

EINLEITUNG ZUR KAMPAGNE

von Philipp Spreckels

DIE NEUAUFLAGE

Die *Phileasson-Saga* wurde erstmals in den Jahren 1990 und 1991 in vier Einzelbänden veröffentlicht und 1999 mit leichten Anpassungen von Bernhard Hennen und Florian Don-Schauen an die 3. Regelversion als Sammelband neu aufgelegt.

Der vorliegende Hardcover-Sammelband enthält alle 12 Einzelabenteuer, vom Start der Saga in Thorwal über die Inseln im Nebel bis zu ihrem Finale, sowie die gemeinsamen Anhänge. Alle Regeltexte wurden an den DSA 4.1 Standard angepasst. Darüber hinaus haben wir uns auch das Ziel gesetzt, sowohl die Stärken und den Charme dieses Klassikers zu bewahren, als auch die immerhin schon über 18 Jahre alte Geschichte wieder in den aventurischen Hintergrund zu integrieren und dramaturgisch stark aufzuwerten. So wurden zahlreiche Ausführungen ergänzt, komplett neue Kapitel eingefügt und wichtige Hintergrundartikel und Spielhilfen in die Abenteuer eingebettet.

Wenn Sie diesen Hardcoverband in Ihren Händen halten, hat eine lange Reise ihren Abschluss gefunden. Noch vor dem Abitur in Zeven begann ich als Spielleiter damit, meine Schulkameraden von Thorwal aus ins Ewige Eis zu schicken und schon damals sah ich, wie viel ungenutztes Potential noch in der Saga steckte. Während des Zivildienstes entdeckten wir dann gemeinsam die mysteriösen Inseln im Nebeln, das meiner Meinung nach bis heute innovativste Setting des Schwarzen Auges und auch darüber hinaus. Nun habe ich in Münster meinen BA in der Tasche und blicke auf 10 Monate harten Ringens mit der Kampagne zurück. Mühen, die sich gelohnt haben und diesmal ins offizielle Aventurien einfließen werden. Der massive Verschleiß an Kaffee und Schokolade und meine Bildschirmbräune sind nur einige 'Nebeneffekte' der Überarbeitung.

Ich bin stolz auf das, was mit der Überarbeitung auf die Beine gestellt wurde. Zusammen mit David Heise, Dietrich Bernhardt und Markus Pfitzner war es mir möglich aus dem Holz der 2. Auflage eine neue, verbesserte Version der Saga zu schnitzen. Wir haben unser Bestes gegeben und sind nun gespannt, ob die Neuauflage auf ihrer Jungfernfahrt den Anforderungen der See – also der Spielerschaft – gewachsen ist.

Wir wünschen der neusten Generation von Wettfahrern unter *Phileasson* viel Erfolg und eine gute Jagd (auf Beorn)!

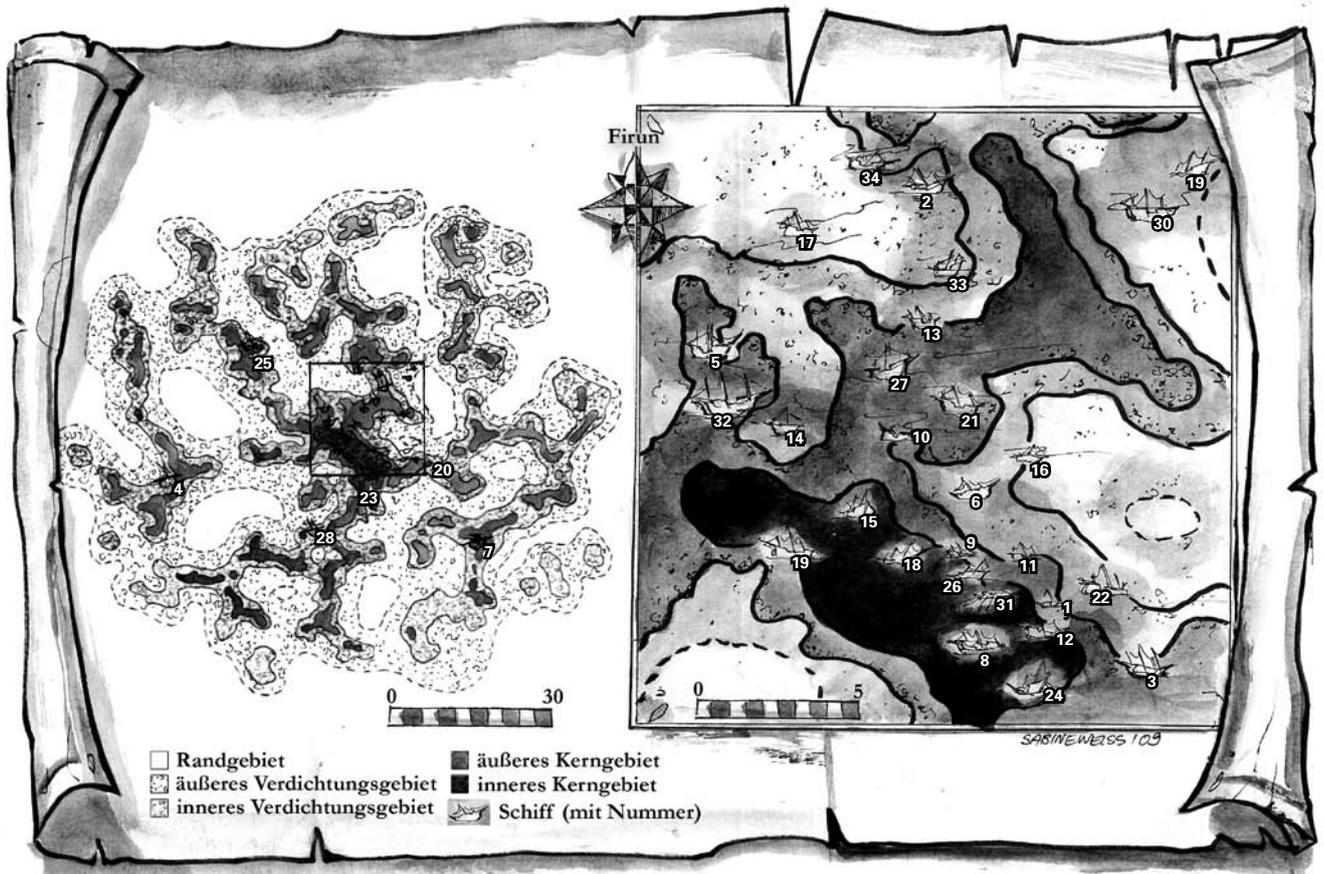
Philipp Spreckels
Münster, im Juli 2009

Weitergehende Informationen und Werkstattberichte zur Überarbeitung finden Sie unter www.epenschmiede.de

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

In diesem Band wird häufig auf andere Titel aus der Reihe *Das Schwarze Auge* verwiesen. Um Ihnen die Orientierung zu erleichtern, hier eine Erläuterung der verwendeten Abkürzungen:

AB xxx	Aventurischer Bote Nummer xxx
Angrosch	Regionalspielhilfe Angroschs Kinder
Arsenal	Spielhilfe Aventurisches Arsenal
Basis	Das Schwarze Auge: Basisregelwerk
Bär	Regionalspielhilfe Land des Schwarzen Bären
Blutrosen	Blutrosen und Marasken aus der Box <i>Borbarads Erben</i>
Dämonenkrone	Unter der Dämonenkrone aus der Box <i>Borbarads Erben</i>
Efferd	Spielhilfe Efferds Wogen
Erste Sonne	Regionalspielhilfe Land der Ersten Sonne
GA	Geographia Aventurica
Großer Fluss	Regionalspielhilfe Am Großen Fluss
Herz	Regionalspielhilfe Herz des Reiches
LCD	Regelwerk Liber Cantiones Deluxe
Licht und Traum	Regionalspielhilfe Aus Licht und Traum
Meridiana	Regionalspielhilfe In den Dschungeln Meridianas
Meisterschirm	Begleitheft aus dem Meisterschirm
Myranor	Regelwerk Myranor
Raschtul	Regionalspielhilfe Raschtuls Atem
Ritterburgen	Spielhilfe Ritterburgen & Spelunken
Schild	Regionalspielhilfe Schild des Reiches
SRD	Spielhilfe Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdH	Regelwerk Wege der Helden
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
Westwind	Regionalspielhilfe Unter dem Westwind



DIE GEBIETE DES SARGASSO-MEERES

Das Sargasso-Meer kann auf Grund der unterschiedlichen Stärke des Tangbodens grob in fünf Bereiche unterteilt werden. Zufallsbegegnungen können täglich bestimmt werden.

LANDSCHAFTSTYP: SARGASSO-MEER

Gebiet: 100 Meilen durchmessendes Tangfeld zwischen Maraskan und den Waldinseln der Charyptik, das Sargasso-Meer oder auch Tote See genannt wird.

Landschaft: Ein großer Tang- und Algenteppich; am Rand nur einzelne Tangbrocken; im Zentrum eine mehrere Schritt dicke, durchgehende Tangschicht.

Klima: Warm bis heiß und sehr feucht; schwül, wenn der erfrischende Wind ausbleibt; selten Stürme.

Wildvorkommen: Fische unter dem Tang (selten); diverse Vogelarten, Insekten, Ratten, Krebse (häufig); Fluginsekten, Schleimgetier (gelegentlich); Reptilien und Amphibien (selten)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen:

sehr häufig: Sumpffegel, anderes Kleingetier

häufig: Fluginsekten, Ratten, Seemöwen

gelegentlich: Morfus, Moskitos, diverse Raubfische, große Spinnen, Scherenwürmer

selten: Riesen-/Vampirfledermäuse, Krakenmolche, Lederschwingen

Prägende Vegetation: Tang, Tang und nochmals Tang; Algen und ungenießbare Pilze, die verrotteten Tang abbauen

Essbare Pflanzen: Leicht giftige Algen (gelegentlich); ungiftiger Bewuchs (sehr selten)

RANDGEBIET

Erscheinung: Die See ist größtenteils (20 bis 80 Prozent) mit schwarzgrünem Tang bedeckt, der zu einzelnen, von freien Kanälen umgebenen Ballen und Inseln verklumpt ist.

Passage: Mit der *Stern von Silz* ohne große Probleme befahrbar (Kapitän: *Seefahrt (Steuermann)* +3; Matrosen: *Boote Fahren / Seefahrt*)

Tagesetappe: 60 Meilen. Pro fehlendem Punkt der schlechtesten Probe werden 6 Meilen von der bewältigten Tagesetappe abgezogen.

Erschöpfung: 1 Punkt pro Stunde, da häufig gesegelt werden kann

Zufallsbegegnungen (W20): 1–14 Keine; 15–18 Seemöwen bei der Jagd; 19 Stürmische See; 20 Lederschwinge (siehe **Sichtung der Lederschwinge** Seite 141).

ÄUßERES VERDÜCHTUNGSGBIET

Erscheinung: Das Meer ist von einer durchgängigen dünnen Schicht blauschwarzen Tangs bedeckt, der hin und wieder von freien Flächen unterbrochen wird. Vereinzelt finden sich dichtere Tanginseln.

Passage: Per Schiff mit erheblichen Schwierigkeiten verbunden (Kapitän: *Seefahrt (Steuermann)* +5; Matrosen: *Boote Fahren / Seefahrt* +3)

Tagesetappe: 25 Meilen, –2,5 pro fehlendem Punkt der schlechtesten Probe

Erschöpfung: 2 Punkte pro Stunde, da nur noch selten gesegelt werden kann

Zufallsbegegnungen (W20): 1–15 Keine; 16 Nachts Geist

TEMPELVORSTEHERIN SSIRISSA

Am Fuß der Treppe, die zum Felsvorsprung führt, liegt das Haus der Priesterschaft des Chr'Ssir'Ssr. Hier ist Ssirissa, die Vorsteherin des Tempels, anzutreffen. Sie ist in die Pläne des Xch'War zur Machterweiterung des Tempels eingeweiht und unterstützt sie in vollem Umfang. Von den Hintergründen der Ermordung des Zza-Xel weiß sie dagegen nichts. Legen die Helden eindeutige Beweise für die Machenschaften des Xch'War vor, haben sie die Möglichkeit, Ssirissa auf ihre Seite zu ziehen. Proben auf *Überzeugen* oder *Überreden* können dieses Vorhaben unterstützen.

Werden Späher auf die Gefährten Phileassons aufmerksam, während sie ins Tal der Tempel eindringen, wird die kriegerische Ssirissa persönlich die Verfolgung der Abenteurer anführen.

Kurzcharakteristik: Meisterliche Flugechsenreiterin und Kriegerin

Kampfwerte

Wurfspeer (3): INI 12+W6 FK 16 TP 1W6+4*

LeP 29 AuP 31 RS 3 KO 14 MR 8 GS 8**

Herausragende Talente: Reiten (Spezialisierung Flugechse) 14

Mirakel und Liturgien: Ssirissa hat schon seit Jahren keine Mirakel oder Liturgien mehr gewirkt, die in ihren Auswirkungen den Wind- und Wetterliturgien der Efferd-Geweihtenschaft (**WdG 62**) ähneln würden.

*) Treffer mit dieser Waffe verursacht eine Wunde bei einer Schadensschwelle von KO/2-2.

**) Ssirissa besitzt einen magischen Fußreif, der ihren Rüstungsschutz in kritischen Situationen vorübergehend um sechs Punkte erhöht.

TEMPELVORSTEHER YZASSAR

Yzassar, der Tempelvorsteher (der übrigens auch dem Volk der Krakonier angehört), wird sich unter keinen Umständen auf die Seite der Abenteurer schlagen. Durch Visionen weiß er von ihren 'Untaten' im Perlenmeer, und in seinen Augen war das, was sie mit dem Reißzahn der Seeschlange taten, Gotteslästerung. Sollte er auf die Anwesenheit der Helden im Tal aufmerksam werden, wird er sie verfolgen und keine Gelegenheit auslassen, die Gruppe ans Messer zu liefern. Der Tod durch Ertränken ist seiner Meinung nach das einzig angemessene Ende für diese Frevler.

Orientieren Sie sich an den Werten für Krakonier (Seite 212), falls Sie für den Tempelvorsteher Yzassar spieltechnische Werte benötigen.

Kurzcharakteristik: Meisterlicher Geweihter, Paktierer der Charpyroth (Charyb'Yzz) im 5. Kreis der Verdammnis

TEMPELVORSTEHERIN ZSINTISS

Die schlangengebilde Zsintiss ist, ohne es zu wissen, eine Chimäre aus einem alten Nest der Skrechu (**GA 249**) bei Mirham. Sie gelangte nach H'Rezzem, um dort den Einfluss ihrer Herrin zu mehren und wird dereinst von ihr 'geweckt', um ihr dann auch offiziell zu dienen. Sie ist eine glühende Verehrerin der H'Szint, ihr ganzer Stolz ist das *Buch der Namen*, der kostbarste Besitz ihres Tempels.

Die besondere Fähigkeit der Quitslinga, eine beliebige Gestalt anzunehmen, kommt Zsintiss' intriganten Machenschaften sehr entgegen. Ständig lässt sie zwei oder drei der Dämonen in Gestalt von Schmetterlingen, Libel-

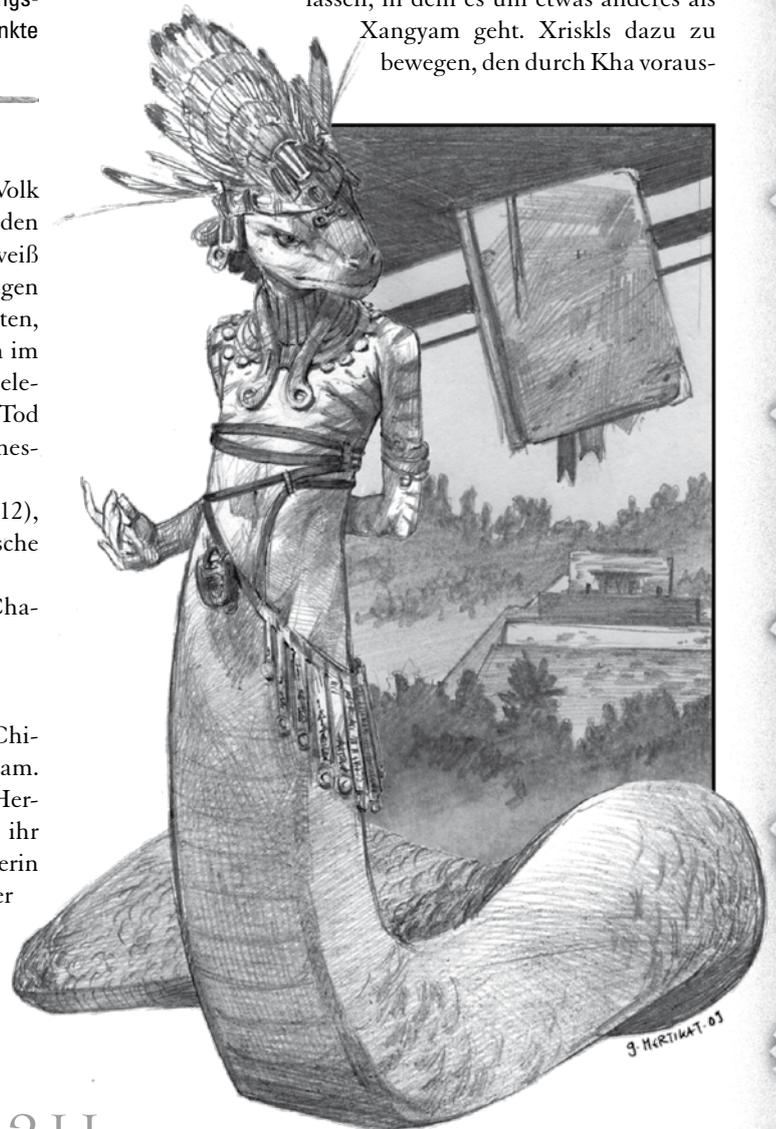
len oder kleinen Echsen durch das Tal streifen und für sich spionieren. Von Anfang an wusste sie deshalb um das Komplott des Xch'War. Sie war es, die den Zsahh-Priester Xzelfar über den geplanten Anschlag auf seinen Herren informierte und ihn losschickte, um den Hohen Priester des Tals der Tempel zu warnen. Egal wie vorsichtig sich die Abenteurer verhalten, wenn sie in das Tal eindringen – Zsintiss wird schon am ersten Tag von ihrer Anwesenheit erfahren. Bald nimmt sie Verbindung zur Gruppe auf und wird sie bei jedem Anschlag gegen das Triumvirat von Ssirissa, Yzassar und Xch'War unterstützen. Dies tut sie freilich nicht aus Nächstenliebe, sondern mit dem Kalkül, dass sie selbst zur Hohen Priesterin aufsteigen wird, sobald die Macht der drei Tempelvorsteher gebrochen ist. Sie wird auch versuchen, die Helden zu hintergehen, denn sie hat ein Interesse daran, dass die Siedler weiterhin im Tal bleiben, um Sklavendienste zu leisten.

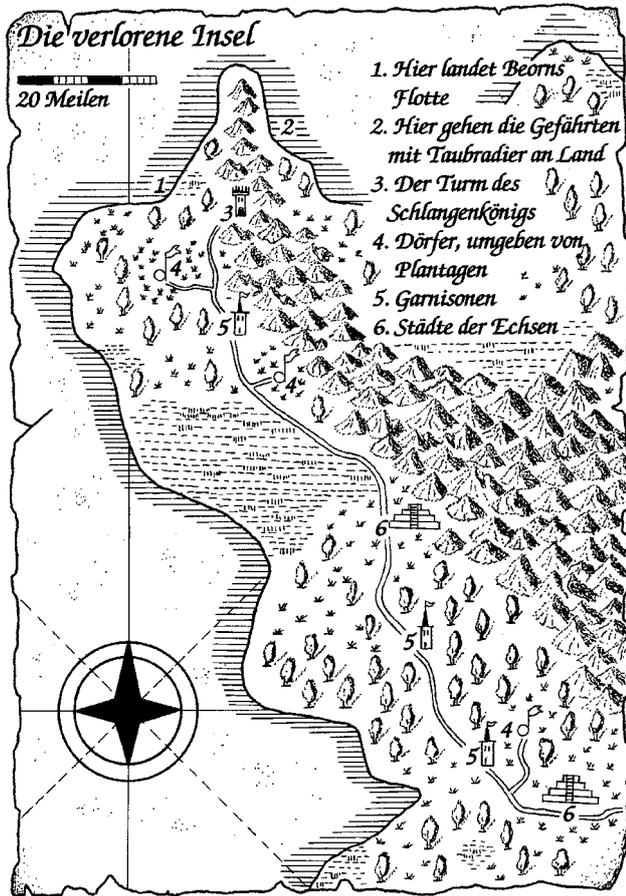
Spielen Sie Zsintiss als listenreiches und verschlagenes Wesen, in dem die Charaktermerkmale der Schlange das Menschliche überschatten. Gehen Sie dabei aber so bedächtig vor, dass Ihre Spieler lange an die Aufrichtigkeit von Zsintiss glauben.

Kurzcharakteristik: Meisterliche Intrigantin, kompetente Dämonologin und Geweihte

TEMPELVORSTEHER XRISKLS

Xriskls, der Tempelvorsteher, ist ein sehr alter Achaz und interessiert sich nicht für die Intrigen der anderen Priestergruppen im Tal. Es ist schon schwer, ihn überhaupt dazu zu bringen, sich mit den Gefährten Phileassons auf ein Gespräch einzulassen, in dem es um etwas anderes als Xangyam geht. Xriskls dazu zu bewegen, den durch Kha voraus-





einem direkten Angriff auf den Turm wird abgeraten (*Kriegskunst*-Probe +4), damit der Herrscher der Echsen in diesem Gebiet keine Truppen massiert.

Wenn der Strandabschnitt erst einmal erkämpft ist und die Truppen angelandet sind, umrundet *Taubralir* das Kap der Insel, und die Gefährten gehen an dem mit (2) gekennzeichneten Küstenstrich an Land. In der Nacht des ersten Tages nach dem Angriff überqueren sie die Berge und suchen sich einen versteckten Lagerplatz in der Nähe des Turms. Während des folgenden Tages können sie ruhen, um Kräfte für den für die zweite Nacht geplanten Angriff auf den Turm zu sammeln. Wenn das Ritual am Kessel erfolgreich beendet wurde, zieht sich die Gruppe zum nächstgelegenen Küstenstrich zurück, lässt dort *Taubralir* zu Wasser und flieht von der Insel. Auf hoher See erwarten die Gefährten dann den Rest der Flotte, um sich mit den 'Wilden', die ebenfalls im Verlauf des dritten Tages die Kämpfe beendeten, wieder zu vereinigen. (Um dafür zu sorgen, dass die Gruppe nicht ohne Beorn nach Aventurien zurückkehrt, muss einer der Gefährten Phileassons, zum Beispiel Ohm, bei der Flotte bleiben. Beorn verlässt sich darauf, dass Shadrueil seine Interessen vertritt.)

Bei diesem Angriffsplan handelt es sich um einen Vorschlag und nicht um ein Muss. Natürlich steht es Ihren Spielern frei, einen völlig anderen und vielleicht besseren Plan zu entwerfen.

DER ANGRIFF DER 'WILDEN'

Nachdem die 'Wilden' gelandet sind, können sie zunächst zehn Meilen vorrücken, ohne auf nennenswerte Gegenwehr zu stoßen. Erst dann gelingt es den Echsen, allmählich eine wirksame Verteidigung zu organisieren. Für jeweils weitere fünf Meilen, die die Elfen vorrücken wollen, wird nun ein Prüfwurf mit W20 fällig:

- unter 5 Die 'Wilden' werden fünf Meilen zurückgeschlagen.
- 6–14 Patt. Auf beiden Seiten bewegt sich nichts.
- 15–18 Die 'Wilden' rücken um fünf Meilen vor.
- 19+ Die 'Wilden' rücken um fünf Meilen vor und erobern mehrere kleine Plantagen. Dabei werden W20 Sklaven befreit.

Für jeden Helden, der an diesen Kämpfen teilnimmt, gibt es auf der Tabelle einen Bonus von +1. Bedingung ist allerdings, dass jedesmal, wenn der Bonus eingebracht wird, auch ein Kampf gegen einen Gegner ausgefochten werden muss. Im Verlauf eines Tages kann es zu maximal sechs Gefechten kommen; das heißt, die 'Wilden' können um höchstens 30 Meilen vorrücken. Wenn die Elfen bis zur Küste zurückgedrängt werden, müssen sie sich einschiffen und ihr Angriff ist vollständig abgeschlagen. Ab dem Mittag des zweiten Tages nimmt die Truppenstärke der Echsen zu und der obige Würfelwurf erleidet nach jedem Gefecht einen kumulativen Malus von -1. Würfeln Sie auf jeden Fall die Kampfergebnisse aus, denn vom Erfolg der 'Wilden' hängt ab, ob die Gefährten ihren Angriff auf den Turm des Schlangenkönigs durchführen können. Sobald die Elfen zurückgeschlagen sind, werden 3W20 Geflügelte zum Turm kommen, um ihren Herren den Sieg zu verkünden.

DIE INSEL

DAMALS

Einst war die Verlorene Insel ein 'normales' Eiland der Äußeren Inseln. Auf ihr spielte sich die Geschichte des Feldherren *Nurdo'bah* ab, der von seiner mächtigen Feste *Adha'bangravar* aus einen erfolgreichen Überfall auf die Echsenstadt *Ss'kr'm* verübte.

Adha'bangravar gehörte während der Blütezeit *Tie'Shiannas* zu einer jener elfischen Marken am Osthang der heutigen Goldfelsen, die direkt an die Reiche der Echsen grenzten. Es war die Aufgabe seiner Bewohner, die immer wieder einfallenden Echsen von *Ss'kr'm* von einem Ring stark bewachter Grenzfesten aus in Schach zu halten. Darüber hinaus hatte *Nurdo'bah* dafür zu sorgen, dass der Feind die heutige Kabashpforte nicht in seine Gewalt bekam, durch die damals der reißende *Nalayr* floss. (Die katastrophalen Umwälzungen des Zweiten Drachenkrieges, die schon *Maraskan* vom Festland getrennt hatten, zwangen den Strom später, einen anderen Weg zu suchen und schließlich komplett zu versanden. Ein trauriges Relikt des oberen *Nalayrs* hat bis heute überlebt: das rotbraune *Wadi Ankarech* im Norden der *Khôm*.) Die Kontrolle über den Engpass war für die *Fenvar* essentiell, da der *Nalayr* die einzige Möglichkeit bot, per Schiff das Meer der Sieben Winde und die an seiner Mündung gelegene Elfen-Enklave *Shian'wa* zu erreichen.

Um 1.200 v. BF änderte sich die Geschichte der Insel schlagartig. Der *Schlangenkönig* (Seite 260) gelangte mit seinem Gefolge in die Globule. Unter Aufbringung von immensen magischen Kräften erhöhte er die Realitätsdichte der Insel auf ein Maximum und unterbrach den Kreislauf ständiger Wiederholung. Als daraufhin die Ereignisse der Erzählung ein weiteres, letztes Mal abliefen, gelang es ihm mit seinem Gefolge, die sich auf der Insel abspielende Niederlage der Echsen in einen Sieg zu verwandeln. Die elfische Mark wurde vollständig vernichtet und die Überlebenden versklavt. So gelang es dem Schlangenkönig auf Dauer, eine kleine Enklave des geschuppten Volkes auf den Inseln im Nebel zu errichten.