



DAS PHILEASSON-PROJEKT



www.phileasson-projekt.de

H'LANGAS KINDER: TRÄUME UND PROPHEZEIUNGEN

Eine Spielhilfe

erarbeitet von Harald Rest
[alveranid@arcor.de]

© Harald Rest



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.

EINLEITENDE WÖRTE

Diese Spielhilfe kann verwendet werden, um den Auftakt der fünften Queste durch mystische Träume und Prophezeiungen interessanter zu gestalten: Im ersten Teil werden einige Träume beschrieben, die der Meister den Helden auf der Rückweg aus den Drachensteinen zukommen lassen kann – sie ersetzen den im Abenteuer erwähnten Traum Shayas über „einen dunklen Mann vor einem Schiff in Mendena“. Der erste der Träume beschreibt einen gewaltigen Sturm auf hoher See, bei dem ein Mitglied der Expedition ums Leben kommt. Ein weiterer Traum lässt den Träumenden glauben, er sei ein Vogel, der in der Luft plötzlich von einem Seeadler angegriffen wird. Der dritte Traum schließlich beschreibt die Stadt Mendena mit der großen Holzstatue des Jarlak – auch wenn die Spieler wohl ein wenig rätseln müssen, um dies zu erkennen.

Mit Hilfe des zweiten Teils der Spielhilfe kann Shayas Prophezeiung in den Misa-Auen ausführlicher ausgespielt werden. Zu guter Letzt beschreibt Teil III eine Begegnung mit einem verrückten Propheten in Mendena, an der insbesondere Moby-Dick-Liebhaber ihre Freude haben werden.



TEIL I – TRÄUME

„Du stehst inmitten dunkler hin und her schlagender Regenschleier. – Die Peitschen Efferds geißeln Deine Haut, Deine Augen, Deine aufgeplatzten Lippen. – Der Boden wankt und schwankt und ein gewaltiger Winddämon tobt um Dich herum, von allen Seiten zerrt er an Deiner Kleidung und abertausend fluchende niederhöllische Seelen brüllen Dich an. – Der Boden wankt und schwankt und lässt Dich umfallen wie einen kleinen Jungen, der das erste Mal auf den eigenen Beinen steht. – Ein Blitz lässt Dich schockstarr werden. Wie durch heftige Magie gebannt und gelähmt starrst Du über das Deck, zur gegenüberliegenden Reling. – Du erwartest, wie die am Himmel kratzende Welle, die Du im Blitzlicht gesehen hast, auf euch niederbricht. Ein titanischer Faustschlag des Herrn der Meere... Eh Du es begreifst, tut das elementare Ungetüm dies und spült Dich ins eiskalte, salzige, totfinstre Nass.

Dann blickst Du in einer düsteren Kajüte auf die Gesichter Deiner Gefährten. Einige von der Decke hängende Öllampen schunkeln in einem steten Takt. Eine Ratte rennt zwischen den Füßen entlang. Holz ächzt um Dich herum und stöhnt vor Schmerz durch einen kürzlich geführten Kampf. Die Gesichter Deiner Gefährten – sie sehen nachdenklich aus. Traurig. Einer in euer Mitte fehlt...“


„Ein Nebel in einer Stadt und zwei streunende Katzen, die sich irgendwo unsichtbar gegenseitig anknurren. Du gehst durch eine menschenleere Stadt mit eng aneinander stehenden Häuschen. Der Nebel wird immer dichter, so dass Du nur noch einige Spann weit sehen kannst. In jeder Ecke, aus jeder Richtung, kannst Du das Piepsen von hunderten von Ratten hören.

Dann entfernst Du Dich und sanfte Flügelschläge bringen Deinen Blick in die Höhe. Du siehst die Stadt unter Dir mit den vielen Gassen und den Häuschen mit roten Ziegeldächern. Nebel liegt über der Anhäufung von Bauten.

In nicht weiter Ferne siehst Du einen imposanten, großen Seeadler in der Luft gleiten. Er dreht ein kunstvolles Manöver und kommt dann schnell auf Dich zu. Er greift Dich an. Immer und immer wieder... Du kannst Dich kaum wehren und musst immer wieder rasant die Höhe und die Richtung wechseln. Plötzlich kannst Du einen langen Fluss eines Windes nutzen, der Dich schnell wegbringt...“

„Am Fuße eines Hügels, in der Nähe einer kleinen Wehrmauer einer kleinen Stadt, stehen prächtige Bauten. Langhäuser mit mittelreichischen Dächern und vielstöckige Fachwerkhäuser, deren Fenster etwas Eslamidisches an sich haben. Auf dem Hügel steht ein Mann. Er scheint, wenn man die Häuser zum Vergleich ansieht, gewaltige sieben Schritt hoch zu sein. In einem Waffenrock gekleidet, den Jagdspeer in der Hand, steht er mit einem Bein auf einem großen erlegten Tier. Lächelnd spricht er Dir zu: „Als täte irgend so eine Sau meine Bälger abpieken – das mag ein wahrhaftiger Schweinedämon gewesen sein!“

Da hörst Du plötzlich ein monströses, lautes Quieken hinter Dir und wirbelst herum – du siehst die Fratze einer riesigen, hässlichen Ratte, die dich mit böse funkelnden Augen anfaucht.“



TEIL II: DIE PROPHEZEIUNG IN DEN MISA-AUEN

Anstelle der im Abenteuer beschriebene Szene in den Misa-Auen kann der Meister den Spielern beschreiben, dass Shaya etwas in einer unbekanntten Sprache spricht. KL-Proben der Charaktere offenbaren, dass sie rückwärts spricht, immer und immer wieder.

Dies kann am Spieltisch wie folgt umgesetzt werden: Der folgende Text der Prophezeiung ist in Spiegelschrift geschrieben und von unten rechts nach oben links zu lesen. Um die Entschlüsselung noch kniffliger zu gestalten, kann man ihn ausdrucken und in vier Teile schneiden, die die Spieler dann entziffern (zum Beispiel mit Hilfe eines Spiegels oder indem sie sie umgedreht ins Licht halten) und zusammenpuzzeln müssen.

Ihr Finden, was euch bestimmt ist.

Letten vermag. Vor der Ostküste Marokkos, das Meer durchdringend, werdet

euch Schutz in der Stunde, da keine Warte von sterblicher Hand euch noch zu

Verzweifelt euch den unversetzten Reißzahn einer Zerschlagung. Er gewährt

Schritte zerbrechen wie die übermüdete Kinderhand die Schale eines Eis.

Abgründen der Meere winden, können mit ihren Leibern die gewaltigsten

Kindern der Götter, dich sich schon in diesen Tagen unruhig in den

ganze Städte zu Staub zu zerhacken. Selbst die geringsten unter den

der Meere erheben und ihre schrecklichen Zerschlagendeiber an Land werfen um

Es wird kommen der Tag, an dem sich die Kinder des Himmels aus den Fluten

TEIL III: EINE PROPHETISCHE BEGEGNUNG

In Mendena kann man die Helden auf einen verrückten Propheten treffen lassen, dessen scheinbar wirres Gebrabbel erste Hinweise auf den tragischen Hintergrund Kapitän Bachas enthält. Hierzu wurde die Rede des Propheten Elias aus dem Roman „Moby Dick“ sowie ein Teil seiner Ansprache aus dem alten Moby-Dick-Film an den aventurischen Hintergrund angepasst und ergänzt, wobei gegen Ende auch schon einige Ereignisse aus dem Folgeabenteuer angedeutet werden.



„He, he ihr da, Kameraden...“ Ein Unbekannter steht hinter einem Teerfass unweit von euch entfernt und spricht euch an. Sein langer, knochiger Zeigefinger zielt nach der Sturmvogel. Er ist recht ärmlich gekleidet: verschossene Teerjacke, geflickte Hosen, ein schwarzer Lappen um den Hals. Fluten von Pockennarben haben sein Gesicht von allen Seiten überschwemmt und es zurückgelassen wie das vielfältig zerfurchte Bett eines Gießbaches, wenn die stürzenden Wasser ausgetrocknet sind.

„Habt ihr da angemustert? Jawohl – aye – ich meine die Sturmvogel. Das Schiff dort!“, spricht er weiter – den Arm sinken lassend, um ihn dann jählings wieder vorwärts zu stoßen, als sei es eine Lanze, zeigt er mit dem Finger wieder in Richtung des Ziels.

„Habt auch was ausgemacht wegen euren Seelen? Oh, vielleicht habt ihr keine! Macht euch nichts draus ; ich kenne viele – die haben keine! Umso besser für die, sind fein raus, die Kerle... Ne Seele is sowas wie ein fünftes Rad am Wagen! ER hat genug – ja, soviel, ... das reicht für die anderen mit“, sagt der Fremde plötzlich energisch mit fiebrigem Nachdruck auf dem Wort „er“.

„Halt Freunde, habt ihr ihn noch nicht gesehen? Na, den Käpt'n. Den alten.“ Dann lacht er beinahe höhnisch. „Pah, bald wieder gesund... Seht her, der Käpt'n wird bald so gesund sein, wie mein linker Arm mein rechter wird! Was hat man euch über ihn erzählt? Springen müsst ihr, wenn er etwas befiehlt! Lauf und knurre, knurr und kannst gehen, so heißt's bei ihm. Und ihr habt nichts gehört, was ihm bei Kap Brabak begegnet ist – schon lange ist's her, als er drei Tage und drei Nächte da lag wie tot; nichts gehört von dem mörderischen Handgemenge mit den Tulamiden vor dem Efferdaltar in Khunchom? Habt ihr nichts gehört von der silbernen Kalebasse der Noioniten, in die er gespuckt hat, und dass seine Mutter ihn bei der Geburt verflucht hat? Und nichts davon, dass er vor drei Reisen sein Bein verloren hat, wie es ihm vorausgesagt wurde? Noch nichts gehört von all den Sachen, was? Nein, ihr wisst es nicht, nichts davon. Wer weiß es überhaupt... wohl keiner in ganz Mendena.

Aber gebt Acht auf euch und eure Seelen! Denn es werden geschuppte Wogen sein, die versuchen werden, den Sturmvogel vom Himmel zu lecken, dann wird die Nachtschwarze Herrin ihre Lippen spitzen, um von euch wachgeküsst zu werden, und dann wird der Tag kommen, an dem werdet ihr Land riechen, wo keines ist, und eine Armada aus Beinen wird gegen euch marschieren – nicht Stein und nicht Stahl, kein Bein und kein Pfahl, nicht die Kraft alter Magie noch tückische Alchimie vermögen seine Haut zu ritzen...“

Dann lächelt er versonnen und wünscht euch ganz profan einen wunderschönen Morgen, als hätte er zuvor nichts, rein gar nichts gesagt.