



# 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](mailto: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.

## Kraftlinien in der Borbarad-Kampagne

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

### Einleitung

Kraftlinien werden und sollen wohl auch nach neueren Publikationen ein mystischer, geheimnisvoller Teil Aventuriens bleiben und das Wissen um sie gehört zu den höchstrangigsten Meisterinformationen. Dennoch sind sie wesentlicher Bestandteil der Kampagne um die Sieben Gezeichneten und somit verdienen sie in diesem Zusammenhang eine nähere Erläuterung.

Die im Folgenden zusammengestellten Ergebnisse verdanken wir den ausführlichen Darstellungen im Curriculum Salamandris [ <http://www.curriculum-salamandris.de/navigation.htm> ] von Olaf Michel [ [olafmiche@web.de](mailto:olafmiche@web.de) ], den offiziellen Erläuterungen aus dem Compendium Salamandris (S.12f.) sowie der Überarbeitung aus der Box Zauberei und Hexenwerk / Mit Wissen und Willen (S.95-98). Dort sind dann auch die spieltechnischen Auswirkungen (MWW, S.97) der Zauberei auf Kraftlinien näher erläutert, welche jedoch als Hintergrund zur Kampagne hier nicht benötigt werden.

### Allgemeines

Kraftlinien sind Teile eines magischen Geflechts über Aventurien, welches die Orte besonderer magischer Macht (Steinkreise, Drachenhorte u.ä.) miteinander über den ganzen Kontinent verbindet. Sie können mittels ODEM, ANALYS, OCULUS und der Weisung des Dolches erkannt werden, wobei zur weitreichenden Verfolgung wohl nur der OCULUS ASTRALIS nützlich ist. Damit sind Kraftlinien auch das Spezialgebiet des Ersten Gezeichneten (Almadines Auge) und wann immer den Helden der Weg gewiesen werden soll, eignen sich die Linien auch für spontane Anwendungen der Kräfte des Auges.

Die meisten Linien sind gerade oder harmonisch gebogen und somit könnte man eigentlich problemlos die Lage sämtlicher magischer Orte herausfinden, wenn man über genaue Aventurienkarten verfügen würde. Da die aventurischen Landvermesser jedoch noch Jahrhunderte von der Erstellung solcher Karten entfernt sind, werden diese Orte wohl auch weiterhin ihre Geheimnisse verbergen.

Die wenigen Kundigen nutzen die Linien hauptsächlich zur Verstärkung von Bewegungs-, Hellsichts- und Verständigungszauberei, allerdings wird auch einigen Kraftlinien die Affinität zu bestimmten Magiebereichen zugesprochen.

Jede Astrallinie hat eine bestimmte Linienstärke (LS): der Wert 1 bezeichnet hierbei die fast überall normale "magische Feldintensität", 2 eine dünne, lokale Linie (gelegentlich), 3 und 4 einen überregiona-

len Kraftstrang (selten), 5 und mehr einen oft weltumspannenden Astralstrom (extrem selten.). Die Angabe der Linienstärke bei den folgenden Kraftlinien sind rein spekulativ, ebenso gut könnten Satinavs Ketten LS 5 haben und vielleicht haben sie das auch zwischendurch. Im nächsten Abschnitt folgt nun eine Zusammenstellung einiger wichtiger Kraftlinien:

## Bekannte Kraftlinien

### Satinavs Ketten

**I.** Dragenfeld - Gorische Wüste (Schwarze Feste) - verschwundene Stadt am Ongalo (LS~4)

**II.** Nagrachquelle - Dragenfeld - 1000jährige Eiche von Baliho - Nachtschattensturm - Blautann - Arras de Mott - Salzerhaven (LS~4)

Affinität: Temporalbeschwörung

### Die zwölf Saiten der "zwölfsaitigen Götterharfe"

Schneiden sich alle in der Dämonenzitadelle, dazu gehören:

**Konzilslinie:** Dämonenzitadelle - Drakonia (Konzil der Elemente) - Wudu-Festung im Re-geengebirge (Konzil der Geister) (LS~3-4)

**Schwertader:** (am Ehernen Schwert entlang?) durch die Dämonenzitadelle (LS~3)

**Überwalslinie:** (durch den Überwals?) durch die Dämonenzitadelle (LS~2)

Bosparan/Vinsalt - Gareth - Dämonenzitadelle (LS~3)

Ifirns Pfeiler - (Yetiland) - (Grimmfrostöde) - Dämonenzitadelle (LS~3)

(???) - Dämonenzitadelle - Meer der Schatten (Riesland) (LS~2)

(???) - Dämonenzitadelle - Marhynia (Riesland) (LS~2)

**A:** Dragenfeld - Trollpforte - Selem (LS~2-3)

**B:** Tausendjährige Eiche von Baliho - Gareth - (Nördl.Khom) - (Brabak?) (LS~3)

**C:** (Thorwal) - Gareth - Schlund - (Maraskan) (LS~2)

**D:** Warunk - Tarf'El-Hazaqur Mor - (Brig-Lo?/Punin?) - (Goldfelsen/Zyklopeninseln) (LS~2)

**E:** Gorische Wüste (Schwarze Feste) - Selem - (Brabak?) (LS~4)

**F:** (Temporallinie) Zhammorrah - Selem - Al'Anfa - Brabak (LS~3) (Affinität: Dämonenin-vokation)

**G:** Schwarze Feste (Gorische Wüste) - Schwarze Feste (Maraskan) (LS~4)

**H:** Palakar - Grangor - (Simiala?) - Auen(Blauer Turm?) - Dragenfeld - Zentrum Stadt der Toten(Totensümpfe) (LS~3)

**I:** Ausgehend vom Amul Dschadra am Raschtulswall entlang Richtung NO (vielleicht die Flugbahn Graufangs, dann zur Trollpforte, wahrscheinlich nach Borbarads Fall verschwunden; LS~3)

### **Elementares Hexagramm**

Turm Rohezals im Amboss - Kloster Tarf El'Hazaqur Mor im Raschtulswall - Erdheiligtum bei Altzoll - Neblicher Turm bei Auen - Kloster Arras de Mott - Domaris' Turm im Kosch (LS~? wahrscheinlich 4)

### **Strick des Schwarzen Mannes**

Kuslik - Gareth (Dämonenbrache) - Ehernes Schwert (Dämonenzitadelle?) (LS~?)

Affinität: Beherrschung und Beeinflussung

### **Hexenband**

Salza - Aras de Mott? - Blautann (Luzelins Grotte)? - Walberge (LS~?)

Affinität: Telekinese und Verständigung

### **Sternentreppe**

Anchopal - himmelwärts?

Weiter sind einige Kraftlinien aus der Zeit Silem Horas' im Lieblichen Feld bekannt, von welchen man allerdings nicht genau weiß, ob sie heute noch selbigen Verlauf nehmen oder überhaupt noch existieren. Vermutet wird jedoch eine elementare Affinität. Dazu gehören:

Linie **H** (Zwölfseitige Götterharfe)

Silas - Horasia - Bethana

Kuslik - Yaquirofest (Schelf) - Horasia

Vinsalt - Kuslik (Dabei könnte auch der Strick des Schwarzen Mannes oder die Überwalslinie handeln)

Silas - Kuslik

Weitere Kraftlinien durch Punin (Pentagrammaton) und Brig-Lo. Ebenso existieren verschiedene Adern vom Neunaugensee ausgehend. Aus Sagen und Legenden lassen sich weitere mögliche Bezeichnungen von Kraftlinien ableiten z.B. Firuns Pfeil, Sphingenstreif, Spinnennetz, Titaniumnadel und Iribaars Angelschnur.

### **Bekannte Kreuzungspunkte**

Die Kreuzungspunkte von zwei oder mehr Kraftlinien nennt man Nodices (Hexenknoten) oder Nexus, falls sich an diesem Punkt vier oder mehr Kraftlinien an einem Punkt schneiden. Ob ein Nodix durch die

Berührung der Linien entsteht oder die Kraftlinien von diesen Punkten ausgehen, ist nicht geklärt und im Einzelfall wahrscheinlich unterschiedlich. An diesen Punkten sind geballte magische Kräfte versammelt und nicht selten sind Portale, Pforten und Tore zu anderen Welten, Sphären und Globulen dort zu finden. Diese Orte sind insbesondere der Ritualmagie zuträglich.

Jedes Land kennt Plätze, die ehemals für die Magie ausgezeichnet waren und heute ohne jede Besonderheit sind. Dass Kraftlinien durch Zerschlagung magischer Orte und unsägliche Rituale jedoch gezielt verschoben oder ausgelöscht werden können, war eine erschreckende Erkenntnis der letzten Jahre. Während der Dritten Dämonenschlacht wurde das Essenznetz so weit erschüttert, dass es aventurienweit Verlagerungen gab, deren Auswirkungen noch gar nicht abzusehen sind.

Folgende Nodices werden vermutet, wobei sich die Stärke eines Kraftknotens (KS) aus der Addition der LS aller zusammentreffender Linien ergibt und dabei nur Linien ab einer Stärke von 2 gezählt werden:

**Dämonenzitadelle:** Die Zwölf Saiten der Götterharfe (KS~30). Der genaue Standort der Dämonenzitadelle ist äußerst schwierig ausfindig zu machen und wahrscheinlich nur mit göttlicher Hilfe festzulegen. Dies liegt sehr wahrscheinlich daran, dass die Zitadelle im Abstand von einigen Tagen oder Wochen den Standort wechselt und dabei die Linien, welche sich auf ihr kreuzen oder evtl. auch entspringen mit sich zieht. Folglich winden sich die Linien kurz bevor sie die Zitadelle treffen arg hin und her. Dies hat wahrscheinlich wiederum zur Folge, dass die Umgebung der Dämonenzitadelle extrem destabilisiert ist.

**Schwarze Feste** (Gorische Wüste): Satinavs Kette I, E, G, 4 weitere Linien (KS~22)

**Kloster von Arras de Mott** (Finsterkamm): Satinavs Kette II, 4 weitere Linien (KS~15)

**Dragenfeld:** Satinavs Ketten (I+II), A, H (KS~8-12)

**Selem:** A, E, F, (und weitere?) (KS 9+)

**Schwarze Feste** (Maraskan): G und mindestens eine weitere (KS 6+)

**Tausendjährige Eiche zu Baliho:** Satinavs Kette II, B (KS~7)

**Nachtschattenturm:** Satinavs Kette II, Neunaugenseeader (KS~6)

**Steinkreis am Schlund:** C, eine oder mehrere orthosphärische (vertikale) Linien (KS 5+)

**Blautann** (Luzelins Grotte): Satinavs Kette II, Hexenband? (laut UG allerdings Neunaugenseeader) (KS~6+)

**Gareth** (wahrscheinlich Stadt des Lichts): hier hat wahrscheinlich mal ein Nodix bestanden, die Linien B, C und eine Saite der Götterharfe zerfasern sich und die Stadt des Lichts tut ihr übriges, genauere Untersuchungen zu unterbinden (KS~7, wenn man mal davon absieht, dass in der Stadt des Lichts keine Zauberei wirken wird und in der Umgebung so etwas bestimmt nicht gern gesehen wird)

**Vermutete weitere Nodices:** Die Elfenwiege Sala Mandra, der Schattenklotz (Schwarze Feste, Trollzacken), irgendwo im Neunaugensee, Brabak (Halle der Geister), die anderen Punkte des Elementaren Hexagramms (Blauer Turm in Auen, Altzoller Erdheiligtum, Turm der Domaris), der Nordpol

## Kraftlinienkarte

Diesem Dokument liegt eine Karte bei, auf der ich versucht habe, zumindest der kampagnenrelevanten Linien und Nodices einzuzeichnen. Allerdings bleibt zu beachten, dass es nahezu unmöglich ist, eine genau Karte aventurischer Kraftlinien zu erstellen und somit kann die Karte lediglich als kleine Orientierungshilfe dienen, denn weiterhin können Kraftlinien Krümmungen und Sprünge enthalten, die dem Abenteuerverlauf zugute kommen.

## Kampagnenrelevante Kraftlinien und Nodices

### Staub und Sterne

Zunächst wären hier die Kraftlinien der Gorischen Wüste zu nennen, welche sicherlich auch durch Liscoms Tal die Wüste nach Südosten verlassen - vielleicht findet seine erste Beschwörung gerade auf einer dieser Linien statt. Relevant wird diese Linie oder vielleicht auch Linien jedoch nicht, zumal in **Staub und Sterne** der erste Gezeichnete noch gar nicht vorhanden ist und man dieses Geheimnis als Meister zu diesem Zeitpunkt (ca. 16 Hal) wohl noch kaum geöffnet haben sollte. Vor einer spontanen Aktivierung des Rubinauges sollten die Kraftlinien über Dere ein wohl gehütetes Geheimnis bleiben.

### Krieg der Magier

Die Schwarze Feste ist zwar ein mächtiger Nexus, allerdings wird dies wohl kaum im Abenteuer entdeckt werden. Dennoch ist der Nexus auf der Schwarzen Feste in der Gor wohl der gewaltigste Schnittpunkt Aventuriens nach der Dämonenzitadelle und erhält besonders im weiteren Verlauf der Kampagne doch noch Bedeutung. Am 22. Ingerimm 25 Hal erschüttert ein Sphärenbeben die Gorische Wüste und ein Sphärenriss tut sich auf. Dieser kann erst zum 22./23. Ingerimm 28 Hal von Tarlisin von Bobra und Hasrabal von Gorien gemeinsam geschlossen werden (**Sphärenschlüssel**).

Man könnte es einrichten, das gerade der erste Gezeichnete dieses Beben - egal wo er sich befindet - erlebt und unheimliche Kräfte aller Linien der Gorischen Wüste an ihm reißen und er dabei sogar in Ohnmacht fällt (vergleichbare Szene: Zerstörung Dantoinos durch den Todesstern in "Krieg der Sterne"). In nächster Zeit sollten dann auch die Kraftlinien, welche die Gorische Wüste schneiden extrem umgelenkt, abgelenkt oder gar als vom Sphärenriss verschluckt dargestellt werden.

### Alptraum ohne Ende

Hier treten natürlich Satinavs Ketten (I+II) und deren Nodix auf Burg Drachentodt in Erscheinung. Wie in der Kommentierung zu **Alptraum ohne Ende** beschrieben, nutzt Liscom die temporale Affinität der Linien um seinen Meister Borbarad aus dem Limbus zu befreien. Die Helden werden wohl kaum während des Abenteuers auf die Kraftlinien stoßen, da ja erst zum Ende einer der ihren zum ersten Gezeichneten wird. Allerdings könnten die Helden ja bei späteren Nachforschungen auf die Linien stoßen oder aber in **Unsterbliche Gier** auf den Verlauf von Satinavs Kette II nach Dragenfeld schließen.

Hier könnte man die Kraftlinien sozusagen inkognito unterbringen, da die Alterung der Umwelt sich gerade am stärksten entlang der Linien ausbreitet. Wäre die Beschwörung nicht irgendwann zu einem Ende gekommen, hätte sich die Alterung vielleicht sogar entlang Satinavs Ketten auf große Teile Aventuriens ausgebreitet. Ein weiteres Indiz für die Gefahr, die von der fahrlässigen Nutzung dieser Linien ausgeht. Dies könnte auch eine Erkenntnis sein, die ein Gelehrter Magus in **Rohals Versprechen** auf dem Kontinent verbreiten könnte.

## Unsterbliche Gier

In diesem Abenteuer sollen die Kraftlinien das erste Mal erkennbar für die Helden werden, so kann man dem Träger des Rubinauges zumindest die Erkennung von Satinavs Kette II bei einem Besuch Balihos an der 1000jährigen Eiche aufdrängen. Worum es sich bei der 1000jährigen Eiche genau handelt ist nur schwer zu erklären. Vielleicht war sie schon seit Urzeiten ein Goblin(un)heiligtum, da die Schamanen der Rotpelze die Affinität dieser uralten Naturwunder stets verehrt und für ihre Rituale genutzt haben. Auf jeden Fall wird die Eiche heute als Henkersbaum genutzt, so dass man die Aura der Kraftlinie als durchaus dunkel beschreiben sollte. Allerdings sollte es dem Helden noch kaum klar werden, was diese Linie bedeutet. Man sollte also eine Verfolgung der Linie in die ein oder andere Richtung vermeiden, da dies der Szenerie nicht unbedingt zuträglich ist, es sei denn die Helden haben den Großteil der Vampirplage erledigt und es wird Zeit für den Nachtschattensturm. Dann wäre jedoch zu bedenken, wie man die Helden die richtige der beiden Verfolgungsmöglichkeiten wählen lässt.

Gerade Dschelef ibn Jassafer könnte hier seine Rolle als Kraftlinienexperte beginnen:

"Stelle es dir nicht zu einfach vor, die chattâr ashtarranim (Kraftlinien) zu finden: das ushûn magachim (magische Auge, Hellsichtmagie, OCULUS) ist mächtig und doch nicht allsehend - es sieht viele Details, aber gerade die großen Dimensionen entgehen ihm leicht! Gib also Acht auf die Landschaft, in der du suchst: die Elemente weisen den Weg. Dort wo ein Fluss oder Bach seltsam gerade oder in harmonischer Krümmung verläuft, dort wo ein blühendes Tal sanft die Wüste durchbricht, dort wo ein Berg prächtig symmetrisch anzuschauen, dort wo ein Gletscher violett schimmert oder dort, wo die Winde glockenhell singen - dort vermute auch die Sternenkraft am Werk!" [ Windfeder | 2003 ]

Er folgte wahrscheinlich von Dragenfeld aus Satinavs Kette II, verlor jedoch nach einigen Wochen die Spur und verirrte sich in der Wildnis, wo er irgendwann von den Helden errettet wird. Später wenn die Helden nach so vielen Vampiren kaum noch weiter wissen - nimmt er wieder zu ihnen Kontakt auf und weist den Helden nach seinen weiteren Nachforschungen den Weg zum Nachtschattenturm, natürlich kurze Zeit vor der entscheidenden Beschwörung.

Der Nachtschattenturm ist ein weiterer Nodix, wobei hier wiederum das Argument trifft, dass die meisten Kraftlinien überirdisch verlaufen und darin die Vorliebe der Magier für Turmbauten begründet liegt. Der Schnittpunkt ist natürlich genau an der Stelle, wo Pardona ihren echsischen Kessel aufstellt. Desweiteren besteht wahrscheinlich noch ein weiterer Nodix in Luzelins Grotte, wobei dieser natürlich die Vermutung nährt, dass ein Gezeichneter immer auf einem Nodix oder Nexus erwählt wird.

## Grenzenlose Macht

Arras de Mott bzw. das elementare Transporatorium Borbarads liegt gar auf einem Nexus und zwar auf dem Schnittpunkt von sage und schreibe fünf Kraftlinien. Der Nexus könnte sich logischerweise diesmal sogar im unterirdischen Bereich unter der Krypta befinden. Halt genau an der Stelle, wo das Widharc-Auge aktiviert wird. Es soll Heldengruppen geben, welche sich von dem Verbot der Mönche abhalten lassen die Krypta heimlich zu untersuchen (besonders wenn man einen praiosfesten Zwerg dabei hat ;) ). Dabei sollte man aber erstmal klein anfangen mit einer Linie außerhalb der Klostermauern, deren Verlauf man von dieser Position nicht so genau bestimmen kann, da man wahrscheinlich auch nicht mit dem Rubinauge durch Mauern und Gebäude sehen kann. Später dann eine zweite und dritte Linie und die Spannung steigt automatisch. Folglich wird es dann zu illegalen Zauberationen innerhalb des Klosters kommen und die wichtigen Informationen aus der Krypta können geborgen werden.

Fraglich ist, wie es im Tal der Elemente aussieht, immerhin auch ein Ort besonders magischer Macht. Allerdings könnte ein dort vorhandener Nodix oder Nexus auch bei Borbarads missglückten Versuchen vor 400 Jahren zerstört worden sein und man findet nur noch zerfaserte Bruchstücke von Kraftlinien. So wird den Helden dann ein weiteres Phänomen bewusst.

### **Pforte des Grauens**

Hier wird offiziell keine Kraftlinie im Abenteuer angegeben, allerdings ist nach der Beschreibung der Ruinen Zhammorrahs bei Samra davon auszugehen, dass sich hier ehemals ein Nodix oder Nexus befunden haben muss, welcher bei der Schlacht und der darauf folgenden Zerstörung vernichtet wurde. Hier kann man den Helden etwas spektakuläres und gleichzeitig auch gruseliges bieten: Die Zerstörung Zhammorrahs hat die betreffende Linie einfach zerbröselt, sie ähnelt einem zerfaserten Seil von einem halben Meter Durchmesser, dessen lose Fäden noch irgendwie nach Halt suchen.

Es ist auch sehr wahrscheinlich, dass die altehrwürdige Dracheneiakademie in Khunchom, ähnlich der Halle der Geister zu Brabak, auf einem Nodix liegt. Ob die Beschwörung in der Mine etwas mit Kraftlinien zu tun hat bleibt dem Meister überlassen, allerdings sollte der Friedhof der Seeschlangen auf einem Nodix liegen oder zumindest aus ihm eine Linie entspringen, die bis durch die Gor führt. Wenn Sie dem Prinzip treu bleiben wollen, dass die Zeichnung eines Helden ebenso etwas mit Nodices zu tun hat, so müssen sie den Kampf mit dem Leviathan an einer solchen Stelle improvisieren.

### **Unter dem Adlerbanner / Shafirs Schwur**

Niels Gaul erwähnt in den beiden Abenteuern keinerlei Kraftlinien - immerhin sollte der Erste Gezeichnete ja auch nicht an diesen Abenteuern teilnehmen. Zu improvisieren wäre jedoch eine Linie die durch den Funduq (Sayas Beschwörungsversuch) läuft und sich mit weiteren bei Shafirs Höhle schneidet.

### **Bastrabuns Bann**

Zu Samra und der Dracheneiakademie gilt das in **Pforte des Grauens** gesagte. Dazu wäre es doch sehr wahrscheinlich, dass die Kanopen des Bastrabun auf einer Kraftlinie aufgestellt sind. Allerdings gibt es wohl nichts langweiligeres als den allwissenden Magier, der jegliche Kanope aufstöbert und mit sich seinen Söldnertrupp zum Mumienkloppen führt. So sollte die Kraftlinie einfach nicht mehr durchgehend sein und sich auch häufig in Zerfaserungen verlieren - immerhin wirkt Bastrabuns Bann ja auch nicht mehr. Zuletzt wird dann noch auf die Möglichkeit hingewiesen, dass das vielgestaltige Tal durchaus durch astrale Verwirbelungen zu finden ist und somit besteht die Möglichkeit, dass zumindest eine Linie (wahrscheinlich aus der Gor) durch diesen Ort läuft und sich evtl. dort mit einer weiteren schneidet (wahrscheinlich Neunaugenseeader).

### **Goldene Blüten auf blauem Grund**

Dieses Abenteuer ist doch eher sehr actionorientiert, so das man evtl. lediglich eine Kraftlinie oder einen Nodix bei Smardurs Hort einbauen kann und das auch nur, wenn der Erste Gezeichnete ihn um Hilfe bittet, da magische Analysen in dieser heftigen Schlacht wohl kaum gefragt sind. Vielleicht könnte auch aus den Ruinen Kurkums eine neue düstere Linie entspringen.

### **Rohals Versprechen**

Der Ausgangspunkt dieses Abenteuers ist direkt einmal ein vermutete Kraftlinie, welche durch die Pentagrammatonakademie in Richtung Brig-Lo verläuft. Der ganze Konvent eignet sich natürlich für einen Vortrag des fleißigen Deschelef oder eines anderen Magiers zur Problematik der Kraftlinien, wobei man zumindest gefüllt mit einigen wilden Gerüchten die hier zuvor gesammelten Erkenntnisse darstellen kann. Vielleicht hält sogar der erste Gezeichnete einen solchen Vortrag, ob er dabei auf Verblüffung oder Ablehnung stößt, ist natürlich dem Meister überlassen. Dazu kommt dann noch ein vermuteter Nodix des elementaren Hexagramms bei Rohezals unsichtbaren Turm. Das die Helden bei ihren weitläufigen Reisen durchaus die eine oder andere Kraftlinie überschreiten ist durchaus möglich, jedoch nicht weiter abenteuerrelevant. Zuletzt könnten die Helden dann noch auf zumindest zwei der Saiten der zwölfsaitigen Götterharfe stoßen - eine durch Drakonia (Konzilslinie) und die andere als Flugbann des Geflügelten Geschosses / Graufangs (Linie I). Letztere sollte die Helden zumindest bei Entdeckung verwirren.

### **Siebenstreich**

Der Strick des Schwarzen Mannes durchquert zumindest die Dämonenbrache und schneidet wahrscheinlich auch die mit dem Arkhobal besessene Eiche. So kann dann auch der Weg durch die Brache erahnt werden. Vielleicht werden die Helden sogar auf Linien aufmerksam, die in die Stadt des Lichtes führen (noch mehr Verwirrung). Gegen Ende kann man auch unproblematisch den Nodix (evtl. Nexus) auf dem Steinkreis am Schlund erkennen.

### **Winter des Wolfes / Die letzten Tage von Ysilia / Brogars Blut**

In diesen Abenteuern spielen Kraftlinien keine Rolle.

### **Rausch der Ewigkeit**

Der einzige bekannte Schnittpunkt in diesem Abenteuer ist der Schattenklotz. Dazu könnte noch das Ziel Graufangs mit dem Ende der Linie der zwölfsaitigen Götterharfe (Linie I) sichtbar werden. Allerdings würde es sehr der ganzen Atmosphäre und dem Mysterium um die Kraftlinien beitragen, wenn nach der Schlacht ein neuer Nexus auf dem Feldherrenhügel Borbarads entstehen würde oder ein zerstörter Nexus ähnlich dem in Zhammorrah dort übrigbleiben würde.