



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.

Diplomatie der Gezeichneten im Lauf der Kampagne

[Michael Bachman © 2003 | michael@borbarad-projekt.de | 01-07-03]

Einleitung

Die folgenden Ausführungen beziehen sich auf die Reaktion verschiedener aventurischer Institutionen nach der Bekanntwerdung der Rückkehr Borbarads durch die Helden bis zur Schlacht an der Trollpforte aber auch auf Probleme, die die jeweiligen Organisation haben und die einen erfolgreichen Kampf gegen Borbarad verhindern.

Der jeweils aufgeführte Abschnitt "Ergebnisse" bezieht sich auf den persönlichen Nutzen den die Helden aus diesen Treffen ziehen können, aber auch welche Hilfe die verschiedenen Institutionen im Kampf gegen Borbarad durch die Überzeugungsarbeit der Helden beisteuern. Etwaige Geschenke und Belohnungen sind dabei als Beispiele und nicht kumulativ zu verstehen. Eine Gruppe, die sich nicht in besonderer Weise um ein Land verdient macht, wird auch keine Geschenke erhalten.

Bedeutende Ereignisse, die Einfluss auf das Verhältnis zu verschiedenen Reichen, Völkern und Gemeinschaften haben sind:

- das erstmalige Auftreten der Helden nach UG oder GM (18. Rondra 24 Hal)
- die Invasion Tobriens durch Borbarad und der Verrat von Haffax (Ingerimm 26 / Firun 27 Hal)
- Wiedergewinnung von Siebenstreich und die Zeit bis zur dritten Dämonenschlacht (4. Efferd 28 Hal)

Unter der Dämonenkrone, S.26: "Die Gezeichneten erhalten in den kommenden Monaten Vorladungen von höchsten Stellen: Kirchen- und Staatsoberhäupter sowie verschiedene Akademien verlangen ihr Erscheinen; die Gefahr wird mittlerweile ernst genommen, die Information jedoch der Öffentlichkeit vorenthalten, damit keine Panik entsteht."

Es ist zwar sicherlich Geschmackssache, aber ich rate davon ab, den Helden gleich beim ersten Versuch Kontakt zu den höchsten Stellen zu gewähren. **GM** zum Beispiel ist geschrieben für Helden der Stufe 10-15. Da deshalb noch ein Steigerungspotential vorhanden ist, würde ich es auch ausnutzen, und die Helden Stückchenweise vorlassen, damit sie selbst einen Erfolg und ihr steigendes Ansehen genießen können.

An manchen Orten und bei manchen Staaten werden die Helden auch schon früher versuchen über Borbarads Rückkehr zu informieren. Doch bis auf wenige Ausnahmen von prophetisch veranlagten Men-

schen, Elfen, ... wird man ihre Geschichte über die Wüstenei interessiert verfolgen, die Warnung vor Borbarad aber als Irrsinn abtun.

Länder und Orte

Die wichtigsten geographischen Mächte Aventuriens sind hier grob nach absteigender Bedeutsamkeit für die Helden geordnet und besprochen.

Gareth / Mittelreich

- Das Reich Rauls liegt wohl so zentral und ist auch von den Geschehnissen so stark betroffen, dass es als erstes aufgesucht werden dürfte. Hier erhält man nach der Vorladung im Efferd auch direkt eine Audienz. Bei dieser werden anwesend sein: Helme Haffax, Dexter Nemrod und der erste Hofmagier. Die Abenteurer werden nach wie vor als umherreisende Streuner betrachtet werden, die allenfalls vom Verdacht des Wahnsinns freigesprochen sind. Sonstige Audienzen bei den Hohen des Reiches bleiben die Ausnahme und schwierig zu arrangieren.

Das niedere Volk kennt sie allenfalls von früheren Abenteuern.

- Nach der Invasion Tobriens werden die Helden von der mittleren bis oberen Führungsebene des Reiches als strategische Fachleute anerkannt und zu Rate gezogen. Ihre Namen sind ab dem Rang eines Grafen jedem bekannt und ein persönliches Gespräch zum Reichsbehüter kann nun bei wichtigen Anlässen gewährt werden. Oftmals verhindert die aufgeblähte Verwaltung des Reiches ein schnelles Handeln. Desweiteren führen persönliche Differenzen zwischen einzelnen Entscheidungsträgern zur unnötigen Verschärfung der Lage. Beispielhaft dafür ist das schlechte Verhältnis zwischen dem Reichserzmarschall und dem tobrischen Marschall.

Ist ein Barde oder ein weitgereister Händler in der Nähe, werden die Helden erkannt und bekommen vom Schmied ein Bier ausgegeben.

- Jeder im Reich kennt die Namen der Gezeichneten und ihrer Gefährten. Im Kaiserhaus und sämtlichen Reichsämtern gehen sie ein und aus. Audienzen bei der höchsten Regierungsebene des Reiches sind normal. Barone und Grafen versuchen sich mit der Bekanntschaft zu den Helden zu schmücken.

Die 7G werden beim einfachen Volk als lebende Heilige verehrt; beim Betreten einer Stadt bilden sich Menschenmengen.

Das Verhalten des Volkes lässt sich abgeschwächt auf alle anderen Reiche übertragen.

Ergebnisse

- Fast keine, es ist weder bekannt, wo, wann, wie und ob Borbarad das Mittelreich angreifen wird, noch kann man sich wirklich vorstellen, was seine Rückkehr bedeutet. Dexter Nemrod wird die Helden vermutlich zu regelmäßigen Berichten zwingen und die Helden nur widerwillig ziehen lassen wollen.
- Das Mittelreich ist bereit, sich dem Lieblichen Feld diplomatisch anzunähern, was schließlich im Frieden von Weidleth enden wird. Für das Militär werden verstärkt Rekrutierungen vorgenommen und Truppen gen Osten verlegt. Die unkonventionelle und unbekannte Kriegsführung Borbarads sorgt aber oft für Ratlosigkeit im Neuen Reich. Probleme, die durch die "Gareth Federdompteure" in den Reichsämtern entstehen, können vereinzelt durch Helden gelöst werden.

- Die Landwehren werden ausgehoben und alle Kräfte mobilisiert. Das gesamte Reich arbeitet auf eine Entscheidungsschlacht hin. Die Helden werden je nach Profession mit den höchsten Orden dekoriert / geadelt / befördert / reich entlohnt. Eine Villa des Kaiserreiches in Gareth steht zur kostenlosen Nutzung lebenslang zur Verfügung.

Vinsalt/Liebliches Feld

- Es ist schwer eine Audienz bei den Hohen des Horasreiches zu bekommen. Da die bisherigen Ereignisse der BK lediglich das Mittelreich betrafen, ist das Interesse darüber im LF nicht allzu groß. Es ist allenfalls eine Audienz bei einem hohen Beamten der DBA oder des Adlerorden möglich. Nachdem Haldana von Ilmenstein bestätigt hat, dass der Rote Tod durch Dämonen verursacht wurde (im Laufe der Jahre 25/26 Hal), werden die Informationen der Helden auch für das LF interessanter und sie werden vom ersten Staatsminister Abelmir von Marvinko empfangen.
- Die Namen der Helden sind der oberen Führungsebene bekannt. Als gut informierte Ratgeber im Zusammenhang mit Borbarad werden sie geschätzt. Bei den Verhandlungen mit dem Mittelreich wird vor allem das zweite Zeichen bei Vermittlungen als unparteiisch anerkannt. Wenn es erforderlich ist, werden die Gezeichneten zur Horas vorgelassen.
- Die Helden dürfen jederzeit bei der Kaiserin vorsprechen und sind an jedem Hof und jedem Salon gern gesehene Gäste. Im Zusammenhang mit Borbarad hört man gerne ihren Rat.

Ergebnisse

- Es wird eine Aktennotiz angelegt und man (=DBA) merkt sich die Namen der Helden. Mit dem Roten Tod wird das Interesse größer werden.
- Auch das LF ist bereit, diplomatisch auf das Mittelreich zuzugehen und es im Kampf gegen Borbarad zu unterstützen. Durch die Schilderungen der Schrecken, die mit Borbarad in Aventurien Einzug halten sind ab der offiziellen Wiederkehr Borbarads (4. Efferd 27 Hal) viele junge Adelssprösslinge bereit, persönlich gegen Borbarads Schergen zu kämpfen und ziehen gemeinsam nach Tobrien (Zug der Edlen: Travia 27 Hal). Außerdem können die Helden den Horasiern klar machen, dass Borbarad tatsächlich eine größere Gefahr ist, als die Schwarze Allianz.
- Durch die Vermittlung der Helden entsendet das LF die Truppengattungen, die für die kommende Schlacht am meisten gebraucht werden (z.B. Rotzen). Die Helden werden zu Wirklichen Räten der Sonderabteilung "Borbarad" des Geheimen Rates ernannt. Horasische Patrioten unter den Gezeichneten werden zum Marchese ernannt und in den Staatsdienst aufgenommen.

Xorlosch/Zwergenvölker

- Da die Zwerge direkt nach **AoE** Wahrträume haben (Ende 22 Hal), dürften sie, da sie diese vermutlich noch nicht deuten können, froh sein, die Berichte der Helden zu hören. Die Helden werden daher vom höchsten Ingerimmgeweihten des jeweiligen Volkes empfangen. Dieser bringt echtes Verständnis für die Helden auf und glaubt den Helden, dass sie Borbarads Leibwerdung mitangesehen haben.
- Diesmal werden die Helden direkt vom jeweiligen Bergkönig empfangen. Die Zwerge sind froh, neues zu hören. Die Invasion in Tobrien beunruhigt sie, gemeinsam mit den Helden beraten sie über einen Schutz für die Brilliantzwerge. Bei den Beratungen zur Wahl des Hochkönigs werden sie angehört,

um zu erfahren, welche Eigenschaften für den kommenden König besonders wichtig sein werden. Außerdem versuchen die verschiedenen Parteien die Helden auf ihre Seite zu ziehen.

- Die Helden haben jederzeit Zugang zum Bergkönig und zum höchsten Ingerimmgeweihten jeden Volkes. Sobald der Hochkönig gewählt ist (Firun 28 Hal) auch zu ihm. Die Helden können aber auch leichte Anzeichen bemerken, dass sich bei einigen Zwergen eine Endzeitstimmung breit macht, da das Alte Zeitalter nun vorbei ist und die Jungen Völker die Alten Völker (scheinbar) ablösen. Das könnte auch in ein Motivationsproblem ausarten.

Ergebnisse:

- Die Zwerge erwägen ihre Träume mit Borbarad in Zusammenhang zu bringen, legen sich aber nicht fest. Auf jeden Fall ist man dankbar und die Helden sollten merken, dass die Alten Völker weitsichtiger sind, als die Jungen Völker. Darüber hinaus können die verschiedenen Völker unterschiedliche Hilfe leisten (Erzzwerge → Prophezeiungen, politische Hilfe, Ambosszwerge → Waffen, Hügelzwerge → Kontakte zur menschlichen Ingerimmkirche, Brilliantzwerge → Schmuckstücke). Typisch zwergische Erzeugnisse werden den Helden günstig angeboten.
- Auf das Bemühen der Gezeichneten hin beschleunigen die Zwerge ihre Wahl des Hochkönigs. Im Auftrag des Rats der Könige haben die besten Schmiede der Zwerge auf Wunsch für die Helden persönliche Waffen geschmiedet. Die Arsenale der Zwerge werden überprüft und aufgestockt, jeder Zwerg wird dazu angehalten seine Fähigkeiten mit der Axt und der Armbrust zu schulen. Truppenkontingente werden nach Tobrien gesandt.
- Auf die Idee der Helden hin werden alte Pläne von gewaltigen Belagerungsgeräten hervorgeholt und rekonstruiert. Damit stehen bei der Dritten Dämonenschlacht einige zusätzliche Geschütze zur Verfügung. Ein Zwerg unter den Helden wird zum "Rosch Amruschax" ernannt, d.h. er steht im Ansehen der Zwerge direkt unter einem Bergkönig, unabhängig von seinem Alter. Alternativ könnte ein menschlicher Zwergenfreund zum "Axorim Angroschim" ernannt werden. Damit ist er in die Gemeinschaft der Zwerge aufgenommen (quasi ein "Zwerg ehrenhalber") und hat ebenfalls ein höheres Ansehen, als es sein Alter zuließe.

Sala Mandra/Elfenvölker

- Die Elfen dürften wohl als erste über Borbarads Rückkehr bescheid wissen und auch die Gefahr Borbarads richtig einschätzen. Deshalb haben sie sich aus manchen Gebieten schon zurückgezogen (Bornland). Doch die Endzeitstimmung, die unter manchen Zwergen verbreitet ist, ist bei den Elfen schon lange zur Gewissheit geworden. Daher sollte das Problem eher sein die Elfen zu überzeugen, weiter zu kämpfen und sich nicht in die Lichtwelt zurück zuziehen. Anschauliches Zitat dafür:

"Mitleid mit euch Menschen in diesen Zeiten? Nein. Wir sehen euren Niedergang mit alten Augen. Wir sehen euch mit Augen, die alles, was euch noch bevorstehen mag, bereits gesehen haben. Wir haben die Wesen nicht gerufen, die nun an die Pforten eurer Welt klopfen - wir hatten damals unsere eigenen Schrecken. Und ihr wundert euch nun, warum wir uns zurückziehen in unsere Welt, anstatt mit euch für das Überleben eurer Welt zu kämpfen? Ihr verachtet uns, weil wir unsere einstige Zivilisation aufgegeben haben, um die Enten im Schilf zu jagen? Lernt, ihr Menschen." (Katharina Pietsch)

Es wäre der Bedeutung der Kampagne angemessen, wenn die Helden in die Salamandersteine ziehen, um die Elfen zu informieren und sich nicht an die nächstbeste Auelfensippe wenden. Als Ersatz für die schwierigen Waldelfen könnte man auch "leichtere" Auelfen vom Rand der Salamandersteine

auftreten lassen, die als Vermittler fungieren. Am Ende des Treffens werden die Elfen klar machen, dass die Helden nicht mehr zu ihnen kommen sollen, sondern sie gegebenenfalls zu ihnen kommen.

- Nach diesem Treffen erscheint nur noch ein Auelf auf einem Zauberross um den Helden zu versichern, dass die Elfen ihren Teil zum Kampf beitragen.

Alternative

- Die Elfen wissen früh genug um die Rückkehr Borbarads und dass sie einen Ansprechpartner für die Menschen und all die anderen Völker brauchen. Deshalb bürden sie Oionil Tauglanz erneut die Königswürde auf (es sei noch einmal ausdrücklich erwähnt, dass der Königstitel unter den Elfen lediglich repräsentative Pflichten beinhaltet und keinerlei Befehlsgewalt hat).

Da die Elfen sich also wie gesagt früh genug für den Besuch der Helden bereit machen, reiten einige Elfen unter Führung Oionils den Helden entgegen, sobald sie in die nördlichen Gebiete von Weiden oder die westlichen Gebiete des Bornlandes vordringen. Oionil tritt dabei vorrangig als Sprecherin für die Au-, Steppen- und Waldelfen auf, denn Firnelven werden keinen Kontakt zu den Menschen aufnehmen, da sie mit ihrem eigenen Überlebenskampf beschäftigt sind. Oionil und ihre Begleiter werden sich dabei gegenüber den Helden offener als Waldelfen verhalten, aber ähnliche Hilfeleistungen gewähren.

- Die Helden werden dann in unregelmäßigen Abständen von einem der Begleiter Oionils aufgesucht und über das Vorgehen der Elfen informiert.

Ergebnisse

- Da die Elfen schon früh von der Rückkehr Borbarads wussten, haben sie für einen der Helden ein magisches Ritual vorbereitet, das ihn zu einem "Nebengezeichneten" macht. Dadurch steigen geeignete Wildnistalente und er verfügt über besonderes Verhandlungsgeschick (Bannbaladinwirkung)

(Anmerkung: Man kann zwar den 2. Gezeichneten damit ausstatten, aber ich finde es sinnvoller einen anderen Helden damit auszustatten, damit nicht jede Verhandlung am zweiten Gezeichneten hängen bleibt. Die Bannbaladinwirkung kann eingesetzt werden, wenn die Helden keine Lust haben, den 20. Herrscher auch noch langwierig überzeugen zu müssen. Mir gefällt außerdem noch die Idee, den Helden elfische Mäntel (und Seile) wie im Herr der Ringe zu schenken. Aber das ist Geschmacksache.)

Wenn die Elfen erst mal überzeugt sind, helfen sie den Menschen selbstständig und müssen und wollen auch nicht mehr aufgesucht werden (siehe oben).

- Ein Dutzend Au- und Waldelfen kämpfen im tobrischen Untergang gegen Borbarad und helfen unerkannt vielen tobrischen Flüchtlingen. Die Firnelven im Norden dagegen kämpfen um ihre Existenz.
- Elfen unter Führung der Elfenkönigin erscheinen an der Trollpfote. Durch die schon zu Beginn der Kampagne geknüpften Beziehungen können die Elfen sehr erfolgreich in die Schlacht eingebunden werden.

Al'Anfa

- Die Granden werden die Schauergeschichten über Borbarad ganz possierlich finden, aber nicht wirklich schreckenerregend. Etwas anders dürfte das bei der Boronkirche und der Akademie aussehen. Beide hören sich die Geschichte der Helden gerne an.

- Die zunehmenden dämonischen Aktivitäten in der Blutigen See machen die Granden aufmerksam. Die Helden werden zu diversen Festen eingeladen. Die Granden lassen sich zwar nichts anmerken, treffen aber einige Entscheidungen, die vor allem ihre private Absicherung betreffen.
- Die Helden sind bei jedem Granden heiß begehrte Gesellschaft und werden jeden Abend zu einem anderen Fest eingeladen. Die Hand Borons beobachtet die Helden aufmerksam und versucht ihre Ziele herauszufinden.

Ergebnisse

- Die Hand Borons wird Aventurien aufmerksamer durchstreifen. Die magische Fakultät der Akademie dagegen versucht das arkane Potential Borbarads zu erkunden. Die Boronkirche wird außerdem an die Helden denken, wenn einige Stein Endurium spurlos verschwinden.
- Al'Anfa gelingt es Verluste an Schiffen durch die Blutige See bei fast 0 zu halten. Falls es vor der BK die große Nordlandflotte Al'Anfas noch nicht gegeben hat, dann entsteht sie nun dank der Schilderungen der Helden, um die eigenen Schiffe besser zu schützen. Die Hand Borons tötet im Stillen einige heimliche Borbaradanhänger im Süden.
- Aufgrund der diplomatischen Bemühungen der Helden entsendet Al'Anfa diverse Truppen gegen Borbarad und ist bereit, diese auch nach der Dritten Dämonenschlacht weiterhin im Mittelreich zu belassen, speziell um gegen Rhazzazor zu kämpfen.

Festum/Bornland

- Da im Bornland eine zentrale Ordnungsmacht fehlt, bleibt nur der Gang zur Adelsmarschallin, Tjeika Jatleskenau und den mächtigeren sewerischen Bronnjaren. Außerdem könnte Stoorrebrandt und die Magierakademie lohnenswert sein.
- Man ist im Bornland hochofregiert über den Besuch der Helden, kommt man sich doch oben im Norden allein gelassen und umzingelt vor. Probleme entstehen durch den Bürgerkrieg. Die Adelsmarschallin ist bei ihrem Vater Uriel (ab Efferd 27 Hal) und die sewerischen Bronnjaren, allen voran Thesia von Ilmenstein, sind ab diesem Zeitraum ebenfalls zu beschäftigen um sich um tobrische Belange zu kümmern. Man ist aber weitsichtig genug, um selbstständig dem kaiserlichen Heer auf den Vallusanischen Weiden zur Hilfe zu eilen.
- Die Helden sind gern gesehene Gäste der Adligen und der hohen Kreise Festums. Aufgrund der Isolation des Bornlandes ist man froh neues zu hören, die Helden können aber auch Informationen über Gloranas Eisreich erfahren, das Sewerien stark zu schaffen macht.

Ergebnisse

- Nicht viele, man wird versprechen, die Wacht an den Grenzen zu verstärken. Eventuell könnte man Stoorrebrandt die Informationen teuer verkaufen. Rakorium und die Magierakademie werden ziemlich handlungsunfähig sein, da der Erzmagus zu paranoid ist um die eigentlichen Zusammenhänge um Borbarad zu durchdenken: insbesondere nach **AoE** sieht er seine Echsenverschwörung in vollem Gange.
- Ebenfalls nicht viele, da man mit dem Bürgerkrieg beschäftigt ist. Außerdem haben die Helden eine geheime Verbündete, Nahema, die im Bornland sowieso alle Kräfte, die verfügbar sind im Kampf gegen Borbarad mobilisiert.

- An die Trollpforte kann man zwar keine Truppen entsenden, aber am 23. Ingerimm und davor startet man Entlastungsangriffe gegen die Borbaradianer südlich von Vallusa. Haben die Helden eines der Abenteuer aus der Bornlandbox bestritten, dass im Zusammenhang mit Borbarad steht, oder sich sonstwie besonders um das Bornland verdient gemacht, bekommen sie den "Großen bornländischen Staatsorden in Gold" verliehen, den man soeben mit Geld von Stoerrebrandt gegründet hat.

Thorwal

- Die Hetleute verweisen an die Akademien in Olport und Thorwal. Sie selbst können mit Borbarad nicht viel anfangen. In den Akademien ist man für die Neuigkeiten dankbar und unterstützt die Helden soweit es geht (1-2 Heiltränke, eine Schiffspassage auf einem neuen Drachenschiff der Runajasko, ...)
- Die Hetleute sind nun ebenfalls sehr besorgt. Das verstärkte Aufkommen der "Hranngarsbrut" sorgt bei ihnen als auch bei der Swafnirgeweihtenschaft für erhöhte Aufmerksamkeit. Man denkt jetzt verstärkt über den Bau neuer Schiffe nach und in Trondes Kopf reifen die Ideen für einen geeinten Staat Thorwal. Davon wird man aber erst in einigen Jahren etwas hören.
- Wenn die Helden nach Thorwal kommen, wird extra ein Rat der Hetleute einberufen, bei dem die Helden die Lage in Tobrien schildern können, aber auch neues vom Eisreich hören und über die Truppen diskutieren werden, die man nach Tobrien entsendet.

Ergebnisse

- In Thorwal wird sich Aleya Ambareth der Sache annehmen, in Olport die Akademieleitung. Mehr als darüber reden kann man allerdings nicht tun. Aber man versucht sich für die Zukunft vorzubereiten.
- Einige Sippen erklären sich bereit in die Blutige See aufzubrechen und dort die Dämonen mal "Bescheid zu stoßen". Die Kunde von Borbarads Rückkehr hat sich mittlerweile auch im Hinterland verbreitet.
- Auf Wirken der Helden hin verlassen einige vollbesetzte Drachenschiffe Thorwal Richtung Tobrien um an der Ogermauer mitzukämpfen.

Zorgan/Aranien

- Die Obrigkeit ist relativ hilflos, da man immer noch befürchtet vom Mittelreich erobert zu werden, dass sowieso viel mehr in die Ereignisse um Borbarads Rückkehr verwickelt zu sein scheint.
- Die Ereignisse um Borbarads Rückkehr (Staubwolke aus der Gorischen Wüste: 9. Travia 27 Hal und, schlimmer, im Hesinde 27 Hal; Übernahme Rashduls durch Belizeth: Rondra 28 Hal) machen mittlerweile auch Aranien aufmerksam, so dass die Gezeichneten eine Audienz bei der Königin bekommen. Allerdings scheint es, als ob man nicht bereit wäre, dem Mittelreich zu helfen. Bei den (militärischen) Beratungen sind die Helden gern gehörte Ratgeber.
- Die endgültige Aussöhnung mit dem Mittelreich scheint fast doch noch fehlzuschlagen. Die Helden selbst sind hoch angesehene Recken und werden überall angehört.

Ergebnisse

- Die Verwaltung legt Aktennotizen an und man merkt sich den Namen der Helden. Ansonsten unternimmt man aber nichts.
- Den Helden gelingt es, dass sich Mittelreich und Aranien aufeinander zu bewegen. Deshalb ist Aranien bereit, das kaiserliche Heer in Tobrien großzügig mit Getreide zu versorgen.
- Im letzten Moment gelingt es den Helden noch das Mittelreich zu überzeugen, den Königsstein herauszurücken. Nach der Gründung des Moghulats Oron wird dank dem Rat der Abenteurer zügig eine Verteidigung aufgebaut und einiger Schaden von Aranien abgelenkt. Deshalb werden die Helden mit einer lebenslangen Pension bedacht.

Mherwed/Kalifat

- Der Khedive (Innenminister) empfängt die Helden, vor allem wenn ein Novadi unter ihnen ist, und teilt umgehend alles dem Kalifen mit. Ansonsten dankt man den Helden für ihren Bericht.
- Da die Rückkehr Borbarads nach wie vor kaum Auswirkungen auf das Kalifat hat, ist das Interesse an den Helden nicht so groß wie andernorts. Aber man ist trotzdem froh, informiert worden zu sein und der Kalif selbst empfängt die bekannten Abenteurer. Anders sieht das erst aus, wenn man dem Kalifat klar macht, dass auch die Machtübernahme in Rashdul (Übernahme Rashduls durch Belizeth: Rondra 28 Hal) - indirekt - mit Borbarad zusammenhängt. Die vernichtende Niederlage vor Rashdul überzeugt den Kalifen, dass er etwas unternehmen muss.
- Man ist dankbar für den Rat der Helden, die jederzeit den Kalifen sprechen können.

Ergebnisse

- Die Verwaltung legt Aktennotizen an und man merkt sich den Namen der Helden. Ansonsten unternimmt man aber nichts.
- Nach der Niederlage vor Rashdul hört man auf den Rat der Helden, dass man magische Waffen braucht und ordert bei der Akademie in Mherwed Pfeile der Elemente und magische Khunchomer. Im Verborgenen nimmt man den Kontakt zu den Derwischen wieder auf.
- Die Helden erreichen, dass die Novadis Truppen entsenden. Die diplomatischen Verwicklungen der Truppe, wenn sie durch das Mittelreich ziehen wollen, kann man in RdE nachlesen. Die Hadjiinim lassen sich von den Helden das Vorgehen Borbarads in Tobrien beschreiben und beschließen, an der Trollpforte mitzukämpfen.

Khunchom

- Ansprechpartner dürfte die Akademie sein, womit man sich auch schon für BB vorgestellt hätte. Handelshäuser wie Dhachmani sind für einen Bericht aber ebenfalls sehr dankbar. Die Akademie bietet sich vor allem an, wenn man schon Staub und Sterne gespielt hat.
- Die Gefahren der Blutigen See machen Khunchom viele Probleme. Für Lösungsvorschläge ist man sehr dankbar. Genau wie für eine Vermittlung zwischen Khunchom und Aranien.
- Die Helden sind gern gesehene Gäste, deren Ratschläge zum Überleben Khunchoms beitragen.

Ergebnisse

- Okharim denkt an die Helden, wenn es um BB geht. Minimale Preisnachlässe bei Artefakten sind vielleicht auch drin.
- Die Akademie und einige Handelsmagnaten (Dhachmani) entschließen sich zum Bau der Sulman-al-Nasori. Die Akademie stimmt ihre Lehrpläne auf die neuen magischen Erfordernisse ab. Außerdem verdient sie gut an dem gesteigerten Bedarf an Alchemika und Artefakten. Handelstüchtige Helden können als Vermittler gut mitverdienen.
- Den Helden gelingt es die verschiedenen Mächtegruppen in Khunchom zu einen, so dass eine schlagkräftigere Wehr entsteht und neue, effiziente Schiffe gebaut werden und sich die Seetaktik auf die dämonischen Verhältnisse einstellt. Vor und während der Dritten Dämonenschlacht werden Entlastungsangriffe gegen die Schiffe der Blutigen See gefahren. Die Akademie verleiht an einen würdigen Magier das Schwarze Auge von Khunchom, ein Stipendium.

Gruppen und Institutionen

Die wichtigsten demographischen Mächte Aventuriens sind hier grob nach absteigender Bedeutsamkeit für die Helden geordnet und besprochen.

Institutionen nach absteigender Wichtigkeit: Hauptsitze der 12 Kirchen [Gareth, Perricum, Bethana, Rommily, Punin/Al'Anfa, Kuslik, (Bjaldorn), (Punin), (Gareth), Zorgan, Angbar, Belhanka], Sitze der drei magischen Gilden (Beilunk oder Gareth, Punin, Mirham oder Fasar), ODL, Ansprechpartner der Hexen und Druiden und, vielleicht, der Geoden, KGIA, DBA, Bannakademie Ysilia (zuständig für Wüstenei)

Praioskirche

- Kontakt entweder über den Inquisitor aus GM oder, bevorzugt, natürlich Amando Laconda da Vanya. Es findet eine Konferenz mit dem Wahrer der Ordnung Mittellande statt. Dazu werden Magiebegabte und lichtscheues Gesindel nicht zugelassen. Die Geweihten sind gegenüber den Helden voreingenommen und halten ihnen ihre Sünden vor. Gleichzeitig sollten sie aber wegkommen von ihrem schlechten Ruf der wahllosen Hexenverbrenner. Zum Anfang der Kampagne ist das noch möglich und teilweise sogar sinnvoll, aber später schadet es nur, wenn die Helden keinen guten Draht zur Staatskirche des Mittelreichs haben.
- Nach der Walpurgisbotschaft über Borbarads Rückkehr (4. Efferd 27 Hal) bekommen die Helden eine Einladung zu einem Treffen mit dem Boten des Lichts (bis zum 9. Ingerimm 28 Hal ist das Jariel Praiotin XII., danach Hilberian mit dem Kirchennamen Praio-griff II.). Dieser lässt durchblicken, dass er über alle Taten der Helden bereits informiert ist und zeigt sich überraschend tolerant. Daher dürfen dieses mal auch Magiebegabte und Streuner mit. Ratschläge der Helden werden gerne gehört; falls die Helden Jariel auf die Rondrakirche ansprechen und eine starke Allianz fordern, so billigt er ihnen eine Vermittlerfunktion zu.
- Je nach Magier der Gruppe wird dieser als magischer Berater der Praioskirche zu Rate gezogen, andere praiosgläubige Experten unter den Helden werden auf ihrem jeweiligen Gebiet ebenfalls um Stellungnahmen gebeten. Falls die Helden das wünschen erhalten sie natürlich die Aufmerksamkeit des Boten des Lichts.

Ergebnisse

- Die Helden werden in Zukunft als Personen des öffentlichen Interesse genauer beobachtet und dürfen sich weniger erlauben. Die Tatsache, dass die Praioskirche ihre Aussagen ernsthaft überprüft und ihnen Glauben schenkt, ist aber gleichzeitig der (subtile) Türöffner für viele andere Institutionen. Des weiteren werden alte Akten über die Magierkriege genau durchgelesen um schon im Vorfeld mögliche Informationen über Borbarad zu bekommen.
- Im Auftrag des Boten des Lichts übernehmen die Helden eine Vermittlerfunktion im Streit von Praios- und Rondrakirche (siehe oben). Dabei können sie gute Kontakte zu Leo de Ghuné (Illuminatus der Schwarzen Lande, später Praiosgeweihter des Konzils in Perainefurten) und einigen Rondrianern knüpfen.
- Die Vermittlung der Helden erlaubt es, dass später an der Trollpforte Bannstrahler effizient und vorurteilsfrei (für die Dauer der Schlacht) Seite an Seite mit Draconitern, Novadis und Thorwalern kämpfen. Ein wirklich praiosgläubiger Held kann auch ein magiehemmendes Artefakt oder Einsicht in die Bleikammern der Stadt des Lichts erhalten. Wenn er es wünscht, kann er Mitglied in einem Laienorden werden.

Rondrakirche

- Die Helden können Kontakt zu Wallmir von Styringen aufnehmen. Der zuständige Sennemeister für Weiden ist nach dem Sturz von Dragosch von Sichelhofen Brin von Rhodenstein. Da die Ereignisse in **AoE**, **UG** und **GM** auch alle in seinem Gebiet stattgefunden haben, wäre dieser wohl ebenfalls erfreut einen Bericht aus erster Hand zu hören.
- Die Rondrageweihten sind dankbar für die Berichte der Helden. Über den Kriegsverlauf in Tobrien brauchen sie zwar keine, aber die Ereignisse an anderen Frontabschnitten, an denen sie nicht kämpfen können, wird sie interessieren. Ayla von Schattengrund versucht außerdem alles zu tun, um die Kirche und Aventurien auf die kommenden Schlachten vorzubereiten. Deshalb zieht man Erkundigungen über Waffen der Legenden ein, die später einmal brauchbar sein werden. Dass dabei auch Siebenstreich erwähnt wird und als für immer verschollen gelten muss, ist selbstverständlich... Wenn die Helden zwischen Rondra- und Praioskirche vermitteln, ist man dafür sehr dankbar.
- Die Helden, die mit Ayla zweifellos eine persönliche Freundschaft hegen und sich bald duzen, haben freien Zugang zur Löwenburg. Dort wird ihr Rat jederzeit gehört und geschätzt.

Ergebnisse

- Von Wallmir von Styringen ist mir leider nur der Name bekannt. Deshalb kann ich über seine Reaktion nichts sagen. Brin jedenfalls ist nach der überraschenden Ernennung zum Hochgeweihten des Dominiums Orkenwehr aufgrund seiner Jugend überfordert mit seinen Aufgaben und kann deshalb nicht viel verrichten - zumal die Orks noch gar nicht aus dem Land sind. Die Rondrakirche insgesamt dürfte aufgrund von Orkkrise und Dragoschs Verrat jedoch ziemlich beschäftigt sein und kann daher nicht viel tun. Einem rondragläubigen Helden wird, wenn er es wünscht, die Waffe geweiht.
- Dass man jeden verfügbaren Mann und jede verfügbare Frau in die Schwarzen Lande schicken muss, wissen die Rondrianer selbst. Aber die Helden ermöglichen es an vielen Stellen, dass alle Truppen effizient zusammenarbeiten und sich nicht aufgrund von Vorurteilen behindern.
- Ein Krieger unter den Helden wird zu einem Akoluth der Rondrakirche, wenn er es wünscht. Wenn ein Magier es darauf ankommen lässt, kann er durch erfolgreiche Überzeugungsarbeit das Verhältnis der Rondrakirche zu Zauberern auf Jahrzehnte hin verbessern. Ein Krieger vom Kaliber eines Raidri sollte allmählich darauf hingeführt werden, dass man ihn nach seinem Tod zum Heiligen ausruft.

Phexkirche

Da es keinen höchsten Tempel gibt, stellt sich die Frage, wo die Helden hingehen sollen. Ich bevorzuge Gareth, aber prinzipiell ist jeder Tempel möglich. Da es in Gareth einen Tempel gibt, der sich auf intrigante Hofadlige und die Politik spezialisiert hat, dürfte dieser erste Wahl sein: der Sternentempel unter Vogtvikarin Neetya Triffon.

Der Sternentempel in Gareth hat es sich zum Ziel gemacht, die Macht des Kaiserreichs zu stärken und zu mehren. Wenn dies erreicht ist, soll Aventurien (wieder) von diesem Tempel aus gelenkt werden. Zu diesem Zweck gibt es eine geheime Vereinigung mit einer Vielzahl an Mystizismen und Geheimnissen, die sich aus Hofadligen und Dienern Phex' zusammensetzt, die mit einer Loge im Horasreich zu vergleichen ist.

- Wenn die Vogtvikarin nicht noch am selben Tag wie der Kaiserhof informiert wird, weiß sie dank einiger Spitzel bereits alles, was auch der Kaiserhof weiß. Ob sie das preisgibt ist eine andere Sache. Die Bedeutung der Helden erkennt sie sofort. Deshalb versucht sie sie an sich zu binden, um exklusiv vor allen anderen Tempeln informiert zu werden (der Phextempel informiert selbstverständlich auch alle anderen, gewinnt dadurch aber innerkirchlich an Macht). Ein von Phex gesegneter Held dürfte das bemerken und einen guten Handel abschließen können. Der Lohn sollte aber eher in guten Beziehungen zu Hochadligen und einigen Phexgeweihten bestehen, als in Gold.
- Je nach dem, wie der Handel lautete, müssen die Helden den Phextempel vielleicht auch öfters informieren, eventuell aber auch nur schriftlich. Oder der Handel geht nur über einen kürzeren Zeitraum, um dann einen neuen auszuhandeln. Zum Zeitpunkt der Invasion in Tobrien ist der Marktwert der Helden jedenfalls schon beträchtlich gestiegen. Mittlerweile werben auch andere Mondschaten und Vogtvikare um die Helden.

Wenn kein Geweihter unter den Helden ist, lautet der Vorschlag in einem der Abenteuer der Kampagne, dass Phex von sich aus einen der Gezeichneten weiht. Das kann man je nach Gruppe stärker ausbauen und daraus einen guten Nebenplot entwickeln.

Ein großes Interesse besteht an der mondsilbernen Hand.

- Die Helden halten guten Kontakt zu vielen Geweihten. Viele Aktionen der Kirche beruhen auf Informationen der Helden. Einem phexgläubigen Helden vertraut man soweit, dass man ihn in die geheime Loge aufnimmt.

Die Informationen in der Geheimloge gehen noch über die Kampagne hinaus und könnten schon erahnen lassen, dass am Wechsel zum zwölften Zeitalter nicht nur Borbarad seine Finger im Spiel hat, sondern auch noch jemand ganz anderes seine Rattenkrallen...

Ergebnisse

- Die guten Beziehungen werden sich an manchen Stellen bemerkbar machen, wenn die Helden plötzlich Zugang zu Personen und Orten bekommen, die zuvor Tabu waren. Unter Umständen haben sie in manchen Situationen auch unerwartet Glück, das, wie sich später herausstellt, das Werk eines Geweihten war, der sie heimlich begleitet hat.
- In Tobrien formiert sich, eventuell aufgrund eines Vorschlags der Helden eine Gruppe von Phexgläubigen, die als Geheimbund versuchen mit Nadelstichen in Borbarads Reich Städte und Infrastruktur zu beschädigen.

- Die Phexgeweihten Mittelaventuriens sind nahezu alle im Kampf gegen Borbarad tätig und haben andere Tätigkeiten und Intrigen vorübergehend nahezu eingestellt. Die Helden können dank einiger Gefallen, die ihnen Tempel schulden viele Dinge einfordern und Informationen bekommen.

Die anderen Kirchen

- Der Metropolit des Mittelreichs oder bei Kirchen wie der Peraine- oder Traviakirche direkt der/die Patriarch/Matriarchin empfängt die Helden. Man hat schon einige Zeichen bekommen, konnte sie aber noch nicht deuten und ist nun dankbar für die Informationen der Helden.
- Man hat die Gefahr erkannt und den Kampf gegen die Dämonen aufgenommen. An manchen Stellen klappt die Zusammenarbeit nicht und ein Streit gefährdet die Zusammenarbeit mit anderen Kirchen oder innerhalb der Kirche. Mittlerweile werden die Helden von jeder Kirche zum Obersten vorgelassen.
- Ein gläubiger Held wird als einem einfachen Geweihten übergeordnet gesehen und bekommt, wo es sie gibt, die Akoluthenwürde angetragen und man versucht sie oder ihn zu überzeugen, sich weihen zu lassen. Bei Beratungen hört man die Helden an und akzeptiert sie als gleichberechtigte, erwählte Partner im Kampf gegen Borbarad.

Ergebnisse

- Die Helden bekommen, wie in allen Kirchen, auf Wunsch ein Geleitschreiben, das ihre Glaubwürdigkeit versichert. Geeignete Kirchen sind auch dazu bereit, seelisch zerrütteten Helden zu helfen (nur initiierte Helden können von einer Liturgie profitieren). Die Kirche versucht sich vorzubereiten.
- Die Achtung vor den Helden steigt und ihre Wichtigkeit wird erkannt. Hilfestellungen der Kirchen können stark variieren.
- Einem gläubigen Helden wird gegebenenfalls die Weihe zum Akoluthen angeboten (siehe oben). Wenn die Kirche über Möglichkeiten verfügt, den Helden zu helfen, bittet sie dies selbstständig an.

Stichworte zu weiteren Einzelkirchen

- Hesinde: gibt den Helden das ein oder andere Artefakt und verleiht ihnen das Pentagramm in Endurium
- Hesinde und Boron: haben die Helden nach PdG das Endurium abgegeben, dann lassen diese beiden Kirchen daraus Waffen für sie schmieden, die für den Kampf an der Trollpforte fertig sein werden.
- Firun: kämpfen als Partisanen im Untergrund
- Boron: Al'Anfa und Punin gehen aufeinander zu, Hauptaufgabe der Golgariten wird abgeändert
- Boron: Informationen über Nekromantie
- Efferd: mit steigender Gefahr der Blutigen See lässt die Gilde der Seeleute 3 Schiffe bauen, die mit Hilfe von Efferdgeweihten versuchen, Charyptoroth zurückzudrängen (Blutrosen und Marasken, S.71)
- Travia und Rahja: Probleme bei der Zusammenarbeit
- Nandus: einige Geweihten glauben nicht, dass der Sohn Nandus' böse sein kann, andere laufen gar zu Borbarad über, um ihn als Halbgott zu verehren

- Kor: der Hochgeweihte von Fasar ist ein Belhalarpaktierer, nachdem der Kämpfer unter den Helden ihn getötet hat, soll er traditionsgemäß sein Nachfolger werden

Bund des weißen Pentagramms

- Der harte Kern unter den Weißmagiern, also zum Beispiel die Rohalswächter, werden nach der Anhörung der Helden von der Gildenführung verlangen, alle Schwarzmagier und andere dubiose Magiewirker inhaftieren zu lassen. Sie selbst gehen mit gutem Beispiel voran und halten die Spielerzauberer fest. Aber auch liberale Weißmagier fordern umgehend eine schärfere Gesetzgebung im Umgang mit Dämonen und eine bessere Kontrolle reisender Magier.
- Die Mittel der Helden werden zwar aller Wahrscheinlichkeit nach von der weißen Gilde nicht gut heißen, aber sie werden als tapfere Kämpfer gegen das Böse mehr und mehr akzeptiert und bekommen in Bibliotheken Einsicht. Man verkauft ihnen Tränke, Zauber und Bücher für geringe Rabatte.
- Ihr guter Ruf und die Dankbarkeit der Gilde machen es möglich, dass die Helden jederzeit Zugang zu Bibliotheken, Forschungseinrichtungen und Labors aller weißen Akademien bekommen. Bei strategischen Beratungen und magischen Debatten über Borbarad gelten sie als gesuchte Koryphäen.

Ergebnisse

- Mit einigem diplomatischen Geschick und guten Kontakten gelingt es den Helden schnell wieder freigelassen zu werden. Wenn sie die, durchaus sinnvollen, Forderungen der liberalen Weißmagier unterstützen, haben sie für den Rest der Kampagne einige zuverlässige Freunde gefunden.
- Durch erfolgreiche Vermittlungsarbeit der Helden zwischen weltlichen Reichen, Rondrakirche und Magiern werden die Chancen für Magier in den Armeen der Kaiserreiche besser und ihr Einsatz optimiert. Dadurch werden Erkenntnisse in der Kriegsführung gewonnen, die seit den Magierkriegen vergessen sind und das strategische Defizit zu Borbarads Armee etwas ausgeglichen. Wenn unter den Helden ein Kampfmagier ist, kann er sich frühzeitig als Experte auf diesem Gebiet hervortun.
- Erkenntnisse des Borbaradkrieges führen zu einer lange nicht mehr gekannten Blüte in verschiedenen Gebieten der Magie. Bei der Dritten Dämonenschlacht kämpfen Zauberer aller Traditionen und Denkrichtungen gemeinsam gegen den Feind. Kurzzeitig gibt es eine Phase großer Toleranz, in der ein nie gekannter Wissensaustausch zwischen Magiern und allen anderen magischen Traditionen stattfindet. Den Akademien untereinander gelingt es, ihre Forschungsarbeit aufeinander abzustimmen und nicht in Konkurrenz zu arbeiten, so dass in schneller Folge neue Zauber erschaffen und Rätsel gelöst werden.

Große Graue Gilde des Geistes

- Über die Rückkehr Borbarads ist die Gilde erschüttert. Mit unterschiedlichsten Methoden, unter anderem Sternendeutungen und Prophezeiungen, versucht man genaueres herauszufinden. Man kann aber sonst nicht viel tun und muss abwarten. Für einige Fachleute der Zeitmagie bietet sich in der Wüstenei ein interessantes Forschungsgebiet.
- Die ersten Berichte über Borbarads Macht erschrecken und lähmen die Gilde kurzzeitig. Danach versucht sie so viel wie möglich über Borbarad herauszufinden. Da ein starkes militärisches Vorgehen den meisten Graumagiern aber zuwider läuft und sie den ODL als überflüssig ansehen, kommt die Gilde bei diesem Versuch nicht sehr weit. Die starke Zersplitterung in viele verschiedene Denkrichtungen

tungen und Fraktionen macht es schwer geeint vorzugehen. Einige Akademien und Gruppen sind aber durchaus in der Lage der Situation angemessen entgegen zu treten.

Manche Mitglieder der Großen Grauen Gilde des Geistes, die ein striktes Neutralitätsprinzip zwischen Gut und Böse verfolgen, sehen Borbarad als ausgleichenden Faktor für eine langanhaltende Zeit des Friedens.

Den Helden gewährt man problemlos Zutritt zu den Akademien und öffentlichen Bibliotheken und hört gerne ihren Rat, um aus der Tatenlosigkeit herauszufinden, gibt das aber ungern zu.

- Der Gilde gelingt es wieder die Initiative zu ergreifen. Die Ausrichtung des Konvents, die straffe Gildeführung unter Prishya von Grangor und der Wille Borbarad zu besiegen ermöglichen einige Erfolge, die sich teilweise aber erst später zeigen werden.

Die Gezeichneten haben Zugang zu jeder Akademie, ein zuverlässiger Spielermagier bekommt Einsicht in die Giftschränke der Bibliotheken. Falls dringender Bedarf an Tränken besteht, bekommen die Helden auch Tränke geschenkt. Die Gilde verleiht ihnen das Graue Einhorn mit Mondsteinen und Madamal.

Ergebnisse

- Aufgrund der großen Ratlosigkeit kann man zu Beginn der Kampagne noch wenig tun. Jede Akademie versucht auf ihre eigene Art und Weise sich auf den Konflikt vorzubereiten.
- Die Helden erreichen, dass der Kleine Gildenrat dem ODL für die Dauer des Krieges einige zusätzliche Kompetenzen zubilligt und ihn so leistungsfähiger macht. Die Ergebnisse des Konvents, bei denen die Helden auch maßgeblich mitwirken können, sind in der Beschreibung zu Rohals Versprechen enthalten.
- Mittlerweile ist es möglich, dass nicht nur Kampfmagier der Grauen Gilde, sondern auch Magier, die normalerweise ihre Stube nicht verlassen, aber über mächtige Zauber verfügen, z.B. Verwandlungsmagier, an der Front mitkämpfen. Außerdem wurden an vielen Akademien die Lehrpläne abgeändert, um den neuen Erfordernissen gerecht zu werden. Ein Erfolg des Konvents ist, dass zum Beispiel der PENTAGRAMMA jedem interessierten Zauberer zugänglich gemacht wird und somit auch in die Hände von Hexen und Druiden gelangt. Falls die Helden sich bemühen, kann dieser Wissensaustausch auch bei anderen Zaubern stattfinden.

Bruderschaft der Wissenden

Die Bruderschaft der Wissenden hat keine zentrale Führung, die sie zusammenhält und ein geeintes Vorgehen sichert. Vielmehr ist sie ein loser Verbund von Akademien. Dementsprechend ist es auch relativ beliebig, welche Akademie aufgesucht wird. Mirham oder Fasar bieten sich aber an.

- Die Rückkehr Borbarads wird als unglaublich genug empfunden, um die Helden mit Beherrschungs- und Hellsichtsmagie zu überprüfen. Nachdem die Magier aber erkannt haben, dass die Helden die Wahrheit sprechen, werden sie nach genauen Informationen ausgefragt, bis es den Helden Angst wird. Es sollte deutlich werden, wie die Bruderschaft versucht Borbarads Macht einzuschätzen, um die Gefahr, die von ihm ausgeht einordnen zu können. Bei den Helden könnte das Gefühl aufkommen, dass einige Schwarzmagier je nach dem wie groß diese Gefahr ist, auch bereit sind überzulaufen. Auf der anderen Seite werden die Hassausbrüche von Thomeg Atherion auch zeigen, dass es andere Einstellungen bei den Magiern der Linken Hand gibt.

- Nachdem die Zeichen für Borbarads Rückkehr unübersehbar sind wird es um viele Akademien still. Borbarad scheint unbesiegbar und allmächtig. Wie es aussieht kann niemand ihn aufhalten. Da auch die Helden dazu nicht in der Lage sind, werden sie von vielen Magiern der Bruderschaft ignoriert, wenn nicht sogar verhöhnt. Die Lage ist aus Sicht der Schwarzmagier hoffnungslos und viele verstärken ihre Kontakte zu Borbarad. Dann kommt aber die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden und der Verlust des Alleis, sodass man noch etwas weiter abwartet. Unabhängige Schwarzmagier aber laufen vom Zeitpunkt der tobrischen Invasion an bis zur ersten Niederlage Borbarads auf den Vallusanischen Weiden in Scharen zu ihm über. Die Wiedergewinnung Siebenstreichs ist für viele Schwarzmagier ein wichtiges Zeichen, dass Borbarad nicht unbesiegbar und allmächtig ist. Deshalb entscheiden sich viele bis auf weiteres wenigstens neutral zu bleiben. Die Helden als direkte Gegner werden von vielen Schwarzmagiern geachtet, auch erhofft man sich von ihnen interessante Berichte über neue Formeln, Artefakte und sonstiges aus dem Umfeld Borbarads.

Ergebnisse

- Wenn die Helden wirklich gute Überzeugungsarbeit leisten, dann wird sich die Großzahl der Schwarzmagier zu diesem Zeitpunkt gegen Borbarad stellen. Ansonsten verharren sie in Wartestellung, um das weitere Vorgehen Borbarads abzuwarten. Ausnahme davon sind z.B. Salpikon Savertin, der im Verborgenen die Schatten gründet und Thomeg Atherion, der ebenfalls etliche Borbaradianer tötet, deren Köpfe er später auf dem Konvent in Punin vorzeigt.
- Durch überragende Überzeugungsarbeit können die Helden einige Akademien und unabhängige Magier überzeugen noch ein bisschen zu warten bis sie überlaufen und noch ein bisschen, bis Borbarad schließlich entmachtet ist.

Wenn die Helden außerdem zwischen allen magischen Gilden erfolgreich verhandeln, dann sind Leute wie Savertin und Atherion bereit zusammen mit Reich und Kirche gegen Borbarad zu kämpfen. Von allen Sterblichen auf Aventurien sind Magier wie diese die einzigen, die sich in Borbarad wenigstens ein klein wenig hineinversetzen können und somit wichtige Hilfe für das Reich geben. Dadurch kann man sich auf viele Überraschungen der Dritten Dämonenschlacht vorbereiten und die Schlacht so für sich entscheiden. (Wenn es zum Beispiel gelingt, dass ein Schwarzmagier bei der Besprechung vor der Schlacht anwesend sein darf, dann wird dieser darauf hinweisen, dass Borbarad und Haffax sich auf selbstverständliche Dinge wie das unterminieren von Mauern vorbereiten werden. Dadurch kann der Feuertöter unter der Ogermauer gebannt werden und einige hundert Angbarer Sappeure werden dadurch gerettet.)

- Die Wiedererschaffung Siebenstreichs verhindert, dass einige weitere dutzend Schwarzmagier sich Borbarad anschließen und sein Heer verstärken. Umgekehrt sind die Schwarzmagier in der Armee der Alliierten wertvolle Verbündete mit unschätzbaren Fähigkeiten.

Ordo Defensores Lecturia

Vor und am Anfang der Borbaradkampagne ist der ODL meiner Meinung nach eigentlich relativ unbedeutend für das Aventurien der Spieler. Ich gehe daher nicht davon aus, dass der ODL schon zu Beginn der Kampagne informiert wird. Das erste Treffen dürfte in BB mit Tarlisin von Bobra stattfinden.

- Die Ereignisse um Borbarad interessieren den ODL sehr und die Berichte der Helden werden als sehr wichtig erachtet und umgehend allen Hochburgen zur Verfügung gestellt. Für die Nachforschungen der Helden werden alle Bibliotheken zur Verfügung gestellt und viele Mitglieder sind weitsichtig genug um die Gefahr Borbarads zu erahnen. Große Probleme bereiten aber die mangelnde Unterstüt-

zung der Gilde und der Mangel an Gesetzen, die den ODL legitimieren militärisch, schnell und eigenmächtig vorzugehen.

- Der ODL gewinnt durch den Krieg deutlich an Einfluss. Das macht es erforderlich, dass eine Beratung abgehalten wird, um Reformen innerhalb des Ordens durchzusetzen, die für die Bewältigung der Aufgaben des Borbaradkrieges nötig sind. Falls die Helden daran teilnehmen, können sie aktiv auf diesen Prozess Einfluss nehmen und helfen, dass der ODL in der Zukunft viele Operationen gegen die Schwarzen Lande erfolgreich durchführt. Die Helden sind auch sonst im Orden gern gesehen und man lässt ihnen alle mögliche Hilfe zukommen.

Ergebnisse

- Die Helden können die Gilde überzeugen, dass der ODL zusätzliche Kompetenzen benötigt, wodurch er sehr viel leistungsfähiger gemacht wird. Wenn die Helden "Werbung" für den ODL machen, entscheiden sich vermehrt Graumagier dem Orden beizutreten, was den ODL ebenfalls leistungsfähiger macht.
- Wenn die Helden es wünschen werden sie zu Mitgliedern des ODL ohne Pflichten und außerhalb der Befehlsstruktur ernannt. Davon abgesehen ist es aber dank der Hilfe der Helden möglich, dass die Graue Gilde, wenn auch indirekt, einen wichtigen Beitrag zum Krieg leistet. Auch nach dem Fall Borbarads verrichtet der ODL wichtige Arbeit im Kampf gegen die Heptarchen.

Hexen

Die Reaktion der Hexen auf Borbarad ist von Schwesternschaft zu Schwesternschaft und von Zirkel zu Zirkel unterschiedlich. Während die Weidener Hexen und benachbarte Zirkel dank Luzelin auf den Krieg vorbereitet sind, trifft es andere eher unvorbereitet, während verderbte Hexen hoffen, im Windschatten Borbarads zu profitieren.

- Je nach Zirkel hat man die Wiederkehr von Borbarad schon vorausgesehen oder ist überrascht. Die Hexen glauben den Helden aber aufgrund ihrer Intuition und häufigen prophetischen Veranlagung eher als Gildenmagier und weltliche Würdenträger.
- Da es in Tobrien wenig Hexen gibt und die Hexen auf Maraskan wenig Kontakt zu ihren Schwestern halten, agieren die Hexen nicht sehr energisch gegen Borbarad. Im Verborgenen nehmen allerdings einige den Kampf gegen die Verräterinnen in den eigenen Reihen auf und können so einige Hexen am Überlaufen hindern.
- Die Hexen haben in der Endphase der Kampagne eine äußerst starke Präsenz in Magier- und Gelehrtenkreisen und stehen geeint gegen Borbarad. Diese Entwicklung ist das Werk Luzelins, deren Arbeit von ihren Nachfolgerinnen fortgesetzt wurde und nun Früchte trägt. Vor allem beim Konvent wird das deutlich, wenn mehr als ein Dutzend Hexen sich in Punin einfinden. Den Helden können die Hexen zwar wenig Hilfe gewähren, aber nach wie vor gibt es Probleme zwischen konservativen Gildenmagiern und Hexen, bei denen die Gezeichneten vermittelnd eingreifen können.

Ergebnisse

- Die Hexen können nicht viel tun. Insbesondere der Weidener Zirkel hat viele Kräfte bei der Erschaffung des Zweiten Zeichens erschöpft und dürfte eine Weile zur Regeneration brauchen. Krötenhexen brauen vielleicht mehr Heiltinkturen für die Zukunft, oder sonstiges. Wenn die Helden Prophezeiungen ernst nehmen, können die Rabenhexen wertvolle Dienste erweisen. Sie sind aber auch ein gutes Mittel für den Meister um die Spieler zu überzeugen, dass Prophezeiungen tatsächlich die Zukunft

voraussagen können und kein Hokusfokus sind. Im Verborgenen, so dass die Helden allenfalls etwas ahnen können, wächst die Gemeinschaft der Hexen aber zusammen und bereitet sich darauf vor, gemeinsam die eigenen Interessen im Krieg zu vertreten und gemeinsam zu helfen, wenn "das zweite Zeichen zum Bündnis bittet".

- Allenfalls einige Hexen der Verschwiegenen Schwesternschaft nehmen den Kampf in Tobrien auf und kämpfen im Untergrund gegen die Armee des Dämonenmeisters und versuchen unerkannt Flüchtlingen zu helfen. Falls die Helden zum Zeitpunkt des Bürgerkrieges gerade im Bornland zu tun haben, bietet sich die Möglichkeit einige Hexen zu überzeugen Thesia und die loyalen Truppen zu unterstützen.
- Viele Ergebnisse werden auf dem Konvent erzielt. So geben viele Krötenhexen ihre Zusage in den Feldlazaretten bei der Dritten Dämonenschlacht zu helfen. Kämpferische Hexen mit UNITATIO-Kenntnissen bilden zusammen mit bis zu drei Kampfmagiern Kampfformationen mit weitgefächerten Möglichkeiten. Katzenhexen "erschlafen" sich in den Betten einiger leichtgläubiger Befehlshaber Borbarads kriegsentscheidende Informationen, ...

Druiden und Geoden

Auch bei den Druiden stellt sich die Frage, wen man informieren soll. Denkbar sind die relativ mächtigen Zirkel in den Nordmarken und in Tobrien, der sich auch aus dramaturgischen Gründen anbietet. Für den Anfang reicht aber auch eine kleine Druidengemeinschaft, wie die der Runhager Druiden.

- Wenn bei den Druiden schon 22 Hal die Aufforderung bekannt wurde, dass der Zorn der Elemente verbreitet werden müsse, da eine Zeit anbricht, in der man Sumu verteidigen muss, dann kann man auch davon ausgehen, dass die Druiden noch andere Prophezeiungen gehört haben und auf jeden Fall darauf warten, dass etwas wichtiges passieren wird. Dementsprechend werden die Druiden zu den wenigen gehören, die den Helden zu diesem Zeitpunkt vorbehaltlos glauben. Da man aber noch nicht weiß, wo und wie Borbarad zuschlagen wird, sorgt man für eine weite Verbreitung des ZORN DER ELEMENTE und die bessere Beherrschung der DRUIDENRACHE, vor allem unter jungen Druiden. Außerdem halten die Druiden in der Folgezeit mehr Treffen als gewöhnlich ab, um jeden Druiden zu informieren.
- Da nun klar ist, dass der Angriff vor allem Tobrien trifft, versuchen sich die dortigen Druiden vorzubereiten und treffen sich wie schon seit alters her bei Problemen auf Sumus Kate. Da Borbarad die Gefahr durch die Druiden aber ernst nimmt startet er einen Angriff auf die Insel, die mit der Ausschaltung aller anwesenden Druiden endet. Überzeugungsarbeit müssen die Helden wenig leisten. Von den wenigen Ressourcen, die den Druiden zur Verfügung stehen, setzen sie so viel ein, wie sie verkraften können.
- Die Druiden tragen zwar ihren Teil zum Kampf bei, aber es findet nahezu kein Kontakt zu anderen Feinden Borbarads statt, so dass manche Operationen sinnvoller koordiniert werden könnten.

Ergebnisse

- Die oben genannten. Sonst kann man bis auf weiteres nur abwarten.
- Druiden in anderen Teilen Aventuriens, vor allem junge machen sich auf nach Tobrien um für den Erhalt der Natur aber auch für die Flüchtlinge zu kämpfen (siehe auch den Eintrag in MWW zu Druidenrache).

- Wenn die Helden sich bemühen, können Druiden zum Beispiel auf Schiffen mitkämpfen, wo sie dank ihrer Elementarmagie wertvolle Verbündete sind. Die Helden können auch die Zahl der Druiden, die bei der Dritten Dämonenschlacht mitkämpfen stark beeinflussen. Außer im Lazarett könne sie auch als Wildniskundige fungieren, die helfen, dass eine alliierte Einheit das Heer Borbarads umgehen kann.

Mit dem BLICK IN DIE VERGANGENHEIT können kundige Druiden den Gezeichneten bei der Rekonstruktion der Vergangenheit des Zeichen helfen.

Geoden

Da den Geoden ebenfalls ein "Oberzwergruide" fehlt, werden die Helden auch hier Probleme haben, einen Ansprechpartner zu finden. Beim Besuch Xorloschs oder einen anderen Zwergenstadt werden aber sicherlich immer zwei, drei Geoden in der näheren Umgebung sein.

Weitere Völker

In diesem Kapitel werden die diplomatischen Wirkungen besprochen, die die Helden bei anderen, kleineren Völkern erzielen können.

Vorbemerkung

Wenn keiner der Helden ein Angehöriger eines der im Inhaltsverzeichnis genannten Völker ist, glaube ich nicht, dass die Gruppe vorhat sie öfters als einmal zu besuchen - wenn überhaupt. Am meisten Sinn macht so eine Expedition, wenn schon annähernd bekannt ist, wann die Endschlacht stattfinden wird, damit diese Völker die Alliierten unterstützen können.

Natürlich stellt sich die Frage, ob Mohas und Echsen überhaupt einen schlacht- oder kampagnenentscheidenden Nutzen haben. Das wird zwar wohl eher nicht der Fall sein, aber ich finde die Idee im Kynoch-Kontor sehr gut, dass man an der Dritten Dämonenschlacht möglichst viele Völker teilnehmen lässt, damit klar wird, dass das kein normaler Kampf Menschen + Verbündete vs. Menschen + Verbündete ist, sondern ein epischer Kampf Gut gegen Böse und Leben gegen Tod. In diesem Zusammenhang hielte ich es auch für durchaus stimmungsvoll, wenn während der Schlacht ein Feentor aufginge um 20 Minotauren mit gewaltigen Äxten in die Schlacht zu entlassen, wenn Milzenis für ein paar Stunden mitkämpfte, bis wieder sein Ausschlag ausbricht oder ein paar Risso mit Dreizacken aus Muscheln und Kalk gegen den Wall des Todes stürmten. Vielleicht fliegen ja auch ein, zwei Greifen Angriffe und eine handvoll Hippogriffen tauchen auf und bieten sich als Reittiere an.

Goblins

Entweder informieren die Helden die Festumer Goblins oder die Sippen in der Roten Sichel. Da Festum besser zu erreichen ist, bittet sich die Hauptstadt des Bornlands eher an, als die Sichel. In Festum wohnt mit der Kunga Suula zudem die Anführerin der Goblins. Das werden die Helden aber wohl nicht wissen, ist also doch wieder egal.

Nach einem Vorschlag der Bornlandbox weicht ein Goblinstamm im Überwals einen Helden zu einem Kämpfer mit elementaren Kräften und Wildnisfähigkeiten, eine Art von Nebengezeichneten, um einen

Beitrag gegen Borbarad zu leisten. Wahlweise könnte diese Weihe auch von Kunga Suula (glaubwürdiger wegen größerer Macht) oder einem Stamm irgendwo sonst in Aventurien geschehen (man verrät nicht das Geheimnis der Kunga Suula; nachteilig, weil Goblinbanden im übrigen Aventurien degeneriert sind).

Da es die Goblinheit als Gesamtvolk nicht gibt, fällt es auch schwer Goblins zu überzeugen, nicht für oder sogar gegen Borbarad zu kämpfen. Eine Ausnahme stellen die Festumer Goblins und die Stämme in der Roten Sichel dar, die der Kunga Suula unterstehen und daher neutral bleiben. Falls sich doch Goblins überzeugen lassen mitzukämpfen, können sie als Späher und Führer in der Wildnis eingesetzt werden.

Mohas

Die Mehrheit der Mohas laufen weder zu Borbarad über, noch stellen sie sich bewusst gegen ihn. Es ist aber ein gewisses Potential vorhanden, um die Mohas als Gefährten zu gewinnen. Da Borbarad den heiligen Tempel des Jaguars geschändet und den Hochschamanen untod gemacht hat, dürften viele Mohas erbost über Borbarad sein. Gelingt es den Helden diese Wut zu nutzen, so sind einige Mohas bereit gegen Borbarad zu kämpfen. Ein großes Problem ist aber der Transport. Wenn die Mohas an die Trollpforte kommen sollen, brauchen sie ein Schiff. Leider ist Al'Anfa der nächste Hafen...

Wenn die diplomatischen Verwicklungen um die Reise zu groß werden drohen, kann ja auch ein mächtiger Schamane die Reise durch den Limbus beherrschen, die natürlich weitaus gefährlicher ist und viele Opfer fordern sollte - entsprechend heldenhaft wirkt dann natürlich aber die Ankunft der überlebenden Krieger, die - noch von Dämonenkrallen verfolgt - zur Schlacht eintreffen!

Echsen

Am einfachsten wird der Kontakt zu den Echsen in der Nähe von Brokskal sein (siehe Phileasson-Expedition), wobei man die Treppe der Einfachheit halber weglassen sollte. Andere Echsensiedlungen sind aber auch möglich. Mit Echsen meine ich in diesem Zusammenhang vor allem Achaz.

Die Rückkehr Borbarads droht die Echsen zu spalten. Auf der einen Seite sind die alten Fundamentalisten, die froh sind, dass die Menschheit zurück gedrängt wird. Diese Echsen sind häufig Anhänger der Lehre von Kr'Thon'Chh und Charyb'Yzz und finden sich später häufig in der Armee Borbarads wieder. Auf der anderen Seite stehen die Echsen, die bereit sind die Menschen als vorherrschende Rasse des neuen Zeitalters zu akzeptieren. Das bedeutet aber für sie nicht, dass man sich den Menschen anbiedert. Diese Echsen versuchen sich vor den Menschen zu verbergen und lehnen es ebenfalls ab, lange bewahrtes Wissen leichtfertig zu verschenken und die Menschen zu unterstützen. Als vorherrschende Rasse muss diese selbst für ihr Wohl sorgen.

Allenfalls aus dieser zweiten Gruppe lassen sich Kämpfer gegen Borbarad gewinnen. Diese kämpfen dann aber nicht für die Welt der Menschen, sondern wegen der falschen Versprechungen Borbarads und den Toten, die er den Echsen abverlangt.

Orks

Der Orkkrieg fand unter anderem statt, weil das 2000. Jahr des orkischen Kalenders angebrochen war und es scheinbar eine Prophezeiung oder etwas in der Art gab, dass in diesem Jahr eine große Schlacht für die Orks bevorsteht. Nicht zuletzt aus diesem Grund wurde der Aikar Brazoragh von seinem Gott zu

den Orks gesandt. Und um diese Prophezeiung zu erfüllen, wurde eben der Orkkrrieg begonnen - aber Die Dritte Dämonenschlacht findet ebenfalls noch innerhalb dieses Jahres statt! Diesen Zusammenhang könnten Orkkrriegsveteranen unter Helden wissen oder in Beratung mit Rondrianern erfahren. Dass die Orks gerade ihr 2000. Jahr haben ist jedenfalls im Mittelreich bekannt.

Wenn die Helden sich nun auf diplomatischer Mission in Khezzara befinden, können sie den Aikar Brazoragh auffordern, seiner Bestimmung gerecht zu werden gegen Borbarad zu kämpfen. Aikar verlangt daraufhin ein Gottesurteil: der Kämpfer der Helden muss gegen einen Orkhäuptling kämpfen. Nachdem der Held nach hartem Kampf gewonnen hat, stimmt Aikar Brazoragh zu, eine kampferprobte Sippe Orks an die Trollpforte zu schicken. Um deren Reise, unter anderem durch Weiden, entstehen zahlreiche Probleme, bei deren Lösung die Helden wiederum, hilfreich eingreifen können.

Zyklopen

Für den Besuch bei den Zyklopen müssen die Helden wohl auf die Zyklopeninseln reisen. Falls die Helden sich vorher informieren wollen, können sie das bei Thorn Eisinger, den Schmied der Tausend Helden in Gareth machen, der bei Zyklopen gelernt hat.

Die Zyklopen selbst erscheinen wie in **Zyklopenfeuer** nicht als halbwahnsinnige, Steine werfende Monster, sondern als von Geheimnissen umwitterte Schmiede aus einem vergangenen Zeitalter. Am einfachsten für die Helden wird es sein, wenn ein Zyklop gebrochenes Garethi spricht. (Vielleicht kann er aber auch nur Bosparano oder Aureliani, weil sein Urururgroßvater einmal "Menschisch" gelernt hat und das immer an seine Nachfahren weitergegeben hat - vielleicht sogar aufgrund einer Prophezeiung?)

Die Zyklopen selbst sind treue Ingerimmanhänger, die sich auf den "Weltbrand" vorbereiten und für diese Zeit bereits Waffen schmieden. Der Borbaradkonflikt hat angesichts dieses zukünftigen Armageddons und den Zeiträumen in denen Zyklopen denken, wenig Bedeutung. Aber wenn es gelingt, die Zyklopen zu überzeugen, dass der Verlust der Endschlacht gegen Borbarad auch einen Teil zum Verlust des Weltbrandes teil haben kann und die Feinde von Ing' Rasch dadurch gestärkt würden, dann lassen sie sich doch überzeugen und kommen vielleicht mit bis zu 10 Kämpfern an die Trollpforte statt nur mit 3. Eventuell waren auch sie es, die andere Feenwesen wie Minotauren informiert haben. Die Großzahl der anwesenden Zyklopen hat Materialien zum Bau riesiger Geschütze mitgebracht, ein paar kämpfen aber auch mit gewaltigen Zyklopenpailosen, die auch durch Stein schneiden.

Trolle

Es ist vielleicht nicht sinnvoll, wenn die Helden vor **RdE** Kontakt zu Trollen aufnehmen. Vielleicht kann man den Helden einreden, dass die Trolle sowieso nahezu ausgestorben sind und nichts mehr auf die Beine stellen können. Umso größer dann das Erstaunen der Helden, wenn sie vor der Trollburg stehen. Wenn die Helden aber doch auf einen Kontakt zum Trollvolk bestehen, bietet sich wohl Strutz oder Golambes von Gareth-Streitig an.

Gjalskerländer

Viele junge Gjalskerländer begrüßen die Möglichkeit in eine Schlacht ziehen zu können, um sie als Initiationsritual zu nutzen. Auch einige Tierkrieger ziehen mit um eine von ihrem Seelentier und dem Scha-

manen auferlegte Queste zu erledigen. Probleme entstehen zum einen, wenn die Gjalskerländer durch thorwaler Gebiet müssen und bei Transport der Mammuts.