



DAS PHILEASSON-PROJEKT



www.phileasson-projekt.de

ALTE FREUNDE, ALTE FEINDE: DER KAMPF DER ZAUBERINNEN

Eine Spielhilfe

erarbeitet von Gerrit Reininghaus
[gerrit@alles-ist-zahl.de]

© Gerrit Reininghaus



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und **RIESLAND** sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der [Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH](#) ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

Die Informationen im folgenden Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **„Das Schwarze Auge“** und zur **Welt Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für die öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

DER KAMPF DER ZAUBERINNEN

EINLEITENDE WÖRTE

Diese Spielhilfe ergänzt das Finale der Phileasson-Saga um zusätzliche Szenen und führt einige Regelmechanismen ein, um den Spielern zu erlauben, selbst Einfluss auf die Träume des Hochkönigs zu nehmen – auf diese Weise gewinnt das Finale an Epik und wird den Spielern aufgrund des originellen Spielmodus' hoffentlich lange in Erinnerung bleiben.

Das Grundkonzept zum im Abenteuer vorgeschlagenen Finale bleibt gleich: Pardona und Niamh sind die Pole einer durch Fenvariens (Wahn-)Träume erschaffenen Globule, beide können neue Szenen initiieren und innerhalb dieser den Ablauf der Ereignisse leicht ändern.

Die Helden sind jedoch nicht als sie selbst in diesen Traumwelten unterwegs, sondern übernehmen Charaktere, die dort tatsächlich vorkommen. Zu Beginn jeder Szene können die Spieler sich aussuchen, wen sie verkörpern, also wie sie die Figuren aufteilen – natürlich sind die hier gelisteten Charaktere lediglich Vorschläge, die der Spielleiter an seine Gruppe anpassen kann.



AUSGESTALTUNG DER SZENEN

Das Ausspielen der Szenen soll mehr erzählerisch als typischerweise bei DSA üblich geklärt werden, wobei die Spieler auch selbst Einfluss auf die Traumwelt nehmen können: Dazu hat jede der zu verkörpernden Personen genau eine positive und eine negative Eigenschaft sowie zwei stichpunktartige Hintergrundinformationen. Durch Einsatz der positiven Eigenschaft können und sollen die Spieler auch selbst Fakten schaffen.

Pardona kann in jeder Szene genau dreimal eingreifen, indem sie die „Realität“ verändert (also etwa neue Gegner auftauchen lässt oder ein Erdbeben auslöst; einige Vorschläge für ihr Handeln sind bei den jeweiligen Szenen aufgelistet). Das Eingreifen von Pardona ist von den Helden als solches an irgendeinem Merkmal spürbar, seien es goldene Augen beim „Besessenen“ oder ein namenlos-goldener Schimmer über der Szenerie.



MECHANISMUS DER EIGENSCHAFTEN

Die Eigenschaften der verkörperten Charaktere sind allen Helden bekannt, die Hintergrund-Information hingegen kennt nur der jeweilige Spieler (es empfiehlt sich, Handouts mit den Stichpunkten vorzubereiten). Durch die Umstände der Traumwelt sind viele Dinge ins Extreme gezogen, wer also „blitzschnell“ ist, der kann tatsächlich einen Konflikt blitzschnell lösen, ohne groß zu würfeln, solange kein Veto vom Meister kommt.

Allerdings kann man die positive Eigenschaft nur in dem Sinne einsetzen, wenn man zuvor die negative Eigenschaft angemessen stark hat anklingen lassen.

Erfahrungsgemäß ist der Mechanismus, über die Eigenschaften der Charaktere direkten Einfluss auf die „Realität“ der Traumglobulen nehmen zu können, durch seine DSA-Untypischkeit für viele Spieler gewöhnungsbedürftig. Es empfiehlt sich daher, den Spielern am Anfang des Finales ihre erzählerische Macht an Hand einiger Beispiele, wie auf die Traumwelten Einfluss genommen werden kann, klar zu machen – dazu kann der Meister beispielsweise den folgenden Text vorlesen oder nacherzählen.

HINWEISE FÜR DIE SPIELER

Macht euch direkt beim Einstieg bewusst, dass das Aktivieren der Eigenschaften die Traumrealität ändern kann: „Fatalistisch“ weist ihr darauf hin, dass jetzt nur noch fehlt, dass ein Oger durch die Bresche springt, und sagt dann: „Und da ist er auch schon!“. Wer „entschlossen“ bestimmt, wer beim König bleibt und wer sich zurück zieht, dem folgen die anderen in dieser Entscheidung.

Auch beim Einbringen der Hintergrundgeschichte ist Fakten-Schaffen gefragt: Wer „ein dunkles Geheimnis kennt“, kann und soll sich ein passendes ausdenken.

DIE SECHS UNTERGLOBULEN

Jede der Globulen wird von Niamh bzw. von Pardona zu einem bestimmten Zweck erschaffen, nämlich, um eine bestimmte Stimmung bei Fenvariern hervorzuheben. Das sind:

- | | |
|----------------------------------|--------------------------|
| 1. <i>Tie Shianna:</i> | Verzweiflung |
| 2. <i>In der Höhle des...:</i> | Wagemut |
| 3. <i>Die Wahrheit:</i> | Verrat |
| 4. <i>In anderer Leute Pelz:</i> | Vertrauen / Freundschaft |
| 5. <i>Gefangen:</i> | Wahnsinn |
| 6. <i>Der Friedensvertrag:</i> | Heilung |

VERZWEIFLUNG...

1. GLOBULE: TIE'SHIANNAS FALL

INITIATOR

- Pardona

BESCHREIBUNG DER SZENE

- wie im Abenteuer

EINZELSZENEN / -IDEEEN

- wie im Abenteuer
- die Hintergrund-Stichpunkte zu den Charakteren sind hier je eine gute und je eine schlechte Nachricht für den König, die es beide in Szene zu setzen gilt

ZIEL DER SZENE

- Sinnlosigkeit des Aufbegehrens gegen den Namenlosen aufzeigen
- eigenes Versagen vor Augen führen

AUFGABE DER HELDEN

- Scheinangriff plausibel für Fenvarien als solchen entlarven – Pardona wird alles daran geben, die Helden als unglaubwürdig darzustellen
- Moral von Fenvarien aufbauen durch die Betonung der Wichtigkeit seines Handelns für ein Teil-Überleben seines Volkes
- Kazak aufhalten, ein unbezwingbares Monstrum von Heerführer – dafür die Hohepriesterin oder den Speer besorgen

PARDONAS EINGREIFEN

- nimmt Lariels Figur an, um den König dringlich zu beschwören, endlich zum Drachentor zu kommen, fährt die anderen an, oder:
- nimmt Tibolos (Satyr-Diener von Fenvarien) Gestalt an, um gegen die Helden zu argumentieren und den König zu vergiften
- nimmt Kazaks Gestalt an und lässt diesen mit ihrer Kraft in die Stadt durchbrechen, dort wird er versuchen das Portal im Palast zu zerstören
- um Kazak unverwundbar zu machen, tötet Pardona mit einem schlichten Pfeil (von Tibolo?) die Hohepriesterin der Zerzal



HANDELNDE FIGUREN

Charakter	Eigenschaften	Hintergrund
Iscaleon <i>Hippogriffenreiter</i>	heldenhaft, aufbrausend	<ul style="list-style-type: none">• hat das große Ritual der Echsen erfolgreich gestört• mehr als die Hälfte der Hippogriffenreiter sind bei dem Angriff ums Leben gekommen
Elionai <i>Tochter Niamhs</i>	blitzschnell, zaudernd	<ul style="list-style-type: none">• ihre Mutter wird doch erfolgreich ein Portal zur Welt hinter den Nebeln öffnen können• es wird allerdings niemals für alle reichen
Rhiaston <i>Richter</i>	scharfsinnig, unbarmherzig	<ul style="list-style-type: none">• hat erfolgreich eine Verschwörung gegen den König aufgedeckt• die Hintermänner sind noch nicht überführt, die Gefahr nicht gebannt
Ziatu <i>Mitglied der Zerzalgarde (Katzenmensch)</i>	katzengleich, rachsüchtig	<ul style="list-style-type: none">• Zerzal ist der Hohepriesterin erschienen und hat ein mächtiges Artefakt für den Kampf überreicht• als letzte Lebende der Garde will Ziatu nur noch im Kampf sterben und ordnet alles Andere unter
Ammantillada <i>Nurti-Priester</i>	weise, fatalistisch	<ul style="list-style-type: none">• Nurti wird das Volk der Elfen nicht verlassen• das Tempelwasser ist vergiftet worden, der Ort entweiht
Adernath <i>Leibwächter</i>	entschlossen, melancholisch	<ul style="list-style-type: none">• er und die Garde sind bereit alles für den König zu geben, auch ihr Leben• Vayavinda versagt die Unterstützung
Gaiana <i>Orima-Priesterin</i>	entscheidungsfreudig, verzweifelt	<ul style="list-style-type: none">• wird den Orima Tempel mit einem mächtigen Ritual in eine andere Sphäre retten, wenn nötig• Orima hat sie trotz aller Bitten nicht mehr erhört



... VON VERZWEIFLUNG ZU WAGEMUT...

2. GLOBULE: IN DER HÖHLE DES...

INITIATOR

- Niamh

BESCHREIBUNG DER SZENE

- ähnlich wie im Abenteuer, jedoch mit einer Höhle, in die es einzudringen gilt
- das Eherne Schwert und seine Geheimnisse können erkundet werden; hierher beziehen die Truppen des Namenlosen ihren Nachschub

EINZELSZENEN / -IDEEEN

- Eindringen in das Höhlensystem, vorbei an „unbezwingbaren“ Wächtern – einem Riesen und einem Lager mit Troll-Soldaten
- eine große Arbeitshalle voll mit Goblin-Sklaven, von Orks und Trollen angetrieben, muss durchquert werden
- eine endlos lange Hängebrücke über einen endlos tief darunter befindlichen unterirdischen Fluss

ZIEL DER SZENE

- Fenvariens Tatendrang und Lebensenergie wieder wecken
- zeigen, dass mit Wagemut beinahe alles möglich ist

AUFGABE DER HELDEN

- Eindringen in die Höhle des Feindes (Schwarzorks, Trolle)
- Befreien der Späher (alle schon tot im letzten Moment, weil Pardona es so einrichtet)
- Erledigen des Anführers (Troll in schwarzer Rüstung und mit Schutz vor Magie, ein extrem guter Kämpfer)

PARDONAS EINGREIFEN

- Ein Erdbeben lässt die Höhle / den Rückweg einstürzen
- Heerscharen von Gegnern erscheinen von überall
- Töten der zu befreienden Späher mit schwarzer Magie einer Orkschamanin, kurz bevor die Helden sie retten



HANDELNDE FIGUREN

Charakter	Eigenschaften	Hintergrund
Isira <i>Zauberweberin</i>	schnell, vorlaut	<ul style="list-style-type: none">• hat eine der sagenhaften Tarnkappen von ihrer Mutter• hat bei ihrer Erfahrung mächtig übertrieben
Esetiel <i>älterer Freund</i>	belesen, provokant	<ul style="list-style-type: none">• kennt das Geheimnis des Berges• will, dass Fenvarien es selbst entdeckt
Fioban <i>Waldläufer</i>	sinnenscharf, rechthaberisch	<ul style="list-style-type: none">• kennt Flora und Fauna der Gegend auswendig• ist Schuld an der Gefangennahme der Späher
Silvena <i>Sängerin</i>	einfallsreich, eitel	<ul style="list-style-type: none">• kann mehrere Zauber gleichzeitig herbeisingen• will ständig Fenvarien beeindrucken
Fenes <i>Kämpfer</i>	Fechtmeister, grüblerisch	<ul style="list-style-type: none">• unbeirrbar und immer für Silvena da• glaubt aus gutem Grund nicht, dass er lebend aus der Höhle kommt
Adernath <i>jugendlicher Freund</i>	verwegen, unvorsichtig	<ul style="list-style-type: none">• immer da, wenn Fenvarien Hilfe braucht• hat einen Feuer- und Erz-Pfeil in seinem Köcher, aber leider unwissentlich die Beschriftung vertauscht
Anestra <i>vom Außenposten</i>	Ortskenntnis, kaltblütig	<ul style="list-style-type: none">• kennt die Höhle und den Weg dorthin• hat noch eine Rechnung mit dem Feind offen



... VON WAGEMUT ZU VERRAT...

3. GLOBULE: DIE WAHRHEIT

INITIATOR

- Pardona

BESCHREIBUNG DER SZENE

- Fenvariens ist der Zögling Simias und verehrt den Hochkönig abgöttisch. Die Lichtelfe Orima besaß schon damals ihre hellseherische Gabe und sah den Ausgang der Schlacht bereits voraus.
- Orima gab Fenvariens das Zauberlied in die Harfe, das das Reittier des Maruk-Methai besänftigen würde. Doch das Lied tut mehr: Es versiegelt den Astralraum. Nur so kann Simias den unbesiegbaren Heerführer des Namenlosen töten, aber dieser nimmt Simias Licht mit sich. So sieht Orima es voraus. Sie belügt Fenvariens, da sie ahnt, dass er seinen Auftrag sonst nicht ausführen würde.
- Fenvariens weiß, was er getan hat, und zerbricht beinahe daran, dass Orima wusste, was sie tat.
- Orima wurde Simias Nachfolger – und Fenvariens kann laut Pardona niemals ausschließen, dass sie aus Machtgier gehandelt hat oder vom Namenlosen oder anderen Mächten versucht war.

AUFGABE DER HELDEN

- die Helden sind in Fenvariens Körper und können seine Entscheidungen beeinflussen
- doch da sie nichts von Orimas Verrat wissen, werden wohl auch sie treuherzig ihrem Ratschlag vor der Schlacht folgen

ZIEL DER SZENE

- Fenvariens Götterglaube ad absurdum führen
- zeigen, dass er es war, der seinen größten Freund und Lehrer auf dem Gewissen hat
- zeigen, dass das Verderben der Hochelfen mit Orima und schlussendlich ihm seinen Anfang nahm



... VON VERRAT ZU VERTRAUEN...

4. GLOBULE: IN ANDERER LEUTE PELZ

INITIATOR

- Niamh

BESCHREIBUNG DER SZENE

- im hohen Norden, im Schnee
- Fenvarien gerät in Gefangenschaft von Goblins (Stamm von 60) und ist so geschwächt, dass er nur tatenlos zusehen kann, wie ihm geschieht
- die Rotpelze (die in seiner Erinnerung interessanterweise eher grün erscheinen) haben jedoch anscheinend ein gutes Herz
- trotz ihres großen Leids durch Elfen (siehe auch das Massaker der Steppenelfen in der 3. Queste) retten sie den König vor den Häschern des Namenlosen
- die Matriarchin und Schamanin des Stammes päppelt den König wieder auf, es ist der Beginn einer seltenen Freundschaft

EINZELSZENEN / -IDEEEN

- überraschender Fund in einer Tierfalle: Da hängt ein völlig entkräfteter Elf!
- die Häscher nähern sich, schnelle Flucht
- Aufnahme im Lager der Goblins in einer gut getarnten Felsschlucht; Auftreten von Pardona als Gegenspieler im Lager, die den Elfen töten wollen, da er so viel Leid über die Goblins gebracht hat
- die Orks fordern die Herausgabe des Gefangenen
- Fenvarien schließt Freundschaft mit der Matriarchin

ZIEL DER SZENE

- Fenvarien hat durchaus gute Erinnerungen mit anderen Völkern; nicht alle hintergehen ihn, wie Pardona es darstellt
- manchmal sind die Elfen auf die Hilfe der Schwächeren angewiesen, die dabei wahre Größe zeigen

AUFGABE DER HELDEN

- Fenvarien „reanimieren“, wenn er fast erfroren ist
- den Häschern der Orks und ihren Bluthunden entkommen
- die negative Stimmung gegen den Gefangenen aus dem Volk der „Tyranen“ bändigen
- die Orks vor der Schlucht vertreiben
- Fenvarien heilen und Freundschaft mit ihm schließen

PARDOONAS EINGREIFEN

- „besessener“ dämonischer Bluthund auf Jagd nach Fenvariens
- intelligenter Angriff der Orks auf die Goblins
- Atmosphäre im Goblinlager gegen Fenvariens vergiften
- Mordanschlag eines Goblins gegen Fenvariens

HANDELNDE FIGUREN

Charakter	Eigenschaften	Hintergrund
Gurrumscha <i>Kriegshauptling</i>	Ork-Kenner, verbissen	<ul style="list-style-type: none">• hat noch einen Trumpf gegen die Orks im Ärmel• versucht verzweifelt zu verstecken, dass seine Hände seit kurzem schlimm zittern, sonst droht ein Machtkampf
Ferrfanz <i>Späher</i>	schneeluchsgleich, einzelgängerisch	<ul style="list-style-type: none">• kennt jeden (gut getarnten) Aussichtspunkt der Gegend• hat draußen etwas sehr Wichtiges vergessen
Kanngra <i>Matriarchin / Schamanin</i>	charismatisch, vertrauensselig	<ul style="list-style-type: none">• will sich auf den fremden Elfen einlassen, beherrscht seine Sprache ansatzweise• trotz ihrer Heilmagie kann sie die Lähmung ihrer Beine nicht beheben
Groll <i>Taugenichts</i>	klug, Schwächling	<ul style="list-style-type: none">• Meister der Improvisation, versteht viel von Mechanik• sein nächstes Meisterwerk enthält einen tödlichen Fehler
Zrum <i>Schweinelanzenreiter</i>	Reitmeister, angriffslustig	<ul style="list-style-type: none">• Magiedilletant in der Kommunikation mit den Schweinen• buhlt um die Schamanin und ist dabei sehr eifersüchtig
Kirrismi <i>Jägerin</i>	tödlich mit dem Bogen, übermütig	<ul style="list-style-type: none">• Anführerin der Krieger und Jäger (19 an der Zahl)• verlangt früher oder später Fenvariens Haupthaar als Trophäe, weil ihre Falle ihn gefangen hat
Kronkfa <i>Außenseiter</i>	prophetisch, grenzdebil	<ul style="list-style-type: none">• als Sohn der Schamanin und Wahrsprecher akzeptiert• haut sich ständig selbst und schlägt den Kopf an die Wand bis zur Ohnmacht, als es drauf ankommt



... VON VERTRAUEN ZU WAHNSINN...

5. GLOBULE: DAS GEFÄNGNIS

INITIATOR

- Pardona

BESCHREIBUNG DER SZENE

- wie im Abenteuer

ZIEL DER SZENE

- Fenvari zeigen, dass er zu allem – Schlechten – fähig ist
- beweisen, dass sein Wahnsinn ihn für immer ereilt hat



... VON WAHNSINN ZU HEILUNG...

6. GLOBULE: DER FRIEDENSVERTRAG

INITIATOR

- Niamh

BESCHREIBUNG DER SZENE

- wie im Abenteuer

CHARAKTERE

- die Spielerhelden

EINZELSZENEN / -IDEEEN

- Legitimation der Verhandlungsführer vor den Anwesenden bestärken
- Attentatsversuch still und elegant verhindern
- Angriff des Schlangenkönigs abwehren

ZIEL DER SZENE

- Fenvariens beweisen, dass seine Entscheidung zum Leben die Elfen retten kann
- Ihn optimistisch stimmen, was das Schicksal seines Volkes angeht

AUFGABE DER HELDEN

- Fenvariens in den Verhandlungen begleiten
- Attentate gegen Fenvariens vorbeugen
- Fenvariens vor Stimmungen warnen
- Kampf gegen den Schlangenkönig:
- der Schlangenkönig ist erst besiegt, wenn alle Helden ihren „Beitrag“ dazu geleistet haben (Ablenkung, magisches Ausschalten, Klingentanz, Provokation etc.), dann kann Fenvariens ihm den Todesstoß geben

PARDOONAS EINGREIFEN

- Last-Minute-Nachverhandlungen mit unmöglichen Bedingungen von Seiten der Vislani fordern
- Anschlag auf die Unterzeichner
- Angriff des Schlangenkönigs

