



Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2004. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an webmaster@borbarad-projekt.de oder die unten genannte Urheber-Adresse. | 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 eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

Meistertipps zu Krieg der Magier

[Bernard Klitzke © 2004 | bkclitzke@gmx.de | <http://la-mandaia.rpgserver.de> | 01-10-04]

Einige Überlegungen vorab

Wann und mit wem KdM spielen?

KdM habe ich versucht in die G7 Kampagne einzubauen, da es sich als quasi Teil 8 (oder 0) gut eignet. Mit einigen Änderungen ist es geeignet die G7 Heldengruppe auf Borbarad und die Vereitelung seiner Pläne anzusetzen. Zurück in der Gegenwart werden die Spieler hoffentlich darauf brennen, den Betrug zu vergelten, vor allem wenn man ihnen ordentlich einheizt und die Auswirkungen (Borbarad Moskitos, Niederlage der Armee des Rohals etc.) der unfreiwilligen Zeitreise vor Augen führt. Die Heldengruppe sollte aus den Helden bestehen die auch schon in AoE, UG und PdG zum Einsatz kamen, mehr dazu gleich.

Zu meiner Gruppe

Ich habe das Abenteuer so umgearbeitet, daß es zu meiner Gruppe und unserem Spielstil paßt. Das bedeutet für mich, die Kämpfe ein wenig einfacher zu machen, da wir nur zwei echte Kämpfer in der Gruppe haben. Die Werte die ich an einigen Stellen angebe, mögen also vielleicht zu niedrig für mehrere Krieger u.a.. sein. Zudem lasse ich es auch nicht zu, daß sich die Helden mit Tränken, Artefakten und mächtigen Waffen be- bzw. überladen. Je nach Abenteuerverlauf tauchen Heiltränke und Zaubersprüche sowie Waffen erst auf, wenn sie benötigt werden. Bei KdM ist das kein Problem, da die Feste genug Versteckmöglichkeiten bietet.

Regeltechnisch stehen wir zur Zeit, als wir dieses Abenteuer spielen, zwischen DSA4 und DSA3, soll heißen die Charaktere (und damit Eigenschaften und Talente sowie Zauber) sind nach DSA4 generiert oder konvertiert. Die Kämpfe wickeln wir meist noch nach DSA3 ab, nur die INI sowie die einfachen Sondermanöver (Wuchtschlag, Gezielter Stich, Ausfall, Scharfschütze, Ausweichen) und die Trefferzonen haben wir übernommen.

Zur Herbeirufung der Helden

Die Geschichte mit den größten Helden des Zeitalters ist die erste Ladehemmung des Abenteuers: Die G7 sind sicherlich eben diese Helden, aber die Gruppe darf ja so nicht bestehen bleiben (vgl. KdM S. 68).

Und KdM nach Abschluß der G7 Kampagne zu spielen halte ich für wenig motivierend. Was also tun? Mein Lösungsvorschlag wäre, daß Borbarad, der die Gruppe ja schon zweimal getroffen hat, seinem Vergangenheits-Ich eine Botschaft zukommen läßt, den Ring des Satinav zu erschaffen, um sich doppelt abzusichern: entweder die Helden sterben beim Versuch sein Herz zu verteidigen, dann kann er ungestört mit seinen Eroberungsplänen in der Gegenwart fortfahren, oder die Gruppe zerstört das Herz nicht, und die Unterwerfung Aventuriens beginnt halt 400 Jahre früher. Nach UG sollte übrigens die Botschaft kein Problem sein: eine Audienz des Vergangenheits-Borbarads mittels CHRONOKLASSIS in der Gegenwart oder eine Benachrichtigung mittels CHRONONAUTUS sollten im Bereich des machbaren sein, auch für den frisch beschworenen Borbarad.

Damit muß dann natürlich noch die Szene mit der Seance geändert werden, was aber kein Problem sein sollte. Einfach den Reichsbehüter aus der Personenliste streichen und eventuell einige gruppeninterne Meisterpersonen einfügen (mein Beispiel: s. u.). Die Aufschrift auf dem Ring könnte sich dann auf die Gezeichneten beziehen (das almadine Auge eignet sich gut), damit die Puniner Theoretiker auch wissen, wer zu benachrichtigen ist. Natürlich kann das Artefakt auch just in dem Moment auftauchen, als die Helden (mal wieder) in Punin Bericht erstatten. Die Sitzung kann natürlich auch ganz woanders stattfinden. Meine Gruppe hat bei Kahlid Okarim in Khunchom vom Ring erfahren, und hier fand dann auch die Seance statt.

Die Vorgeschichte

Rakoriums Maraskan-Expedition hat unter der Leitung von Hilbert von Puspereiken (vgl. PdG) den Ring des Satinav in echsischen Ruinen entdeckt. Über die Festumer Akademie gelangt der Ring nach Punin (oder wo es grade paßt) zur Analyse. Eigentlich kann der Rest aus dem Abenteuer übernommen werden, ich fand es halt nur stimmig, den Namen des Forschers auf den die Helden schon getroffen sind noch mal zu erwähnen. Um Pannen zu vermeiden, sollte Puspereiken den Ring erst nach dem Besuch der Gruppe in PdG finden.

Die Rahmenhandlung

Die Seance

- ⌘ Erster Hofmagus Spektabilität Virilys Eibon von Rohals Zinne ("Euer Magnifizienz")
- ⌘ Dritter Hofmagus und Hofalchimist Magister Melwyn Storrebrandt ("Euer Magnifizienz")
- ⌘ Racalla von Horses-Rabenmund Spektabilität der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth ("Euer Spektabilität")
- ⌘ Praiodana Werckenfels Spektabilität des Kaiserlich-Garethischen Informations-Institutes zu Rommilys ("Euer Spektabilität")
- ⌘ Prishya von Grangor-Garlichgötz Sketabilität der Akademie der Hohen Magie zu Punin und Convacata Prima der Grauen Gilde ("Euer Spektabilität")
- ⌘ Khalid Okarim Spektabilität der Drachenei Akademie zu Khunchom ("Euer Spektabilität")

- ☞ Der Rabe von Punin Bahram Nasir ("Eure Erhabenheit")
- ☞ Dalbert Gursammen, Händler und Gesandter des Erzmagiers Rakorium

Damit ist nicht nur die Creme de la Creme der Mittelländischen Gildenmagier anwesend, die inzwischen Interesse an den Berichten der G7 zeigt, sondern auch die Personen, die BB erneut auftauchen. Natürlich können hier beliebig andere Geweihte und Magier aus früheren Abenteuern auftauchen, je nach Vorgeschichte der Gruppe (man denke nur an die Festumer Händlerin Emana Tamal-Herlein :)).

Meine Gruppe traf sich in der Akademie zu Khunchom, da sie von hier nach Maraskan aufgebrochen ist und nach PdG hierhin zurückkehrte. Jede andere Akademie eignet sich auch, vor allem aber Festum, Punin (wegen des Artefakts, daß es zu untersuchen gilt) oder Rommilys (für „ehrenhafte und aufrichtige“ Heldengruppen die mit Inquisition und Reichautoritäten kooperieren).

Die Beschwörung

Die Reise in die Vergangenheit

Die Szene ist in sich stimmig, so daß ich sie unverändert übernommen habe. Unser Hang zum Low-Tech DSA (s.o.) machte den Verlust der Ausrüstung nicht allzu schmerzhaft für die Spieler, nicht einmal den Zauberstab unseres Magiers ließ ich mitreisen. Das Problem der Dämonen und deren Unverletzlichkeit gegen normale Waffen sollte man hier jedoch beachten. Ohne magisches Eisen wird das Abenteuer härter, zumal es in meiner Gruppe nur einen Magier gibt, der mit seiner AE also haushalten muß.

Die bereitliegende Ausrüstung kann man natürlich den Verhältnissen seiner Gruppe anpassen. Ich finde man sollte die im Abenteuer angegebenen Gegenstände ein wenig reduzieren. Die Heiltränke kann man weglassen, die Helden können sie nachher in den Laboren finden. Zu dem Zeitpunkt denken sie ja noch, daß sie für Rohal arbeiten, und es macht doch mehr Spaß dem Feind die Tränke weg zu trinken. Auch die zwergische Rüstung würde ich streichen. Dann kann man nachher einen toten Zwerg samt Rüstung einbauen, und dem Spieler des Zwergen eine Gelegenheit zum Rollenspiel geben. Nimmt er die Rüstung des Toten oder läßt er einem gefallenen Kämpfer seine persönlichen Gegenstände? Sollte die Gruppe jedoch arg unerfahren sein, kann man sie durch Aufstocken der Ausrüstung aber auch unterstützen. Auf jeden Fall fand ich die Idee der knappen Lichtquellen gut. Die Helden werden sich seit ihrer ersten Abenteuer nicht mehr mit diesem Problem beschäftigt haben, jetzt können sie Erfindungsgeist beweisen, zumal die AE ja für wichtigeres benötigt wird. (Macht natürlich nur Sinn, wenn kein zweiter Stabzauber verfügbar ist.)

Der Beschwörer

Die Spieler werden angesichts des Auftrags und ihrer Gutgläubigkeit hoffentlich nicht schon den Braten wittern. Für Fragen der Spieler sollte man sich passende Antworten bereithalten z.B.:

- ☞ „Wer seid Ihr?“ – „Ich bin der Bruder dessen, den Ihr besiegen sollt.“
- ☞ „Wo sind wir?“ – „Am Ende einer Reise, am Anfang Eurer Aufgabe.“
- ☞ „Warum wir/ich?“ – „Ich habe Euch beobachtet.“ usw.

Lassen Sie sich nicht auf eine Fragestunde ein, der Beschwörer wird nach ein, zwei Fragen zur Eile drängen. Auch anfangs mißtrauische Spieler vergessen ihren Verdacht, wenn man schnell zum Spielgeschehen zurückkehrt. Generell sollte Borbarad die Helden nicht anlügen, das wäre seiner nicht würdig. Fragen auszuweichen oder in Rätseln zu antworten ist viel mehr sein Stil (wie auch der seines Bruders, was die Verwechslung perfekt machen sollte). Hierbei ist zu bedenken, daß aus seiner Sicht der Feind natürlich Rohal ist und dessen Niederlage sein Sieg. („Eurer Erfolg bringt meinem Bruder und Feind eine schmerzhaftige Niederlage...“ ist nicht gelogen.)

Bei der Auftragserteilung durch den Beschwörer ist es wichtig, die Tatsache zu betonen, daß das Herz bewacht werden muß und daß mit Angriffen zu rechnen ist. Der Beschwörer sollte auch darauf hinweisen, daß er nach einem Sieg seiner Armee persönlich die Helden in der Feste treffen und das Herz in Empfang nehmen wird. Sonst kommen die Spieler unter Umständen auf die phantastischsten Pläne, das Herz in Sicherheit zu bringen, und verpassen gar das Finale (s.u.). Der Hinweis, daß der Bewohner nicht anwesend ist (wo ist er während der Dauer der Suche eigentlich?) nimmt dem Abenteuer ein wenig die Spannung, beschleunigt aber die Erkundung ungemein. Man muß dann nicht dauernd damit rechnen, daß Borbarad auftaucht.

Während die Ausrüstung verteilt wird, kommen die Spieler vielleicht doch auf die Idee, sich im Raum umzusehen. Spielen sie hier die schlechten Lichtverhältnisse aus. Wer kann schon bei diffusem Dämmerlicht ein geweihtes von einem entweihten Praiosamulett unterscheiden? Den Verdacht, daß es sehr nach Dämonenbeschwörungskammer aussieht und daß sich dies nicht mit dem Bild von Rohal verträgt, sollten sie mit einer Magiekundeprobe und dem anschließenden Hinweis, die Gegenstände könnten genauso gut der Bannung dienen, zerstreuen. Schließlich wird auch Borbarad Dämonen dann und wann wieder loswerden wollen.

Die Gorische Wüste

Die Szene ist nicht allzu lang, und sollte es auch nicht werden. Drängen Sie die Helden zur Eile, z.B. durch einen heraufziehenden Sandsturm. Leider fehlen die Werte der Untoten, die auf jeden Fall auftauchen sollten. Die Spieler sollen ja das Gefühl bekommen, sie seien Eindringlinge. An dem Trupp vorbei schleichen sei jedoch erlaubt, wenn die Gruppe nicht allzu kampfstark ist.

- ⊗ Zwerge: MU 16, IB 11, LE 45, AT 15, PA 13, MR 12, TP 1W+6 (Axt), RS 4 (Kettenhemd)
- ⊗ Untote: MU 14, IB 12, LE 34, AT 14, PA 9, MR 8, TP 1W+5 (Schwert), RS 2 (Lumpen)
- ⊗ Troll: MU 18, IB 10, LE 54, AT 12, PA 11, MR 7, TP 2W+5 (Keule), RS 3 (Haut u. Lumpen)

Hier ist übrigens die erste Gelegenheit für einen Zwerg sich standesgemäß einzukleiden. Vergessen Sie zum Ende des Kampfes hin nicht die Präsenz des Dämons. Freuen sich die Helden anfangs noch über das vermeintlich spaßige Zombieschlachten, sollte dies durch einige HALLUZINATIONEN ein jähes Ende nehmen. Sind alle Leichname besiegt, verschwindet auch der Irhiadhzal, es besteht also noch kein Bedarf an magischen Klingen.

Die Schwarze Feste

Allgemeines

Die schwarze Feste ist das Herzstück des Abenteuers, und man sollte die Geschosse deutlich voneinander trennen. Der Keller ist Lagerbereich, hier passiert nicht viel. Das Erdgeschoß ist Arbeitsbereich. Hier ist es dreckig (im Sinne von ekelig und grausam), hier gibt es Dämonen und Golems. Im ersten Obergeschoß wohnt Borbarad. Hier tauchen keine Dämonen oder Chimären auf. Die Dschinnis sind eher sauber und zivilisiert. Hier finden sich Schätze und Bücher, sowie die von der Gruppe benötigten Gegenstände. Diese Trennung kann man gut durch Musik im Hintergrund erreichen (siehe Playlist). Auf der Wehrkrone kommt es zum scheinbaren Finale. Bei Räumen die nicht aufgeführt sind habe ich nichts geändert. Zu beachten ist zudem noch die Größe der Räume. Die Karten im Abenteuer wirken so, als sei jedes Geschos sehr übersichtlich. Bevor man die Karten in Kopie verteilt (nach der Erkundung!), sollte man sie vielleicht vergrößern.

Von Außen

Die Angaben im Abenteuer habe ich für diesen Abschnitt übernommen. Durch das Leuchten des Schlüssels wird der Eingang nicht schwer zu finden sein. Die Fallen am Tor sollten durch Gefahreninstinktproben zu erraten sein, sonst wird es hier schon zu ersten „Ausfällen“ kommen.

Erdgeschoß

Die Erkundung (Kasten KdM S. 29)

Die Hinweise sind sehr brauchbar, vor allem was die Beleuchtung angeht (s.o.). Da die Feste an einer astral aktiven Stelle gebaut wurde, können Sie alle Zauber verbilligen oder äußerst gute Regenerationen zulassen. Dadurch spart man sich das zufällige Herumliegen von Zaubertränken zumindest teilweise. Die Kehrseite der Medaille ist aber, daß Zauberpatzer und auch normal mißlungene Zauber einen Effekt haben. Dieser sollte von einigen (äußerst aufdringlichen) Mindergeistern bis zu unfreiwilligen Selbstverwandlungen reichen. Den Hund kann man als Running Gag einsetzen („Wo kommt das Vieh schon wieder her?“), oder gar als Führer für sehr orientierungslose oder lethargische Gruppen (Borbarad hat schließlich ein Interesse daran, daß sein Herz bewacht wird...).

Das Erkunden der Feste nimmt wahrscheinlich am meisten Spielzeit in Anspruch. Zwei Probleme taten sich hier auf. Zum einen muß es nicht zwangsläufig zu Kämpfen kommen. Die Helden können sich z.B. vom Dach zurückziehen, die Golems sind vielleicht gar nicht aggressiv, und der Dämon an der Treppe kann auch umgangen werden. Sollte sich die Gruppe allen Konfrontationen geschickt entziehen, werden sie mit voller LE und AE dem Monster gegenüberreten. Der Kampf sollte dann entsprechend länger dauern. Zweitens: Wenn die Helden merken, daß der Hausherr nicht zu Hause ist, verliert die Suche an Spannung. Man sollte das Spieltempo dann beschleunigen.

Korridore

Die Insekten... mitten in der Gorischen Wüste eine Ausgeburt an Leben, wenn es auch nicht ganz natürlichen Ursprungs ist. Die Stimmung einer gruseligen Feste wird hierdurch meines Erachtens völlig zerstört, zumal es unweigerlich an die Küblböck'schen Dschungelprüfungen erinnert. Also bitte weglassen. Wenn man auf den krabbelnden Schrecken nicht verzichten möchte, kann man diesen durch einzelne hochgiftige Skorpione (vgl. Bestiarium S.195 ff.) ersetzen, oder Maden in umherliegende Mahlzeiten oder Leichen (z.B. im Kerker A2) setzen. Oder man läßt das ein oder andere zerbrechliche Behältnis in

den Laboren diese Viecher enthalten. Neugierige Helden stecken ihre Nase hinein, und lassen es dann vor Schreck fallen.

Vivisektionsraum (A3)

Die Sicherung mittels BAND UND FESSEL macht Sinn, kann aber das Abenteuer zum Erliegen bringen. Ich gehe davon aus, daß die Schwellen als Sicherungsmaßnahme bei mißlungenen Experimenten dienen. Die Helden sollten mittels Gefahreninstinkt oder IN Proben deutlich auf die Gefahr hingewiesen werden und ein ANALYS die Wirkung ziemlich deutlich zu erkennen geben. Wenn die Spieler dann noch darauf bestehen die Schwelle zu berühren, kann der Auslöser auch ein anderer gewesen sein z.B. ein Wort. Andererseits bietet sich hier für einen potenten Anti-Magier eine Chance zu glänzen, wenn er in der Runde vorhanden ist.

Der gepfälte Assassine (A5)

Ob man nach 30 Jahren Schmerz und Gefangenschaft noch zu irgendeiner zusammenhängenden Äußerung in der Lage ist, mag jeder selbst entscheiden. Die Szene ist auch ohne die Erzählung grausam genug, den Helden und Spielern Schauer über den Rücken zu jagen.

Die Käfige (A8)

Auf die hier gefangenen Tiere kann man zurückgreifen, wenn man eine Erklärung für Geräusche braucht. Auch kann sich ein Tier eventuell befreien, um Unruhe zu stiften.

Die Kammer der Golems (A12)

Hier könnte es zum Kampf kommen. Den Holzknechten ist natürlich mit Feuer hervorragend beizukommen, nur brennen diese ob ihrer Größe ziemlich lange (1-2 SP/KR). Lassen sie die brennenden Golems die Helden durch die Gänge jagen und bedenken Sie die Rauchentwicklung in dem praktisch verschlossenen Gebäude. Sollte die Gruppe es schaffen einige der brennenden Golems in den Nordturm zu kriegen, haben sie natürlich ein probates Mittel zur Bekämpfung des Monsters.

☞ Holzgolem: MU 21, IB 10, LE 65, AT 13, PA 11, MR 21, RS 4, TP 1W+6 / 2W+6 (brennend)

Westturm (A15)

Hier geht es in Borbarads Privatgemächer. Der Blakha'bul, der sich zu gerne gegen seinen Beherrscher auflehnen würde, ist eine willkommene Gelegenheit, einen Dämon nicht nur als magisches Schwertfutter zu präsentieren. Der Wächter läßt sich auf Gespräche mit den Helden ein (MU Proben), rückt bereitwillig mit Informationen heraus (zumindest den Weg vom Daimonion zu seiner jetzigen Position kennt er ja) und bekämpft auch Kreaturen, die die Helden durch das Tor jagen. Nur läßt er halt auch die Helden nicht durch. Meine Gruppe hat sich schließlich mit Hilfe eines Elementars durch die Decke gebohrt. Da sie also nicht am Dämon vorbei mußten, konnte der Blakha'bul mit Schadenfreude zusehen.

Nordturm (A16)

Hier wird das Herz aufbewahrt. Stoßen Sie die Spieler nicht mir der Nase drauf, daß die Tür fehlt (teilen Sie um Hesindes Willen nicht sofort die Karten in Kopie aus!). Anders als in anderen Abenteuern müssen die Spieler aber auch nicht um alles in Dere daran gehindert werden, das entscheidende Artefakt zu finden. Wenn die Helden das Herz ergattern, bleibt noch genug Zeit, die Feste weiter zu erkunden.

Zutritt kann sich die Gruppe durch Zauber oder Elementare Hilfe verschaffen. Wenn die Gruppe keine geeigneten Zauber kann, gibt es ein Öffnungsmechanismus samt Schlüssel, der in den Privaträumen aufbewahrt wird.

Die Monstrosität sollte zur Orientierung mit sinnvollen Werten (s.u.) ausgestattet werden. Die Helden sollten auch nicht ohne magische Waffen hier auftauchen, besser noch sind aber flächenwirksame Zauber (IGNISPHAERO, ZORN DER ELEMENTE u.ä.) oder Elementare zur Bekämpfung.

☞ Die Monstrosität: MU 21, IB 21, LE 150, AT 18/5*, PA 21/16/0*, RS 0, MR 21

* der erste AT Wert bezieht sich auf das Zusteichen einiger Insekten, die dem Helden vor allem AP (3W20+20) und damit Eigenschaftswerte sowie Fertigkeiten rauben, der zweite AT Wert auf einen körperlichen Angriff (Schlag mit einem „Bündel“ Insekten) der TP 2W+4 anrichtet. Es sollten mehrere AT pro KR geschlagen werden. Der erste PA Wert bezieht sich auf den normalen Einsatz weltlicher Klingen, der zweite auf den Einsatz magischer (auch mit einem Zweihänder aus Titanium ist nicht gut Insekten erschlagen...). Sollten die Helden auf wirklich gute Ideen kommen (Fackeln, mit Kleber bestrichene Klingen, BRENNER TOTER STOFF auf einer Waffe etc.) so treffen sie immer ein Paar Insekten (PA: 0).

Ist das Monster besiegt, zerfällt es in tausend einzelne Moskitos, die durch die offene Tür entschwinden. Die verlorenen AP sollten langsam regeneriert werden. Sagen sie alle paar Minuten wie viele AP die Helden zurückerhalten. Dabei können Sie anschließend natürlich über die Startwerte hinausgehen, um die 1000 AP zu verteilen.

Unterirdische Räume

Die Kreaturen

Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf. Hier gibt es nichts, was es nicht gibt. Vor allem die Kapitel „Seltsame“, „Vielbeiner“ und „Geschuppte“ des Bestiariums sind sehr nützlich. Mein Vorschlag zur Gestaltung einer spannenden Szene wäre, daß das Glas durch die schlechten Lichtverhältnisse nicht sofort zu sehen ist. Wenn man am Eingang des Kellers eine Vitrine mit einem Tier (oder mehreren) in Angriffsstellung postiert, schlagen einige Helden vielleicht sofort los. Zur Not lockt man die Spieler, indem man sie die INI gewinnen läßt. Damit befreien sie die Kreatur natürlich erst, die aber nach wie vor wie angewurzelt stehen bleibt. Erst nach 3 SR kommt Bewegung in das Tier, das jetzt seinerseits die Helden angreift. Diese können natürlich schon wo ganz anders sein, möglicherweise lassen sie gerade einen Gefährten in Nayrakis hinab. Das Tier greift die übrigen Helden an. Wenn diese alle in den Kampf verwickelt sind (und keiner mehr die Kette hält, die sich nicht von selbst entrollt; schließlich kommt es auf die Länge des Aufenthalts, nicht auf die Tiefe an), dringen aus dem Brunnen Schreie des Gefährten. Mit ein wenig Glück kommt es zu der Situation, daß sich ein Held unter Zeitdruck aus dem Kampf lösen muß, um den Kameraden zu retten. Dieser kann sich nicht erinnern geschrien zu haben, sondern fühlt sich eher irgendwo herausgerissen.

Mögliche Kreaturen: Kalekken (2-3 Männchen); Raubkatzen jeder Art; Sumpfranzen; Alligator etc.

☞ Kalekke: MU 20, IB 11, LE 30, AT 12, PA 6, TP W10, RS 3, MR –4

☞ Parder: MU 17, IB 14, LE 25, AT 14, PA 4, TP 1W+4, RS 2, MR 3

☞ Sumpfranze: MU 9, IB 14, LE 22, AT 9, PA 4, TP 1W+3, RS 2, MR –4

☞ Alligator: MU 22, IB 13, LE 28, AT 12, PA 3, TP 2W+2, RS 3, MR 4

Baustelle

Der Dämon ist so beschäftigt, daß es nicht zum Kampf kommen sollte. Nur wenn die Helden zum Angriff übergehen, setzt sich der Je-Chrizlayk-Ura zur Wehr.

Erstes Obergeschoß

Die Privaträume

Begegnungen sind hier wenig sinnvoll (Borbarad legt keinen Wert darauf, mit einem Schneelauerer und einer Harpie im Bett zu erwachen, und hält daher hier keine Tiere), und die Haushaltsdschinnis sind eher friedlich und harmlos. Die Räume sind detailliert beschrieben. Bei der Falle zur Schatzkammer sollte man tatsächlich Gnade walten lassen, denn man kann ihr kaum ausweichen. Nachdem die Helden das Herz erbeutet haben, können sie sich hier erholen, und auch einige Angriffe können hier stattfinden.

Die Dschinnis

Die Dschinnis sollte man in Artefakte binden. Sie erscheinen, wenn sie gebraucht werden. Wenn zum Beispiel ein Held versucht während der Wache etwas zu kochen, erscheint der Feuerschinn, suchen die Helden nach Wasser der Wasserschinn, suchen die Helden nach Heilkräutern der Humusdschinn usw. Dabei sollen die Helden nach dem ersten Schrecken ruhig das Gefühl bekommen, daß ihnen jeder Wunsch von den Augen abgelesen wird. Wenn die Gruppe keine Hilfe braucht, kann es auch sein, daß die Dschinnis nur durch Borbarads Wünsche gerufen werden.

Unter der Kuppel und Türme

Auch hier kann man sich an das Abenteuer halten. In den Räumen kann man zudem genug Heil- und Zaubertränke oder Kräuter unterbringen, um die Helden auf noch anstehende Kämpfe vorzubereiten. Übertreiben sollte man aber nicht. Auch magische Waffen könnten sich hier finden lassen. Vorsicht ist bei den Teleportnischen angebracht. Sie sollten irgendwie deaktiviert oder mit Auslöser versehen sein, es sei denn, man besitzt eine sehr sehr alte Auflage der Myranor Box und kann aus dem Stehgreif das Labyrinth von Notmark zeichnen - neugierige Spieler stecken nämlich ihre Helden gerne hier hinein.

Die Wehrkrone

Hier geht es noch mal richtig zur Sache. Der Kampf sollte hart werden, die Golems sind nicht von Pappe. Und auch die Gargyle mischen ja nach einigen Runden mit.

☞ Golems: MU 30, IB 10, AT 5, PA 1, LE 70, TP 2W+10, RS 12, MR 20

☞ Gargyle: MU 15, IB 9, AT 12/6, PA 6, LE 30, TP 1W+3, RS 2, MR -6

Den Gargylen ist mittels Beherrschungszauberei gut beizukommen. Bei den Erzeren sollte der Rüstungsschutz so angepaßt werden, daß er zur Gruppe paßt. Wenn keiner der Helden über 12 TP kommt, könnte der Kampf sehr lange dauern. Probate Mittel sind auch Elementare, die diese unnatürlichen elementaren Kreaturen sehr engagiert bekämpfen.

Die Wache der Helden

Die Angriffe

Wenn man möchte, daß die Helden nun schon zu Zweifeln beginnen, kann man die Angriffe so spielen, wie im Abenteuer angegeben. Wenn die Gruppe Spaß an Kämpfen hat, oder man die Helden quälen will, dann können die Angriffe auch durch Dämonen (zwei, drei Heshthotim, der ein oder andere Zant und ein Rudel Karmanathi) aus dem Limbus erfolgen. Schließlich will Borbarad sein Herz sicher verwahrt wissen.

- ⌘ Karmanath: IB 15, AT 15, PA 12, TP 1W+7, LE 25, RS 3, MR 6
- ⌘ Zant: IB 16, AT 15, PA 8, TP 1W+4/2W+2, LE 30, RS 3, MR 7
- ⌘ Heshthot: IB 12, AT 14, PA 9, TP 1W/1W+4, LE 20, RS 2, MR 4
- ⌘ Luftdschinn: IB 13, AT 18, PA 3, TP 4W+4 (A), LE 32, RS 0, MR 11
- ⌘ Erzdschinn: IB 10, AT 15, PA 0, TP 4W+6, LE 32, RS 8, MR 15
- ⌘ Humusdschinn: IB 12, AT 16, PA 4, TP 3W+2, LE 32, RS 4, MR 13

Der Auszug der Horde

Eine eher passive Szene (bis auf in Sicherheit springen und verstecken), man sollte sich aber eine Liste machen, wer und was da auszieht, denn im Abenteuer ist die Horde sehr übersichtlich. Nicht das einer der beiden Kontrahenten wohl an einen militärischen Sieg glaubt, aber beeindruckt sollte es die Helden schon. Mit dieser Szene kann man Zeitdruck auf die Gruppe ausüben, wenn es nicht mehr vorwärts geht. Selbst wenn die Helden das Herz noch nicht gefunden haben, kann der Auszug stattfinden, um die Dringlichkeit noch mal zu verdeutlichen. Die Wache (s.o.) wird dann halt kürzer.

Die Konfrontation

Aktiv oder Passiv?

Diese Frage muß sich der Meister stellen. Sollen die Helden am Kampfgeschehen teilnehmen oder nicht? Ich habe mich dafür entschieden, die Helden von der Feste aus die Schlacht beobachten zu lassen. Die Allgemeinen Informationen habe ich entgegen meiner sonstigen Gewohnheit vorgelesen, mit der entsprechenden Hintergrundmusik (s. Playlist) ergibt sich eine eindrucksvolle Szene. Bei einer aktiven Beteiligung der Helden am Kampf, verliert die Szene durch die notwendigen Würfeleien meiner Meinung nach viel an Stimmung. Aber jeder Meister kennt seine Gruppe, und wenn die Spieler ohne Endkampf nicht nach Hause gehen, dann sollte es knüppeldick kommen. Von Rohals Armee bleiben am Ende ja nur eine Handvoll geistig Verwirrter übrig, wenn man den Geschichtsschreibern glauben darf...

Der Aufmarsch

Nach der Erscheinung Rohals können die Helden durch die Kugel (oder von der Wehrkrone aus) den Aufmarsch der beiden Heere verfolgen. Es folgt das Gespräch der beiden Brüder. Gegen alle Regeln des

meisters habe ich in dieser Phase keine Heldenaktionen zugelassen, erst wenn einer der Brüder den Helden zunickt, konnten die Spieler wieder agieren.

Die Schlacht beginnt

Egal wann die Helden auf die Idee kommen, das Herz zu zerstören, enthalten Sie Ihren Spielern die Schlacht nicht vor. Bis zum Ende des Absatzes Faust und Feuer ändert das Zerstören nichts am Schlachtverlauf. Lassen Sie auch nach dem Zerstören des Herzens Pausen für Spieleraktionen. Wenn Sie so tun, als wäre die Zerstörung des Herzens nicht alles gewesen, können Zweifel über die Richtigkeit der Handlungen der Helden eine gute Chance für Rollenspiel geben. Verzweifelte Helden die zu allen Göttern beten sind angebrachter, als passive Zuschauer.

Der Fluch und die Rückkehr

Am Fluch und an der Art der Rückkehr habe ich nichts verändert. Nur die Folgen der Zeitreise habe ich entsprechend geändert. Nach ihrer Rückkehr fallen die Helden in Ohnmacht, aus der sie erst einige Tage später erwachen. Die Nachrichten über Chimärensichtungen und magische Umtriebe, die Kahlid Okarim inzwischen vernommen hat, leiten zum nächsten Kapitel der Kampagne über.

Musikvorschläge

Für das Abenteuer habe ich folgende Stücke verwendet:

- ⌘ Die Seance: Musketiere (Michael Kamen), The Cavern of Cardinal R.
- ⌘ Der Limbus: 5th Element OST, Track08
- ⌘ Der Beschwörer: Return of the Jedi OST, Darth Vader's Death
- ⌘ Die Gorische Wüste: 5th Element OST, Track06
- ⌘ Der Palast, Erdgeschoss: und Keller Eyes Wide Shut OST, The Dream
- ⌘ Der Palast, Borbarads Gemächer: Eyes Wide Shut OST, Naval Officer
- ⌘ Der Palast, Labore und Kuppel: Eyes Wide Shut OST, Grey Clouds
- ⌘ Kampf mit Monster: Return of the Jedi OST, Fight in the Dungeon
- ⌘ Die Wache, Angriffe: StarWars OST, The Walls Converge
- ⌘ Der Auszug der Horde: 5th Element OST, Track 11
- ⌘ Auftritt Borbarads: Empire Strikes Back OST, Imperial March
- ⌘ Endkampf: Lord of the Rings – The Two Towers OST, The Uruk-Hai
- ⌘ Schlacht gewonnen: Pirates of the Caribbean OST, Swords Crossed
- ⌘ Limbus Rückweg: Pirates of the Caribbean OST, Walk the Plank

☞ Rückkehr: Pirates of the Caribbean OST, The Black Pearl