



# DAS PHILEASSON-PROJEKT



[www.phileasson-projekt.de](http://www.phileasson-projekt.de)

## DER UNGLÜCKSWOLF: DES EWIGEN WEGES ENDE?

Eine Spielhilfe für den Spielleiter

erarbeitet von Heiko Seeburg  
[heiko.seeburg@gmx.de]

© Heiko Seeburg



**DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN** und **DERE** sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-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.

## VORWORT AN DEN MEISTER

Die vorliegende Spielhilfe vertritt ein stark problemlösendes Konzept und stellt das rollenspielerische Element für die Zeit bei den Sairan-Hokke hinten an. Die Spieler übernehmen dabei alle verfügbaren Meisterpersonen. Ihre Aufgabe ist es, durch geschickten Talenteinsatz und pfiffige Ideen die Grundversorgung des Lagers zu decken, neue Heilungsmöglichkeiten zu entwickeln und somit möglichst viele Nivesen vor dem sicheren Tod zu bewahren.

Dieses Planspiel biegt die aventurischen DSA4-Regeln teilweise stark. Das sollte, falls die leitende Gruppe stark auf Regeleinhaltung pocht, vorher besprochen werden.

Primäre Aufgabe der Helden ist es, die grundlegende Pflege und Versorgung sicherzustellen. Alle Nivesen müssen gepflegt werden, und das Lager benötigt für jeden Einwohner (Helden eingerechnet) eine Einheit Nahrung. Zusätzlich sind täglich 30 Einheiten Brennholz vonnöten. Jeder Pfleger braucht zusätzlich täglich einmal Zwölfblatt (ansonsten 50% Ansteckungsgefahr, für Teilnehmer an Bruder Osais' Frühmesse 25%).

Doktor Barraculus ist in der Lage, aus allen am Tag gesammelten Kräutern über Nacht Tränke zu brauen. Er weist von Beginn an auf die besonders heilsame Kraft des Xordai-Sudes hin (leider kommt Axorda-Rinde nur auf Maraskan vor). Generell geht das Planspiel noch davon aus, dass trotz des Winters noch Kräuter gefunden werden können.

Es ist unabdingbar wichtig, dass sich die Gruppe auf das Planspiel einlassen kann. Sie sollte den Meister beim Führen der Tabellen unterstützen und durch eigenes Mitdenken zu einem Gelingen des Spieles beitragen.

Generell sollte ein Tag in folgenden Schritten strukturiert sein:

1. Der Meister teilt den Spielern die Anzahl der über Nacht Gestorbenen / Überlebenden mit. Dann sagt er den Spielern, wie viele Nivesen vor dem finalen Fieberschub stehen und wie viele davon im kritischen Bereich sind.
2. Die Spieler berechnen die benötigten Vorräte für den Tag neu und teilen die Arbeiten über den Tag ein.
3. Spieler, die nicht für Lagerarbeit eingeteilt sind, sagen, was sie im Laufe des Tages machen (andere Stämme suchen, Goblinspuren verfolgen usw.).
4. Danach beschreibt der Meister den Verlauf des Tages und der Nachwache. Dabei sollten die wichtigsten Meisterpersonen (Phanta, Hern'sen, Nirka) eingeführt werden und genug Platz für Gespräche sein. Hierbei verlassen die Spieler die Metaebene und spielen wieder nur ihren Charakter. Im Verlauf des Tages werden Hinweise auf Geschehnisse rund um das Lager gegeben. Die Spieler sollten nicht vergessen, dass es auch ihre Aufgabe ist, den Ursprung der Krankheit zu erkunden.

Trotz aller Regeln erfordert das Planspiel ein gewisses Maß an Improvisationsgabe. Die wichtigsten Regeltabellen sollten für die Spieler ausgedruckt (oder selbst gestaltet) werden.



## DIE GEFÄHRTEN

Helfer	Heilkunde Krankheit	Holzbe- arbeitung	KK	Kräutersuchen (Metatalent)	FF	KO/EP	Wildnisleben
Phileasson	6	5	16	3	12	18	5
Ohm Follker	5	3	14	3	15	15	3
Raluf	-	7	19	2	9	19	3
Shaya	8	1	9	4	14	10	4
Crottet	-	3	13	7	13	17	9
Der Moha	3	8	14	9	13	16	9
Nirka	-	4	13	7	11	15	7
[Abdul]	?	?	?	?	?	?	?
Held 1							
Held 2							
Held 3							
Held 4							
Held 5							

## KRANKE UND HEILER

Zur Unterstützung der Hauptheiler kann jeder Helfer pro Tag *10+TaW Heilkunde Krankheiten* Nivesen versorgen. Ist Heilkunde Krankheiten nicht aktiviert, so kann der Helfer nur 5 Nivesen versorgen.

Anzahl der kranken Nivesen	137
----------------------------	-----

Die Anzahl der kranken und zu versorgenden Nivesen wird mit der Zeit abnehmen. Es wird davon ausgegangen, dass geheilte Nivesen noch einen Tag Pflege bedürfen, aber noch mindestens eine Woche Ruhe halten müssen (das kann je nach Situation und Heldenerfolg auch angepasst werden.)

Hauptheiler	Doctore Barraculus: 28	Bruder Osais: 36
Helfer		
Helfer		
Helfer		
Helfer		



## (TÄGLICHER) BEDARF / VORRÄTE

Bedarf	Wann?	Vorräte
30xBrennholz	täglich	46
151xNahrung	täglich	300
12xZwölflblatt	täglich	32
100xTannenstreu	Erste 2 Tage	100 (kontaminiert)
Gulmond	Optional	40
Einbeeren	Optional	5
Tarnele <sup>1</sup>	Optional	0
Axorda Rinde <sup>2</sup>	Optional	0

## BRENNHOLZ

Pro Tag können pro Helfer *KK + TaW Holzbearbeitung* Einheiten Brennholz gewonnen werden. Bei einem Mangel an Brennholz können einzelne Jurten nicht mehr geheizt werden bzw. Kleidung nicht mehr gekocht werden (generelle Verschlechterung der Lage).

## NAHRUNG

Pro Tag kann ein Helfer *TaW Wildnisleben/2 W20* Rationen Nahrung erbeuten. Bei Nahrungsmangel verdoppeln sich die negativen Auswirkungen der Krankheit. Der Stamm verfügt über einer größere Karenherde, allerdings bilden die Karene ihre Lebensgrundlage und sollten daher möglichst geschont werden.

## KRÄUTER SUCHEN

Folgende Kräuter können pro Tag pro Helfer im Winter gefunden werden (Metatalent Kräutersuchen: MU/IN/FF):

Gulmond	TaW Kräutersuchen + W20
Zwölflblatt	TaW Kräutersuchen + W10
Einbeere	½ TaP* Kräutersuchen +/- W3 (1-3 negativ / 4-6 positiv)
Tarnele	Voraussetzung: TaW Kräutersuchen 6+ Beute: Kräutersuchen +6 TaP* +/- W3
Axorda Rinde	???

<sup>1</sup> Aus Tarnele und Axorda-Rinde kann ein Heilmittel hergestellt werden (Xordai-Sud).

<sup>2</sup> Siehe 1.

## TANNENSTREU

Pro Tag kann ein Helfer FF x 2 Einheiten Tannenstreu sammeln. Bei einem Mangel an Tannenstreu erhöht sich die Ansteckgefahr und vermindert sich die Heilungschance. Aus den 100 Einheiten kontaminiertem Tannenstreu lassen sich 10 Einheiten Brennholz machen.

## KRANKHEITSVERLAUF

Hier ist die größte Improvisation gefordert. Generell wird der Einfachheit halber davon ausgegangen, dass alle Nivesen bei guter Versorgung (min. jeden zweiten Tag einfacher Gulmondtee für alle Kranken) die Krankheit zumindest bis zum finalen Fieberschub überleben. Dieser wird sich gesondert angesehen. Die Hälfte aller Nivesen vor dem Fieberschub sind im sterbenden Zustand (1-3 LE). Die anderen je nach Meisterentscheid kritisch (3-7 LE) oder labil (8-12 LE).

Der finale Fieberschub verursacht W20+10 SP, kann aber durch Gulmondtee, doppelten Gulmondtee oder/und Einbeerensaft abgemildert werden. Der Meister würfelt den Schaden in der Nacht aus.

## AN WELCHEM TAG WIE VIELE FIEBERSCHÜBE?

Tag 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
4	6	9	7	11	14	24	7	6	22	10	7	10

Überlebende benötigen noch einen weiteren Tag Pflege, danach fallen sie aus der Liste der zu Pflegenden hinaus (d.h. die Versorgungslage wird sich im Laufe des Spieles stetig verbessern).



## GESCHEHNISSE RUND UM DAS LAGER

Damit das Lagergeschehen nicht langweilig wird, sollten, sobald die Helden die Situation einigermaßen im Griff haben (ab Tag 2), besondere Geschehnisse eingebaut werden. Hier einige Vorschläge:

- **Der Troll Gwargan:**<sup>3</sup>

Entweder kann das gesamte Szenario von Sven Trabent eingebaut werden, oder man beschränkt sich auf die Trollproblematik. In diesem Fall schimpft Nirka ab Tag 3 auf den „verfluchten Tenjotroll“, der den ganzen Gulmond wegeretet. Nehmen sich die Helden der Problematik an, stehen sie bald vor einer ½ Tagesreise entfernten Höhle in den Tenjos, in der es sich der Troll Gwargan auf einer Gulmond-Matratze gemütlich gemacht hat (200 Einheiten Gulmond). Er ist (nach Bestechungsversuchen z.B. durch Zucker, Honig, Magie usw.) bereit, diese gegen eine Tannenstreumatratze und 5 Karene einzutauschen. Kommen die Helden auf die Idee, die Matratze einfach zu klauen, stattdessen am nächsten Tag dem Nivesenlager einen sehr unangenehmen Besuch ab.

- **Der Säbelzähntiger**

Das hungrige Raubtier hat es auf die Karene abgesehen und reißt jeden Tag eines. Nirka und Crottet bitten die Helden, etwas zu unternehmen (Fallen stellen, auflauern ...).

- **Wunderheilung (optional)**

Bruder Osais gelingt eine Wunderheilung und heilt 8 Nivesen. Allerdings ist er so erschöpft, dass es am folgenden Tag ausruhen muss.

- **Der Elfenstamm**

Het'Ahm erzählt den Helden von einem Firnelvenstamm, der ungefähr eine halbe Tagesreise entfernt im Norden liegt. Die Elfen sind bei einem Besuch den Talar sehr ablehnend eingestellt, erwähnen die Helden allerdings die Geschehnisse um den Himmelsturm, finden sie in den Elfen aufmerksame Zuhörer. Die Elfen sind bereit, die Helden für ihre Erzählung mit Nahrung, Einbeeren, Tarnele oder Gulmond zu entlohnen (Menge Meisterentscheid).

- **Die Goblins**

Ab dem vierten Tag finden sich immer wieder Goblinspuren um das Lager. Je nach Lage der Helden können die Goblins einfach eine allgegenwärtige Gefahr bleiben oder in einer Nacht tatsächlich versuchen, einen Teil der Herde abzutreiben. Dabei sollte aber darauf geachtet werden, die Goblins nicht als Schwertfutter zu verwenden, sondern ihnen eine gewisse Intelligenz und Verhandlungsbereitschaft zuzugestehen.

- **Die Sairan Takuta**

Ein wenig westlich des Nivesenstammes befindet sich das Stammesgebiet der Sairan Takuta. Diese haben allerdings große Angst, dass die Seuche auch sie befällt und stehen Annäherungsversuchen feindlich gegenüber. Mit großem Verhandlungsgeschick ist es allerdings möglich, sie zur Hilfe zu bewegen. In diesem Fall schicken sie einen Versorgungsschlitten mit Nahrung und Holz.

---

<sup>3</sup> Ursprüngliche Idee siehe Spielhilfe: „Das Vermächtnis des Helion Damacht“ von Sven Trabent.

- **Die Händler (optional)**

Sollte die Versorgungslage kritisch werden, berichtet Nirka, bei einem Streifzug auf einen Handelstross gestoßen zu sein, welcher vom Weg abgekommen ist. Dieser führt viele wichtige Güter mit sich, welche Phileasson auch bereit ist, zu kaufen (Menge und Waren: Meisterentscheid).



## ABDUL EL MAZAR

Grundsätzlich kann Abdul gebeten werden, bei den Arbeiten mitzuhelfen. Allerdings ist es kein zuverlässiger Helfer. Nachdem die Gruppe entschieden hat, wer welche Arbeit übernimmt (nach Schritt 3), wird ausgewürfelt, ob Abdul mithilft oder nicht (50% Wahrscheinlichkeit).

Allerdings kann er auch als Joker eingesetzt werden. Bittet man ihn, Gulmond zu sammeln, wird er (einmalig) einen Humusdschinn beschwören, der 70 Einheiten Gulmond wachsen lässt.

Auch ist er der einzige, der an Axorda-Rinde kommen kann. Wird er gebeten, diese zu besorgen, wird Abdul sich kommentarlos zurückziehen und einen Dämon beschwören, der die 30 Einheiten Rinde aus Maraskan her teleportiert. Auf etwaige Kritik reagiert er verständnislos.

