



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.

Rausch der Ewigkeit – Addendum: der Abspann

[Raphael Völkel © 2000 | raphael.voelkel@web.de | 11-08-03]

Dieses ist der Abspann, den die Autoren natürlich im Abenteuer wieder einmal viel zu kurz gehalten haben, was ich nicht tolerieren konnte. Somit habe ich mich dazu entschlossen, selbst noch ein paar Zeilen zum Anschluss der Borbarad-Kampagne zu verfassen. Das finale Ende könnte folgendermaßen aussehen – es ist zwar auf meine Gruppe zugeschnitten, aber sicherlich auch für andere Heldengruppen brauchbar:

Der Tod

Ein Augenblick der Dunkelheit umfängt euch, doch schon nach einigen Momenten des Unwissens, was mit euch geschieht, schälen sich die Umriss einer unheimlichen Gestalt aus der Finsternis.

Ein gigantischer Rabe dient der in einen schwarzen Umhang gehüllten Kreatur als Reittier und, von langsam, ja fast träge schlagenden Flügeln getragen, bewegt sich das seltsame Gespann auf euch zu. Direkt neben euch, die ihr zu völliger Bewegungslosigkeit verurteilt seid, springt der schwarze Reiter elegant vom Rücken des apokalyptischen Tieres, holt mit seiner silbrig glänzenden Sense aus und trennt einem jeden von euch (*hier die Heldenamen einsetzen und sie dabei eindringlich ansehen*) mit einem entschlossenen Schlag die Seele vom Körper.

Erst jetzt seid ihr wieder in der Lage, eure Umgebung wahrzunehmen. Ihr seht die verzweifelt kämpfenden Schwarzen Horden, die in einer heftigen Abwehrschlacht immer weiter zurückgedrängt werden; die Verbündeten Mächte werden zwar keinen Sieg auf der ganzen Linie mehr erreichen, aber sie haben dennoch einen ersten Teilsieg errungen. Dort seht ihr Xeraan von Warunk mit seiner Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith, der wohl stärksten Einheit dieser 30 Stunden-Schlacht aufbrechen. An anderer Stelle macht sich Fürsterzmarschall Helme Haffax auf den Rückweg nach Maraskan; an ihm lag es auch diesmal nicht, dass die Schwarzen Horden eine verlustreiche Niederlage hinnehmen mussten. Schon weit gen Nordosten hat sich G.C.E. Galotta, zusammen mit Xarfaidon Giovarez auf einem mächtigen Karakil reitend auf die Suche nach einem der sieben Splitter der Dämonenkronen gemacht. Rhazazzor, der untote Kaiserdrache erhebt sich dämonisch-majestätisch, er wird wohl als erstes durch seine unglaubliche Flugeschwindigkeit einen der Splitter in seine Fänge bekommen.

Obwohl er aufgrund fehlender Stimmbänder überhaupt nicht in der Lage sein dürfte, spricht der Tod mit einer Bassstimme, wie ihr sie zuvor nur von der Fasarer Spektabilität Thomeg Atherion gehört habt, zu euch: „Ich heiße euch willkommen! Ihr seid (*hier die Namen der Helden einsetzen*). Es wird Zeit für euch, höchste Zeit. Ich war schon mindestens ein dutzendmal ganz in der Nähe, doch besonders oft in den letzten sechs Jahren. Nun, diesmal ist der Weg nicht umsonst gewesen, und ich werde euch auf eurem letzten Fluge sicher zur Seelenwaage Rethon begleiten.“

Ihr seht an euch herunter, ihr seht die Gefährten, ihr seht eure halbtransparenten Hände eurer beweglichen Astralkörper genauso deutlich, wie die zerschundenen, zusammengesunkenen Leiber der Gezeichneten, die immer noch auf dem Beschwörungshügel liegen. Doch der Schock wird zum einen relativiert durch die Tatsache, dass ihr noch denken könnt, dass ihr sogar sprechen könnt, wenn auch der einzige Zuhörer momentan der Sensemännchen sowie sein mächtiger Totenvogel Golgari sind, zum anderen seid ihr nicht geschockt, weil ihr seit Jahren um eure Zukunft wusstet. Ein jeder von euch hat seinen letzten Willen verfasst, oder zumindest für sich mit dem Leben abgeschlossen, so dass es beinahe einer Erlösung gleichkommt, endlich, nach einer Ewigkeit, in die Zwölfgöttlichen Paradiese einzugehen.

Auf dem Schlachtfeld seht ihr nun eine riesenhafte, mächtige Gestalt auftauchen, die alleine dem Zwecke der Sammlung der größten aller Recken dient: direkt aus dem Sternbild des Helden, das zu diesem Zeitpunkt auch nicht zu sehen ist, hat er sich auf Dere begeben, um unter den Toten die größten Helden einer jeden Schlacht zu küren. Es ist Rondras Herold, Mythrael genannt, der mit Tigerhaupt, eisernen Flügeln und Flammenschwert eines Alveraniars wahrhaft würdig ist. Er sammelt die Körper der Gezeichneten ein, auf dass niemand diesen Körpern ein Leid mehr zufügen kann. Und so ist zusätzlich zu eurem Seelenheil auch dafür gesorgt, dass die dazugehörigen Körper dereinst woanders weiterleben können.

Ihr wendet euch wieder dem Knochenmann zu, dessen leere Augenhöhlen eine seltsame Anziehungskraft besitzen. „Das, was ihr dort unten seht ist nur der Verfall des Lebendigen. Für euch hat es nun keine Bedeutung mehr.“ Mit einer geschmeidigen Bewegung, die man einem Wesen ohne Sehnen und Muskeln gar nicht zugetraut hätte, zieht der Tod ein dickes Buch unter seinem Umhang hervor. Der kahle Schädel senkt sich unter der ausladenden Kapuze und nicht vorhandene Augen bohren sich in die aufgeschlagenen Seiten: „Hmhh... die Spenden hätten durchaus üppiger ausfallen können, nun ja, ihr hattet ja auch nicht allzuviel Glück in eurem Abenteuerleben. Insbesondere die Zauberkräftigen unter euch haben seltenst einmal den Tempel aufgesucht, was den Zwölfen selbstverständlich nicht entgangen ist. Aber was steht hier: Einen Bonus bei der Verhandlung mit der Geweihtenschaft der Zwölfe sollte es geben, dieser wurde aber nur äußerst selten von den Geweihten in die Tat umgesetzt... Tja, so gleicht sich doch alles aus, wir wollen mal sehen, ob das beim Wiegen eurer Seelen auch zu Buche schlägt.“

„Wir werden jetzt gemeinsam auf dem Rücken Golgaris das Nirgendmeer überfliegen und bei den Hallen Borons herabsteigen. Dort wird der Totengott die Seelenwaage Rethon befragen, ob ihr würdig für den Einlass in die Gefilde der Seligen seid. Erhaltet ihr den Schlüssel, so wird euch Rondra an der langen Tafel sitzen lassen, Phex zu einem Stern am Firmament erheben oder Hesinde in das heilige Labyrinth einlassen.“

„Ach ja, denkt bei eurem Flug nicht an die Höhe und eure damit vielleicht verbundene Angst. Angst ist ein rein körperliches Leiden, ihr habt solche menschlichen Beschränkungen abgelegt.“

Der Tod kommt nun zu dem Schluss, dass er für jemanden, der keine Stimmbänder besitzt, genug geredet hat und dirigiert euch mit einer euch völlig unbekanntem gewaltigen Übermacht, wie ihr sie zu Lebzeiten nie erlebt hat, auf Golgaris großen breiten Rücken. Nachdem sich der Tod, von dem auch aus der Nähe nicht die geringste Wärme ausgeht, hinter euch gesetzt hat, hebt der riesenhafte Rabe behutsam ab.

Rethon – Die Seelenwaage

Ihr fliegt durch die Sphären, so schnell, wie ihr nicht einmal denken könnt, und nach Sekunden des unglaublichen Fluges, landet Golgari direkt vor Rethon, der Seelenwaage, die eine immens bedrohliche Aura ausstrahlt. Hier wird entschieden, ob ihr würdig für das Paradies seid, würdig in den Augen der Götter. Die Waage funktioniert ohne Gewichte und steht tiefschwarz, in einem Guss gearbeitet, vor euch. Hinter euch steht eine meilenlange Schlange von Menschen, Zwergen und auch Elfen. Alle Bevölkerungsschichten sind durch und durch gemischt, und es hätte Jahre dauern können, bis ihr zum Wiegen der Seelen vorgelassen worden wäret, wenn ihr euch hinten anstellen hättet müssen.

Aber selbst die vierte Sphäre, von gebildeten Magiern immer als die Sphäre der Geister und der Toten bezeichnet, macht Unterschiede zwischen bedeutenden und unbedeutenden Personen. Und da ihr in erster bis sechster Position steht, wer an welcher Position ist gar nicht genau zu ermitteln, gibt dies euch die Gewissheit, die größten Helden eines ganzen Zeitalters zu sein.

Dann geht alles ganz schnell: jeder wird zum Wiegen vorgelassen, bei (*Heldennamen*) gibt es keine Probleme, die rechte Seite (und damit die Gute) senkt sich eindeutig. Genauso verhält es sich bei (*Heldennamen* und *Heldennamen*). Bei (*Raidri* und bei *Heldennamen*) fällt die rechte Seite wie vom mächtigen Hammer Angroschs getroffen nach unten und verbleibt quaderschwer in unterster Position, was nur bedeuten kann, dass beide in ihrem langen Leben niemals an den Göttern gezweifelt haben und ihr ganz besonderes Wohlgefallen auf sich gezogen haben. Selbst der Tod, der alles penibel genau überwacht, scheint über das Ergebnis zu staunen, wenn er sich auch nichts anmerken lässt, so wisst ihr doch innerlich, dass ihr mit eurer Vermutung recht habt.

Abschließend wird (*Heldennamen*) nach vorne gebeten und das Unglaubliche passiert: Rethon bewegt sich nicht... sekundenlang steht das Schicksal von (*Heldennamen*) buchstäblich auf der Kippe, doch dann senkt sich die Waage auf der... (*Kunstpause*) rechten Seite um einen halben Finger, ihr vermögt es mit bloßem Auge kaum zu erkennen, doch der Tod bestimmt eindeutig, dass es auch (*Heldennamen*) bestimmt ist, in die Paradiese einzuziehen.

Dann verabschiedet ihr euch voneinander, dieses Mal für immer.

Jeder geht seines Weges, alle zwar durch das gleiche Tor in unmittelbarer Nähe, bewacht von Alveranien, doch ein jeder findet dahinter sein Paradies. Es sind Rondras Hallen (*Heldennamen*, *Heldennamen*), Phexens Sternenhimmel (*Heldennamen*) und Hesindes Labyrinth (*Heldennamen*, *Heldennamen*).

In Hesindes Labyrinth

(*Heldennamen*, *Heldennamen*): Seite an Seite flanirt ihr durch den göttlichen, dicht zugewachsenen grünen Irrgarten. Immer wieder begegnen euch bekannte Personen, aber auch Personen, die ihr hier gar nicht vermutet hättet. Zu den Bekanntesten gehören unter anderem Erzmagus Carolan Schlangenstab sowie seine Neo-Rohalisten, die sich nach Wagenhalt teleportieren wollten, Spektabilität Hochmeister Nostrianus Eisenkober, der von seiner Schülerin auf dem Konvent getötet wurde, aber natürlich auch der jüngst verstorbene Rohezal der Weisse, der einen Freitod wählte und es euch dadurch indirekt ermöglichte, Siebenstreich wiederzuerschaffen.

Bei Nicolas de Mott, dem hohen Lehrmeister, der doch als Oberhaupt von Arras de Mott Praios zugetan sein sollte, wundert ihr euch dann doch, dass er in Hesindes Garten wandelt.

Und als schließlich ein wohlbekanntes Schnurren an eure Ohren dringt und daraufhin die zum Kater Pallikratz gehörende Besitzerin, Luzelin vom Blautann vor euch steht, fragt ihr euch, wie groß denn He-sindes Labyrinth eigentlich ist und wer alles zu Lebzeiten die Göttin der Weisheit und der Magie im Heim-lichen verehrt hat.

Ab und an trifft ihr auf längst verstorbene Persönlichkeiten, die ihr nur aus Büchern kennt: denn es sind die Autoren selbst! Und ob es nun Mondrazar vom Goldfelsen, Serafin der Seher, Alhonso di Bethana, die größte Sternenkundlerin aller Zeiten Niobara von Anchopal oder der etwas seltsame Paramanthus zu Havena ist, die ihr trifft, alle werden nicht müde, euch zu beglückwünschen und nicht schlussendlich euch darüber aufzuklären, was sie denn mit jenen und welchen Textpassagen wirklich beabsichtigt ha-ben, und die auch ihr ständig fehlinterpretiert hattet.

Und so habt ihr die nächsten Jahrzehnte und Jahrhunderte genügend Austausch- und Nachholbedarf: denn sagte man euch nicht bereits an der Akademie, dass das Studium ein Leben lang dauere und man nie aufhöre zu lernen? Da haben euch die Lehrmeister an den Akademien aber nicht die ganze Wahrheit erzählt, nicht mal nach dem Tode hat man die Ruhe davor, nein, es scheint so, als wenn das wahre Wis-sen erst hier im Paradies erlangt werden könne. Und wenn es noch so lange dauert, alle Bücher der Welt zu lesen, ihr werdet sie lesen, denn hier seid ihr nicht mehr an Satinavs Gesetze gebunden!

Phexens Sternenhimmel

(Heldennamen): Phex hat Dir Deinen Platz zugewiesen, Du hast alles im Blick, insbesondere aber ruht Dein Blick auf Gareth. Da kommt der füchsische selber auf Dich zu und lässt sich auf ein kurzes Spiel-chen ein, bei dem Du ihm sehr gut Paroli bieten kannst, Phex muss schon seine ganze Gerissenheit auf-bieten, um Dich schließlich doch noch zu besiegen.

„Weißt Du, warum ständig neue Sterne am Nachthimmel entdeckt werden?“

Dies scheint eine rein rhetorische Frage zu sein, denn woher solltest Du es auch wissen.

Phex redet auch unverdrossen weiter: „Weil die Menschen, Zwerge und Elfen immer mehr und mehr werden, die Götter jedoch stets eine gleichbleibende Anzahl von 12 geblieben sind, brauchen wir „Au-gen“. Die Sterne sind „Augen“, die uns Göttern helfen, wirklich alles zu sehen; am Tage sind die „Augen“ unerkannt, in der Nacht sind sie sichtbar, aber fast könnte man meinen, dass die Menschen das anders sehen, denn in der Nacht passieren viel mehr interessante Dinge als am Tage. So möchte ich Dich bit-ten, speziell Gareth im Auge zu behalten, und wenn dort etwas Wichtiges passieren sollte, im Guten wie im Schlechten, so sage mir Bescheid, ich werde Deine Informationen an meine Brüder und Schwestern weiterleiten. Man könnte meinen, dass Praios selbst über Recht und Ordnung wacht, aber seltsamerwei-se habe ich viel mehr Zulauf als er, das ist doch schon seltsam, oder nicht?“

Und mit einem Augenzwinkern verschwindet der alte Fuchs von einer Sekunde auf die Nächste. Du hin-gegen nimmst Deine Aufgabe vorerst sehr ernst, aber irgendwann, das weißt Du, wird auch Dir etwas entgehen, da in Gareth selbst für Dich von hier oben nicht alles zu sehen ist und insgeheim weißt Du jetzt auch, warum all die Verbrechen in Tobrien, Maraskan und wo auch immer passieren konnten. Die Götter brauchen noch viel mehr „Augen“...

Rondras lange Tafel

(Heldennamen, Heldennamen): Ihr sitzt an Rondras langer Tafel, und euch fällt auf, dass die wirklich berühmten Recken ganz in Rondras Nähe sitzen, während junge Krieger und Rondrageweihte ohne große Erfahrung eher am Tafelende positioniert sind. Ganz in eurer Nähe zur Linken sitzen der Reichsbehüter Brin, Herzog Waldemar von Weiden und die Amazonen-Reitmeisterin Dedlana aus Kurkum. Euch schräg links gegenüber sitzen Leonara von Baburin, die im letzten Zweikampf dem neuen Heermeister Rondrasil Löwenbrand unterlag, sowie Hauka Wölfintochter, die vorige Heermeisterin des Bundes. Euch direkt gegenüber sitzen Yppolita, die Königin der Amazonen, Graf Hlûthar von den Nordmarken, Leomar von Baburin, Geron der Einhändige (der hier im übrigen unversehrt ist) sowie weitere hohe Heilige, die ihr zu Lebzeiten nicht nur verehrt, sondern geradezu vergöttert habt. Ein Blick zu Deiner Rechten *(Heldennamen)* zeigt Dir Deinen langjährigen Weggefährten *(Heldennamen)*. Erstaunt guckst Du an *(Heldennamen)* vorbei.

(Heldennamen): Als Du *(Heldennamen)* verdutztes Gesicht siehst, drehst Du Dich langsam zur Rechten um und siehst... eine stattliche Kriegerin in antiker bosparanischer Rüstung, bestehend aus Sturmhaube mit Rosshaarkamm, Kürass, kurzem Streifenschurz und Arm- und Beinschienen; das Haupt auf Dich blickend, von langen, sturmzerzausten Locken umweht und auf ein Zweihandschwert gestützt: die Göttin persönlich, Rondra, die Herrin des Krieges!

Mit ungewohnt sanfter Stimme sagt sie zu Dir und *(Heldennamen)*: „Es ist schön, euch nun ganz in meiner Nähe zu haben. Ihr habt vollbracht, was ihr vollbringen musstet, euer Ziel ist erreicht. Ich bin wahrhaftig stolz auf euch.“ Und mit einem Lächeln Rondras sowie dem aufbrandenden „Rondra will es“ von Tausenden rondragefälligen Recken beginnt euer neues Dasein an der langen Tafel.