



DAS PHILEASSON-PROJEKT



www.phileasson-projekt.de

AUF DER SPUR DES WOLFES: CHRONOLOGIE DES ERMSEN

Informationen für den Spielleiter

erarbeitet von David Heise
[david.heise@uni-duisburg-essen.de]

© David Heise



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.

Begleitende Worte:

Die nachfolgende Chronologie ist eine kurze Zusammenfassung über den Lebensweg von Erm Sen. Grundsätzlich sind hier keine neuen Informationen über Erm Sen zu erhalten, erleichtert aber die Übersicht über Erm Sens Vergangenheit für den Spielleiter.

230 v. Hal	(763 BF)	Erscheinung Rastullahs in Keft
229 v. Hal	(764 BF)	Erm Sen schreibt sich für die leichte Kavallerie ein
227 v. Hal	(766 BF)	Kaiser Eslam IV muss die Unabhängigkeit der Khom anerkennen
223 v. Hal	(770 BF)	Aufgrund seiner Erfolge wird Erm Sen „Oberst“ und erhielt das Kommando über das „Kamel Korps“ zur Verfolgung von fliehenden Tulamiden in der Wüste
222 v. Hal	(771 BF)	Erm Sen wird wegen angeblicher Befehlsverweigerung auf eine Strafexpedition von Unau nach Punin geschickt. Dabei fällt ihm das „Schwert des Bewahrers“ (die „Silberflamme“) in die Hände. Fortan fordern ihn ständig Wüstenkrieger zum Duell und versuchen die Klinge zurück zu erlangen.
219 v. Hal	(774 BF)	Nach dem Verlust des wiedereroberten Keft wird das „Kamel Korps“ aufgelöst. Erm Sen erhält den Ritterschlag und zieht nach Vallusa, um dort eine Fechterschule zu gründen. Dort wird Erm Sen von dem Wüstenkrieger „Nantiangel“ zum Duell herausgefordert. Auf dem Zwergenplatz gewinnt Erm Sen in einem gerühmten Kampf. Obwohl er schon eine Genehmigung zur Gründung der Fechterschule besaß, musste Erm Sen wegen Verstoß gegen das Stadtgesetz am folgenden Tag Vallusa verlassen und zog nach Ysilia. In Ysilia lehrte Erm Sen vier Jahre an der Fechterschule, untergebracht mit allen anderen Fechtlehrern im „Bluturm“ (wegen seines Baustoffes, Sandstein, so genannt).
215 v. Hal	(778 BF)	Erm Sen wird von einer weiteren Wüstenkriegerin, Lailath, Schwester Nantiangels, zum Duell gefordert. In einer Lichtung in einem Waldstück abseits Ysilies kommt es zum Kampf, bei dem die Kriegerin „stirbt“. Erm Sen zieht daraufhin in die Drachensteine. Als Vermittler beendet Erm Sen die Fehde zwischen dem Wolfsrudel und den Dörfern im Tal der Türme. Mit der vom Scheiterhaufen geretteten Hexe Tanali gründet er in der Burgruine am „Sturmhaupt“ einen Wolfskult.
bis heute		Die Kinder Erm Sens und Tanalis entwickeln sich über die Generationen durch die Inzucht zu den „Wulfen“.