



Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2003. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an webmaster@borbarad-projekt.de oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

Begleitliteratur zur BK

[Projekt-Team © 2003 | webmaster@borbarad-projekt.de | <http://www.borbarad-projekt.de> | 25-08-03]

Vorbemerkung

Viele der DSA-Romane behandeln Ereignisse oder geben Hintergrund zu Geschehnissen, die mit der Borbarad-Kampagne zu tun haben. Man muss als Spielleiter nicht alle dieser Romane gelesen haben, um die BK leiten zu können, aber einige der Bücher empfehlen sich als Recherchemöglichkeit für die Darstellung spezieller NSCs, als Ideengeber oder zum Abschauen von stimmungsvollen Beschreibungen.

Im folgenden werden die relevant erscheinenden Romane ganz kurz nach folgendem Schema besprochen: a) Kurze Zusammenfassung des Inhalts, b) Übersicht über wichtige Personen und Gruppierungen, c) Übersicht über wichtige Schauplätze, d) Übersicht über wichtige Szenen, e) kurze Bewertung der Relevanz des Romans für die BK. Anhand dieser Stichpunkte könnt ihr euch einen Überblick über den Inhalt verschaffen und entscheiden, ob ihr den Roman für eure Kampagne verwerten wollt.

Diese Zusammenstellung ist natürlich nicht erschöpfend und wird durch weitere Besprechungen ergänzt!

Der Schwertkönig

AutorIn: Hadmar Wieser

Erscheinungsjahr: 1998

Band-Nr.: 35

Zeitraumen: 35 v. Hal (Raidris Geburt) bis 2 Hal (Maraskanaufstand)

ISBN: 3453140370

Inhalt

Zusammen mit "Der Dämonenmeister" bildet "Der Schwertkönig" die umstrittene Autobiographie Raidri Conchobairs von Hadmar von Wieser. Dieser erste Teil besteht im Wesentlichen aus der Jugendzeit Raidris und der aventurischen Geschichte bis 2 Hal.

Wichtige Personen und Gruppierungen

- Raidri Conchobair - vielfach kritisiert, da Raidri kaum Selbstzweifel zeigt und als übertriebener Superheld erscheint

- seine Familie: Fianna Conchobair - Mutter, Edle und Kriegerin; Connair Conchobair - Vater, Rondrageweihter aus Aranien; Belfion Conchobair - Bruder, von Zadig von Volterach an Stelle von Raidri ermordet
- Zadig von Voltrach - versucht in den Namenlosen Tagen den siebenjährigen Raidri zu töten, ermordet aber versehentlich seinen Bruder Belfion, bevor er schließlich von Connair Conchobair vertrieben wird
- Cuano ui Bennain - Jugendfreund Raidris aus der gemeinsamen Pagenzeit und sympathischer Landesherr
- Waldemar von Weiden - besucht einige Zeit zusammen mit Raidri die Akademie Schwert und Schild in Baliho, konsequente Darstellung als gutmütiger und ungehobelter "weidener Bär"
- Walderia von Weiden - Raidri rettet sie aus der Gefangenschaft der Kunga Suula, sie verliebt sich unsterblich in ihn und nimmt in ihrem ganzen Leben keinen anderen Mann mehr
- der Donnersturm - eine der seltenen Beschreibungen von RONdras Streitwagen
- Arzuch, der Riesenoger - größter bekannter Oger, fast tödlicher Kampf mit Raidri in der Warunkei, die Leiche Arzuchs wurde nie bestattet
- Rakorium Muntagonus - Raidri begleitet Rakorium bei den Expeditionen, deren Erkenntnisse Rakorium später verrückt werden lassen, u.a. zum Unterwasserreich Wajahd, von dem aber keine Erinnerungen verbleiben
- weitere Personen aus Winhall: seine Amme Aywen; ihre Tochter und Raidris Jugendliebe Eilyn; die Spielgefährten Gilbrand Herxen, Baranos, Meran, Kernhelm
- weitere Personen seiner Pagenzeit in Havena: Phexlyn von Froschingen - genannt der Honinger, später Inquisitor; Baldur Greifax von Gratenfels; Halman ui Bennain
- weitere Personen seiner Akademiezeit in Baliho: Praiodane von Falkenstein; Udalbert von Wertlingen
- weitere Personen in Raidris späterem Leben: Kunga Suula; Shanhadra (Rahjageweihte aus UG) - Raidris Tochter mit einer aranischen Sklavin; Comtessa Carmissa Tegalliani - eine längere Affäre mit Raidri; Padraig und Padraigín - Ziehkinder Raidris, entsprungen aus einer Liebschaft Cuanus; Emer und Inver ni Bennain; Markgraf Karloff mit der silbernen Hand; Thronwig zu Bregelsaum; Dexter Nemrod - wie gewohnt als Jäger gegen allen Dunkelsinn; Rohezal vom Amboss; Raidris Tochter Rondriga; Ruban ibn Dhachmani; Heldar von Arpitz; Luzelin; Franka Salva Galahan; Kodnas Han; Answin von Rabenmund

Wichtige Schauplätze

- Raidri bereist ganz Aventurien, der Roman geht aber auf wenige Orte genauer ein. Dazu gehören:
- Winhall - vor allem die Burg der Conchobairs
- Akademie "Schwert und Schild" zu Baliho - vor allem das typische Leben eines angehenden Kriegers
- Khunchom
- Maraskan
- das Liebliche Feld

Wichtige Szenen und Ereignisse

- Hundert Tage von Kuslik - als Erinnerung an seinen Ahnen Taguin Conchobair
- Kaisertunier zu Gareth - Raidri kämpft u.a. gegen Dexter Nemrod und Blasius von Eberstamm
- Donnersturmrennen - veranstaltet von Xaviera vom Berg, Raidri kommt mit zwei Pferden und der Deichsel seines Wagens als erster ins Ziel
- Maraskanfeldzug / Schlacht von Hemandu - beschreibt die Auswirkungen eines Einsatzes des Donnersturms und die Widrigkeiten des Kampfes auf Maraskan
- Maraskanaufstand - Raidri kämpft gegen die Blutzwillinge und erringt seine Enduriumschwerter, auf die prophetische Bedeutung der Schwerter für Maraskan wird leider nicht mehr eingegangen

- Aranische Separation - wird vor allem Answin von Rabenmund angelastet, dessen politische Intrigen in diesem Zusammenhang aufgedeckt werden
- Rondras Offenbarung - Rondra erscheint Raidri leibhaftig, wohl einer der Gründe für seine Selbstsicherheit

Wertung

Die Raidri-Biographien sind, wie gesagt, stark umstritten. Vor allem Raidris ausschweifendes Liebesleben, seine Selbstsicherheit und seine extremen Fähigkeiten im Kampf werden häufig als völlig überzogen kritisiert. Allerdings wurde Raidri laut H.v.W. (siehe dazu seine Homepage) absichtlich als Superheld angelegt, der das maximal erreichbare für jeden (kämpfenden) Helden darstellen soll - und viele Leser sind von der Biographie begeistert... In Bezug auf die BK ist der Roman höchstens hilfreich, um Raidri als Träger Siebenstreichs und Siebten Gezeichneten mit Hintergrund zu versehen und als prinzipieller Einblick in die jüngere Geschichte Aventuriens und einiger der wichtigsten Meisterpersonen.

Der Dämonenmeister

AutorIn: Hadmar Wieser
 Erscheinungsjahr: 1999
 Band-Nr.: 38
 Zeitrahmen: 3 Hal bis zur Dritten Dämonenschlacht
 ISBN: 3453149408

Inhalt

Der Dämonenmeister bildet den zweiten Teil und damit den Abschluss der Raidri-Biographie, der nahtlos an den ersten Teil (Der Schwertkönig) ansetzt und Raidris weiteres Leben bis zu seinem Tod im Kampf gegen Borbarad erzählt.

Wichtige Personen und Gruppierungen

- Raidri Conchobair - wie im ersten Teil ein selbstbewusster Überheld; alle weiteren Personen werden im Buch nur kurz charakterisiert:
- Rakorium Muntagonus - verfällt immer mehr dem Wahn
- Thronwig von Bregelsaum - gutmütiger, friedliebender Herrscher und Pflanzenkenner
- Nachtdämon - eindrucksvolle Beschreibung des Kampfes gegen den Dreigehörnten und seiner Macht
- Admiral Rateral Sanin XII. - echter albernischer Seebär
- Alara Paligan - verführt Raidri um seine Loyalität zu testen
- Helme Haffax - sympathischer und unkonventioneller Schlachtenplaner
- Lutisana von Perricum - verschlagene Veteranin und Söldnerin
- Cuanu ui Bennain und die albernische Fürstenfamilie - durch und durch sympathisch und Ersatzfamilie für Raidri
- Rondriga - Raidris Tochter mit Roana, der Tochter Rohezals, Rondriga ist am ehesten Raidris Erbin
- Melcher Dragentod - ehrenhafter Kämpfer, erkennt ebenfalls die Zeichen der Zeit, Träger der Smaragdlöwin
- Weitere Personen: Ruban ibn Dhachmani - wie immer der verschlagene Freund Raidris; Famosch Sohn des Fanderam - zwergischer Prinz und Geschützbauer; Thundra vom Rathilstein - Rondrageweiheter; die kaiserliche Familie; Lucana Lanzenschäfter - Praiotinerin und spätere Illuminierte von Wehrheim; Waldemar von Weiden; Heldar von Arpitz - tollkühner Krieger, der aber seine Pferde quält; Torxes - Begegnung während der Ogerschlacht, heute Schwarz-

schelm; Saldor Foslarin - oberster und bedingungsloser Kampfmagier des Reiches; Baldur von Gratenfels - Raidri versucht ihn im Auftrag des Kaisers abzulösen, nachdem er wahnsinnig wurde; Praiodane Falkenstein - kurze Erwähnung ihres Opportunismus und ihrer Liebe zu Answin von Rabenmund; Dexter Nemrod, Answin von Rabenmund - berechnender Politiker, der seine Umgebung täuscht

Wichtige Schauplätze

- Auch im zweiten Teil der Biographie werden Orte nur selten ausführlich geschildert. Besonders stechen heraus:
- Warunk
- Perlenmeerküste
- Ogermauer
- Maraskan

Wichtige Szenen und Ereignisse

- Ogerschlacht - die ausführlichste der aktuellen Quellen, daher sehr hilfreich
- Verschwörung von Gareth - Rekapitulation der bekannten Fakten
- Fahrt der Seeadler von Beilunk - Erklärung der politischen Gründe für die Fahrt
- Expeditionen gegen Schwarzmagie - Raidri bereist den Kontinent auch um Schwarzmagier aufzuspüren und um mehr über "den kommenden Sturm" herauszufinden, dabei durchkämmt er u.a. mit Cuanu ui Bennain mehrere Jahre das Eherne Schwert
- Orkrieg - allgemeine Situationsbeschreibung und die Schlacht auf den Silkwiesen
- Rückkehr Borbarads - nimmt einen großen Teil des Buches ein, enthält aber nur allgemeine Informationen

Wertung

Der zweite Teil hat die selben Stärken und Schwächen wie der erste, enthält aber ohne Jugend und Schulzeit Raidris noch mehr neuere aventurische Geschichte. Für Spielleiter ist das Buch daher sowohl als Crashkurs für aventurische Geschichte, als auch zur Charakterisierung des Schwertkönigs geeignet. Die Beschreibungen aller anderen Personen lassen sich an anderer Stelle ausführlicher finden, insbesondere die Kapitel über die Dämonenschlacht bieten aber zusätzliche Schilderungen über das Finale der BK.

Der Lichtvogel

AutorIn: Hadmar Wieser

Erscheinungsjahr: 1997

Band-Nr.: 26

Zeitraumen:

ISBN: 3453126793

Inhalt

Dieser DSA-Roman bildet mit der Prophezeiung des Lichtvogels den Auftakt zur Reihe der "Elementaren Gewalten", die mit "Erde und Eis" fortgesetzt wurde. Der Lichtvogel, als einzig bekannte Repräsentation Los', soll wie jedes Jahr aus dem sogenannten Allei schlüpfen, welches sich in einem Vulkan in der Nähe des Konzils der elementaren Gewalten befindet. Doch bevor dies geschieht, lässt Borbarad das Ei entführen. Die Konzilsmagier und fünf der größten Helden Aventuriens nehmen die Verfolgungsjagd auf...

Wichtige Personen und Gruppierungen

- Raidri Conchobair - Haupterzähler der Handlung, gewohnte Darstellung mit allen Stärken und Schwächen wie in seiner Biographie
- Ruban ibn Dhachmani - teilweise Erzähler der Handlung, erste Vorstellung des sympathischen Standardmodells eines erfolgreichen tulamidischen Händlers
- Pyriander Di'Ariarchos - die Entfremdung eines Konzilsmagier von der restlichen Welt wird nur schwach angedeutet, ebenso wenig die Eigenheiten eines Feuerelementaristen, teilweise wirken Pyriander und Raidri sich sehr ähnlich
- Der Rote Pfeil / Tenobaal Totenamsel - typischer Elf, der allerdings nur durch elfische Eigenheiten auffällt
- Morena, Tochter Luzelins - Schöne der Nacht, klassische, verführerische Hexe
- Farnosch Sohn des Fanderam - Sohn des Bergkönigs vom Eisenwald, absolut traditioneller Erzzwerg
- Großmeister und Schüler des Konzils der elementaren Gewalten - treten kaum in Erscheinung
- Athavar Friedenslied - stirbt im Prolog und kommt dabei ein wenig zu kurz
- Rhazazzor - kämpft gegen die Heldengruppe und muss einiges einstecken
- Fuldigor - eine würdige Beschreibung, die leider in jeder späteren Publikation über Fuldigor wörtlich zitiert wurde
- Borbarad - kurzer Monolog zeigt sehr treffend sein extremes Selbstbewusstsein, leider wurde auch hier später reichlich abgekupfert
- Nachtdämon / Kha-Turak-Arfai - sein Kampf gegen die Helden zeigt eindrucksvoll die Macht über die schon ein Dreigehörnter verfügt
- Rakorium Muntagonus - wie gewohnt deutlich verwirrt, äußert kurz Thesen über Los und Fuldigor

Wichtige Schauplätze

- Konzil der elementaren Gewalten und Raschtulswall - gute Beschreibung, ebenfalls häufig zitiert
- Warunk unter der Herrschaft Rhazazzors - kleine Episode, das Grauen der Schwarzen Lande wird nur kurz angedeutet
- Dämonenzitadelle von innen - mit der beste Teil des Buches, Abartigkeit der siebten Sphäre deutlich
- Festum, Halle des Quecksilbers

Wichtige Szenen und Ereignisse

- Heldengruppe erreicht das Konzil
- Schlüpfen des Alleis, der einzigen aventurischen Repräsentation Los'
- Kampf der Konzilsmagier und der Helden gegen Irrhalken, Karakil und den Nachtdämon, der das Allei für Borbarad entführt
- Luft-Verfolgung des Nachtdämons durch die Helden mittels Dschinnen
- Kampf gegen Rhazazzor über Warunk
- Erkundung Warunks
- Gespräch mit Fuldigor
- Durchsuchen der Dämonenzitadelle
- Finaler Kampf gegen den Nachtdämon
- Prophezeiung des Alleis und sichere Bergung desselben
- Karmakorthäon, die Weltenzeitwende, Beginn des 12. Zeitalters

Wertung

Auf der einen Seite wirken die Ereignisse rund um Raidri & Co. übertrieben, denn ihre Heldentaten sind etwas überdreht: unter anderem stehen ihnen 24 Dschinne zur Verfügung. Auf der anderen Seite entsprechen die Heldenfiguren einer typischen Spielergruppe, so dass sich die geschilderten Abenteuer auch

zum Nachspielen eignen. Ein weiterer Schwachpunkt ist die Dominanz Raidris bei der Beschreibung der Ereignisse. Es wäre besser gewesen, Figuren wie Pyriander und Tenobaal mehr auszuarbeiten. Nicht zuletzt enthält "Der Lichtvogel" aber mit der Beschreibung der Dämonenzitadelle, dem Konzil und Fuldigor viel Material über zuvor unbekannte Orte und Personen, die in der Kampagne relevant sind, außerdem werden entscheidende Meisterinformationen über den Wechsel der Zeitalter gegeben, so dass der Roman allen BK-SpielleiterInnen nur empfohlen werden kann.

Der Letzte wird Inquisitor

AutorIn: Jesco von Voss
Erscheinungsjahr: 2001
Band-Nr.: 58
Zeitraumen:
ISBN: 3453188209

Inhalt

Der Letzte wird Inquisitor handelt von dem Versuch eines Inquisitors einen Gestaltwandler in Perricum zu enttarnen, was aber letztendlich zum Brand der Vorräte an Hylailer Feuer führt.

Wichtige Personen und Gruppierungen

- Zoltan Imfelde - Novize der Praioskirche, vorübergehend Inquisitor, war früher mittelreichischer Hauptmann
- Praiodin von Gareth und 5 weitere Bannstrahler - Unterstützung für Zoltan, keine Fanatiker, ungewöhnlich umgänglich
- Rondriager und seine Freunde - eine typische Abenteurergruppe
- viele Fischwesen, vor allem Krakonier - kämpfen gegen den Inquisitor und seine Truppe, ansonsten keine Erwähnung
- Luminon - Hochgeweihter des Praios in Perricum, selbstbewusster, unsympathischer Mann mit Sprachfehler
- Weitere Personen: Inquisitionsrat von Berglund - Zoltans Mentor; Tempelquästor Solarian - verdächtiger Praiosgeweihter, an Duglumspest erkrankt; ein Gestaltwandler; Dexter Nemrod und eine Hand der 11. Schwadron; Rondrianer; Graumagier

Wichtige Schauplätze

- Beilunk - Kompetenzgerangel, da die Fürst-Illuminierte alle Kämpfer zwingen will in Beilunk zu bleiben
- Perricum - vor allem der Praiostempel und der Kriegshafen

Wichtige Szenen und Ereignisse

- Inquisition im Einsatz - Zoltan ist ein sehr unkonventioneller, zudem ungeweihter Inquisitor, der die Verfolgung eines Ketzers wie eine Feldschlacht mit verschiedenen Truppengattungen plant, abwechslungsreiche Sicht auf die Inquisition, auch wenn die Bannstrahler zu freundlich wirken
- Brand der Feuervorräte - spannende Beschreibung

Wertung

Für einen DSA-Roman ist das Buch ein guter Krimi mit einem ungewöhnlichen Inquisitor als Ermittler. Für die Borbaradkampagne ist das Buch dann geeignet, wenn man die Ereignisse um den Brand im Kriegshafen selbst nachspielen will, was durchaus möglich ist.

Und Altaia brannte

AutorIn: Momo Evers
Erscheinungsjahr: 1999
Band-Nr.: 41
Zeitraumen: Peraine/Ingerimm 1017 BF/24 Hal
ISBN: 3453156099

Inhalt

Der Roman erzählt als einzige offizielle Publikation von der Art und Weise der Zerstörung Altaias und des dortigen Orakels. Der Untergang der Inselstadt wird in der zweiten Hälfte des Buches durch die Erzeugung einer mächtigen Chimäre im Dschungel Altaias eingeläutet, die aber durch zwei Mohasippen und einige Seeleute gestört wird. Der erste Teil des Buches handelt lediglich von der Zusammenführung und Einführung der verschiedenen Personengruppen.

Wichtige Personen und Gruppierungen

- Matrosen der Golgaris Schwinge, vor allem Thorwaler und Horasier, aber auch die Schelmin Tokahe, die Akrobatin Zoe und ein Klabaüter - die Thorwaler wirken überhaupt nicht wie typische Nordmänner, allerdings scheint es sich auch um eine Ottajasko außerhalb Thorwals zu handeln
- Sindai Rathilsdorn, halbfische Schülerin von Abu Terfas, zum Zeitpunkt des Romans zu Studienzwecken in Brabak - typische, allerdings unerfahrene Schwarzmagierin ohne Skrupel, Nahe einem Pakt mit Asfaloth
- Eine Mohasippe der Haipu - angenehmerweise keine "dummen Wilden", sondern interessant dargestellt
- Zwei Borongeweihte des Tempels in Altaia
- Galotta - wird nur knapp charakterisiert und kommt nur sehr kurz vor, das passt jedoch, da der ganze Handlungsverlauf von unerfahrenen Personen bestimmt wird
- Ein junger Purpurdrache und seine Mutter - man erfährt ein wenig über drachisches Denken
- Abu Terfas in Rückblicken Sindais - zwar nur sehr wenige, aber passende Zeilen über ihn, wirkt hier verrückter als in BB

Wichtige Schauplätze

- das Schiff Golgaris Schwinge
- der Dschungel von Altoum
- Brabak, vor allem die Akademie
- Altaia, vor allem der Borontempel

Wichtige Szenen und Ereignisse

- Schiffsreise von Grangor nach Altaia
- Borbarads Besuch des Orakels von Altaia - nur ganz kurze Szene
- Angriff einer Haipa- und einer Darnasippe auf Galottas Beschwörung der Chimäre aus Purpurwurm, Krakelmolch und Nebelspinne
- Galottas Scheitern bei der Beherrschung der Chimäre
- Zerstörung Altaias durch die wahnsinnige Kreatur, die wie ein Feuerball über die Insel rast

Wertung

Der erste Teil des Buches ist leider relativ langweilig, da er lediglich die Charaktere vorstellt und zusammenführt, von denen keiner herausragende Stärken oder Schwächen aufweist. Der zweite Teil dagegen

ist für SpielleiterInnen interessant, da er - wie gesagt - die einzige Quelle für die Hintergründe von Altaias Untergang ist und auch aus Sicht der Ereignisse spannender wird. Leider überwiegt der erste Teil.

Sphärenschlüssel

AutorIn: Heike Kamaris/Jörg Raddatz
Erscheinungsjahr: 2000
Band-Nr.: 51
Zeitraumen: ING 26 Hal bis RON 28 Hal
ISBN: 3-453-17236-1

Inhalt

Der erste Roman des Zweiteilers "Aranische Nächte" (Sphärenschlüssel, Blutrosen) handelt von der Suche des ODL-Großmeisters Tarlisin von Borbra (vgl. diverse Artikel im AB und das Abenteuer BB) nach dem Sphärenschlüssel, einem mächtigen Artefakt aus uralten Zeitaltern, welches Tarlisin nutzen will, um den Sphärenriss über der Gorischen Wüsten zu schließen. Denn der sich ausweitende Riss könnte für Horden von Dämonen ein breites Tor nach Aventurien darstellen. Verständlich, dass Borbarad das "Desiderat" selbst an sich bringen oder zumindest seine Nutzung verhindern will...

Wichtige Personen und Gruppierungen

- ODL, Wächter Rohals, Graue Gilde - werden mit politischem, strukturellem und personellem Hintergrund versehen
- Tarlisin von Borbra, Großmeister des ODL zu Anchopal - wird sehr ausführlich mit Stärken und (vielen) Schwächen dargestellt, klassischer Held, aber als Magier etwas überdreht
- Halef Okharim - Tarlisins sympathischer Diener, Neffe von Khadil Okharim, nicht magiebegabt
- Nostrianus Eisenkober, Hochmeister der Wächter Rohals - verblendeter Fanatiker, der nicht merkt, dass er der Gegenseite zuarbeitet
- Adepta Alvina Viburnian Krassula - die tragische Antagonistin, einstige Schülerin von Olorand von Gareth-Rothenfels (Perricum), Eisenkobers 'Lieblingsschülerin', von Borbarad persönlich in den Schwarzen Landen verführt
- Belizeth Deschelefsunni, Spektabilität zu Rashdul - die schöne, mächtige Schwarzmagierin, die Dämonen beherrschen, nicht verbannen will, hilft und betrügt Tarlisin
- Olorand von Gareth-Rothenfels, Spektabilität zu Perricum - Nebenrolle als Mentor Tarlisins
- Prishya von Garlichgrötz-Grangor, Spektabilität zu Punin - Nebenrolle als oberste Gildenrichterin
- Demelioe Terbysios, Spektabilität zu Brabak - Nebenrolle als ehemalige Mentorin von Tarlisin und Ekelpaket
- Weitere in kurzen Szenen: einige Golgariter, einige typische Funktionäre der Gilden, Tarlisins Mithäftling Sylvana, Khadil Okharim, Elcarina, Hauptfrau Lanzelind von den Pfeilen des Lichts

Wichtige Schauplätze

- Gorische Wüste - nur kurz
- Punin und das Pentagrammaton – ausführlich
- Almadanische Gefängnisfestung Al'Muktur

Wichtige Szenen und Ereignisse

- Untergang von Tarlisins Golgariter-Expedition in die Gor beim Kampf mit Rhazzazor, Tarlisin selbst rettet sich mittels TRANSVERSALIS
- Gilden-Prozess gegen Tarlisin während des Allaventurischen Konvents in Punin (von den Wächtern Rohals angestrengt)

- Verrat in den Reihen der Wächter Rohals
- Mord an Eisenkober, der Tarlisin(s Gedächtnis) untergeschoben wird
- Inhaftierung Tarlisins in Al'Muktur, Bekanntschaft mit der Mitgefangenen Sylvana
- Befreiung Tarlisins durch Spektabilität Olorand und Halef, ersterer entdeckt den Verrat seiner ehemaligen Schülerin Alvina
- Wiederaufnahme des Falles und quasi-Freisprechung Tarlisins, der jedoch von allen Ämtern entbunden (disvoziert) wird, bis er den Sphärenschlüssel gefunden hat

Wertung

Sphärenschlüssel ist fast unabdingbar für die Darstellung Tarlisins in BB - insbesondere seine Beziehung zur Göttin Tsa und seine Ambivalenz zwischen Heldentum und eitlen Fatzke werden gut herausgestellt. Außerdem ist der Roman ungemein nützlich für die Darstellung des Magier-Konvents in RV und eignet sich weiterhin hervorragend für ein Nebenszenario um Tarlisin während des Abenteuers. Man erfährt viele wichtige Details über das aventurische Gildenwesen, den ODL und die Rohalswächter, die auch gewinnbringend für das konkrete Rollenspiel sind. Letztlich werden zahlreiche Artikel im Aventurischen Boten in Zusammenhang gebracht und erklärt - insgesamt ist Sphärenschlüssel also ein sehr nützliches Buch für BK-SpielleiterInnen.

Blutrosen

AutorIn: Heike Kamaris/Jörg Raddatz
 Erscheinungsjahr: 2001
 Band-Nr.: 55
 Zeitrahmen: PRA 28 Hal - HES 29 Hal
 ISBN: 3-453-17900-5

Inhalt

Blutrosen ist der Folgeband zu Sphärenschlüssel und handelt von der Eroberung selbigen Artefakts durch Tarlisin von Borbra. Weiterhin wird die jüngere Geschichte Araniens sowie die Entstehung und Entwicklung des Moghulats Oron detailliert dokumentiert, ebenso wie die Machtübernahmen in Rashdul durch Belizeth Deschelefsunni und später Sultan Hasrabal.

Wichtige Personen und Gruppierungen

- Tarlisin von Borbra - verhärmter, bei weitem nicht mehr so geckenhaft
- Mara ay Samra - Katzenhexe, niedere aber gern gesehene Adlige am aranischen Fürstenhof, kämpft immer wieder um Aranien, Tarlisins Frau
- Belizeth Deschelefsunni - Spektabilität zu Rashdul, zwischenzeitlich Shanja von Rashdul, stirbt schließlich
 Adaon von Garlischgrötz-Veliris - ODL-Großmeister zu Neetha, der verbitterte Überläufer, stirbt am Ende
- Sultan Hasrabal von Gorien - gerissener und charismatischer Elementarist, aus Zweckmäßigkeit auf der Seite der Guten
- Fürstin Sybia von Aranien - äußerst sympathische Fürstin, die am Schluss ihr Outing als Phex-Geweihte hat
- Eleonora von Gorien - Gemahlin von Prinz Arkos und damit Nachfolgerin Sybias, naiv-beherzte Landesmutter
- Dimiona von Aranien - verrückte Tochter Sybias, von Borbarad als Moghuli Orons eingesetzt
- Merisa von Elburum - verbitterte, hasserfüllte Gräfin, die Dimiona Land und Titel gibt und dabei nicht weiß, worauf sie sich einlässt

- Borbarad - tritt als wunderschöner Jüngling auf, der die Köpfe seiner 'Verbündeten' verdreht
- Alvina Viburnian-Crassula - in Borbarads Diensten immer noch auf der Suche nach dem Sphärenschlüssel, versagt jedoch erneut
- Yabman Pascha - widerlicher Anführer von Ferkina-Söldnern in Dimionas Diensten, BLL-Paktierer
- In Nebenrollen: Tarlisins Sekretär Halef, viele ODL-Mitglieder, das Kollegium der Akademie Rashdul, SdS Ayla von Schattengrund, der Kaiserdrache Agapyr, ein alanfaner Magus, die Kinder von Mara und Tarlisiin, Prinz Arkos von Aranien, die mächtige BLL-Dämonin Shaz-man-yat, Artefaktseele Famerlín

Wichtige Schauplätze

- Aranien - Zorgan, Elburum, Anchopal, Samra, Gorien, das Rahja-Kloster Keshal Taref; werden aber alle nicht detailliert beschrieben
- Rashdul und Pentagramm-Akademie - ebenfalls nur vage Beschreibungen
- Raschtulswall
- Gorische Wüste
- Perricum - Löwenburg, Akademie, Hauptsitz des ODL

Wichtige Szenen und Ereignisse

- 1. Strang: Tarlisiin und Belizeth suchen und finden den Sphärenschlüssel, müssen sich zu seiner Erlangung verbünden, Belizeth betrügt Tarlisiin, Tarlisiin erlangt den Schlüssel jedoch wieder und kann den Sphärenriss über der Gor während der Dämonenschlacht verschließen
- 2. Strang: Eleonora heiratet Prinz Arkos und muss sich als Landesmutter behaupten, Borbarad befreit Dimiona aus der Verwahrung in Perricum, Aranien wird unabhängig, Elburum läuft zu Dimiona über, die dort das Moghulat Oron gründet, nachdem ihre Übernahme ganz Araniens scheitert
- 3. Strang: Belizeth wirft die Elementaristen aus der Pentagramm-Akademie (was viel zu einfach geht), tötet den Sultan von Rashdul, exiliert die Shanja und erhebt sich selbst zur Herrscherin, sie erringt den Sphärenschlüssel von Tarlisiin, Sultan Hasrabal verbündet sich mit dem ODL, nimmt die Akademie wieder ein, wird Spektabilität und heiratet die zurückgekehrte Shanja
- Befreiung der Shaz-man-yat in Keshal Taref und Wiedererlangung des Rhajaschwertes Szimitarra (Amethystlöwin)
- das BLL-verseuchte Oron, Szenen am Hof der Moghuli
- Tarlisins Befreiung Sybias aus der Gefangenschaft in Elburum
- Dämonische Spontanmanifestationen in Mhanadistan

Wertung

Aus dem Roman lassen sich detaillierte Zeitleisten für alle oben genannten (hochoffiziellen) Handlungsstränge extrahieren und man kann einen zentralen Teil der borbaradianischen Eroberungsbemühungen sehr gut nachvollziehen. Unzählige Personen aus ODL, aranischem Adel und Rashdul werden zumindest namentlich genannt - die Detailfülle ist riesig und man muss das Buch mit Notizblock lesen, um alles Material für das Spiel verwerten zu können. Wenn die Fixierung auf Tarlisiin als Handlungsträger nicht wäre, könnten sich etliche Szenen und Plots leicht zu Abenteuern umarbeiten, was aber mit etwas Mühe immer noch möglich ist. Fast unabdingbar für End-BK-Szenarien in Aranien und Mhanadistan, wenn auch langweilig zu lesen, da literarisch mäßig.

Treibgut

AutorIn: Karl-Heinz Witzko
 Erscheinungsjahr: 1996
 Band-Nr.: 11
 Zeitrahmen: 23/24 Hal
 ISBN: 3453094964

Inhalt

Treibgut ist eine lose Fortsetzung der Geschichte aus **Am Rande der Nacht** und **Die Ungeschlagenen**. Es handelt von der Suche nach Asboran, dem in den heiligen Rollen prophezeiten Ort, an dem die maraskanischen Flüchtlinge die borbaradianische Invasion ihrer Heimat überdauern sollen.

Wichtige Personen und Gruppierungen

- Milhibethjida von Tuzak, Hohe Schwester der Zwillinge - Auftraggeberin der Suche Scheijians und "Wunderkind" des Rur und Gror Glaubens - nur im Hintergrund aktiv
- Xanjida - auf der Suche nach Asboran verschollene Wanderpriesterin der Zwillinge
- Scheijian von Tarschoggyn, achtbares Mitglied der Bruderschaft vom 2. Finger Tsas - wird von Milhibethjida auf die Spur Xanjidas gesetzt. Eindeutige Hauptperson, teilweise wird auch ein tieferer Einblick in den Charakter, in Form von Rückblenden und Wechsel in die Ich-Perspektive, gewährt.
- Ishajid - Wanderpriesterin der Zwillinge mit besonderem Vorleben und mit Vorliebe für besondere Philosophien; begleitet Scheijian wider dessen Willen auf seiner Reise und hilft ihm bei der Suche nach der Verschwundenen
- Rondriane von Sappenstiel, nostrische Marschallin - Begegnung und Hilfe am Wegesrande
- Imelde und Marno Gordovanaz, ein Pärchen der Al'Anfaner Oberstadt - dekadent und unbekümmert grausam, mitsamt ihren 2 Kindern, vielen Sklaven und Hauspersonal

Wichtige Schauplätze

- Al'Anfa - Grundstück bzw. Palast der Familie Gordovanaz (Silberberg)
- Maraskan - Dorf Tarschoggyn, Tuzak
- Neetha
- Nostria - Salza, Nostria - Stadt

Wichtige Szenen und Ereignisse

- Lebensalltag am Silberberg, aus Sklaven- und Herrenperspektive
- Einiges zu Borbaradianischer Magie; Gedanken zur Wirkungsweise sowie die einprägsame Beschreibung eines "Eigene Ängste"
- Aventurien 24 Hal - die Stimmung des angespannten Wartens - mit ihren vielen Vorahnungen über das herannahende Unglück, die sich gleichzeitig aber niemand erklären kann - wird recht gut vermittelt
- Beschreibung und versuchte Deutung der "Geistererscheinungen von Salza" (im Winter 23 Hal)
- Auflösung des Rätsels um die Lage Asborans (64. Draijsch)

Wertung

Für die Geschehnisse der Kampagne nicht unwichtiges Buch; es steht jedoch weniger mit den Ereignissen rund um die Gezeichneten in Verbindung, als daß es einen Teil der Zeit und einige der Ereignisse während Borbarads Rückkehr näher beleuchtet. Besonders spannend ist es natürlich - wie beinahe alle Bücher von K.-H. Witzko - für Maraskan-Interessierte und solche, denen die Gestalt des meuchelmordenden Magiers und Philosophen Scheijian ans Herz gewachsen ist.

Königslarve

AutorIn: Karl-Heinz Witzko

Erscheinungsjahr: 2000

Band-Nr.: 47

Zeitraumen: 27 Hal (Beginn in Festum) - 29 Hal (Qal'Hamîn)

ISBN: 3-453-16242-0

Inhalt

Als Conclusio der König-Dajin-Biographie verknüpft das Buch die Geschehnisse der ersten beiden Teile in die aventurische Gegenwart von 28/29 Hal. Milhibethjida von Tuzak macht sich mit einigen Gefährten zur besetzten Insel auf, um nach "Rurechs Helm" zu suchen, eine Art Reichsinsignium des Maraskanschen Königshauses, welcher für die "Wiedergeburt des freien Maraskans" unabdingbar sein soll. Die Erlebnisse dieser recht bunten Gruppe und was damalige Herrscher mit heute lebenden Menschen verbindet ist Gegenstand der Erzählung.

Wichtige Personen und Gruppierungen

- Milhibethjida, Hohe Schwester des Tuzaker Rur und Gror Tempels, auch "Die Kindliche" genannt (bekannt aus Am Rande der Nacht, Die Ungeschlagenen), Initiatorin und Anführerin des gesamten Unternehmens
- Ingvalion Kasparbald von Nostria, Sohn des 4. Kronprinzen von Nostria (bekannt aus dem Soloabenteuer Straßenballade), in ritterlicher und rahjanischer Liebe steht er seiner Herzensdame Milhibethjida "Milimi" von Tuzak zur Seite
- Phexdan Torphstecher, genannt "Füchslin", ehemals Botenreiter aus Warunk, ebenso ehemaliger Geliebter der auf Maraskan verschollenen KGIA-Agentin Rondirai Gösselbogen, stößt im besetzten Jergan zunächst auf Shejjan und schließlich zur Reisegruppe um die Priesterin - der Mittelreicher der Gruppe
- Shejjan von Tarschoggyn und Alrysha, beides achtbare Mitglieder der Bruderschaft vom 2. Finger Tsas, Meuchelmörder und Begleiter der Priesterin
- einige Begleiter des nostrischen Prinzen, ebenfalls nostrischer Herkunft, schmücken die Reisegruppe um Kasparbald und die Priesterin mit weiteren Eigenheiten und Seltsamkeiten aus
- König Dajin "der Fromme" - eine unerwartete (?) Begegnung im maraskanischen Dschungel, bereit, die Hilfe der Skrechu zu akzeptieren, um sein Reich wieder unter seine Herrschaft zu bringen, offensichtlich ist er sich weder des Wesens noch der Gefährlichkeit seiner neuen "Vasallin" bewußt
- K'rzz und weitere Marus als Retter in der Not

Wichtige Schauplätze

- Festum, das Maraskanerviertel Neu-Jergan
- Asboran, die "Verborgene" und "fünfte Stadt Maraskans"
- die Blutige See, Maraskansund
- diverse Schauplätze auf Maraskan selbst: Jergan, maraskanischer Dschungel (Mutationen, Heerbann der friedlichen Schwestern, ...)
- Sinoda

Wichtige Szenen und Ereignisse

- "Alltag" in Haffax' Fürstkomturei, Schrecken der dämonischen Herrschaft

- Maraskanische Politik, einiges an Hintergründen um die Tetrachen (z.B. Mulziber von Neu-Jergan oder Keideran-Dajin aus der Marskanergemeinde von Khunchom), Überfall auf Thalusa
- Maraskanische Sitten und Bräuche (Näheres zum Aspyrdag und seiner Verwendung), Leben auf der "borbaradianisierten" Insel
- Im Nachwort: Beginn des Qal'Hamîn, der Rückeroberung Maraskans (Sturm auf Sinoda)

Wertung

Von mäßigem Interesse, was die unmittelbare Kampagne angeht, schon alleine der Zeit wegen, zu der der Roman spielt (z.T. 29 Hal); lesenswert wegen der Schilderungen der Umstände auf Schwarz-Maraskan und der Vorgänge im und um den maraskanischen Widerstand. Das beiläufige Auftauchen der Skrechu und ihrer Pläne, wie sie ihre Macht auf Maraskan mehren kann, bietet außerdem einen guten Einblick, was heimliches Fädenziehen bedeuten kann. Ansonsten kurzweilig, wenn auch hin und wieder etwas verwirrend geschrieben.

Steppenwind

AutorIn: Niels Gaul

Erscheinungsjahr: 1997

Band-Nr.: 25

Zeitraumen: Rondra bis Tsa 1020 BF/ 27 Hal

ISBN: 3-453-11954-1

Inhalt

Steppenwind von Niels Gaul beschreibt die Belagerung und Schlacht um Bjaldorn zwischen den Söldlingen des Grafen Uriel von Notmark und den Verteidigern um Baron Trautmann, Brin von Rhodenstein und Hauka Wölfintochter. Es wird somit großzügiger ein Auszug aus "Das zerbrochene Rad" beschrieben.

Wichtige Personen und Gruppierungen

- Brin von Rhodenstein - ausführliche Beschreibung des Abtmarschalls
- Heermeisterin der Rondrakirche Hauka Wölfintochter - umfangreiche und wahrscheinlich auch einzige Beschreibung der ehemaligen Heermeisterin
- Baron Trautmann von Bjaldorn - wie seine gesamte Familie ein Vorbild für einen bodenständigen Bornländer
- Junker Fjadir von Bjaldorn, Sohn des Herrn Trautmann
- Jungfer Liwinja von Bjaldorn, Tochter des Barons
- Der weiße Mann, Firunhochgeweihter zu Bjaldorn
- Graf Uriel von Notmark - der Charakter des Erzfieslings tritt auch in diesem Roman zum Vorschein, auch wenn seine Gedankengänge und Charakterzüge in "Das zerbrochene Rad" noch weitaus deutlicher sind. Allerdings ist auch der vorliegende Roman nützlich die Rolle des Grafen darzustellen
- Mengbillar - Diener Borbarads, welcher auf Geheiß seines Herren dem Grafen Uriel dient
- Nokja, Edle von Dutlindhusen
- Rittmeisterin Girte von Strangnitz
- Adelsmarschallin Tjeika von Notmark - nur äußerst knapp beschrieben, eine genauere Beschreibung findet sich auch in "Das zerbrochene Rad"
- Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund - Kurze Beschreibung gegen Anfang und Ende des Buches insbesondere aber die Trauer der Geweihten um die Opfer der Reichsforst

Wichtige Schauplätze

- Bjaldorn mit Bjalaburg und dem Haupttempel Firuns
- Beilunk
- Heerlager am Fuß der Schwarzen Sichel
- Nornja Dickicht
- Trautmanns Hus (befestigtes Wirtshaus im Nornja)

Wichtige Szenen und Ereignisse

- Nagrach-Beschwörung Mengbillars auf einer Kuppe der Nordwälder Höhen, welche dazu führt, dass die Kristallkuppel des Tempels von Bjaldorn gespalten wird
- Rückblickende Betrachtung des Schwertfestes 1009 BF bei welchem Hauka die Heermeisterwürde errang
- Predigt Aylas in Beilunk, um den Geweihten nach den Schrecken der letzten Jahre neuen Mut zu geben. Kann auch durchaus nützlich als Vorbild jeglicher Rondrapredigt sein. Dazu sind noch einige rondrarische Liturgien und Gesänge aus den Selbstgesprächen Aylas herauszufiltern
- Treffen mit den Waldschraten - schöne Szene, um die seltsamen Wesen besser darstellen zu können
- Kriegslist Uriels, indem er den Bjaldornern vortäuscht, Unterstützung durch die Gräfin von Ilmenstein zu erhalten
- Schlacht um Bjaldorn, bei welcher die Waldschraten auf Seiten des Baron Trautmanns eingreifen, jedoch durch einen gewaltigen "Ignisphaero Feuerball" (schöne Beschreibung des Zaubers) Mengbillars zurückgeschlagen werden.
- Tod Haukas und Trautmanns im Kampf
- Firunwunder zu Bjaldorn: Jungfer Liwinja und einige Überlebende retten sich in den Tempel, welcher danach von einer undurchdringlichen Eiskuppel umgeben wird, welche den siegreichen Schergen Uriels die Verfolgung unmöglich macht

Wertung

Der Roman liest sich recht leicht und zügig und könnte auch ohne Probleme in ein kleines Schlachtszenario transformiert werden - ähnlich den letzten Tagen von Ysilia. Interessant und hilfreich für den Spielleiter sind die Schlachtbeschreibungen und guten Ausarbeitungen zu den Rondrageweihten und insbesondere den Problemen der Rondrakirche zu dieser Zeit. Obwohl das Eingreifen der Waldschraten ein wenig an den "Herrn der Ringe" erinnert, wird doch kurzweilig und gut eine entscheidende Schlacht während der borbaradianischen Invasion erläutert - und besser gut geklaut, als schlecht erdacht.

Das Zerbrochene Rad (Dämmerung/Nacht)

AutorIn: Ulrich Kiesow

Erscheinungsjahr: 1997 (2002)

Band-Nr.: 56/57

Zeitraumen: Phex 1019 BF / 26 Hal - Praios 1021 BF / 28 Hal

ISBN: 3-453-18805-5 / 3-453-18810-1

Inhalt

"Das zerbrochene Rad" von Ulrich Kiesow beschreibt die Lage im Bornland während der borbaradianischen Invasion. Beginnend mit dem Aufbau der Streitkräfte unter den Anhängern und Gegnern des Dämonenmeister über kleinere Scharmützel bis hin zur entscheidenden Schlacht auf den vallusanischen Weiden, die über das Schicksal des Bornlandes entscheiden soll.

Wichtige Personen und Gruppierungen

- Gräfin Thesia von Ilmenstein - wirkt teilweise extrem überheblich und arrogant, allerdings zweifelt sie andererseits an der Rechtfertigung der Aristokratie. Insgesamt liegt eine komplette Charakterbeschreibung der Gräfin vor, die sich hervorragend als Spielhilfe eignet.
- Gilia von Kurkum - komplette Wandlung von der gefallenen Amazonenprinzessin bis zu starken Heerführerin.
- Graf Arvid von Geestwindskoje - tapferer, toleranter Krieger und sewerischer Bronnjar.
- Gräfin Algunde von Geestwindskoje - junge Herrscherin die eigentlich aus dem gewöhnlichen Bürgertum stammt, sich diesem verpflichtet fühlt und so in Konflikt mit ihrer Rolle als Gräfin gerät.
- Wassjef - ein von Eifersucht getriebener Page des Grafen, der jedoch kurz vor seinem Tode Einsicht findet.
- Nahema ai Tamerlein - anfänglicher Inkognitoauftritt der mächtigen Magierin als Herr Lamer-tien, späte Enttarnung lässt erkennen, da sie die Fäden des Widerstandes gegen Borbarad im Bornland in den Händen hält.
- Mengbillar - Schwarzmagier, Diener Borbarads, Berater Uriels und Belkelel Paktierer. Gelungene Darstellung der Macht und Verdammnis eines Dämonenpaktierers.
- Graf Uriel von Notmark - sehr ausführliche Beschreibung des Erzschorken aus dem Bornland. Auch ein Beispiel dafür, wie leicht es Borbarad fällt, andere mit geringem Aufwand als seine Werkzeuge einzusetzen.
- Tjeika von Jatleskenau Notmark - Adelsmarschallin des Bornlandes und Tochter Uriels. Stellt sich zunächst aufgrund der Beherrschung durch Mengbillar (dabei gerät sie auch unter den Bann Belkelels) willenlos auf die Seite ihres Vaters. Nachdem sie den Bann überwunden hat und aus der Gefangenschaft ihres Vaters entkommen ist, organisiert sie die Verteidigung Neersands und schlägt Söldlinge Uriels und Zornbrechts zurück.
- Borbarad - kurze Beschreibung des Dämonenmeisters beim Abkommandieren Mengbillars und der Bestrafung Lutisanas von Perricum. Selbst in den kleinen Zwischenszenen wird die Macht und Gnadenlosigkeit des Halbgottes deutlich.
- Lindion Dunkelhaar - kurze Szene mit dem ehemaligen Geliebten Gilias, in welcher die extremen Unterschiede zwischen menschlicher und elfischer Weltsicht deutlich werden.
- Stian von Zornbrecht - Oberst der dunklen Horden, der wie von Borbarad gewollt die Truppen zum Brandschatzen und Morden antreibt, um den dämonischen Dienern seines Meisters zu gefallen.
- Fajlaraan - ein Laraandämon (Darstellung evtl. hilfreich für Shafirs Schwur).
- Savalla und Zavan, zwei Xarfai-Paktierer, welche auf Gilia als Meuchler angesetzt werden.
- Lutisana von Perricum
- Reichsbehüter Brin
- Baron Leomar vom Berg
- Herzog Waldemar von Trallop zu Weiden
- Prinzessin Walpurga von Weiden
- Markgraf Arve vom Arvepass
- Ayla von Schattengrund
- Fürstin Tsaiane von Ouveumas
- Gerion Rotnagel und Selissa von Jergenquell - zwei erfahrene Helden, die Gilia aufgreifen und sich später deren Zug anschließen.
- Baronin Mirhiban Saba al Kashba von Pervin - tulamidische Freundin Thesias.
- Ayla Yarsil von Donnerbach - Kurzauftritt der rondrageweihten Amazone, als sie Gilia das zerbrochene Schwert ihrer Mutter übergibt.
- Eine komplettes Dramatis Personae findet man auch nach dem Prolog in "Das zerbrochene Rad / Dämmerung"

Wichtige Schauplätze

- Bornland
- Dorf und Gut Geestwindskoje
- Festum
- Pervin
- Schloss Ilmenstein
- Grafschaft Notmark und die Feste Grauzahn
- Schwarze Sichel
- Wirtshaus Ogerbau auf dem Sichelstieg
- Wirtshaus "Ochs und Eiche"
- Perlenmeerküste zwischen Neersand und Festum
- Tobrien
- Vallusanische Weiden
- Schwarze Feste (Maraskan) - Kurzbeschreibung der Aussicht, aus Borbarads Gemächern

Wichtige Szenen und Ereignisse

- Stimmungsvolle Beschreibung der Umstände in einem typischen bornländischen Dorf und dem zugehörigen Gut eines Bronnjaren (nützlich für jegliche Bornlandreise).
- Aufzeigen der politischen Umstände im Bornland.
- Mord an Fürstin Tsaiane durch Graf Uriel.
- Gute und ausführliche Beschreibung der Schlacht bei Eslamsbrück aus der Sicht eines Bauern der Landwehr (Fredja Schorkin).
- Hexe und ihr Vertrauter als mögliche Verstärkung (Spurensucher) für eine blutrünstige Söldnertruppe.
- Schlacht bei Ochs und Eiche. Angriff mehrerer Oger und der Wirkung dieser Monster auf die gewöhnlichen Landwehrleute. Tod des Magiers Pirmakan, nachdem er mit letzter Kraft einige Oger beherrschte und sie gegen die eigenen Reihen schickt.
- Schlacht auf den vallusanischen Weiden. (ausführliche Schlachtbeschreibungen mit Karten und Armeeaufstellungen zu allen Schlachten der Romane im Anhang von "Das zerbrochene Rad / Nacht")
- Reisebeschreibung zum Weg über den Sichelstieg (evtl. Verwertung in Alptraum ohne Ende); Dabei Auftritt eines hilfreichen Trolls, dessen Darstellung die Sonderbarkeit dieser Wesen und deren Wirkung selbst auf gestandene Abenteurer betont.
- Magiedilletant in Person des Matajew wird schön dargestellt, indem er unbewusst Beherrschungszauber auf die Gräfin Algunde wirkt.
- Auftritt von Kundschaftern, die mit Gewalt die Truppenstärke der einzunehmenden Gebiete in Erfahrung bringen. (Brauchbare Beschreibung als Anzeichen für das Näherrücken einer borbaradianischen Streitmacht).
- Individuelle Darstellung zweier freundlicher Goblins und deren Magie.
- Der Zauber "Salander Mutander" wird mit allen Umständen dargestellt.
- Junker Fjadir berichtet aus Bjaldorn (Direkte Verbindung zu "Steppenwind" von Niels Gaul)
- Auftritt Karmoths und sein Verhalten im Kampf. Die Beweggründe des Dämons werden schon vor seinem Auftritt in kleinen Szenen dargestellt.
- Heldenhafter Tod Herzog Waldemars im Kampf gegen den Karmoth auf den vallusanischen Weiden.
- Sage über die "Geflügelten" wird in urtümlicher Version erzählt (eignet sich insbesondere für das nachborbaradianische Abenteuer "Schwingen aus Schnee").
- Umfassende Beschreibung des tulamidischen Kamelspiels zwischen Herrn Lamertien und Staner Siveling-Notmark.
- Streit zwischen Ayla vom Schattengrund und Reichsbhüter Brin über rondrarischen Kriegsführung.

- Tod Mengbillars durch seinen eigenen Dämon. Stimmungsvolles Ende eines Paktierers.
- Graf Uriel ertrinkt elendig in einer simplen Pfütze. Verdientes Ende für einen Erzschorlen Aventuriens.

Wertung

Wenn es einen DSA-Roman gibt der den Titel "Der DSA-Roman überhaupt" verdient hat, dann ist es dieser. Nicht nur, dass es sich um das letzte Werk des Aventurienvaters Kiesow handelt, sondern auch stilistisch, mit vorhandener Tiefe und extrem spannendem Inhalt hebt sich das Buch von den üblichen DSA-Schinken ab. Es beschreibt halt einer der Götter seine selbsterschaffene Welt. Für Spielleiter der Kampagne ist der Roman ein absolutes Muss, obwohl er nicht wirklich direkt mit Abenteuern der Haupt- oder Nebenlinie in Kontakt kommt. Es werden jedoch etliche wichtige Meisterpersonen genauestens beschrieben und der Verlauf der borbaradianischen Invasion kann teilweise mitverfolgt werden. Zahlreiche Goodies wie Sagen, Lieder, Gedichte und Zitate runden einen vollkommenen Zweiteiler ab.

Die Legende von Assarbad

Autor: Jörg Raddatz

Erscheinungsjahr: 1996

Band-Nr.: 10

Zeitraumen: Vor der borbaradianischen Invasion und Rohalszeit

ISBN 3-453-09495-6

Inhalt

Die Legende von Assarbad von Jörg Raddatz beschreibt in zwei parallelen Handlungssträngen einerseits die Wandlung des Tharsonius von Bethana zu Borbarad und andererseits die Queste des jungen Prinzen Arkos von Aranien.

Wichtige Personen und Gruppierungen

- Tharsonius von Bethana / Borbarad; Kurze Biographie der Inkarnation des Zwillingen bis er sein wahres Wesen erkennt
- Rohal der Weise; Kurzauftritte des Magierkaisers, in welchen er noch erhofft seinen Bruder bekehren zu können
- Prinz Arkos von Aranien; Ausführliche Beschreibung des jungen aranischen Thronfolgers
- Eleonora von Revennis Reutherin von Baburin ; Magiebegabte Anhängerin der Herrin Peraine und Verlobte des Prinzen
- Tarliss von Bobra, der bekannte tsagläubige, tulamidische Magier und Hüter Bobras
- Mara Baronin von Bobra; Hexe und verführerische Gemahlin Tarlissins
- Fürstin Sybia von Aranien; Kurzes Portrait der willensstarken, vorausschauenden Herrscherin
- Prinzessin Dimiona; Machthungrige bössartige Hexe, welche mit ihrem dämonischen Vertrauten Szinth (Schlange) versucht ihren Bruder ins Verderben zu stürzen. Hasst die Garether und schon in jungen Jahren ist ihr Wille zur Unabhängigkeit um jeden Preis sichtbar
- Graf Marschall Haldoran; Berater der Fürstin, welcher sich durch die Intrige Dimionas blenden lässt
- Page Bernfried; Diener Haldorans, welcher sich jedoch später dem Prinzen treu ergeben zeigt
- Die legendäre Sterndeuterin Niobara, Geliebte Rohals
- Magistra Meliopeme, Spektabilität zu Kuslik und Ziehmutter Tharsonius
- Magierin Joruna, Geliebte des Tharsonius begeht Selbstmord, nachdem ihr Geliebter sie verlässt

Wichtige Schauplätze

- Aranien
- Anchopal
- Baburin
- Bethana
- Bobra
- Punin

Wichtige Szenen und Ereignisse

- Hexennacht in Aranien
- Einblicke in das aranische Machtgefüge. Zwar herrscht vordergründig der Fürst, allerdings eher als Repräsentant, während hintergründig seit Jahrhunderten ein Matriarchat besteht;
- Genaue Beschreibung des schrecklichen Großen Schwarms, welcher auf Assarbads Befehl hin ganz Gorien verwüstete;
- Magische Macht und Ausbildung Borbarads, vom Schüler in Kuslik, Punin und unter Rohal bis zum Akademieleiter in Fasar und jüngstem Erzmagier;
- Wesen der Zwillingbrüder und Beweis für die Wiederkehr in unterschiedlicher Gestalt, so fochten Rohal als Sultan Sulman von Khunchom und Borbarad als Assarbad schon vor Jahrhunderten auf Dere ihren Kampf. Tharsonius von Bethana ist sogar erst zehnjährig, als sein Bruder bereits auf dem Kaiserthron sitzt, denn während Rohal nicht merklich altert, gleicht sich Tharsonius im Aussehen seinem Bruder an;
- Schöne Darstellung der Skrupellosigkeit des Borbarad; In seinem unbändigem, machthungrigem Forscherdrang stellt er immer weiter seine Menschlichkeit zurück und ist zu immer größeren Opfern bereit.
- Viele Hintergrundinfos zu den Magiermogulen und der Schlacht um Zamorrah;
- Eine Nacht am Rande der Wüste Gor mit den typischen Staubstürmen;
- Attentat Haldorans auf Prinz Arkos;
- Haldorans Ermordung durch Szinth;
- Beschreibung Bobras, insbesondere auch bei einem Überfall der gorischen Novadis des Sultans Hasrabal (evtl. nützlich für „Bastrabuns Bann“);
- Schlacht um und unter Bobra mit einer rondrarischen Vision des Prinzen, dem Kampfeinsatz Tarlisins und der Austreibung der dämonischen Verführung Dimionas;

Wertung

Wenn auch nicht gerade ein äußerst gelungener Roman, so enthält er für Meister der Borbaradkampagne erheblich viele Hintergrundinfos. So liefert das Buch Beweis dafür, dass Rohal und Borbarad schon in anderer Gestalt ihren Kampf austrugen. Dazu gibt es wichtige Informationen zu Bobra, welches ja noch Schauplatz in „Bastrabuns Bann“ ist. So liegt unter Bobra verborgen eine ehemalige Feste des Magiermoguls Assarbad alias Tharsonius alias Borbarad und der Angriff der Novadis würde auch eine gute falsche Spur in Richtung Hasrabals im vierten Abenteuer der Hauptlinie abgeben. Die Hintergrundinfos zu Tharsonius kann man auch gut für den „Krieg der Magier“ nutzen. Letztendlich wird auch das Gerücht um Bobra als Geburtsort Borbarad aufgelöst: Der urtulamidische Name des Dorfes lautet Bor Barrah = Ursprung des Todes und in der unterirdischen Anlage des Assarbad wurde Tharsonius von Bethana bewusst, dass er selbst einst Assarbad war und von seinem Bruder Rohal getäuscht und zurückgehalten wurde, deshalb entschied er, dass er quasi in Bobra neu geboren wurde und so erwählte er seinen neuen Namen, aus Bor Barrah wurde Borbarad = Der Bringer des Todes.

Aus dunkler Tiefe

AutorIn: Barbara Büchner

Erscheinungsjahr: 1999

Band Nr.: 29
Zeitraumen: RAH 26 / PRA 27 Hal
ISBN: N 3-453-12691-2

Inhalt

Nach langen Forschungen und mit der Hilfe Borbarads gelingt es dem Magier Barstopal in den Namenlosen Tagen den im Neunaugensee verborgenen Teil des Omegatherions zu erwecken. Er selbst wird zwar von einigen Abenteurern getötet, jedoch nicht bevor er den kritischen Teil der Beschwörung vollendet hat. Das Monster sucht in Folge die Städte rings um den See heim bis es schließlich von Rohezal vom Amboß gebannt werden kann.

Die im Buch beschriebenen Ereignisse werden in „Rohals Versprechen“ und einigen Aventurischen Boten (65/66) angedeutet.

Wichtige Personen und Gruppierungen

- Alwen Staffauer – Absolventin der Akademie zu Baliho, Kämpferin bei den Herzöglich Weidener Reitern. Nach dem mysteriösen Tod ihres Vaters durch Ungeheuer aus dem See beschließt sie den Ereignissen auf den Grund zu gehen.
- Gille Staffauer – junger Metzgermeister aus Trallop, begleitet seine jüngere Schwester Alwen auf ihrer Queste.
- Fingal Abendsang – recht weltlicher Elf aus Donnerbach; Reisebegleiter der Staffauer.
- Perdan von Uhdenberg - Adeptus der Akademie zu Donnerbach und „Mitschüler“ Barstopals; meist in Begleitung seines zahmen Raben Mattes, der des öfteren Kundschafts- und Botenflüge übernimmt. Wird in Donnerbach von den Geschwistern als „magischer Berater“ aufgesucht und schließt sich ihnen in Folge an.
- Barstopal - Schüler der Akademien Donnerbach und Lowangen, klassischer Borbaradianer; forscht in Selem und Lowangen auf den Spuren Liscom von Fasars und beschwört schließlich die Bestie des Sees auf direkte Anweisung Borbarads; laut Beschreibung von dunklem Charisma.
- Zirkel von Anhängern des Namenlosen um den Weinhändler Knorrhold Erlgrimm in Trallop. Unterstützen den Borbaradianer in seinen Bestrebungen, das Monster zu wecken.
- Herzog Waldemar von Weiden – Der Bär von Weiden wie aus anderen Veröffentlichungen bekannt: einfach und geradlinig.
- Rohezal vom Amboß – wird als umgänglicher, gutmütiger und ein wenig schrulliger alter Mann dargestellt. Liebenswert und weise im Umgang mit seinen Mitmenschen, trotzdem von einer unterschweligen Aura der Macht umgeben.

Wichtige Schauplätze

- Herzogenstadt Trallop als ein nettes kleines Städtchen mit hinterwäldlerischem Charme
- Stadt Donnerbach, Kavernen der Rondra, Magierakademie. Die hohe Elfenpopulation wird erwähnt, findet aber sonst keinen Niederschlag.
- ein verlassener Efferdtempel im Nebelmoor als Beschwörungsstätte
- diverse Schauplätze von geringer Bedeutung rings um den See

Wichtige Szenen und Ereignisse

- Angriffe des Monsters auf die Städte Donnerbach und Trallop
- Bannung des Wesens aus dem See durch Rohezal und eine halbe Hundertschaft Elfen und Magier aus Donnerbach.
- Zerschlagung des namenlosen Zirkels durch Rohezal und die „cayserlich & herzogliche Inquisition“

Wertung

Als Hintergrund zu den Ereignissen im Weiden des Sommers 26/27 Hal interessant, insbesondere dadurch, dass auf die Erweckung der Bestie des Neunaugensees in keiner anderen Publikation näher eingegangen wird. Ansonsten erweckt das Buch über weite Strecken den Eindruck, man habe sich mit Zwang um Deckung mit dem „offiziellen“ Aventurien bemüht, sind doch einige der Beschreibungen beinahe wörtlich in diversen Spielhilfen zu finden...

Die Umarbeitung des Romans in ein Abenteuer sollte mit etwas Aufwand möglich sein.

Weitere Romane

Hier werden solche Romane in Kurzform besprochen, die nur ganz peripher wegen einzelner Figuren oder Szenen für die Kampagne relevant oder für BK-SpielleiterInnen interessant sind.

Koboldgeschenk

In Koboldgeschenk versuchen einige Junghelden Azaril Scharlachkrauts Versuch zu stören, die Krone der Riesin Chalwen zu erlangen. Neben Azaril Scharlachkraut (**Seelen der Magier, DK**) ist für die Kampagne außerdem Olorand von Gareth-Rothenfels, die Spektabilität zu Perricum, als Mentor eines Junghelden interessant. Die Ereignisse spielen nahezu vollständig in Perricum, das eingehend beschrieben wird, so dass dies ein weiterer Grund sein kann, den Roman zu kaufen. Zwar nicht kampagnenrelevant, aber sehr interessant sind die Aussagen über Chalwen und ihre Krone.

Erde und Eis

In diesem Roman reisen einige Helden (Raidri wurde durch seine Tochter Rondriga ersetzt, Krallerwatsch kommt dazu, alle anderen wie in Der Lichtvogel, s.o.) durch ein Sphärentor in der Khom auf einen eisenbewohnten Südkontinent, um den elementaren Humusschlüssel zu finden und nach Aventurien zu bringen. Der Roman spielt nach dem Fall Borbarads, knüpft an die Prophezeiung des Lichtvogels an, bereitet einige Ereignisse der Simyalatrilogie vor und ist für BK-SpielleiterInnen mäßig interessant, weil der Trollschamane Krallerwatsch (**RdE**) einer der Protagonisten ist (auch wenn er eher für die Lacher gut ist).

Greifenopfer

Greifenopfer erzählt die prophetische Suche eines Phexgeweihten nach "Sternenstaub". Im Laufe des Abenteurers kommen an kampagnenrelevanten Personen Krallulatsch, Ziehsohn Krallerwatschs, der verräterische Trollschamane Knopphold aus RdE und der Aikar Brazoragh vor. Außerdem wird eine weitere Trollfeste in den Blutzinnen vorgestellt und das Thema der "Trollwege" wiederum kurz aufgegriffen. Der Roman kündigt neue Konflikte mit den Orks an und hat einen losen Zusammenhang mit der Simyalatrilogie.