



# 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.

## Die Vorzeit der Borbarad-Kampagne – Geschichten und Motivationen

[ Tyll Zyburā © 2002 | [windfeder@borbarad-projekt.de](mailto:windfeder@borbarad-projekt.de) | <http://www.wolkenturm.de> | 01-07-03 ]

### Vorbemerkung

Die Borbarad-Kampagne besteht aus einer Reihe sehr stimmungsvoller Abenteuer, die die Helden an einem epischen Geschehen teilhaben lassen, dessen Wurzeln sich weit über ihren Horizont hinaus in die Äonen erstrecken. Das kann zum Problem werden:

Denn die Helden werden mit Zusammenhängen konfrontiert, die sie nur gerade so überhaupt verstehen können, und mit einem Feind, den sie faktisch nicht besiegen können - sie sind immer einen Tick zu spät und müssen zuschauen, wie um sie herum die vertraute Welt untergeht. Das kann leicht frustrierend werden, für die Helden sowieso, aber vor allem für die Spieler.

Deswegen sollte dafür gesorgt werden, daß die Spieler sich mit der Aufgabe und dem Schicksal ihrer Helden identifizieren - das geschieht am leichtesten, wenn 1) sie das Gefühl bekommen, daß es *nicht zufällig* ihr Held ist, der all das mitmachen muß, und 2) ihnen eine angemessene Entlohnung auf der Spielerebene nicht vorenthalten wird. Der erste Punkt spielt auf eine Geschichte an, die jeden Helden mit dem Geschehen um Borbarads Rückkehr verbinden sollte, der zweite auf die Charakter-Entwicklung während der Kampagne. Zu beiden Punkten sollen hier Anregungen gegeben werden.

Fast obligatorisch erscheint es, daß die Helden auch **Staub und Sterne** (Th.Römer) erlebt haben - allerdings würde ich unbedingt noch einige Abenteuer zwischen diesem und der Kampagne spielen. Dann bekommen sie in **AoE** zumindest eine Ahnung, wer da die Beschwörung leitet.

Äußerst stimmungsvoll ist es, wenn einer der Helden vor Beginn der Kampagne die Solo-Abenteuer **Am Rande der Nacht** und **Die Ungeschlagenen** erlebt hat (von K.H. Witzko), denn sie nehmen das Gefühl, welches nach **Alptraum ohne Ende** überwiegen wird, vorweg und geben dem Spielleiter (und natürlich auch dem Spieler) zahlreiche Anknüpfungspunkte, wie der Held sich im Verlauf der Kampagne verhalten kann. In unserer Gruppe hat die Magierin diese Solos gespielt und übernahm in **AoE** das Rubinauge, was ich sehr passend finde.

## Geschichten und Motivationen

### Magier

Es sollte nicht schwer sein, einem Magier einen passenden Hintergrund zu geben, der dem Spieler das Gefühl gibt, schon etwas für die Kampagne mitzubringen. Wenn der Zauberer bei **Staub und Sterne** schon gegen Liscom von Fasar gekämpft hat, so eignet sich diese Verbindung:

Er könnte von einem Kollegen zum Beispiel mehr über Liscom erfahren - schließlich hat er leicht die Macht eines Erzmagiers gehabt und dürfte in Sachen Echsen- und Zeitmagie fast ebenso berühmt (und berüchtigt) gewesen sein, wie Rakorium Muntagonus oder Salpikon Savartin. Nun könnten alte Forschungsarbeiten von Liscom wieder aufgetaucht sein, die seine wirkliche Macht belegen und eventuell Hinweise auf den Stern von Selem und seinen Splitter enthalten, den er schließlich für die Beschwörung benutzt. Wie ja auch in **AoE** vorgeschlagen, könnte sich schließlich eine Spur finden, die bedeuten könnte, daß Liscom noch oder wieder lebt...

Idee von Morgul:

Eine Magierin seiner Gruppe hat in **Staub und Sterne** Liscoms Sphärentor nach Selem intakt gefunden und längere Zeit nach dem Abenteuer benutzen können. Im Selemer Domizil des Magiers hat sie dann Anzeichen gefunden, daß der Ort vor kurzem wieder bezogen wurde - und bei ihren heimlichen Untersuchungen entdeckte sie zudem einen Wechselbrief der Nordlandbank in Baliho, der auf einen gewissen Korobar (oder Pseudonym) ausgeschrieben war... Anlaß genug für nähere Nachforschungen in Weiden!

Hat der Magierheld Eltern, die ebenfalls in der arkanen Forschung aktiv sind, so spricht nichts dagegen, daß er persönlich von den Hallen der Antimagie zu Perricum angeschrieben wird, weil sein Vater oder seine Mutter sich dort in Gewahrsam befindet - er/sie brabbelt nach einer Forschungsexpedition nach Selem davon, daß in den Namenlosen Tagen 22 Hal ein mächtiger Magier geboren wird usw...

### Geweihte

Für eher strenge Geweihte (PRA, RON, BOR, ING, FIR, Golgariter, Draconiter) bietet sich eine längere Feindschaft zu Korobar dem Grab- und Tempelschänder an, die dann schon in Abenteuern vor der Kampagne etabliert werden sollte (siehe auch den Kommentar zu **AoE**).

Ansonsten könnte auch der Geweihte selbst von seinem Gott eine Vision erhalten, die in eine ähnliche Richtung geht, wie die des Praiosgeweihten Brunn Baucken - vielleicht sogar schon viele Jahre vor den eigentlichen Geschehnissen. Fangen Sie mit einer niedrigstufigen Gruppe an, planen aber bereits, die Kampagne zu spielen, so könnten sie für den Spieler des Geweihten eine Vision vorbereiten, die sein Held in der Jugend oder Kindheit hatte und die ihn erst dazu bewog, sich weihen zu lassen! Eine derartige Berufung könnte etwa so aussehen:

- Das brennende Tobrien (oder das Heimatland des Helden) von schwarz-roten Wolken überschattet, eine Gruppe von sieben Kämpfern in Kapuzenmänteln - einer davon der Held -, die ein Heer gegen das Dunkel anführen. Der noch junge Held sieht sich als ergrauten Recken ein Banner mit dem Zeichen seines Gottes tragen.

- Schnell aufeinanderfolgende Bilder ohne Ton: ein Turm in den Bergen, eine graue Wüste, fleischzerwühlende Maden, ein schreiendes Gesicht voll Haß und Zorn, ein blutender Baum, ein weißer Drache, ein einfacher Bauer, der mit irrem Blick mächtige Magie wirkt... Darüber wispert eine traurige Stimme ein-

zelne Verse der Nostria-Thamos-Prophezeiung, die vielleicht mit dem Gesehenen keinen Zusammenhang haben. Am Schluß schaut das Gesicht des Göttertieres den jungen Helden an.

Solche Visionen sind echte Berufungen und der Geweihte sollte während seines Heldenlebens gelegentlich Informationen sammeln können, die ihm eine gewisse Deutung ermöglichen (weißer Drache könnte Pardona symbolisieren, blutender Baum verweist auf die Domäne AGM, während der Bauer auf die borbaradianische Laienmagie hindeuten könnte, etc.).

## Elfen

Gerade die Elfen spüren die Rückkehr des Dämonenmeisters früher als die meisten anderen Völker, warum sollte nicht schon Jahre vorher ein elfischer Held zu einem Treffen der Elfenvölker in die Salamandersteine gerufen werden. Er könnte selbst Wahrträume haben, in denen ein rotes Auge durch ein Fenster am Himmel starrt. In jedem Fall aber werden die Ältesten der Elfen solche Träume haben und den Helden vielleicht wieder in die Welt schicken, mit dem Auftrag, auf die Zeichen des "letzten Sommers" zu achten, nach dem "Auge des Blutes" zu suchen, das ein "Tor für den Öffner der Tore" schaffen wird...

Für die Elfe in meiner Gruppe habe ich das Zweite Zeichen vorgesehen und habe ihr deswegen auch mitgegeben, sie solle nach dem "Bild des Einhorns" Ausschau halten - was zu einem schönen (wenn auch wenig hilfreichen) Gespräch zwischen der Elfe und einem Einhorn der Salamandersteine geführt hat.

Leider kenne ich das Solo-Abenteuer **Das Lied der Elfen** (H.v.Wieser) nicht, aber was ich darüber gehört habe besagt, daß es wohl ebenfalls gute Anknüpfungspunkte für die Einführung von Elfen in die Kampagne liefert.

Idee von Morgul:

Die Elfen haben (wie die Trolle) die Inkarnationen Rohals und Borbarads sicher schon zuvor erlebt, aber sie interpretieren sie gemäß ihrer eigenen Mythologie: eventuell ist Rohal als Sohn der Nurti zu verstehen (Der-Zu-Den-Sternen-Spricht), während Borbarad ein Sproß der Zerzal ist (Der-Die-Sterne-Verwirrt) - und die Mächte beider müssen im Gleichgewicht liegen!

Eine schöne Ergänzung zu den Visionen und Träumen wäre es, wenn ein Elf von seinem Seelentier oder einem vertrauten Tierbegleiter einen Hinweis bekäme: So könnte der Held bei einem zwischenabenteuerlichen Wildnisaufenthalt von einem entsprechenden Tier aufgesucht und gebeten werden, ihm zu folgen. Vielleicht entwickelt sich die Reise zu einer kleineren Queste, die dann in Baliho zum Auftakt von **Alptraum ohne Ende** führt...

Folgender Text stammt von Katharina, der Elfenspielerin in unserer Gruppe. Er beschreibt ein visionäres Erlebnis im Bornland (eigentlich *nach* **AoE**, vgl. **Rauhes Land im Hohen Norden**, S.148), das sich auch für die Vorbereitung der Kampagne verwenden läßt, wenn man aus dem in Ich-Form erzählten Text eine Beschreibung für den Elfenspieler macht:

Ich brach recht früh am Morgen dieses strahlenden und warmen Tages von Norburg auf - froh, die Stadt hinter mir zu lassen. Kurz nachdem ich an einem merkwürdigen, säuberlich bemalten Wegweiser mit einer dicken schwarzen Katze und der Aufschrift 'Hexenhuss' vorbeigekommen war, führte die Straße durch einen Wald aus hohen Tannen, der zuweilen von Birken, Lärchen und Eichen durchsetzt und an diesem Tag lichtdurchflutet war. Ich lenkte meine Stute Valya von der Straße fort ein Stück in den recht lichten Wald hinein

und ließ sie selbst ihren Weg zwischen den hohen Stämmen und einzelnen Gesträuchen suchen. Für einen kurzen Augenblick erinnerte mich geradezu körperlich an eine große, alte Eiche, in deren Geäst ich als Kind immer besonders gern gesessen hatte - und zugleich wurde mir sehr deutlich bewußt, wie unendlich weit entfernt all dies nun lag - meine Kindheit in der Sippe.

Und für einen kurzen, erschreckenden Augenblick kam mir der Gedanke, daß ich all dies nun vielleicht tatsächlich verloren haben mochte - nicht nur, daß ich nicht mehr dorthin zurückkonnte, sondern daß ich nie mehr einen Baum, einen Wald so fühlen und mich darin bewegen würde können, wie damals, vor ewig langer Zeit, als ich eine Wipfelläuferin war. Vor allem wurde mir eine Ruhelosigkeit an mir selbst bewußt, die ich als ganz entgegengesetzt zu den langen Stunden des Zuhörens von damals wahrnahm. Mir wurde auch bewußt, daß ich die Tage, die ich in den Salamandra verbracht hatte, um Besinnung und Reinigung zu finden, als nicht so sehr von einer Einfühlung mit dem Wald erfahren hatte wie früher, weil es mir die ganze Zeit nicht gelungen war, diese innere Unrast und Unruhe gänzlich abzulegen.

An einem Bächlein, das von saftigem Gras gesäumt war, sattelte ich die Stute ab und ließ sie für eine Weile grasen. Ich wanderte währenddessen barfuß ein wenig im Wald umher und hatte das Bedürfnis, die Einheit der Wipfelläuferin mit dem Wald zu spüren. Ich legte meine Hände an die Rinde einer hochaufragenden Ulme und spürte die Stimmen des Waldes in all meine Sinne einströmen. Meine Hände ertasteten leise Unebenheiten in der Rinde, meine nackten Füße fanden ihren Halt am Stamm, mein Blick traf das dichte grüne Blätterdach der Krone, und ich konnte fühlen, wie es sein würde, dort oben einen ganzen Tag und eine ganze Nacht still zu sitzen, entspannt und mit offenen Sinnen. Ich konnte spüren, wie es sein würde, sich geschmeidig und leicht wie eine Wildkatze in diesen Ästen zu bewegen, die Füße auf die äußersten Zweige zu setzen und in einem weiten Sprung zu der Krone der nahestehenden Föhre hinüberzusetzen, deren Nadeln die Blätter der Ulme fast streichelten.

Ich spürte den Wald um mich her als die Jägerin, die ich war, fühlte, wie meine Hand, die gerade den untersten Ast der Ulme umschlossen hatte, diesen fahren ließ um meiner Beute durchs dichte Unterholz nachzuschleichen und nachzujagen, in jenem ewigen unbeschwerten Wettstreit. Sie würde mir Nahrung geben oder, so sie entkam, eine neue Sippe starker Tiere hervorbringen, die mich und die Meinen ernähren würde. Die Bäume umgaben mich und spendeten mir Sicherheit, der Wald grüßte mich mit warmem Licht und sanfter Stimme. Dies war der Weg der Elfen, das Lied der Wälder, das immer neu gesungen wird und doch stets das alte bleibt.

Doch plötzlich endete das Lied, wich dem Knall eines Blitzes, der einen Baum bis zur Wurzel spaltet oder auch dem Klirren von berstendem Eis! Ich sah jemanden - einen Menschen, das wußte ich, doch ich konnte ihn nicht erkennen. Er war ein riesenhafter Schatten. Der Wald um mich herum starb! Die Melodie der Wälder zerrann in grausigem Mißklang. Die Bäume erstarrten zu stumpfem Eis, der Himmel wurde grau, und alles Leben floh, denn ER hatte das *zertaubra* gerufen. Ich sah den Wald vergehen und wußte, daß mein Lied hier nie mehr erklingen wird...

## **Zwerge**

Idee von Morgul:

Jeder Zwerg (auch ein Held) wird in seiner Jugend ein Handwerk gelernt haben. Vor Alptraum ohne Ende hat er einen Anlaß, einmal wieder bei seiner Sippe und seinem Lehrmeister vorbeizuschauen, denn im Jahre 22 Hal feiert Bergkönig Arombolosch seinen zweihundertundsiebenundsiebzigsten Geburtstag (vgl. **Enzyclopaedia Aventurica**, S.98) - eine besonders ehrwürdige Zahl! Deswegen beginnen bereits ein Jahr vorher die Planungen für die Feier und der Heldenzwerg kann in den Werkstätten seines Lehrmeisters an der Schaffung eines ganz besonderen Geschenkes teilhaben: Schmiede vollenden einen edlen Felspalter, Edelsteinschleifer besetzen die Krone oder den Helm des Königs mit neuen Kleinodien, Mechaniker bauen einen besonders effektiven Blasebalg für Aromboloschs Schmiede, Spengler richten eine bequeme Bierzapfanlage in seinen heimischen Höhlen ein, etc.

Mit der Herstellung dieses Unikates verbringen die Zwerge fast das ganze Jahr und man kann ausschmückende Drachenüberfälle, Wassereinbrüche, Felsschratte oder ähnliche zwergische Probleme einbauen. In der Nacht der großen Weihzeremonie im INGerimmheiligtum (die Zwerge übernachteten im Tempel, um bei dem stolzen Werk Feuerwache zu stehen) hat dann der Heldenzwerg einen Traum oder eine Vision.

Da Zwerge extrem selten träumen, sollte auch ein zwergischer Held einen Traum als wichtige Vision ansehen, die es zu verstehen gilt. Im Traum könnte der Held dem legendären Zwergenrecken Calman (oder einem bedeutenden Vorfahren) begegnen, welcher ihm einen Weg weist oder ihm von seinem zukünftigen Schicksal kündigt.

(Mir fällt dazu folgende Szene ein: Der Zwerg wird in der Vision von Calman (oder dem entsprechenden Vorfahren) zunächst über einen regen Markt geführt, er sieht Viehhirten, Gaukler, Händler, Handwerker und Geweihte (des Praios?) während Calman leise und eindringlich auf ihn einredet. Er versteht jedoch keines der Worte, der lustige Trubel um ihn lenkt ihn ab und übertönt Calmans Flüstern. Dann nimmt er im Treiben eine verhüllte Gestalt wahr, die sich immer wieder seinem Blick entzieht, ihn selbst aber ständig zu beobachten scheint. Schließlich stellt der Träumer fest, daß Calman an seiner Seite nicht mehr spricht, er blickt sich um und sieht den großen Helden am Boden liegen - grausam von hinten erschlagen. Der verhüllte Fremde ist fort. Der Zwerg wacht auf.)

Er wird diesen Traum vielleicht mit einem ihm vertrauten Zwergen teilen (dem Lehrmeister o.ä.) und kann ihn mit ihm zusammen zu deuten versuchen (Calman = Aufruf zur Queste, aber wer könnte die dunkle Gestalt sein?). Hier wäre wiederum eine Möglichkeit, Beziehungen zu anderen zwergischen Persönlichkeiten aufzubauen, welche dann später als Ratgeber und Kontaktperson zwischen den Abenteuern auftreten können: z.B. den INGerimm-Hochgeweihten Ferhn, Sohn des Fendahl, welcher aufgrund der Feierlichkeiten anwesend ist und dann später in Siebenstreich wieder auftritt). Vielleicht hatte der Lehrmeister des Zwergenhelden ohnehin den Plan, nach der großen Feier zur Warenschau nach Baliho aufzubrechen, um dort amboßzwergische Waffenschmiedekunst (o.ä.) zur Schau zu stellen - und Baliho ist eine Stadt, die der im Traum durchaus ähneln könnte! Beide brechen dann mit einem Planwagen nach Baliho auf und bauen dort ihren Stand auf. (Möglicherweise könnte dieser zwergische Freund die Gefährten sogar bis zur eingestürzten Brücke begleiten und wäre dann jemand, der sich um die Pferde kümmern kann.)

Die Teilnahme des Zwerges an der Warenschau ermöglicht noch einen anderen Kunstgriff: um einen der begehrten Plätze auf der Warenschau mieten zu können, müssen die Standgebühren Monate vorher entrichtet werden. So ist es usus, daß anerkannte Händler einen der mächtigen Rinderbarone brieflich bitten, für sie in Vorkasse zu treten und später dann das gewährte Darlehen mit Zinsen zurückzahlen. So kann auch der Zwergenheld von seinem Meister beauftragt werden, das Darlehen an Marja Ganjanef oder Jobdan Boswitz zurückzahlen - natürlich an einem gewissen Abend im Spielhaus Nordstern...! (Genauso ist

es natürlich möglich, daß Dugobalosch, Sohn des Darbasch, der Besitzer des Nordsterns diese Funktion übernimmt, weil er ein alter Freund ist - bezahlt werden will der sicherlich trotzdem.)

### **Hexen und Druiden**

Die Visionen und Träume dieser Gemeinschaften könnten noch stärker als bei den Elfen von einem Verderber des Landes künden, der Sumu selbst verhöhnt. Symbol für die Verletzung Sumus ist ja ohnehin die Gorische Wüste mehr als jeder andere Ort, und der Schluß auf Borbarad kann später erfolgen.

Keinesfalls sollte man vergessen, daß die Hexen Aventuriens unter Luzelins Anweisung schon seit einigen Jahren am "Wandelnden Bild" basteln - einer Spielerhexe wird das sicher nicht verborgen bleiben, auch wenn die Oberhexen die Dinge prinzipiell nur sehr kryptisch 'erklären'.

Auch wenn die Druiden keine wirklich Gemeinschaft pflegen, so wird doch Liscoms machtvollste Satinav-Beschwörung sicherlich ihre Wellen auch in die Zeit *vor ihrem Stattfinden* schlagen - so daß ein Druidenheld schon von seinem Lehrmeister mitbekommen haben mag, daß sich da etwas zusammenbraut...

### **Krieger- und Streuner-Typen**

Auch die eher unmythischen Figuren sollten eine persönliche Verbindung zu den Geschehnissen bekommen - in etwa wie die Geweihten-Visionen vielleicht, aber nicht ganz so deutlich.

Idee von Morgul:

Eine Amazone könnte eine göttliche Vision erhalten, in der eine Kriegerin in glänzender Rüstung auf einem Feld zwischen zwei Gebirgen (Trollpforte, Sichelgebirge?) steht, ihr zuwinkt und nach Osten weist. Sie spricht: "Der Feind naht von dort, schließe dich mir an und erfülle dein Schicksal!"

Vielleicht haben die Amazonen auch einen persönlichen Zwist mit Korobar und eine Schwertschwester der Heldin ist schon vor einer ganzen Weile ins Weidensche ausgeritten, um Rache zu fordern... doch ist seit geraumer Zeit keine Nachricht mehr von ihr gekommen. Nun muß nachgeforscht werden und die Heldin wird ausgeschickt - besonders dramatisch wäre es dann, wenn die verschollene Amazone die Rolle von Alwine oder Geshmine im unfreiwilligen Dienste Korobars erhielte...

Diese Version kann - entsprechend abgewandelt - auch für einen Krieger oder Geweihten verwendet werden.

### **Lohn und Preis der Angst**

Das entscheidende Problem an der Forderung, die Kampagne nicht im "luftleeren Raum" stattfinden zu lassen, ist die Tatsache, daß die Sieben Gezeichneten viel bedeutsamer sind, als sie in sämtlichen Publikationen depiktirt werden. Die DSA-Redaktion kann natürlich auch nicht eine Anzahl von Helden derart herausheben, die von Gruppe zu Gruppe ohnehin verschieden ist - aber das Resultat ist eine seltsame Diskrepanz zwischen der offiziellen Kampagne (d.h. auch den Abenteuern) und der Bedeutung, die die Helden im Lauf der Kampagne innerhalb des Gruppen-Aventuriens gewinnen!

Als Spielleiter sollte man also unbedingt einigen Aufwand auf die Überlegung verwenden, welche Autoritäten Aventuriens wie auf die Helden reagieren - so gerechtfertigt das anfängliche Mißtrauen gegenüber den Gezeichneten auch ist, spätestens mit der Tobrien-Invasion werden sich die Mächtigen um den Rat jener Recken reißen, die alles schon vor Jahren gepredigt haben!

Man muß das nicht so sehen, aber gerade im Interesse der Spieler ist es m.E. notwendig, die Gezeichneten nicht immer nur Ausputzer sein zu lassen, sondern ihnen einen wirklich großen und offiziellen Auftritt zu verschaffen (den es in den Abenteuern *nie* gibt) - das kann und sollte die eigentliche Belohnung nach all den erlittenen Niederlagen sein!

Scheuen Sie sich nicht, den Helden dadurch auch Macht zu geben und zeigen Sie Ihren Spielern wie das restliche Aventurien auf ihre Handlungen reagiert! Warum sollte der Zweite Gezeichnete nicht versuchen, die Horas und Brin an einen Tisch zu holen um gemeinsame Maßnahmen abzusprechen - im offiziellen Aventurien hätte so eine Aktion keinen Platz, aber wozu ist denn das Zweite Zeichen da?! Machen Sie die großen Ideen Ihrer Spieler möglich - wenn sie sich übernehmen, dann inszenieren Sie ein spektakuläres aber plausibles Scheitern.