



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.

Zeitplan Siebenstreich

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

Dieser Zeitplan entspricht dem im Abenteuer abgedruckten, aber zur besseren Übersicht sind wichtige Stichworte hervorgehoben worden.

- Praios 28 Hal:** Die Einladungen an die Helden werden auf den Weg gebracht.
- 23./24. Praios:** Schlacht auf den Vallusanischen Weiden.
- 1. Rondra:** Erste Rondrianer und Trossvolk schlagen ihre Zelte am Schlund auf - Seine Gnaden **Granus Algoniar**, ein Teil der Leibwache des Schwertes der Schwerter, **Profos** und **Trossmeister** erreichen das Lager.
- 2. Rondra:** Unter anderen kommen die ersten **Ardariten** an (damit gibt es eine funktionierende Lagerwache); nachts treffen die **Drachenpforter Schützen** ein.
- 3. Rondra:** Mittlerweile sind von jeder Senne **Rondrianer** angekommen (der Lageraufbau geht zügig voran), der **Tross** zu drei Vierteln. Die **Helden** erreichen das Lager.
- 4. Rondra:** Es kommen an: die Abgesandten der Travia- und der Ingerimmkirche (diese unter Führung des Hüters der Flamme selbst, Seine Erhabenheit **Hilpert von Asgareol**), eine Gesandtschaft des Grafen von Schlund, die ersten **zehn Sonnenlegionäre** mit Seiner Eminenz **Luceo de Guhné**, das **Schwert der Schwerter** mit ihrem Stab, **Brin von Rhodenstein** (der auf der gemeinsamen Fahrt von Vallusa herunter zum Meister des Bundes der Mittellande ernannt wurde), die übrigen **fünf Meister des Bundes**, die **Knappin Rohaja**. Die Helden begeben sich auf die erste Queste.
- 5. Rondra:** *Tag des Schwurs.* Weihetag der Rondrakirche (Rohaja wird Ritterin der Rondra)
- 6. Rondra:** *Nationalfeiertag des Mittelreiches.* Ankunft des **Quacksalbers**, des restlichen Trosses, erste **Abgesandte aller übrigen Kirchen**. Ankunft der Helden in Gareth.
- 7. Rondra:** *Nationalfeiertag des Mittelreiches.* Ankunft der **Brauzwerge**, der Tross ist vollständig. Der Bote des Lichts macht sich in Gareth auf den Weg zum Schlund. Aufbruch der Helden in die Dämonenbrache.

- 8. Ronda:** *Nationalfeiertag des Mittelreiches.* Der Kampf der Helden gegen die Dämoneneiche.
- 9. Ronda:** *Nationalfeiertag des Mittelreiches.* Der Rückweg der Helden aus der Dämonenbrauche.
- 10. Ronda:** Die Helden erreichen Gareth und brechen wieder auf.
- 12. Ronda:** Die Helden erreichen das Heerlager mit dem **Kelch des Humus**.
- 13. Ronda:** Der **Bote des Lichts** erreicht mit **Hilberian Praiofold**, dem Inquisitor, **Sonnenlegionären** und **Ucuriaten** das Heerlager, ebenso Ihre Eminenz **Khorena Mondreios**, Meisterin der Brandung zu Llanka. Die Kirchenvertreter sind nun vollständig. Der Hilferuf der Kusliker Gesandtschaft erreicht das Heerlager, die Helden brechen frühmorgens auf zur zweiten Queste.
- 14. Ronda:** Ankunft des Grafen von Schlund, **Ingramm, Sohn des Ikor**, in Begleitung von **Cendrasch, Sohn des Odmar**, dem Gesandten der Bergfreiheit Lorgolosch (dieser überbringt den **Kelch des Erzes**). Weiterhin erreichen die Ordensvorsteher **Wunnbald Herntaler von Ehrenstein** (Orden des Donners) und **Agamen von Perparaqucll** (Orden der Schwerter zu Gareth) das Lager. Die Helden auf Rettungsmission.
- 15./16. Ronda:** *Das Schwertfest.* Alle Teilnehmer der Heiligen Zwölfgöttertjoste sind nun anwesend. Die Helden kehren von ihrer Rettungsmission zurück, der **Kelch des Wassers** und der **Kelch der Luft** sind gerettet.
- 17. Ronda:** Der zweite Teil der **Kusliker Gesandtschaft** trifft ein. Die Helden brechen auf den Hilferuf eines Drachens zur dritten Queste auf.
- 18. Ronda:** *Erster Tag der Besinnung.* Die Helden erreichen abends Perricum.
- 19. Ronda:** *Zweiter Tag der Besinnung.* Die Überfahrt nach Ilderasch.
- 20. Ronda:** *Dritter Tag der Besinnung.* Die Helden landen mittags auf Ilderasch.
- 21. Ronda:** *Vierter Tag der Besinnung.* **Raidri Conchobair**, der Schwertkönig, Markgraf von Winhall, erreicht das Heerlager, ebenso der Magier **Rakorium**. Die Helden gehen abends wieder an Bord.
- 22. Ronda:** *Erster Tag der Heiligen Zwölfgöttertjoste, der Tag des Praios.* Die Helden erreichen Perricum und werden dort nach Aranien auf ihre vierte Queste geschickt.
- 23. Ronda:** *Der Tag der Rahja.* Die Helden erreichen mittags Zorgan und verlassen es gegen Abend wieder.
- 24. Ronda:** *Der Tag der Peraine.* Der **Kelch des Eises** erreicht das Heerlager. Die Helden suchen in Aranien nach der Entführten.
- 25. Ronda:** *Der Tag des Boron, der erste Tag der Ruhe.* Die Helden in Aranien.
- 26. Ronda:** *Der Tag des Phex.* Die Helden in Aranien.

- 27. Rondra:** *Der Tag des Firun.* Die Helden kehren mit der Boroni nach Zorgan zurück und schiffen sich abends nach Perricum ein.
- 28. Rondra:** *Der Tag der Travia.* Die Helden segeln nach Perricum.
- 29. Rondra:** *Der Tag der Tsa, der zweite Tag der Ruhe.* Aufbruch von Perricum mit der **Boroni** und Hochwürden **Golgarian Tod** am frühen Morgen.
- 30. Rondra:** *Der Tag der Hesinde.* Die Helden erreichen abends das Heerlager, die fünfte Queste beginnt: Rakorium muss überzeugt werden.
- 1. Efferd:** *Der Tag des Efferd; der Tag des Wassers.* Die Helden kehren spät abends mit dem Kelch der Magie ins Heerlager zurück.
- 2. Efferd:** *Der Tag des Ingerimm.* Der letzte Zweikampf. Der Kelch des Feuers verlässt Perricum. Der Mord wird entdeckt, die falschen Rondrianer werden enttarnt, am Abend brechen die Helden mit den Drachenpforter Schützen zum Schlund auf.
- 3. Efferd:** *Der Tag der Rondra.* Der Kampf gegen Ardor, Kürung des Heermeisters. Die Schlacht um die Kelche.
- 4. Efferd:** Der Kelch des Feuers erreicht das Heerlager, abends Wiederentstehung Siebenstreichs, die Wahl des Trägers.