

Die Phileasson-Saga

- Abujin al Raschidjaar (Maraskaner aus Sinoda – Michael)
- Priamos Tyrenakis (Aves Geweihter von den Zyklopeninseln – Dennis)
- Gawen „Phexado“ (Phex Geweihter – Christian Z.)
- Cordovan von Fasar (Magier aus Fasar – Sascha)
- Jacopo di Madjani (Söldner aus Punin und Bruder von Roderigo – Sebastian)
- Finwar Mondläufer (Halbelf aus dem Reichsforst – Julian)
- Ragnar Hallarson (Thorwaler aus Brabak – Dennis)
- Roderigo di Madjiani aus Punin (Magier aus Punin – Sebastian) - **gestorben**

Zeitraum: Hesinde 1014 BF bis Peraine 1015 BF

Ort: Thorwal, Nordmeer, Yetiland, Bornland, Tobrien, Maraskan, Südmeer, Fasar, Wüste Khom, Altoum, Feuerschlundinsel, Liebliches Feld, Zyklopeninseln

Meisterpersonen: Phileasson, Beorn der Blender, Hetmann Tronde Torbensson, Traviageweihte Shaya und Lenyas als Schiedsrichter, Ohm Follkner, Ynu der Waldmensch, Eigor Eisenbeiß der Zwerg, Berman Fassbinder, Gilion der Elf, Storko der Rote, Raluf der Starke, Balasca die Magierin, Childwig aus Grangor, Baldur der Söldner, Eilif Donnerfaust, Thorstor aus Thorwal, Abdul der verwirnte Zauberer, Malina die Hexe

Gen Norden

30. Hesinde 1014 BF

Wintersonnenwende in Thorwal. Die Helden sind der Einladung des Hetmanns Phileasson gefolgt und erreichen während einem heftigen Schneetreiben die Stadt Thorwal. In der Großen Halla des Obersten Hetmanns der Thorwaler (aktuell Tronde Torbensson) trifft man sich zu Gesang, Geschichten und Schnaps. Während der Feier berichten die Helden von ihren Taten gegen die Orken. Aber auch Beorn, genannt der Blender und Asleif "Foggwulf" Phileasson erzählen (schmücken diese natürlich großzügig aus) von ihren Fahrten und Erlebnissen. Dabei kommt es zu einem Streit zwischen den beiden Seefahrern. Der Oberste Hetmann Tronde Torbensson kann nicht schlichten und so ruft er zu einer großen Wettfahrt um Aventurien auf. Keiner der beiden Schiffsführer darf jemanden aus seiner eigenen Mannschaft auswählen und so wird fleißig rekrutiert. Dem Sieger winkt der Titel: König der Meere.

Die Helden lernen während der Feier den Skalden Ohm Follkner kennen. Nachdem Ende des Festes (die meisten Helden sind betrunken) bringt er sie in seinem Haus unter.

01. bis 05. Firun

Während sich Beorn auf die Thorwaler Tugenden wie Kampfkraft und Mut verlässt und nur Thorwaler in seine Mannschaft aufnimmt, geht Phileasson in eine völlig andere Richtung. Ihm sind eine große Bandbreite an Fähigkeiten und Erfahrungen wichtiger und so finden sich Elfen, Hexen,

Magier, Maraskaner usw. in seiner Mannschaft wieder (1/3 der Mannschaft sind Nichtthorwaler!). Nachdem die Helden eine kurze, aber harte Ausbildung in Schwimmen, Boote fahren und Ausdauer genießen, rückt der Zeitpunkt der Abfahrt immer näher. Phileasson reist mit seiner großen Otta Seeadler und Beorn nimmt seine schnelle Otta Seeschlange.

Die Mannschaft Phileassons:

- die Traviageweihte Shaya als Schiedsrichter
- der Skalde Ohm Follkner
- der Waldmensch Ynu (er ist kaum noch unter den ganzen Decken und Fellen zu erkennen)
- Eigor Eisenbeiß der Zwerg
- Berman Fassbinder
- Gilion der Elf aus dem Svelltbund
- Storko der Rote aus Nostria
- Raluf der Starke (oder der Kühne), ein riesiger Fjarninger
- Malina die Hexe
- die Helden
- und 34 Thorwaler

06. Firun

Tausende Menschen haben sich im verschneiten Thorwal am Hafen versammelt und bejubeln ihre Favoriten. Hetmann Tronde hält eine kurze Rede und gibt das erste Ziel aus: Einen Kopfschwänzler im Hohen Norden fangen und den Himmelsturm, an dem Dere festgemacht ist, erkunden. Danach nimmt jeder Rekker seinen Platz auf der Otta ein und alles wartet auf das Startsignal des Hetmanns.

Das Signal!

Mit kräftigen und schnellen Ruderschlägen setzen sich die beiden Ottas in Bewegung und verlassen unter tosendem Jubel den Hafen von Thorwal. Lange Zeit liegen beide Schiffe gleich auf, doch Beorns Schiff setzt sich immer weiter von der Otta Phileassons ab. Thorwaler Kraft und das schlanke Schiff von Beorn haben hier einen deutlichen Vorteil und so verschwindet die Seeschlange nach einer Stunde am nördlichen Horizont. Die nächsten Tage auf See werden von eisiger Kälte bestimmt. Zerstreuung findet die Besatzung durch "Geschichten erzählen". Hier schüchtert Eigor Eisenbeiß die abergläubischen Thorwaler mit seinen Gruselgeschichten über Seeschlangen, Hexen, Dämonenhaie usw. ein.

09. Firun

Der Waldläufer Finwar kann die "Seeadler" vor einen schlimmen Unwetter bewahren, indem er am Horizont frühzeitig die Anzeichen erkennt. Phileasson lässt das Schiff wenden und nach Olport segeln. Keine Stunde zu früh! Bereits im Hafen beginnt ein heftiger Schneesturm und die Gefährten retten sich zum Gasthof. Die nächsten Tage verbringt man hier in der molligen Wärme des Kaminfeuers und erholt sich von den Strapazen der Fahrt. In der örtlichen Akademie kann man in einige Karten des Nordens (und Südens) einsehen. Nach 5 Tagen (extreme Kälte und der "Jahrhundertsturm") bricht die Mannschaft am 14. Firun wieder auf, um den Vorsprung von Beorn

aufzuholen. Immer wieder kommt es auf der Fahrt zwischen Thorwalern und Nichtthorwalern zu Streitigkeiten (Roderigo setzt mittels einem Somnigravis einen Rekker außer Gefecht).

16. Firun

Unterwegs entdeckt die Mannschaft ein Ruderblatt der Seeschlange im Wasser und hofft, dass Beorn nicht mehr weit weg sein kann.

18. Firun

Ein treffen mit einer Herde Wale endet für die meisten Mannschaftsmitglieder nass und so steuert man am Abend eine kleine bewaldete Bucht an. Während die Mannschaft ein Lager errichtet, versuchen einige Helden (Crottet / Finwar /Gawen) "Frischfleisch" zu organisieren und gehen auf die Jagd. Es ist bereits dunkel und nur der halbbedeckte Mond sorgt für Licht. Schnell finden die Gefährten die Spur eines Wildtieres und nehmen die Verfolgung auf. Gawen trennt sich von der Gruppe und versucht es auf eigene Faust. Während Crottet und Finwar erfolgreich bei der Jagd sind und eine Halmar-Antilope erlegen konnten, gerät Gawen in tödliche Gefahr. 4 große und hungrige Wölfe fallen über ihn her. Es gelingt Gawen eines der Tiere zu vertreiben und zwei zu verletzen, doch unterliegt er der Übermacht der Wölfe. Als Phileasson und die Helden die Schreie des Gawen hören, eilen sie ihm zur Hilfe. In letzter Sekunde, kann Phileasson Gawen das Leben mit einem Heiltrank retten - doch ist Gawen in Zukunft von einer grässlichen Narbe im Gesicht gezeichnet. Da Finwar und Crottet auch Gawens Hilferufe vernahmen und zur Hilfe eilten, mussten sie ihre Beute zurück lassen. Heute Abend ist die Stimmung in der Mannschaft gedrückt: Beorn hat großen Vorsprung, fast wäre jemand gestorben und keine frische Ration.

19. Firun

In den nächsten Tagen reisen die Helden vorbei an große Eisberge, durch die eisigen Nordgewässer in Richtung Norden. Es werden „Eiswachen“ eingeteilt, die mit ihren Ruderblättern schwimmende Eisschollen vom Schiff wegstoßen.

24. Firun

Die Seeadler durchfährt langsam eine dichte Nebelbank und Eisenbeiß erzählt wieder gruselige Geschichte über einen Geisterschiff, dass die Seelen der Seefahrer zu sich holt und das vorher mit einer Glocke ankündigt. Plötzlich ertönt im Nebel eine Schiffsglocke und die Mannschaft gerät in Panik. Sogar die Umrisse eines Schiffes sind auszumachen. Die Mannschaft reagiert mit einer Salve von Schneidezähnen, die sie auf die Umrisse zu wirft. Das Schemenhafte Gebilde erwidert den Angriff mit einem Schwall von Beleidigungen und Flüchen. Es ist ein Kutter mit Robbenjägern. Erleichterung macht sich breit. Felle, Schnaps und Informationen werden ausgetauscht – danach wird die Fahrt fortgesetzt.

25. Firun

Kurz vor dem Yetiland wird die Mannschaft der Seeadler von zwei Eisbergen eingeschlossen und kann sich erst mit Mühe nach mehreren Stunden befreien.

26. Firun

Am vereinbarten Treffpunkt mit den Knorren aus Thorwal am Rande des Packeises, erfahren die Helden, dass Beorn bereits vor über einer Woche hier anlandete. Man belädt die bereitgestellten

Eissegler mit Proviant und Ausrüstung. Schlittenhunde und Eisschlitten werden für die weitere Reise vorbereitet.

27. Firun

Die Reise durch die Eisswüste beginnt. Man überwindet eine gefährliche Eisspalte und entdeckt ein altes Lager von Beorn. Die Helden erkunden per Eissegler die Umgebung und Phileasson reist mit der Mannschaft per Schlittenhunde und Schlitten hinterher.

28. Firun

Ein Eissegler stürzt mit 2 Thorwaler in den Tod – nach der Bestattung der Nordleute wird die Fahrt fortgesetzt. In einem Eissturm begegnet Abujin einer gefährlichen Eisfee – kann dieser aber Widerstehen. Die Fahrt kommt vor einer riesigen Eisspalte zum stehen und die Helden entdecken ein großes Segelschiff – dass im ewigen Eis gefangen ist. Vom Eis Mumifizierte Matrosen hängen in den Seilen.

29. Firun

Die große Spalte wird umfahren und die Reisegruppe gerät in ein riesiges Eisigelfeld. Roderigo zerstört ein solches Gebilde und entdeckt dabei, dass es dann scharfe Eiszapfen verschießt. Wieder wird ein altes Lager von Beorn gefunden. Im Lager finden die Helden auch die Überreste eines toten Yetis. Anscheinend wurde es gejagt und gegessen. Ein weiterer toter Yeti wird gefunden. Ein Yetibaby ist zu hören. Das Baby liegt in den armen seiner toten Mutter (ein Opfer des Krieges, den Beorn den Yetis aufgezwungen hat - als er anfing diese zu jagen) und war halb verhungert. Der kleine Yeti kann gerettet werden.

In nächtlichen Schlaflager werden die Helden von Yetis angegriffen – doch es kommt zu keinen Kampf. Die Helden übergeben den Yetis das Baby. Diese akzeptieren das als Friedensgeste und ist bereit die Helden zu ihrem Dorf zu führen.

30. Firun

Unterwegs zum Yetidorf entdecken die Helden einen zerstörten Eissegler und 2 tote Mannschaftsmitglieder von Beorn. Aus dem Eissegler ragen Yetispeere. Anscheinend hat er hier einen Krieg mit den Yetis angezettelt.

01. Tsa

Im Dorf der Yetis können die Helden, Phileasson und die Mannschaft der Seeadler die Elfe Galandel (im Dorf der Yetis eine ähnliche Stellung eines Schamanen)davon überzeugen, dass man keinen Krieg will. Beorn ist der Böse, Phileasson der Gute. Galandel kann überzeugt werden und berichtet den Helden, dass es im Tal der Donnerwanderer Kopfschwänzler gibt.

02. Tsa

Reise zum Tal der Donnerwanderer. Unterwegs entdeckt man noch weitere Wracks von Beorns Eisseglern. Vor dem Tal wird ein Lager aufgeschlagen (Segler, Schlittenhunde, Schlitten, Ausrüstung) und von 10 Thorwaler Rekkern gesichert.

03. Tsa

Im Tal (bewacht von den Grom Grom Yetis – anscheinend ein heiliger Ort, in dem es niemals kalt

wird) richten Phileasson, die Helden und ein Teil der Mannschaft ein Lager ein. Das Tal der Donnerwanderer ist ein Ort, der von einem warmen See und tiefen Dschungel bedeckt ist. Die ersten Erkundungen zum Rand des Dschungels werden von den Helden durchgeführt.

04. Tsa

Die Helden treffen im Tal bei ihren Erkundungen auf einen Trupp von Beorns Mannschaft. Angeführt wird der Trupp von Torstor (einem berühmten Thorwaler Krieger). Es ist eine friedliche Begegnung am Feuer und Torstor teilt seine Vorräte mit den Helden. Nachdem Treffen reisen die Helden weiter in den dichten Dschungel und treffen auf einer Lichtung auf einen Schlinger. Es kommt zum Kampf – bei dem Malina schwer verletzt wird. Der Schlinger kann mit Mühe bezwungen werden.

05. Tsa

Müde erreichen die Helden den See im Zentrum des Tals und ruhen sich dort aus. Gawen erkrankt am Wundfieber und muss gestützt werden.

06. Tsa

Ohne Erfolg schleppen sich die Helden durch den Dschungel zum Lager Phileassons und der Mannschaft. Phileasson bricht selbst auf, um ein Kopfschwänzler zu fangen. Die Helden ruhen sich im Lager aus.

09. Tsa

Auch Phileasson gelingt es ebenfalls nicht einen Kopfschwänzler zu fangen. Getrübte Stimmung im Lager.

10. Tsa

Neuer Versuch! Die Helden versprechen Phileasson das Tier zu fangen und brechen zur Jagt auf. Shaya und Raluf begleiten die Helden.

11. Tsa

Die Reisegruppe entdeckt die Reste eines Mammutjungen, die eines Lagers und das Grab eines Thorwalers aus Beorns Mannschaft.

Gegen Abend sichten die Helden eine Mammutherde und beginnen mit ihren Planungen. Auf ein Mammut wird ein Somnigravis gewirkt, ein Teil der Steppe im Tal fängt durch ungeschicktes Verhalten der Helden Feuer und die Helden reiten auf dem Mammut durch die brennende Steppe. Der wilde Ritt wird nur durch eine Fallgrube gestoppt.

Nur mit Mühe können die Helden ein Mammut fangen - Beorn war auch hier wieder schneller und hat das Tal bereits vor einer Woche verlassen. Nachdem das Mammut aus dem Tal gebracht, auf einen Eissegler (wurde verstärkt) verschnürt und in Richtung Knorren am Rande des Packeises gebracht wird - brechen die Helden und Phileasson mit Hilfe eines Zaubersteines (von Mutter Galandel) am 17. Tsa zum Himmelsturm auf.