



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 © 1997-2003. 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.

Kommentar zu Staub und Sterne

[Jörg Feldhausen © 2003 | joerg@borbarad-projekt.de | 01-07-03]

Einleitung

Staub und Sterne ist wohl *das* Einstiegsabenteuer in die Borbarad-Kampagne. Thomas Römer zeigt - wie auch in **AoE** - seine Vorliebe für die klassische Abenteuervariante, in welcher sich die Helden durch eine lebensbedrohliche Gegend zum Hauptsitz des bösen Magiers schlagen und diesen im finalen Showdown von Dere pusten. Aber gerade solche Abenteuer sind beim Großteil der treuen Spielergemeinde sehr beliebt und so belegt **SuS** bei vielen Umfragen nicht unverdient Top-Platzierungen.

Ungeeignete Helden gibt es für dieses Abenteuer eigentlich nicht. Natürlich besteht wiederum das Problem mit fliegenden Hexen, die zu früh etwas entdecken könnten, was sie eigentlich nicht sollen, aber im Abenteuer selbst werden einige Hinweise gegeben, wie man die Flugaufklärung etwas bremst. Sie sollten allerdings schon jetzt darauf achten, dass der Großteil der Gruppe aus solchen Charakteren besteht, die später auch in der Gezeichnetengruppe der Hauptlinienabenteuer mitwirken können.

Die Motivation nach Khunchom zu reisen, kann recht unterschiedlich sein. So könnten schnöde Söldner ein Buch oder ein unidentifiziertes Artefakt zur Drachenei-Akademie geleiten oder auch als Leibwächter eines reichen Händlers auf den Lastenkähnen des Mhanadi in Die Prächtige gelangt sein. Forscher und Magier könnten aus Interesse an der echsischen Hochkultur nach Khunchom gereist sein, da die Stadt auf den Fundamenten der vernichteten Echsen-Metropole Yash'Hualay erbaut wurde und sich auch noch heute interessante Spuren finden lassen. Vielleicht haben sie ihren Helden auch in vorangegangenen Abenteuern ein Artefakt zugeschustert, dass der mittelmäßige Gruppenmagier nicht entziffern kann und man wurde halt an die artefaktspezialisierte Drachenei verwiesen.

Elfen könnte ein Bogenschießwettbewerb beim Gauklerfest locken oder auch die Nachforschung nach dem legendären Tie Shienna in der Khom. Krieger und Amazonen könnten an den großartigen Pferderennen und Klingenspielen teilnehmen, die gleichzeitig zum Gauklerfest ausgetragen werden. Zwerge könnten auf der Spur des Goldes sein und sich große Gewinne bei Wetten auf die Wettkämpfe erhoffen oder alleine wegen der Feierlichkeiten und dem dabei unverzichtbaren Alkohol angereist sein ("Manchmal sollen die Gaukler so gut drauf sein, dass sie Runden ohne Ende schmeißen! Gibt es eine bessere Gelegenheit kostenlos an Bier zu kommen?") oder sie begleiten einen zwergischen Bierbrauer (siehe die zwergische Feldbrauerei in **Siebenstreich** oder die Attraktionen des Festes in **Brogars Blut**).

Das Gauklerfest / Khunchom

Zur Ausschmückung des Festes empfiehlt sich der Rückgriff auf die Balihoer Warenschau (siehe **AoE**) und die Feierlichkeiten der Zwerge (siehe **BrBI**). Vielleicht ist ja sogar Yurgo mit seiner lustigen Bullenreittruppe anwesend...

Zur Darstellung Khunchoms, der Weißen Blüte in den Ewig Grünen Armen des Mhanadi und überhaupt für die Darstellung Tulamidistans ist die Box **Die Wüste Khom und die Echsensümpfe** unentbehrlich. Hier ergibt sich natürlich schon das Problem, dass einige feine Helden nichts mit der Feierei im Gauklerlager am Hut haben und so das ganze Abenteuer kippen können. Hier empfehlen sich nun einige meisterliche Zaunpfahlschläge, um die Helden doch in die Arme der Gaukler zu treiben.

Einmal sollten alle Übernachtungsmöglichkeiten in Khunchom restlos überbucht sein ("Wer zum Gauklerfest nicht reserviert hat ist selber Schuld!"). Allerdings kann man von Surwiwell Sohn des Dachstein, einem geschäftstüchtigen Zwerg, Allwetterzelte am Gauklerlager mieten. Eine Möglichkeit, die viele Besucher des Festes nutzen, da ein zu langer Heimweg doch nicht für jeden mehr zu schaffen ist. Sie sollten auf jeden Fall die Drachenei-Akademie und Khalid Okharim in Ihr Abenteuer einbauen, da es im weiteren Verlauf der Kampagne äußerst vorteilhaft ist, Seine Spektabilität zu kennen.

Sollten die Helden bereits zu Anfang bei der Akademie etwas abgeben, untersuchen lassen oder sich sonstwie für magische Artefakte interessieren (die natürlich viel zu teuer sind), so können sie einerseits Bukhar begegnen, welcher für die Akademie äußerst schwierige Übersetzungen in wahnsinnig schneller Zeit anfertigt. Andererseits spricht sie Ibrahim ben Mirahko an, ob sie den neugierigen Magister nicht zum Gauklerfest begleiten wollen, da er ihnen gegen ein paar Geschichten aus der Ferne sicherlich den ein oder anderen Wein ausgeben würde. Vielleicht kümmert er sich ja sogar um ein Gastzimmer in der Akademie. Ibrahim ist natürlich niemand anderes als Khalid Okharim incognito, welcher dem Akademieleben für kurze Zeit entfliehen will und auch einmal etwas anderes als Geschichten aus Tulamidistan zu hören bekommen will. Später könnte er dann, bei Ankunft der Da Merinals, seine Maskerade auflösen und die Helden um Hilfe bitten.

Bukhar

In meiner Runde hat sich eine ganz andere Darstellung und Beziehung der Helden zu dem Geschichtenerzähler, Tecladors menschlicher Gestalt, entwickelt. So war Bukhar bei uns weder gefühllos noch unscheinbar. Er hatte eine wahnsinnige Ausstrahlung und war aufgrund seiner magischen Kenntnisse der ideale Partner für unsere Magierin (später die Erste Gezeichnete). Bei besonders guter Darstellung verliebte sich diese in den Geschichtenerzähler und begann eine enge Beziehung.

Bukhar seinerseits wusste ja nichts von seiner Gestalt und konnte sich auch an nichts genaues erinnern. So ging er auch auf die Magierin ein. Er ist halt als Mensch besonders charismatisch und mit überdurchschnittlichen Fähigkeiten gesegnet. So kam die betörte Heldin in seiner Begleitung zum Gauklerfest und nachdem sich Bukhar freiwillig meldete, den Da Merinals zu helfen, war sie natürlich auch direkt auf seiner Seite. Übrigens hat die Magierin seinen Tod bis heute (tief in der BK) nicht verwunden und es ergibt sich so auch noch die Möglichkeit seiner Rückkehr in einer Sterbeszene im **Rausch der Ewigkeit...**

Sefiras Weissagung

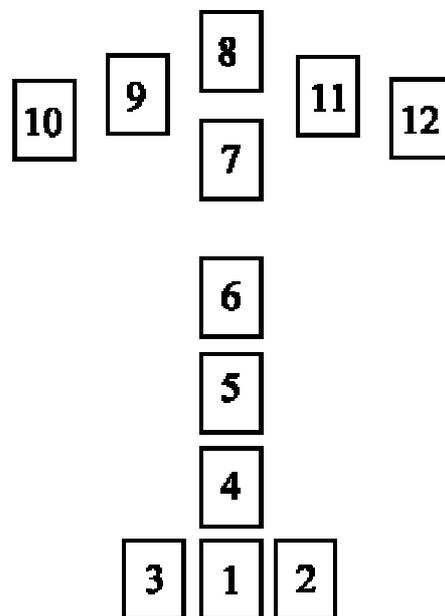
Dank der DSA-Spielrunde-Innsbruck [<http://members.inode.at/buderwo.priv/>] und unserem Bartolo können wir hier eine besonders schöne Version der Inrah-Prophezeiung mit wunderschönen druckbaren Inrahkarten präsentieren (bei den Downloads zu **SuS**).

Sefira selbst sollte auch einigermaßen ausführlich dargestellt werden, da sie in einigen Fortsetzungen der Kampagne vorkommt oder vorkommen kann. So erhöht eine ausführliche Darstellung in **SuS** den Wiedererkennungswert in weiteren Abenteuern (offiziell vorgesehen in **UG**; ansonsten auf jeder Jahrmärktveranstaltung von Baliho bis zu Zwergenfesten: "Da ist ja wieder meine persönliche Wahrsagerin"). Wer das ganze Inrah-Thema etwas humorvoller angehen möchte, dem sei hier Heldenzeitalter.de [<http://www.heldenzeitalter.de/>] empfohlen.

Nun zur Handhabung der Karten: Nehmt ein komplettes (altes) Kartendeck. Klebt die Ausdrücke auf die Karten. Ordnet nun alle 12 Karten in die richtige Reihenfolge. Die restlichen Karten des Decks gut aufheben.

Im Abenteuer geht so vor:

1. Die beklebten Karten hinter den Meisterschirm legen
2. Die restlichen normalen Karten vor den Augen der Spieler mischen. Dann so vorgehen wie im Abenteuer angegeben und zum Abschluss schnell die beklebten Karten obenauf legen.
3. Einen Baum nach folgendem Muster legen:



Informationssuche

Wie ich von meinen Helden weiß und dies auch für den Großteil anderer Gruppen vermute, sind die Spieler nicht gerade Fans von langen Vorbereitungen und Hintergrundrecherche. Meistens beschränken sich die Helden auf das Wesentliche und wollen direkt los. Als ich das erste mal **SuS** leitete, sind die Helden

ohne jegliche Informationssuche mit der Skizze Jaspers aufgebrochen und so musste ich eine Schleimspur des Dharai, welche sich dann erst in der Gor verlieren ließ improvisieren.

Beim zweiten Versuch ging ich es mit der Maskerade Khalid Okharims an und stieß die Helden so auf die ein oder andere Information und Informationsquelle. Man kann die Helden natürlich auch so stoppen, dass sie absolut keine Ortskenntnis haben und auf Rafim als Führer angewiesen sind, welcher jedoch ohne geeignetes Kartenwerk und Informationen nicht zu einer Expedition in die lebensgefährliche Gor zu bewegen ist. Weitere Ausrüstungsgegenstände, wie Zelte, Leihpferde oder staubfeste schützende Kleidung könnte Khalid zur Verfügung stellen. Dazu sollte überlegt werden, welche Gegenstände mitgenommen werden. Ein Bierfass durch die Gor zu schleppen setzt selbst dem stärksten Zwerg mächtig zu.

Vielleicht spricht die Helden ein Boroni aus dem Tempel des Todes an, um sie, da er von ihrer Reise zur Gor erfahren hat, zu bitten nach dem Boronheiligtum bei der Pforte der Toten zu schauen. Ein weiterer Grund das Heiligtum aufzuräumen. Gerade weil man schon vor der Abreise weiß, dass es gegen dämonische Wesenheiten zu kämpfen gilt, wäre ein Waffensegen im Rondra- oder Borontempel empfehlenswert und sollte sogar auf jeden Fall stattfinden. Vielleicht wird dieser sogar durch Khalid arrangiert oder aber auch die Boronis zeigen sich erkenntlich.

Die Reise zur Gor

Die Reise bis zum Rande des gorischen Hochplateau ist nicht wirklich entscheiden für dieses Abenteuer, allerdings kann man den Helden die Gegend ruhig etwas näher bringen und vielleicht einige neue Bekannte einbauen. Immerhin wird die Gegend in **PdG** kurz durchreist und in **BB** wird in ihr sogar ausführlich geforscht. So wäre es halt nicht schlecht, den Karawansereibesitzer Mechmed al Mudi näher kennen zu lernen oder auch den Reisbauern Osan vor einer wütenden Speikobra zu retten.

Hier noch eine kleine Möglichkeit, etwas Vor- und Hintergrundarbeit für **AoE** zu leisten:

So liegt in der Nähe Ehrstars etwas abgelegen und versteckt ein kleiner Spitzturm mit einem Nebengebäude und einer Wehrmauer. In dieser lebt der bei den Dorfbewohnern bekannte einsiedlerische Magier Hammid ben Seyshaban *g*. Diesem wird einiges nachgesagt - do soll er von der Akademie in Rashdul geflogen sein und nun in seinem Turm Rachepläne schmieden. Natürlich ist Hammid zwar ein Magier, allerdings wurde ihm der Konkurrenzkampf in Rashdul zu viel und zu gefährlich und so zog er sich hierhin zurück, um sich alleine der Magietheorie zu widmen...

Liscoms untoter Körper tauchte gerade an diesem Ort zum ersten Mal nach seinem Tod wieder auf (halt genauso wie Teclador in seiner menschlichen Gestalt Bukhar). Er tötete den Einsiedler und übernahm fast perfekt seine Rolle, was sich als kaum schwierig erwies, da der alte Einsiedler keine Freundschaften pflegte und auch nur mit den Dörflern einmal im Jahr Kontakt aufnahm, um sich einige Waren schicken zu lassen. Diese fast nebensächliche Szene hat großartige Auswirkungen auf **AoE**, in welchem die Helden dann erst wirklich ganz zum Schluss erfahren, dass Liscom erneut ihr Gegenspieler ist.

Vielleicht setzen Sie statt dem Angriff der Khorambestien auch einen verirrtten Mantikor des legendären Abu Terfas ein, über welchen dann Rafim einiges zu berichten hätte. Wiederum Vorarbeit für **BB** und dazu noch eine weitere falsche Spur...!

Der Aufstieg

Zu den Pferden bleibt zu sagen, dass es äußerst dumm wäre, sich nicht schon vorher über ihren Verbleib Gedanken zu machen - und Rafim weiß auch, dass man mit Pferden nicht in die Gor kommt. Also bietet sich hier entweder die Möglichkeit, Rafim aussteigen zu lassen, falls Ihre Gruppe doch zu groß und eine Meisterperson weniger doch ganz gut täte - oder man entscheidet sich direkt in Ehristar, die Pferde zurück zu lassen; oder aber gerade der Turm des oben beschriebenen Hammid ben Seyshaban befindet sich nur eine Stunde vom Fundort Shemjos entfernt. So könnten die Helden den Einsiedler sogar persönlich kennen lernen.

Die Pforte der Toten bietet sich natürlich für ein wahres Horrorszenario und der Einsatz der Entsetzens-Regeln aus der Box **Borbarads Erben** wäre hier nicht fehl am Platz. Sie könnten die Anzahl der Ghule aufstocken, um einer größeren Heldengruppe auch die Gefahr zu verdeutlichen. Natürlich kann es auch weiterhin Mumien Skelette und Zombies geben, die auf dem Schlachtfeld herumirren, nachdem der Dhairai die Pforte zerstört hat. Vielleicht erleben die Helden hier auch einige entscheidende Schlachtszenen durch Geistererscheinungen oder Träume in der Nacht. Beispielhaft ist hier natürlich die Szene über Gerbalds Banner aus dem Hintergrund des Abenteuers (Meisterinformationen S.5).

Die gorische Wüste

Die Gor ist der toteste Punkt ganz Aventuriens und das sollte man die Helden auch spüren lassen. Es gibt keine Lebenszeichen anderer Wesen und so sollte man auf Begegnungen - und seien es nur Vögel am Himmel - verzichten. Wenn man nun unbedingt doch auf einige Monsterbegegnungen nicht verzichten möchte, so sollten dies doch extrem exotisch und bedrohlich sein, wie die Riesenameise (**Bestiarium**, S.194), Harpyien (**Bestiarium**, S.231), welche der magischen Anziehungskraft der Schwarzen Feste nicht widerstehen können oder aber auch ein entfernter Verwandter des Grubenwurms, welcher sich in den Staubsümpfen wohlfühlt (**Bestiarium**, S.138).

Dazu sollte man den Helden keine Regeneration wegen der erbärmlichen Kälte gewähren und spätestens am zweiten Tag mittels einiger geplatzter Wasserbeutel Existenzängste heraufbeschwören. Dem Austragungsort des Krieges der Magier entsprechend kann man das ganze auch täglich mit Halluzinationen oder vielleicht der ein oder anderen Fata Morgana aus dieser Zeit nutzen. Als Beispiel dienen die Schrecken mit welchen die Helden von der Schwarzen Feste ferngehalten werden sollen. So könnte ein gefangener Ritter in altertümlicher Rüstung von zwei grässlichen Dämonen schreiend mit wahnsinnigem Tempo durch den Staub geschliffen werden. Dann könnte man die Stimmen Rohals oder auch Borbarads vernehmen, die entscheidende Worte miteinander wechseln (Beispiel dazu sind die ersten Worte im Hintergrund aus **AoE**).

Besonders schockierend, wenn die Wasservorräte schon arg dezimiert wurden, wäre die Erkenntnis selbst des erfahrenen Rafims oder des sonst navigierenden Gruppenführers, dass man sich hoffnungslos verlaufen habe. Ab da an wäre dann selbst der stolze Rafim nur noch ein Häufchen Elend - er stellt sich auf den sicheren Tod ein. Dieses Szenario eignet sich um so besser auf dem Weg von der Mine zu Liscoms Tal, wenn man sich mal die unsinnigen Schleifspuren im kniehohen Staub der Lore wegdenkt, denn durch die ersten Verdunstungserscheinungen bewegen sich die Helden um so schneller ins Tal zu den Wasserquellen und so kann man den Turm dann auch direkt von unten angehen.

Die Mindorit-Mine

Falls man einen Kampf mit dem Dahrai im Abenteuer einsetzen möchte, sollte dieser vielleicht als kleines Finale in der Mine stattfinden (man kann die Werte des Dämons ja auch ein wenig der Gruppenstärke anpassen, damit diese eine Chance hat). Dies wäre auch angenehmer, da der Dämon im Finale äußerst störend oder übermächtig sein kann. Man könnte es so einrichten, dass nach Ausschalten der schwachen Schlangemenschbesatzung (die Sklaven können sowieso nicht fliehen, weshalb also starke Wachmannschaften?), der Dämon mit der Lore eintrifft. Wenn in Ihrer Version des Finales Kurun eher stören würde, so könnte er ruhig auf der Lore sitzend mit dem Dämon eintreffen. Rafim oder ein Sklave wären natürlich die perfekten Opfer um die wirklich "zerreißende" Gefährlichkeit des Dharai darzustellen. Falls Sie im Kampf einen der Helden erwischen, so würfeln Sie die Trefferpunkte lieber verdeckt und lassen den Helden mit etlichen Knochenbrüchen nur scheinbar leblos zusammenbrechen.

Hierbei ein gern gewähltes Hilfsmittel: Die Helden erbeuten nach dem Kampf gegen die Schlangemenschen oder Kurun einen Trank, für dessen Analyse, zumindest wenn er von einem der Minenwächter stammt, aufgrund der brenzligen Situation keine Zeit ist. Nach der Schlacht gegen den Dämon entpuppt sich selbiger Trank dann natürlich als Heiltrank, welche zumindest die Hälfte der Grund-LP der Schwerverletzten zurückbringt. Der etwas größere Kampf in der Mine würde auch die Helden soweit schwächen, dass es Liscom nun durchaus realistischer gelingen kann, den Helden ein würdiges Finale zu bieten. Dazu wäre er bei ausbleibender Rückkehr des Dämons gewarnt und könnte sich dementsprechend vorbereiten.

Vielleicht sind die Helden sogar wirklich so dreist, sich gegenüber Kurun als Freunde des Meisters auszugeben, welche leider die dummen Schlangemenschen töten mussten, weil sie das nicht einsehen wollten. Dies würde Kurun wohl nicht einmal bezweifeln, weil die wirklichen Freunde Liscoms auch häufig zu solchen brutalen Scherzen neigen und einfach sinnlos Sklaven töten. Dies würde natürlich zu einer abenteuerlichen Fahrt in der Lore mit 1 DS (Dämonenstärken) zu Liscoms Tal führen.

Wenn die Helden hier bereits nach erfolgreichen Gefechten an die Befreiung der Sklaven denken, muss man die Sklaven erst einmal mittels Zwang einfangen und dann die Herrschaftsarmbänder entfernen. Dies ist allerdings problematisch: Zunächst einmal befindet sich in der gesamten Schmiede keinerlei geeignetes Werkzeug und außerdem muss man schon etwas von Schmiedearbeiten verstehen, um die Bänder zu entfernen. Hier die Proben, falls geeignetes Werkzeug und die berufliche Befähigung (Goldschmied) vorliegt: +4 - wirkliche Feinarbeit, +4 - Träger wehrt sich (bei Bukhar wohl unmöglich: +10, wegen der erstaunlichen Kraft), +5 falls man nur auf ungeeignetes Werkzeug wie die Spitzhacken und Vorschlaghämmer der Mine zurückgreifen kann und nochmals +4 wenn der Held nur über die Fertigkeit Waffenschmied, Grobschmied oder Feinmechanicus verfügt und hierauf ausweicht.

Dies ergibt dann schon einen Mindestzuschlag von +8 für Goldschmiede (Helden ziehen natürlich immer die Berufsfähigkeit Goldschmied der des Waffenschmiedes vor... jaja! *g*), welche ihre Werkstatt in die Gor mitgeschleppt haben. Ansonsten steigert sich das ganze bis auf +27, wenn der Waffenschmied mit der Spitzhacke den Armreif Bukhars entfernen möchte. Mithin scheint diese manuelle Befreiung der Sklaven unmöglich zu sein. Genauso sollte die Entzauberung eines Reifs mittels Destructibo Arcanitas als äußerst schwierig erweisen (die Entzauberung der Eingansrunen ist ja nicht ausreichend, da dann immer noch die Wirkung des Bannbaladin anhält und die Sklaven weiter ihrem Meister dienen möchten). Die Probe ist, wie bei Colon (siehe **SuS**, S.48) um +3 erschwert und die Kosten von 15 Asp und dazu einem permanenten Asp sollte dieses Unterfangen auch im Sande verlaufen lassen. Dabei zu Bukhar: Liscom versah diesen zur eigenen Sicherheit noch mit einem durchaus stärkeren Armband - hier sollte die Probe schon einen Zuschlag von +10 erhalten und mit Kosten von 80 Asp, davon dann 2 permanente Asp, eine Entzauberung gar unmöglich machen.

Liscoms Tal / Das Finale

Es gibt wirklich etliche Möglichkeiten, das Finale in Liscoms Tal zu gestalten. Besonders schöne findet ihr wiederum mit Errata und einigen weiteren Tipps im Kyndoch-Kontor [<http://www.kyndoch.de/>].

Hier nun mein eigener Vorschlag:

Die Helden sollten nun zunächst einmal Gelegenheit bekommen alleine zu handeln, so sollte der Obeliskenring Bukhar doch so stark schwächen, dass er sich ab dort nur noch den Helden hinterher schleppen kann. Dies wäre auch ein weiterer Grund, warum Bukhar nicht direkt nach Schlucken seines Karfunkels allmächtig wird, sondern erst einige Zeit braucht, um sich zu regenerieren.

Ich wollte nicht, dass meine Gruppe direkt in den Turm stürmt und so interessante Begebenheiten ausgelassen werden und der Gesamtzusammenhang aufgrund eines all zu schnellen Endkampfes vielleicht nicht verstanden wird. Deshalb ist es auch interessanter, wenn die Helden die Burg über die Wendeltreppe von unten her betreten. Dazu war bei mir die Brücke zum Turm dann auch keine massive Steinbrücke sondern eine Zugbrücke, welche natürlich hochgezogen war und zwanzig Schritt Schlucht sind doch recht schwer zu überwinden. Dazu hatte ich ja schon vorher das Verdunstungsszenario eingeleitet und so hatten meine Helden auch kaum eine andere Wahl, als schnellstens ins Tal hinabzusteigen und dort an Wasser zu gelangen.

Eine Befreiung der Sklaven vor Liscoms Tod scheint allerdings unmöglich, denn dieser könnte den immerhin 22 Sklaven mit Wächtern befehlen, die Helden anzugreifen und von einem solchen Massaker hat wohl niemand etwas. Ich weiß nicht, ob es der Motivation der Helden zuträglich wäre, wenn sie Colon bereits zu diesem Zeitpunkt befreien und dann aus reiner Güte gegen den gefährlichen Schwarzmagier antreten. Dazu war der Höhlenzugang zusätzlich noch von einem schweren Gittertor versperrt und zusätzlich von 2 Schlangemenschen bewacht. Den Schlüssel zum Tor trägt natürlich Liscom an einer Kette (falls es hart auf hart kommt ist das Tor jedoch auch anders zu öffnen: mit einer Probe auf Schlösser Knacken +4 (bei geeignetem Werkzeug), +8 (bei ungeeignetem) oder mit einem Hebel und einer KK-Probe +25, welche von 2 Helden ausgeführt werden kann (addieren sie die KK)).

Dann sollte noch Beachtung finden, dass Liscom vielleicht bereits gewarnt wurde und damit Kurun (falls er noch lebt) mit zwei Schlangemenschen häufig durchs Tal partrouilliert. Allerdings sollten Sie den Helden auch ein Versteck im Urwald gönnen, von welchem aus sie operieren können und sich nach Zusammenstoßen wieder zurückziehen können.

Meine Helden wandten hier eine regelrechte Guerillataktik an und schalteten schnell die Wachmannschaften im Tal aus. Bei der versuchten Befreiung der Sklaven wäre es jedoch fast zu einem Kampf mit selbigen gekommen und so entschied man sich nach einem Rückzug, dass nur die Ausschaltung des Schwarzkünstlers einen Erfolg bringen kann. Falls Liscom bei der Speisung Colons gestellt wird sollte ihm die Teleportation in den Turm durchaus gelingen. Eventuell nimmt er dabei sogar Colon mit und bereitet die Beschwörung auf der Turmspitze vor.

Deshalb haben meine Helden auch die Wendeltreppe an der Felsnadel genutzt, um in den Turm zu gelangen. Als Falle diente eine mit dem Zauber HALLUZINATION belegte Stufe, welche dem Betroffenen für gute 30 Sekunden vorgaukelte, dass sich eine Gerölllawine von oberhalb auf die Gruppe herabstürzte. Dies war besonders interessant, da Liscom sich nach Ausfall seiner Wachmannschaften ins Tal geschlichen hatte und dort mit Colon (BANNBALADIN) die Flucht in den Turm antrat. Auf seine Fersen hatten sich die schnellsten Sprinter der Gruppe gesetzt, welche zunächst recht schnell dem Magier über die Treppen hinterher hecheten und dann noch schneller die Treppe zurück nach unten liefen, verfolgt von der vermeintlichen Lawine (Schwarze Magie kann auch Spaß machen).

Jedenfalls gelang dadurch Liscom die Flucht mit Colon in den Turm, wo er weitere Fallen bereitete. Beim Weg von unten durch den Turm wäre ein Kampf mit dem Dämon recht unangenehm, da auch die Gargylwächter für genügend Spannung sorgen und deshalb empfehle ich die Variante mit dem Kampf in der Mine (s.o.). Den Karfunkelstein deponierte ich allerdings in Liscoms Wohn- und Schlafräum, da die entscheidende Schlacht auf der Dachplattform ausgetragen werden sollte.

Meine Gruppe kämpfte sich dann durch Gargylen und Schlangenmenschen bis zum großen Salon vor, wo eine weitere Überraschung Liscoms auf die Gruppe wartete. Da ich durch dieses Abenteuer und **AoE** ein kleiner Liscom-Fan wurde, hätte ich es zu schade gefunden, dass es direkt zu einer tumben Endschlacht kommt, in welcher der Magier ohne Ausspielung seines Charakters ums Leben kommt (dies wäre auch schade wegen der schönen Zitate und Ausführungen im Anhang des Abenteuers).

Deshalb zierte die Mitte des Raumes ein riesiger Kristall in einem Gestell. Sobald alle Helden eingetreten waren, begann der Kristall zu leuchten. Dieser Kristall ist ein Artefakt, welches Liscom mittels seines Wissens über echsische Magie und Beherrschungszauberei erstellte (IMPERAVI, BANNBALADIN). Er sichert ihm einerseits die Befehlsgewalt über die Schlangenmenschen, welche den Kristall anbeten, und andererseits hat er eine sich selbst schützende Komponente, welche die Wegnahme oder Zerstörung erschwert und dazu Liscom noch als Falle nützlich ist. Im Klartext: der Kristall zwingt Wesen mit einer MR unter 22 sich auf die Sessel zu setzen, welche wiederum mit einem BAND UND FESSEL belegt sind. Somit sind die Helden zumindest für eine SR in Liscoms Händen und die Mutprobe kann wahrscheinlich eh nur Bukhar gelingen. Nun betritt der Schwarzmagier den Raum und beginnt angeregt eine Diskussion mit den Helden, um sie wirklich zum Überlaufen zu bewegen. Spielen sie Liscom nicht als den skrupellosen Schwarzhexer, sondern eher als einen religiösen Fanatiker, welcher in Borbarad einen Messias sieht, der Dere von jeglichem Übel befreien und die Dämonen dem Menschen Untertan machen wird, damit diese nur noch dienen und nicht mehr schädigen können.

Auf dieses Angebot werden die Helden wahrscheinlich nicht eingehen und so unterbreitet Liscom den Helden, dass er sie nun leider töten muss. Spätestens zu diesem Zeitpunkt entzieht sich Bukhar dem Bann und stößt das Gestell mit dem Kristall um, worauf die bannende Wirkung verfliegt. Bei diesem Rettungsversuch wird er jedoch Opfer eines HÖLLENPEIN, wonach Liscom noch rechtzeitig die Flucht gelingt. Meine wütenden Helden folgten Liscom und Bukhar schleppte sich ihnen der Bewusstlosigkeit nahe hinterher. Als dann der Karfunkelstein gefunden wurde schluckte Bukhar diesen sofort hinunter und fiel in Ohnmacht, woraufhin die Helden ihn allerdings für tot hielten, da er sie mit seinen letzten Worten aufforderte Liscom nicht entkommen zu lassen.

Auf der Dachplattform kam es dann zum Finalkampf, wobei Liscom den Helden zuerst die Harpyien entgegenschickte und einen Zant beschwor. Der Kampf schien ziemlich aussichtslos, denn nachdem die Chimären und der Dämon überwunden waren, bemächtigte sich Liscom des Helden mit der geringsten MR und befahl ihm mittels IMPERAVI, seine Gefährten anzugreifen. Dazu noch TLALUCS ODEM und FULMINICTUS, BÖSER BLICK u.ä. - meine Gruppe hatte ihre Niederlage vor Augen. Dies war der Zeitpunkt für Bukhars Erscheinen, der sich auf dem Bauch kriechend bis zur Plattform gezogen hatte. Liscom nutzte letzte Energien für einen Flammenstrahl auf Bukhar, welcher seinerseits gleichzeitig einen Flammenstrahl, spektakulärerweise aus seinem Mund, auf den Magier abfeuerte. Daraufhin wurden beide getroffen und Liscom wurde zurückgeworfen. Noch brennend versuchte der Schwarzmagier das Gleichgewicht zu halten und stürzte dann mit einem "Meine Rache wird euch alle treffen!" in die Tiefe. Sein verkohlter Leichnam konnte jedoch nie gefunden werden.

Wie gesagt stellt dies nur eine der Gestaltungsmöglichkeiten für das Finale dar und das Abenteuer bietet genug Anhaltspunkte um das Geschehen der eigenen Gruppe anzupassen. Auf jeden Fall jedoch, mit Blick auf **AoE** sollte Liscom scheinbar tot sein und auch Bukhar sollte in seiner natürlichen Form einen würdigen Tod mit Beerdigung erhalten. Da in Liscoms Turm doch erhebliche Wertgegenstände lagern,

empfiehlt sich die Brandstiftung durch die Sklaven. Der Sphärentunnel könnte zu weiteren spannenden Verwicklungen in Selem führen...