

MULTIERSUM



Mitteilungen aus fernen Welten

DAMIT KOMMEN WIR ZU DEN LUSTIGEN SACHEN: DIENSTVERWEIGERUNG!

Die Phileasson-Saga, ein Review

Spoilerwarnung: Ein Teil des Inhalts wird hier angedeutet, wenn auch nicht vollständig verraten.

Die Phileasson-Saga gilt als eines der großen DSA-Abenteuer, die man einmal gespielt haben sollte. Ursprünglich ist dieses Abenteuer von Bernhard Hennen 1990 – 1991 als vierteiliges Abenteuer für DSA 2 erschienen (auch in der Bibliothek des Librariums zu finden). Die Saga wurde sowohl 1999 für DSA 3 als auch 2009 für DSA 4.1 neu aufgelegt. Dieser Review bezieht sich auf die Neuauflage für DSA 4.1.

Die Geschichte stellt sich als Seefahrtsabenteuer mit Umsegelung eines Kontinents dar. In der Einleitung spielen wir ein großes Fest in Thorwal, der Hauptstadt der den Wikingern nachempfundenen Thorwaler. In einer gemütlichen Halla eskalieren die Feierlichkeiten zur Wintersonnenwende, als sich unter den Versammelten Hetleuten Asleif „dem Foggwulf“ Phileasson und Beorn „dem Blender“ eine Streiterei entwickelt. Beorn behauptet, einen anderen Kontinent erreicht zu haben, und Phileasson – der schon dort war – bezichtigt ihn ob seiner Beschreibungen der Lüge. Zur Schlichtung dieses Streites verfügt die oberste Hetfrau eine Wettfahrt zwischen den beiden Kapitänen. Diese ist eine Mischung aus den 12 Aufgaben des Herakles und *In 80 Tagen um die Welt* und soll dem Gewinner den Titel „König der Meere“ einbringen. Die Kapitäne dürfen dabei nicht ihre übliche Mannschaft mitnehmen, um ihre Führungskraft demonstrieren zu müssen. Diese durchsichtige Ausrede dient dazu, die Heldengruppe einzusammeln, die sofort bei Phileasson anheuert. Beorn nimmt nur Thorwaler aus einer bestimmten Region mit und ist rassistisch, damit die Helden den „richtigen“ Kapitän auswählen. Jede Gruppe bekommt eine Geweihte mit, die als Schiedsrichterin dient und die jeweils nächste Aufgabe verkünden kann.

Im Gegensatz zur ursprünglichen Ausgabe, in der die 12 Aufgaben auf vier dünne Hefte aufgeteilt waren, erschlägt den Spielleiter bei der Ausgabe für DSA 4.1 ein fast 300 Seiten langes Abenteuer. Die Kampagne ist auf zwei Jahre Spielzeit ausgelegt. Im Abenteuerband finden sich einige Ausgestaltungen der Welt als Meisterinformationen, die vor allem die Entstehungsgeschichte der Handlungsorte behandeln. Für den Meister macht das die Orte lebendiger. Leider haben die Helden keine Chance,

auch nur einen Bruchteil dieser Informationen mitzubekommen und das macht es den Spielern schwer, die Hintergründe des Abenteuers zu erfahren.

Die 12 Aufgaben können nicht nach und nach vom Spielleiter aufgearbeitet werden, da es in dieser Ausgabe viele Querverweise gibt. Einige Aspekte, die in den ersten Aufgaben nur kurz erwähnt werden, werden am Ende plötzlich wichtige, plotrelevante Elemente. Einige als wichtig dargestellte Elemente kommen dafür nie wieder vor. Als Meister muss man also das gesamte Abenteuer durcharbeiten und sich die Kleinigkeiten merken, die anfangs vorkommen müssen, damit das Abenteuer später noch Sinn ergibt. Diese Details müssen natürlich für die nächsten zwei Jahre im Gedächtnis bleiben. Tatsächlich brauchte meine Runde fünf Jahre, denn das Abenteuer ist nicht für umfassendes Charakterplay ausgelegt. Hier ist besser aufgehoben, wer questlastige Abenteuer mag.

Dieses Abenteuer ist ein gefundenes Fressen für die Freunde des gepflegten Railroadings. Durch die Mannschaft, mit der man unterwegs ist, kann man sich als Mitläufer verdingen und Phileasson seine Führung ausleben lassen. Die Spielrunde muss also eine Balance finden, wie die Helden sich einbringen können, die Mannschaft und insbesondere Kapitän Phileasson aber nicht vollständig irrelevant werden. Unsere Mutmaßung ist, dass Bernhard Hennen seinerzeit dieses Abenteuer mit seiner eigenen Runde gespielt und dabei die Lösungen seiner Spieler eingebaut hat.

Somit gibt es beispielsweise einen aufwendigen Seekampf, der laut Abenteuer um keinen Preis gewonnen werden darf, um eine weitere Szene zu ermöglichen, in der man ein benötigtes Monsterteil von einem toten oder verletzten Monster entnehmen kann. Diese zweite Szene gibt nur begrenzten Mehrwert, etabliert aber einen Ort, der in der Historie der DSA-Welt eine große Relevanz fürs Worldbuilding gewonnen hat. Daher wäre es schade diesen Ort ganz wegzulassen. Unsere Mutmaßung: Hennens Runde verlor leider den ersten Kampf und brauchte eine alternative Lösung.

Im Abenteuerband gibt es eine Aufzählung davon, welche Arten von Charakteren für die Reise nicht geeignet sind. Darin fehlt leider ein Hinweis zur Gesinnung der Runde. Beorn ist der böse, brutale Kapitän, der in seiner Grausamkeit seine verquere Moral durch das Blenden von Sklavenhändlern auslebt. Phileasson hingegen

ist ein viel netterer Pirat, der den Helden dadurch direkt sympathischer ist, denn er würde Sklavenhändler nur töten, weil sie bööse sind. Hm. Tatsächlich geht das Abenteuer von einer moralisch flexiblen Gruppe aus, die sich nicht unbedingt an Recht und Ordnung hält. Zugegeben, wir haben hier ein Abenteuer mit Piraten, doch eine kleine Warnung wäre nett gewesen. So gibt es beispielsweise einen Konflikt, wenn die Helden ein Schiff suchen und nur hören, dass ein gefährlicher gesuchter Schmuggler sich herumtreibt. Das Abenteuer sieht vor, dass die Gruppe sich mit diesem Schmuggler sofort bedingungslos anfreundet.

Außerdem geht Hennen von einer Gruppe aus, die am Ende jeden Abschnitts einen Bosskampf erwartet. Das Abenteuer eignet sich daher nicht für Gurkentruppen.

Soweit zu den Aspekten des Abenteuers, die auf See ablaufen. Für ein Seefahrtsabenteuer ist die Mannschaft sehr wenig auf See unterwegs. Beim ersten Teil des Abenteuers segelt Phileasson einmal um eine Bucht, dann geht es erst einmal eine Weile lang auf Eisgleitern weiter, und man kreuzt die Bucht noch einmal. Der dritte Teil des Abenteuers beginnt auf Land und ab da muss man einmal quer über den Kontinent wandern, ohne Schiff, zu Fuß von der Westküste zur Ostküste. Von dort aus geht es nach Süden und es gibt auch kein neues Schiff – zwar kann man Teilabschnitte auf Handelskoggen zurücklegen, doch es geht für die eigentlichen die Aufgaben immer wieder landeinwärts. Weit genug im Süden angekommen, in der Mitte des Kontinents, geht es einmal mit einer Karawane durch eine Wüste zurück zur Westküste. Nun bekommen wir wieder ein Schiff und segeln tatsächlich von dort aus weiter. Sobald man die „Runde um den Kontinent“ beendet hat und zurück in Thorwal ist, hat man... ganze 9 von 12 Aufgaben gemeistert. Man ist zurück, feiert ein großes Fest und darf dann wieder losziehen. Ob irgendeine Runde das nach einem so langwierigen Abenteuer noch macht, ist mir unklar.

Da meine eigene Runde das Railroading satt war, haben wir die letzten paar Aufgaben auf einen Haufen geschmissen, an zufälligen, ungefähr passenden Momenten wurden die nächsten Hinweise hinein geschmissen. Durch die wochenlangen Reisezeiten hat man sehr viel Downtime, sodass man nach den echten DSA-Regeln leveln kann. Leider ist das sehr langwierig und meine Gruppe bekam eine in DSA nicht vorgesehene Schnellreiseoption. (Portalmagie existiert in der DSA-Lore, aber ist in den Regeln absolut nicht vorgesehen.)

Reden wir über Antagonisten. Das ist natürlich Beorn, der Konkurrent! Zumindest denken die Spieler das. Der Meister hat da noch Tonnen an weiteren Informationen, wer im Hintergrund noch so alles die Fäden zieht, und da gibt es eine ganze Menge Einflüsse. Leider können die Helden das realistisch gesehen niemals herausfinden und so bekommen sie nichts von den enormen Mächten mit, mit denen sie spielen. Es gibt nur obskure Andeutungen, die die Spieler eher verwirren und auf falsche Fährten führen. Der Meister kann dies höchstens nutzen, um die Spieler mit undurchsichtigen Manövern aus Notsituationen zu retten, Deus ex machina!

Ein letzter Punkt: Die Saga hat sehr viele Anspielungen aus zeitgemäßer Literatur, Weltgeschehen und Popkultur. Aus heutiger Sicht gibt es daher eine ganze Menge veralteter Referenzen. Als Meister kann man sich entscheiden, wie viele man davon einfließen lassen will, allerdings sind einige fester Bestandteil der Erzählung. Das war zur Zeit der Entstehung wahrscheinlich amüsanter.

Alles in allem ist die Phileasson-Saga ein Relikt mit zu viel Inhalt. Dieses Abenteuer hat die aventurische Historie sehr geprägt und ist in dieser Hinsicht durchaus spannend. Dadurch werden manche Teile zur Museumstour. (Hinweis im Abenteuer: „Nicht zur Museumstour verkommen lassen.“ Aber womit füllen, ohne das Railroading zu zerstören?) Trotzdem ist die Geschichte immer noch interessant.

Die Phileasson-Saga wird häufig als tolles Abenteuer für DSA genannt, insbesondere auch für Einsteiger. Sie ist definitiv nicht für einsteigende Spielleiter geeignet. Da es inzwischen auch eine Romanreihe der Phileasson-Saga gibt, kann man stattdessen auch diese lesen. Meine Empfehlung ist, ein moderneres Abenteuer (und wahrscheinlich auch ein moderneres System mit einer moderneren Welt) zu wählen.

Hanna (DSA 4.1)

WERBUNG

Jetzt NEU in Ihrer Stadt: Raclette EX MAGRONAX! Stillen Sie Ihren Heißhunger auf duftenden und geschmolzenen Käse bei einem spontanen Raclette. Wir bieten ein Sortiment aus vielen exklusiven Käsesorten.

Alle unsere Käseräder sind in flexiblen Größen zu haben. Greifen Sie zur Portion *Little Dwarf* für den kleinen Hunger zwischendurch oder wählen Sie die Option *Infinite Cheese* im Falle einer unvorbereiteten Sonnenwende für bis zu 60 Personen. Egal wie Sie sich entscheiden, wir liefern Ihre Bestellung garantiert innerhalb von 60 Minuten frei Haus!

Im Mittagsmenü erhalten Sie zu unseren Käserädern zusätzlich ein eisgekühltes Getränk gratis. Zur Wahl stehen Ihnen unsere allzeit beliebte Bestseller-Limonade Yngwar-Orange oder eine Flasche alkoholfreier Rottrunk.

Eines ist gewiss: Mit dem Raclette von EX MAGRONAX bekommen Sie jeden Heißhunger und Durst gestillt. Bestellen Sie noch heute und sparen Sie auf Ihre erste Bestellung 15 Silbertaler mit dem Code *TROLLZACKER15!*

Yoann (DSA4.1)

Nächste Termine:

- Freizeit: 04.01 – 08.01.25, Freusburg
- Monatstreffen: 16.01.25, 19 Uhr, Papillon

Disclaimer & Impressum: Teile des Inhalts sind rein fiktional; Ähnlichkeiten mit realen Personen und Begebenheiten sind zufällig und nicht beabsichtigt.

V.i.S.d.P. Hanna Franzen, RPG Librarium Aachen e.V. (VR 5440)
Kontakt: Postfach 101632, 52016 Aachen, multiversum@rpg-librarium.de

Dieses Werk ist lizenziert unter einer „CC BY-NC-SA 4.0“ Lizenz.

