



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.

Meisterhinweise zur Weidenkarte in AoE

[Tyll Zybura © 2001 | windfeder@borbarad-projekt.de | <http://www.wolkenturm.de> | 01-07-03]

Eine Karte der Weidener Lande kann im besagten Abenteuer von den Helden entweder in der Magistratsbibliothek Balihos oder im Wegquartier der Beilunker Reiter eingesehen werden – bei der anbeiliegenden Karte handelt es sich nur um einen Ausschnitt, den eine der Heldinnen meiner Gruppe in der Bibliothek grob skizziert hat (bzw. ich habe ihr seine Skizze ausgehändigt).

Mit einem einfachen Grafik-Programm können auch die kleineren Örtchen (Moosgrund [nordwestlich von Baliho, nicht beschriftet], Beonspfort, Zollhaus, Altnorden, Espen), die für die Reise Baliho-Dragenfeld ohnehin nicht von Interesse sind, entfernt werden – unsere Skizzenmacherin war jedoch so ortskundig in Weiden, dass sie mehr Details als nötig einfügen konnte. Das wird sich (für die Helden) in "Unsterbliche Gier" sicherlich als vorteilhaft erweisen.

Man beachte, dass die Karte nicht auf dem neuesten Stand der Straßenarbeiten ist! Der ausgebaute Teil geht auf ihr erst bis nach Salthel - ich habe das gemacht, um meine Spieler nicht zu früh auf die Idee zu bringen, unterwegs schon nach eventuellen (ausgebliebenen) Nachrichten von der Baukolonne zu fragen.

In Baliho können die Beilunker Reiter ihnen allerdings vom Straßenbau berichten, sie interessieren sich ja für den Weg ins Bornland. Über die Dörfchen am Weg wissen auch die Botenreiter nur wenig, die üblichen Warnungen vor Goblins und Räuberbaronen können sie jedoch geben. Um die Logik des Abenteuers ein bisschen zu stärken habe ich mehrmals deutlich gemacht, wie schwer der Goblinstieg zu bereisen ist – Lares Ehrwald z.B. ist mehreren Instanzen in Baliho bekannt, weil er so wagemutig ist, allein "den Stieg" zu fahren. Die Helden sollten erfahren, dass sonst nur rechte 'Abenteurer' oder Karawanen mit Bedeckung diesen Weg benutzen – wenn es hochkommt wird also Dragenfeld einmal in der Woche oder alle zwei Wochen von Händlern o.ä. durchreist.

Der Grund für diese 'Maßnahmen' ist, dass die Helden sich ja auf dem Weg nach Reisenden vom Goblinstieg erkundigen – wenn es schon von vornherein sehr seltsam ist, dass "schon seit zwei Tagen" keiner mehr da hergekommen ist, dann werden die Helden so schnell reiten, dass sie nur die Hälfte der Träume erleben könnten (was doch schade wäre...). In meiner Gruppe fühlten sich die Spieler jedenfalls vom Ultimatum der Praiotiner so stark unter Druck gesetzt, dass die meisten von Thomas Römers netten kleinen Dörfchen nicht im Mindesten zur Geltung kamen, weil die Helden einfach durchritten.

Für den Ausdruck der Karte empfiehlt sich eine hohe Druckqualität und Farbe.

