



# 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 © 1997-2005. 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](mailto: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.

## Chronik der Abenteurer

[ Borbarad-Projekt © 2005 | [webmaster@borbarad-projekt.de](mailto:webmaster@borbarad-projekt.de) | 01-05-05 ]

### Vorbemerkung

Die Borbarad-Kampagne besteht aus einer Vielzahl von Abenteuern. Dabei den Überblick zu bewahren ist fast so schwierig, wie alle Abenteurer in der ohnehin ständig knappen Zeit unterzubringen. Diese Rubrik soll deshalb einen knappen Überblick über die Kampagne bieten und dabei helfen, eine geeignete Auswahl unter den Abenteuern zu finden. Denn alle Abenteurer wird kaum jemand spielen können. Dabei stellt diese Spielhilfe jedoch einen Vorschlag dar, der sich nicht immer an die offiziellen Angaben hält. Einige Abenteurer finden gleichzeitig statt oder müssen aus anderen Gründen in der Zeitlinie etwas verschoben werden.

Eine **Gesamtübersicht** versucht daher zuerst, alle Abenteurer in eine Reihenfolge zu bringen, die Überschneidungen und Inkonsistenz weitestgehend vermeidet. Allerdings handelt es sich eben nur um eine Übersicht, so dass auf die Abenteurer nicht im Detail eingegangen wird.

Die **Hauptlinie** schließlich besteht aus den sieben Kernabenteuern, die die unmittelbare Geschichte der Sieben Gezeichneten umfassen. Sie bilden das Fundament der Kampagne und sollten daher das grobe zeitliche Gerüst vorgeben, in dem dann die anderen Abenteurer angesiedelt werden können.

Die Abenteurer der **Nebenlinie** befassen sich mit den Geschehnissen am Rande. Während die Hauptlinie sich auf den persönlichen Kampf der Sieben Gezeichneten gegen Borbarad beschränkt, beschreibt die Nebenlinie den Kampf des übrigen Aventuriens gegen die Schwarzen Horden oder auch einfach andere Ereignisse, die während der Zeit der Kampagne stattfinden. Die Nebenlinie-Abenteurer haben nicht immer einen direkten Bezug zur Kampagne.

Als **Vorgeschichte** habe ich solche Abenteurer bezeichnet, die noch vor Borbarads Rückkehr spielen, deren Handlungen jedoch für die Kampagne dennoch eine große Rolle spielen.

Die **Aarenstein-Kampagne** ist schließlich ein besonderer Teil der **Nebenlinie**. Die Abenteurer spielen im Horasreich und handeln von politischen Intrigen und borbaradianischen Interessen im Umfeld des horasischen Kronsiegels.

Einige **Solo-Abenteurer** sind ebenfalls im Vorfeld der BK angesiedelt oder spielen sogar im Herzen der schwarzen Lande. Sie eignen sich teilweise sogar dazu, von engagierten Spielleitern zu Gruppenabenteuern umgearbeitet zu werden.

Das Kapitel **Sonstige** enthält schließlich Abenteuer und Kurzscenarios aus Aventurischen Boten und Wunderwelten. Außerdem zwei Romane, deren Handlung gut als Vorlage für ein Gruppenabenteuer dienen kann.

### Gesamtübersicht

Die Abenteuer in chronologischer Reihenfolge:

#### 3 Hal

- Die Göttin der Amazonen (Vorgeschichte)

#### 4 Hal

- Die sieben magischen Kelche (Vorgeschichte)

#### 10 Hal

- Borbarads Fluch (Solo-Abenteuer)
- Seelen der Magier (Vorgeschichte)

#### 12 Hal

- Kanäle von Grangor (Vorgeschichte)

#### 16 Hal

- Staub und Sterne (Vorgeschichte)

#### 21 Hal

- Am Rande der Nacht (Solo-Abenteuer)
- Die Ungeschlagenen (Solo-Abenteuer)

#### 22 Hal

- Lied der Elfen (Solo-Abenteuer)
- Krieg der Magier (Vorgeschichte)
- Alptraum ohne Ende (Hauptlinie)

#### 23 Hal

- Unsterbliche Gier (Hauptlinie)

#### 24 Hal

- Grenzenlose Macht (Nebenlinie)
- Und Altaia brannte... (Sonstige)

#### 25 Hal

- Fest der Schatten (Nebenlinie)
- Wind über Weiden (Solo-Abenteuer)
- Die Stimme im Dunkeln (Nebenlinie)
- Pforte des Grauens (Hauptlinie)

#### 26 Hal

- Unter dem Adlerbanner (Aarenstein-Kampagne)
- Bastrabuns Bann (Hauptlinie)
- Ogerkreuz (Sonstige)
- Goldene Blüten auf blauem Grund (Nebenlinie)
- Spur in die Vergangenheit (Nebenlinie)

#### 27 Hal

- Shafirs Schwur (Aarenstein-Kampagne)
- Sumus Kelch (Aarenstein-Kampagne)
- Bund von Land und Meer (Nebenlinie)
- Winter des Wolfes (Sonstige)
- Der Drache (Nebenlinie)

- Die letzten Tage von Ysilia (Sonstige)
- Meister der Ratten (Nebenlinie)
- Winternacht (Nebenlinie)
- Wo keine Sonne scheint (Solo-Abenteuer)
- Rohals Versprechen (Hauptlinie)

### 28 Hal

- Lichtvogel (Sonstige)
- Rückkehr zum Schwarzen Keiler (Nebenlinie)
- Siebenstreich (Hauptlinie)

- Firuns frostiger Fingerzeig (Sonstige)
- Schwarzer Druidenwald (Solo-Abenteuer)
- Netz der Mörder (Solo-Abenteuer)
- Brennpunkt Gareth (Sonstige)
- Die Wandelnden Festungen (Sonstige)
- Rausch der Ewigkeit (Hauptlinie)

### 29 Hal

- Brogars Blut (Nebenlinie)

Die zeitliche Einordnung eines Abenteuers ist häufig leicht variabel. Lediglich die Abenteuer der Hauptlinie sollten in jedem Fall zu den offiziell vorgesehenen Zeitpunkten stattfinden. Alle anderen Abenteuer lassen sich oft recht unkompliziert um einige Monate oder gar Jahre verschieben. Vorschläge für alternative Zeitpunkte sind jeweils bei der Beschreibung des Abenteuers angegeben.

## Vorgeschichte

Die Vorgeschichte beschreibt Ereignisse vor Beginn der eigentlichen Kampagne, die dennoch mit dieser verknüpft sind. Sei es durch die Einführung wichtiger Meisterpersonen oder die Grundlage für spätere Geschehnisse.

**Die Göttin der Amazonen** ist eine schwarze Rondrastatue mittels welcher der habgierige, spätere Heptarch Xeeran die Amazonen Kurkums beherrscht und diese zur Plünderung im Umland veranlasst. Eine Heldengruppe soll diesen Spuk beenden, wobei es erst einmal gar nicht so leicht ist, die geheime Feste der Amazonen bei den Beilunker Bergen ausfindig zu machen. Dort sollte dann die abgesetzte Königin Yppolita aus dem Kerker befreit und der buckelige Schwarzkünstler vertrieben werden.

Dieses Abenteuer lässt sich gerade im Hinblick auf *Goldene Blüten auf Blauem Grund* gut vor der Kampagne einsetzen, da man so eine Verbundenheit zum Amazonenvolk herstellt und mit Yppolita und Xeraan wichtige NSCs der Kampagne einführt. Das Abenteuer stammt noch aus der Gründerzeit von DSA und bedarf deshalb wohl einiger Anpassung, um dem heute besonders stimmigen Aventurien zu entsprechen.

**Die sieben magischen Kelche**, welches die direkte Fortsetzung vom *Schiff der verlorenen Seelen* ist, lässt die Helden im Auftrag Storrebrandts an einer Expedition in die Sümpfe des Südens teilnehmen, um dort den Raub eben dieser Kelche zu ergründen. (Aus den Kelchen wird im Jahr 28 Hal *Siebenstreich* geschmiedet.) Diese waren über Jahre in verschiedene Teile des Landes gebracht worden, um zu verhindern, dass Siebenstreich von finsternen Mächten neu geschmiedet werden kann. Allerdings wurden in den letzten Jahren immer wieder Kelche entwendet, einzig der Kelch Storrebrandts befindet sich noch in dessen Besitz - besser gesagt mit den Helden auf Reise, denn dem Siebten Kelch wohnt die Kraft inne, alle anderen Kelche wieder in ihre Verstecke zu teleportieren - dies ist der Plan des Magiers Rakorium Muntagonus, welchen die Helden umsetzen sollen.

Die Gruppe begibt sich mit der "Königin von Festum" nach Brabak, um von dort nach H'Rabaaal zu den Echsenpyramiden zu reisen. Hier sollen die Kelche angeblich versteckt sein. Innerhalb der Pyramide lauern jede Menge Marus, Krakonier, Vampire, Orks und sonstige monströse Ungetüme. Die Helden schaffen es, durch die legendäre Formel ("Sieben Kelche, Sieben Elche, lange wart ihr fort, kehrt zurück an euren Ort") alle Kelche wieder zurück in ihre Verstecke zu bringen.

**Die Seelen der Magier** handelt das erste Mal hauptsächlich von borbaradianischen Umtrieben. Erzmagier Rohezal vom Amboss und seine Schülerin, die Elfe Azaril Scharlachkraut, suchen mit den Helden ein Borbaradianerkloster in den Bergen. Schlußendlich finden sie den Kult, müssen aber feststellen, dass Azaril offenbar die Seiten gewechselt hat.

Bis zu Borbarads Rückkehr wird sich Azaril Scharlachkraut zu einer der größten Borbaradianerinnen entwickelt haben, der die Gezeichneten durchaus auch wieder begegnen können. Doch auch Rohezal vom Amboss ist dann zum allaventurischen Konvent 27 Hal bereits ein alter Bekannter der Helden.

Zudem eignet sich das Abenteuer hervorragend, um den Spielern schon weit vor den ersten Anzeichen von Borbarads Rückkehr dessen Lehren und Philosophie näher zu bringen.

Auch die Elfe Azaril Scharlachkraut läßt sich hervorragend als Gegenspielerin der Heldengruppe einführen, der sie bis weit in die Kampagne hinein nicht habhaft werden können. So entsteht eine weitere Verknüpfung und die Serie gewinnt erheblich an Spieltiefe.

Jedoch ist das Abenteuer eines der älteren, was daher einige Arbeit seitens des Spielleiters erfordert, um es an das aktuelle Verständnis von Aventurien anzupassen.

**Die Kanäle von Grangor** haben auf den ersten Blick nichts mit der Kampagne um Borbarads Rückkehr zu tun. Erst während **Rohals Versprechen** offenbaren sich die Zusammenhänge.

Ein einflußreicher Bund des Namenlosen hat sich in Grangor breit gemacht. Die Zwölfe sind verständlicherweise erzürnt und Efferd vernichtet schließlich durch eine gewaltige Flutwelle die ganze Stadt.

Die milde Rahja bekommt aber Mitleid mit den Menschen und erbittet von Satinav eine Zeitmanipulation, die den Helden schließlich 12 Stunden Zeit gibt, die namenlosen Umtriebe aufzuklären, bevor die Flutwelle Grangor vernichtet. Jedoch wird Satinav eine Gegenleistung von der göttlichen Rahja verlangen, eine Gegenleistung, der die Helden Jahre später in Drakonia begegnen werden.

Das Abenteuer ist schon etwas betucht, trotzdem aber sehr atmosphärisch und mit seiner ungewöhnlichen Geschichte einzigartig.

Als einer der besten DSA-Klassiker wurde es zusammen mit den **Bettlern von Grangor** im Sammelband **Die Geheimnisse von Grangor** sogar überarbeitet und neu aufgelegt. Diese beiden Abenteuer und das **Fest der Schatten** eignen sich auch hervorragend, um einige Abenteuer im Vorfeld und während der Kampagne zu spielen, die etwas vom unmittelbaren Umfeld der Gezeichneten ablenken, dennoch aber nicht gänzlich davon unabhängig sind.

**Staub und Sterne** beschreibt den ersten Versuch Liscoms von Fasar, seinen Meister Borbarad aus dem Limbus zu beschwören.

Auf der Suche nach einem vermißten Mitglied der Gauklerfamilie da Merinal begeben sich die Helden in die lebensfeindliche Gorische Wüste. Erst in letzter Minute können die Helden mit dem geheimnisvollen Märchenerzähler Bukhar - der sich als der Alte Drache Teclador entpuppt - das Ritual im Dschungeltal stören und Liscom von Fasar töten.

Zu diesem Zeitpunkt ahnen sie jedoch noch nicht, dass sie damit erst die Beschwörung in Dragenfeld möglich gemacht haben...

Das Abenteuer ist eines der stimmungsvollsten, das jemals erschienen ist. Die Reise durch die lebensfeindliche Gorische Wüste ist einfach unvergeßlich, die düstere Stimmung in der von Sklaven betriebenen Mindorium-Mine findet höchstens in den **Pforten des Grauens** eine Entsprechung und hochrangige Meisterpersonen wie Teclador und Liscom von Fasar treten auf, ohne dabei den Helden den Rang abzulaufen. Zudem ist das böse Erwachen in **Alptraum ohne Ende** viel niederschmetternder, wenn die Helden Liscom von Fasar bereits aus der Gorischen Wüste kennen, wo sie glaubten, ihn besiegt zu haben.

Auch hier bietet sich wieder die Möglichkeit, den Helden Borbarads Philosophie zu vermitteln, ohne bereits zuviel von den kommenden Ereignissen zu verraten. Nichts ist unbefriedigender, als wenn Borbarad in Weiden zurückkehrt und kein Held weiß die Tragweite dieses Ereignisses richtig einzuschätzen.

Das Abenteuer ist ebenfalls gut geeignet, die Helden bereits Bekanntschaften knüpfen zu lassen, denen sie später immer wieder begegnen können: Spektabilität Khadil Okharim, Sefira von Rashdul, Familie da Merial, Rafim al'Hayabeth,...

**Der Krieg der Magier** läßt die Helden ein Opfer des *Rings des Satinav* werden, der sie 400 Jahre in der Vergangenheit in die Gorische Wüste bringt. Hier werden sie nicht nur Zeugen des Magierkriegs zwischen Rohal und Borbarad, sie stellen sogar das Zünglein an der Waage dar. Dabei durchschauen die Helden erst recht spät, dass sie von Borbarad hinters Licht geführt wurden.

Dieses Abenteuer ist hervorragend dazu geeignet, den "alten" Borbarad vorzustellen und so die Veränderung deutlich werden zu lassen, die er bis zu seiner Rückkehr in Weiden durchlebt hat. Hier wird sein Freiheitsbegriff recht deutlich, der sogar manchem Thorwaler, Elfen oder anderem demokratisch veranlagten Helden sympathisch erscheinen mag. Doch auch die berechnende Brillianz eines Borbarad wird klar, wenn die Helden erfahren, dass Borbarad sie gerufen, sich als sein Bruder ausgegeben und sie somit für seine Zwecke eingespannt hat.

Bücher in Zwergenledereinband, eine umfassende Ansammlung konservierter Geschöpfe und unzählige Golem-, Chimären- und Zombieexperimente machen allerdings auch Borbarads Skrupellosigkeit offensichtlich, wenn es seine Neugier zu befriedigen gilt.

Prinzipiell kann das Abenteuer jederzeit gespielt werden, zu Beginn der Kampagne hat es aber den größten Reiz. Als alternativen AbenteuerEinstieg kann eine Anwerbung der Helden durch Erzmagier Rakorium Muntagonus erfolgen, dem sie im Laufe der Kampagne ohnehin des öfteren begegnen werden.

### Hauptlinie

Die Hauptlinie umfaßt die eigentlichen sieben Kernabenteuer der Kampagne um die Sieben Gezeichneten. Sie besteht aus **Alptraum ohne Ende**, **Unsterbliche Gier**, **Pforte des Grauens**, **Bastrabuns Bann**, **Rohals Versprechen**, **Siebenstreich** und **Rausch der Ewigkeit**. Die Abenteuer sollten alle mit derselben Heldengruppe gespielt werden, einzig Siebenstreich kann im Zweifelsfall auch mit einer gänzlich anderen Gruppe erlebt werden.

**Alptraum ohne Ende** leitet die Kampagne ein. Eine mächtige Beschwörung des untoten Magiers Liscom von Fasar, der bereits der Bösewicht in **Staub und Sterne** war, befreit Borbarads Geist aus seinem Gefängnis im Limbus. Er entreißt einem ganzen Landstrich im östlichen Weiden die Zeit, um sie Borbarad im zeitlosen Limbus zukommen zu lassen. So holt er ihn aus der Vergangenheit in die Gegenwart und

die 3. Sphäre. Die Helden werden Zeugen der Beschwörung, begreifen aber nicht, dass Borbarad zurückgekehrt ist. Liscoms Rubinauge sucht sich einen neuen Träger, den Ersten Gezeichneten, der als einziger um Borbarads Rückkehr weiß.

Ein äußerst stimmungsvolles Abenteuer mit überraschendem Ende. Als Spielleiter sollte man den Spielern am besten vorher nicht sagen, dass man nun die Borbarad-Kampagne für sie leitet, damit Borbarads Rückkehr umso überraschender für sie ist.

**Alptraum ohne Ende** versteht es hervorragend, kontinuierlich mehr Spannung aufzubauen und immer wieder mit unerwarteten Wendungen zu verblüffen.

**Unsterbliche Gier** handelt von der Schwarzelfe Pardona, die im winterlichen Weiden eine Vampirplage auslöst, um das Blut von 100 Menschen zu sammeln. Daraus erschafft sie in einem magischen Kessel, in dem auch ihr eigener Körper geschaffen wurde, einen Leib für Borbarads Geist.

Die Helden klären die Hintergründe der Vampirplage im Auftrag Herzog Waldemars auf und stoßen so rechtzeitig zum Finale von Pardonas Ritual auf den Nachtschattensturm.

Borbarad schlägt Pardonas Angebot, ein Bündnis zu schließen, aus und verschwindet ebenso wie die Schwarzelfe. Die Hexe Luzelin vom Blautann erwählt einen Träger des wandelnden Bildnis zum Zweiten Gezeichneten.

Eines der wenigen Abenteuer für DSA, das von Vampiren handelt. Daher auch allein für die Spielhilfe zum Vampirismus im Anhang des Abenteuers schon empfehlenswert.

Wenn der Spielleiter sich bemüht die bodenständige Art der Weidener und das winterliche Klima atmosphärisch gut zu gestalten, kann das Abenteuer echte Gänsehaut auslösen. Die unbedarfte Hilflosigkeit und der übertriebene Aberglaube der Bevölkerung ist anfangs noch amüsant, später dann umso erschreckender, wenn sich herausstellt, dass es sich tatsächlich um Vampire handelt...

**Pforte des Grauens** führt die Helden im Auftrag der Boronkirche nach Maraskan, wo sie das Verschwinden einer Endurium-Ladung im Dschungel aufklären sollen. Mit Hilfe einiger maraskanischer Rebellen erkennen sie, dass es sich dabei um einen borbaradianischen Komplott handelt, der weite Kreise bis in die Reihen der KGIA und den Fürstenpalast in Tuzak zieht.

Am Friedhof der Seeschlangen können sie das Ritual zur Öffnung einer dritten Pforte des Grauens verhindern und Schwert und Szepter der Charyptoroth erbeuten, bevor sie nach Tuzak fliehen müssen.

Das Charyptoroth-Szepter fordert ein uralter Wächter-Leviatan Akrabaals ein und erwählt im Gegenzug den Dritten Gezeichneten. In Tuzak können die Helden noch Zeuge werden, wie sich der Sicherheitsberater Fürst Herdins, Delian von Wiedbrück, als Borbarad entlarvt.

Anschließend bietet sich das Ausspielen und die Beteiligung der Helden am Sturm auf den Fürstenpalast an, der leider im Abenteuer nicht weiter ausgearbeitet wurde.

Die Lebensfeindlichkeit des maraskanischen Dschungels, die undurchsichtige Intrige Borbarads und der unglaubliche Schrecken gleich dreier Pforten des Grauens machen dieses Abenteuer zu einem Höhepunkt der Kampagne.

**Bastrabuns Bann** schließt unmittelbar an das Vorabenteuer an. In Khunchom erhalten die Helden den Auftrag, für Khadil Okharim und Rakorium Muntagonus den Bannspruch des Magiermoguls Bastrabun zu rekonstruieren. Dafür bereisen die Helden ganz Mhanadistan und möglicherweise sogar Thalusa und Selem. Dabei stoßen sie zudem auf die Spuren des Chimärologen Abu Terfas, der zusammen mit der Paktiererin Achaz eine permanente Domäne Asfaloths im Westen Mhanadistans schaffen will.

In seinem Palast findet der Vierte Gezeichnete die firnglänzenden Finger, bevor die Helden in das asfaloth'sche Globulensystem eindringen. Mit Borbarads Hilfe (!) werden Abu Terfas und Achaz besiegt und die Globulen vernichtet.

**Bastrabuns Bann** erfordert mit Abstand die meiste Arbeit vom Spielleiter. Abu Terfas Rolle wirkt recht unmotiviert in die Handlung gesetzt und muss noch vernünftig integriert werden, sein Palast im Khoramgebirge ist übertrieben groß und eigentlich nicht wirklich interessant für das Abenteuer und das Globulensystem der Asfaloth wird viel zu wenig erklärt. Zudem ist Bastrabuns Bann, um den es ja eigentlich geht, kaum ausgearbeitet. Nur einige spärliche Hinweise finden sich im Abenteuer zwischen seitenlangen Landschaftsbeschreibungen.

Mit der nötigen mühsamen Vorarbeit kann dieses Abenteuer wirklich gut werden und viel vom tulamidi-schen Flair Mhanadistans und der alten Geschichte des Landes der Ersten Sonne vermitteln. Abu Terfas benötigt eine glaubwürdige Integration in die Geschehnisse und Achaz fehlt gar völlig der Hintergrund.

**Rohals Versprechen** spielt größtenteils auf dem allaventurischen Konvent der Gilden in Punin. Dort wird das Vorgehen gegen Borbarad erörtert, die borbaradianische Magie entmystifiziert und das Wissen über Borbarad und Rohal zusammengetragen. Schließlich wird der *Stein der Weisen* aktiviert und somit Rohal zurück gerufen.

Rohal überreicht den Helden die stählerne Stirn, bevor Borbarad erscheint und ihn tötet.

Die Helden begeben sich schließlich einem Hinweis Rohals folgend auf die Suche nach Borbarads Zeit, die sie in Gestalt eines Kindes in Drakonia finden.

Dieses Abenteuer ist hervorragend dazu geeignet, noch immer unklare Zusammenhänge zu klären und den Spielern vergangene Ereignisse noch einmal in Erinnerung zu rufen.

Außerdem können hier Verbindungen zu einer Vielzahl hochrangiger Persönlichkeiten geknüpft werden, die insbesondere bei der späteren Mobilisierung Aventuriens hilfreich sein können.

**Siebenstreich** beschreibt die Wiedererstehung des gleichnamigen Götterschwerts. Während der heiligen Zwölfgöttertjoste sind die Helden dazu auserkoren, aus den verschiedensten Winkeln des Kontinents die sieben magischen Kelche zusammen zu tragen, um schlußendlich an der Erstehung des Schwerts teilzuhaben. Der Schwertkönig Raidri Conchobair wird zum Träger Siebenstreichs und damit Siebten Gezeichneten ernannt.

Jedem Kelch wird im Abenteuer ein eigenständiges Kurzabenteuer gewidmet, wobei sich die Qualität der Szenarios stark unterscheidet. Einige sind wirklich hervorragend, andere eher lieblos zusammen gewürfelt.

Die Einzelszenarios eignen sich insbesondere dazu, sie mit verschiedenen Heldengruppen zu spielen. Dies ist zum Beispiel eine Möglichkeit, Gezeichnete und Zweithelden der Spieler einmal zusammen treffen zu lassen.

**Rausch der Ewigkeit** beginnt mit einer Queste der Helden zu den Trollen nach Graulgatschthor. Hier werden uralte Geheimnisse gelüftet und der Himmelswolf Graufang geweckt. Der Sechste Gezeichnete bekommt die Verantwortung für seine Anrufung auferlegt.

Schließlich brechen die Gezeichneten zur Trollpforte auf, erleben die Dritte Dämonenschlacht und schießen Borbarad in den Rausch der Ewigkeit.

Dieses Abenteuer ist Epik pur! Der Besuch bei den Trollen offenbart eine uralte Geschichte, mächtige Geheimnisse und eine verborgene Kultur, die mit einer Selbstverständlichkeit uralte Traditionen lebt, dass die Helden sich richtig klein und jung vorkommen müssen.

Die Dritte Dämonenschlacht schließlich führt einen ganzen Kontinent gegen einen Halbgott ins Feld - und die Helden mittendrin. Zudem ist der Rausch der Ewigkeit das Finale einer jahrelangen Kampagne, das schlußendliche Ziel, auf das die Helden mit Schweiß und Blut hingearbeitet haben. Fantastisch!

### Nebenlinie

**Grenzenlose Macht** spielt im Frühjahr 24 Hal auf dem Kloster des praiosgefälligen Ordens der Hüter im Finsterkamm. Nach der Belagerung und anschließenden Zerstörung im Orkensturm befindet sich das Kloster derzeit im Wiederaufbau. Besonders die aufwändig gearbeitete Kuppel des Tempels des Sonnengottes soll dem Fürsten Alverans alle Ehre machen. Doch es kommt während der Bauarbeiten immer wieder zu mysteriösen Unfällen, die Sabotage vermuten lassen.

Die Helden werden also gebeten, die Bauarbeiten zu überwachen und können tatsächlich deutliche Anzeichen für Sabotage entdecken. Doch noch während sie dem Urheber auf der Spur sind, stellen sie fest, dass sie für die falsche Seite arbeiten.

Das Kloster birgt ein uraltes Geheimnis, das die Umwandlung reiner Elemente in pure Astralenergie erlaubt. Borbarad selbst befahl einem seiner getreuen Diener den Aufbau der Tempelkuppel als ein Fokus für Madas Kraft, um damit den Elementarwandler zu betreiben. Außerdem ersetzt ein Quitslinga den ehemaligen Hochgeweihten des Ordens. Als Saboteur stellt sich der frühere Hofdruide zu Havena, Archon Megalon, heraus, der offenbar schon länger das falsche Spiel durchschaut oder zumindest erahnt hat.

In einem spektakulären Finale finden die Helden nicht nur ein uraltes Tal der Elemente, sondern sie können im letzten Moment inmitten eines Astralsturms den finstren Borbaradianern das Handwerk legen und mit Hilfe von zwei leibhaftigen Elementarherren sogar den Elementarwandler unschädlich machen.

Es empfiehlt sich, das Abenteuer um ein Jahr nach vorne zu verlegen. Damit beugt man dem Problem vor, dass der Zweite Gezeichnete ansonsten vorzeitig das dämonische Wesen des Quitslinga durchschauen könnte. Außerdem befinden sich die Helden zwischen **AoE** und **UG** ohnehin in Weiden und haben dort nichts anderes zu tun, als der Praioskirche Rede und Antwort zu stehen. Warum also die Helden nach den Vorfällen in Dragenfeld nicht zur "Wiedergutmachung" zum Dienst auf Arras de Mott verdonnern?

**Fest der Schatten** knüpft lose an die Geschehnisse von **Die Bettler von Grangor** und **Die Kanäle von Grangor** an. Mysteriöse Todesfälle sorgen einmal mehr für Unruhe und wecken böse Erinnerungen. Erste Hinweise lassen vermuten, dass es sich um Vampire handelt, die in Grangor ihr Unwesen treiben. Und tatsächlich ist es so, allerdings sind die Blutsauger nicht das größte Übel. Immer tiefer geraten die Helden in düstere Geheimnisse und mysteriöse Machenschaften, begegnen kosmischen Mächten und retten einmal mehr die Stadt vor dem Zugriff finstrier Kräfte. Das Abenteuer erfordert vor allen Dingen eine Prise kriminalistisches Gespür, sorgt dann jedoch für angenehme Ablenkung von der Borbarad-Kampagne, da es keinerlei Bezug zum Dämonenmeister gibt.

Die **Spur in die Vergangenheit** legt der Magier Torvon Gilindor, welcher dereinst unter den tapferen Recken im Heer Rohals des Weisen in der Wüste Gor wider den Dämonenmeister Borbarad focht. In dieser Schlacht überkam ihn, aufgrund des nahenden Todes die Panik und so wirkte er mit letzter Kraft

einen Transversalis Teleport mit dem Ziel Bethana, welcher schlimme Folgen haben sollte. Aufgrund der dämonischen Umtriebe der Schlacht misslingt der Zauber spektakulär und der mächtige Dämon Guron-daii (wohl in DSA4 kein offizieller Dämon mehr) setzt sich im Limbus auf die Fährte des Magiers. Torvon ist schließlich im inneren seines Pferdes gefangen und das Pferd entkommt dem Limbus im Monat Rahja des Jahres 26 Hal in der Nähe Fuxensteins im lieblichen Feld. Die Helden stoßen auf dieses Pferd und ihnen gelingt auch den Magier zu retten, doch dabei befreien sie auch den Gurondaii, eine riesige, dämonische, nahezu unbesiegbare Wesenheit, welche allem Organischen in seiner Umgebung das Leben entzieht und so selbst stärker wird. Das Ziel auch dieser Wesenheit ist wie durch den Zauber gelenkt ebenfalls Bethana und so macht es sich langsam auf den Weg und hinterlässt eine Schneise der Verwüstung. Es stellen sich schwierige Aufgaben für die Helden, welche zumindest nicht allein die Wesenheit zurück in die Niederhöllen schicken können. Zunächst muss Veliris evakuiert werden und weiter ist es wichtig die götterfürchtigen Mächte zu mobilisieren, um dieser Katastrophe entgegenzutreten. Doch auch der Feind bekommt Wind von der Sache und so wird Magister Torvon bald entführt, obwohl nur er selbst die entscheidende Austreibung vornehmen kann, da sein Schicksal mit dem des Dämons verwurzelt ist. So liegt es an den Helden die gut getarnte Borbaradianerin Daranye von Bethana zu überführen und Meister Gilindor zu befreien. Letztendlich stellt man sich zur entscheidenden Schlacht bei Sewamund und vernichtet hoffentlich den dämonischen Schrecken.

**Goldene Blüten auf blauem Grund** handelt vom Untergang der Amazonenfestung Kurkum. Ursprünglich sollen die Helden ja die Königinntochter Gilia suchen, die mit einem Elfen durchgebrannt ist. Dann begegnen sie jedoch tief in Tobrien dem schwarzen Heerwurm Borbarads, der genau auf Kurkum zu hält.

Ein Wettlauf zur Burg des Amazonenvolkes beginnt, den die Helden mit wenigen Tagen Vorsprung gewinnen können. Diese Tage müssen sie nun nutzen, um die Burg auf eine Belagerung vorzubereiten und die umliegenden Dörfer und Höfe zu evakuieren. Dann rückt das Heer aus Söldnern, Untoten und Dämonen an und eine tagelange Schlacht entbrennt.

In der Nacht zum ersten Namenlosen Tag schließlich geben die Mauern Kurkums dem anhaltenden Ansturm der Eroberer nach und die Burg fällt mit ihrer Königin und ihrem Volk. Doch auch das vermeintlich siegreiche Heer Borbarads wird vom Herold Rondras, dem Kaiserdrachen Smardur, unter Selbstaufgabe vernichtend geschlagen.

So bleibt den Helden nach einem blutigen und erschreckenden Spektakel nichts weiter, als der Welt vom Fall Kurkums zu künden und davon, dass Borbarad in der Tat kaum aufzuhalten ist.

Atmosphärisch ist das Abenteuer sicher eines der besten der Nebenlinie. Allerdings erfordert es noch einige Arbeit seitens des Spielleiters, da es in der vorliegenden Form leider etwas zu wenig Interaktion der Helden erlaubt. Mit etwas Mühe kann es aber zu einem unvergeßlichen Erlebnis werden.

**Die Stimme im Dunklen** stammt von Borbarad, welcher den schlummernden Riesen Milzenis im Bornland aus seinem Schlaf weckt. Er flüstert ihm ein, dass es an der Zeit ist, den Menschen seine Macht zu zeigen, da diese ihn verhöhnen würden. Er solle zum Bündnis nach Osten ziehen, dort würden ihn auch seine Schwestern erwarten. Milzenis ist jedoch durch den mächtigen Bannzauber des Magiers Urnislav von Uspiauen seit Jahrhunderten an die Quelle des Sârn gebunden. Er leidet an einem lästigen Ausschlag, welcher nur durch das heilende Wasser der Quelle gemildert werden kann und so ist seine Beweglichkeit auf das Umfeld der Quelle beschränkt. Doch der Dämonenmeister verändert den Bannzauber und so wie der Ausschlag des Riesen langsam abnimmt, verliert das Wasser seine heilende Wirkung und erhält dazu noch einen "boshaften Charakter", welcher den ansonsten friedfertigen Riesen in seinen derzeitigen Absichten bestärkt.

Aufgrund riesenhafter Vorfälle werden die Helden auf den Riesen aufmerksam, welcher sich täglich weiter von seiner Quelle entfernen kann und die Umgebung terrorisiert. Milzenis ist aufgrund seiner Statur wohl kaum im offenen Kampf zu schlagen und so gilt es den Ursprung des Übels aufzuspüren und den

Gigantenspross zu besänftigen, wobei dieser letztendlich wütend selbst den Zauber des Dämonenmeisters bricht, als er merkt, dass er nur als Werkzeug benutzt wurde.

Das Abenteuer ist leider nur als dreiseitiger Szenariovorschlag ausgearbeitet und zeitlich unabhängig. Es bietet sich an, es im Zuge einer Bornlandreise innerhalb der Kampagne zu spielen zusammen mit Meister der Ratten und Der Drache. Es könnte allerdings auch in der Zeit vor Unsterbliche Gier fallen, da Borbarad gerade nicht körperlich gegenüber dem Riesen in Erscheinung tritt.

Der **Bund von Land und Meer** hat bis auf den Zeitpunkt keinen direkten Bezug zur Borbaradkampagne, behandelt aber doch ein äußerst wichtiges politisches Ereignis im Horasiat, nämlich die Rückkehr des Seekönigs Palamydas Thaliyin dyll Rethis. Die Helden finden den verschwundenen Monarchen in einem Feenwald auf Phenos, in welchem die Zeit weitaus langsamer vergeht als in der Außenwelt. Nachdem man den König von dieser zauberhaften Globule lösen kann, gibt es für ihn nur ein Ziel: Seinen Thron von der Horas zurückzuerhalten. Ein Vorhaben das nicht gerade im Sinne des Urras von Malur und Hohensteyn-Korden ist. Der momentanen Verwalter und Hofmeister der Zyklopeninsel sieht seine Machtposition durch den vermeintlichen Herrscher der Inseln gefährdet und setzt seine Häscher auf ihn an. Nach einer langen Flucht durch fast das gesamte Horasreich gelangen der König und die Helden nach Vinsalt. Dort gelingt es schließlich, in einem spektakulären Finale in der Oper, dass Palamydas seine Bitte an Amene richten kann, seinen Thron zurückerhält und der Horas Treue schwört.

Das Abenteuer bietet einmal Abwechslung und Erholung von den dämonischen Untaten Borbarads. Aufgrund der ungenauen Zeit, welche die Helden im Feenwald verbringen, eignet sich das Abenteuer besonders gut einige Zeit zwischen **Unter dem Adlerbanner** und **Shafirs Schwur** zu überbrücken.

**Der Drache** Barakdor aus dem Gefolge Rhazzazors terrorisiert im Monat Hesinde 27. n. Hal die Ortschaft Drachenzwinge. Er will die Arroganz der Zweibeiner strafen und ließ sich im Schrein der Rondra nieder, an welchem schon immer tapfere Rittersleut den Beistand der Leuin erbat, um gegen einen Drachen zu ziehen. Der Baron von Drachenzwinge zog daraufhin aus, um das Untier zu vertreiben, doch offensichtlich überlebte keiner der mutigen Kämpen die Auseinandersetzung mit dem Kaiserdrachen. So entfachte der wütende Drache eine Feuersbrunst in Drachenzwinge und erklärte, dass die Drachenzwinger ihn fortan zu ernähren hätten. Eine Forderung, welche die stark gebeutelten Dörfler in den Hungertod treiben würde, wären da nicht die Helden. Diese müssen zunächst die Überlebenden des Feuersturms versorgen, um dann selbst zu erleben, wie Barakdor die Dörfler ausbeutet. Schließlich kommt man zu dem Entschluss, dass der Drache vertrieben werden muss. Diese Unterfangen würde erleichtert, wenn man den trunksüchtigen ehemaligen Bannstrahler Gerion Karolus und die eingekerkerte Hexe Katjenka Jurgavist auf seine Seite ziehen könnte, denn die direkte Konfrontation mit einem Kaiserdrachen bedarf großer Kampfkraft, aber auch schlauer List. Das Abenteuer ist kurz und knackig, aber dennoch gut ausgearbeitet. Ob Barakdor nun durch die Wiederbelebung Rhazzazors zur Tat animiert wird oder als Vorbote der drachischen Bedrohung dient ist eigentlich egal und demnach kann man das Abenteuer auch zeitlich verschieben. Schlussendlich muss noch der Hochgeweihte der Rondra Gernot von Halsingen über die Entweihung des Schreins informiert werden und so bietet sich eine Reise nach Festum zum **Meister der Ratten** an.

In **Der Meister der Ratten** verheert der Belzorash-Paktierer und Borbaradianer Lystramon aus Brabak die bornländische Metropole Festum im Monat Tsa 27 n. Hal mit einer Rattenplage. Mit seiner beinernen Flöte, welche er persönlich vom Dämonenmeister erhielt, ist es ihm möglich Scharen von Ratten jeglicher Art anzulocken. Da zu seinem Gefolge nicht nur Haus-, Wander-, Wolfs- und Sumpfratten gehören, sondern auch die sogenannten "Rattenfürsten" - allesamt Niedere Dämonen aus der Domäne Miskaras -, bricht innerhalb weniger Tage der Notstand in der Stadt aus. Die Ratten vernichten nicht nur die Nahrungsvorräte, sondern mit ihnen verbreitet sich auch Lutas, Rascher Wahn, Gilbe und Sumpffieber bei der Bevölkerung. Als der Rat der Stadt dann noch beschließt die Tore zu schließen, um der Seuchenverbreitung Einhalt zu gebieten, kommt es zu bürgerkriegsähnlichen Ausschreitungen. Nur mit Hilfe der

Festumer Goblins kann es den Helden gelingen, der Plage Herr zu werden und letztendlich Lystramon zu vernichten. Das Abenteuer bietet eine lose Fortsetzung zu **Der Drache**, ist eigentlich vom Zeitpunkt her unabhängig und im Ganzen mehr ein Szenariovorschlag, als ein komplett ausgearbeitetes Abenteuer.

In einer **Winternacht** des Jahres 27 n. Hal jagen die Helden im rauen Bornland einen vermeintlichen Werwolf. Dieser entpuppt sich jedoch als das Wolfskind Karuukijo, welches die Helden mit der Bitte aufsucht, nach Ouveumas aufzubrechen, um dort mit dem großen Nivesenschamanen Kailäkinnen in Kontakt zu treten. Durch den Marbogeweiheten Damiano Tergidion zu Valavet und den alten Schamanen erkennen die Helden schnell, dass sie auserwählt sind den Nivesen zu helfen und mit dem Stamm der Lieska-Jaärna nach Norden ziehen müssen, um die Prophezeiung des Kailäkinnen zu erfüllen. Schließlich erreicht der Zug das neuerstandene Reich Nagrachs, in welchem die schöne Eishexe Glorana gerade ihren Einfluss erweitert. Dort geraten sie mit dem gesamten Stamm in die Hände des Thargunitothpaktierers Jaren Feuermal und des böartigen Feilschers Olek, welche sie mittels der Alptraumwelt eines Morcan zu willenlosen Arbeitssklaven machen. Jaren und Olek wollen mittels der neuen Sklaven und einiger Söldner in einem warmen Tal mitten in der Eiswüste die Karenzucht und den Ackerbau vorantreiben, um sich an den logistischen Problemen der Herrscherin Glorana zu bereichern. Nach einem Handel mit dem Dämon entkommen die Helden der wahnsinnigen Alptraumwelt und müssen sich nun weltlich den Fesseln ihrer Bewacher entledigen. Nachdem Jaren Feuermal in die Niederhöhlen geschleudert wurde, stellt sich eine gefährliche Flucht mit vielen halbwahnsinnigen Nivesen als nahezu unlösbare Aufgabe dar und nur das Eingreifen Iloinen Schwanentochters mit ihrem Wolfrudel ermöglicht die Flucht vor Gloranas Schergen. Das Abenteuer bietet den ersten Kontakt mit dem neu entstandenen Eisreich, auch lässt sich viel über den Heerzug Uriels von Notmark in Erfahrung bringen, wobei zuvor gerade die Schlacht bei Ochs und Eiche für die Verbündeten Thesias von Ilmenstein verloren ging. Besonders ansprechend ist die schöne Darstellung der Alptraumwelt, welche dem Spielleiter viele neue Möglichkeiten eröffnet und auch die Lebensweise der Nivesen kann gut vermittelt werden.

Im Sammelband **Rückkehr zum Schwarzen Keiler** befinden sich vier kurze Abenteuer, wobei jedoch nur zwei (**Das steinerne Schiff** und **Das Geheimnis des Schwarzen Keilers**) davon direkten Bezug zur Borbaradkampagne haben. Allerdings könnte man durchaus mit allen eine Flucht aus Tobrien im Jahr 28 Hal würzen. In **Geisterstunden** versetzt ein goldgieriger Müller mit Hilfe eines Magiers ein gesamtes Dorf dermaßen in Angst und Schrecken, dass fast die gesamte Dorfbevölkerung das Weite sucht und dem Müller die Gelegenheit gibt, eine Goldader, welche er unter seiner Mühle gefunden hat, alleine abzubauen. Wären da nur nicht diese vermaledeiten Helden.

**Der Erbe von Kranick** ist der magiebegabte Erstgeborene des Baron Bärhardt- und der Baronin Iriana von Kranick zum Kranichfluss, welcher von den in der Burg ansässigen Kobolden gegen einen Wechselbalg vertauscht wird. Die Helden setzen den dreisten Entführern natürlich nach, was in den seltsamen und magischen Räumlichkeiten der freizaubernden Kobolde gar nicht so leicht ist. Letztendlich stellt sich jedoch ein eher "juristisches" Problem: Da der vormalige Baron Irian von Kranick zum Kranichfluss auf dem Heerzug gegen Borbarad noch vor der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden gefallen ist und seine damals erst 16jährige Tochter Iriana als einzige Erbin hinterließ, wusste diese nichts von einem jahrhundertalten Vertrag zwischen ihrer Familie und den Kobolden, wonach diese die magiebegabten Kinder des Adelsgeschlechts in ihrer Begabung ausbilden sollen, während die Menschen ein gleichaltriges Koboldkind in Menschendingen unterweisen sollen "und keiner tut den anderen betuppen!". Ausschlaggebend ist das diplomatische Geschick der Helden, um die Sache zu einem versöhnlichen Ende zu bringen.

**Das steinerne Schiff** ist eine nicht bierernste Hommage an Claus Lenthés 1984er DSA-Klassiker **Das Schiff der verlorenen Seelen**. Zunächst befinden die Helden sich mit einem Flüchtlingstreck aus Tobrien mitten in den Trollzacken, somit wäre es durchaus denkbar diese Abenteuer direkt an **Die letzten Tage von Ysilia** anzubinden. Als der nachrückende Feind immer näher rückt, sucht jeder sein Heil in der Flucht mitten durchs Gebirge, nur weg von der Passstraße. Hierbei treffen die Helden auf den

Trollschamanen Marrakah Nahr und seine Sippe die Steinmänner. Diese zwingen die Helden, etwas unkonventionell, mittels eines magischen Rituals, sich auf die Suche nach dem jungen Troll Bagsh zu machen, welcher wegen seiner drei Stimmrechte dringend für das Thing (**Rausch der Ewigkeit**) der Trolle benötigt wird. Dort droht man nämlich sonst den Blutulmenmännern zu unterliegen, welche die Unterstützung des "kleinen Mannes, der immer wiederkehrt" (Borbarad) fordern. Nach längerer Suche trifft man dann auf einen See, in dessen Mitte ein steinernes Schiff errichtet wurde. Dort hat der Magier Zargor Nagachot, einst ein Schüler des "Zauberkönigs von Mordor", sein Refugium. Er ist besessen von der Idee, die alten Zeiten wieder aufleben zu lassen, in denen jeder Magier, der etwas auf sich hielt, sich mit einer ganzen Schar von Monstern umgeben hat. Dementsprechend hat er sein Schiff auch vollgestopft mit allerlei Wesen, zu denen natürlich auch der gesuchte Troll gehört, um deren Sozialverhalten zu erforschen, wenn sie gezwungen sind auf engstem Raum zusammenzuleben. Die eindringenden Helden werden auch als Studienobjekt betrachtet, da man ja dann das Verhalten der "Gäste" unter extremen Bedingungen ersehen kann. So gilt es also das Dungeon zu plündern, den Fallen auszuweichen, den bösen Schwarzkünstler zu besiegen und zuletzt den Troll davon zu überzeugen die Rückkehr zu seiner Sippe anzutreten.

**Das Geheimnis des Schwarzen Keilers** bietet einige plausible Erklärungen für Kiesows legendäres erstes DSA- Abenteuer **Das Wirtshaus zum Schwarzen Keiler**. Das bekannte Höhlenlabyrinth unter dem Wirtshaus war nämlich ursprünglich als Kerker für die Rohalschen Gefäße. Der Magierkaiser besiegte in seiner Regierungszeit etliche Dämonen, welche er nicht zurück in den Limbus warf, sondern in Gefäße bannte, damit diese nicht wiederbeschworen werden konnten. Von vormals sieben Gefäßen wurden durch die Gefolgsleute Kaiser Hals sechs Stück geborgen, nach der Aufdeckung der Untaten des verrückten Grafen Greifax. Vergessen wurde allerdings der achtgehörnte Diener Agrimoths mit Namen Arjunoor. Nach dem endgültigen Tod Rohals (siehe **Rohals Versprechen**) werden die Gefäße nun brüchig. Der Altmeister sah jedoch auch dies voraus und umgab die Gefäße mit einer zweiten Bannmauer aus göttlichen Vogelstatuen. Allerdings stiehlt der halbelfische Einbrecher Laron Elsterflug eine dieser Statuen und es gelingt dem Arjunoor die übrigen Statuen zu pervertieren und die Kontrolle über alle Vögel der Umgebung zu erlangen, welche ihn aus seinem Gefängnis befreien sollen. Als Gäste des Gasthauses müssen sich die Helden a la Hitchcock den Angriffen der Vögel erwehren und den Bannkreis mit der gestohlenen Statue wieder schließen.

**Brogars Blut** handelt vom verzweifelten Kampf der Brillantzwerges gegen die ins Lorgolosch einfallenden Borbaradianer. Die Helden müssen feststellen, dass ein Kampf jedoch aussichtslos ist und somit nur die Flucht als Alternative bleibt. Ein ganzes Zwergenvolk zu evakuieren, ist allerdings leichter gesagt als getan und so stellt sich den Helden noch so manches Problem in den Weg, bevor die Brillantzwerges ihren Rückzug aus dem Lorgolosch erfolgreich abgeschlossen haben.

Eigentlich spielt das Abenteuer erst recht spät, es läßt sich jedoch problemlos bis etwa zur Zeit des Falls Kurkums (26 Hal) vorverlegen. Prinzipiell ist der Lorgolosch schließlich bedroht, seit Borbarads Schergen den Südosten Tobriens unsicher machen. Gerade diese Flexibilität in der zeitlichen Einordnung sollte man ausnutzen und das Abenteuer in die Kampagne integrieren, denn es ist eines der ganz wenigen Abenteuer, die die Zwerges zum Thema haben. **Brogars Blut** eignet sich zudem hervorragend, um die etwas lieblos geratene Grolm-Queste aus **Rausch der Ewigkeit** zu ersetzen. Wenn der Spielleiter schlichtweg den fehlenden Herzsplitter beispielsweise im lorgoloscher Angrosch-Heiligtum unterbringt, hätten die Helden noch eine zusätzliche Motivation, den Brillantzwerges zu helfen.

Kürzlich ist mit **Berge aus Gold** auch eine lose Fortsetzung von **Brogars Blut** erschienen, die nun - einige Jahre später - die Suche der Brillantzwerges nach einer neuen Heimat behandelt.

## Aarenstein-Kampagne

**Unter dem Adlerbanner** ist ein typisch horasisches Abenteuer. Von einem Adligen aus den südlichen Provinzen des Alten Reichs werden die Helden gebeten, doch das ihm entwendete Siegel während einer diplomatischen Feierlichkeit von Schloss Baliiri wieder zu beschaffen. Mit Witz, Charme und Verstand wird den Helden dieses phexische Meisterstück gelingen und als sie gerade mit ihrem adligen Freund den guten Ausgang der Unternehmung begießen, tauchen die Ritter vom Staatsorden des Goldenen Adlers auf. Die Festlichkeit endet für die Helden damit im Kerker der Staatsfeste Aldyramon, wo sie ebenfalls erfahren, dass sie auf Schloss Baliiri das horasische Kaisersiegel entwendeten und es einem abtrünnigen Markgrafen in die Hände spielten.

So werden die Helden also mit der Auflage, das Siegel wohlbehalten zurück zu bringen, in die vorläufige Freiheit entlassen und beginnen einen Wettlauf mit dem intriganten Schurken Phrenos ay Oikaldiki in den Süden des Reiches. In Methumis retten sie im Handstreich noch Prinz Thiolan vor dem aufständischen Mob, bevor sie sich weiter im Süden mit der wütenden Roten Keuche herumplagen müssen.

Vorbei an Bürgerkrieg, Tod und Krankheit erreichen sie schließlich eine alte Karawanserei am Fuß der Berge, wo sich Phrenos mit einigen Getreuen verschanzt hat. Erstmals tritt hier auch die Magierin Saya di Zeforika in Erscheinung, die sich jedoch recht schnell vom Geschehen absetzt. Dom Phrenos ay Oikaldiki wird gefangen genommen und später wegen Hochverrats hingerichtet, das Kronsiegel wird wieder den sicheren Händen des Staatsordens vom Goldenen Adler übergeben und die Helden dürfen selbigem Orden ehrenvoll beitreten.

Ein wunderbares Abenteuer um Intrige, Verrat und horasische Lebenskunst. Vor allem aber ein Abenteuer, das auch einmal die gesellschaftlichen Professionen fördert, die ansonsten in der Kampagne etwas zu kurz kommen.

Zeitlich könnte man **Unter dem Adlerbanner** bestenfalls vor **Pforte des Grauens** ansetzen, um unnötiges Hin und Her zwischen Horasreich und Mhanadistan zu vermeiden.

**Shafirs Schwur** spielt etwa ein Jahr nach dem Trubel um das horasische Kronsiegel. In ihrer Funktion als Mitglieder des Adlerordens (oder einfach als verdiente Recken) werden die Helden nach Neetha gebeten, um von dort Prinzessin Aldare nach Thegûn zu geleiten. Doch zuvor gilt es noch einen Kreis von Verschwörern in Neetha aufzudecken.

In Thegûn offenbart man den Helden schließlich den tatsächlichen Zweck ihrer Reise: Sie sollen eine horasische Gesandtschaft unter Prinzessin Aldare zu Shafir dem Prächtigen, dem wohl ältesten Kaiserdrachen, in die Goldfelsen begleiten.

Im Zuge der Vorbereitungen kommen noch einige weitere Erkenntnisse ans Tageslicht. So ist das horasische Kronsiegel nur eine Hälfte eines großen Steins, an dem auch nach Phrenos' Tod offenbar noch Interesse von zwielichtigen Gestalten besteht. Wie sich herausstellt, handelt es sich bei dem Aarenstein im Siegel um eine Hälfte des Karfunkels des Wurms von Chababien, jener fürchterlichen Bestie Pyrdacors, die Geron der Einhändige einst heldenhaft mit Siebenstreich erschlug. Das Herz des Wurms ruht in den uralten Katakomben unter Thegûn, wie die Helden unangenehm feststellen müssen.

So entschließt man sich, das Kronsiegel zum diesjährigen Geschenk an Shafir zu machen, da man es in seinem Hort in Sicherheit wähnt. Zuvor wird jedoch noch das balsamierte Herz des Wurms von einem Dämonen gestohlen.

Die Gesandtschaft erreicht schließlich Shafir, wird dort jedoch vom wieder erweckten Wurm von Chababien und der Schwarzmagierin Saya di Zeforika überrascht. Nach einem titanischen Kampf kann Shafir den untoten Wurm bezwingen und die Helden können die Schurken überwinden. So gibt man nun beide

Hälften des Aarensteins (die zweite Hälfte besaß Saya di Zeforika) in Shafirs Obhut. Als Gegenleistung verlangt dieser lediglich die Hochzeit mit Prinzessin Aldare...

Bis zum Finale ein erstklassiges Abenteuer, das noch mehr als der erste Teil der Kampagne die Verzwickungen horasischer Politik offenbart. Ich weiß nicht, woran meine Spieler mehr verzweifelten, dem umständlichen und höfischen Gebaren der Prinzessin oder dem Schrecken eines Untoten Dieners Pyrdacors...

**Sumus Kelch** handelt eigentlich nicht mehr vom Aarenstein, hat aber mit Saya di Zeforika diesselbe Protagonistin, spielt direkt im Anschluß und auch im Horasreich.

Nach kurzer Verschnaufpause in Mengbilla macht sich die Schwarzmagierin auf nach Grangor, um dort einer alten Sage auf den Grund zu gehen, die besagt, dass der dortige Efferdtempel den Heiligen Kelch von Sumus Kate beherberge. Um ihrem Meister Borbarad doch noch einen Gefallen tun zu können, will sie den Kelch um jeden Preis an sich bringen. Immerhin verspricht er als Artefakt Peraines ewiges Leben.

Selbstverständlich erfahren auch die Helden davon und werden Saya natürlich gehörig einen Strich durch die Rechnung zu machen versuchen. Ob im Auftrag eines tobrischen Ritters, einer Druidin oder auf Einladung eines Grangorer Adligen, den sie aus den Aarenstein-Abenteuern kennen könnten, spielt dabei keine große Rolle.

Mit etwas detektivischem Gespür werden die Recken Domna Saya und den Kelch aufspüren, dann aber beide an die reissenden Fluten des Phecadi verlieren...

Dieses Kurzscenario aus der Regionalbox **Fürsten, Händler, Intriganten** kann gut zur Auflockerung der Kampagne eingesetzt werden, da seine Handlung nicht übertrieben episch, dämonisch oder schwarzmagisch ist, es mit Domna Saya di Zeforika aber dennoch nicht völlig den Bezug zu Borbarad verliert.

### Solo-Abenteuer

**Borbarads Fluch** ist nun wirklich old school DSA und etwas für Nostalgiefans. Immerhin tauchte im siebten DSA Abenteuer von Claus Lenthe das erste mal der Dämonenmeister auf und dann sogar noch im Titel des Bandes. Zu dieser Zeit waren Orks noch Orks und Rohal hieß noch Rohan. Als Held in diesem Soloabenteuer reist man in die gorische Wüste zum Turm des dunklen Borbarads, da der altbekannte Magier Rakorium aus einer Inschrift im Fürstenpalast von Zorgan eine aventurienweite Katastrophe prophezeit. Letztendlich verbirgt sich in den tiefen des Turmes ein abgestürztes Raumschiff, dessen Reaktor zu explodieren droht. Der Dämonenmeister machte sich einst die Aliens zu seinen Untertanen und auch im Weiteren glänzt das Abenteuer durch seine großartige Aventurienstimmigkeit. Von Lasergeschützen (3W+3 TP) bis zu gehirngesteuerten Zentralcomputern. Das Abenteuer ist demnach überhaupt nicht wichtig für die Kampagne, allerdings wird hier das erste Mal die Geschichte des Krieges der Magier erläutert und zuletzt ist es doch den Spaß Wert in den Anfangszeiten unseres beliebten Rollenspiels zu schwelgen.

**Am Rande der Nacht** ist der erste Teil der beiden Solo-Abenteuer um die *Heiligen Rollen der Beni Rurech*. In Gestalt eines auswärtigen Helden verschlägt es den Spieler nach Maraskan, wo er zwischen mittelreichischen Eroberern und lokalem Widerstand zu einer verzwickten Queste aufbricht. Unterwegs macht er Bekanntschaft mit einer maraskanischen Schauspielertruppe und der Meuchlergilde des Zweiten Finger Tsas, lernt die Tücken und Vorzüge des lebensfeindlichen Dschungels kennen und erfährt

nicht zuletzt viel über die Philosophie des allgegenwärtigen Dualismus, den Rur & Gror-Glauben und die maraskanische Lebenskunst.

Schlußendlich findet der Held tatsächlich die verschollen geglaubten Schriftrollen voller uralter Weissagungen, Sinnsprüche und Prophezeiungen und bringt sie den Hochgeschwister des Rur & Gror-Glaubens in Tuzak.

In den Heiligen Rollen wird erstmals davon gesprochen, dass Borbarad zurückkehren wird. Allerdings sprechen die Weissagungen auch von einem Ort, der vor seinem Zugriff sicher ist.

Das Solo-Abenteuer eignet sich wunderbar als Einleitung im Vorfeld der Borbarad-Kampagne. Als Spielleiter sollte man es einen Spieler eines zukünftigen Gezeichneten spielen lassen. Auch eine Umarbeitung zu einem Gruppenabenteuer ist denkbar.

**Die Ungeschlagenen** stellt den zweiten und letzten Teil der Solo-Abenteuer um die *Heiligen Rollen der Beni Rurech* dar. Hier verschlägt es den Helden aus dem ersten Teil an der Seite eines Meuchlers vom Zweiten Finger Tsas auf die mühsame Suche nach einem mysteriösen Unterschlupf vor den Schrecken Borbarads.

Doch zuvor müssen die Priesterschaft Maraskans und die Gildenführung der Meuchler vom Zweiten Finger Tsas von der Gefahr unterrichtet werden, die der Insel droht. Denn nicht alle interpretieren die Heiligen Rollen in dieser Weise.

Der legendäre Ort Asboran will schließlich auch noch gefunden werden und dazu bedarf es der *Ungeschlagenen*. Ein weiteres Rätsel auf dem kurzweiligen Weg zum Ziel.

Auch dieses Abenteuer stellt eine fantastische Mischung aus kurzweiliger Unterhaltung, maraskanischer Tradition und Philosophie und abenteuerlichen Herausforderungen dar. Es eignet sich ebenfalls dazu, von einem engagierten Spielleiter in ein Gruppenabenteuer umgearbeitet zu werden.

**Lied der Elfen** begleitet einen jungen Elfen auf seinem ersten Weg fort von der vertrauten Sippe in die faszinierende, fremde Welt der Menschen. Auf dieser Reise erfährt er jedoch auch "von der Macht des Menschen und den Mächtigsten der Menschen" und vom Kommen des Öffners der Tore - beides Prophezeiungen die auf die Rückkehr Borbarads deuten.

**Wind über Weiden** hat nur soweit mit den Ereignissen um Borbarads Rückkehr zu tun, als es in der Zeit zwischen Borbarads Rückkehr und der Invasion in Tobrien angesiedelt ist. Die Wahl des Heldentyps ist in diesem Abenteuer eng begrenzt, schlüpft man doch in die Rolle eines jungen weidener Ritters, der dem elterlichen Gut den Rücken kehrt, um sich auf dem Herzogenturnier zu Trallop zu beweisen. Die Erlebnisse und Begegnungen auf der Reise zeichnen ein stimmungsvolles Bild des nördlichen Herzogtums, des Landes und der Leute die dort leben sowie des Rittertum mit seinen Bräuchen und Gepflogenheiten. Die fröhliche "Aufbruchsstimmung" des jungen Mannes wird jedoch durch düstere Andeutungen getrübt, denn im Osten ist die Sichelmark um Dragenfeld bereits verwüstet und die kommenden Schrecken werfen ihre Schatten voraus.

**Wo keine Sonne scheint** ist ein weiteres "Einsteiger-Solo", das einen neuen Charakter mit einer farbigen, lebendigen Hintergrundgeschichte ausstatten soll. Die junge Rondrageweihete Lana von Hexenhain erhält im ING 27 Hal den Auftrag, eine verschlüsselte Botschaft über einen Durchbruch der Seeblockade durch kaiserliche Versorgungsschiffe ins belagerte Beilunk zu schaffen. Auf dem Weg von Wehrheim Richtung Tobrien erfährt sie jedoch, dass das Banner, dem ihr Geliebter angehörte, aufgerieben wurde und der Liebste selbst sich vermutlich in den Händen des Feindes befindet. Egal für welchen Handlungsstrang man sich entscheidet, beide Wege führen über die Trollpforte ins borbaradianische Tobrien.

**Schwarzer Druidenwald** gibt, gemeinsam mit seiner losen Fortsetzung **Netz der Mörder**, die Möglichkeit, die Hintergrundgeschichte eines Junghelden weiter auszugestalten. Angesiedelt zu einem beliebigen Zeitpunkt nach der Eroberung Ysilias beschäftigt es sich mit der Flucht eines jungen Tobriers aus der besetzten Heimat. Der Weg in die zwölfgöttlichen Lande soll über die Schwarze Sichel, in die Kaiserstadt, nach Gareth, führen, doch zunächst in den Wald von Viereichen, in dem sich die dämonische Präsenz bereits bemerkbar macht.

**Netz der Mörder** ist die lose Fortsetzung des Solos **Schwarzer Druidenwald** und erzählt somit die Geschichte des jungen tobrischen Flüchtlings weiter. Nachdem die Flucht aus Tobrien nach Gareth gelungen ist, gilt es nun in der Kaiserstadt, die schon so vielen anderen Flüchtlingen Obdach gibt, sein Auskommen zu finden. Als man eines Mordes verdächtigt wird, bleibt nur noch der Ausweg, sich mit der Unterwelt Gareths gutzustellen und zu versuchen seine Unschuld zu beweisen.

### Sonstige

**Und Altaia brannte...** ist eigentlich ein Roman, dessen Handlung sich jedoch gut als Grundlage für eine ausgespielte Expedition der Helden eignet. Der Roman handelt von der Zerstörung des Orakels von Altaia durch einen Dämon und eine Horde trahelischer Söldner im Auftrag Borbarads. Die Zerstörung werden die Helden zwar kaum verhindern können, allerdings hat es einen gewissen Reiz, im Nachhinein im tiefen Süden die Geschehnisse zu rekonstruieren und so beispielsweise überhaupt erst heraus zu finden, dass Borbarad in Wirklichkeit hinter dem Überfall steckt.

**Ogerkreuz** ist im **Aventurischen Boten #64** erschienen und behandelt vordergründig die Suche nach einem gestohlenen Zauberbuch. Dabei handelt es sich um die umstrittene "Kaiser-Menzel-Edition" eines Werkes über die Geisterbe- und -entschwörung. Nachdem die Helden in Perricum auf die Spur der Diebin angesetzt werden, folgen sie dieser über Beilunk in Richtung Kurkum. Unterwegs machen sie Bekanntschaft mit den borbaradianischen Gefahren zur See, bevor sie schließlich in Shamaham fündig werden. Die Diebin ist allerdings bereits nach Kurkum verschwunden. Schließlich greift ein Trupp borbaradianischer Söldner (wohl auch auf dem Weg nach Kurkum) das Dorf an. Frauen und Kinder retten sich in den nahen Wald *Ogerbusch*. Die dort lebenden Oger sind wenig erfreut und verlangen die Herausgabe einer rituellen Keule, die ein Dorfbewohner besitzt. Die Helden können die Keule übergeben, wodurch die Oger besänftigt sind und gegen die Söldner helfen. Diese sind jedoch zu stark, so dass Oger und Helden in Gefangenschaft geraten, bis unerwartet Hilfe aus Kurkum eintrifft.

Alles in Allem ein eher mittelmäßiges Szenario, das allerdings den abtrünnigen bornländer Grafen Ingolf Notmarker als Söldnerführer und Yppolita als Amazonenkönigin aufeinander treffen lässt.

**Winter des Wolfes** führt die Helden von Ysilia durch das besetzte Tobrien bis ins schwarze Herz Mendena. Dort sollen sie nicht nur Prinz Dietrad von Ehrenstein von seinem untoten Dasein erlösen, sondern auch die tobrischen Herrschaftsinsignien beschaffen, damit der neu erwählte Herzog von Tobrien sich damit in Amt und Würden legitimieren kann.

Das Abenteuer aus der **Wunderwelten #35** lebt in erster Linie von der einzigartigen Stimmung, die eine Reise durch das feindlich besetzte Tobrien erzeugt. Das Land ist düster, an jeder Kreuzung, hinter jeder Hügelkuppe und jedem Baum lauert die Gefahr und über allem liegen die elementaren Perversionen des Omegatherion, das langsam aber sicher das gesamte Gebiet vergiftet. Alpträume, eiskalte Lagerfeuer, stockfinstere Tage, Geistererscheinungen und allgegenwärtige Truppenbewegungen sollten die Helden permanent in Atem halten, bis sie schließlich Mendena erreichen.

Trotz ihres Erfolges sitzen die Helden jedoch zwei Verrätern auf, die sie zwar die Hauer des mendenischen Ebers entwenden lassen, allerdings nicht ohne sie vorher etwas zu präparieren. So erreichen die Helden den neuen Herzog von Tobrien pünktlich zum ersten Gefecht vor Ysilia.

Die verfluchten Insignien töten den Herzog beinahe, bevor er von einem leibhaftigen Firun-Heiligen gerettet wird.

**Die letzten Tage von Ysilia** spielt im unmittelbaren Anschluß an **Winter des Wolfes**. Die Helden haben kaum die tobrischen Herrschaftsinsignien wiederbeschafft, als sich der Ring der borbaradianischen Eroberer um Ysilia immer enger zieht.

Die folgende Belagerung entpuppt sich ziemlich bald als hoffnungslos, doch ist die Stadt am Ysli-See sowohl land- als auch seeseitig eingeschlossen. Nur eine unterirdische Fluchtmöglichkeit bleibt den Helden. Doch zuvor müssen wichtige Personen und Gegenstände in der umkämpften Stadt gefunden und geborgen werden.

Das Abenteuer aus der **Wunderwelten #40** hetzt die Helden ständig zwischen Straßenkämpfen, Belagerungsmaschinen und sogar dem Angriff einer Dämonenarche umher, während sie mit ansehen müssen, wie Ysilia Stadtteil für Stadtteil in die Hände der Borbaradianer fällt. Schlußendlich gelingt es ihnen in letzter Minute, mit einigen hochrangigen Persönlichkeiten die Stadt zu verlassen.

**Der Lichtvogel** ist eigentlich ein Roman von Hadmar Wieser, dessen Handlung sich jedoch auch als Gruppenabenteuer gestalten läßt. Es führt die Helden dann auf der Spur des entführten Ei des Allvogels erst über das vom Omegatherion verseuchte Tobrien und schließlich ins Herz des ehernen Schwerts. Dort steht Borbarads Thron im Zentrum der Dämonenzitadelle. Sind die unbeschreiblichen Schrecken dieses Ortes überwunden, so können die Helden tatsächlich das Ei bergen und zurück an den Raschtul Kandscharot bringen, wo daraufhin der Allvogel schlüpft und die Weltzeitwende prophezeit.

Für ihre abenteuerliche Mission haben die Helden jedoch namhaften Beistand. So begleiten sie nicht nur der Schwertkönig Raidri Conchobair, der legendäre Rote Pfeil Tenobaal Totenamsl und weitere heldenhafte Persönlichkeiten Aventuriens, sondern auch der Alte Drache Fuldigor, der im ehernen Schwert lebt.

Insgesamt als Abenteuer sicherlich nur für extrem hochstufige Heldengruppen empfehlenswert und wegen der allgemein stark überzeichneten Parteien von Gut und Böse nicht jedermanns Geschmack.

**Firuns frostiger Fingerzeig** ist eine ausführliche Beschreibung des Bjaldorner Firuntempels als zwölfgöttlichem Refugium gegen die Schwarzen Lande. Außerdem bietet es ein Kurzscenario an, bei dem die Helden etwa 300 im Tempel verschanzte Bjaldorner Bürger weiter in den Süden in Sicherheit bringen sollen. Welche Gefahren die Tagesreise birgt und welche Ansätze sich den Helden bieten bleibt aber Meisterentscheidung.

**Brennpunkt Gareth** ist ein Szenario aus dem **Aventurischen Boten #74**, das unmittelbar vor der Dritten Dämonenschlacht in der Hauptstadt des Mittelreichs spielt. Hier gilt es für die Helden, die von Borbaradianern entzündeten Markierungsfeuer an verwundbaren Stellen der Stadt zu löschen, bevor eine Horde Karakils sie als Zielhilfen für ihre feurige Fracht verwenden können. Doch auch wenn der Luftangriff abgewehrt wurde, müssen natürlich noch die Drahtzieher entlarvt und dingfest gemacht werden.

Das Szenario ist eine spannende Mischung aus Kriminalgeschichte und Wettlauf, gespickt mit dem Flair einer aventurischen Großstadt und verfeinert mit einer Brise borbaradianischem Horror.

**Die Wandelnden Festungen** beschreibt einen Teil der Dritten Dämonenschlacht. Das Abenteuer von Hadmar Wieser erschien im **Aventurischen Boten #76** und ergänzt speziell die Ausführungen in **Rausch der Ewigkeit**. In den drei Teilabschnitten des Szenarios müssen die Helden die drei wohl furchteinflößendsten Monstrositäten aus Borbarads Heer besiegen.

Zum einen den Dschaganoth, eine gewaltige, wandelnde Festung aus der Domäne Agrimoths. Der vielgehörnte Dämon droht die Ogermauer einzureissen und mit seinen Geschützen, Beinen und seiner Mannschaft in den Reihen der verbündeten Aventurier zu wüten.

Zum zweiten gilt es, die eherne Schlange von Paavi zu besiegen, die sich schwerfällig, aber scheinbar unaufhaltsam über das Schlachtfeld schiebt. Auch sie ist dämonisch belebt und sogar von einer Horde Orks besetzt.

Und dann gibt es noch die "Schildkröte", ein gigantisches, mechanisches Ungetüm, dem kaum beizukommen ist.

Wer die Schlacht an der Trollpforte gänzlich ausspielen möchte, wird um dieses Szenario nicht herumkommen. Bedauerlicherweise verliert Hadmar Wieser in **Rausch der Ewigkeit** nämlich kein Wort über die drei Ungetüme.