



Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und *Aventurien* sind eingetragene Warenzeichen der Firma *Fantasy Productions GmbH* (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2006. 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.

Fähigkeiten der Gezeichneten

[Stefan Sasse © 2006 | stefan@ta-sasse.de | 18-11-07]

Eine Bemerkung vorneweg: die Zeichen wurden entgegen der Vorlagen deutlich gestärkt, teilweise wurden auch die Nachteile forciert. Sie sind in dieser Anwendung auf unsere Gruppe zugeschnitten und erfordern sicherlich noch Nachbesserung.

Das Almadine Auge

Das „Almadine Auge“ entsteht im linken Auge des Trägers. Im Einsatz leuchtet das Auge sehr schwach rötlich, doch dies fällt nur genauen Beobachtern auf.

Der Träger ist zur Nutzung verschiedener Zaubers in der Lage.

1. OCOLUS ASTRALIS. Ein Nichtmagier erhält die Fähigkeit, diesen Zauber mit Lebensenergie zu nutzen. Zauberer, die ihn bereits besitzen, erlangen durch ihn keine weiteren Vorteile. Der Zauber aktiviert sich manchmal auch von selbst, entweder durch einen unterbewussten Wunsch des Trägers oder aber, weil es eigenständig (aus welcher Motivation auch immer) aktiv wird. Die Kosten müssen dabei voll entrichtet werden.
2. BÖSER BLICK (FURCHT). Ein Nichtmagier erhält die Fähigkeit, diesen Zauber mit Lebensenergie zu nutzen. Der Zauber wird durch den innigen Wunsch, einem Gegenüber Furcht einzujagen aktiviert und kann sich in Extremsituationen auch ohne Zutun des Trägers auslösen. In diesem Fall müssen die Kosten für den Zauber nicht entrichtet werden. Diese Fähigkeit entwickelt sich erst im Laufe der Zeit.
3. FULMINICTUS. Ein Nichtmagier erhält die Fähigkeit, diesen Zauber mit Lebensenergie zu nutzen. In lebensbedrohenden Situationen (die Entscheidung darüber, was als lebensbedrohende Situation gilt, fällt allein das Auge) ist es dem Träger möglich, den Zauber auf den gerade fixierten Feind auszulösen. Diese Fähigkeit entwickelt sich erst im Laufe der Zeit.

Der Träger erhält diverse Boni:

1. Begabung IN. Ab sofort kann die Eigenschaft Intuition eine Spalte niedriger gesteigert werden.
2. Herausragende Eigenschaft IN. Bei unpassend niedrigen Intuitionswerten können bis zu drei Punkte als permanenter Schub hinzukommen.
3. Kostenersparnis Hellsicht. Alle Zaubers mit dem Merkmal „Hellsicht“ kosten 1 AsP weniger (weiterhin mindestens 1 AsP).
4. Merkmal Hellsicht. Der Träger erhält die Merkmalskenntnis „Hellsicht“.
5. Merkmal Beschwörung (Dämon/Elementar). Der Träger erhält die Merkmalskenntnis „Beschwörung“, entweder für Dämonen oder Elementare (Meisterentscheid).
6. Vorteil Affinität zu Dämonen/Elementaren. Der Träger erhält den Vorteil Affinität zu Dämonen/Elementaren (Meisterentscheid).
7. SF Kraftlinienmagie I/II. Der Träger erlernt durch die intuitive Erkenntnis der Kraftlinien die beiden Sonderfertigkeiten Kraftlinienmagie I und II. Diese Gaben offenbaren sich erst im Laufe der Zeit.

Das Zeichen bringt durch sein eigenes Wesen und seine lange Geschichte jedoch auch Nachteile mit sich:

1. Nachteil Paranoia. Anfangs glaubt der Träger hinter einigen Zufälligkeiten Absichten Borbarads zu erkennen, doch im Laufe der Kampagne kann sich dieser Nachteil bis hin zu „Wahnvorstellungen“ steigern.
2. Nachteil Alpträume. Alle 2W6 Tage (einmal auswürfeln) leidet der Träger an Alpträumen, in denen er Bruchstücke und verzerrte Visionen aus der bewegten Geschichte des Auges miterlebt (Untergang Zamorrahs, Stern von Selem, Liscom von Fasar bei seinen Studien, Borbarads Verrat, ...). In diesen Nächten entfällt die Regeneration komplett, der Träger ist am nächsten Tag unausgeruht und unkonzentriert.
3. Impulsivität. Der Träger neigt zu impulsivem Verhalten, wenn sich für ihn – und das Auge – relevante Handlungsoptionen öffnen, sei es die Verfolgung von Gegnern oder das Erlangen von Wissen. Diese Impulsivität steigert sich langsam im Lauf der Kampagne.

Das Wandelnde Bildnis

Das „Wandelnde Bild“ besteht aus einer Tätowierung des Seelentieres des Trägers, die dazu noch äußerst kunstfertig aussieht und ihrem Träger kaum zum Schaden gereicht; sie ist vielmehr so realistisch gelungen, dass es einem Betrachter besonders beim Spiel der Muskeln des Trägers so vorkommen kann, als bewege sich das Tier wirklich. Und wer weiß – vielleicht tut es das ja auch...

Das „Wandelnde Bild“ unterstützt seinen Träger subtiler als das „Auge“, doch ist es nicht minder mächtig. Es stellt dem Träger ebenfalls diverse Zauber zur Verfügung:

1. SEELENTIER ERKENNEN. Der Träger erhält die Möglichkeit, durch Konzentration auf die jeweilige Person deren Seelentier zu erkennen, welches sich leicht durchschimmernd auf der Brust zeigt. Anfangs ist dies nur unter großen Anstrengungen bei entblößen und freiwilligen „Opfern“ möglich und dauert rund eine Viertelstunde, im Laufe der Zeit geht es jedoch immer leichter, erfordert jedoch mindestens einige Augenblicke Konzentration und geht mit einer leichten Erschöpfung einher. Der Einsatz kostet keine AsP.
2. SEELENTIER AUSSCHICKEN. Der Träger ist in der Lage, sein Seelentier zu manifestieren und mit einem einfachen Auftrag oder einer einfachen Botschaft loszuschicken. In der Zeit der Manifestation ist die Tätowierung verschwunden. Das Loslösen ist sehr anstrengend und schmerzt leicht, kostet jedoch keine AsP. Diese Gabe manifestiert sich erst im Laufe der Zeit.
3. FRIEDENSLIED. Der Träger ist in der Lage, allein durch die Manifestation der Sprache eine Zone des Friedens zu schaffen. Anfangs beeinflusst diese Gabe nur leicht Gefühle des Gegenübers, gegen Ende ist sie in der Lage zwei streitende Heere zu beruhigen. Diese Gabe offenbart sich relativ früh. Der Einsatz dieser Gabe kostet keine AsP.
4. BANNBALADIN. Der Träger ist in der Lage, das Gegenüber in einer abgeschwächten Form des Bannbaladin gewogen zu machen. Diese Gabe kostet die Hälfte der üblichen Bannbaladinkosten und gelingt automatisch, wenn der Träger sich auf den Wunsch der Beeinflussung konzentriert. Sie offenbart sich erst im Laufe der Zeit.
5. HEXENKRALLEN. Als Relikt der hexischen Herstellung des Artefakts verfügt der Träger über diesen Zauber. Der Einsatz kostet normal AsP; die Gabe manifestiert sich erst im Laufe der Zeit.
6. STIMME DES WALDES. Dieser Zauber ermöglicht es dem Träger, seine Stimme überdurchschnittlich deutlich wirken zu lassen. Die Adressaten hören die Stimme teils im Kopf, und während sie zu Beginn in einem Raum wirkt, kann sie am Ende über zwei streitende Heere hinweg vernommen werden. Ausgelöst wird der Zauber durch den starken Wunsch, gehört zu werden und kostet keine AsP. Diese Gabe manifestiert sich relativ früh.

Der Träger erhält diverse Boni:

1. Begabung CH. Der Träger kann die Eigenschaft Charisma ab sofort eine Spalte niedriger steigern.
2. Herausragende Eigenschaft Charisma. Bei unpassend niedrigen CH-Werten können noch einmal bis zu drei Punkte als permanenter Schub hinzukommen.
3. Vorteil Feenfreund.
4. Vorteil Soziale Anpassungsfähigkeit.
5. Merkmal Verständigung. Der Träger erhält die Merkmalskenntnis „Verständigung“.

Das Zeichen bringt durch seinen emotionalen Schaffungsprozess, seine Natur und sein ausgeprägtes Bewusstsein einige Nachteile mit sich:

1. Angst vor Praioten. Das Zeichen – nicht der Träger! – fürchtet sich vor Praioten und funktioniert in deren Anwesenheit schlecht bis gar nicht.
2. Harmoniebedürfnis. Der Träger hat ein tiefes Bedürfnis nach Harmonie und trachtet danach, jeden Streit schnell zu beenden.
3. Nachteil Unfähigkeit Kampftalente.
4. Einsamkeit. Der Träger wird mit fortschreitender Zeit feststellen, dass er, der Einiger, letztlich allein steht, da ihm in seinem Harmoniestreben niemand gleich ist. Dies führt häufig zu melancholischen Anwandlungen.

Der Ring des Lebens

Der „Ring des Lebens“ besitzt die Form einer versilberten Schlange, die sich um den Hals des Trägers gelegt hat und sich selbst in den Schwanz beißt. Es scheint, als befände sie sich schon immer dort – rein vom Ausmaß scheint der Ring unmöglich abzunehmen zu sein – und ist es auch.

Der Ring des Lebens gibt dem Träger einige Zauber, die in ihrer Anwendung jedoch beschränkt sind:

1. **MAGIEBLICK (ODEM ARCANUM)**. Bis zu dreimal am Tag kann der Träger zu Kosten von zwei AsP bzw. LeP diesen Zauber aktivieren.
2. **ERKENNTISBLICK (ANALYS ARCANSTRUKTUR)**. Bis zu zweimal im Monat kann der Träger diesen Zauber für sechs AsP bzw. LeP aktivieren.
3. **ELEMENTARE ANTIMAGIE (METAMAGIE STÖREN)**. Die Anwendung ist nicht beschränkt und kostet je nach Größe des zu störenden Zaubers zwischen vier und zwölf AsP bzw. LeP.
4. **DESTRUKTION (DESTRUCTIBO)**. Die Anwendung ist nicht beschränkt. Der Anwender muss die doppelte Summe der gespeicherten AsP des Artefakts in AsP bzw. LeP aufbringen und verliert permanent einen KK-Punkt.
5. **ELEMENTARE HERBEIRUFUNG**. Diese Gabe wird einzig durch das Artefakt aktiviert, wenn es sich in seiner Existenz (nicht der des Trägers!) bedroht fühlt. Dabei treten elementare Manifestationen vom Mindergeist bis zum elementaren Meister auf.

Der Träger erhält diverse Boni:

1. **Herausragende Eigenschaft KL**. Bei unpassend niedrigen KL-Werten erhält der Träger einen Schub von maximal zwei Punkten.
2. **Vorteil Elementargespür**. Der Träger entwickelt ein intuitives Gespür für das Wechselspiel der Elemente und bemerkt beispielsweise die Anwesenheit von Mindergeistern.

Die Nachteile des Artefakts bestehen in dessen recht anspruchsvoller Handhabung und dem Schaden, den der Träger bei Anwendung der Zauber erleidet.

Das Kühne Tier mit dem Krötensinn

Das „Kühne Tier mit dem Krötensinn“ erhält sein Aussehen erst mit der Zeit. Der Träger nimmt dabei mit der Zeit einige körperliche Merkmale der echsischen Rasse an. Zuerst kühlt sein Blut ab, dann verhornen die Augen. Die Zunge beginnt sich leicht zu spalten. Haare beginnen auszufallen. Die Haut beginnt besonders um die Gelenke zu trocknen und zu verschuppen. Die Augen schlitzten.

Der Träger ist in der Lage, dieses Artefakt zu aktivieren. Bei Aktivierung wird eine weitere kleine körperliche Manifestation permanent, in der Zeit der Aktivierung gelten alle körperlichen Manifestationen in verstärktem Maße. Während der Aktivierung kann der Träger auf folgende Fähigkeiten zurückgreifen:

1. **Fähigkeitensteigerung**. Der Anwender erhält einen Schub von MU+10, KK+10 und MR+20. Daraus resultiert eine Steigerung der AT um 4, die PA sinkt jedoch um zwei (Werte nicht neu berechnen!). Gleichzeitig erhält der Träger einen natürlichen RS von drei. Er spricht keine andere Sprache mehr außer Rssah.
2. **KRÖTENSBRUNG**. Zu Beginn sind mit diesem Zauber nur unwesentlich weitere Sprünge möglich als es natürlich wäre, gegen Ende der Kampagne kann der Gezeichnete jedoch aus dem Stand zwanzig Meter und mehr springen.
3. **STILLSTAND**. Der Träger beherrscht diesen Zauber als Zonenwirkung. Die Zone wächst mit der steigenden Macht des Gezeichneten. Diese Fähigkeit offenbart sich erst im Laufe der Zeit. Der Träger ist von der Wirkung ausgenommen.

Der Träger erhält weitere Boni, die sich auch während der Aktivierung nutzen lassen:

1. **Vorteil Kampfrausch**. Der Träger kann sich willentlich in einen Kampfrausch versetzen.
2. **Kriegskunst (Echsisch) +10**.
3. **Sprache Rssah +7**.
4. **Vorteil Herausragende Eigenschaft KK**. Bei unpassend niedrigen KK-Werten können bis zu drei Punkte als permanenter Schub gewährt werden.
5. **Vorteil Begabung KK**. Die Eigenschaft KK kann ab sofort eine Spalte niedriger gesteigert werden.
6. **Vorteil Magiegespür**. Die Gabe funktioniert ähnlich wie Gefahreninstinkt auf der Basis des Riechorgans und kann Ansammlungen von Magie „schmecken“. Die Gabe wird auf einem TaW von 5 aktiviert.

Mit dem Zeichen gehen jedoch auch Nachteile einher, die vor allem der fremden Gefühls- und Körperwelt entspringen:

1. **Eingeschränkte Weltsicht**. Der Träger ertappt sich immer wieder dabei, wie ein Leviathan zu denken, sei es in Sachen Futterbeschaffung, sei es in Sachen Strategie und Taktik. Dieser Nachteil steigert sich im Lauf der Zeit.
2. **Nachteil Kältestarre**.

3. Gefühlskälte. Mit fortschreitendem Kampagnenverlauf wird der Träger immer gefühlskälter. Liebe und Trauer können ihn kaum mehr berühren, er lebt immer mehr für den Kampf.
4. Körperliche Verwandlung. Durch die Aktivierungen schreitet die im Eingangstext beschriebene körperliche Verwandlung fort.

Die Firnglänzenden Finger

Die „Firnglänzenden Finger“ haben die Gestalt einer silbernen Handprothese, silbern, recht reichhaltig verziert, aber ohne Zweifel robust. Sie passt dem Träger in jedem Falle perfekt. Die Hand verfügt über einen eigenen AsP-Haushalt. Dieser besteht aus 21 AsP, zu denen pro aktiviertem Zusatzzauber drei weitere hinzukommen. Die AsP regenerieren sich mit W3 pro Nacht, zu dem alle zwei zusätzlich aktivierten Zauber ein Punkt hinzukommt.

Die Hand bietet zwei Grundzauber:

1. MAGISCHER RAUB. Durch Auflegen der Hand ist der Träger in der Lage, dem Opfer Astralenergie zu entziehen – wahlweise in die Hand oder auf den Träger.
2. VERSCHWINDIBUS. Die Hand ist durch Schließen um einen Gegenstand und Murmeln der Formel in der Lage, ein Objekt ähnlich der phexischen Liturgie an den Sternenhimmel zu setzen und bei Bedarf wiederzuholen.

Die Hand bietet außerdem einige optionale Zauber, die sich erst im Lauf der Zeit aktivieren:

1. XENORGRAPHUS. Durch einfaches Entlangfahren mit dem Finger an einer unbekannten Schrift wird diese übersetzt.
2. FORAMEN FORAMINOR. Ein leises Anklopfen an der Tür und das Murmeln der Formel genügen zur Aktivierung dieses Zaubers.
3. SAPEFECTA. Bei Streichen über die Kleidung und Murmeln des Zaubers wird dieser aktiviert.
4. GROSSE GIER.
5. ATTRIBUTO.
6. PLUMBUMBARUM. Durch Zeigen auf den Feind und Aufsagen eines flotten Spruchs wird dieser Zauber aktiviert.

Die Hand bietet außerdem diverse Boni:

1. Vorteil Gefahreninstinkt. Start-TaW ist 3, ist die Gabe bereits vorhanden, so steigt sie um 3.
2. Vorteil Herausragende Eigenschaft FF. Bei unpassend niedrigen FF-Werten können bis zu drei Punkte als permanenter Schub gewährt werden.
3. Vorteil Begabung FF. Die Eigenschaft FF kann ab sofort eine Spalte niedriger gesteigert werden.
4. Parierwaffe. Die Hand kann als Parierwaffe mit dem Talent „Raufen“ oder „Ringen“ eingesetzt werden und gibt WM 0/+1. Sie ist unzerstörbar.
5. Vorteil Magisches Meisterhandwerk.

Die Persönlichkeit Calamans ließ nicht nur Positives in die Hand einfließen. Auch Nachteile gehen mit ihr einher:

1. Nachteil Neugier. Der Nachteil wird auf Wert 5 aktiviert. Besitzt der Träger den Nachteil bereits, so steigt der Wert um 3 Punkte.
2. Nachteil Goldgier. Der Nachteil wird auf Wert 5 aktiviert. Besitzt der Träger den Nachteil bereits, so steigt der Wert um 3 Punkte.
3. Zeitdruck. Der Träger sieht sich immer unter Zeitdruck, besonders durch flüsternde Ermahnungen der Hand.
4. Nachteil Unstet. Dieser Nachteil manifestiert sich erst im Lauf der Zeit.

Die Stählerne Stirn

Die „Stählerne Stirn“ ist Rohals Kappe, und so sieht sie auch aus.

Die Stirn gewährt Zugriff auf einige Zauber. Diese werden meist von der Stirn selbst aktiviert und weniger vom Träger; manchmal aktiviert das Zeichen sie jedoch aus einem tiefen Wunsch des Trägers aus.

1. PSYCHOSTABILIS. Die MR steigt um 30. Dieser Zauber wird automatisch bei Aufsetzen der Kappe aktiviert.
2. BLICK IN DIE GEDANKEN.
3. GEFUNDEN! Dieser Zauber beschränkt sich auf Borbarad.
4. IGNORANTIA UNGSEHEN. Dieser Zauber beschränkt sich auf Borbarad und wird automatisch beim Aufsetzen aktiviert.

Das Zeichen gewährt auch einige Boni:

1. Herausragende Eigenschaft KL. Bei unpassend niedrigen Werten kann ein permanenter Schub von bis zu 3 Punkten gewährt werden.
2. Begabung KL. Die Eigenschaft KL kann ab sofort eine Spalte niedriger gesteigert werden.

3. MR +3. Dieser Modifikator ist permanent.
4. SF Merkmal Antimagie. Der Träger erhält die Merkmalskenntnis „Antimagie“.
5. Vorteil Prophezeien. Die Gabe wird auf TaW 5 aktiviert; besitzt der Träger die Gabe bereits, so erhält er einen einmaligen Schub von 3 Punkten.

Durch die jahrhundertlange Manifestation Rohals hat die Kappe jedoch einige Nachteile in sich aufgesogen, die sie an den Träger weitergibt:

1. Entrückung. Der Träger wird von weltlichen Problemen immer mehr entrückt. Er sieht kosmische Zusammenhänge, und in denen erscheinen selbst einzelne Kriege bedeutungslos.
2. Minderwertigkeitsgefühl. Der Träger kommt sich selbst verloren im Kosmos und seinen Strömungen vor, als Spielball der Götter und ihrer Gegner.
3. Mitleid. Gegenüber schwächeren Wesen, aber auch Borbarad entwickelt der Träger ein starkes Mitleidsgefühl.

Das Geflügelte Geschoss

Das sechste Zeichen, das „Geflügelte Geschoss“ schließlich ruiniert den Körper des Trägers fast mehr als das Dritte Zeichen; die zehn Halbmonde verunstalten die Haut und wirken wie gebrochene Knochen, außerdem geht damit eine leichte Schwächung des Trägers einher, die er sich erst wieder einholen muss.

Der Träger erhält diverse Boni:

1. Vorteil Dämmerungssicht.
2. Vorteil Gefahreninstinkt. Der TaW beträgt 5; ist die Gabe bereits vorhanden, so steigt sie einmalig um 3.
3. Vorteil Herausragender Sinn (Geruch).
4. Vorteil Tierfreund (Wölfe).
5. Vorteil Herausragende Eigenschaft MU. Bei unpassend niedrigen MU-Werten kann ein permanenter Schub von bis zu 3 Punkten gewährt werden.
6. Vorteil Begabung MU. Die Eigenschaft MU kann ab sofort eine Spalte niedriger gesteigert werden.
7. Vorteil Herausragende Eigenschaft KK. Die KK steigt um 1.
8. Vorteil Herausragende Eigenschaft GE. Die GE steigt um 1.
9. Geschwindigkeit. Die GS steigt um 1.
10. Wildnisleben +4.
11. Sich Verstecken +4.
12. AuP +6

Allerdings enthält das Zeichen auch Nachteile:

1. -W6 LeP
2. Nachteil Raubtiergeruch.
3. Nachteil Jähzorn. Der Nachteil wird auf Wert 5 aktiviert. Ist der Nachteil bereits vorhanden, so steigt er permanent um 3.
4. Verwandlung. Der Träger nimmt einige Merkmale der Wölfe an, so geschlitzte Augen und höhere Körperbehaarung.

Siebenstreich

Siebenstreich schlussendlich hat das Aussehen eines Anderthalbhänders, der alle Elemente der Schwertbaukunst in sich vereinigt. Die Parierstangen stellen zwei Löwen dar, der Knauf ist wie eine Sonne, die Klinge selbst strahlt und gleißt wie Eternium oder Titanium.

Der Träger dieses Schwertes wird automatisch eine große Verehrung genießen; Boni jedoch gibt das Schwert nicht; der Träger muss seine eigenen Fähigkeiten mitbringen. Seine Kampfwerte hingegen sind der helle Wahnsinn; praktisch jeder Gegner fällt nach dem ersten Streich, nur die wenigsten halten zwei aus.

Leider ist der Träger dem Tode geweiht.