



# 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](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.

## Helden der Kampagne – Helden für die Kampagne

[ Sebastian Koch, Sebastian Meyer © 2003 | [son-of-kor@web.de](mailto:son-of-kor@web.de) | 10-11-03 ]

### Vorbemerkung

Die Borbarad-Kampagne ist von den zu bestehenden Gefahren, der Fülle der Interaktion mit hohen aventurischen Persönlichkeiten, den zurückgelegten Entfernungen und der Relevanz für die Zukunft Aventuriens her, wohl neben der Phileasson-Saga das gewaltigste, was bisher in offiziellen Abenteuern für DSA erschienen ist.

Entsprechend groß sind die Anforderungen an die Helden, die im Laufe dieser Kampagne zum Einsatz kommen sollen, besonders für jene, die vom Meister dazu bestimmt wurden, eines der sieben Zeichen zu tragen, die dereinst Borbarads Sturz besiegn sollen.

Insofern erfordert es bereits im Vorfeld eine gewisse Planung, mit was für Helden man die Kampagne spielen möchte, die mehrere Komponenten beinhalten sollte.

### 1) Die allgemeine Auswahl der Helden

Die Entbehrungen während der Kampagne sind sehr groß. Sie ist episch angelegt, setzt auf Interaktion mit verschiedensten Persönlichkeiten und vermittelt ein Bild von heldenhafter Fantasy. Entsprechend sollte das Rückgrat der Gruppe aus magischen Charakteren, Geweihten (zumindest Gläubigen) und den klassischen Fantasy-Charakteren wie Kämpfern, Zwergen, Elfen, aber auch z.B. Dieben bestehen. Allzu leichtlebige oder unernste Charaktere (z.B. Schelme), aber auch Helden, die zu weit vom klassisch-fantastischen entfernt sind (z. B. Wirte, Hauslehrer, Fleischerlehrlinge), sind eher ungeeignet.

Zum einen, weil diese Charaktere Gefahr laufen, dass ganze Ausmaß der sie umgebenden Ereignisse nicht richtig zu verstehen, zum anderen, weil den Spieler im Laufe der Kampagne die begrenzten Möglichkeiten dieser Professionen einen Teil des Spielspasses rauben könnten.

Eine Gruppe reiner Exoten (z.B. mohischer Perlentaucher, fjarninger Stammeskrieger, maraskanischer Rur&Gror-Priester, nivesischer Schamane und Sonnenlegionär) ist zwar immer reizvoll zu spielen, wird aber dem Anspruch der Kampagne, sowohl bei der Interaktion, als auch bei der Homogenität der Gruppe, nicht gerecht.

Wichtigstes Leitmotiv bei der Zusammenstellung der Heldengruppe sollte sein, dass die Helden prinzipiell von guter Gesinnung sind. Sie mögen zwar Diebe, Hochstapler und käufliche Söldlinge sein, müssen aber schlussendlich bereit sein, selbstlos und aufopferungsvoll selbst ihr Leben für das Schicksal der Welt zu geben.

Kurzum: Sie sollten wahre Helden sein.

## **2) Die Verteilung der Zeichen**

Ein zentraler Punkt in der Borbarad-Kampagne sind die 7 Zeichen. Sie erscheinen im Verlauf der Saga und zeichnen schon im Vorhinein diejenigen Helden aus, die im Endkampf gegen Borbarad die entscheidende Rolle spielen.

Jedes der Zeichen besitzt spezielle Fähigkeiten und Gaben, die z.T. auf den Träger übergehen.

Hier sollte man darauf achten, dass sich die Zeichen möglichst mit dem Helden ergänzen, denn die Zeichen sind zumindest beseelte, wenn nicht gar Artefakte mit Persönlichkeit, die sich einen Träger suchen, der sie ihrer Meinung nach am besten zu ihrem Ziel führt.

Bei der Verteilung sollte möglichst auf das Rollenspiel des Spielers, nicht auf die reinen Spielwerte des Helden geachtet werden. Ein gut gespielter einfacher Geweihter mit CH 11 kann durchaus ein geeigneter Träger für das zweite Zeichen sein, als eine eigenbrötlerische Hexe mit CH 19. Außerdem ist es wichtig, mit den Zeichen nach Möglichkeit bereits bestehende Fähigkeiten des Trägers zu unterstützen, statt ihm eventuell konkurrierend zu einem anderen Helden der Gruppe neue Möglichkeiten zu eröffnen. Gibt es beispielsweise bereits einen Hellsichtmagier in der Gemeinschaft, dann sollte dieser auch das erste Zeichen tragen, um nicht später mit seinen Fähigkeiten ständig in Konkurrenz zum ersten Gezeichneten treten zu müssen.

Im folgenden sind potenzielle Eigenschaften des Trägers genannt, die dem Spielleiter als Orientierung dienen können, wenn es darum geht, einen geeigneten Träger zu finden:

### **a) Der allein Ahnende mit dem almadinen Auge**

Der erste Gezeichnete sollte möglichst ein magisch begabter, intuitiver Charakter sein. Magier können sich ebenso eignen, wie z.B. Elfen, Schamanen, Druiden, evtl. auch Geweihte (z.B. der Hesinde). Zu beachten ist, dass der Charakter im Laufe der Kampagne eine extreme Paranoia ausbildet. Vorherrschende Eigenschaften des Trägers sollten Neugier und Magieverständnis sein.

### **b) Der Bote des wandelnden Bildnisses**

Der zweite Gezeichnete sollte sich durch gute Interaktion mit der Umwelt, einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn, sowie ein gewisses Geschick bei Vermittlungen hervor tun. Denkbar sind hier (aufgeschlossene) Hexen und Elfen, Geweihte (v.a. Rahja und Travia) und evtl. adelige Charaktere mit guten Beziehungen. Eine gewisse Toleranz gegenüber fremdartigen Völkern, Kulturen und Religionen sollte ebenfalls vorhanden sein.

### **c) Das kühne Tier mit dem Krötensinn**

Der dritte Gezeichnete zeichnet sich durch Mut und Entschlossenheit aus. Mögliche Träger sind potenziell alle Charaktere, die im Kampf ihren Mann (oder natürlich auch ihre Frau) stehen können. Von Novadis, Thorwalern und Zwergen sollte allerdings, wenn möglich, abgesehen werden, weil diese durch die Natur

des Zeichens in eine mittelschwere Glaubenskrisen gestürzt werden könnten. Auch hier steht gut gespielte Tapferkeit und Einsatzbereitschaft vor bloßen AT / PA-Vergleich der geeigneten Charaktere.

#### **d) Die fünf firnglänzenden Finger**

Bei diesem Zeichen sind List und Heimlichkeit verlangt. Eine ideale Aufgabe für Phex-Geweihte, Streuner, Diebe, aber auch Musikanten, Handwerker, Gaukler, Scharlatane und andere leichtlebige und eher gesellschaftlich orientierte Charaktere. Aufgrund der Geschichte des Zeichens können die firnglänzenden Finger auch für Zwerge sehr reizvoll sein.

#### **e) Die stählerne Stirn**

Dieses Zeichen kann erst am Ende der Kampagne in Spielerhände geraten. Hier ist potenziell intelligentes, einfühlsames Rollenspiel verlangt. Die Rasse und Profession ist dabei eher zweitrangig. Das Zeichen symbolisiert wie kein zweites die Umsicht und Weisheit eines gefeierten Potentaten. Der Träger sollte daher ebenfalls umsichtig handeln und vor allen Dingen seine Rolle innerhalb des Weltgefüges sehr ernst nehmen.

#### **f) Das geflügelte Geschoss**

Auch dieses Zeichen offenbart sich erst ganz zum Ende hin. Generell kann es auch gut von einem Nichtspieler-Charakter getragen werden. Da empfiehlt sich insbesondere der Trollschanane Krallerwatsch. Wenn es jedoch ein Spieler einsetzen soll, dann sind hier vor allen Dingen körperliche Robustheit und ein starker Wille gefragt. Auch ein ausgeprägter Hang zu althergebrachten Traditionen und Überlieferungen kann einen besonderen Reiz darstellen.

#### **g) Die Schärfe aus sieben Schalen**

Dieses Zeichen ist ein reines Zeichen für den Schwertkönig Raidri Conchobair und sollte nicht in Spielerhände gegeben werden. Es erfordert vor allen Dingen die klassischen Heldentugenden Tapferkeit, Mut, Ehre und Göttervertrauen.

### **3) Die Entwicklung der Charaktere**

Die Borbarad-Kampagne bietet den Helden unzählige Möglichkeiten, den Heldentod zu sterben, aber auch genug Anknüpfungspunkte, um an ihrem Glauben zu verzweifeln, ihre Freunde und Gefährten in Frage zu stellen oder vom unbedeutenden Schwertschwinger zum vielumjubelten Helden zu werden. Andererseits ist der Weg zum labilen Nervenbündel ebenso kurz. Die Ereignisse sind in ihrer Größenordnung kaum mit aventurischen und irdischen Geschehnissen zu vergleichen; die Helden können eigentlich nur verlieren, wenn sie das Schicksal einer Welt tragen.

Auch dieser Punkt sollte bedacht werden und der Meister sollte sich schon frühzeitig eventuelle Wege ausdenken, die er die Helden dereinst gehen lassen will.

Höchstwahrscheinlich werden die Helden im Laufe der Kampagne deutlich ernster und erwachsener werden, sie werden sich charakterlich verändern und entsprechend sollte auch der Spielleiter dem Rechnung tragen. Während sie sich zu den ersten Abenteuern möglicherweise noch mit einem Beutel motivieren lassen, wird ein solches Angebot gegen Ende fast schon eine Beleidigung darstellen.

#### 4) Was braucht der Meister? Was wollen die Spieler?

Nun könnte man als Meister ja die Idee im Kopf haben, mit folgender Gruppe in die Gezeichneten-Kampagne zu ziehen: Magier aus dem Raschtulswall, Seherin von Heute und Morgen, Rondra-Geweihter, Phex-Geweihte und Ambosszwerg.

Das Problem wird nur sein, dass die Spieler (wie immer) einen komplett anderen Weg planen. Logisch, sie kennen ja die Anforderungen nicht. Hier gilt es, einen gesunden Mittelweg zu finden. Einerseits sind total exotische Gruppen sicher ungeeignet, andererseits kann der Meister auch seine Improvisation sprechen lassen: Mit ein bisschen Knobeln findet man irgendwann eine passende Zeichen/Träger-Kombination und auch ausgefallene Spielerwünsche können berücksichtigt werden, ohne gleich die gesamte Kampagne in Gefahr und den Meister in Erklärungsnot zu bringen.

Eine weitere Möglichkeit, nicht ganz so gut geeignete Charaktere für die Kampagne fit zu machen, sind gezielt eingesetzte spezielle Erfahrungen und Zweitstudien, die man dem Spieler für seinen Helden nahe legen kann. Besteht beispielsweise ein Spieler darauf, einen Illusionisten aus Grangor spielen zu wollen, dann könnte er spätestens nach den ersten Abenteuern einsehen, dass die Illusionsmagie zwar eine feine Sache ist, seinen kommenden Aufgaben aber wohl nicht ganz gewachsen ist. Ein Zweitstudium in Perricum, Bethana, Gareth oder Beilunk ist da naheliegend, ohne dass der Spieler auf den Illusionsmagier verzichten müsste.

Auch eher friedensliebenden Charakteren könnte man mit speziellen Erfahrungen auf Kampffertigkeiten selbige ein wenig schmackhafter machen, damit sie später in der Kampagne nicht vom ersten Bösen verschluckt werden.