



INSELN IM NEBEL: FLUCHT AUS TA'LISSENI

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](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.

Flucht aus Ta'Lisseni

Bei diesem Dokument handelt es sich um eine Spielhilfe zur überarbeiteten Version der Phileasson-Saga (2009) von Bernhard Hennen. Das Szenario weicht an einigen Stellen von den Schilderungen im Kampagnenband ab. Etwa bei der Größe der Stadt selbst, die laut Abenteuer 10.000 Einwohner haben soll und von zwei Befestigungsringen umschlossen wird. Die Karten sollen nur als Skizzen verstanden werden und dienen dazu, dem Meister einen leichteren Einstand in das leider nur knapp beschriebene Szenario zu geben. Über hochwertigere Karten von einem handwerklich begabteren Zeichner würde ich mich freuen.

1. Ausgangslage und der Plan des Meisters

Die Helden sind als fremde Besucher der Welt hinter den Nebeln einige Wochen oder gar Monate an Bord der magischen *Taubralir* ein gutes Stück herum gekommen und haben viele der äußeren Inseln besichtigt. Das Szenario dient dazu, den Sandbox-Teil der den Einstieg des Abenteuers abzuschließen und die Helden wieder in die geordnete Bahn der Kampagne zu lotsen.

Dazu sollen die Helden in **Ta'Lisseni** von den **Vislani**, dem die alten Elfen beherrschenden Clan aus Sängerkriegern inhaftiert werden. Im **Kerker** treffen die Helden wie auf einen Wink der Schicksalsgöttin Orima auf Faelanthir, den *ohne* sein altes Wissen wiedergeborenen Adernath, der den Rest des Abenteuers prägen wird. Dazu muss jedoch eine Flucht aus der schwer befestigten Hafenstadt ins Innere der Insel gelingen...

2. Gefangennahme

Zu Beginn müssen die Helden den Vislani in die Hände fallen. Hierbei wäre es wünschenswert, die Szene als eine Folge des bisherigen Handelns der Helden darzustellen, sodass der Eindruck entsteht, dass sich das Abenteuer zwar in eine „offizielle“ Richtung ohne Improvisation des Meisters bewegt, die Gefangennahme aber nicht alternativlos war.

Die Gefangennahme kann entweder durch Erreichen der Stadt selbst (wie im Abenteuer geschildert verschließen die Vislani den Hafen und nehmen die Helden an Bord der Vislani fest) **oder** durch ein Treffen mit einer der schwer bewaffneten Galeeren auf hoher See geschehen. In beiden Fällen ist ein Kampf sinnlos, Phileasson wird aber Hoffnungen hegen, in einem fairen Tribunal von allen Anschuldigungen frei gesprochen zu werden. Immerhin hat Beorn die Verbrechen begangen, nicht die Gruppe. Wird die Gruppe auf hoher See festgenommen, so wird die Mannschaft auf einige leere Kabinen verteilt und in den nächsten Tagen auf direktem Wege nach Shaltyr verschifft. Dies ist eine gute Gelegenheit, die Seesoldaten der Alten als verhältnismäßig freundlich darzustellen. Die Helden stehen unter dringendem Verdacht, werden jedoch nicht an Ort und Stelle gerichtet sondern bis zum Prozess gut behandelt.

3. Der Prozess

Die Helden können den Prozess nicht gewinnen, sollten dabei jedoch nicht den Eindruck bekommen, dass alle Alten willkürlich herrschende Tyrannen sind – andernfalls scheut die Gruppe im Anschluss den Besuch der inneren Inseln.

Die Gruppe wird von sechs Vertretern freier Clans und der Kommandantin und Sternenträgerin **Orristani**, also insgesamt sieben Elfen, gerichtet werden. Schnell sollte klar werden, dass Orristani als Legatin der Stadt größten Einfluss auf die anderen Elfen nimmt und die Menschen tot sehen möchte. Natürlich sollten die Helden die Gelegenheit haben, sich zu verteidigen, jedoch ist das Rechtssystem auf den Inseln schlichtweg anders als in Aventurien. Im Folgenden einige mögliche Anklagepunkte der Elfen, je nach bisherigem Verlauf des Abenteuers:

- Die Helden sind bereits mit den Vislani aneinander geraten und haben Blut vergossen
- Die Helden haben dem Volk der Wilden bereits nachweislich einen Dienst erwiesen.
- Die Helden sind im Besitz von Gegenständen der Wilden (Waffen, Artefakte aber auch Nahrung)
- Es gibt auf den Inseln keine Menschen, sie sind Teil der Intrige des *Dhaza* (sic. Orristani).
- Fordern die Helden einen Elfen auf, ihre Gedanken zu lesen, so wird dieser bestätigen, dass die Helden mit Beorn bekannt sind. Weitere Informationen erhält er nicht, da der verquerte Geist des Menschen ihm Schmerzen bereitet
- Die Helden führen große Mengen Gift mit sich (ein Fass Rum oder Premier Feuer)
- Die *Taubralir* ist offensichtlich gestohlen und wird zur Untersuchung nach Bardibrig gebracht

Letztlich werden die Helden in den Kerker im Palast der Vislani (mittig auf der Stadtkarte, Raum 23 im ersten Stock) gebracht, wo sie ihre drei Mitgefangenen kennen lernen. Sollte sich der Prozess länger hinziehen oder haben die Helden den Eindruck erweckt, wichtige Informationen zurück zu halten, so können sie zudem einzeln in den Vernehmungsräumen (26, erster Stock) befragt werden.

4. Der Kerker

Im Kerker der Vislani genießen die Helden „den Luxus eines mittelständigen Garethter Hotels“, sie werden also nicht einfach in einem dreckigen Loch an die Wand gekettet. Das Gefängnis besteht aus einem großen Gemeinschaftsraum und einem gemeinsamen Bad. Insgesamt gibt es zusätzlich neun kleine Rückzugsräume, die durch einen Vorhang abgetrennt werden.

Gemeinschaftsraum: Der Raum hat eine fünf Schritt hohe Decke, ist hell getüncht und mit einem einfachen Holzmosaik ausgelegt; die Architektur ist somit schmucklos aber elegant. Die Türe zum Gang weist ein kleines Fenster auf, durch das Wachen den Innenraum beobachten können. Erhellte wird alles durch zwei *Flim Flam*-Artefakte unter der Decke, bei Tag dringt außerdem Licht durch zwei in drei Schritt Höhe angebrachte Fenster. Diese sind verglast und vergittert, wer auf den Tisch steigt erkennt den im Hof liegenden kleinen Garten. Die Einrichtung wird durch einen großen, runden Tisch beherrscht, um den gepolsterte Stühle gereiht sind. In einer Ecke steht ein kleiner Schreibtisch samt Pergament, Feder und zweierlei Tinte um den Gefangenen die Möglichkeit zu geben, beispielsweise Gedichte oder (seltener) Briefe zu verfassen – die Vislani werden jedoch jede Zeile die den Kerker verlässt genau lesen. Daneben gibt es eine kleine Staffelei mit nach Maßstäben der Hochelfen einfachen Farben und Pinseln sowie eine große Harfe, eine Laute und zwei Flöten. Außerdem gibt es drei schlichte Brettspiele, deren Regeln den Helden jedoch unbekannt sein dürften. An Literatur stehen in einem kleinen Regal verbreitete Lieder und Erzählungen der Vislani, darunter auch die neue Geschichte der steinernen Schiffe, bereit.

Waschraum: Der Waschraum ist gekachelt und weist ein drittes Fenster auf. Aus der Wand dringt ein kleiner Wasserstrom, der erst durch ein etwa hüfthohes Rohr geleitet wird und dann in den Boden eingelassenes Becken speist. Am Rand des Beckens stehen Handtücher, Seife sowie einfache Cremes bereit. Durch einen Vorhang verdeckt findet sich der Abort.

Rückzugsräume: Auch die „Zellen“ sind durch Vorhänge abgetrennt; sie enthalten jeweils eine oder (nach Ankunft der Helden) zwei schmale Betten und eine kleine Truhe, in der frische Kleidung bereit steht.

Die Gefangenen bekommen drei mal täglich ein einfaches Mahl, wie es auch die Diener zu sich nehmen: Gemüse, Fisch, selten etwas Obst aber stets Brot oder Haferbrei. Die Alten kennen weder Butter noch Käse, dafür aber verschiedene schmackhafte Fruchtaufstriche. Dazu gibt es stets gewürztes Wasser in großen Karaffen. Die **Wachablösung** ist vier mal täglich: zu jeder Mahlzeit sowie um Mitternacht.

4.1. Die Mitgefangenen

Neben den Helden sind noch drei Elfen von den Vislani inhaftiert, wobei das Abenteuer nur für Faelanthir eine Beschreibung bereit hält. Den Spielern sollte nicht sofort bewusst werden, dass nur der Sternenträger für ihre Mission wichtig ist, als Meister sollte man also versuchen, auch die anderen Elfen an Unterhaltungen und der Planung des Ausbruchs zu beteiligen. Möglicherweise ist es hilfreich, den Eindruck zu erwecken, dass die Helden durch die drei Gefangenen Kontakt zu den drei unterschiedlichen Fraktionen des Elfenvolks aufnehmen können – durch die unerwartete Schlacht um Tie'Shianna wird ohnehin alles anders kommen als geplant.

Faelanthir: Der noch sehr junge Sternenträger ist hochgewachsen und abgesehen von einer entstellenden Narbe, die ihm das linke Augenlicht kostete, von schöner Gestalt. Er sitzt melancholisch etwas abseits und summt die Melodie des Adernath. Spricht man ihn an, so könnte er von seiner Geliebten Yrbilya oder seiner Zeit als Steuermann des Blutrochen-Clans erzählen. An einem Fluchtplan wird er sich beteiligen und das auf der anderen Seite Shaltys wartende Baumschiff der Dryade anbieten. Eine ausführlichere Beschreibung Faelanthirs findet sich im Abenteuer, S. 231 und 261.

Gwynn: Gwynn ist ein junger Elf des Meeresvolks, dessen Sympathien im Bruderkrieg klar auf der Seite der Wilden liegen. Die Vislani konnten ihm nachweisen, von den Alten erhandelte Waffen an die Wilden weiter gegeben zu haben, weshalb sie ihn zum Tode verurteilten. Das Urteil soll vollstreckt werden, sobald ein Mitglied seines Clans Ta'Lisseni erreicht hat um die Hinrichtung bezeugen zu können. Der Elf rechnet somit

täglich mit seinem Tod und wird sich an jeder noch so waghalsigen Aktion der Helden beteiligen – ob er die Flucht überlebt oder sein Schicksal im Kampf mit einem Wächter findet sei dahin gestellt.

Lynissen: Der schwarzhaarige Elf trägt die rote Tracht des Clan der Tlaskalem, den Einbalsamierern der Alten. Er stammt aus Gwandual, der „Stadt des Zaubers“ und kann viele Geschichten über die magische Macht der Alten erzählen. Er wurde zu einer Blutstrafe verurteilt, da er die faktische Alleinherrschaft der Vislani in Frage stellte: nachdem die Gliederfäule seine Heimat nahezu entvölkert hatte trat er vehement dafür ein, den Bruderkrieg mit den Wilden zu beenden; als die Vislani seine Reden hörten ließen seine Freunde ihn im Stich. Aus einem drückenden Gefühl der Unterlegenheit gegenüber den intriganten Vislani hat er noch keine Flucht in Betracht gezogen, kann von den Helden jedoch davon überzeugt werden, dass die Lage nicht so hoffnungslos ist wie gedacht. Da er Ta'Lisseni schon mehrfach besucht hat kann er den Helden eine grobe Karte der Stadt aufzeichnen, was bei der Planung der Flucht von unschätzbarem Wert sein dürfte.

5. Die Flucht aus dem Kerker

Es ist wichtig, die Flucht nicht zu leicht zu gestalten, schließlich sind die Vislani die mächtigsten Erben der Hochelfen und alles andere als dumm. Aufgrund der unterschiedlichen Weltanschauung mögen jedoch phexische Listen die jedem aventurischen Straßenkind bekannt sind bei den gebildeten Sängerkriegern wirken. Um die Flucht der Helden zu erleichtern ist es sicherlich hilfreich, die Wächter mehr oder weniger naiv und neugierig darzustellen.

Problematisch ist natürlich, dass die unbewaffneten Helden im Kampf gegen zaubernde Elfen und gepanzerte Geisterkrieger deutlich unterlegen sind aber nicht jede Gruppe darauf ausgelegt ist, heimlich entkommen zu können. Kurz: die Wahrscheinlichkeit, dass sowohl der Gruppenkrieger als auch der Weißmagier ihre Schleichen-Probe gegen den scharfsinnigen Wächter schaffen ist eher gering, was die detaillierte Vorbereitung der Flucht noch wichtiger macht.

Bevor man jedoch aus dem Palast flieht muss erst einmal die Kerkertüre überwunden werden. Hier ist die Kreativität der Helden gefragt. Unter Anderem kommt Folgendes in Frage:

- Vortäuschen einer Krankheit (resistente Wächter reagieren evtl. naiv zum Vorteil der Helden)
- Vortäuschen einer Vergiftung („Weizenmehl ist doch giftig für Menschen – aber zum Glück ist das Heilmittel in meinem Rucksack!“)
- Herstellen improvisierter Dietriche – dieses Wissen man den Wilden und Meereselfen voraus
- Menschliche Körperkraft: die Thorwaler brechen Türe oder Fenster schlichtweg auf (KK+12).
- Göttlicher Beistand, falls die Helden einen Geweihten unter sich haben.
- Der Einsatz „kleiner“ Zaubersprüche ist in der Zelle möglich.
- Eine Geiselnahme eines Dieners kommt kaum in Frage, da die alarmierten Vislani die Helden mit ihrer Magie überwältigen könnten.
- Haben die Helden einen Weg gefunden, die Türe zu öffnen, so kann sich Lynissen (oder ein Held) in eine Haselmaus verwandeln um das Gebäude zu erkunden.
- Aus dem Fenster in den Garten zu klettern ist ohne Hilfsmittel um 7 Punkte erschwert. Die Fallhöhe beträgt aufgrund der hohen Decken 10 Schritt.
- Möglicherweise kann ein Diener überredet werden, zum Mittagessen einen scheinbar harmlosen Gegenstand wie ein Stück Draht zu bringen.

Um einen Ausbruch zu verhindern haben die Vislani haben ein **antimagisches Feld** errichtet, das im Innern des Kerkers jeden Zauber der mehr als vier AsP kostet um 12 Punkte erschwert; die Regeln zum erleichterten zaubern und der höheren Regeneration der Inseln im Nebel gelten nicht im Verließ. „Kleinere“ Zaubersprüche können genutzt werden, da die Vislani der Meinung sind, dass ein nächtlicher *Flim Flam*, ein *Pectetondo* oder ein *Manifesto* zu den Grundrechten jedes Elfen gehören.

Das **Schloss** der Türe ist gegen einen einfachen *Foramen* gesichert (Probe zusätzlich +6, gesamt also +18), kann aber profan geknackt werden (Probe +6, zuzüglich Erschwernis durch improvisierte Dietriche). Da die Türe und Gitterstäbe durch einen Zauber geschützt werden zeigt ein *Eisenrost und Patina* keine Wirkung.

Wie viele **Wachen** vor der Zelle postiert werden ist von der Gnade des Meisters abhängig – da die arroganten Vislani jedoch keinen Ausbruch erwarten mag Nachts nur ein einziger Wächter durch den Flur patrouillieren. Da das Gebäude als Festung angelegt ist sind auch **Fenster** im Erdgeschoss vergittert oder klein wie Schießscharten.

5.1 Wiederbeschaffung der Ausrüstung

Die Helden haben nicht nur die *Taubralir* eingebüßt (diese ist sofort zur genaueren Untersuchung nach Bardibrig gebracht worden, was die Helden schon beim Tribunal erfahren haben können) sondern wurden auch sämtlicher Ausrüstung beraubt. Zwar wird die Gruppe in Tie'Shianna temporären Ersatz erhalten und später vom Blutrochen-Clan Hilfe erhalten, bis dahin ist es jedoch ein weiter Weg – zumal das Abenteuer vorsieht, dass sich die Gruppe durch das mit Urwald bewachsene Zentrum der Insel schlägt. Für eine solche Unternehmung ist zumindest ein Grundstock an Ausrüstung nötig und sicherlich wollen die Helden auch Wertgegenstände wie einen Zauberstab oder das alte Familienschwert zurück gewinnen.

Realistisch wäre, dass die Elfen profanen Besitz der Helden entsorgt oder eingelagert haben, während Artefakte oder gute Waffen entweder mitsamt der *Taubralir* verschifft oder aber sicher verwahrt wurden. Dazu bieten sich entweder die Schatzkammer (35) und die Waffenkammer (36) im Keller oder aber der Artefaktraum (30) und das Arbeitszimmer Orristanis (27) in den Türmen an. Diese Räume werden verständlicherweise bewacht, sodass ein Eindringen mit großen Risiken verbunden ist. Kluge Helden werden lieber den Rückzug antreten und ihren Besitz im Laufe des Abenteuers zusammen mit der *Taubralir* zurück erobern. Sind die Helden unbedingt auf ihren Besitz angewiesen, so können die Rucksäcke natürlich auch unangetastet in den beiden Vernehmungsräumen (26) im östlichen Turm platziert werden.

Hochwertiger Ersatz für die verlorene Ausrüstung lässt sich im Palast kaum unbemerkt auftreiben. Einige Gegenstände können in den unbewachten Kellerlagerräumen (32, 34), Werkzeug in der Werkstatt (33) oder in der Schmiede (12) gefunden werden. Übungswaffen sowie elfische Gambesone gibt es im Fechtsaal (22), Schwerter und Speere in den privaten Kammern der Vislani (9); eine Axt findet sich nur in der Küche (6), die jedoch bis spät in die Nacht und schon früh am Morgen besetzt ist.

5.2. Die Flucht aus der Stadt

Der schnellste Weg führt vom Kerker aus durch den östlichen Turm über die Galerie direkt hinaus auf die Straße. Noch von einer Befragung im Raum 26 am Vortag könnte den Helden jedoch bekannt sein, dass im östlichen Turm vor den Vernehmungsräumen stets Geisterkrieger Wache stehen, außerdem ist die Eingangshalle selbstverständlich bewacht, das große Portal verschlossen. Ein solcher Sturm Lauf wird sicherlich mit viel Blut bezahlt.

Eine Flucht **durch den Garten** scheint naheliegend, jedoch ist die Mauer mit einer Kombination aus *Vocolimbo* und *Parahys* geschützt – eine bei den Alten gängige Alarmanlage, die den gefangenen Elfen bekannt sein sollte. Die Zauber könnten durch Antimagie aufgehoben werden, wozu beispielsweise Artefakte aus dem Artefaktraum (30) oder der magischen Werkstatt (20) genutzt werden können.

Am klügsten ist eine Flucht durch das unbelegte Gästezimmer (18), das etwas größere Fenster hat. Mit beispielsweise einem Brecheisen können die auch hier zum Schutz gegen Eindringlinge angebrachten Gitterstäbe leicht aufgebogen werden – durch das Fenster ist eine leise Flucht direkt auf die Straßen der Stadt möglich.

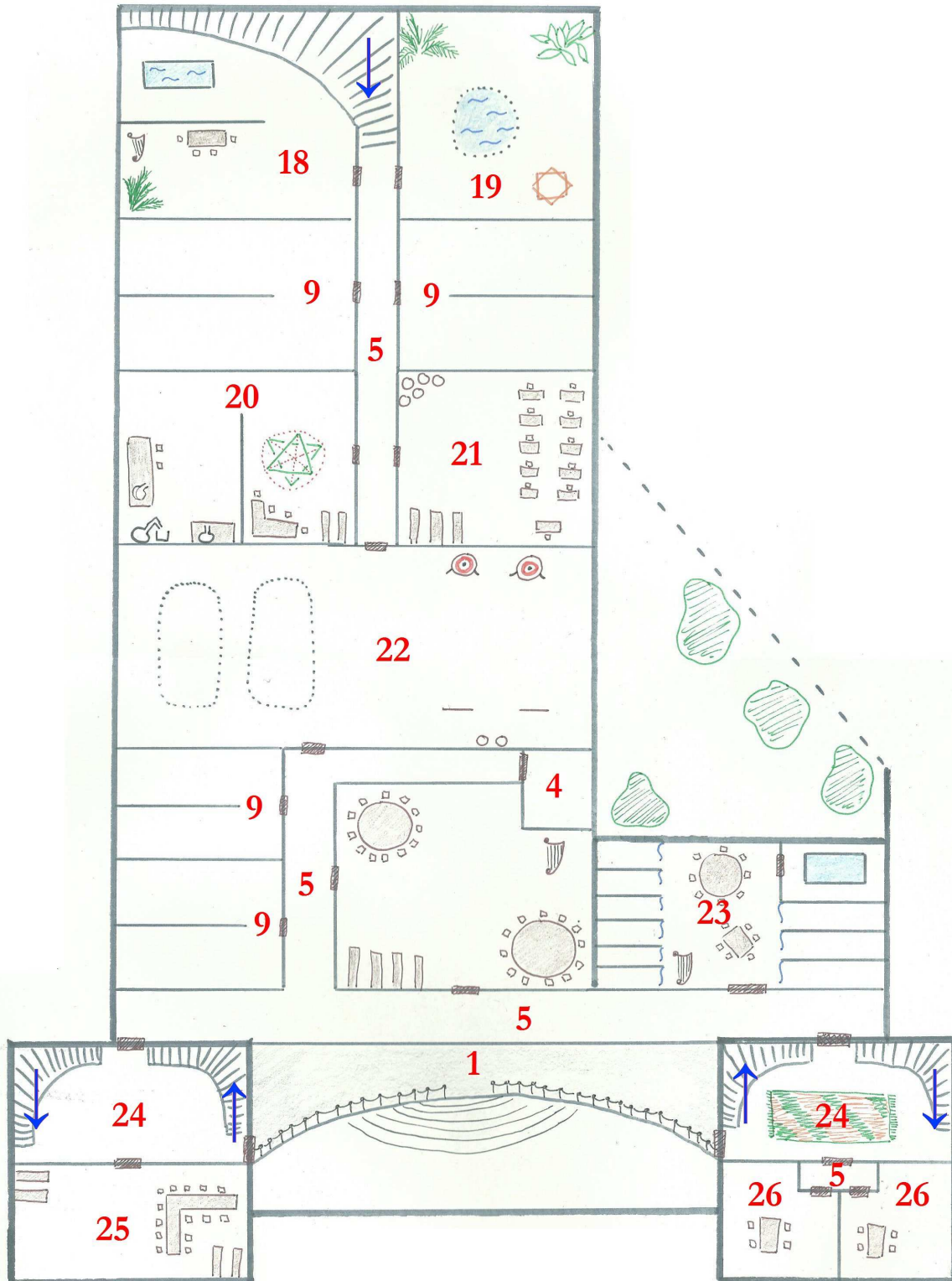
Ähnliche Strategien funktionieren natürlich in jedem Fenster des ersten Stocks, wobei die Gefahr, erwischt zu werden, signifikant erhöht ist. Einige Vislani nutzen die Bade- und Meditationsräume auch Nachts, der Salon ist bis spät belebt und zudem wandeln Geisterkrieger durch das Haus, die verbogene Gitterstäbe sogleich bemerken werden. Zumindest Phileasson wird klar sein, dass es nicht nur darum geht, zu entkommen, sondern auch darum, das Verschwinden möglichst lange unentdeckt zu halten.

Ist der Abgang der Helden allzu spektakulär (lautstarke Kämpfe, mittels *Metamorpho Felsenform* durch die Wand oder einfach zu einer unpassenden Zeit, etwa kurz vor der Wachablösung) sollten die Vislani schnell reagieren: die Geisterkrieger sind zwar keine guten Jäger aber sehr zahlreich und aus dem alarmierten Ta'Lissenen zu entkommen ist auch des Nachts sehr schwierig. Eine schlecht geplante Flucht sollte zumindest einige Blessuren, den Verlust von Ausrüstung und möglicherweise den Tod eines der Mitgefangenen zur Folge haben. Natürlich entkommen die Helden aber am Ende in den Dschungel, den auch die Vislani aus Furcht vor Kommandos der Wilden nicht unvorbereitet betreten wollen. Eine Verfolgung abseits der Straße wird daher schon bald abgebrochen werden.



- | | | | |
|----|-------------------------------------|----|---|
| 1 | Eingangshalle mit Empore | 2 | Galerie mit Bildern und Büsten, Treppenhaus |
| 3 | Raum für Diener | 4 | Wachraum |
| 5 | Flur | 6 | Küche mit Brunnen, Kellertreppe |
| 7 | Speisesaal der Diener, Kellertreppe | 8 | Waschraum der Diener |
| 9 | Kammer für vier Vislani | 10 | kleiner Garten |
| 11 | Lagerraum | 12 | Schmiede |
| 13 | Stallungen | 14 | Speisesaal der Vislani |
| 15 | Salon und Musikraum | 16 | Bibliothek der Vislani |
| 17 | Bad und Massageraum | ↑↓ | Treppe hinauf/hinab |

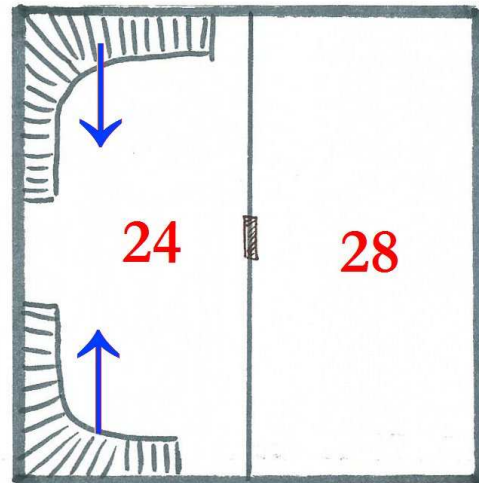
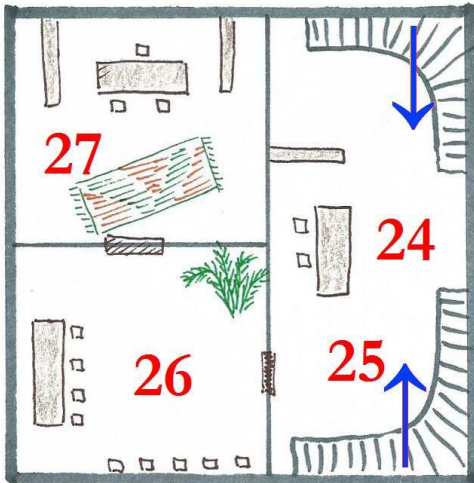
erster Stock



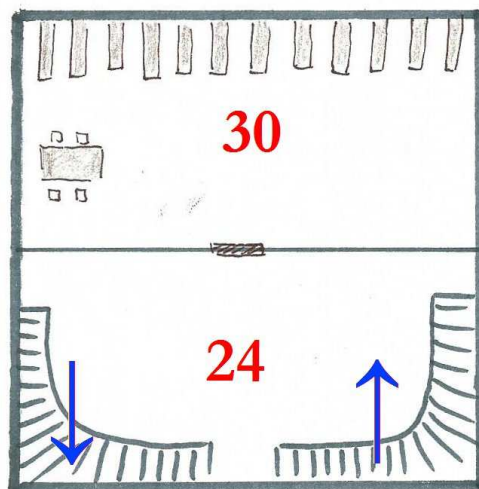
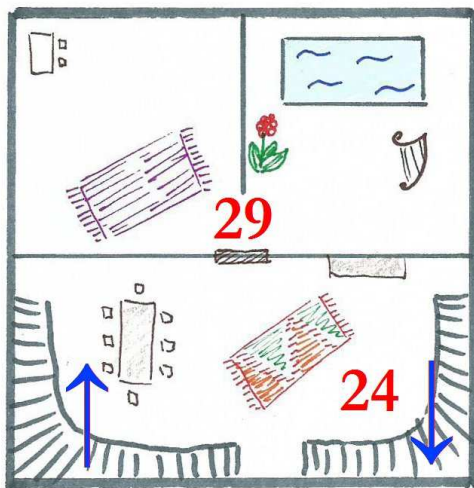
- | | | | |
|----|---------------------------------------|----|------------------------------------|
| 1 | Eingangshalle mit Empore | 4 | Wachraum |
| 5 | Flur | 9 | Kammer für vier Vislani |
| 18 | Gästezimmer mit Bad | 19 | Meditationskammer mit Wasserbecken |
| 20 | magische Werkstatt und Analysechammer | 21 | Lehrraum für Schüler der Vislani |
| 22 | Fecht- und Schießsaal | 23 | Kerker mit Bad |
| 24 | Treppenhaus des Turms | ↑↓ | Treppe hinauf/hinab |

Türme

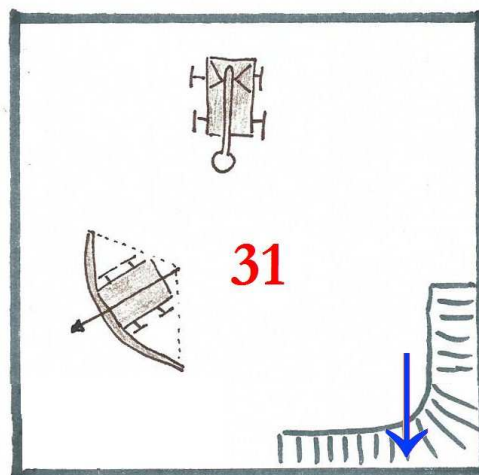
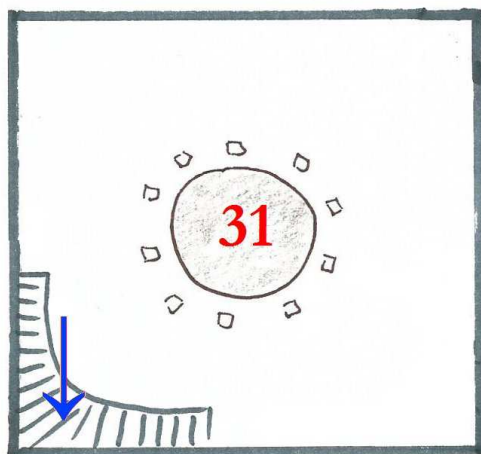
2. Stock



3. Stock



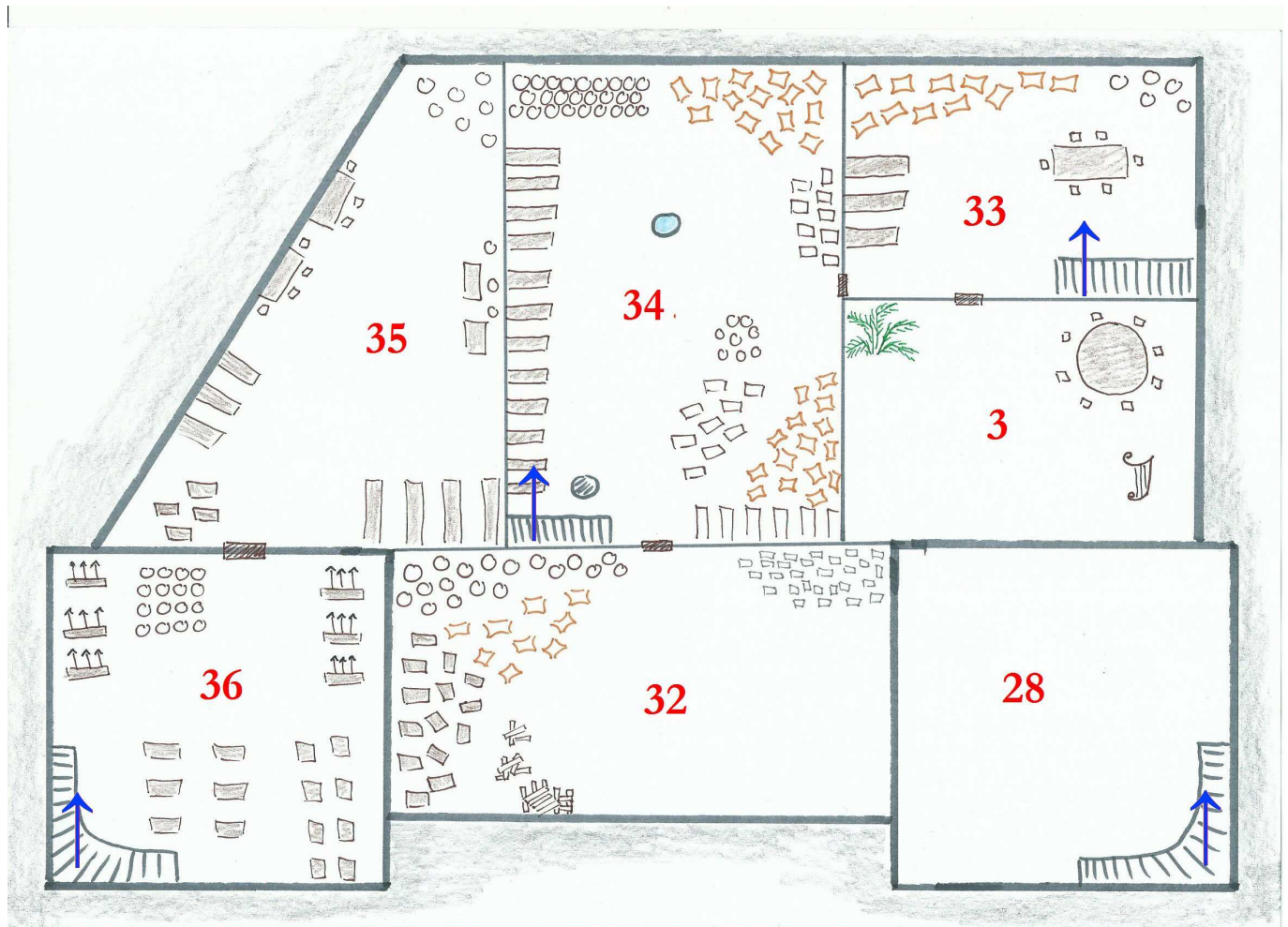
4. Stock



- 24 Treppenhaus des Turms
- 26 Warteraum
- 28 Raum für Geisterkrieger
- 30 Bibliothek und Artefaktraum
- ↑↓ Treppe hinauf/hinab

- 25 Sekretariat Orristanis
- 27 Arbeitszimmer Orristanis
- 29 Orristanis Privaträume
- 31 Turmzinne mit Besprechungstisch

Keller



- 3 Raum für Diener
- 32 Vorratslager (Rohstoffe)
- 34 Vorratslager (Nahrung), Treppe
- 36 Waffenkammer, Treppenhaus

- 28 Raum für Geisterkrieger, Treppenhaus
- 33 Werkstatt für Diener, Treppe
- 35 Schatzkammer
- ↑ Treppe hinauf

Ta'Lisseni

