



DAS SIMYALA-PROJEKT



www.simyala-projekt.de

KAMPAGNENAUSKLANG: DIE SIMYALANISCHEN GLYPHEN

Eine Spielhilfe

erarbeitet von Christian Jeub
[zankenblatt@garetien.de]

© Christian Jeub



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](http://www.ulisses-medien.de) 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

Die Helden können bei der Erforschung Simyalas einen wahren Schatz an hochelfischen Schriften bergen, die später unter dem Namen „Simyala-Fragmente“ die aventurische Gelehrtschaft, allen voran die Puniner Akademie, in Aufruhr versetzen werden. Um diese Stücke elfischer Geschichte am Spieltisch greifbar zu machen, hat Christian Jeub die simyalanische Glyphen ausgearbeitet.

Diese Spielhilfe enthält den Simyalanisch-TrueType-Font (als TTF-Datei), sodass Spieler der Kampagne selbst Quellen in hochelfischer Schrift erstellen können, außerdem zwei Tabellen, die eine Übersicht über das simyalanische Alphabet geben.

Wer die Glyphen bereits zu einem früheren Zeitpunkt der Kampagne ins Spiel einbinden möchte, kann den beiliegenden Artikel aus dem *Garetisch-Greifenfurter-Herold* (der Zeitung des Briefspiels für die Provinzen Königreich Garetien und die Markgrafschaften Greifenfurt und Perricum) verwenden, in dem der Magus Cormac ui Dunvallo von der Entschlüsselung eines altelfischen Schriftstücks berichtet.

Die simyalanischen Glyphen
von Christian Jeub
7. Januar 2003

a	b	c	d
			
e	f	g	h
			
i	j	k	l
			
m	n	o	p
			
q	r	s	t
			
u	v	w	x
			
y	z	sch	ch
