



Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (www.fanpro.com). Copyright © 1997-2004. 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.

Spielhilfe zu Bastrabuns Bann: Alternative Abenteuerkonzeption

[Wolfgang Buder ©2004 | wolfgang@borbarad-projekt.de | 2004-07-30]

1 Vorbemerkung

Bastrabuns Bann ist eines der komplexeren Abenteuer der Borbarad-Kampagne und fordert vom Meister sehr viel Improvisation. Das vorliegende Dokument beschreibt einen alternativen Weg das Abenteuer zu leiten. Ich hoffe mancher Spielgruppe (im speziellen natürlich den Meister), eine umfangreiche Sammlung an Tipps, Vorlesetexten und Ideen präsentieren zu können. Das Abenteuer ist nach der Einleitung in zwei Bereiche unterteilt: BASTRABUNS BANN UND DIE SCHLAGRECHT BANDE sowie ABU TERFAS PLÄNE. So bleibt die Übersicht gewahrt und es können beide Teile getrennt voneinander gespielt werden (Es ist z.B. möglich die Einleitung wie im Abenteuer abzuhalten und nur Abu Terfas Pläne zu verwenden). An zahlreichen Stellen wird auf die Meistertipps von Windfeder verwiesen, welche auf der Seite des BP zum Download angeboten werden. Die nachfolgenden Beschreibungen gehen davon aus, dass die Handlung von Bastrabuns Bann bekannt ist und sich das Abenteuer im Besitz des Meisters befindet.

Danksagung

Vielen Dank für jede Menge gute Einfälle an alle fleißigen User und Admins des Borbarad-Projektes sowie meine Test-Spielgruppe (Lorenz, Nikolaus, Nicolas, Florian, Andreas), im speziellen an Windfeder, der mit seiner alternativen Konzeption dieses Dokument erst ermöglicht hat.

Kurzüberblick

Das Abenteuer startet in Borbra, wo bereits ein Agent auf die Helden wartet, er überlässt ihnen Dokumente und reist nach Tobrien um dort den verstärkten Aktivitäten von Borbaradianern nachzugehen. Der Auftrag der Helden ist, Machenschaften eines Aventurienweit operierenden Borbaradianer-Zirkel (*Schlagrecht Bande*) zu beenden und heraus zu finden was deren Plan ist. Zuerst wird die Gruppe nach Samra aufbrechen wo sie das Nest einer Borbaradianer-Gruppe ausheben können. Sie finden zahlreiche Hinweise für Pläne, Bastrabuns Bann, in stark abgewandelter Form, wieder zum Einsatz zu bringen. Eine erste Spur führt nach Anchopal, dort werden sie langsam Gewissheit bekommen was mit Bastrabuns Bann bezweckt wird, allerdings auch Hinweise dass jemand anders bereits daran arbeitet (Abu Terfas). Abu Terfas will die alte Hochkultur der Echsen wieder auferstehen lassen (Den großen Schwarm gen Khunchom schicken). Dazu lässt er erst den Baum der TSA von Bärullen einreißen um so das Netz aus Kraftlinien und Knoten in Betrieb zu setzen (tatsächlich arbeitet er schon einige Zeit an diesem Vorhaben). Unter dessen reisen die Helden zu seinem Palast und erkennen ihn als weiteren Mitspieler, nach dem Kampf gegen den Drachentroll und die Begegnung mit Abu Terfas müssen sich die Helden direkt nach Zhammorrah begeben wo sie in unterirdische Gewölbe eindringen (die ASF-Globulen). Dort kommt es zum Kampf mit Abu Terfas, welcher in den Globulen verschwindet oder von der Gruppe getötet wird. In den Katakomben treffen die Helden auf das gigantische Skelett eines toten Kaiserdrachen (der spätere Rhazzazor). Die Heldengruppe wird zwischen die Fronten geraten und unwissentlich auf der Seite von Borbarad stehen. Ein Umstand der ihnen lange zu denken geben sollte.

Somit haben die Helden es mit unterschied-

lichen Parteien zu tun die alle verschiedene Pläne verfolgen: Die *Schlagrecht Bande*, *Borbarad*, *Abu Terfas* und womöglich *Khadil Okharim's Expedition*.

(Wenn sie ihre Gruppe noch mehr verwirren wollen können sie gerne eine Expedition im Namen von Khadil Okharim und Rakorium Muntagonus einfügen, welche der Spur von Bastrabuns Bann folgt. Welche Rolle diese Expedition spielt und ob sie den Helden in die Quere kommt überlasse ich ganz ihnen).

Im Endeffekt werden die Helden in BB ein ständiges Auf und Ab erleben. Zuerst der Sieg über hochrangige Mitglieder der Schlagrecht Bande, die Enttäuschung in Abu Terfas Palast und der Sieg in den Globulen, mit der Erkenntnis was nun kommen wird (*Dazu unter 4 genauere Informationen*).

Änderungen

Einleitung:

Die Einleitung erfolgt nicht über die Drachenei-Akademie, sondern durch eine Borbaradianer-Gruppe, welche sehr an BB interessiert ist und die Helden mehr zufällig auf die Spuren von Bastrabuns Bann führt. Diese Bande wurde von mir bereits 22 Hal eingeführt und hat sich in der Zwischenzeit zu den meist gehassten Feinden entwickelt (Die Schlagrecht-Bande wird auf Seite 3 behandelt).

Dieser Borbaradianer Zirkel sieht in BB die Möglichkeit eine Grenze zu schaffen, die von niemanden überwunden werden kann, ob der bevorstehenden Tobrieninvasion ein machtvolleres Werkzeug und perfekte Sicherung für Länder und Städte. Wer, wenn nicht Borbarad, soll in der Lage sein dieses Vorhaben zu verwirklichen?

Natürlich kann dieses Wissen auch für die ‚Gute‘ Seite ein sehr großer Vorteil sein. Um die Schnitzeljagd möglichst kurz zu halten, befinden sich die meisten Teile bereits in

den Händen der Schlagrecht Bande, aber es fehlen noch einige wichtige Bestandteile.

Bastrabuns Bann:

In der Umgebung der Gorischen Wüste existiert ein großes Netz an Kraftlinien und Nodices. Dieses diente Bastrabun als Speisung seines Bannes (Siehe 3.1.1).

Abu Terfas Palast ist auf einem Pfeiler dieses Kraftnetzes erbaut, eine gewaltige Linie läuft von hier zum Baum der Tsa. Die Zerstörung von diesem ermöglicht ihm das

Anzapfen astraler Kraftlinien der Gorischen Wüste, wodurch ein Kraftnetz geschlossen wird zwischen: Abu Terfas Palast – Zhammorrah – südwestliche Gorische Wüste. Die Energie soll gebündelt und nach Zhammorrah geleitet werden, so will er uralte Echsenmächte, ja selbst die Magiermogule, erwecken (Siehe ab 3.1).

Unterirdische Katakomben in Zhammorrah dienen als Äquivalent zum Globulenschema des Tals.

Die Schlagrecht Bande – Informationen und KGIA Bericht

Schlagrecht Bande – Einführung

Der Name stammt von Sinvey Schlagrecht, welche im Abenteuer „In den Höhlen des Seeogers“¹ auftaucht. Die weiteren Mitglieder der Bande wurden aus „Caramon der Kavalier“² übernommen.

Ein Meister der noch an der Einführung der Helden arbeitet, mag diese beiden Abenteuer als ‚Einleitung‘ (noch vor Start der G7) spielen. Sinvey Schlagrecht und die Heldengruppe aus „Caramon der Kavalier“ werden in diesem Fall auf eine Galeere verbannt, wo sie blutige Rache schwören. Sie zetteln, kurz vor den Namenlosen Tagen, eine Meuterei an und fliehen.

Mir fehlte in der Kampagne eine Übergeordnete Struktur, welche koordiniertes Vorgehen der Borbaradianer ermöglicht und trotzdem für die Helden angreifbar ist. So kann man zwischendurch ein paar Erfolgserlebnisse für die Helden einbauen, ohne dadurch die Kampagne zu gefährden. Natürlich muss dieser Zirkel nicht schon 20 Hal eingebaut werden, es reicht ihn an dieser Stelle das erste Mal mit den Helden zu konfrontieren und in späteren Abenteuern ein „Wiedersehen“ zu organisieren. Da

dieser Zirkel viele borbaradianische Aktivitäten (gerade kurz vor der Tobrieninvasion) koordiniert, werden die Helden immer wieder auf ihn stoßen. Es bietet sich in der Pause nach Bastrabuns Bann an, mit den Helden ein Kurzabenteuer zu spielen, in welchem sie Spuren für die geplante Invasion entdecken (So könnte man sie auch ohne Einladung der Amazonenkönigin nach Kurkum bringen und Goldene Blüten auf blauem Grund spielen).

Schlagrecht Bande – Informationen für die Spieler

Die folgenden Informationen wird der Agent im ersten Teil des Abenteuers den Helden übermitteln.

Rondra 23 Hal: Die Schlagrecht Bande stiehlt einige magische Artefakte im Norden des Horasreiches. Eine Zusammenarbeit mit Xeraan wird nicht ausgeschlossen.

Travia 23 Hal: Die Schlagrecht Bande überfällt einige Adelige in der Nähe von Brabak und raubt drei goldene Kelche. Die Kelche werden wenig

¹Abenteuer Nr.44, Ulrich Kiesow, 1994, 21 Hal

²Download-Abenteuer von Henning Schramm, 1997, www.orkenspalter.de

später wieder auf der Straße gefunden.

Rondra 24 Hal: Einige Mitglieder der Bande konnten in Salza gestellt werden, fliehen allerdings durch magische Mittel. Eine Stadtwache wurde gar mittels eines Ignifaxius getötet. Woher die Mitglieder der Bande ihre magischen Kräfte erhalten haben ist zunächst gänzlich unbekannt. Wenige Wochen später wirken sie einen Borbaradianer Zauber in einer Taverne und verschwinden. Sie werden das erste Mal offiziell als Borbaradianer geführt.

Praios 25 Hal: Es wird vermutet dass die Bande im Horasiat agiert. Zahlreiche Diebstähle von magischen Artefakten sind nicht geklärt und deuten auf eine Beteiligung hin.

Firun 25 Hal: Ein Teil der Bande taucht wiederholt im Süden des Horasreiches auf. Später ergeben sich Hinweise auf eine Zusammenarbeit mit Dom Phrenos und einer Magierin namens Domna Saya di Zeforika von Brabak; Ziel war ein Putsch im Horasreich³. Es wird vermutet das Zusammenhänge mit dem Ausbruch der Roten Keuche in Gravina bestehen. Unter vorgehaltener Hand munkelt man dass es sich dabei um eine dämonische Seuche handeln soll.

Einige weitere Mitglieder werden in Punin gesichtet tauchen allerdings sofort unter und werden nicht mehr gesehen.

Ingerimm 25 Hal: Informationen deuten darauf hin, dass der Zirkel inzwischen stark gewachsen ist und Informanten selbst innerhalb der Regierungen hat. Eine Kooperation mit Borbarad ist als sicher erwiesen. Die Ban-

de täuscht Interesse in Maraskan vor und hängt so zahlreiche Agenten ab, die dort ansässigen Informanten können allerdings keine Anhaltspunkte der Bande auf Maraskan finden – ein Täuschungsmanöver wie sich herausgestellt hat.

Ende Rondra 26 Hal: Ein Mitglied der Bande wird im Balash gesichtet, ein entsandter Spion kehrt nicht mehr zurück und wird wenig später, enthauptet und an einem Baum genagelt aufgefunden. Ein Dolch, um den ein Rot-Schwarzes Tuch gewickelt ist, steckt noch in seinem Brustkorb. Es sind keinerlei geeignete KGIA-Agenten im Süden anwesend die sich mit dem Problem beschäftigen könnten.

Die Bande hat sich selbst in vier Zirkel gegliedert, welche unterschiedliche Gebiete ‚verwalten‘. Die Anführer der vier Zirkel sind:

Tapo (Moha, Horasreich): Ein Waldmensch mit bronzefarbener Haut und langem schwarzen Haar, das er zu einem Pferdeschwanz zusammen gebunden trägt. Durchtrainierter Körper, katzenhafte Gewandtheit, sehr wortkarg.

Alara Delazar (Tobrien): Etwa 30, sehr attraktiv, schwarze lange Haare offen bis zu den Schultern. Haut ist hellbraun und die Augen grün wie Smaragde.

Romero Santana (Maraskan): Etwa 35J, sonnengebräuntes Gesicht, Narbe auf linken Wange, schwarze kurze Haare, kräftiger, beweglicher Körper. Siehe 6.3.2

Sinvey Schlagrecht (Anführerin, Almada): Kurzzusammenfassung⁴ : Sinvey ließ

³Siehe Abenteuer „Unter dem Adlerbanner“

⁴Siehe Abenteuer „In den Höhlen des Seeogers“

sie sich von einer Händlerin anwerben, um diese bei der Lösegeldübergabe an „den Seeoger“ zu beschützen. Sinvey's Plan war es, das stattliche Lösegeld lieber selber einzusacken. Nur dumm, dass die anderen „Leibwächter“ der Händlerin (die Helden) lieber nicht gemeinsame Sache mit

der Betrügerin machten. Ihr Schicksal ist in „In den Höhlen des Seeogers“ nicht weiter festgelegt, sie flüchtet lieber als sich einsperren oder umbringen zu lassen, später stößt sie auf Borbarads Spuren und stellt sich an dessen Seite. Heute ist sie der Kopf des Zirkels.

2 Die Schlagrecht Bande

2.1 Ein Anfang in Borbra

2.1.1 Einleitung

Je nachdem wie Pforte des Grauens beendet wurde kommen unterschiedlichste Auftraggeber für die Mission im Süden in Frage.

- Inquisitor Da Vanya könnte die Helden bitten Nachforschungen im Süden anzutreten. Dies bietet sich vor allem für Helden an, welche bei dem Gedanken ‚Praioskirche‘ nicht gleich an brennende Scheiterhaufen denken (mit den Helden als ‚Hauptdarstellern‘).
- Der Hesindekirche könnten Informationen zugespielt worden sein, dass sich eine Gruppe Borbaradianer vermehrt für magische Phänomene und Bastrabuns Bann interessiert.
- Der KGIA (od. DBA) könnte Informationen über vermehrte Aktivitäten einer Gruppe Borbaradianer erhalten haben ...

Es kommen sehr viele Auftraggeber in Betracht, hier muss der Meister selbst abwägen, was für seine Gruppe passend ist. Als Startpunkt für dieses Abenteuer schlage ich direkt Borbra vor, so können die Helden ein gewisses ‚Nahverhältnis‘ zu der Stadt aufbauen und diese womöglich gar als Stützpunkt verwenden. In Borbra sollen sie sich mit einem Agenten treffen der ihnen genaue Informationen überreichen wird.

Nach der Schiffsreise (Pforte des Grauens) werden die Überlebenden von Maraskan⁵ (vermutlich Inquisitor da Vanya mit einigen Sonnenlegionären und KGIA ‚Spezialisten‘) bereits auf hoher See von einem anderen Schiff empfangen. Das Schwert Charypthos wird umgeladen und der Inquisitor verlässt die Gruppe. Die Helden segeln weiter nach Mhanerhaven und werden dort auf

ein Flussschiff gebracht. Von hier aus geht es den Mhanadi bis nach Borbra hinauf.

2.1.2 Der Auftrag

(Die Beschreibung von Borbra entnehmen sie dem Abenteuerband ab Seite 23. Ein Plan der Stadt findet sich im Borbarad Projekt; Zur Zerstörung des Baumes siehe 2.7.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit nunmehr zehn Tagen befindet ihr euch auf dem Mhanadi. Eine gar anstrengende und strapaziöse Reise, wie euch die noble Adelige alle fünf Minuten erinnert hat. Als ihr gerade wieder über die Vorzüge des Horasreich gegenüber dem ‚wildem Süden‘ belehrt werdet, kommen in der untergehenden Sonne einige Häuser in Sicht. Mhenesipur habt ihr bereits gestern hinter euch gelassen, somit dürfte es sich endlich um Borbra handeln.

Die Helden treffen am Abend des 1. Efferd in Borbra ein (*die Zeitrechnung variiert natürlich je nach Gruppe und soll bzw. kann nur abschätzender Natur sein*). Direkt am Flusshafen werden Sie bereits vom Agenten der Praioskirche (Siehe Dramatis Personae 6.1) erwartet und in ein Gasthaus geführt. Dort werden sie erste genauere Informationen bekommen worum es überhaupt geht.

Die Taverne „Zum heiligen Baum“:

Die Taverne ist unter *Schauplätze* (Siehe 5.1) genauer beschrieben. Emmeran wird kurz mit dem Wirt sprechen und ein Zimmer für die Helden bezahlen. Geben sie an dieser Stelle die unter Zeitleiste genannten Informationen an die Gruppe weiter. Der Lohn für die Mühen der Helden sind immerhin 200 Dukaten (*Das Dukaten-*

⁵Diese Version geht davon aus, dass der Sturm auf den Fürstenpalast gespielt wurde.

System in Aventurien ist starken meisterlichen Schwankungen unterworfen, passen sie den Lohn an ihre Gruppe an. Möglich sind natürlich auch andere Belohnungen wie Informationen, Besitztümer oder ähnliches.).

Die Information:

Ein Informant hat gestern dem Agenten zugesteckt, dass die Schlagrecht Bande in Samra aufgetaucht ist. Ein hochrangiges Mitglied, namentlich Romero Santana, wurde dort in einer Schenke gesehen. Er selbst habe noch keine Zeit gehabt diesem Hinweis nachzugehen, es ist der einzige Anhaltspunkt, welchen er vorweisen könnte. Leider kann er den Helden nicht helfen, da Aktivitäten von Borbaradianern im to-

brischen Raum zu klären sind. Worum es sich dabei handelt darf er natürlich nicht preisgeben. Er wird am nächsten Tag im Morgengrauen abreisen.

Die Nacht in der Taverne geht ereignislos vorüber, ein Umstand den die Helden inzwischen bestimmt zu schätzen wissen.

Sie sollten versuchen die Helden in das Dorf Borbra zu locken, um dort erste Kontakte zur Dorfbevölkerung zu knüpfen. Ein kleiner Laden für Reisebedarf und Ausrüstung bietet sich hier an. Zwölgöttergläubige Helden sollten ohnehin den Eichenbaum der Tsa bewundern. Womöglich lernen die Helden hier bereits Zadikhar kennen (Siehe Abenteuer Seite 26).

2.2 Von Borbra nach Samra

Am nächsten Morgen wird ein Frühstücksbankett aufgebaut. Es finden sich erlesene Früchte wie Arangen, Kürbise, Zitronen und Feigen sowie verschiedene Fleischsorten (vor allem Ziegenfleisch) mit Reis. Alle Gerichte schmecken hervorragend, sind allerdings scharf gewürzt und veranlassen zu großem Wasser und Teekonsum.

Emmeran verlässt das Haus ohne Frühstück und bricht sofort in Richtig Norden auf.

(Dabei wird er verfolgt, der Zirkel hat von seinen Spionageaktivitäten Wind bekommen und einen Meuchler (Siehe 6.3.1) auf seine Fährte gesetzt. Kurz vor Samra werden die Helden dem Agenten wieder begegnen, er wird gerade aus dem Fluss gefischt, im Rücken einen vergifteten Dolch mit einem rot-schwarz gemusterten Tuch um den Griff.)

Die Strecke Borbra – Samra umfasst 35 Meilen. Wir schreiben den 2. Efferd 26 Hal, Feuertag, Herbst, Mondphase des Kelches, es ist annähernd Windstill bei 40° am Tag und 6° in der Nacht.

2.2.1 Auf Schusters Rappen

Die Helden werden beritten oder zu Fuß Samra an diesem Tag nicht mehr erreichen können. Unter diesen Wetterumständen sind maximal 25 Meilen für eine Gruppe zu Fuß, oder 30 Meilen zu Pferd, pro Tag möglich. Schildern sie wie ständig Wasser aus Gasthäusern oder dem Mhanadi geschöpft werden muss um Mensch und Tier am Leben zu halten. Auf der Straße ist natürlich viel los, zahlreiche Wägen und Karawanen von Händlern sind unterwegs und versperren sich oft gegenseitig den Weg (man sollte meinen bei solch breiten Straßen wäre dies nicht mehr möglich).

Ereignis:

Mehrere quer stehende Wägen blockieren die komplette Straße. Als die Helden näher kommen können sie drei Tulamiden erkennen, welche sich laut und wild gestikulierend unterhalten. *(Sollte sich ein tulamidisch sprechender Held in Gruppe befinden wird er nur leicht lächeln. Die Anwesenden verhandeln gerade über drei Frauen und wie viele Kamele denn nun zu bezahlen wären.)*

Sie werden sich kaum stören lassen solange die Helden nicht wirklich darauf drängen die Straße zu räumen. Unter „Oh ihr Söhne der Rastlosigkeit...“ und anderen Kommentaren werden sie schließlich auf den Straßenrand ausweichen.

Gegen Abend erreichen die Helden eine kleine, befestigte Karawanserei, fünf Wachen versehen im freien Dienst um bei Ferkina-Überfällen einschreiten zu können. Die Unterkünfte sind eher dürftig, dafür gibt sich der Wirt Bernhelmjjan, ein echter Maraskaner wie er stolz zum Besten gibt, sehr große Mühe den Gästen wirklich jeden Wunsch von den Augen abzulesen. Trotzdem kann er seinen Gästen hier nicht viel bieten.

2.2.2 Auf dem Mhanadi

Ein Flussschiff schafft bei diesem Wetter etwa 20 Meilen pro Tag, so dürften die Helden am Abend des 3. Efferd in Samra ankommen. Eine kleine Anlegestelle für Flussschiffe liegt auf etwa halber Strecke, diese wird am Abend des 2. Efferd erreicht. Einige aus Lehm erbaute, kleine Unterkünfte wurden hier für Reisende geschaffen. Es finden sich nur die notwendigsten Dinge wie ein Holzrahmen mit Stroheinlage als Bett, dürftige Kost, wobei kaum mehr als Reis und Brot sowie Wasser zu bekommen ist. Bereits früh am nächsten Morgen wird wieder aufgebrochen. Die Helden werden gegen Mittag des zweiten Tages den Agenten wieder treffen.

2.2.3 Mord!

Egal mit welchen Mitteln die Helden nach Borbra gelangen, sie werden Zeuge, wie eine Leiche aus dem Fluss gefischt wird, die Kleidung erinnert stark an Emmeran.

Hergang des Mordes: Emmeran fuhr mit einem Flussschiff in Richtung Süden, doch auch ein Meuchler (Siehe 6.3.1) hatte sich unter die Reisenden gemischt. So wie die beiden alleine waren rammte ihm

der Meuchler einen mit Curare versetzten Dolch in den Rücken. Leider kam eine Reisende dazwischen wodurch der Meuchler nicht mehr die Zeit hatte auf den Tod des Agenten zu warten. Er warf ihn schnell über Bord, die Reisende hatte zum Glück nichts gesehen ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zahlreiche Reisende haben sich um den Toten geschart, so dass ihr euch erst einmal einen Weg durch die Menge bahnen müsst. Als ihr endlich vorne angekommen seid erkennt ihr den Toten wieder: Es ist der Agent mit dem ihr in Borbra gesprochen habt. Er liegt auf dem Bauch, das Gesicht zur Seite gedreht mit einem Dolch im Rücken, um den ein Rot-Schwarzes Tuch gebunden ist.

Der Meuchler (Siehe 6.3.1) befindet sich direkt unter den Umstehenden, er stellt sich als Medicus „Alberian“ vor und beginnt den Toten zu untersuchen. Er flößt ihm ein paar Tropfen eines ‚Heiltrankes‘ ein und bekundet im Anschluss, das er nichts mehr für den Herrn tun könnte. Sollten sich die Helden zu sehr für den Toten interessieren wird der Meuchler bereits hier auf sie aufmerksam. Er wird natürlich sofort fragen ob es sich um einen Bruder gehandelt habe oder man diesen Herrn kenne. Immerhin müsse er noch einen Totenschein ausfüllen und dazu brauche er ein paar Informationen...

(Es reicht, wenn die Helden kundgeben sie kennen den Mann, um den Meuchler bereits jetzt am Hals zu haben. Wer soll denn bitte einen Agenten aus dem Mittelreich kennen, wenn nicht jemand der Probleme verursachen könnte? Ein logischer Umstand den sich auch der Meuchler zusammenreimen kann. Ansonsten steht der Gruppe noch eine kleine Gnadenfrist zu, sie werden jedoch den Herrn auf alle Fälle wieder treffen, denn spätestens nach Samra wird innerhalb des Zirkels Staub aufgewirbelt. Zunächst

werden die Umstände für Alrik, was denn diese Gruppe mit dem Agenten am Hut hat, im Dunklen bleiben. Er wird sich in diesem Fall entscheiden zumindest einen der Helden lebend zu fangen, womöglich kann man Informationen aus ihm quetschen. Es ist auch denkbar, dass er die Helden zu verschrecken (bzw. verscheuchen) versucht, indem er ein Rot-Schwarzes Tuch an die Tür zu ihrem Zimmer bindet. Immerhin handelt es sich um eine ausgewachsene Heldengruppe und einen intelligenten Meuchler, der bestimmt nicht versucht die geschlossene Gruppe anzugreifen.)

Untersuchungen der Helden können folgendes in Erfahrung bringen:

- Der Stichkanal deutet auf eine etwa 1.80 Schritt große Gestalt hin (Anatomie-Probe +9)
- Der Dolch wurde mit Curare versetzt (Alchimie-Probe +6). Vermutlich lebte der Agent noch als er in das Wasser geworfen wurde, allerdings konnte er, bedingt durch die Lähmungserscheinungen des Giftes, nicht mehr über Wasser bleiben.
- Der Medicus geht etwas ungewöhnlich vor. Da der Meuchler allerdings eine gute Ausbildung als Feldscher abgeschlossen hat, fällt dies nur einem

wirklich guten Medicus auf.

- Das Rot-Schwarze Tuch dürfte Eindeutige Hinweise liefern.

Sollten sich die Helden für eine Bestattung des Toten aussprechen, bietet ein fahrender Händler an, die Leiche auf seinem Karren bis Samra mitzunehmen. Auch in diesem Fall ist ihnen die Aufmerksamkeit des Meuchlers gewiss.

(Passen sie die Situation den Umständen an, möglich das der Meuchler nur den Verdacht hegt dass die Helden den Toten gekannt haben. In so einem Fall wird er natürlich die Gruppe unauffällig beschatten und ihr folgen. Er sieht seine Chance grundsätzlich in den Nächten, am Tag wird er nicht handeln sondern nur beobachten.)

Sollten die Helden die Situation wohlweislich ignorieren wird der Meuchler, wie geplant, weiter nach Anchopal reisen um Bericht zu erstatten. Hier wird er mit der Aufgabe betraut eine Heldengruppe zu eliminieren welche den Stützpunkt in Samra ausgeschaltet hat (Siehe 2.3.1), oder er wird durch seine Untergrundkontakte in Anchopal auf die Heldengruppe aufmerksam (Siehe „Untergrundinformationen“ unter 2.5.1). Die weitere Reise nach Samra geht problemlos von statten.

2.3 Samra

(Die Beschreibung von Samra entnehmen sie bitte dem Abenteuerband auf Seite 23. Es gibt in verschiedenen Abenteuer widersprüchliche Angaben, wo denn nun Zhammorrah liegen sollte. Ich habe mich dafür entschieden die Ruinen etwa eine halbe Tagesreise nach Nordwesten, zu platzieren. Genauere Informationen über Zhammorrah sind unter 2.6 (Schlagrecht Bande) und 3.1.5 (Abu Terfas) zu finden).

Je nachdem welchen Reiseweg die Helden

gewählt haben werden sie zu unterschiedlichen Zeiten in Samra ankommen.

Die Stadt Samra habe ich um einen kleinen Gasthof und eine (hohe) Dorfpalisade erweitert. Immerhin gibt es hier Ferkinas und Khoramsbestien, die sich manchmal bis hier herab wagen ...

Die Bewohner in Samra sind durchwegs ängstliche und abergläubische Geschöpfe. Viele haben auch heute noch Angst vor den Gräbern der Magiermogule, der normale Bauer vermutet unter jedem Erdhü-

gel ein solches, oder vor der Bedrohung aus Zhammorrah (natürlich kann niemand sagen worin denn diese liegen würde). Was aber viel wichtiger ist: Seit einigen Wochen hat sich Romero Santana hier ein Haus gekauft. Der Umstand dass er es ohne zu fragen, schwer überteuert gekauft hat, führt zu Gerüchten innerhalb des kleinen Dorfes (Schätzungen von Dorfbewohner reichen bis zu 100 mittelreichischen Dukaten für die alte Holzhütte)

(Bedenken sie das Samra ein kleines Nest ist, trotzdem ist der Kauf des Hauses kein Umstand der sofort zum Dorfgespräch wird, gerade in Samra kommen und gehen viele Leute. Die Suche der Helden wird durch die geringe Größe des Dorfes erheblich erleichtert, auch der Umstand, dass einer der Söldner ein wahrer Riese ist mag den Helden auf ihrer Suche helfen.)

2.3.1 Das Borbaradianer Nest

Sollten die Helden erst einmal das Dorf beobachten, so dürfte dies ohne besonderes Aufsehen gelingen. Haben sie allerdings bereits den Meuchler am Hals, wird dieser versuchen die Borbaradianer zu warnen. Hier können keine allgemein gültigen Regeln aufgestellt werden wann dies mit welchen Würfelergebnissen gelingt. Passen sie auch hier die Situation an die Helden an:

- Fragen die Helden jeden Dorfbewohner ob hier etwas auffälliges passiert ist, wird sich das blitzschnell herum-sprechen und das Überraschungsmoment ist dahin.
- Haben sie das Haus gefunden und beobachten zuerst oder stürmen gleich mit wilden Kampfschreien darauf zu? (Eine falsch bekommene Adresse ist eine sehr gemeine Idee die Helden auf-laufen zu lassen. Vermutlich stören sie gerade Bauer Gorm beim Abendessen, welcher sie mit einem Knüppel vertreibt.)

- Gehen ihre Helden klug und vorsichtig an diese Aufgabe, dürften sie Erfolg haben und die Borbaradianer tatsächlich im Schlaf überraschen.
- Haben sie womöglich schon Alrik am Hals wird die Lage sehr gefährlich, vor allem wenn die Helden beginnen das Haus einzeln zu beobachten. Während nämlich die Helden das Haus beobachten, beobachtet der Meuchler die Helden. Ein sehr unangenehmer Umstand der jederzeit zum Zuschlagen des Meuchlers führen kann (und womöglich mit dem Ableben oder der Entführung eines Helden endet). Auch in diesem Fall ist meisterliche Improvisation nötig.

Die Beschreibung der Borbaradianer entnehmen sie dem Anhang (Siehe 6.3)

Die Hütte:

Bei der Unterkunft der Borbaradianer handelt es sich um eine einfache Lehmhütte mit 6x4 Schritt Grundfläche. Die Eingangstür liegt ebenerdig und ist nicht sonderlich massiv gebaut (Eine einfache *KK-Probe* zum eintreten / -laufen ... genügt). Die Hütte besitzt zwei Fenster an der langen Vorderseite (wo sich auch die Tür befindet) und jeweils eines an den kurzen Seiten. Das Dach ist mit einfachem Stroh gedeckt. Je nachdem zu welcher Zeit sich die Helden an die Hütte schleichen, können sie unterschiedliches hören. Die Geräusche reichen von lautem schnarchen (trotzdem hält immer ein Söldner Wache), bis zu Diskussionen wann denn die andere Gruppe endlich zurück kommen wird. Dann könne man dieses stinkende Loch endlich verlassen.

(Der Hinweis auf die andere Gruppe bezieht sich auf die Expedition, welche derzeit im Westen von Mhenessipur (Siehe 2.8) arbeitet. Die Helden werden später in Anchopal Hinweise auf diese finden.)

Im Moment sollte der Ort der Expedition noch nicht genannt werden, da die Helden sonst verfrüht dorthin aufbrechen würden.

Anmerken könnte man das diese ‚blöden Fässer‘ sowieso nur Mumien enthalten und bisher nichts als Ärger brachten.

Über kurz oder lang werden die Helden sich entschließen die Borbaradianer anzugreifen. Es liegt sehr nahe das sie das Strohdach in Brand setzen wollen, was durch die enge Bauweise von Samra sehr gefährlich ist. Machen sie den Helden klar, dass so mit hoher Wahrscheinlichkeit vom Dorf nichts übrigbleiben wird (kein Wunder bei Dürre und 40° im Schatten). Ansonsten orientieren sie sich frei an den angegebenen Werten der Söldner im Dramatis Personae.

Im Kampf gegen die Söldner sollten sie den Helden alle Optionen offenlassen. Ob sie in der Nacht die Türe eintreten, oder warten bis am nächsten Morgen der erste Söldner Wasser holen geht, bleibt ganz der Gruppe überlassen. Wirklich wichtig ist nur was in der Hütte zu finden ist (ein weiterer Grund das Abfackeln des Gebäudes zu intervenieren).

Inventar der Hütte:

In der Hütte finden sich vier Betten, ein Tisch, drei Kästen und vier Truhen:

- In den Betten sind bis auf einige Wanzen und Flöhe höchstens Krankheiten zu holen.
- In den Kästen finden sich zahlreiche Kleider, bei deren genauerer Untersuchung einige Briefe an einen gewissen Ruban al Turakg in Anchopal zum Vorschein kommen. Auf diese Briefe angesprochen schweigen die Söldner bis in den Tod. Sie wissen genau dass die Weitergabe dieser Information ihr Grab bedeutet.
(Bei Ruban al Turakg handelt es sich um niemand anderen als Romero Santana, er leitet die ‚Geschäfte‘ in Anchopal, ja ist sogar für den ganzen Süden ‚zuständig‘.)

- In der Kiste finden sich Ausrüstungs-

gegenstände und persönliche Habseligkeiten: vier lange Kettenhemden, drei Portionen eines Absudes aus Mibelrohr, 10 Dukaten und 6 Silbertaler, eine leichte Armbrust sowie zwei Wurfäxte.

- Dokumentenmappe auf Tisch: Zahlreiche Aufzeichnungen lassen auf ein magisches Vorhaben der Gruppe schließen. So finden sich detaillierte Angaben und Aufzeichnungen über Verläufe von Kraftlinien mit jeder Menge Randnotizen (*Magiekunde-Probe* +6: Es handelt sich um ein astrales Netz, gezeichnet mit der Richtung von Kraftflüssen und Nodices. Wo dieses Netz liegt ist nicht ersichtlich, da alle Aufzeichnungen auf einem leeren Blatt Pergament gemacht wurden. Genaue Informationen lassen sich nicht entschlüsseln). Des weiteren finden sich die ersten drei Strophen des Bannliedes auf einer ausgerissenen Seite eines Buches. Diese Seite passt in jenes Buch, welches die Helden in Anchopal finden können (Siehe „Bastrabuns Bann“ unter 2.5.1).

Die Strophen des Bannliedes, sowie viele weiteren Komponenten stehen im Borbarad Projekt unter „Bastrabuns Bann“ zum Download bereit.

Ich rate an dieser Stelle noch sehr wenige Informationen in die Hände der Helden geben. Sie werden vermutlich alles einpacken und mitnehmen, die Strophen des Bannliedes werden sie an ein Gedicht erinnern, keinesfalls an irgendwelche magietheoretischen Aufzeichnungen. Dies ist vor allem dem Umstand zu verdanken, dass keinerlei Randnotizen auf der Buchseite gemacht wurden. Vorausgesetzt ist natürlich dass keiner der Helden Erfahrung im Bezug auf Bastrabuns Bann hat.

Die Söldner werden sehr wenig Informationen freigeben, schon gar nicht über Anchopal. Mit den magischen Aufzeichnungen können sie absolut nichts anfangen. Dabei handelt es sich nicht um eine Lüge, tatsächlich hat keiner der vier auch nur die geringste Ahnung worum es überhaupt geht. Die einzigen die wirklich Bescheid wissen sind Magister Gorius von Quellenbach (Siehe 6.3.4) und Romero Santana sowie wenige weitere eingeweihte Helfer die sich mit auf der Expedition bei Mhenessipur befinden.

Nun stellt sich die Frage was die Helden mit den Söldner machen. Auch in diesem Punkt können keine Voraussagen getroffen werden. im folgenden einige Möglichkeiten:

- Die Söldner in der Garnison abgeben und wegsperren lassen ist bestimmt die eleganteste Version.
- Sie laufen lassen ist eine schlechte Idee, es hat unweigerlich zur Folge, dass die Expedition bei Mhenessipur gewarnt wird und sofort die Zelte dort abgebrochen werden. Die Möglichkeit Bastrabuns Bann zusammenzusetzen ist damit für die Helden gescheitert. *(Es ist für den Ausgang des Abenteuers keineswegs erforderlich Bastrabuns Bann zusammenzusetzen, allerdings würden sich nun fast alle Bestandteile in der Hand Borbarads*

befinden, was einen entscheidenden Vorteil bei der Tobrieninvasion bringen kann. Er wird einfach zu einem späteren Zeitpunkt wieder eine Truppe zusammenstellen um die Reste zu finden. In diesem Fall würde ich das auf alle Fälle bei der Invasion berücksichtigen.)

- Die Söldner gut verpackt zurück lassen. Auch in diesem Fall ist eine Befreiung sehr wahrscheinlich. Verlangen sie eine *Fesseln-Probe* und schätzen sie durch das Ergebnis ab, wie lange es in etwa dauern wird, bis sich die Gefangenen befreit haben. Es liegt in meisterlichen Händen ob das Vorhaben gelingt oder scheitert.

Die Helden sollten nun der Spur nach Anchopal folgen, allerdings ist auch das keine Verpflichtung, wenn sie andere Pläne im Sinn haben so sollen sie diese durchführen. Sobald die Helden allerdings das zweite Mal nach Borbra kommen werden dort die Chimärenhorden angreifen (Siehe ABU TERFAS PLÄNE (3)). Sind die Helden nicht gerade ‚leise‘ an diese Aufgabe gegangen, werden Spione die Nachricht schnell nach Anchopal tragen, wo sofort Meuchler auf die Gruppe angesetzt wird (Natürlich wieder nur, sofern dieser nicht schon an der Gruppe klebt).

2.4 Von Samra nach Anchopal

Die Strecke Samra – Anchopal umfasst 65 Meilen, es ist annähernd Windstill bei 40° am Tag und 2° in der Nacht.

Auch hier gilt, dass 25 Meilen zu Fuß und 30 Meilen zu Pferd das absolute Maximum sind. Die Reise dauert also zwei bis drei Tage.

In diesen Tagen könnte der Meuchler (wieder) zuschlagen, so er sich schon auf den Fersen der Helden befindet. Andernfalls wird er einen Tag vor den Helden in Anchopal eintreffen.

Ob sie die Helden auf dem Weg mit Zufallsbegegnungen quälen überlasse ich ganz ihnen ...

2.5 Anchopal

(Die Beschreibung von Anchopal entnehmen sie bitte dem Abenteuerband auf Seite 22. Weitere Informationen finden sich in: „Die Welt des Schwarzen Auges S.72“ und im „Lexikon des Schwarzen Auges S.22“)

Die Helden werden in Anchopal auf Romero Santana stoßen, außerdem finden sich zahlreiche Informationen über Bastrabuns Bann. Den Helden wird erstmals klar dass Borbarad nach diesem seine Finger ausgestreckt hat. Aber sie werden auch Hinweise finden, dass sich scheinbar eine weitere Partei eingemischt hat, zunächst wird nicht klar sein wer dies ist, da auch die Borbaradianer noch im Dunkeln tappen (einzig Borbarad hat eine konkrete Vermutung). Es ist gut möglich dass die Helden hier bereits Tarlisin von Borbra kennenlernen, aufzwingen möchte ich diese Begegnung jedoch nicht, es ist auch in Borbra selbst noch Zeit genug dazu. Tarlisin bereitet sich gerade auf eine Reise nach Mherwed vor, was seine Anreisezeit nach Borbra erheblich verkürzen wird. Außerdem wird er seit Tagen von merkwürdigen Albträumen geplagt, die ihm immer wieder das kleine Dörfchen Borbra mit dem heiligen Baum der Tsa zeigen. Alles in allem beschließt er auf seiner Reise auf alle Fälle in Borbra nach dem Rechten zu sehen. So ist es auch gut möglich, dass ihn die Helden auf dem Weg von Anchopal nach Süden kennen lernen (sollten die Helden ihn bereits aus früheren Begegnungen kennen umso besser). Tarlisin von Borbra ist im Abenteuer (Dramatis Personae) ab Seite 61 zu finden.

2.5.1 Spurensuche

Die Helden werden in Anchopal erst einmal die Spur der Borbaradianer finden müssen. *(Die Söldner in Samra haben eisern bis in den Tod geschwiegen, besser die Helden töten sie sofort als dass der verrückte Magier (Gorius) mit ihnen Experimente an-*

stellt, oder womöglich Borbarad selbst sich um sie kümmert.)

Kein leichtes Unterfangen bei dem das Vorgehen wieder stark von der Gruppe abhängt. Einige Orte und Informationen seien hier zur Hilfe dargestellt.

Bastrabuns Bann: *(Vor allem nachdem die Helden die Borbaradianer in Anchopal ausgehoben haben werden sie vermutlich Informationen über BB suchen. (Siehe 2.5.2))*

Sollten die Helden auf den Gedanken kommen über Bastrabuns Bann Nachforschungen anzustellen, so halten sie sich an die Vorgaben im Abenteuer, auf diesem Weg können sie auch Tarlisin von Borbra kennenlernen. In der Bibliothek fehlen einige Seiten aus einem Buch, genau dort, wo man Hinweise vermutet hat. Interessanterweise passt die gefundene Seite mit dem Bannstrophen aus Samra genau hierher. Einige Texte in den Büchern stimmen mit den gefundenen Abschriften aus Samra und Anchopal überein. Doch es ist immer noch die Frage offen, was denn mit Bastrabuns Bann bezweckt wird.

Untergrundinformationen: Dies dürfte der unkomplizierteste Weg sein um an die gewünschten Informationen zu gelangen. Allerdings sollte hier schon ein Held mit wirklich guten Kontakten (oder jede Menge Dukaten) zum Zug kommen. Auch der Meuchler (Siehe 6.3.1) hat sehr gute Untergrundkontakte und bekommt auf alle Fälle einen Tipp, dass sich jemand sehr für gewisse Personen interessieren würde. Somit haben die Helden ab sofort Alrik am Hals (so dieser die Gruppe nicht sowieso schon im Auge hatte).

Beobachtungen und Fragen: Die Helden werden einige Zeit brauchen, bis sie verwertbare Informationen über den Schlupfwinkel der Bande haben.

Zuerst erhalten sie in einem Gasthaus von einer zwielichtigen Gestalt den Hinweis auf das Stadtviertel, dort müssen sie einige Zeit beobachten, um ein verdächtiges Haus ausfindig zu machen. Erst jetzt können sie den Nachbarn Fragen stellen, ob denn die Bewohner nebenan verdächtig wirken. So können sie auch gerne eine erste falsche Spur legen, Anchopal hat immerhin über 1000 Einwohner, da mag es nicht sonderlich einfach sein Gerüchte von Bauern („*Die paktieren mit dem Bösen! Garantiert! Erst gestern haben sie Kaninchenfüße aus den Fenstern geworfen, ...*“), von echten Informationen zu unterscheiden.

Magische Mittel oder die Zeichen: Es sollte für das erste Zeichen möglich sein, sofern der ungefähre Ort der Bande vorliegt (siehe Beobachtungen und Fragen), das richtige Haus zu finden. (*Hinweise zum Umgang mit den Zeichen finden sie im Sammelband Rückkehr der Finsternis ab Seite 230 sowie im Borbarad Projekt.*) Gestalten sie eine Suche nach magischen und astralen Mustern, die der erste Gezeichnete nur ganz rudimentär wahrnehmen kann. Auch das zweite Zeichen könnte hier großen Nutzen bringen und die Stadt absuchen oder gewisse Gebäude beobachten (bedenken sie aber die Intelligenz je nach Tier und den Hintergrund des zweiten Zeichens).

Wenn alle Stricke reißen: Es ist nicht zwingend nötig, dass die Helden den Schlupfwinkel in Anchopal aufspüren, sie können auch später Hinweise auf Mhenessipur einstreuen. Dort lässt sich bestimmt ein Expeditionsteilnehmer ausquetschen und weist die Helden auf Anchopal hin. Ignorieren sie auch diese Möglichkeit ist auch dies keine Katastrophe. Zumindest der Meuchler sollte jetzt jedoch auf die Helden aufmerksam geworden sein und ihnen das Leben schwer machen.

2.5.2 Borbaradianer die Zweite

Einleitung: Sobald sie ihre Helden kreuz und quer durch Anchopal gescheucht haben, können sie einen ersten kleinen Erfolg feiern, sie schnappen einen der großen Bosse (Romero Santana) des Schlagrecht-Zirkels. Dieser ist Borbarad mehr als nur treu ergeben und wird unter allen Umständen schweigen. Die gefundenen Informationen werden auf Bastrabuns Bann hindeuten, jedoch nicht was damit bezweckt wird (Die aufgebrochene Expedition hat alle relevanten Informationen mitgenommen, um die Studien des Magisters möglichst schnell voran zu treiben). Außerdem werden Hinweise laut, dass eine zweite Partei an Bastrabuns Bann arbeitet, diese Partei hat eine Pervertierung hin zu ASF erreicht, das Netz aus Linien und Nodices wurde scheinbar merkwürdig verändert. . .

Der Schlupfwinkel: Der Unterschlupf der Borbaradianer befindet sich im Nordwesten von Alt-Anchopal, direkt an der Stadtmauer gelegen (*Eine Karte von Anchopal findet sich in der Box „Borbarads Erben“*). Derzeit befinden sich nur Romero Santana und seine Leibwache dort.

Das Haus hat nur ein Geschoss und ist 10 auf 6 Schritt groß. Es wurde mit Lehmziegel erbaut und besitzt ein stabiles Flachdach. Auf der langen Vorderseite findet sich eine Tür (nicht besonders massiv) und ein Fenster, welches mit Holzbeschlägen versehen und geschlossen ist.

Im Haus befinden sich Romero Santana (Siehe 6.3.2) und Hasrabal ben Dscherid (Siehe 6.3.3).

Beute: Da sich hier das Hauptquartier der Borbaradianer befindet sind sehr viele Ausrüstungsgegenstände zu holen (*Passen sie die Liste den Bedürfnissen ihrer Helden an*).

Ausrüstung:

2x Heiltrank (C,D)

1x Zaubertrank (B)
1x Schlafgift (B)
1x Purpurbliß (B)
4x Kettenhemd lang
4x Khunchomer
1x Doppelkhunchomer
jede Menge Kleidung und weitere Ausrüstung nach meisterlichen Wünschen

Dokumente:

Aus Büchern getrennte Seiten, mit merkwürdigen Hinweisen wie Opfergaben an die Götter oder Gewandungsvermerke für ein Ritual. Einige (komplette) Bücher mit Sagen und Legenden sind mit dem Bibliothekssiegel der ODL versehen, sowie dem Vermerk dass sie in zwei Wochen zurück gegeben werden müssen.

Niederschriften eines gewissen Magister Gorius von Quellenbach:

...so konnten wir merkwürdig fluktuierende Schwingungen in den Kraftlinien nachweisen ...ein Beweis das jemand anders seine Finger im Spiel haben muss ... fand eine Perversion in die Domäne ASF hin statt ...Bann bereits aktiv? Doch wozu? ...Die Modifikation des Kraftflusses wurde teilweise verändert oder umgeleitet ...so lässt eine conclusio zu dem Schluss kommen in Zhammorrah eindeutige Hinweise zu finden, wer uns denn hier zuvor kommen will ...eine Expedition nach Mhenessipur soll die Abstammung des Artefaktes klären ...möglich das wir in Mhenessipur auf stichhaltige Punkte stoßen ...so sollte es möglich sein diesen Bann in abgewandelter Form für unsere Zwecke zu gebrauchen ...

Eine Landkarte der Region auf welcher mehrere Punkte mit Kreuzen markiert sind, darunter auch Zhammorrah und Mhenessipur.

2.5.3 Wie geht es weiter?

Bibliothek: Halten sie die Begegnungen in Anchopal wie im Abenteuerband und

unter 2.5.1 angegeben ab. Die Helden sollten in der Lage sein, gemeinsam mit Tarlisiin, den ursprünglichen Zweck von Bastrabuns Bann zu erfragen. Mit den (wenigen) Aufzeichnungen des Magiers kann Tarlisiin nicht sonderlich viel anfangen. Einzig außer Zweifel steht, dass die Borbaradianer diesen abwandeln wollen.

Sollten die Helden Tarlisiin ihre bisherigen Erkenntnisse mitteilen, wird dieser einen Faden zwischen den Borbaradianern und seinem Traum spinnen und schnellstens nach Borbra aufbrechen. Zuerst dachte er nur an Albträume und war etwas beunruhigt, jetzt aber hat er Befürchtungen dass mehr hinter der Sache stecken könnte. Natürlich wird er alleine abreisen und den Helden nicht Bescheid geben.

Reiseziele: Mhenessipur (Siehe 2.8) oder Zhammorrah (Siehe 2.6 und 3.1.5), um weiteren Hinweisen nachzugehen. Die weiteren Reisen können sie nach Belieben mit Begegnungen ausschmücken. Womöglich erfahren sie, dass erst vor kurzem Magister Tarlisiin wie von Khoramsbestien gehetzt durchgeprescht ist. Das könnte unter Verfolgungswahn leidende Helden zu der Vermutung führen er habe etwas mit der Angelegenheit zu tun, ja will womöglich gar seine Spuren verwischen oder etwas entsetzliches Erwecken. Sollte der erste Gezeichnete diese Idee haben, oder von den anderen geschildert bekommen, so gönnen sie ihm ruhig einen kleinen Albtraum in dem Tarlisiin den Helden, mit dreizehn Zant an der Seite, in der Luft zerreißt. Die Paranoia des ersten Zeichens reicht aus um diesen Traum hinlänglich begründen zu können. Auf der Rückreise bietet sich an, eine weitere Partei einzufügen: Rakorium Muntagonus und Khadil Okharim haben eine Expedition ausgesandt um nach Bastrabuns Bann zu forschen. Einige Magier und Expeditionsteilnehmer halten gerade eine gemütliche Plauderei am Nebentisch darüber (*Von dieser kann man natürlich auch absehen, ich denke die Hel-*

den sind mit zwei Parteien schon genug verwirrt, ein Spaß kann es allemal sein die Spieler mit großen Fragezeichen über dem

Kopf zu beobachten. So sind schon die interessantesten Verschwörungstheorien entstanden).

2.6 Zhammorrah

Die folgenden Informationen beziehen sich nur auf die Schlagrecht Bande und ihre Aktivitäten in Zhammorrah, die Pläne von Abu Terfas mit den Ruinen finden sich unter 3.1.5.

Als die Borbaradianer auf die Spur Bastrabuns Bann gestoßen sind, haben immer wieder Hinweise nach Zhammorrah und Mhenessipur gedeutet. So brach die Expedition

unter der Leitung von Gorius von Quellenbach (Siehe 6.3.4) auf um die Informationen zusammenzufügen. In Zhammorrah selbst ist an der Oberfläche nichts zu holen, da die Helden noch nicht um den Weg in die unterirdischen Globulen (Siehe 3.1.5 und 3.3) wissen. Die Beschreibung im Abenteuerband auf Seite 23 ist uneingeschränkt verwendbar.

2.7 Die Zerstörung des Baumes

Sobald die Helden das zweite Mal nach Borbra gelangen, findet der Überfall der Chimären auf das Dorf statt. Lassen sie zuerst einige Berichte über den zerstörten Weiler Arborea eintreffen, damit sich die Helden noch ein wenig vorbereiten können. Tarlisin wird direkt am Baum Aufstellung beziehen und diesen zu schützen versuchen was, aus dramaturgischen Gründen, nicht möglich sein wird. Über seinen Traum wird er den Helden nicht erzählen, dazu ist er viel zu viel von sich selbst überzeugt, außerdem handelt es sich dabei um eine persönliche Angelegenheit.

(Der Überfall auf das Dorf Borbra findet wie im Abenteuer dargestellt statt.)

Jetzt sollten die Helden ordentlich ins Grübeln kommen, der Chimärenangriff war immerhin mehr als nur überraschend. Die Borbaradianer können diese ja kaum aus dem Hut gezaubert haben, es liegt die Vermutung nahe, dass die zweite Partei hier ihre Finger im Spiel hat. Ab diesem Zeitpunkt ist keine Voraussage mehr zu treffen wie die Helden nun vorgehen.

Sie können nach Mhenessipur reisen, dort die Borbaradianer stellen und weitere Hin-

weise auf Bastrabuns Bann finden, welche diesen beinahe Komplettieren. In diesem Fall werden die Helden wissen wollen, ob die Borbaradianer mit der Zerstörung des Baumes etwas zu tun haben, was diese verneinen. Sollten die Helden selbst nicht auf die Idee gekommen sein den Spuren der Chimären zu folgen, wird sie einer der Expeditionsteilnehmer bestimmt mit Spott darauf hinweisen („Eine Horde Chimären wird wohl Spuren hinterlassen, schon mal auf den Gedanken gekommen diesen zu folgen?“). Um diesen Weg gehen zu können müssen sie allerdings Tarlisin elegant ausschalten (Er wurde verletzt, ist Bewusstlos und kann erst in zwei Tagen wieder aus dem Haus). Tarlisin wird dann etwas vor den Helden abreisen, um den Spuren zu folgen, der eitle Magier wird sicher ein gutes Stück länger brauchen als erfahrene Helden.

Sollten die Helden den Spuren in die Berge folgen ist auch alles in bester Ordnung, Mhenessipur können sie auch später noch besuchen. In diesem Fall springen sie direkt zu 3 um weitere Informationen über den Palast und die Pläne Abu Terfas zu erhalten.

2.8 Mhenessipur

Das kleine Dörfchen ist relativ bedeutungslos und lebt vom Einkommen der Reisenden, welche am Flusshafen anlegen und in den Wirtshäusern und Karawansereien übernachten. Die Helden können hier erfragen dass vor wenigen Tage eine Expedition nach Westen in Richtung der Berge gezogen ist, wohin diese wollte ist nicht bekannt. Es bedarf eines Spurenlesers um die Expedition zu verfolgen. Die achtlos weggeworfenen Essensreste, sowie tiefe Abdrücke der Maultiere sind in der kargen Landschaft nicht sonderlich schwer zu verfolgen.

2.8.1 Expedition

Folgen die Helden den Spuren werden sie in etwa drei Stunden das Lager erreichen:

Die drei Zelte wurden im Dreieck um eine Feuerstelle aufgestellt. Zwei Truhen und einige Fässer sind zu sehen. Etwas abseits steht, in einem Talkkreis, eine Kanope. Drei Söldner sitzen gemütlich um das Feuer, während eine Personen grübelnd um den Talkkreis geht. Zwei weitere Söldner befinden sich in einem Zelt.

Das Gelände rund um das Lager ist Eben und Kahl, einige kleine Felsen bieten einen gewissen Sichtschutz (*Sich Verstecken-Probe* +5). Das Lager befindet sich an Fuß des Khoram-Gebirges, welches wenige Schritt später mit einer steilen Felswand beginnt.

Söldner

<i>Schwert</i>	INI 11+W6	AT 14	PA 14	KO 13
DK N	TP 1W+4	LP 31	AU 30	RS 2
MR 6	GS 7	AW 9	FK 15	

Sonderfertigkeiten:

Wuchtschlag, Ausweichen I, Kampfrelexe, Rüstungsgewöhnung I, Aufmerksamkeit, Formation

Die Söldner sind mit Lederrüstungen und Schwertern bewaffnet, zwei von ihnen tragen leichte Armbrüste.

Informationen Je nachdem welchen Stellenwert Bastrabuns Bann für sie als Meister hat, können sie die gefundenen Dokumente anpassen. Es kann gut sein dass die Helden hier fast alle Schnipsel finden, die sie benötigen, um Bastrabuns Bann zusammenzusetzen. Vielleicht finden sie aber auch nur wenige Teile, dafür aber einige Hinweise wo denn die nächsten zu finden wären. Wie viele Informationen sie an die Helden geben hängt vor allem davon ab, wie lange sie diese mit der Suche nach Bastrabuns Bann beschäftigen möchten.

Das folgende Tagebuch geht von der Kraftlinien-Version aus (Siehe ab 3.1.1).

Tagebuch und Aufzeichnungen von Gorius von Quellenbach: Das Tagebuch ist vollständig in Bosparano verfasst. Eine Übersetzung könnte wie folgt aussehen:

2. PRA: Die Studien in den Bibliotheken von Khunchom, Mherwed und Anchopal haben sich bezahlt gemacht, ich komme langsam dahinter was Bastrabun gemacht hat: Er benutzte ein Netz aus Kraftlinien um den Echtenbann zu speisen. Es sollte also möglich sein diesen Bann auch in anderen Gebieten zu wirken – Borbarad hatte recht (Wie konnte ich je daran Zweifeln?)

7. PRA: Um den Bann weiter zu modifizieren wird eine große Menge an Menschenopfer nötig sein, dies sollte beim späteren anwenden des Bannes bedacht werden. Es sollte möglich sein, auch ohne Menschenopfer, dieses Ritual abzuhalten – daran muss ich genauer arbeiten.

12. PRA: Keine gute Idee ohne Menschenopfer, theoretische Studien zeigen dass in diesem Fall eher Dämonen und Untote abgehalten werden, nicht aber lebende Wesen.

21. PRA: Es ist gelungen fast alle Komponenten zu finden, ich muss mir in der Bibliothek zu Anchopal dringend ein paar Bücher besorgen.

28. PRA: Der Bann ist nun fast vollständig,

in Zhammorrah und Mhenessipur erhoffe ich mir letzte Hinweise, werde alle Dokumente und Beschreibungen mitnehmen um schneller voranzukommen.

1. RON: Scheinbar werden die Kraftlinien für die Speisung Bastrabuns Bann aktiver - erwachen sie oder werden sie erweckt?

14. RON: Sehr merkwürdig, doch die Kraftlinie Gor – Finsterkamm krümmt sich zunehmend nach Westen – warum ??

16. RON: Eine Pervertierung hin zu Asfaloth ist erkennbar, der Kraftfluss fluktuiert und wird umgepolt. Haben wir etwas gemacht?

17. RON: Die Linie ist weiter gewandert und nun stabil, der Kraftfluss ist durch ASF beherrscht, werde die nächsten Tage versuchen herauszufinden was auf der Linie liegt.

21. RON: Die Kraftlinie läuft nun direkt durch Zhammorrah, doch zu welchem Zweck, hier sind eindeutig fremde Werke am Spiel, das wird IHM nicht gefallen, auch wenn es für unsere Mission unerheblich ist.

29. RON: Wir brechen aus Anchopal auf, Romero erwartet uns Mitte Efferd zurück.

1. EFF: Sind in Zhammorrah angekommen, weitere Studien deuten auf ein Dreieck hin das von irgend jemanden Manipuliert wurde, wobei die Domäne ASF eine immer grö-

ßere Rolle spielt. Das Dreieck ist Gorische Wüste – Zhammorrah - und ein unbekannter Punkt im Khoram-Gebirge. Es bildet sich ein immer größeres Kraftfeld in Zhammorrah aus, gut das wir unsere Studien abgeschlossen haben, ich bekomme starke Kopfschmerzen von den immer stärker werdenden Kräften.

5. EFF: Wir sind in Mhenessipur eingetroffen und haben das Lager aufgeschlagen. Auch hier findet sich eine weitere Kanope, diese ist noch sehr gut erhalten, ich werde sie einige Zeit beobachten und studieren, es dürfte endlich gelingen den Zauber zusammenzusetzen. Die Kraftlinie dieser Kanope ist unverändert und hat keine ASF – Muster

6. EFF: Revidiere die Aussage von gestern, soeben zeigen sich auch hier massive ASF Pervertierungen, irgendjemand ist dabei unglaublich große Mengen astraler Energie in Zhammorrah zu konzentrieren. Noch wenige Tage und wir können hier abreisen, bin ich froh wenn wir von hier weg sind. Ich stehe so Nahe vor dem endgültigen Durchbruch.

(Was Abu Terfas genau mit dem Netz aus Kraftlinien angestellt hat wird unter 3.1.1 geschildert.)

2.9 Ausklang erster Teil

Die Helden haben in diesem Teil vor allem mit der Schlagrecht-Bande zu tun bekommen und konnten zahlreiche Hinweise auf Bastrabuns Bann finden. Wie die Helden nun weiter vorgehen bleibt ganz ihnen überlassen. Möglicherweise setzen sie die Jagd nach den Teilen des Bannes fort. Ein fähiger Magier in der Gruppe könnte dies zu seinem Spezialgebiet machen und womöglich selbst dieses Ritual erforschen und abhalten.

(Noch einmal zur Erinnerung: Es wird nicht Bastrabuns Bann gewirkt, sondern eine stark abgewandelte Form, die an vielen Punkten Aventuriens eingesetzt wer-

den kann. Es müssen nur ausreichend starke Kraftlinien vorhanden sein, sowie jede Menge Zeit für das Ritual. Einen guten Vergleich bietet der Zauber welcher an der Trollpforte gewirkt wird – möglich dass durch die Helden dies erst ermöglicht wird.)

Welche Partei nun hinreichend Informationen über dieses Ritual gesammelt hat um es, wie oben geschildert, in stark abgewandelter Form abzuhalten, lag gänzlich in den Händen der Spieler. Wenn sie auf diesen Bann in der weiteren Kampagne verzichten möchten hat jede Partei in etwa die Hälfte, und sie dürften kaum bereit sein diese auszutauschen – eine Pattsituation.

3 Abu Terfas Pläne

Abu Terfas ist bereits vor einem Jahr auf jenes Kraftnetz (Siehe 3.1.1) gestoßen, mit dessen Hilfe einst der große Bastrabun den Echsenbann gewirkt hat. Dieser Umstand mag nicht verwundern, ist doch sein Palast auf einer dieser Kraftlinien erbaut. Abu Terfas war seit je her fasziniert über die Zeit der Magiermogule, vor allem die Erschaffung des großen Schwarms ‚bewegte‘ ihn sehr. So kam er auf die Idee, jene magische Energie erneut auszunutzen um eines der großen Zeitalter wiederzubeleben: Die alte echsische ‚Kultur‘ (*Abu Terfas versteht darunter vor allem die Schreckensherrschaft der Magiermogule sowie die Auf-erstehung des großen Schwarms*). Er investierte all seine Zeit in Studien und Forschungen um das Vorhaben in die Tat um-

zusetzen. Einzig ein größeres Problem bot sich ihm: Der Baum der TSA machte einen Kraftfluss aus der Gorischen Wüste nahezu unmöglich, doch genau diese Kräfte waren notwendig. Würde er nun den Baum zerstören so wird es nicht lange dauern bis Nachforschungen beginnen und ihn bei der Ausübung seines Vorhabens einschränken, also wartet er bis zum letzten Moment. Extra für diesen Zweck hat er zahlreiche Chimären gezüchtet. Der zerstörte Baum der Tsa ist gleichzeitig ein Geschenk an ASF, dessen Pakt er kurz vor dem Eintreffen der Helden im Palast abgeschlossen hat. Nach Durchführung seines Plans erhofft er sich an der Seite Borbarads zu stehen (dieser ist nicht im geringsten daran interessiert).

3.1 Einleitung und Theorie

3.1.1 Geschichte: Das Kraftnetz und Bastrabuns Bann

Die Tulamidenlande durchzieht ein dichtes Netz von Kraftfäden und Nodices. Bereits Bastrabun nutzte dieses um den großen Echsenbann im Jahre 2750 v.Hal zu wirken. Die Magiermogule verwendeten 2325 v. Hal dieses Kraftfeld um den großen Schwarm zu erwecken, doch Sultan Sulman al-Nassori vernichtete Zhammorrah im Jahre 2320 v. Hal und besiegte die Magiermogule (Die Belagerung Zhammorrahs dauerte das Jahr 2321 und 2320 an). Im Jahre 2317 v. Hal nimmt er den Titel des Diamantenen Sultans an. Zu jener Zeit wurde Bastrabuns Bann bereits geschwächt, da zahlreiche Kraftlinien bei der Zerstörung Zhammorrahs regelrecht zersplitterten. Anfangs wurden Maßnahmen getroffen um den Bann Aufrecht zu erhalten, mit der Zeit ging dieses Wissen jedoch mehr und mehr verloren, und heute ist er nur mehr sehr schwach und an wenigen Gebieten aktiv.

3.1.2 Einfluss der Helden und Erkenntnisse

Ein fähiger Magier oder der Träger des ersten Zeichens kann in diesem Abenteuer jede Menge Informationen über den Aufbau des Kraftnetzes gewinnen:

- Abu Terfas Palast befindet sich genau auf der Linie Schwarze Feste (Gorische Wüste) – Selem (E)
- Zhammorrah befindet sich auf der Temporallinie (F). (*Die Buchstaben sind Referenzen auf die Kraftlinienkarte, welche im Borbarad Projekt zum Download angeboten wird.*)
- Obige Linien wurden von Abu Terfas pervertiert, starke Einflüsse einer ASF-Domäne sind nachweisbar. *Dies war ohne Menschenopfer nicht möglich, daher wissen die in den Bergen lebenden Ferkinas von vielen verschwundenen Kriegern ihrer Stämme.*

Die Ferkinas stellten für Abu Terfas perfekte Opfer dar: Niemand von der ‚zivilisierten‘ Welt würde nach ihnen suchen oder sich für ihre verschwundenen Verwandten interessieren. Abu Terfas hatte für sein Vorhaben ein weiteres Artefakt zur Verfügung (mehr dazu unter „Der Beginn“ ab 3.4.3).

- Abu Terfas muss es über seinen Turm geschafft haben, beide Linien (E, F) miteinander zu verbinden. Er krümmte eine Nord-Süd Linie bis sie von seinem Turm aus direkt nach Zhammorrah führte, starke Strömungen aus der Gorischen Wüste leiten nun unglaublich große astrale Kräfte dort hin. Es hat sich ein Dreieck gebildet: Gorische Wüste – Abu Terfas Palast – Zhammorrah (Dazu unter 3.3.2 mehr).
- Da Abu Terfas sehr ausgiebige Studien über Kraftlinien durchgeführt hat, sind in seinem Palast jede Menge Dokumente darüber zu finden. Ein Magier (bzw. erster Gezeichner) der sich mit diesen Studien beschäftigt könnte die Sonderfertigkeit *Kraftlinienmagie I (II)* erhalten.

Die Zerstörung des Baumes hat für Magiebegabte Kopfschmerzen zur Folge, welche immer stärker werden. Hintergrund ist der nun vollständige Kraftfluss aus der Gorischen Wüste. Für das gesamte Gebiet sind ab sofort die Regeln für Zaubern auf Kraftlinien („*Kritische Essenz*“, Siehe MWW Seite 98) zu verwenden.

Nach der Zerstörung des echsischen Portals in den ASF Globulen bricht gänzlich magisches Chaos aus (Siehe 3.5).

3.1.3 Die Portale

Insgesamt existieren drei Portale die alle Haar genau gleich aussehen:

- Zhammorrah: Das Portal liegt in einer unterirdischen Höhle auf welche

Abu Terfas bei seinen Studien gestoßen ist. Ein Illusionszauber Terfas schützt den versteckten Eingang vor Entdeckung.

- Globulen: Innerhalb der ASF Globulen.
- Palast: Im Palast findet sich ein nicht materielles Abbild des Portals.

Die zwei ersten Portale verdeutlichen auch die Koexistenz der Globulen und der 3. Sphäre. Sie liegen an gleichen Orten und doch in verschiedenen Welten ...

Das Portal im Palast Abu Terfas ist (gewollt) entstanden als dieser die Kraftlinie vom Palast auf Zhammorrah ‚ausrichtete‘. Daher ist dieses auch nicht materiell Existent, vielmehr stellt es eine wabbernde Projektion der beiden anderen dar und bildet gleichzeitig einen ‚Anker‘ für die Kraftlinie. Abu Terfas will so einen permanenten Übergang zwischen 7. Sphäre → Globulen → 3. Sphäre schaffen und einen dauernden Einfluss von ASF auf Aventurien erreichen (ein Umstand der Borbarad nicht gefällt). Wie dieses Portal genutzt werden kann erfahren sie unter 3.3.2.

3.1.4 Rhazzazor

Das vorfinden Rhazzazors Skelett kann natürlich ersatzlos gestrichen werden, es hat aber eine gewisse Logik diesen doch hier zu platzieren:

Rhazzazor diente als Kurungur bereits unter Assarbad und wurde später im Krieg der Magier erschlagen. Er schaffte es sich bis in die ASF Globulen zu schleppen und verendete hier. Rhazzazor stellt in dieser Version einen Hauptgrund dar, warum Borbarad an der Zerstörung der Globulen (bzw. der Vereitelung von Abu Terfas Plänen) interessiert ist: Erst dadurch wird ihm die Erweckung des untoten Kaiserdrachens möglich. Die Helden haben ihm also gute Dienste erwiesen ...

3.1.5 Zhammorrah

Abu Terfas ist bei seinen Nachforschungen auch über existierende unterirdische Katakomben gestolpert. Insgesamt verbrachte er zwei Monate damit einen Eingang zu finden und dokumentierte jeden Schritt dabei.

3.1.6 Die Globulen

Vor bereits einem halben Jahr hat Abu Terfas das Geheimnis der Globulen ent-

schlüsselt und konnte diese betreten. In diesen Katakomben führt er ein weiteres Ritual durch (wie schon im Palast um die Kraftlinien zu manipulieren). Dieses dient ‚nur‘ der Bündelung der Kräfte, Abu Terfas astrale Macht reicht hier vollkommen aus. Das Ritual läuft bereits längere Zeit von selbst, will aber gut überwacht werden. (Weitere Informationen zu Zhammorrah sind im Abenteuerverlauf unter 3.4 zu finden, Informationen über die Globulen unter 3.4.4.)

3.2 Der Weg zum Palast

3.2.1 Ferkinas

Die Helden treffen auf die Ferkinas, sie wissen zu berichten dass vor einiger Zeit (4-8 Monate, Ferkinas halten nicht sonderlich viel von Zeitrechnung) ständig Jäger verschwunden sind, sie vermuten das der Drache sie gefressen hat. Inzwischen dürfte er satt geworden sein, da in den letzten Monaten niemand verschwunden ist.

Das Verschwinden der Ferkinas hängt natürlich mit dem Zeitpunkt des Rituals von Abu Terfas zusammen (bzw. mit den Menschenopfern die dafür benötigt wurden),

aber es ist ein eleganter Weg die Helden auf die Drachin aufmerksam zu machen. Das geflügelte Pferd sowie die Zügel wurden ersatzlos gestrichen, da diese Hilfsmittel irgendwie eingeschoben wirken. Außerdem kommen die Helden vielleicht eher auf die Idee die Drachin um Hilfe zu bitten.

Tarlisin wird sich übrigens in einem geeigneten Moment von der Gruppe absondern, er zieht, getrieben von Hass und Rache alleine zum Palast.

3.3 Abu Terfas Palast

Eine exzellente Ausarbeitung liegt von Georg Hahnen im Download Bereich des Borbarad Projektes bereit, auf diese sei hier wärmstens verwiesen. Einzige Ergänzung stellt das Portal dar, es befindet sich im Beschwörungszimmer im 3. Geschoss.

3.3.1 Abu Terfas

Die Helden begegnen Abu Terfas im Verlauf ihrer Untersuchungen im Palast (je nachdem wie geschickt sie sich dabei anstellen, früher oder später). Er hat soeben seinen Pakt mit ASF abgeschlossen und mit seinen dämonischen Mächten seine Wunschgestalt erhalten – Die eines zwei Schritt

großen Kriegerfürsten mit schwarzem wallendem, gelockten Haar und Bart, gewandet in Brokatrobe und Rohalskappe. Die Dämonischen Chaospuren beeinträchtigen allerdings das Aussehen etwas: Ein drittes Auge in der Stirnmitte, Hörner und opalisierende Haut.

Er wirft die firnglänzenden Finger vor die Füße der Helden mit den Worten „WIR waren der vierte Gezeichnete, SEINE Hand im Spiel um die Macht! Nun ist sie erreicht und die Prophezeiungen werden sich erfüllen und WIR werden IHM eine Hand aus Fleisch und Blut reichen, die Rechte diesmal, von Bruder zu Bruder, wie die Mogule vom Gadang brüderlich geherrscht haben.“,

gefolgt von höhnischem Gelächter und einem TRANSVERSALIS in das Beschwörungszimmer, wo er (gemeinsam mit dem gefangenen Tarlisin) Richtung Zhammorrah entschwindet. Vorher wird er ihnen allerdings noch Myranar an den Hals hetzen.

3.3.2 Das Portal

Das Portal befindet sich im Beschwörungszimmer im 3. Geschoss und erscheint in einem wabbernden gelb-grünlichen Farbton – es ist materiell nicht existent. An den Rändern kann man alte echsische Symbole finden, welche aber (selbst mit dem notwendigen Wissen) nicht entschlüsselbar sind: zu undeutlich und verschwommen sind die Konturen.

Mittels Odem, Analys oder Oculus lassen sich folgende Erkenntnisse gewinnen:

- Eine starke Kraftlinie(E) dringt in diesem Zimmer durch den Turm, genauer: Mitten in das Portal. Diese Linie kommt von Osten (aus der Gorischen Wüste), ihr Kraftfluss wird auf die Linie nach Zhammorrah umgeleitet.
- Massive ASF-Einflüsse innerhalb der abgehenden Kraftlinie (welche Linie E mit F verbindet) sind nachweisbar. Der astrale Fluss ist in Richtung Nordosten gerichtet (genau auf Zhammorrah).

Hier sei angemerkt, dass eine Berührung des Portals ausreicht, um den Helden sofort nach Zhammorrah zu schleudern. Auf diesem Weg werden ihnen Eindrücke der Domäne ASF wie Blitze durch den Geist fahren: Eine wunderschöne Frau mit blutroten Augen und zahlreichen Händen die ihre Arme nach ihm ausstreckt, kurz vor der Berührung finden sich die Helden schweißgebadet in der Höhle in Zhammorrah wieder (*Weitere Anregungen finden sie unter Asfaloth in GS auf Seite 35 und 36*).

Sie müssen die Helden nicht zu diese Reise ‚zwingen‘, es steht auch der Fußmarsch nach Zhammorrah offen.

3.3.3 Informationen

Im Palast lassen sich viele Informationen gewinnen. Abu Terfas hat all seine Studien genau dokumentiert:

- Die Entdeckung des Kraftnetzes
- Seine Absicht, in Zhammorrah den großen Schwarm und die Magiermogule zu erwecken sowie einen permanenten Einfluss der Domäne ASF auf Aventurien zu etablieren.
- Die Schaffung der Chimären und der Grund für den Angriff auf Borbra (Der Baum der Tsa und der damit einsetzende Kraftfluss aus der Gorischen Wüste)
- Der geplante Angriff mit dem großen Schwarm auf Khunchom, zur Vernichtung derer, welche das Diamantene Sultanat wieder auferstehen lassen wollen (Khadil Okharim und Rakorium Muntagonus)
- Seine Pläne sich an die Seite Borbarads zu stellen
- Die Höhle in Zhammorrah mit der Lage des versteckten Eingangs und wie man hinein gelangt – diese Information ist nötig sofern die Helden auf dem Fußweg nach Zhammorrah schreiten (Siehe 3.4.1)
- Hinweise über unterirdische Katakomben in Zhammorrah mit dem (einzigen) Vermerk auf Schönheit und Grazie.
- Die Möglichkeit durch das Portal nach Zhammorrah zu gelangen. Diese Informationen sind mit Ausschmückungen versehen, welche die Helden durchaus zum nachdenken bringen sollten (*„So Nahe war ich IHR noch nie“*, *„Herrlich, diese Schönheit“* ...)
- Eine unbekannte Prophezeiung, weit oben auf dem Pergamentstapel: *„So das Vierte mit dem Roten den Weg geöffnet und Geeint die Vier, wird ein Beben durch die Sphären gehen und Schwarz sich Erheben und Herrschen in Blut auf dem Berg aus Gold“*.

Die Prophezeiung möchte ich gleich an dieser Stelle behandeln:

So das Vierte mit dem Roten den Weg öffnet und Geeint die Vier bezieht sich auf die Öffnung des Portals (Siehe 3.4.3). Das *Beben der Sphären* ist die Antwort auf die Zerstörung des Portals (Siehe 3.5). Die Stelle mit *wird schwarz sich erheben und herrschen in Blut auf dem Berg in Gold* bezieht sich auf Rhazzazor, erst die Zerstörung der Globulen ermöglicht dessen Erweckung. In späterer Folge lebt dieser auf einer golde-

nen Pyramide.

Aus all diesen Informationen lässt sich eindeutig Zhammorrah als Hauptschauplatz erkennen, die Helden werden (sollten) nach dieser Erkenntnis so schnell wie möglich aufbrechen. Weiteren Studien im Palast steht nach Ende des Abenteuers nichts im Wege. Wie man vermeiden kann, dass der Palast in Spielerhände fällt, können sie unter 3.5 nachlesen.

3.4 Zhammorrah

Die Helden können Zhammorrah auf zwei Wege vom Palast erreichen: Zu Fuß – oder durch das Portal direkt in die unterirdische Höhle.

3.4.1 Auf dem Fußweg

Sollten die Helden zu Fuß nach Zhammorrah ziehen, sollten sie sich wirklich beeilen, magiebegabten Helden stehen sprichwörtlich alle Haare zu Berge – und es wird mit jedem Schritt schlimmer.

In Zhammorrah werden sie nur wenig Zeit benötigen um den Eingang zu finden (so sie die Hinweise im Palast richtig gedeutet haben), die Höhle wurde mittels einer Illusion einfach abgedeckt, einer der Helden wird dies bestimmt (zu spät) bemerken und 2 Schritt in die Tiefe stürzen. In dieser Höhle bietet es sich an das Flair eines Gruselfilms zu erzeugen: Skelettierte merkwürdige Geschöpfe, umherirrende Schatten welche eine Gänsehaut erzeugen ...

Sobald die Helden am Portal angelangt sind werden sie feststellen, dass es nicht so einfach ist in die Katakomben zu gelangen – das Portal ist geschlossen und es wurden keinerlei spezielle Aufzeichnungen gefunden wie dies zu aktivieren ist. Einzig die Prophezeiung bietet Ansatzpunkte.

3.4.2 Durch das Portal

Wie unter 3.3.2 geschildert werden die Helden auf ihrer sehr kurzen Reise einige kleine Begegnungen der dritten (oder sollte ich besser sagen der siebten) Art haben. Sobald sie wieder zu sich kommen stehen sie (oder er, sofern nur ein Held durch das Portal reist), in der Höhle um ein geschlossenes Portal. Ein erneutes berühren hat keine Auswirkungen, es geht weder zurück zum Palast noch in die Katakomben.

3.4.3 Die Aktivierung des Portals:

Bei der Aktivierung sollen die Helden ruhig etwas grübeln.

(Die folgende Aktivierung ist nur eine Möglichkeit, jeder Meister hält es etwas anders mit den Zeichen und daher mag dies für die eigene Gruppe keinen guten Weg darstellen. Auch wird davon ausgegangen, dass das vierte Zeichen bereits angelegt wurde, ein Umstand den man mittels der Prophezeiung erreichen kann.)

Hier sind vor allem die Gezeichneten gefragt, besser gesagt die Zusammenarbeit der Zeichen. Jedem kommt eine spezielle Aufgabe zu:

- Das erste Zeichen kann das Portal analysieren, beobachten und den Schlüssel bieten
- Das Zweite Zeichen kann die Gruppe zu gemeinsamer Arbeit motivieren und die

Zeichen vereinen

- Das dritte Zeichen kann die astralen Mächte regelrecht riechen und mit dem Wissen um die Leviathanim den ‚Code‘ liefern.
- Das vierte Zeichen kann die Schrift auf dem Portal entziffern und die nötige Geschicklichkeit für das Öffnen bereitstellen.

Anmerkung: Die Schriftzeichen auf dem Portal sind nicht identisch mit jenen auf der Oberfläche in Zhammorrah.

Der Beginn: Der Träger des vierten Zeichens entschlüsselt eine sinngemäße Übersetzung: *„Geschlossen durch die Kraft des Steines wird der Rote es öffnen“*. Gemeint ist hier der Träger des ersten Zeichens (genauer der Rubin der sich einst in den Händen der Magiermogule befand), wenn dieses Portal bereits zu Zeiten der Magiermogule existierte, ist es nicht weit hergeholt dass der Rubin es öffnen kann, allerdings fehlen einige Teile des Rubins was die Aktivierung schwierig gestaltet. Hier könnten die Helden auch leicht Paranoia entwickeln: Was, wenn Abu Terfas einen weiteren Splitter des Rubins besitzt? Eine Möglichkeit die nicht abwegig ist, wie sollte er sonst das Portal geöffnet haben? Diesen Umstand lege ich in meisterliche Hände, genau wie die Frage was mit diesem Rubinsplitter möglicherweise im Hinblick auf den ersten Gezeichneten passiert. In meiner Gruppe besaß Abu Terfas tatsächlich einen solchen Rubinsplitter und die Konsequenzen für den ersten Gezeichneten waren katastrophal. Dadurch erklärte sich auch die Flut an Chimären, welche Abu Terfas erschuf relativ schnell, genauso wie der Umstand der pervertierten Kraftlinien, immerhin sind dazu unglaublich große astrale Kräfte notwendig.

Die Vereinigung: Mit Hilfe der Prophezeiung sollte den Helden schnell klar werden wie hier vorzugehen ist, an dieser Stelle

möchte ich verweisen dass nicht Würfelergebnisse über das Gelingen des Vorhabens entscheiden sollten, sondern vor allem gutes Rollenspiel.

- Der erste Gezeichnete versucht eine Verbindung mit dem Tor herzustellen, was mit einem Kraftgriff des Tores beantwortet wird. Sein Geist wird regelrecht in das Tor gesogen, erst der zweite Gezeichnete vermag die wirkenden Kräfte etwas zu lindern. Der vierte Gezeichnete stellt instinktiv, eine Verbindung zum zweiten Zeichen her und fädelt mit großem Geschick die Kräfte in richtige Bahnen. Das dritte Zeichen baut ebenfalls eine Verbindung zum zweiten Zeichen auf und übermittelt das Wissen um das Portal zu öffnen. Das Zweite Zeichen ist nun wiederum in der Lage, durch seine Harmonie einen Gleichklang der Zeichen zu erzeugen, welcher die Öffnung des Portals ermöglicht.

Diese Abfolge kann selbstverständlich auch ohne Zutun der Helden ablaufen, wesentlich schöner wäre es allerdings wenn sie selbst auf diesen Gedanken (oder ähnliche Lösungsansätze) kommen würden, die Prophezeiung liefert dafür genug Informationen. Auf diese Weise soll den Spielern auch eines klar werden: Die Zeichen sind mehr als nur Fähigkeiten, welche durch Würfel ausgedrückt werden, sie haben einen sehr mystischen Hintergrund und gemeinsam können sie viel bewegen.

Mit gemeinsamer Anstrengung und einer Flut an Bildern und Eindrücken (Aus der Zeit der Echsen, der Magiermogule und der Domäne ASF) werden die Helden schließlich in die Globule geschleudert.

3.4.4 Die ASF-Globulen

Die Helden erwachen mitten in der Globule welche als „das Tal“ bezeichnet wird, es ist kein Portal in der Nähe. Die Globulen werden wie im Abenteuer behandelt (Das Skelett des toten Rhazzazor wird im Wald eingefügt).

Die Hütte hat die selben Eigenschaften wie im Abenteuer angegeben, als Zentrum allerdings einen Opferaltar an dem Tarlisin angebunden ist. Der verwandelte Abu Terfas befindet sich davor um das letzte finale Opfer zu bringen (Der Opferaltar ist eine Riekschildkröte, welche statt eines Kopfes eine zantartige Fratze mit Reißzähnen hat. Die Füße bilden Baumstämme, welche in Wurzeln übergehen die den Altar am Boden halten). Das Portal findet sich in unmittelbarer Nähe:

Ein *Odem* enthüllt dass das Portal das Zentrum des Rituals darstellt, hier vereinigen sich alle Kräfte (*Sollten sie den Rubinsplitter verwenden ist dieser, frei schwebend, im Zentrum des Portals, ansonsten ist das Portal selbst das Zentrum*). Der *Odem* muss, ob der starken astralen Kräfte, sofort beendet werden um keine Blendung auszulösen. Ansonsten ist der Zaubernde für 2W6+4 KR blind.

Ein *Analys* ist mit einer Blendung für 2W6+6 KR verbunden, zu stark sind die hier auftretenden Energien.

Ein *Oculus* ist ebenfalls mit einer Reizüber-

flutung verbunden, 2W6+8 KR Blindheit sind die Folge.

Die Helden sind zwar geblendet, allerdings konnten sie das Portal als Zentrum der Linien erkennen.

Abu Terfas hat nun ein Problem: Das Ritual ist noch nicht an jenem Punkt angekommen, wo Tarlisin getötet werden muss, er wird sich also wohl oder übel den Helden zuwenden müssen.

Für den Kampf mit Abu Terfas kann man kaum Regeln aufstellen, die Idee ihn von Paktkreis zu Paktkreis zu drängen finde ich allerdings nicht sonderlich erbauend.

Eine alternative Möglichkeit ist, dass die Helden es schaffen das Portal zu zerstören und Abu Terfas dorthin wandert wo er schon immer hin wollte, direkt zu seiner ‚Meisterin‘. Tarlisin ist bei Bewußtsein und wird die Helden mit lauten Rufen auf die Zerstörung des Portals hinweisen. Schaden nimmt das Portal wie im Abenteuer angegeben, sollten die Helden all zu flink damit sein kann man ja noch ein paar LeP hinzu addieren.

3.5 Magische Turbulenzen

Die Zerstörung des Portals löst ein regelrechtes Sphärenbeben aus, besonders Magiebegabte sollten dabei auf alle Fälle ihr Bewußtsein verlieren. Visionen und Erlebnisse:

- Schrill kreischende grausam verunstaltet Chimären
- Das Auftauchen Asfaloths höchst selbst, sie nimmt, einen sich in Schmerzen windenden Abu Terfas mit
- Die Wälder der Globulen wie ein Sturm durch sie fährt, die Bäume entwurzelt und wie Zahnstocher umherschleudert
- Möglicherweise eine Zukunftsvision: Der Untote Rhazzazor hoch in den Lüften
- ...

Möglich ist auch das Helden Visionen und Eindrücke aus Zukunft und Vergangenheit

bekommen. Greifen sie vergangene große Momente der Helden auf und erzählen sie, wie sie sich selbst sehen, was sie vollbracht haben, lassen sie durch die unendlichen Weiten Limbus treiben, sobald die Spieler denken sie können ihre Charakterbogen jetzt beerdigen sind sie als Meister am Ziel. Die Helden erwachen langsam in den unterirdischen Katakomben von Zhammorah und sollten sofort beginnen nach einem Ausgang zu suchen. Das Sphärenbeben hat sich bis hierher gezogen und bringt langsam aber sicher alles zum Einsturz. Nach panischer Flucht und dem sicheren Erreichen der Oberfläche, erwartet die Helden noch die Überraschung mit Tarlisin (bzw. Borbarad):

...und ihr dachtet ihr arbeitet gegen mich

... schon aufgefallen das wird selbige Ziele verfolgen ... ich freue mich auf ein Wiedersehen, ihr solltet eure Position überdenken und euch mir anschließen ...

Lassen sie Borbarad noch ein wenig mit den Helden spielen, bevor er ihnen Tarlisin zu-

rück gibt.

Sollte man den Palast von Abu Terfas nicht in Spielerhände geben wollen, bietet sich an, diesen bei dem Sphärenbeben zusammenstürzen zu lassen.

4 Ausklang und Ausblick

Soweit also meine Sichtweise von Bastrabuns Bann. Ich möchte noch kurz einige Zukunftsaussichten und Gedanken darstellen:

Sollte eine Partei (Borbarad oder die Helden) es geschafft haben, Bastrabuns Bann und die Nutzung der Kraftlinien für solch ähnliche Zauber zu entschlüsseln, würde ich dies auf alle Fälle in der weiteren Kampagne verwenden. Der Fall Kurkums oder Ysilias sind gute Punkte wo eine Partei ein solches Ritual einsetzen könnte.

Sollte die Idee aufgegriffen worden sein mit Tarlisin (alias Borbarad) die Helden etwas auszuhorchen (*Habt Ihr eigentlich Kinder oder Familie ... Wo lebt ihr eigentlich ...*),

bieten sich einige Zwischenabenteuer an. Borbarad könnte Familienmitglieder entführen lassen und als Druckmittel verwenden oder andere Grausamkeiten mit den Helden veranstalten. Die Schlagrecht Bande wird sich bestimmt dessen Ausführung annehmen. Auf diese Weise kann man die Zeit nach BB mit einem Zwischenabenteuer ausfüllen und den Helden ein kleines Erfolgserlebnis gönnen.

Nun also das Ende, ich hoffe ich konnte einige konkrete Ideen an den Meister vermitteln. Über Fragen, Anregungen und Kritik bin ich stets sehr dankbar und erfreut (wolfgang@borbarad-projekt.de).

5 Schauplätze

5.1 Zum heiligen Baum

Die Taverne ist in der schlichten Bauweise eines Landgasthauses gehalten, ein weiterer Hinweis das Borbra mehr von einem Vorposten Araniens, denn südländischer Kultur geprägt ist. Das zweistöckige Gebäude wurde komplett aus Lehmziegeln erbaut und misst außen etwa 4 Schritt Höhe und 25x10 Schritt Grundfläche. Jeweils rechts und links sind Anbauten erkennbar, der Rechte dient als Stall und der Linke als Unterstellplatz für Kutschen. Drei Söldner versehen hier Dienst (Siehe auch *Tisch 1 und 6*).

In der 20x10 Schritt messenden Gaststube haben sich auf 12 Tischen mehrere Reisende breitgemacht. Ortsansässige finden sich hier wenige, ist doch der Flusshafen das einzige was die Wirtschaft aufrecht erhält.

Der Wirt, *Donn Steinhauer*, stammt ursprünglich aus Aranien und hat sich vor einigen Jahren hier niedergelassen. Hier konnte er den Traum von einem eigenen Gasthaus endlich in die Tat umsetzen. Er hat drei junge Töchter (*Rahjania*, *Rondrala* und *Lyn*) die im Betrieb helfen, seine Frau *Algunde* starb vor zwei Jahren bei einem *Ferkinä*-Überfall auf die Wirtschaft. Im Gasthaus arbeiten noch zwei Wächter (*Praiwyn Brauer* und *Swafnian Butterweck*), sie kennen *Donn* seit seiner Jugend und sind ihm treu ergeben. Das Wirtshaus liegt außerhalb der Dorfmauer und ist mindestens einmal pro Monat Ziel eines Überfalls wilder *Ferkinä*-Stämme. *Donn* hasst diese ‚barbarischen Wilden‘ inbrünstig. Er wird jedem raten sich aus den Bergen im Westen (*Khoram-Gebirge*) fern zu halten, es wäre purer Selbstmord.

Tisch 1: Drei Söldner die gerade in ein Kartenspiel vertieft sind, sie begleiten eine Reisegesellschaft von Händlern, welche es sich an *Tisch 6* gemütlich gemacht hat. Alle drei sind mit Schwertern und Kettenhem-

den ausgerüstet. Auch wenn sie Kartenspielen nehmen sie ihren Job sehr ernst, was durch die griffbereit liegende Armbrust nur verdeutlicht wird. Sollte sich jemand den *Tisch* der Händler nähern, werden sie diesen sofort davon abhalten. Weitere drei Söldner bewachen im Nebengebäude die Waren der Händler.

Tisch 2: Dort finden sich drei Personen: Ein kleiner Junge rechnet aufgeregt seinem Vater vor wieviel denn 64 plus 12 wären. das Gesicht der anderen beiden ist von Langesweile gezeichnet.

Tisch 3: Ein graugewandeter Mann mit langem braunem Haar sitzt am *Tisch* und vertreibt sich die Zeit, indem er mit dem Dolch seine Fingernägel säubert. Kurz darauf setzt sich eine Dame an den *Tisch*, worauf die Beiden in Streit geraten, was denn nun unter guten Benehmen zu verstehen wäre.

Tisch 4: Zwei Zwerge streiten wild herum, einer der zwei hat ein Messer gezogen, sie brüllen sich laut an. Wenig später fallen sie sich in die Arme und stoßen mit einem großem Krug an ... verstehe einer die Zwerge.

Tisch 5: Zwei Reisende (*Ceibhin Gerrich* und *Lothur Rodiak*) planen hier gerade ihre weitere Wegstrecke, am *Tisch* liegen zahlreiche Karten. Ein Blick auf die Karten stellt diese als falsch heraus (*Geographie-Probe* +4).

Tisch 6: Hier haben es sich vier reisende Händler (*Sannah Keres*, *Perainor Ackereut*, *Ingrimma Zertel*, *Wulf Rocken*) gemütlich gemacht. Die Gruppe stammt aus Weiden und handelt mit edlen Stoffen und Gewändern, welche sie in *Khunchom* erworben haben. Sie wollen diese in *Baliho* bei der nächsten Warenschau feilbieten und sind einem guten Handel nicht abgeneigt, wobei sie bereits einige Erfahrung mit *Tulamiden* gemacht haben dürften. Ihr Geschick

im Handel macht dies deutlich.

Tisch 7: Hier findet sich wenig später jene Adelsgesellschaft aus dem Horasreich ein, welche die Helden auf der Fahrt von Mhanerhaven nach Borbra bereits kennengelernt haben (ohne dies provoziert zu haben). Es handelt sich um eine hochnäsige, arrogante Gruppe. Eine der Adelligen schwenkt wild ihren Fächer, während sie einem der Helden vielsagende Blicke zuwirft und ständig mit den aufgesteckten Wimpern flattert. Wenn man sich die Gruppe ansieht, mag es verwundern, dass der Flusskahn überhaupt über Wasser geblieben ist. Die vier Personen mögen zusammen an die 700 – 800 Stein wiegen.

Zimmer 1–3: Die Zimmer messen je 4 auf 4 Schritt und sind in tulamidischen Stil gehalten (sofern man durch eine solche Bauweise von ‚Stil‘ sprechen kann, jeder Tulamide würde laut nach Rastullah rufend das Weite suchen). Das Mobiliar bilden zwei Wäscheschränke, vier gepolsterte Betten in sanften Hellblau, sowie einige kleine Polstermöbel. Am holzbeschlagenen Fenster steht eine verzierte Tonvase mit farbenprächtigen Blumen. Die Zimmer sind in hellen Farbtönen von Grün, Blau und Rot gehalten. Ein einfacher Holzriegel sichert die massive Tür gegen Einbrecher. Zum Service gehört auch der Vorschlag des Wirtens, sich eine Shisha auf das Zimmer bringen zu lassen sowie unterschiedlichste Tee- und Tabaksorten.

6 Dramatis Personae

Die hier angeführten Meisterpersonen sind für eine starke Heldengruppe ausgelegt. Passen sie die Werte gegebenenfalls an ihre Gruppe an.

6.1 Emmeran Gropengießer

Der Agent ist 1.83 groß, 32 Jahre alt, muskulös, mit blonden Haaren und einem schwarzen Vollbart. Emmeran arbeitet seit drei Jahren für die Kirche des Praios, er wollte schon immer in den Bannstrahl Orden, was ihm bisher allerdings verwehrt blieb. So fristet er sein teilweise unzufriedenes Leben als Agent, immer im Hinterkopf, vielleicht eines Tages doch noch seine Fähigkeiten vor Praios Antlitz unter Beweis stellen zu können. Er ist ein sehr frommer und aufgeschlossener Mann den nichts so schnell aus der Bahn wirft, frevelt jemand jedoch den Göttern (im speziellen Praios) kann er höchst ungemütlich werden.

Er ist mit einer leichten Lederrüstung und einem Schwert ausgerüstet. Höchste Aufmerksamkeit schenkt Emmeran einer gepflegten Sprache, weshalb er gerne Begriffe in Bosbarano einstreut. Er wurde nach Tobrien abkommandiert um dort neuen Spuren von Borbaradianer-Aktivitäten zu folgen. Ein Ziel das er leider nicht mehr erreichen wird.

Schwert: **INI** 12+W6 **AT** 14 **PA** 13
TP W+5 **DK** N **LP** 32 **AU** 38
RS 2 **MR** 8 **GS** 7 **KO** 12

Sonderfertigkeiten:

Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag, Finte

6.2 Die Borbaradianer von Samra

In Samra versehen insgesamt 4 Söldner unter dem Kommando von Romero Santana ihren Dienst. Sie wurden vor einem Jahr angeworben und sind ohne lange zu überlegen auf die Seite des Dämonenmeisters gewechselt. Sollten die Helden die Söldner nicht überraschen sind sie alle, bis auf Ayla, mit langen Kettenhemden ausgerüstet (RS:4).

Sonderfertigkeiten:

Wuchtschlag, Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Kampfreflexe, Ausweichen II, Niederwerfen, Sturmangriff, Schildspalter, Befreiungsschlag, Windmühle, Rüstungsgewöhnung I+II+III, Aufmerksamkeit, Formation

6.2.1 Moran Ochsenschlächter

Bei Mora handelt es sich um den Anführer der vier Söldner. Er ist annähernd 2 Schritt groß und sehr muskulös gebaut. Mora hat schwarze, bis zu den Ellbogen reichende Haare, welche zu Zöpfen geflochten wurden. Seine Augen funkeln in einem dunkeln grün und seine Stimme erinnert an die eines Bären. Seine bevorzugte Waffe ist der Vorschlaghammer.

Werte:

Vorschlaghammer:

INI 13+W6 **AT** 13 **PA** 10 **KO** 16
TP 1W+7 **DK** N **LP** 42 **AU** 49
RS 4 **MR** 4 **GS** 5 **AW** 5

6.2.2 Alya Makovia

Alya ist eine attraktive Söldnerin, welche sich ihre Stellung vor allem durch die Liebschaften mit Mora Ochsenschlächter behauptet. Sie ist 1.73 Schritt groß und sehr schlank gebaut. Ihr blondes, schulterlanges Haar trägt sie offen und ihre blauen Augen sind schon so manchem Opfer zu Verhängnis geworden. Zu den Hora Brüdern hat sie so gut wie kein Verhältnis, man muss ja nicht mit jedem sprechen. Ihre bevorzugte Waffe ist der Rapier, sie trägt eine leichte Lederrüstung die reichlich verziert ist. Sie ist wieselflink und versteht es hervorragend sich in günstige Kampfpositionen zu bringen

Werte:

Rapier:

INI 12+W6	AT 15	PA 14	KO 12
TP 1W+3	DK N	LP 22	AU 24
RS 1	MR 6	GS 9	AW 14

Sonderfertigkeiten:

Finte, Gezielter Stich, Ausfall, Klingenturm, Meisterparade, Aufmerksamkeit, Ausweichen I+II

6.2.3 Gunther Hora

Bei Gunther handelt es sich um einen Thorwaler Söldner. Der 34 jährige, kräftige Bursche führt eine Streitaxt und bewegt sich mit ausgesprochen großer Geschicklichkeit. Seine schwarzen, verfilzten, Haare trägt er offen. In seinem Gesicht spiegelt sich Kampferfahrung wider: Viele Zahnlücken und Narben künden von Kneipenschlägereien und Kämpfen.

Werte:

Streitkolben:

INI 10+W6	AT 14	PA 13	KO 15
TP 1W+5	DK N	LP 32	AU 34
RS 4	MR 2	GS 8	AW 7

Sonderfertigkeiten:

Rüstungsgewöhnung I+II, Wuchtschlag, Finte, Sturmangriff, Betäubungsschlag

6.2.4 Tha Hora

Tha ist der jüngere Halbbruder von Gunther. Er ist ihm in allen Teilen unterlegen: Sein Körperbau ist eher schwächling, weshalb er sich auch für einen Rapier als Waffe entschieden hat. Gunther wollte ihm schon öfter den Umgang mit einem Streitkolben lernen, allerdings reicht Tha's Kraft einfach nicht dazu aus. Tha sieht wesentlich kultivierter aus als sein um 3 Jahren älterer Halbbruder. Er muss sich ständig anhören das er kein echter Thorwaller ist und daher sowieso nichts taugt. Seine Haare sind braun und gepflegt kurz gehalten.

Werte:

Rapier:

INI 8+W6	AT 12	PA 10	KO 12
TP 1W+3	DK N	LP 26	AU 24
RS 4	MR 4	GS 8	AW 8

Sonderfertigkeiten:

Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag, Finte

6.3 Weitere Borbaradianer und Anhänger

6.3.1 Alrik der Lautlose

Alrik der Lautlose (Richtiger Name: Boromil Espada) ist gebürtiger Al'Anfer und zog noch in seiner Kindheit nach Brabak. Dort lernte er sehr früh mit Rapier und Dolch umzugehen. Er absolvierte einige Jahre später eine anatomische und medizinische Ausbildung, um später einmal zu den Besten seiner ‚Art‘ zu gehören. Nachdem er einige Zeit ‚privat‘ Aufträge annahm, traf er bald auf eine Magierin mit Namen Domna Sayadi Zeforika von Brabak (Siehe Abenteuer UdA). Diese verschrieb sich den borbaradianischen Künsten und schob Alrik einige Aufträge zu. So kam er immer tiefer in die Wirren des Borbaradianismus und sieht diesen heute als seinen einzigen Auftraggeber dem er treu ergeben ist. Nachdem er einige Zeit im Horasreich aktiv war, reiste

er mit Romero Santana nach Samra, um den Spuren einer als verschollen geltenden Formel nachzugehen. Mit magischen Dingen kann er nicht sonderlich viel anfangen, deshalb weiß er auch nicht worum es bei Bastrabuns Bann geht. Vor einiger Zeit hat er ganz in der Nähe einen KGIA Agenten getötet (siehe Zeitleiste Rondra 26 Hal). Er wird den Mord an Emmeran verüben und sich an die Fersen der Helden heften.

Kleidung und Aussehen:

Alrik ist 34 Jahre, etwa 1.80 groß, schlank mit schmalem Gesicht und einer großen Narbe unterhalb der Nase. Seine schwarzen Haare hält er sehr kurz, er legt sehr viel wert darauf, jeden Tag eine perfekte Rasur seines Schnautzbartes präsentieren zu kön-

nen. Meist ist er mit einer braunen, kurzen Lederhose und einem schlichten, dunkelgrünen Leinenhemd anzutreffen. Dazu trägt er niedere Stiefel und ein grünes Cape sowie einen dunkelgrünen Umhang.

Waffen und Ausrüstung:

Seine bevorzugte Waffe ist der Rapier, mit dem er hervorragend umzugehen versteht. Für seine Aufträge verwendet er Dolche, um die er ein Rot-Schwarzes Seidentuch bindet. Ein Zeichen seiner Verehrung Borbarads.

Werte:

Rapier: **INI** 14+W6 **AT** 16 **PA** 16
TP W+4 **DK** N
Dolch: **INI** 14+W6 **AT** 17 **PA** 14
TP W6 **DK** N
RS 1 **MR** 6 **GS** 8 **AW**10
LP 35 **AU** 39 **KO** 12

Sonderfertigkeiten:

Meisterparade, Binden, Finte, Gezielter Stich, Ausfall, Schnellziehen, Kampfreflexe, Aufmerksamkeit, Ausweichen I

(Informationen über das Thema Meucheln und Betäuben sowie die Expertenregel dazu entnehmen sie bitte dem Regelbuch MBK auf Seite 35.)

6.3.2 Romero Santana

Das Gesicht des Mannes, der etwa 35 Götterläufe zählt, ist von Narben zerfurcht. Seine schwarzen, kurzen Haare betonen den kräftigen, muskulösen Hals, was ihm den Beinamen „Der Stier“ eingebracht hat. Er ist sehr schnell und extrem beweglich, was durch den muskelbepackten Körperbau erst nicht zu vermuten wäre.

Als er vor einigen Jahren auf eine Galeere verbannt wurde (Siehe auch Zeitleiste am Anfang des Abenteuers) schwor er blutige Rache an dieser Heldengruppe, ein Umstand der ihn immer tiefer in seinen Hass gleiten ließ. Wenige Zeit nach dem ‚Unfall‘,

welcher die Galeere zu sinken brachte (Tatsächlich wurde eine Meuterei angezettelt bei der fast alle starben), stieß er auf einen charismatischen jungen Magier, der seine Pläne gut verstand und ihm helfen wollte. Er würde da jemanden kennen der auch unbedarften Personen das zaubern beibringen könnte, dafür wären natürlich gewisse Gegenleistungen fällig. Romero stieg auf den Handel ein und entpuppte sich schon bald als sehr fähiger Borbaradianer der immer mehr an Stellenwert gewann. Gemeinsam mit den Kumpanen seiner Bande entwickelte er ein Machtnetz das sich quer durch Aventurien spinnt. Der persönliche Auftrag von Borbarad sich mit Bastrabuns Bann zu beschäftigen, ist der derzeitige Höhepunkt seiner ‚Karriere‘.

Waffen und Ausrüstung:

Seine bevorzugte Waffe ist der Sklaventod (am liebsten Zwei davon). Er trägt eine dicke Lederrüstung, die um einen Lederhelm erweitert ist. Sein größter Freund ist allerdings eine leichte Armbrust.

Er trägt zwei magische Artefakte: Ein Amulett mit einem Pandaemonium (5x5 Schritt), das durch abreißen vom Hals und der Formel „Borbarad hilf“ ausgelöst wird, und einen Ring mit einem Armatrutz der durch zweimaliges Drehen seine Wirkung (RS +3) entfaltet.

Werte:

MU 14 **ST** 11 **Alter** 32
KL 13 **MR** 8 **Größe** 1,82
IN 14 **LP** 46 **Haarfarbe** schwarz
CH 12 **AU** 49 **Augenfarbe** braun
FF 14 **AE** — **RS** 3/6
GE 15 **AT/PA** 16/15 (Sklaventod)
KO 16 **TP** je 1W+5
KK 15 **FK** 18 (leichte Armbrust)
AW 9 **INI** 17+W6

Talente und Sonderfertigkeiten:

Körperbeherrschung 13, Selbstbeherrschung 15, Zechen 12, Lügen 12, Wildnisleben 11, Heilkunde Wunden 13

Aufmerksamkeit, Formation, Wuchtschlag, Finte, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Betäubungsschlag, Linkhand, Beid-

händiger Kampf I+II, Doppelangriff, Kampfflexe, Kampgespür, Schnellladen, Schnellziehen

Zauber:

Horriphobus 6, Hartes Schmelze 9, Brenne Toter Stoff 11, Höllenpein 13

6.3.3 Hasrabal ben Dscherid

Er befand sich bereits vor Romero Santana unter den Borbaradianern und diente wichtigen Persönlichkeiten als Leibwache. Der 1.80 große Novadi mit schwarzen Haaren und langem Bart ist in typischer, heller Tracht der Novadis gewandet. Seine bevorzugte Waffe ist der Khunchomer und die Reiterlanze (zu der er vermutlich genauso wenig wie kommen wird wie zu seinem Shadif).

Werte:

Khunchomer: **INI** 12+W6 **AT** 14 **PA** 14
TP W+4 **DK** N
RS 1 **MR** 4 **GS** 8 **AW** 12
LP 29 **AU** 32 **KO** 12

6.3.4 Gorius von Quellenbach

Gorius von Quellenbach stammt aus Brabak. Er ist (war) Akademiemagier der „Halle der Geister“ und hat sich vor zwei Monaten auf die Seite Borbarads gestellt (*Ein Vorzeichen für die spätere Spaltung der schwarzen Gilde*).

Er studierte bereits in frühen Jahren den Borbaradianismus und wurde zunehmend ein Anhänger dieser Sparte. Gorius ist nicht nur ein hervorragender Spruchmagier sondern auch in Magietheorie sehr bewandert. Vor drei Wochen wurde er durch Romero Santana für diese Aufgabe angeworben, er verfolgt sie mit größtmöglichen Anstrengungen. Zu jenem Zeitpunkt, als die Helden das erste Mal Borbra erreichen, ist er mit einer kleinen Expeditionsgruppe in Mhenesipur um die letzten Teile Bastrabuns Bann zu finden. Sein Ziel ist es den Bannspruch in abgewandelter Form zu verwenden und so Borbarad einen entscheidenden Vorteil zuspüren zu können. Er führte über den

Fortgang der Expedition regen Briefverkehr mit Romero Santana, auf diese Spur werden die Helden in Anchopal stoßen.

Aussehen und Ausrüstung:

Der 46 jährige, gute Bekannte Galottas wie er gerne prahlt, hat einen hohen, ovalen Kopf auf dem die letzten Haare ihr Dasein fristen. Seine hohe Stirn und das weit vorragende Kinn prägen einen strengen Gesichtsausdruck, der durch die harte Stimme noch verstärkt wird. Er trägt eine schwarze Robe, die er (aus Klischeegründen) stets über das Gesicht hängen lässt. Er macht keinen Hehl daraus in Brabak sein Studium abgeschlossen zu haben, ja spielt sogar gerne mit der Angst der Menschen, indem er ihnen von grausamen Beschwörungen und Opfern erzählt. Unter seiner Robe trägt er grundsätzlich nur schwarze Lederhosen und lange schwarze Hemden.

An seinen Fingern prahlen vier pompöse Ringe mit unterschiedlichen Edelsteinen, allesamt nicht magisch, aber sehr wertvoll (42 + 49 + 39 + 65 Dukaten). Um den Hals trägt er ein Amulett das mit einem Gardianum versehen (40 TP) und mittels Spruchauslöser aktiviert wird. Sein Zauberstab besitzt die Stabzauber: Bindung, Flamme, Seil, Kraftfokus, Flammenschwert.

Außerdem hat er in seinem Stab einen Armatrutz mit RS 4 gespeichert. Er hat einen Zaubertrank(C) und 17 Dukaten sowie 6 Silbertaler bei sich.

Werte:

MU 13 **KL** 16 **IN** 15 **CH** 13
FF 15 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 12
LP 28 **AU** 27 **AE** 42 **RS** 0/4
MR 6 **GS** 8

Stab: **INI** 12+W6 **AT** 13 **PA** 12
TP W+1 **DK** NS

Flammenschwert in der Hand:

TP W+5 **INI** 12+W6 **AT** 10 **PA** 12

Flammenschwert frei kämpfend:

TP W+5 **INI** **AT** 17 **PA** 0

Siehe Hinweise zum Flammenschwert in MWW auf Seite 83. Hinweise zu elementaren Sekundärschäden finden sie im LC auf Seite 80.

Sonder- und Zauberfertigkeiten:

Aufmerksamkeit

Magischer Raub 5, Armatrutz 6, Gardianum 7, Horriphobus 8, Ignifaxius 8, Höllenpein 8, Brenne Toter Stoff 9, Hartes schmelze 12, Invocatio maior 12, Pandæmonium 13, Invocatio minor 14

Kampfstil:

Gorius wird, sobald er sich einen Kampf stellen muss seinen Gardianum auslösen

und die Helden mittels Ignifaxius aus der Kuppel heraus angreifen. Sowie die Helden zu nahe kommen setzt er das Flammenschwert ein und greift damit die Helden auf Distanz an. Bei der RKW-Probe blieben 10 Punkte übrig, RKP* beträgt also 10. Beachten sie die Errata: Das Flammenschwert richtet nur mehr $1W + 1/2 \times RKP^*$ TP bei $AT = 12 + 1/2 \times RKP^*$ an.