



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.

Meistertipps zu Brogars Blut

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

Brogars Blut ist ein Abenteuer aus der Nebenlinie der Borbarad-Kampagne und spielt in den Schwarzen Landen.

Einleitung

Wie viele Abenteuer behandeln Elfen, deren Geschichte und Geheimnisse? Viele. Wie viele Zwerge hingegen sind gerngesehene unkomplizierte Kameraden in jeder Heldengruppe, die nicht selten Späße des Meisters oder der eigenen Gefährten ertragen müssen? "Wieder habt ihr mich gefesselt und geknebelt und auf eins dieser ekeligen Holzdinger geschleppt, um das lebensvernichtende Wasser herauszufordern - und ich sage euch wir gehen wiederum unter und ersaufen grausam!" Gormli Sohn des Darli, dessen Schiffsuntergangsquote 70% beträgt... wenn DSA-Abenteuer eine Schiffsreise beinhalten, endet diese nunmal selten in einem Hafen. Aber wie viele Publikationen kümmern sich schon richtig um Zwerge?

Das Werk **Brogars Blut** von Jörg Raddatz und Heike Kamaris ist endlich mal ein gelungenes Abenteuer über und auch für Zwerge! Aufgrund der überaus positiven Resonanz ist sogar ein Nachfolger geplant (Fanpro-Newsletter März 2003). Es bietet dem beliebten Gruppenkleinsten oder von den Spitzohren "Boroborinoi" geschimpften Gesellen eine Umgebung, in welcher er sich zu Hause fühlt und die anderen Großlinge die Außenseiter sind.

Sollte einer Ihrer Spieler einen stolzen Zwerg sein eigen nennen, so sollten Sie ihm auf jeden Fall ermöglichen an diesem Abenteuer teilzunehmen, egal ob er sich in der viel beschäftigten Gezeichnetengruppe oder wer weiß wo auf Dere befindet. Besonders hilfreich ist damit auch die Spielhilfe "Die Zwerge Aventuriens" aus der Box "Dunkle Städte, Lichte Wälder". Für die Schrecken der Schwarzen Lande dient die Box "Borbarads Erben" als Grundlage. Als Einstimmung auf dunkle lange Stollen und uralte Hallen bieten sich natürlich die Moriaszenen aus "Herr der Ringe / Die Gefährten" an - wie auch als Untermauerung die entsprechende Filmmusik.

Bei "Brogars Blut" handelt es sich sozusagen um das erste offizielle Kommandounternehmen in den Schwarzen Landen. Wie bereits von den Autoren erwähnt, eignen sich Praios- und Rondrageweihte nicht sonderlich für die im verborgenen agierende Gruppe, obwohl ein Schwertbruder oder eine Schwertschwester vor die Opferung im Kampf doch den Schutz der Gefährten stellt, da es sicherlich auch wenig rondragefähig ist im offenen Zweikampf zu sterben und dabei wenige Schutzlose mit in den Tod zu rei-

ßen. Hier ergibt sich eher ein rollenspielerischer Konflikt für den betroffenen Geweihten (selbst das Schwert der Schwerter wählt die Wege des Fuchses wenn das Ergebnis der Löwin dient, siehe dazu **Siebenstreich**). Dazu ist geweihte und magische Unterstützung im Kampf gegen den abtrünnigen Geoden Bunthul nicht verkehrt, insbesondere sind Kenner der Magietheorie nötig.

Den offiziellen Quellen folgend beansprucht Abenteuer den Monat Ingerimm 28 Hal ("Unter der Dämonenkrone", S.37) und somit erscheint es zumindest zeitlich unmöglich die Gezeichnetengruppe in diesem Abenteuer einzusetzen, da diese sich zur gleichen Zeit bei den Trollen in **Rausch der Ewigkeit** befindet. Zudem sind diese Helden zu erfahren für das mittelschwere Abenteuer und würden wahrscheinlich in der direkten Konfrontation mit Agrimoths Schlund Wege finden diesen zu vernichten, was jedoch nicht dem Abenteuerverlauf zuträglich wäre (obwohl die Möglichkeit besteht den Gefahrregler etwas höher zu schrauben, da eine Reise durch Feindgebiet immer von der Gutmütigkeit des Meisters abhängig ist).

Aber falls sie einem altgedienten zwergischen Recken diesen Leckerbissen nicht verwehren wollen, so verschieben sie die 3. Dämonenschlacht einfach etwas nach hinten (Spielfreude geht vor Realismus und Konsistenz mit dem offiziellen Aventurien). Es wäre auch logisch möglich dieses Abenteuer vorzuverlegen und zwischen **Rohals Versprechen** und **Siebenstreich** zu platzieren, da dann noch aus Lorgolosch der Kelch des Erzes errettet werden könnte. Dies wäre dann auch die Möglichkeit eine Sekundärgruppe für die Züge in **7S** einzuschleusen. Der Einstieg ins Abenteuer würde bei bekannteren Recken jedoch über eine offizielle Einladung des Hochkönigs oder Naheniels erfolgen.

Hier bietet sich natürlich auch der Einsatz der Gruppe aus der Horaskampagne (siehe **UdA** und **ShS**), da Dexter Nemrod immerhin anwesend ist - vielleicht als kleine Annäherung zwischen DBA und KGIA: Der Trupp Helden wird vom Horasiat empfohlen, da die KGIA im Moment mit Einsatztruppen gleicher Begabung rar besetzt ist (man wirft dem Feind alles entgegen; die Besten sind halt auf Maraskan oder in Warunk u.ä.), dafür erhält der DBA natürliche einige Informationen und Fürsprecher. Dies ist zumindest wahrscheinlicher, als dass irgendwelche Lummel auf einem Jahrmarkt angesprochen werden, ob sie an einem äußerst wichtigen Kommandounternehmen gegen die Schwarzen Lande teilnehmen wollen. So sollten auch bisher unbekannte Helden zumindest einen offiziellen Zugang zum Oberkommando erhalten und nicht zufällig aufgegriffen werden (vielleicht auch als angeheuerte Wächter des Barons von Osenbrück).

Der Jahrmarkt

Geben sie auch den offiziell geladenen Gästen die Möglichkeit, nach einer Meldung beim Zelt des Hochkönigs ein wenig das ganze Spektakel zu betrachten (einkaufssüchtige Helden könnten ihnen doch sehr böse werden, eine solch gute Gelegenheit zur Aufstockung ihrer Ausrüstung aufgeben zu müssen).

Die Stimmung auf dem Jahrmarkt sollte man als Meister im Zusammenhang mit der gesamten Borbaradkampagne nicht zu fröhlich darstellen. Immerhin ziehen die mittelreichischen Truppen gleichzeitig ostwärts zur Trollpforte und die dritte Dämonenschlacht steht kurz bevor. Dazu werden sich bestimmt auch bis hierhin die Gerüchte über die Gräueltaten aus Tobrien herumgesprochen haben und viele Bauernfamilien spüren dies spätestens, wenn die jungen Männer aus den Familien von den Baronen mit in den Krieg genommen werden. Vielleicht ist sogar die 2. Gezeichnete anwesend, um mit Albrax und Nahaniel über die Entsendung elfischer und zwergischer Truppen an die Trollpforte zu verhandeln. Allerdings sollte die Stimmung auch nicht zu gedrückt sein, da der Jahrmarkt wenigstens ein kleiner Lichtblick in äußerst dunklen Zeiten ist. Hilfreich sind hier die Ausführungen zur Warenschau in Baliho aus der Kommentierung zu **Alptraum ohne Ende** und auf einem großen aventurischen Fest darf natürlich nicht die berühmte Artistenfamilie Da Merinal oder die Kartenlegerin Sefira (**Staub und Sterne**) fehlen. Wer auf das zufällige Legen der Inrah-Karten steht, sollte mit seiner Gruppe einen Internetausflug ins **Hel-**

denzeitalter (<http://www.heldenzeitalter.de>) einplanen, wo die Karten interaktiv gelegt werden können.

Das Wettreiten bietet natürlich Gelegenheit auch die alte Cowboytradition des Bullenreitens in Aventurien einzuführen, so wagen die besonders Mutigen den Ritt auf dem wütenden Bullen "Zermalmer" (niedlicher Name, oder?) - wer sich nach dem geflöteten Lied dann noch im Sattel hält, erhält von Yurgo das angepriesene Preisgeld von 15 blinkenden Dukaten. Diese zu erringen hat bisher jedoch noch keiner geschafft (Yurgo war wohl noch nicht bei den Novadis...). Immerhin muss der wagemutige Reiter auch den stolzen Einsatz von 5 Silbertalern aufbringen (als "Versicherung", denn Zermalmer könnte sich ja verletzen). Regeltechnisch werden zudem 6 Reitproben fällig: Die erste +/-0, die zweite +3, die dritte +6, ..., die sechste +15!

Für den Ritt erhält der Reiter schon einmal 1W6-2 SP, ein Sturz verursacht übliche 1W6 SP, die jedoch durch eine gelungene Akrobatik-Probe +4 (Abrollen) egalisiert werden können. Dazu kommt jedoch die Gefahr, dass der Recke einen Tritt von Zermalmer abbekommt, wenn ihm keine Ausweichprobe gelingt (AT: 3, immerhin hat der Bulle hinten keine Augen, TP 1W+6 durch die Hufe).

Danach wird der Bulle jedoch von den Zwillingen August und Peppino, Söhne des Ron Kalli abgelenkt und in seine Box zurückgetrieben. Die beiden Zwerge sind die eigentlichen Stars des Geschehen, da sie bunte Kostüme angelegt haben, über ihre Nasen ein rotes Leinenbeutelchen gezogen haben und ihre Gesichter mit weißem Puder überzogen sind. Sie veranstalten jedes Mal ein riesiges Spektakel um den Bullen mit Stäben und Seilen zurück in seine Box zu treiben und nicht selten flieht einer wild schreiend vor dem wütenden Bullen über die Zäune, obwohl der Bulle auf Pfiff Yurgos von selbst den Rückweg antreten würde - aber das ist halt Showbiz. Hier kommt dann zumindest auch die vorlaute Yala zum Zuge, da sie das Handwerk eines Felschers beherrscht und erste leichte Verletzungen versorgen kann. Für Notfälle führt die Truppe auch immer zwei Heiltränke bei sich, da Tote oder Schwerverletzte schlecht fürs Geschäft sind. So wird dann auch mancher stolze Zwerg von seiner Angebeteten zu dem gefährlichen Ritt bewegt.

Natürlich bieten sich bierselige Runden an, in denen den Helden zunächst der Klatsch über anwesende Berühmtheiten präsentiert wird, bevor sie auf dieselben treffen. Dazu kann sich für schwache Gruppen auch der Besuch einer anwesenden Kräuterfrau lohnen, die das ein oder andere nützliche Tränkchen oder Kraut feilzubieten hat.

Der Rat des Hochkönigs

Hier wird das Abenteuer etwas unstimmig. Einerseits empfehlen sich phexgewandte clevere Helden und nun sollen sie auf die Frage des König: "Wollt ihr für uns sterben?" (vereinfachte Form) mit einem rondragefälligen "Ja!" antworten und werden ansonsten zum Biertrinken geschickt. Gut, man kann ja immer wieder von der Unlust und Feigheit einiger Gruppen ausgehen, etwas zu riskieren, aber man muss solche Situationen auch nicht heraufbeschwören! So kann der Hochkönig ruhig auch erstmal die gesamte Operation erläutern, da Saldor Foslarin mit Sicherheit in der Lage ist, die Erinnerungen der Gruppe an dieses Gespräch zu löschen. So kommt das ganze auch ganz anders rüber. Es sei denn, Sie sind mit einer Gruppe selbstaufopfernder Adariten gesegnet.

Die Reise nach Ardolosch

Dieser Reiseabschnitt ist Nebensache und lenkt eher ab, als die Queste weiterzubringen. Man sollte sie demnach auch kurz halten. Interessant ist lediglich Perricum, wo man den Helden die Grauen Stäbe etwas näher bringen könnte. Zu den Artefakten bleibt zu sagen, dass die Auswahl aus im Abenteuer genannten Gründen vorsichtig erfolgen sollte, aber letztendlich kann man sich auch damit behelfen, dass übrige störende Artefakte auf der Reise durchs Feuer verloren gehen. Die darpatischen Szenen dienen der Darstellung der Reichslage, können aber auch ohne Probleme entfallen.

Ob die Helden überhaupt in Dörfern verweilen wollen, ist die Frage, da feindliche Späher überall sein könnten. Vielleicht gibt man den Helden öfters mal das Gefühl beobachtet zu werden. "Die junge Frau am Dorfbrunnen beobachtet euch eine ganze Weile skeptisch und macht sich dann äußerst schnellen Schrittes mit ihrem gefüllten Krug auf den Rückweg." / "Als ihr einige wandernde Handwerker passiert habt, bleiben zwei von ihnen stehen und blicken euch lange nach, während sie sich irgendetwas zuflüstern." / "Da war doch wieder ein Knacken in der Dunkelheit des Waldes" usw.

Ardolosch

Die Szene am Tor schreit ja förmlich nach einem Krakenmolch im trüben Wasser, frei nach Tolkien. Wenn Ihre Helden von selbst solche Ängste spüren, lassen Sie sie ruhig ohne Folgen zittern, ansonsten macht so ein Krakenmolch klar, wie gefährlich die Reise wird. Um den Angstfaktor noch etwas zu erhöhen, schließt sich das Tor natürlich hinter den Helden und lässt sich nicht mehr öffnen ("Jetzt gibt es kein zurück mehr! Eingesperrt in der Finsternis!").

Der ganze gruselige Komplex könnte wunderbar mit einigen weiteren gefährlichen Szenen aufgepuscht werden. Weitere Fallen: Die riesigen rollenden Steinkugeln, die den Helden auf einer Schräge entgegenrollen; das Todespendel oder die Ignisphaero-Mine (geklaut bei "Tomb Raider" und "Indiana Jones"). Dazu natürlich weitere Bewohner: Höhlenspinnen; streunende Orks; Morfus; Grubenwurm...; dann noch die besagte Brücke. Vielleicht greift auch hier eher ein mächtiger Diener des Zwergenvampirs die Helden an, z.B. ein Dämon oder eine unbekannte Riesenspinne (nein, ich habe noch nie etwas von "Herr der Ringe" gehört... *g*).

Ausgeglichen werden kann die erhöhte Gefahr mit einigen Schatzfunden oder Heilmöglichkeiten ("Ach darum war man in Perricum so großzügig mit Heiltränken!" oder "Ahh, der berühmte Heilbrunnen!"). Für alle Fans von **Unsterbliche Gier**: Bei Crallog handelt es sich annähernd um einen Erzvampir, welcher nur noch praios- und leicht ingerimmverflucht ist.

Unter der Dämonenkrone

Diese Kapitel ist doch sehr gut gelungen und bietet viele Ansätze und Szenen für den Meister. Wem dies noch zu wenig ist, dem sei das Kapitel über die Warunkei ("Unter der Dämonenkrone", S.79ff. in "Borbarads Erben") empfohlen. Ein wenig zu kurz kommen die Untoten, obwohl die Warunkei Hochburg für Nekromanten ist. Vielleicht erblicken die Helden bei einer Nacht im Gebirge oder in den Hügellandschaften den endlosen Heerwurm, wie er sich langsam der Trollpforte nähert. Anders könnte auch ein Untotenhaufen des Nachts beim Lager eintreffen und die Helden um eine Rastmöglichkeit bitten. Mit sich schleifen die Zombies einige lebende Opfer und anstatt sich ans Feuer zu setzen, bleiben sie still in der Gegend stehen (Entsetzensprobe +TA).

Weiterhin könnte die Heldengruppe auch auf einen alten berüchtigten Bekannten treffen. So die Kutsche der Domna Saya (Horaskampagne) oder einen Kräutersuchtrupp des Apothekers Aluris Mengreyth (Der Wolf von Winhall). Letztlich ist die Warunkei auch alptraumverseucht und genauso unangenehm sind die Ungezieferschwärme, welche auf den Spuren der Untoten zurückbleiben. Dazu besteht auch noch die Präsenz Thargunitoths in Form des Yak-Hai ("Unter der Dämonenkrone", S.97).

Die finale Rettung der Brillantzwerge

Die erste Attacke von Agrimoths Schlund muss besonders massiv ausfallen, damit die Helden sich nicht auf einen langen Kampf mit dem Dämon einlassen. Fraglich ist, ob Helden der 6.-10. Stufe überhaupt über genügend magisches oder geweihtes Potential verfügen, um den Dämon zu verletzen. Dazu hilft es noch, wenn einige mutige zwergische Kämpfer den Frontalangriff auf den Dämon mit einem Drachentöter kaum überleben und die mächtige Waffe keinerlei Wirkung zeigt. Besonders hervorheben sollte man die zwei Bestandteile des Monstrums. Bei Schlägen auf den Körper erklingt zwar ein typisch metallisches Geräusch, jedoch lässt ein zähes graues, nebelartiges Wabbern die Waffe zurückfedern. Die nachträgliche magische Analyse kann im Notfall auch Xenos selbst vornehmen.

Haben sich die Helden dazu entschieden, Bunthul direkt anzugreifen, können sie noch eine wilde Flucht durch die Dämonentunnel vor den nachrückenden Brogarzwergen einbauen, die dann schließlich in die Arme der Verteidiger laufen. Falls Sie sich entschieden haben das Abenteuer vor **Siebenstreich** einzubauen, so sollten Sie den Kelch des Erzes erwähnen, welchen die Zwerge aus Lorgolosch retten. In diesem Fall sollten die Helden auch nicht die Flamme der Auelfen geleiten, sondern direkt mit dem Kelch und einigen Zwergen ins Lager der Zwöfgöttertjoste hinabsteigen.