



DAS PHILEASSON-PROJEKT



www.phileasson-projekt.de

INSELN IM NEBEL: DER TOD SIMIAS

Ein Kurzscenario

erarbeitet von Simon Krämer
[Simon.Kraemer@uni-bonn.de]

© Simon Krämer



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 Tod Simias, des ersten Hochkönigs

Das Szenario zeigt den Tod **Simias**, des ersten Hochkönigs beim Sieg über die vom Riesland aus in das heutige Bornland eingefallene Heer des Namenlosen und den Beginn des Aufstiegs Fenvariens. Es basiert auf der gemeinsamen Erinnerung aller elfischen Völker (**aLuT**, S. 15) und spielt damit Jahrtausende vor der Zerstörung Tie'Shiannas, stellt jedoch ein wichtiges Datum der hochelfischen Geschichte dar, das sich für einen Einbau in die Phileasson-Saga anbietet.

Dieser Teil des Abenteuers sollte abweichend von den in der Saga vorgestellten Regeln (S. 224) nur bei **geringer Realitätsdichte** gespielt werden, da sonst die Gefahr zu groß ist, dass die Helden beim Zusammenprall der namenlosen Heere mit der geballten Macht der Hochelfen ums Leben kommen. Hier gilt es, den Lebensweg Fenvariens und die Krönung Orimas zur neuen Hochkönigin zu erleben und nicht, schon lange vergessene Monster zu erschlagen.

Um den Helden Mut zu machen können Sie den Spielern bewusst machen, dass sie nur als Beobachter hier sind und nicht um das Leben ihrer Helden fürchten müssen, indem Sie schon früh beschreiben, das einige Bäume nebelhaft wirken, auf dem Boden liegende Schwerter nicht aufgehoben werden können oder lose Blätter einfach durch einen Helden hindurch fallen.

Eine unheimliche Insel im Nyr:

Vor euch liegt erneut eine Insel, doch diese ist anders. Düstere, fast schwarze Wolken türmen sich über dem Eiland auf und bilden einen riesigen Strudel in dessen Mitte sich der sternenlose Himmel zeigt. Immer wieder zucken Blitze in den krank wirkenden Wald, der bis zum felsigen Ufer reicht. Wie um die Szenerie noch unwirklicher zu machen herrscht absolute Windstille, keine Welle regt sich.

Gehen die Helden von Bord, so treffen sie schon bald auf Spuren der erbitterten Kämpfe und jahrelangen Heerzüge, die hier in der -vorerst- entscheidenden Schlacht zwischen den Hochelfen und den Heerscharen des Namenlosen gipfeln.

Viele der Nadelbäume des Bornwaldes sind durch Spuren von Feuer oder Magie versengt, Steine zerbrochen und Felsen gesplittert. Blutgeruch liegt in der Luft und schließlich trifft die Gruppe auf einer Lichtung auf die ersten Leichen.

Verrenkte Körper von Elfen und zerhauene Rüstungen der Geisterkrieger liegen neben dem Kadaver eines Hippogreifens und mehrerer Pferde, schwer gepanzerten Orks, wild und barbarisch wirkenden Menschen sowie tierhaft wirkenden Wesen mit ausgezehrt Körpern und grausamen Waffen. Der Kampf ist weiter gezogen doch die tobende Schlacht ist nahe, Helden mit hoher *Sinnenschärfe* werden den Lärm bereits hören.

Zeugen der Schlacht:

Die Helden nähern sich von hinten dem Feldherrenhügel der namenlosen Truppen.

Auf dem Hügel stehen einige schwarze Zelte, dutzende purpurne Standarten mit dem Wappen Maruk-Methais wurden gehisst. Überall sind in schwarze Plattenrüstungen gehüllte Wächter mit Äxten und Speißen, die persönliche Garde des Feldherren. Von der Spitze des Hügel erkennt ihr schließlich eine riesige freie Fläche inmitten der Wälder, auf der eine unbeschreibliche Schlacht tobt. Zehntausende strahlende Hochelfen fechten hier gegen eine unzählbare Schar des Bösen.

Genau vor euch überragt ein drei Schritt hoher Mann in schwerer Rüstung der von Dunkelheit umgeben zu sein scheint die versammelten Offiziere. Gerade jetzt schwingt er sich auf ein ungeheueres Schlachtross, reißt seinen von purpurnen Blitzen umspielten Säbel in die Luft und befiehlt in euch fremder Sprache einen Angriff.

Die Helden werden Zeuge, wie die Schlachtenreiter Maruk-Methais tief in die Flanke des elfischen Heeres dringen und die strahlenden Heroen scheinbar mühelos bezwingen. Wo auch immer der Heerführer erscheint bricht der Widerstand der Elfen und fallen Geisterkrieger leblos in sich zusammen.

Als ihr schon glaubt, das Gemetzel kenne kein Ende ertönt plötzlich ein ergreifender, zweistimmiger Gesang. Selbst ihr könnt euch hinter dem Schleier der Jahrtausende kaum seiner Wirkung erwehren, doch die Kämpfenden werden schier überwältigt: reihenweise scheinen die Berserker zu sich zu kommen. Sowohl die Recken der Elfen als auch die namenlosen Horden strecken die Waffen als ein Elf im dunkelgrünen Gewand allein auf den Feind zu schreitet. Unter dem Einfluss des Friedensliedes beruhigt sich das dämonische Ross, wird zahm und lässt sich von seinem Reiter nicht mehr bewegen. Begeistert skandieren die Elfen den Namen ihres Helden: **Fenvarien vom-Licht-gestreift!**

Beschreiben Sie, wie die Elfen neue Hoffnung schöpfen und die namenlosen Elitetruppen langsam zurück drängen. Nur Maruk-Methai kämpft in stiller Raserei ohne einen Fuß breit zu weichen, bis **Simia der-aus-dem-Licht-trat** auf einem weißen Hippogreif reitend erscheint. Vergessen Sie nicht, den **Sternenstein** in der kristallinen Krone des Hochkönigs in die Beschreibung einfließen zu lassen. Der Lichtelf sucht den direkten Kampf mit der rechten Hand des namenlosen Gottes und das Gefecht tobt hin und her, wobei der düstere Heerführer immer dämonischer wirkt während die sterbliche Hülle von ihm abfällt.

Schließlich schlägt Maruk-Methai seine zur Klaue verformte Linke durch die weiße Tücherrüstung des Elfen. Simia schreit auf, doch es dringt kein Blut aus der Wunde: reines, gleißendes Licht schlägt dem Feind entgegen und bereitet diesem sichtlich Qualen. Wieder und wieder dringt der nun aus mehreren Wunden strahlende Hochkönig auf den Widersacher ein und schließlich obsiegt das Licht über die Finsternis. Plötzlich bricht der Himmel auf, als der Säbel des Feldherren zerspringt und der leuchtende Hochkönig seinen Feind umarmt. Eine Welle intensiven Lichts blendet euch und als ihr wieder sehen könnt befindet sich das Heer des Namenlosen in heillosen Flucht. Der Leib Simias hingegen welkt innerhalb von Augenblicken dahin, der Körper zerfällt und sein Lebenslicht fährt strahlend zum Himmel auf, wo es mit der Praiosscheibe verschmilzt.

Zurück bleibt neben einigen Dutzend elfischer Kämpfer der glänzende Sternenstein, das Symbol der Würde des Hochkönigs. Während **Orima spricht-von-der-Wahrheit** dieses an sich nimmt verblässen die Schemen der Elfen und die Helden finden sich allein auf der unversehrten Lichtung wieder. Die Geschichte ist beendet und beginnt ihren Lauf vom Neuen mit dem Beginn der Schlacht.

Meisterinformationen:

Sobald Orima zur Hochkönigin der Hochelfen wird erkennt die ohnehin mächtige die Seherin das Böse im Osten: Zwar wurde die rechte Hand des Namenlosen vorerst vernichtet, dessen Macht aber nicht gebannt. Sie sieht das Schicksal der Hochelfen in einem Jahrtausende währenden Kampf langsam vernichtet zu werden, erkennt jedoch keinen Weg, der ihr Volk aus diesem Schicksal befreien würde bevor sie wegen der Intensität der Vision erblindet.