



DAS PHILEASSON-PROJEKT



www.phileasson-projekt.de

ALLGEMEIN: MEISTERTIPPS ZUR KAMPAGNE

Informationen für den Spielleiter

erarbeitet von David Heise
[david.heise@uni-duisburg-essen.de]

© David Heise



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und **DERE** sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-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.

GEN NORDEN

Einleitung

Wer einen stimmungsvollen Vorlesetext benutzen will, kann hierfür auf die Beschreibung aus dem DSA-Roman "Rhiana, die Amazone (Bd. 2) – Das Artefakt", S.24ff zurückgreifen. (Natürlich müssen einige Namen geändert werden.) Um den Abend mit Geschichten der beiden Kapitäne zu würzen, kann auf Berichte aus den Myranorkasten oder aus Geographia Aventurica zurückgegriffen werden.

Krieg mit den Yetis

Eine Abweichung vom ursprünglichen Verlauf des Abenteuers lässt sich (leider) sehr leicht in der Beziehung mit den Yetis erreichen. Es sollte vermieden werden, dass die Heldengruppe sich in einen Konflikt mit den Yetis begibt. Zum einen werden die Traviageweihte Shaya sowie Phileasson selbst versuchen eine friedliche Lösung mit den Yetis zu erreichen. Spielen Sie an dieser Stelle vor allem diese beiden Charaktere als „Meistertrumpf“ aus und versuchen Sie, eine Abweichung vom eigentlichen Abenteuerplot an dieser Stelle zu verhindern. Einmal abgewichen fällt besonders hier der Rückweg auf die vorgesehene Hauptlinie recht schwierig. Um einen Einblick in die Welt der Yetis zu haben, sei auf „Firuns Atem“ verwiesen. Dort finden sich Abschnitte, die den Glauben (S.54), die Magie (S.56) und die Feier (S.56) der Yetis beschreiben.

Spezielle Erfahrungen

Klettern, Schwimmen, Zechen, Etikette, Thorwalsch, Nivesisch, Wildnisleben, Orientierung, Geographie, Götter und Kulte, Sagen und Legenden, Tierkunde, Boote fahren, Seefahrt, Navigation, Hundeschlitten fahren, Eissegler fahren, falls benutzt.

Musikalische Unterstützung

Seereise: Musik aus dem Soundtrack zu Crimson Tide oder Das Boot

Sturm: The Perfect Storm (von J. Horner)

DER HIMMELSTURM

Schlagen des Gongs

Sollten Ihre Helden tatsächlich in der „Einsamen Wacht“ den Gong schlagen, so fällt die Erkundung des Himmelsturms leider für die Heldengruppe sehr kurz aus. Sie müssen dann flexibel auf die Situation reagieren. Die Nachtalben werden dann mehrere Suchtrupps losschicken, jedoch nicht alle Paläste gleichzeitig durchforsten können. So mag es durchaus vorkommen, dass trotz der Suchtrupps der Alben Ihre Helden ein paar Paläste durchsuchen und vielleicht sogar ein paar entscheidende Hinweise auf die Geschichte des Himmelsturms erlangen können (Ometheons Tod), bevor Sie auf den ersten Spähtrupp von Pardonas Geschöpfe treffen. Seien Sie nicht enttäuscht, falls Ihre Helden tatsächlich den Gong schlagen. Neugier von Held und Spieler sind hier durchaus Faktoren, die die Charaktere dazu bewegen könnten – auch wenn die Helden „halbwegs bei Verstand“ sind. Entgegenwirken können Sie nur durch ein „ungutes Gefühl“ (Gefahreninstinkt) oder erneutes absichern der Heldenaktion („Willst Du wirklich in diesem fremden Terrain den Gong schlagen?“ / „Was ist, wenn Beorn mit seiner Truppe schon hier ist?“).

Tod im Lavasee

Im „Raum der Offenlegung“ (Krypta) existiert durch ein Loch im Boden eine direkte Verbindung zu den „Hallen des Feuers“. Im Abenteuer wird angesichts der Eindrücke in diesem Raum vorgeschlagen, dass die Helden eine Probe auf ihren Aberglauben durchführen. Bei deren Gelingen und dem Misslingen einer erschwerten Klugheitsprobe stürzt sich ein Held durch das Loch in den Lavasee. Es wird empfohlen diese Proben einfach zu streichen, und als natürliche Reaktion (auf eine Aberglauben- oder Mut-Probe) eine Flucht zurück über die Treppen zu gewähren.

Die Verfolgung der Helden

Die Helden fliehen aus dem Himmelsturm (unter der Annahme, dass die Gruppe dort entdeckt wurde). Dabei reisen Sie mit einem Eissegler, dessen Geschwindigkeit maximal 50 Meilen/Stunde beträgt. Die Nachtalben entsenden zur Verfolgung der Eindringlinge laut Abenteuer Gletscherwurmraupen (GS 3). Diese sind allerdings zu langsam, um die Helden einzuholen, geschweige denn dass die Larven der Reisegruppe gefährlich genug werden können. Man sollte die Gletscherraupen durch ein schnelleres und evtl. auch bedrohlicheres Wesen ersetzen, immerhin sind die Nachtalben auch in Dämonologie geschult. Zu empfehlen ist, je nach Gruppenstärke und –Zusammensetzung, ein ausgewachsener Gletscherwurm (nicht-magische/-geweihte oder niedrigstufige Gruppen), ein Grakvaloth oder gar ein Rudel Karmanthi (erfahrenere Gruppen).

Pardonas Integration in Beorns Gefolge

Laut Abenteuer übernimmt Pardona die Rolle und Person von der Traviageweihten aus Beorns Gefolge. Dies würde aber wahrscheinlich zu späteren Konflikten führen (Traviageweihte haben weitere, vor allem kirchliche Pflichten, Fähigkeiten und eine „heilige Verbindung“, bei deren Fehlen die Intrige relativ schnell auffliegen würde). Eine Lösung wäre, Beorns Magierin Belasca durch Pardona zu ersetzen. Auf diesem Wege hätte sie zudem die Möglichkeit, durch ihre Magie größeren Einfluss auf das Geschehen zu nehmen, ohne dass direkt Verdacht geschlöpft wird.

Musikalische Unterstützung

Hinfahrt:	Loreena Mc Kinnet
Grab im Eis:	Master and Commander 7ff.
Der Himmelsturm:	Master and Commander 1,12; Rückkehr des Königs 6ff.; Der 13te Krieger
Ometheons Tod:	Rammstein – Wilder Wein
Gletscherwürmer:	Königreich der Himmel 10

Spezielle Erfahrungen

Eissegler fahren, Orientierung, Götter und Kulte, Magiekunde, Kriegskunde, Tierkunde, Wildnisleben: Eiskundig, Geschichtswissen

DER UNGLÜCKSWOLF

Frigorn

Für einige Spieler oder sogar Helden könnte es ein nettes nostalgisches Zwischenspiel sein, wenn Sie in Frigorn ein größeres, luxuriös gebautes, aber mittlerweile verfallenes Haus einbauen. Aus dem Abenteuer "Unter dem Nordlicht" mag einigen der mittlerweile (vielleicht sogar dank ihrer Helden) verstorbene Chimaerologe Zurbaran und sein Domizil aus "Unter dem Nordlicht" noch ein Begriff sein. Eine Begegnung mit alten Freunden und Feinden aus dem Abenteuer ist sicherlich sehr spannend und zeigt, dass die Welt auch ohne die Anwesenheit der Helden weiterlebt und ihre Entscheidungen Folgen haben.

Der Ort des Winterlagers

Das Winterlager der Nivesen befindet sich laut Abenteuer am Ostufer des blauen Sees. Dies widerspricht der Regionalbeschreibung „Rauhes Land im Hohen Norden“. Dort heißt es, dass Winterlager im Süden, Sommerlager im Norden sind. Vor allem bei Spielern mit Kenntnis der nördlichen Kulturen könnte dieser logische Bruch zu Unmut führen. Eine mögliche „Umschiffung“ des Problems im wahrsten Sinne des Wortes wäre, dass man die Reiseroute der Gruppe derart verändert, dass die Landreise statt in Frigorn in Riva beginnt. Das Winterlager der Nivesen könnte man somit in die Region westlich von Gerasim verlegen. Nach Riva gelangen die Helden entweder „zu Fuß“ oder mit einem Versorgungsschiff, welches am Rande des Eises auf sie warten sollte. Dies könnte auch das Problem mit der Ernährung im ewigen Eis lösen – denn für eine 10- oder mehrköpfige Mannschaft ist die Proviantfrage nicht gerade einfach zu lösen (man bedenke die Länge und Lage der Reiseroute im ewigen Eis).

AUF DER SPUR DES WOLFES

Eine nicht zu unterschätzende Schwierigkeit im vierten Teil der Kampagne ist die Rekonstruktion des Weges von Erm Sen. Die Informationen werden den Helden meist nur bruchstückhaft übermittelt, und teilweise herrscht hier das typische „One-Way-Problem“ der alten DSA-Abenteuer, bei denen es nur einen (oft nicht nachvollziehbaren) Lösungsweg gibt. Um der Spielergruppe den Spielspass nicht zu verderben hier einige Vorschläge, um den Spielern die nötigen Hinweise zukommen zu lassen:

Die richtige Stadt: Vallusa

Die Prophezeiung deutet das nächste Reiseziel an in Form von der Stadt, „in der Ingerimm Efferd trotz“. Nur sehr gut belese DSA-Spieler werden diese Stadt erkennen, für die anderen Spielergruppen bleibt nur die Hilfe eines NSCs wie Phileasson. Hier bietet sich an, geographisch versierten Charakteren wie Magiern, Hesinde- oder Avesgeweihten eine Städtebeschreibung aller Hafenstädte an der Ostküste zukommen zu lassen (sehr gut geeignet sind die Stadtbeschreibungen aus dem „Aventurischen Lexikon“: Neersand, Mendena, Beilunk usw.). Den Schritt, dass es sich hier um eine Stadt in Wassernähe handelt, müssen die Helden selber tätigen, alles Weitere ist ein kleines und nicht allzu schweres Rätsel.

Der richtige Turm: Ysilia

In Vallusa werden die Helden wahrscheinlich die Inschrift auf den Wolfsstatuen entdecken. Mit dem dort genannte „Bluturm“ ist einer der beiden Sandsteintürme von Ysilia gemeint. Abhelfen mit dieser Information können nur die Valluser oder Bornländer. Leider wird im Abenteuer nicht erwähnt, wie die Helden die Information über den Turm auswerten sollen. Eine weitere Möglichkeit wäre bereits während der Recherche der Helden einen Hinweis über die Fechterschule in Ysilia und deren „Bluturm“ zu streuen. Anmerkung: Eventuell sollte die Erwähnung der Himmelsrichtung, in welche die Statuen blicken, weggelassen werden, da sie gfs. zu unnötiger Verwirrung und einer falschen Fährte führt.

Der richtige Platz: Duellplatz

Ebenso undurchsichtig bleibt, wie die Helden den richtigen Ort des Duells erfahren, oder aus welchem Grund die Helden diesen Aufsuchen sollen. Die Variante, dass Lailath, ob als Wiedergängerin oder noch als Geist, die Helden zum Duellplatz führt, scheint die einzige verständliche Lösung zu sein. Arrangieren Sie also nach Möglichkeit den Eingriff Lailaths in die Nachtruhe der Reisegruppe so, dass sich eine Verfolgung Lailaths zum Duellplatz ergibt. Vielleicht kann Lailath auch nur dort ihre Lebenskraft aus ihren Opfern ziehen?

Der richtige Weg: Drachensteine

Das Rätsel um Erm Sens Rückzug in die Drachensteine mag in einigen Heldengruppen sehr schwierig sein. Wer sich nicht auf die Lösung der Phrase „wo das geflügelte Grauen auf einem Bett von Gold ruht“ verlassen will, kann dieses Rätsel modifizieren. Eine Variante wäre auf die geographische Besonderheit der Flüsse einzugehen, denn dort entspringen die Flüsse Tizam, Misa und Usna. Auf jeden Fall sollten Sie ihrer Heldengruppe eine Karte von der Umgebung geben, da nicht jeder Spieler die Drachensteine mit Ysilia verbindet. Ein größeres Problem an dieser Stelle ist die Reise in die Drachensteine. Den Spielern ist nur der Hinweis gegeben, dass Erm Sen in das Gebirge gezogen ist, nicht aber die genaue Reiseroute. Komplikationspotential birgt hier die Reiseroute der Helden – wo lang werden Sie ziehen? Aufgrund der Karten von Tobrien und den Textstellen aus dem Abenteuer kann man annehmen, dass es nur eine Route durch das Gebirge gibt (vgl. dazu „[...] Von den wenigen Reisenden und Händlern, die die alte Passstraße benutzen, die durch das Tal der Türme führt, [...]“, Kapitel „Die Drachensteine“). Man sollte den Helden mittels Vernunfteingebung also beibringen, dass ein anderer Weg als der Pass töricht oder zumindest vorerst zu gefährlich wäre (Drachen, Orientierung, ..).

Das Orakel vom Purpurberg

Sollten die Helden sich entgegen des Rates aller Dorfbewohner und Sagen um den Purpurberg zu diesem begeben, sind Sie als Meister gezwungen sich darauf einzulassen. Nähere Informationen zum Orakel vom Purpurberg finden Sie in der Box "Borbarads Erben" die Sie unter www.fanpro.de kostenlos herunterladen können. Sehr geschickt ist es die Stimme in der Dunkelheit fragen zu lassen, wer bereit sei das Opfer darzubringen. Derjenige Held, der dann vortritt oder sich einverstanden gibt wird dann den Preis dieses

Orakels alleine tragen müssen. Somit ersparen Sie sich lästige Diskussionen, ob die Spieler nun bereit waren, wer wie weit vom Spalt entfernt stand usw.. Wenn Sie DSA.4 spielen. halbieren sie ruhig die Abzüge, sie sind so schon noch hart genug. Dies ist nur ein Entwurf, natürlich kann man die Orakelsprüche noch stärker an die Hintergründe der Helden anpassen oder stärker Bezug auf die künftigen Aufgaben nehmen. In Klammern stehen einige mögliche Interpretationen, wobei man den Helden auf keinen Fall einen Tipp in Richtung Pardona und des Namenlosen geben sollte. Dies sollte möglichst lange ein Geheimnis bleiben.

<i>Gehe den Weg der Schuppen</i>	(Drachensteine)
<i>Folge dem Pfad der Ruinen</i>	(Ruinen Ysilias)
<i>Suche das Volk des Wolfsritters</i>	(Die Wulfen)
<i>Bewahre seinen Bund und</i>	(Pakt zwischen Wulfen und Dörflern)
<i>Suche das Tal der Türme</i>	(Erklärt sich selbst)
<i>Achtet auf den gefiedertem Spion</i>	(Pardona in Form des Seeadlers)
<i>Unterschätzt nicht Ihre Macht</i>	(Pardona / Lenya / Belasca)
<i>Unterliegt nicht Seiner Macht</i>	(Namenloser / Abdul / Beorn)

HRANGA'S KINDER

Friedhof der Seeschlangen

Eine gute Beschreibung für den Friedhof kann man aus dem Abenteuer „Pforte des Grauens“ entnehmen. Die Idee, die beiden Friedhöfe zu einem zu wandeln, ist ebenfalls verbreitet.

Stimmung und Atmosphäre

- Monsunartige Regenfälle, schlammige Straßen, Moskitos
- Schleichender Verfall, angetrieben durch die Jahre der Belagerung
- Flickwerkhäuser, da die nötigen Materialien fehlen
- Weitere Informationen zur Ausgestaltung Maraskans finden sich in der oben bereits angesprochenen, kostenlos verfügbaren Box „Borbarads Erben“.

Musikalische Unterstützung

Allgemein: Musik aus den Soundtracks zu Hero, Heaven & Earth sowie Last Samurai sind sehr stimmungsvoll, um den asiatischen Touch Maraskans auch akustisch zu untermalen.

DIE SUCHE NACH DEM LARGALA'HEH

Vespertilio's Gefolge

Der Magier Vespertilio, auf dessen Seite sich die Gruppe um Phileasson stellen soll, ist ein Schwarzmagier, der mit Vorliebe Chimärenexperimente vornimmt und seine Sklaven hält. Vespertilio wird versuchen, vor allem seine gehaltenen Sklaven vor den Helden zu verbergen (kein rechtschaffener Held, geschweige denn Shaya, die Traviageweihete, oder die Thorwaler, würde sich diesem Schwarzmagier und Sklavenhalter anschließen). Dennoch ist alleine schon die Tatsache, dass Vespertilio die Chimären „Lederschwingen“ unter seiner Kontrolle hat, sehr verdächtig. Für den nicht zu vernachlässigenden Fall, dass die Heldengruppe die Sklaven entdeckt oder die Zusammenarbeit mit den Lederschwingen in Frage stellt, benötigt Vespertilio (bzw. der Spielleiter) eine geeignete Ausrede. Eine mögliche Variante wäre, dass Vespertilio der Gruppe erzählt, dass der Tang leichte Giftstoffe enthält, die bei langfristiger Einnahme zur Verdummung führen und das Opfer für Befehle empfänglich machen. Er wusste dies am Anfang nicht, entgiftete seine Nahrung aber vorsorglich mittels „Abvenenum“. Später hat er einen Destillationsapparat konstruiert, mit dem er den Tang entgiften kann. Für die Menschen, die mit ihm auf diesem Schiff lebten und auf Rettung warteten, war es aber schon zu spät

(das erklärt seine Sklaven). Das gewonnene Konzentrat aus dem Tank verfüttert er zudem an die Lederschwingen (eine mutierte Lebensform in dieser Region) und bringt sie so unter seine Kontrolle (und schützt sich somit vor deren Übergriffen). Dass diese Variante nicht unbedingt jedes Spielleiters Geschmack ist, ist offensichtlich. Dennoch sollte sich der Spielleiter im Vorhinein eine plausible Geschichte um Vespertilio zurecht legen, um gelassen auf eventuelle Investigationen der Spieler zu reagieren.

WIE DER WIND DER WÜSTE

Prophezeiung im Praiostempel

Foggwulf ist ein Thorwaler, und einer verbreiteten Ansicht der Thorwaler nach war es Praios, der sie damals aus dem Gildenland vertrieben hatte. Es bedarf also einer guten Begründung, dass Phileasson den Praiostempel in Khunchom besucht. Hier ist eine klassische Aufgabe für nicht-thorwalsche Helden. Sie sollten gegen die Minderheit der Thorwalschen Mannschaftsmitglieder (die meisten Meisterpersonen sind ja ebenfalls keine Thorwaler) argumentieren. Shaya wird sich schließlich auf die Seite der Helden stellen. Sie ist zwar Thorwalerin, aber auch eine Geweihte des Zwölfgötterpantheons, das zu dieser Zeit in Thorwal noch gilt. Auch wenn sie Praios wohl eher ambivalent gegenübersteht, mag sie ahnen, dass die Prophezeiungen von allen Zwölfen kommen. Shaya ist das Medium für die Prophezeiungen und wenn sie behauptet, das Orakel sei die Prophezeiung, wird sie Phileasson wohl überzeugen.

Rennen

Die Wahrscheinlichkeit, dass sich ein Held in der Gruppe befindet, der es im Reitsport mit „ausgewachsenen, gestandenen“ Novadis aufnehmen kann, liegt wahrscheinlich bei Null. Ein Bettler Ben Arams könnte eine besondere Reifertigkeit besitzen, so ihre Gruppe auf die zusätzlichen Kamele angewiesen ist.

STAUB UND STERNE (Borbarad Kampagne)

In Entwicklung befindet sich eine Spielhilfe, die das Abenteuer „Staub und Sterne“ in die Phileasson-Saga integriert. Für die Helden ist der Umweg in dieses Erlebnis (und für den Ausgang des Wettrennens) nicht entscheidend.

Abduls Domizil

Eine weitere Spielhilfe widmet sich der Idee, dass man Abduls Domizil in die Nähe einer Oase plaziert und den Helden dort ein kleines Zwischenspiel gönnt.

Musikalische Unterstützung

Allgemein: Musik aus den Soundtracks zu Black Hawk Down, Die Mumie oder 13.Krieger bringen das orientalische Flair gut auf den Spieltisch.

TIE'SHIANNA

Der Feldherr Kazak

Am Heiligtum der Zerzal in Tie'Shianna liegt der „Riese“ Kazak, zum ewig andauernden Sterben verdammt. Der „geweihte“ Eichenholzpfehl in seinem Herz hindert ihn am endgültigen Tod oder an der Regeneration. Sollten die Helden wider besseren Wissens diesen Pfehl entfernen (was nur einem Elfen möglich ist), so gewinnt Kazak wieder an Kraft. Schlussendlich wird er dann die Helden vernichten, und es ist an einer anderen Heldengruppe Kazak wieder seinem Schicksal zuzuführen. Um aber den Helden, die Kazak befreit haben, noch eine Chance zu gewähren, ihre Tat wieder zu korrigieren, schlagen wir folgende Regelung vor:

Kazak erhält vorerst die Werte eines Riesen, sowie „Regeneration II“ und „Immunität gegen profane Angriffe“¹. Seine Lebensenergie spielt an dieser Stelle keine Rolle, befindet sich rein regeltechnisch zum Zeitpunkt der Befreiung auf dem Wert Null. Sobald der Pfahl aus seinem Herz gezogen wird, regeneriert Kazak und beginnt mit zunehmender Kraft die Helden anzugreifen. Zu vernichten ist Kazak durch herkömmliche Methoden nicht - allerdings befördert ihn ein Treffer mit dem Pfahl (TaW Speere / Infanteriewaffen) wieder in den ursprünglichen „sterbenden“ Zustand.

Das Heiligtum der Orima

Der Tempel der Orima, das eigentliche Ziel der Wanderer in Tie'Shianna, birgt für die Helden einige zum Teil tödliche Gefahren. Während die oberen Balkone „nur“ Wert-Modifikationen verursachen, so enden die unteren, nicht mehr geschützten Terrassen im Abenteuer meist tödlich. Schildern Sie ihren Helden auf jeden Fall, was Sie außerhalb der Schutzkuppel sehen und gewähren Sie ihnen entsprechende Proben auf Klugheit, Magiekunde oder Gefahreninstinkt, um ihnen die Gefahr für Leib und Seele der Terrassen zu schildern. Es wäre zu schade, wenn das Abenteuer(-leben) für Ihre Gruppe schon an dieser Stelle wegen falschen Verständnisses der Situation beendet wäre. Sollten Sie aber Spaß an diesem Konzept der Sphärenreisen haben und ihren Spielern etwas Abwechslung von der Kampagne gönnen, so finden Sie im „Mit Geistermacht und Sphärenkraft“, Seite 13ff, einige Hinweise zum Thema „Sphärenreisen, Globulen und Nebenwelten“. Bedenken Sie aber, dass allein schon Tie'Shianna und das dortige erlebte für Aventurien durchaus fantastisch und für die Helden wahrscheinlich schon Tobak genug ist.

DAS TAL DER ECHSENGÖTTER

Die Treppe zum Chap Mata Tapam

Für DSA4 ist diese Treppe zu tödlich. Die wenigsten Helden würden einen Aufstieg überleben. Es ist anzuraten, die Schadenspunkte deutlich abzuschwächen oder gar auf andere Methoden umzusteigen. Gegebenenfalls sind die Ausweichproben (Klettern) zu vereinfachen.

Ein Pakt mit Dämonen ?

In diesem Teil der Kampagne sind die Helden auf die Hilfe der Quitslinga, Dämonen, angewiesen. Der wahrscheinlich (oder besser „hoffentlich“) für viele Gruppen einzige Grund, mit Dämonen zusammenzuarbeiten, ist die Prohezeiung Shaya „[...] mit dem Bösen verbinden [...]“. Dennoch sollte man einer dämonen-aversiven Heldengruppe im Verlauf des Abenteuers immer wieder die Natur der Quitslinga vor Augen führen. Es sollte, vor allem in Betrachtung auf spätere Abenteuer und Kampagnen (G7-Kampagne, Jahr des Feuers), unbedingt vermieden werden, dass die Helden sich mit der Zusammenarbeit ohne Weiteres abfinden! Dementsprechend sollten sie den Helden vermitteln, dass eine Zusammenarbeit mit den Dämonen nur von begrenzter und sehr labiler Natur ist. Eine knifflige Aufgabe für die Helden ist es zum Beispiel, wenn Sie versuchen würden den Quitslinga das Buch nur mit einer „Sicherung“ zu übergeben oder die Dämonen zu überlisten. Es muss verhindert werden, dass die Helden das Buch ohne Sicherung dem Quitslinga übergeben. Warum sollte er ihnen ein so mächtiges Artefakt wie das Zauberschiff übergeben, wenn er nicht muss. Es muss verhindert werden dass die Helden das Buch ohne Sicherung dem Quitslinga übergeben. Warum sollte er ihnen ein so mächtiges Artefakt wie das Zauberschiff übergeben wenn er nicht muss.

DIE INSELN IM NEBEL

Musikalische Unterstützung

Schlachten um Tie'Shianna: Entsprechende Musik aus den Soundtracks zu First Knight, Braveheart oder Gladiator.

¹ Siehe Götter & Dämonen, Mit Geistermacht und Sphärenkraft, Seite 53