



INSELN IM NEBEL: DER UNTERGANG TIE'SHIANNAS

Eine Sondermission für die Helden
während der Belagerung Tie'Shiannas

erarbeitet von Dietrich Bernhardt
[robak@phileasson-projekt.de]

© Dietrich Bernhardt



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.

Kapitel 23

Der Untergang Tie'Shiannas

23.1 Geographie

Das innere Shaltyr ist (wie die heutige Khôm) von recht steilen Bergen umgeben. Im Nordoste der Insel befindet sich der zentrale Mythos des Untergang von Tie'Shianna, der die Insel dominiert. Hier herrscht ein Steppenklima, doch die abgestorbenen Bäumen weisen auf eine deutlich feuchteres Klima vor nicht all zu weit zurückliegender Zeit hin. Im Zentrum befindet sich die große Stadt Tie'Shianna die von einem echsischen Heer belagert wird.

Im Südwesten der Insel wird das Klima zunehmend feuchter bis ein Klima erreicht wird, dass den heutigen Echsen Sümpfen entspricht. Dort befindet sich (in der Legende) die Länder der Echsen, die mit der Belagerung Tie'Shiannas begannen. Der Krieg zwischen den Hochelfen Tie'Shiannas und den Echsen unter ihrem Gottkönig Pydracor dauert schon Jahrzehnte. Entsprechend gefährlich ist die Situation im den Landen der Echsen für Elfen. Auch für Menschen ist die Situation nicht viel einfacher, da sie bei den Echsen gemeinhin als niederes Sklavenvolk gelten. Es ist eher nicht davon auszugehen, dass die Helden die Länder der Echsen besuchen wollen. Sollte dies doch geschehen, dann muss improvisiert werden.

Im Südosten der Insel befindet sich ein Stützpunkt der Vislani. Von dort aus hat man den einfachsten Zugang zum Tie'Shianna Mythos. Wählen die Helden diesen Weg, dann müssen sie sich allerdings mit den Vislani auseinandersetzen, die auf Wesen sie Beorn gar nicht gut zu sprechen sind und die Taubralir als ihr Eigentum ansehen. Es ist durchaus recht wahrscheinlich, dass es zu der im Abenteuer geschilderten Gefangennahme der Helden durch die Vislani kommt.

Mit Ausnahme des Südosten ist die Insel von einem recht steilen Küstengebirge umgeben, das man nur an vier Stellen relati gefahrlos überqueren kann. Die beiden Zugänge im Norden und Osten führen zum Tie'Shianna Mythos. Die anderen beiden führen zu dem Gebiet der Echsen im Südwesten der Insel.

Auf jeden Fall müssen die Helden sich überlegen was sie mit der Taubralir machen, während sie sich im Innern

der Insel befinden.

23.2 Echsische Belagerung

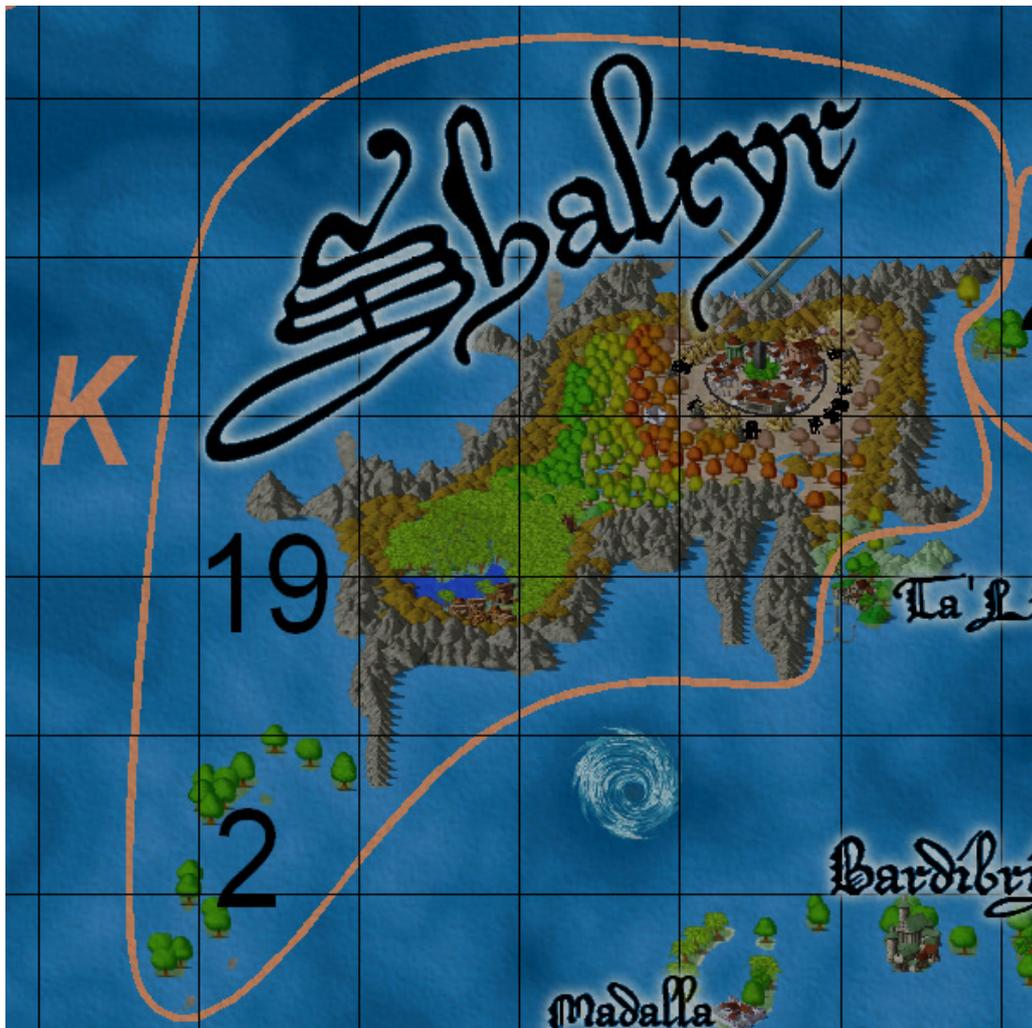
Zu Beginn des sich wiederholenden Ereignisses wird Tie'Shianna von einer Armee der Echsen belagert. Die Armee der Echsen besteht aus Marustrumtruppen (Infanterie), Achaz Speerschleuderern (Fernkämpfer), Achaz Flugechsenreiter (Luftwaffe), Maru Schlingerreiter (leichte Kavallerie) und einer Elitetruppe Leviatan Hornechsenreiter (schwere Kavallerie). Hierzu kommt eine beeindruckende Ansammlung von schwerem magisch verbessertem Belagerungsgerät sowie drei Ssrkhrsechim Zauberer samt Achaz Gehilfen (Kristallomantent). Die Belagerung steht – sehr zum Verdruss der Ssrkhrsechim – unter dem **Kommando** des **Leviatan Kr'tachwar'zar**. Die Truppen reichen allerdings nicht aus um die Ausfälle zu verhindern, die die Fenvar häufig starten um gezielt Schwachstellen der Truppen Pydracors anzugreifen.

23.2.1 Ausfall der Fenvar

Die Ausfälle der (berittenen) Fenvar richten sich entweder gegen einzelne Belagerungsgeräte, gegen die Lager verwundbarer Truppenteile wie der Gehilfen der Ssrkhrsechim oder gegen den Nachschub der Echsen. Besonders bei einem der letzteren Ausfälle können die Helden auf die Fenvar treffen, als diese eine Nachschubkarawane der Echsen aufreiben. Die Stärke der Fenvar ist ihre Geschwindigkeit während die Echsen eine höhere Absolute Kampfkraft besitzen. Anführer der Strafexpedition ist **Lariel Sturmgesang** ein Windreiter von dem Später die Steppenelfen abstammen sollten.

23.2.2 Kontakt mit den Elfen

Die Feindschaft zwischen den Ferkinas und den Echsen ist den Fenvar inzwischen bewusst und die Lage der Fenvar ist hinreichend schlecht um eine Kooperation mit den primitiven Barbaren akzeptabel erscheinen zu lassen. Nützlich sind die Helden vor allem, da eine



nicht unerhebliche Menge der Sicherheitsvorkehrungen der Echsen nur gegen Elfen und nicht gegen Menschen wirken. Schließlich stellen Menschen noch immer recht häufig Sklaven der Echsen.

23.2.3 Begegnung mit dem König

Aus Shaltyr können die Helden zum ersten Mal Fenvarian begegnen, doch dort treffen sie nicht den lebenden Fenvarian sondern die Erinnerung der Elfen an ihn. Fenvarian ist ziemlich beschäftigt mit der Verteidigung Tie'Shiannas gegen die Echsen. Er ist zwar der König der Fenvar, doch dieses Menschliche Wort beschreibt seine Funktion und sein Wesen nur äußerst unvollkommen. Er ist eher eine Personifizierung des Volkes als ein Herrscher und viele Entscheidungen der Fenvar werden (häufig ohne, dass dies den Helden bewusst wird) kollektiv getroffen.

Weitere wichtige Personen sind:

- Niamh Steingebierterin, eine mächtige Zauberin, deren Zauber im Salasandra die Mauern stärken und viele Schäden beseitigen.
- Zersanja Todesspeer die Hohepriesterin Zerzals die

gemeinsam mit Fenvarian den Widerstand leitet.

- Nuinanjan Quellentrunk der sich gemeinsam mit den anderen Priestern Nurtis um all jene Elfen kümmert die den Kampf fürchten.
- Olechandriel Rosentor, ein schweigsamer Priester Orimas, der sich kaum an Beratungen beteiligt sondern seine Zeit mit der Vorbereitung auf ein Ritual verbringt, das dereinst den Fenvar die Flucht erlauben wird und gleichzeitig Orimalor zum Wandel zwischen den Sphären veranlasst.
- Lariel 'Windreiter' Sturmgasung der Ausfälle gegen die Belagerer leitet.

23.3 Auf Sabotagemission bei den Ssrkhrsechim:

Wenn die Helden anbieten den Elfen zu helfen, dann werden sie mit einer Sabotagemission beauftragt. Für die Zauberei der Ssrkhrsechim sind Kristalle von großer Bedeutung. Entsprechend gut sind die Örtlichkeiten auch geschützt. Doch die Sicherheitsvorkehrungen sind

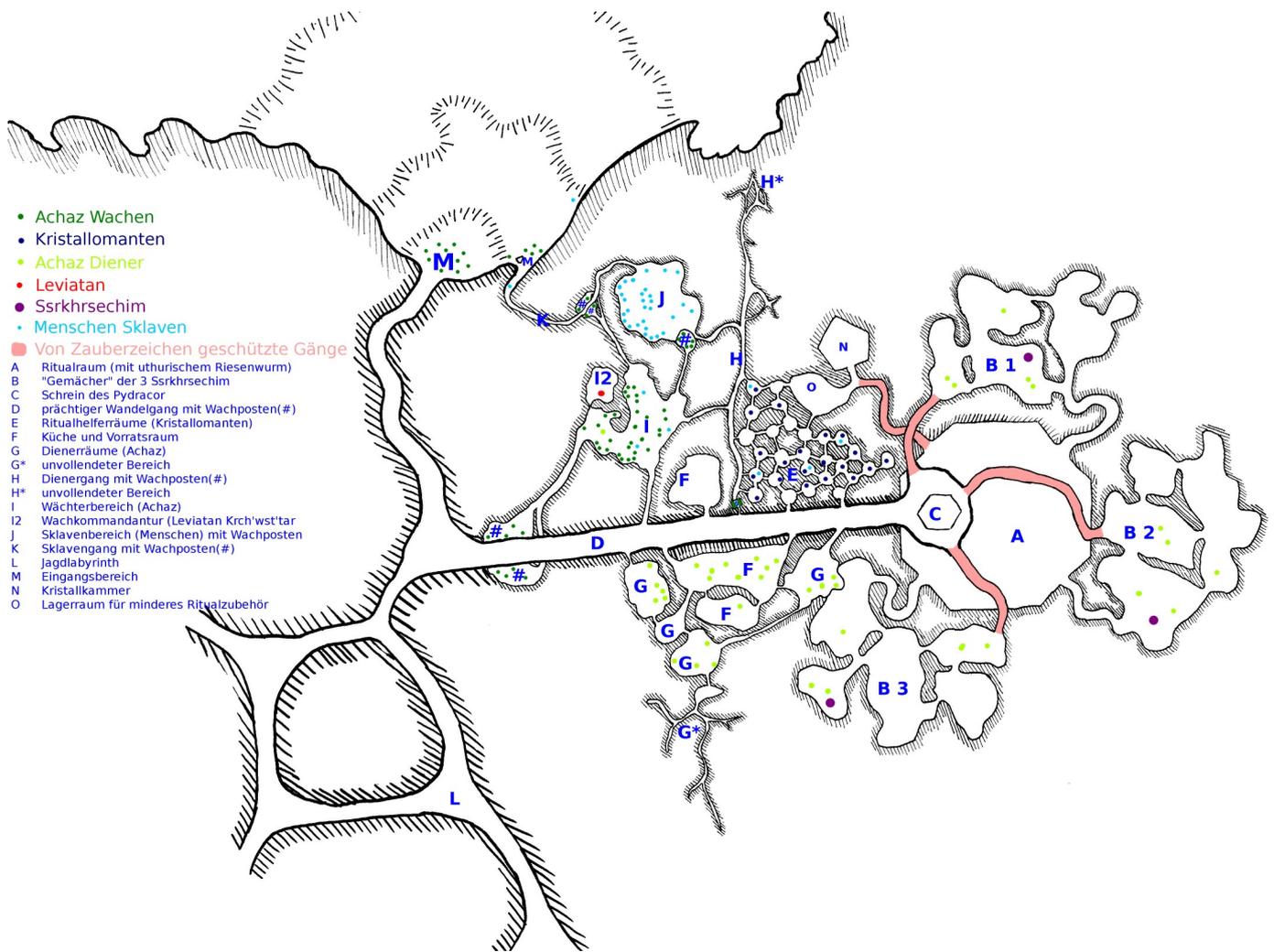
auf einen Angriff von Elfen abgezielt, während die Ssrkhrsechim keine Gefahr durch Menschen befürchten, die ihrer Achazgefolgschaft als Sklaven dienen. Deshalb können Menschen an Orte kommen die Elfen nie erreichen könnten. Die Fenvar warnen die Helden aber ausdrücklich davor sich im den Ssrkhrsechim anzulegen. Die Fenvar werden bei dieser Mission mit magischen Unterstützung sorgen. So werden sie ihnen die Möglichkeit geben die Kristalle in einer großen heißen Feuersäule zu vernichten. Auch bei der Flucht können die Artefakte der Fenvar von großem Nutzen sein.

23.3.1 Aufbau des Komplexes

Die Kristalle befinden sich in einer unterirdischen Anlage der Ssrkhrsechim. Genauer gesagt in einem Pentagonförmigen Raum zwischen dem zentralen Zauberraum und den Unterküften der Achaz Ritualhelfer (Kristallomanten). In den Komplex führen zwei Eingänge, ein großer Eingang für Ssrkhrsechim und Echsen und ein kleinerer für menschliche Sklaven, deren Anblick den Ssrkhrsechim verhasst ist.

Der Komplex gliedert sich in folgende Bereiche:

- **A:** Tief liegender Ritualraum (Oktogon) in dem sich im Moment ein großer zusammengerollter Wurm in einem Bannkreis befindet, an dem die Ssrkhrsechim divers Rituale durchführen. Der Wurm hätte ausgerollt gewisse Ähnlichkeiten mit einer Seeschlange scheint aber auf dem trockenen zu leben. Das ein oder andere Zauberzeichen zum Schutz dieses Raumes befindet sich auch hier.
- **B:** Die Räumlichkeiten der drei Ssrkhrsechim. Sie gliedern sich um den Ritualraum und können vom Schrein des Pyrdacor aus betreten werden. Die Räumlichkeiten bzw. der Zugang zu ihnen ist umfangreich mit Zauberzeichen gesichert.
- **C:** Der Schrein des Pyrdacor. Von hier gelangt man in den Bereich der Ssrkhrsechim. Er liegt am Ende des langen Wandelganges.
- **D:** Der lange Wandelgang bildet einen zentralen (West-Ost-Korridor) des bewohnten Teiles der Anlage. An seinem Anfang befindet sich eine große Wachstation und an seinem Ende der Pyrdacor Schrein.
- **E:** Die Ritualhelferräume befinden sich nördlich des zentralen Korridors. Jedem Ritualhelfer steht ein eigener kleiner Raum zu. Von hier aus gibt es auch einen Zugang zur Kristallkammer (N).
- **N** Die Kristallkammer: befindet sich hinter einem anderen Lagerraum (O). Hier werden die Kristalle gelagert und von hier aus hat man wiederum Zugang zur zentralen Ritualhöhle(A) hat.
- **F:** Die Küche befinden sich südlich des Korridors. Hier werden allerlei profane Dinge verrichtet, wie zum Beispiel die Nahrungszubereitung für die Ssrkhrsechim. Ein weiterer Lagerraum befindet sich noch auf der anderen Seite des Korridors.
- **G:** Achazdiener: Um die zentrale Küche gruppieren sich die Räume in denen die Achaz Diener leben. Im Südlichen Bereich dieser Räume ist der Ausbau noch nicht beendet (**G***).
- **H:** Dienergang: Der Dienergang verläuft recht gerade in Nord-Süd Richtung und trennt die östlich gelegenen Räume der Ritualhelfer (Kristallomanten) von den weiter westlich gelegenen Räumen der Achazwachen und Menschensklaven. Im Süden des Ganges befindet sich ein Achaz Wachposten. Im Norden(**H***) ist der Ausbau unterbrochen worden, als man auf äußerst weichen Sandstein stieß.
- **I:** Die Räume der Achazwachen befinden sich westlich des Dienerganges. Der Anführer ein junger dienstbarer Leviathan hat einen eigenen Raum (**I2**). Von hier aus können die Achaz direkt zu den verschiedenen Wachpunkten (†) gelangen. (Eingang des zentralen Korridors, Raum der Menschensklaven, Eingang der Menschensklaven und Dienergang.)
- **J:** Menschensklaven: Die Räume der Menschen befinden sich recht abseits und haben einen gesonderten Zugang. Grund hierfür ist, dass der menschliche Geruch die Ssrkhrsechim besonders aggressiv stimmt. Die Menschensklaven dienen hauptsächlich den Kristallomanten und werden auch als mögliche Blutopfer gehalten. Die Menschen dürfen die Anlage auch verlassen.
- **K:** Der Gang vom Eingang zu den Räumen der Menschen wird von einer Erhebung zu beiden Seiten (†) aus durch Achazwachen bewacht.
- **L:** Jagdlabyrinth: Im Westen der ganzen Anlage wurde mit der Errichtung eines gewaltigen Jagdlabyrinthes begonnen. Hier wird bei verschiedenen Anlässen Jagdbeute, wie gefangene Elfen oder (wenn nichts besseres Verfügbar ist) Menschen ausgesetzt, wobei sich die Ssrkhrsechim bei der Jagd vergnügen. Der Ausbau des Labyrinthes wurde aber nicht sonderlich weit getrieben, so dass



dieser Zeitvertreib den Ssrkhrsechim weit weniger Befriedigung verschafft als sie es gewohnt sind.

- **M:** Der Eingang bzw. die zwei Eingänge werden von einem großen Trupp Achaz Wachen bewacht. Jeder (außer den Ssrkhrsechim) der den Komplex betreten will muss eine Untersuchung mit einem magischen Kristall über sich ergehen lassen, der feststellt ob es sich um getarnte Elfen handelt, bevor er passieren kann.

23.3.2 Bewohner:

- **Ssrkhrsechim:** Die 3 Ssrkhrsechim sind brillante Zauberer die sich besonders gut mit Form-, Eigenschaft-, Einfluss- und Herrschaftszauberei auskennen. Von Natur aus sind sie nächtliche Jäger und ihr herausragender Geruchssinn erlaubt ihnen die Wahrnehmung der Umgebung auch bei absoluter Dunkelheit. Es steht zu hoffen, dass sich die Helden nicht auf eine Auseinandersetzung mit diesen Hrangarim einlassen.
- der **Leviathan Krch'wst'tar** führt die Achaz Wachen an.

sehr großer Gegner RS: 3 LeP: 65

INI: 11+W6

Axt: AT:20 PA:13 TP:3W6+5 DK: NS

Klauen:

Schwanz: (zusätzliche Attacke) AT:20 TP:1W+4 (Niederwerfen 7)

Sprungangriff aus dem Stand (15 Meter) AT+4 TP+11

Ätzende Haut (BF+1/KR für alle Nicht Metallwaffen bis Sekret entfernt wird.)

Magie: (vorwiegend Kampfunterstützende Zauberei) 50 AsP

- Achaz Wächter: 75 (26 Veteranen mit echsicher Axt 48 erfahren mit Speeren ZOOBOT S. 64). Davon 10 (5+5) am Haupteingang, 5(1+5) am Nebeneingang, 8 (4+4) am Eingang des Wandelgangs, 4 (1+3) im Gang zu den Menschlichen Sklaven, 5 (1+4) bei den menschlichen Sklaven und 4 (1+3) am Ende des Dienergungs. Der Rest (37 (13+24) entweder im ihrem Raum (I) oder sonstwo im Lager.

- **Achaz Kristallomanten:** (21) halten sich in ihren Räumen auf (8 Räume sind leer). Sie dienen hauptsächlich als Ritualhelfer und ihre magischen Fähigkeiten sind eher auf langfristiges Zauberwirken ausgerichtet als auf sofortige Reaktion.
- **Achaz Diener** (ca. 40) die den Ssrkhrsechim dienen und nicht in Kämpfe eingreifen.
- **Menschensklaven** (ca. 40) die diverse Verrichtungen für die Achaz (vor allem die Kristallomanten) leisten keinesfalls aber für die göttlichen Ssrkhrsechim.

23.3.3 Erfolg der Helden

Wenn die Helden Erfolg haben, dann werden die Zaubermöglichkeiten der Echsen stark zurückgeworfen. In der Folgezeit fehlt den Echsen viel der normalen magischen Unterstützung, so dass es den Elfen weit leichter fällt ihre eigene Magie wirkungsvoll in Einsatz zu bringen. Belagerungstürme und Katapulte gehen in Flammen auf und auch die profanen Angriffe der Sturmtruppen können viel einfacher zurück geworfen werden.

23.4 Das Namenlose Heer

Das Namenlose Heer unter seinem Anführer Kazak (watet in Blut) einer grauen erregenden Monstrosität, den die Helden schon aus dem echten Tie'Shianna kennen, besteht aus folgenden Truppenteilen:

- Ghule (leichte Infanterie und Plänker.)
- Keulenschwingende Streitoger ("mittlere") Infanterie)
- schwer gerüstete trollische Axtkämpfer (schwere Eliteinfanterie)
- menschliches, zwergisches, orkisches, goblinisches und sonstiges Fußvolk, dass auch zur Versorgung der Oger dient (Plänker)
- Von einzelnen Zyklopen gebautes und von sechsarmigen Riesen bedientes massives Belagerungsgerät, die teils mit dämonischen Kräften arbeiten.
- ein gewaltiger Schwarm recht kleiner silberflügeliger Wesen, die für die Luftüberlegenheit sorgen.
- drei Purpurwürmer

Hinzu kommen viele Einzelwesen verschiedenster Völker unter denen sich viele Geweihte des Namenlosen befinden.

Das Eintreffen des Namenlosen Heeres verändert die militärische Situation ganz grundsätzlich.

23.4.1 Machtübernahme

Recht schnell kommt es zu Streitigkeiten über die Kommandostruktur, die mit einem Zweikampf zwischen dem Leviathan Kr'tachwar'zar und Kazak entschieden werden. Der Zweikampf endet mit einem triumphalen Sieg des Kazaks, der das Herz des Leviathans verspeist und sich so die Gefolgschaft der Echsen sichert. Notgedrungen beugen sich die Ssrkhrsechim der Befehlsgewalt der Purpurwürmer.

23.4.2 Belagerung

Viele Tage lang schleudern die Belagerungsgeräte Falsbrocken um Falsbrocken auf die Stadt, während die Fußtruppen Angriffe führen, die aber noch nicht der erwartete Großangriff sind.

Das Ritual

Die Purpurwürmer verschmelzen den von den Ssrkhrsechim in mühevoller Zauberei geschaffenen Wurm mit einem mächtigen Archobalim und erschaffen so ein gräßliches Monster, dass sich nicht nur durch Erde sondern auch durch Fels gräbt als wäre es Butter.

Großangriff

Mit der Einsatzbereitschaft dieses Monsters beginnt der erste Großangriff, der von den Elfen noch abgewehrt werden kann wobei Oisin, der Seelengefährte Niamhs sein Leben gibt und es schafft das Monster zu besiegen.

23.4.3 Finaler Angriff

Kazak ruft Maruk-Matai in seinen Körper und zertrümmert das Löwentor, womit der Untergang Tie'Shiannas beginnt. Den ganzen Tag über setzt sich der Angriff fort. Lariel 'Windreiter' Sturmgasung schafft es mit seinen Reitern zu entkommen. Die "Priester" Orimas vollziehen ein Ritual mit Orimalor, werden aber in der finalen Phase des Rituals angegriffen und getötet. Am Ende fliehen die meisten Elfen (auch Niamh!) mit Zauberschiffen und durch Sphärentore, während Fenvarian und sein Gefolge den Rückzug decken. Zersanja verabschieden sich mit den Worten **Im Reich unter den Wellen werden wir uns wieder sehen"** Der Sieg

des Dhaza lässt sich nicht aufhalten, auch wenn es den Priestern Zerzals noch gelingt den Heerführer "Kazak" watet durch Blut" auszuschalten. Feyangola Finsterblick und den anderen hohen Dienern des Dhaza gelingt es Fenvarian gemeinsam mit seiner Leibwache lebend gefangen zu nehmen und zu verschleppen.

Nach dem Ende der Kämpfe verblasst die Geschichte der Insel langsam.

23.5 [Option] Begegnung mit den Wilden

Für den Meister: Der folgende Abschnitt stellt eine Option dar das Spiel auf den inneren Inseln zu abzukürzen und die Helden schneller in Richtung Turm des Schlangenkönigs zu lenken. Diese Lösung ist primär dann plausibel wenn die Helden die Taubralir nicht so gut versteckt haben. Sollen sie die Taubralir gut versteckt oder gar mit sich geführt haben, so sollte auf eine andere Lösung zurückgegriffen werden.

23.5.1 Was geschah.

Spezielle Information: Seid Beorn den Wilden gelernt hat wie man Schiffe baut hat die Schlagkraft der Wilden zur See erheblich zugenommen. Außerdem sind sie nun in der Lage die Insel des Schmiedes Goibnywn zu erreichen. Eine Flottille der Wilden unter des Sternenträgers Shadrueel hat genau dies getan. Nach der Ausrüstung der Kämpfer hatte man den Plan einen Überraschungsangriff auf die Vislani von Ta'Lisseni zu starten. Allerdings gelang es den Vislani den Plan zu enthüllen, so dass sich die Flotte zurückziehen musste. Diese Rückzugsbewegung brachte sie in den Norden von Shaltyr und damit in die Nähe der möglichen Anlegestellen der Helden.

Meisterinformation: Sollten die Helden einen anderen Weg ins innere von Shaltyr gewählt haben, so ist der Hintergrund entsprechend anzupassen.

23.5.2 Kontakt

Allgemeine Information: Als die Helden zu der Bucht in der Sie an Land gegangen sind zurück kehren bemerken sie eine Gruppe von 5 Drachenbooten von denen sich eines gerade dem Strand und damit der Taubralir nähert.

Spezielle Information: Hier kommt es nun zum Kontakt zwischen den Helden und den Wilden. Wichtige Personen bei den Wilden dieser Expeditionsflotte sind zum einen

Shadrueel der Anführer der Wilden und zum zweiten die menschliche Magierin Belasca

Shadrueel

Spezielle Information: Shadrueel ist Menschen gegenüber positiv eingestellt. Schließlich ist es Beorn zu verdanken, dass der Krieg davor ist eine entscheidende Wendung zu nehmen. Außerdem hat ihn Beorn gebeten eventuelle weitere Menschen einzuladen. Das die Helden ein offensichtlich hochelfisches Schiff verwenden macht sie noch bemerkenswerter. Sollten die Helden Shadrueel von ihrem Ziel den Elfenkönig zu retten berichten, dann wird er dieses Ziel unterstützen sobald die Helden ihn überzeugt haben, dass sie nicht nur einen Wunsch sondern auch einen Plan haben.

Belasca

Spezielle Information: Die Magierin befindet sich nun schon seit **2 Jahren** mit Beorn auf den Inseln im Nebel. Sie hat sich inzwischen gut an die hiesigen magischen Bedingungen aklimatisiert und viel über die Inseln erforscht. Trotz allem möchte sie nicht den Rest ihres Lebens auf den Inseln im Nebel verbringen. Und so wird sie die Helden, genauso wie Beorn, als Möglichkeit sehen die Inseln im Nebel zu verlassen. Sie wird die Helden relativ freundlich aber mit einem gesunden Misstrauen behandeln. Solange sie nicht weiß in wie weit die Helden und die Taubralir verbunden sind wird sie nicht versuchen sich des Schiffes zu bemächtigen. Später wird sie erkennen, dass die Wilden die Ziele der Helden teilen, was bedeutet, dass sich Beorn und sie ebenfalls das Ziel der Befreiung des Elfenkönigs zu eigen machen müssen um ihre Position nicht zu gefährden.