



WIE DER WIND DER WÜSTE: DIE ERZÄHLUNG ORIMAS

Zusätzliche Texte 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:

Wieder einmal findet sich in der Phileasson-Saga eine inhaltlich bedeutende Stelle, die im Gegensatz zu vielen „unbedeutenderen“ Szenen fast gar nicht ausgearbeitet ist. Da ich meiner Gruppe ein Gefühl geben wollte, dass sie gerade einen wichtigen Meilenstein in der Kampagne erreicht haben, habe ich mir einige Kommentare und Antworten von der Eflengöttin Orima in Tie'Shianna vorab überlegt. Als Sprache habe ich bewusst „Garethi“ (i.S. Deutsch) gewählt (und nicht Hochelfisch), da in meiner Gruppe das fließende Elfisch nicht allzu bewandert ist und das Verständnis bzw. die Stimmung fallen würde.

DIE ERZÄHLUNG VON ORIMA:

Beorn und Phileasson treten vor und heben die beiden magischen Artefakte, als Leben in die Statue kommt. Mit geschmeidigen Bewegungen nimmt die Elfenstatue Schwert und Kelch entgegen, und es scheint, als ob die beiden Gaben schon immer zu ihr gehörten. Für einen Augenblick denkt ihr einen zufriedenen Gesichtsausdruck zu erkennen, als ihr in altertümlicher, fremder Sprache vernehmt:

„Habt Dank, Helden aus dem Norden!“

- Wer bist Du?

„fae Orima – ich bin Orima“

- Was geschah mit dem Elfenvolk / mit Tie'Shianna?

„Ich weiß es nicht. Einst war Tie'Shianna die gleißende Stadt – doch irgendetwas ist geschehen, an das ich mich nicht mehr erinnern kann...“

- Wie können wir die Stadt / die Elfen retten, was müssen wir tun?

„Eine alte Legende besagt, dass es zwei Helden aus einem Volk im Norden bestimmt ist, dem Volk der Elfen zu helfen – obgleich nur einer von beiden die Suche erfolgreich beenden wird. Findet den verschleppten hohen König Fenvarien, der dereinst über Tie'Shianna herrschte. Er allein kann das Elfenvolk vor dem Untergang bewahren.“

- Wie / wo sollen wir den König finden?

„Reist zu den Inseln im Nebel und findet „Tir kei kel“, die Insel der alten Helden. Sucht nach den erschlagenen Leibwachen des hohen Königs, die vielleicht Auskunft geben können, wohin Fenvarien verschleppt wurde.“

- Was sind / wo finden wir die Insel im Nebel?

„Die Insel im Nebel liegt zwischen dem diesseits der bekannten Welt und dem jenseits einer unbekanntem. Kein Weg eines Sterblichen führt dorthin, doch könnt ihr der Macht der Elfen folgen. Zu den Füßen meiner Statue findet ihr eine Flöte. Spielt auf ihr, und ihr habt den Wunsch frei, den der Diener meinem Volk noch immer schuldig ist.“

Beorn und Phileasson schauen sich an, und im selben Augenblick stürmen beide auf die Statue Orimas zu. (An dieser Stelle kann man verdeckt oder öffentlich Würfeln, um den Spielern das Gefühl zu geben sie hätten einfach nur Pech gehabt. Natürlich gewinnt Beorn dieses Gefecht – siehe dazu das Abenteuer. Er spielt eine Melodie auf der Flöte und wünscht sich und seine Gefährten auf die „Tir kei kel“ – woraufhin er und seine Mannen augenblicklich verschwinden.)