



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.

Meisterpersonen zur Kampagne: Finduilas Saliniome

[Tyll Zyburā © 2003 | windfeder@borbarad-projekt.de | <http://www.wolkenturm.de> | 01-07-03]

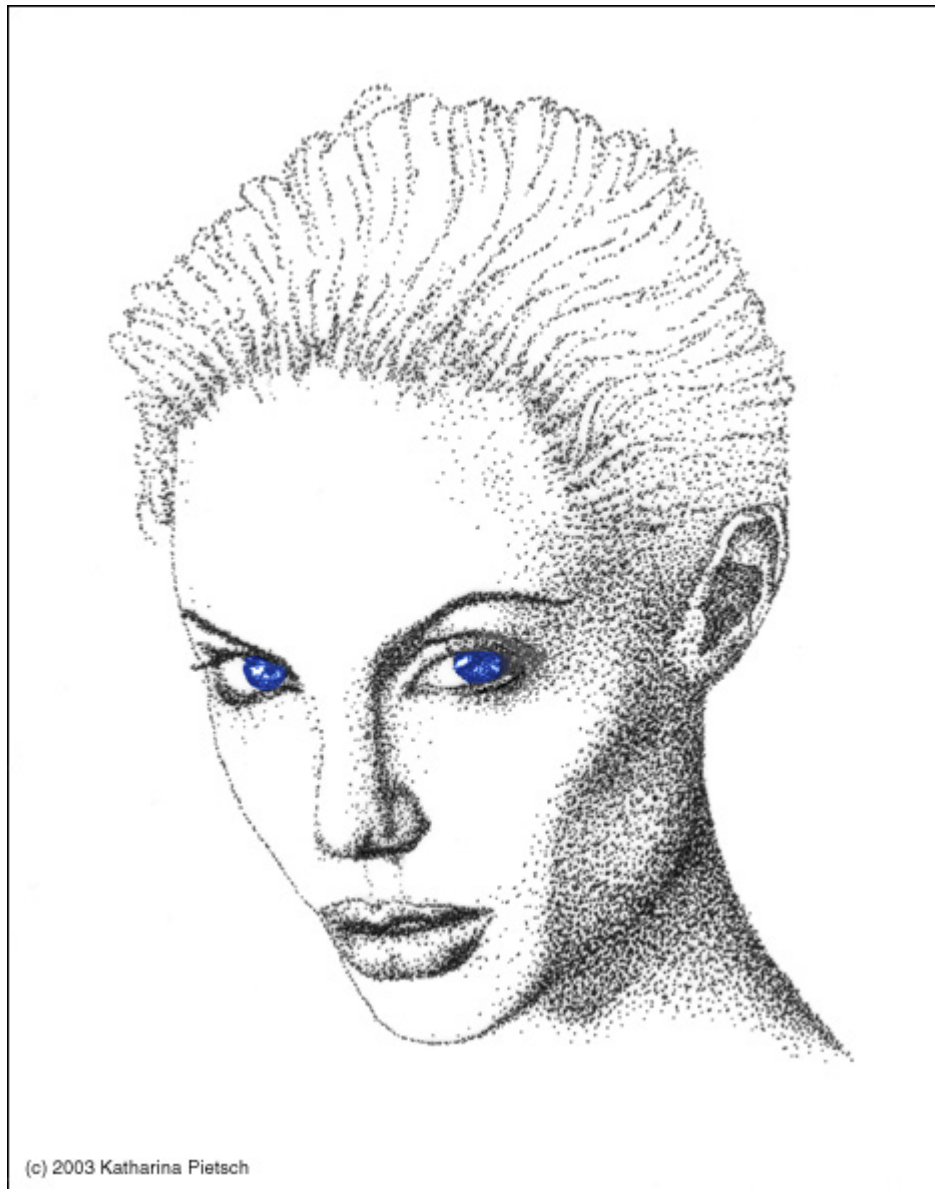
Verwendung in der Kampagne

Ich habe die Figur des stutzerhaften Magiers, den "Joker" aus **AoE**, ersetzt durch die ebenfalls liebfeldische Magierin Finduilas Saliniome. Der Grund ist vor allem, daß Sapallyo ein Konkurrent für unsere Gruppenmagierin Ranari gewesen wäre, Finduilas dagegen war mit ihr aus früheren Abenteuern bekannt. Nähere Informationen zu der Magierin finden sich ab dem nächsten Abschnitt - zuvor will ich aber mein Konzept dieser Bekanntschaft vorstellen, welches problemlos auf Sapallyo übertragen werden kann:

Gerade die Figur eines Experten und frühen Freundes der Gezeichneten, die einige Erlebnisse mit den Helden teilt und so zumindest ahnen kann, um was es bei ihren Questen gehen wird, eignet sich hervorragend, um später zu Borbarad überzulaufen - und zum Erzfeind der Helden zu werden. Das vermindert auch die Gefahr, daß dieser NSC von den Spielern als unangenehm und besserwisserisch empfunden wird - und Spieler sind da zurecht sehr empfindlich! Ich habe Finduilas schon lange vor der Kampagne als Stereotyp der intriganten Verführerin und Agentin der Hallen der Weisheit eingeführt, die vorgibt, alles zu wissen und immer verdeckt hält, wieviel sie tatsächlich weiß. Sie tauchte nur peripher als Informantin, Helferin oder Auftraggeberin auf, und versteckte sich auch in Baliho noch hinter einem IMPOSTORIS, bis sie den Helden im Kampf gegen Korobar zu Hilfe kam.

Dabei sollten die Helden einen durchaus ambivalenten Eindruck von ihr (bzw. Sapallyo) erhalten, der schon darauf hinweisen könnte, auf welcher Seite diese Bekanntschaft sich später wiederfinden wird: Die Magierin ist nervös und unbeständig, beinahe chronisch intrigant und verschwörerisch, sie leidet potentiell unter Verfolgungswahn. Dabei sind diese Eigenschaften nicht übertrieben auffällig, aber die Spieler können eine Ahnung gewinnen, die für ein späteres Aha-Erlebnis sorgt, wenn im weiteren Verlauf der Kampagne offenbar wird, daß Finduilas (Sapallyo) einen Pakt mit Lolgramoth geschlossen hat.

Für Finduilas paßt das gut wegen ihres intriganten Charakters, für Sapallyo bietet auch sein Spezialgebiet Bewegung einen Anknüpfungspunkt für einen LGL-Pakt. Als Zeitpunkt des eigentlichen Seitenwechsels bietet sich der Tobrienkrieg an, wenn Borbarad unaufhaltsam scheint - die Enttarnung könnte dann auf dem Allaventurischen Konvent erfolgen. In jedem Fall ist das ein großer Schmerz für die Gezeichneten, denn nun haben die borbaradianischen Truppen (Borbi selbst scheint sich ja seltsamerweise kaum für sie interessiert zu haben...) eine ganze Menge Insider-Wissen über jene Helden, die mittlerweile auch recht berühmt sein dürften.



Lebenslauf

31 v. Hal, PHE – Finduilas wird als **Faldara Sandelhain** geboren, ihr Vater Timor ist ein Rahjageweiheter im Tempel von Kuslik, ihre Mutter eine durchziehende Abenteurerin, die nach der Geburt wieder fortgeht. Faldara wächst bei ihrem Vater auf.

22 v. Hal – Faldaras magische Begabung ist schon früh in der Hesinden-Schule entdeckt worden. Aus diplomatischen Gründen wird sie nun vom Orden des Pentagramms zu Vinsalt nach Riva geschickt und wird dort Elevin im gerade erst gegründeten Stoerrebrandt-Kolleg.

12 v. Hal – Faldara besteht die Abschlußprüfungen magna cum laude und nennt sich nun **Faleriandra Sanyarin**. Die junge Adepta wird sofort von Stoerrebrandt persönlich in seinen Dienst genommen und seinem zweiten Leibmagus unterstellt.

8 v. Hal – Faleriandra verdrängt den zweiten Leibmagus von seinem Posten und wird selber hochrangige Angestellte Stoorrebrandts. Sie hat mittlerweile alle wichtigen Häfen Aventuriens gesehen und in vielen Städten wichtige Geschäftsabschlüsse für das Stoorrebrandt-Kontor getätigt. Geschickt macht sie Stoorrebrandts ersten Leibmagus Belenin Schlangenhaupt zu ihrem Geliebten, von dem Puniner Abgänger lernt sie einiges über Magietheorie und gemeinsam entwickeln sie eine Form "politischer Magie" (auf der Basis von Beherrschungs- und Spionagezaubern), die das Haus Stoorrebrandt weiter stärkt...

5 v. Hal – Magister Schlangenhaupt stirbt bei einer mißlungenen Dämonenbeschwörung. Faleriandra wird nicht zu seiner Nachfolgerin ernannt, da Stoorrebrandt ihren Ehrgeiz fürchtet, stattdessen wird sie nun zu einer seiner wichtigsten reisenden Stellvertreterinnen.

4 v. Hal – In dieser Position erweist sie sich als im wahrsten Sinne des Wortes Gold wert für Stoorrebrandt und der Name Sanyarin wird in den Kontoren Südwest-Aventuriens mit Ehrfurcht genannt. Doch als Gerüchte öffentlich werden, sie hätte auch den Handelsherren selbst schließlich verführt um ihre Macht zu stärken, entläßt dieser sie mit einem kleinen Vermögen und Häusern in Festum, Kuslik und Brabak aus seinem Dienst. (Als Urheber der Gerüchte gilt der ehemalige zweite Leibmagus, der jedoch kurz darauf auf der Treppe seines Festumer Hauses zu Tode stürzt...). Faleriandra kehrt zurück ins Liebliche Feld und schließt sich zunächst dem Orden vom Pentagramm an – strebt jedoch nach Höherem.

Binnen kurzer Zeit gelingt es ihr sich als "Privatgelehrte" unter dem Namen **Firnyala Silberstein** in der Gesellschaft des Kusliker Adels heimisch zu machen – und den Hofmagiern ihre Ränge als Wahrsager und Schicksalsleser, Astrologen und Ratgeber streitig zu machen!

2 v. Hal bis 4 Hal – Firnyala studiert in Grangor Illusionistik und vertieft in Methumis ihre Kenntnisse der Clarobservantia. Pro forma heiratet sie in das Haus Berlinghân ein, ihr junger Gatte Caldorian (ein anerkannter Fechter und hoffungstragender Hauptmann der Armee) stirbt später in einem Scharmützel bei Drôl.

Firnyala gelingt es ob ihres unwiderstehlichen Charmes, ihrer Fähigkeiten und ihrer Referenzen, auf einem halben Dutzend Hochzeiten gleichzeitig zu tanzen: sie steigt in einige kurzfristige Geschäfte ein und scheint ein untrügliches Gespür für den liebfeldischen Markt zu besitzen – durch geschickte Bündnisse erlangt Firnyala wichtige Berater-Positionen hinter den Kulissen. Ihre Gewinne legt sie umsichtig an und läßt zugleich den OPV daran teilhaben, der ihr dafür eine Auszeichnung und einen Sitz im Ordens-Rat vermachte.

In Kuslik kann sie sich einen gewissen Ruf in der magischen Analyse erwerben, sie unterhält etliche Briefkontakte zu Magiern in ganz Aventurien, die sie auf ihren Reisen kennengelernt hat. Von den Hallen der Weisheit wird sie gelegentlich mit kleineren Aufträgen bedacht.

Ihr Einfluß im Adel wächst langsamer, da Firnyala sehr bemüht ist, Fehler zu vermeiden und wenig zu riskieren. Sie beobachtet viel und hilft Hauce von Radoleth mit Geld und Informationen, die Position zu erlangen, die er heute einnimmt – wovon sie selbst profitiert, ohne in der Schußlinie des Adels zu stehen!

5 Hal – Firnyala kann (im verdeckten Auftrag der Hallen der Weisheit) eine größere Verschwörung gegen das Haus Firdayon entlarven, die sie allerdings zuvor selbst maßgeblich ins Leben gerufen hatte – sie wird dafür vom Königshof zur Cavalliera ernannt, wie sie es sich erhofft hatte. Die Adeligen jedoch, mit denen sie dieses Spiel trieb, erfahren durch von Radoleth von Firnyalas Doppelrolle und da die Magierin ohnehin nicht wenige Feinde hat, verläßt sie abermals das Liebliche Feld.

Firnyalas Spur verliert sich für einige Zeit, wahrscheinlich hat sie ihren Sitz in Brabak bezogen und von dort aus verschiedene Dienste für reiche Auftraggeber erledigt – oder sich eigenen Studien gewidmet...

11 Hal – Ein finsternes Artefakt wird aus der Brabaker Akademie entwendet und von einer bis dato unbekannten Magierin den Hallen der Weisheit zu Kuslik übergeben: **Finduilas Saliniome**. Die Öffentlichkeit hört weiter nichts von ihr, da der Hesindetempel sie zur vorerst geheimen Agentin in Sachen magischer Analyse beruft.

16 Hal – Finduilas wird offiziell als Expertin für magische Phänomene an die Fakultät Arkana der Hallen der Weisheit berufen, behält aber ihre Agententätigkeiten bei und nimmt ihren alten Informations-Handel wieder auf. Ihre Dienstvergütung und diverse 'Schweigeversicherungen' ermöglichen ihr einen luxuriösen Lebensstil.

17 Hal – Sie lernt den Stutzer/Bankelsänger/Falschsigler/Favoriten und 'Duellkünstler' Layfiron Asgardion kennen, und macht ihn zu ihrem Gehilfen, Handlanger und Liebhaber. Er genießt zwar das recht abenteuerliche Leben mit ihr, weiß aber auch, daß er nicht nur durch ihre Verführungskunst an sie gebunden ist, sondern auch durch ihr Wissen über seine früheren Falschsigeleien und Diebstähle...

18 Hal, RAH – Finduilas trifft Ranari von Olport in Grangor, später wieder in Kuslik.

In der folgenden Zeit bleibt sie unauffällig und reist viel – Mirham, Mengbilla, Al'Anfa, Khunchom. Sie kommt nach Gareth und hört von Ranaris Rolle im Orkenkrieg, hält es aber in der widerlich überfüllten Stadt nicht lange aus. Fin knüpft weiter ihre Fäden – durch ihre IMAGO-Gestaltwandlung und ihre illusionistischen Fähigkeiten kann sie sich um so unerkannter in der Welt der Macht und des Luxus bewegen.

22 Hal, PER – Die Hallen der Weisheit erfahren von einer Häufung von Visionen und Träumen im Mittelreich, sie schicken Finduilas zur Untersuchung nach Weiden.

Spezieller Hintergrund

Aufgrund von Fins weitreichender Tätigkeit als Agentin hat sie über die Jahre ein beträchtliches Wissen angesammelt, das ihr einige Macht verleiht – sowohl in magischer, als auch in weltlicher Hinsicht. Sie verfolgt die Geschehnisse um die Sieben Gezeichneten genauer als sie jemals zugeben würde und ist sich sehr wohl der Bedeutung der Ereignisse bewußt. So wird es für sie evtl. eine Situation geben, in der sie eine Entscheidung treffen muß: Borbarad folgen und zu großen Ehren in seinem Stab kommen, oder den so gut wie hoffnungslosen Kampf gegen ihn aufnehmen und dabei vielleicht sterben oder schlimmeres...

Es ist nicht unwahrscheinlich, daß sie dem Dämonenmeister folgen wird, ist sie doch ganz und gar nicht frei von Eitelkeit und Machtgier und kann von wirklich mächtigen Personen (wie Borbarad, aber auch einem seiner hohen Diener) mit Versprechungen korumpiert werden. Dies hängt zum großen Teil davon ab, ob die Helden nochmals zu ihr Kontakt aufnehmen und wann, denn zu Anfang (bis etwa 24 Hal) ist Finduilas noch sehr beunruhigt und eine eindeutige Gegnerin Borbarads (auch wenn sie nur auf Aufforderung der Gezeichneten evtl. aktiv wird). So könnten die Helden in ihr eine starke Verbündete mit weitreichenden Beziehungen gewinnen (die in diesem Fall allerdings früher oder später abtreten sollte...). Wenn sie aber zu spät kommt (Finduilas würde höchstwahrscheinlich im Laufe des Tobrienkrieges überlaufen, wenn Borbarad unaufhaltsam scheint), versteht es Fin ausgezeichnet, die Farce einer Freundin aufzusetzen und die Gezeichneten und ihre Pläne auszuspiionieren, was diese unter Umständen in große Schwierigkeiten bringen kann (Fin würde es allerdings eher auf die Freunde der Gezeichneten anlegen als auf die machtvollen Streiter selbst).

Ein idealer Augenblick zur Enttarnung Fins als Dienerin Borbarads wäre der allaventurische Konvent Anfang 28 Hal in Punin! Vielleicht kann sie fliehen und im Rahmen der Abenteuerreihe Siebenstreich den Helden zusätzliche Steine in den Weg legen. Eine andere Möglichkeit wäre auch (falls die Helden zuviel zu tun haben und diese Nebengeschichte nur ein nerviges Element wäre), Finduilas einen entscheidenden Part als Lolgramoth-Paktiererin in der Bornland-Kampagne Borbarads spielen zu lassen. Sie würde dann an der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden teilnehmen und sich ein kurzes Duell mit Nahema liefern, aus dem sie natürlich nur durch Flucht heil hervorgeht. Danach bleiben ihre Aktionen verdeckt, aber die Helden erfahren bald, daß ihre vermeintliche Freundin eine der Hauptverantwortlichen für die Korruption des Grafen Uriel und die schrecklichen Ereignisse in der Folgezeit war! Das sollte ihnen in den folgenden Abenteuern ein weiterer Schmerz im Hinterteil sein.

Der Pakt mit LGM kann aus Finduilas' Lebensweg heraus recht stimmigvoll entwickelt werden: Wenn die Helden sie in AoE und evtl. UG kennenlernen und eine Ahnung von ihren weitreichenden Tätigkeiten als Agentin bekommen, sollte sich ihnen das Bild einer manisch intriganten und in gewissem Maße machtbesessenen Magierin aufdrängen, die nach Luxus (Reichtum ist nur Mittel zu diesem Zweck!) strebt und ihre Schönheit mittels IMAGO zu bewahren sucht... Der ständige Kampf um die eigene Reputation zum Zweck des Überlebens in der Gesellschaft adeliger Familien und aufstrebender Handelshäuser hat ihre Vorstellung von Freundschaft vollständig desillusioniert und Liebe wie Familienglück steht sie mit endlosem Zynismus gegenüber. Doch Fin ist eine intelligente Frau – sie weiß, daß ihr fehlt, was andere Menschen glücklich macht, und der Haß wiederum, der durch dieses Wissen entzündet wird, schürt das Feuer der Macht, welche die dunkle Herrin der Ruhelosigkeit und Zwietracht nach Finduilas austreckt... Fin, die kein Heim besitzt und keine Familie, deren Freunde bestenfalls Bündnispartner sind und deren Liebe nur sich selbst gilt, ist ein geradezu prädestiniertes Opfer der Rastlosen Herrin – und der Moment, in dem Fin sie um Beistand bittet und damit den Pakt besiegelt, kann während der borbaradianischen Invasion gekommen sein, oder aber auch schon Jahre vor Borbarads Rückkehr...

Ein häufiger Handlanger Fins ist Yel'Arizel, der Flüsterer, ein niederer Dämon aus der Domäne LGM, ein unsichtbarer Schulterhocker, der seinem Opfer schlechte Ratschläge gibt.

Finduilas Saliniome (ungefähre Werte)												
MU	15		LE	36								
KL	16		AU	46								
IN	14		AE	110								
CH	18		MR	16								
FF	12		ST	15								
GE	11											
KO	11		Waffen: Stab (11/14), Bannschwert (12/12)									
KK	10		Rüstung: keine									

Geburtstag		RAH 31 v. Hal	Vorteile: Gutes Gedächtnis, Verführerin, weitreichende Beziehungen	
Geburtsort		Kuslik	Nachteile: Machtstreben, Goldgier, Gefühlskälte, LGL-Pakt (2)	
Haarfarbe		goldbraun (var.)	Gottheit: nicht wirklich eine, Hesinde	
Augenfarbe		dunkelblau (var.)	Seelentier: Spinne	
Größe		175 Halbfinger		
Gewicht		gering		

Besondere Talente: Körperbeherrschung 6, Selbstbeherrschung 9, Tanzen 14, Überzeugen 12, Betören 15, Ettikette 11, Feilschen 11, Schätzen 10, Lügen 17, Menschenkenntnis 12, Magiekunde 12, Rechtskunde/ Staatskunst 11, Stimmen Imitieren 9.				
Besondere Zauberfertigkeiten: Aurarcania 9, Destructibo 8, Invercano 6, Bannbaladin 16, Imperavi 9, Heptagon 10, Furor Blut 12, viele Hellsichtzauber 8+, Blick durch fremde Augen 9, viele Illusionen 6+, Impostoris 12, Ignorantia 10, diverse Eitelkeitszäuberchen 8+.				

Erfahrungsbericht von Sebastian Meyer

Angelehnt an den Vorschlag aus Windfeders Wolkenturm habe ich dem DBA-Agenten und Kundschafter des Kusliker Hesindetempels Horasio Reo Cordovan Sapallyo (RCS) (siehe "Alptraum ohne Ende") nach "Grenzenlose Macht" eine Kollegin, Magistra Finduilas Saliniome (FS), zur Seite gestellt.

Während RCS weiterhin von Baliho aus versuchte, näheres über die Geschehnisse in Dragenfeld in Erfahrung zu bringen, widmete sich seine Kollegin FS dem Kloster Arras de Mott, Archon Megalon und den Gerüchten um das Tal der Elemente (siehe "Grenzenlose Macht"). Gleichzeitig bekämpften die Spieler in Weiden die Vampirplage, enttarnen Pardona, vernichteten Walmir von Riebeshoff und wurden schließlich Zeugen der Fleischwerdung Borbarads. Dabei griffen ihnen immer wieder RCS und FS hilfreich unter die Arme und versorgten sie mit zusätzlichen Hintergründen über die Geschichte des Klosters im Finsterkamm und Liscom von Fasar. Das war gleichzeitig ein kleiner Kunstgriff meinerseits, da "Unsterbliche Gier" an meinen Spielern vorbeizulaufen drohte, weil diese erst einmal gänzlich die Zusammenhänge von Dragenfeld und Arras de Mott aufdecken wollten, ehe sie sich anderen Abenteuern widmen wollten. So übernahmen die liebevollen Agenten die Aufklärung und meine Spieler konnten sich getrost dem Hilfesuch Herzog Waldemars zuwenden.

Natürlich wissen meine Spieler bis heute nicht, dass es sich bei RCS und FS um Agenten des DBA handelt. RCS stellte sich als Forscher im Auftrag des Kusliker Hesindetempels vor und FS wurde als "Kollegin" vorgestellt, wodurch die Spieler vorerst garnicht auf die Idee kamen, sie nach ihren Beweggründen zu fragen. Außerdem lernten sie im winterlichen Weiden ja auch die alte Spektabilität von Rashdul, Dschelef ibn Jassafer, kennen, der ziemlich schnell Zweifel äußerte, ob es wirklich sinnvoll sei, RCS und FS in alles erleben einzuweihen. Inzwischen hatten RCS und FS (diese hatte sogar eine Liebschaft zum Tuzaker Spielermagier begonnen) sich bei den Spielern allerdings schon soviel Vertrauen erschlichen, dass die Zweifel Dschelefs eigentlich nur dazu führten, dass das Vertrauen noch gestärkt wurde. (An dieser Stelle habe ich als SL mächtig gezittert, da ich quasi mein eigenes Ränkespiel bedroht habe, indem ich die NSCs gegeneinander hab spielen lassen. Hätten die Spieler Dschelef mehr Vertrauen entgegen gebracht, hätten RCS und FS es in der Zukunft verdammt schwer gehabt. Im Endeffekt hat es aber glücklicherweise funktioniert und zum gewünschten Ergebnis geführt.)

Seither haben die Spieler restlos keine Geheimnisse mehr vor RCS und FS. Während RCS nach "Unsterbliche Gier" nur noch kurz in Baliho weilte, ehe er sich schließlich nach Rommilys begab, untersuchte FS von Rothenstein aus (in Baliho wurden die Bannstrahler und Inquisitoren auf ihre Schnüffeleien aufmerksam) noch einige Monate die Zusammenhänge zwischen Vampirplage, Dragenfeld und Arras de Mott. Mit ihrem dadurch neu gewonnen Wissen und dem Wissen der Spieler (das sie ja ausnahmslos ebenfalls hatte) erkannte sie schließlich zweifelsfrei, was die Spieler währenddessen verzweifelt in ganz Aventurien tauben Ohren klar machen wollten: Borbarad war zurückgekehrt!

FS reiste nach Kuslik und begann Nachforschungen über den Dämonenmeister anzustellen, begleitete eine Expedition auf Liscom von Fasars Spuren nach Selem und wurde schließlich vom DBA ins Horasreich berufen, um sich der kürzlich im Süden des Reiches ausgebrochenen Epidemie zu widmen (siehe "Unter dem Adlerbanner"). Gleichzeitig bemühte RCS in Rommilys seine Verbindungen zum Informationsinstitut und erfuhr so irgendwann von den Sphärenerschütterungen über Maraskan. Neugierig geworden reiste er nach Khunchom, wo er den Spielern begegnete, die sich gerade im Auftrag des Raben von Punin nach Maraskan begeben wollten. Unabhängig von den Spielern reiste auch RCS nach Tuzak, verlor dort die Spur der Spieler (die ja Schiffbruch erlitten hatten und nun durch den Dschungel irrten) und widmete sich erst einmal der Untersuchung der Sphärenerschütterungen an der Tuzaker Akademie.

FS begegnete unterdessen im Zuge ihrer Nachforschungen Saya di Zeforika, womit der finstere Reigen seinen Lauf nahm. Durch ihre Nachforschungen über Borbarad ohnehin schon von seinen Lehren fasziniert (Mehrung des Wissens und Forschung ohne moralische Schranken), bot FS Saya di Zeforika kaum noch Widerstand. So gewann Saya mit FS also eine weitere einflußreiche Verbündete für den Dämonenmeister. FS hielt aber ihre Maskerade aufrecht, schickte offizielle Berichte nach Vinsalt, die jedoch entweder gezielte Falschinformationen enthielten oder derart vage waren, dass man in Vinsalt nichts damit anfangen konnte, und erfuhr schließlich in Vinsalt vom Sturm auf den Tuzaker Fürstenpalast. Der DBA sandte sie darauf nach Gareth, um dort eventuell mehr darüber zu erfahren, was auf Maraskan vorgefallen war. Gerade unter Berücksichtigung eines drohenden Krieges zwischen den Reichen, wollte man ihre Kräfte lieber auf die Außenpolitik konzentrieren, statt FS zur Seuchenbekämpfung einzusetzen. In Gareth traf FS wieder auf die Helden, die ja mit Inquisitionsrat Arbas Jondrean von Berglund (ich habe Amando Laconda da Vanya ersetzt) nach "Pforte des Grauens" dort eintrafen und erfuhr somit praktischerweise mal wieder aus erster Hand, was auf Maraskan passiert war. Sie nahm ihre Liebschaft zum Tuzaker Spielermagus wieder auf, die sich in der Zeit seit "Unsterbliche Gier" auf (heißen *g*) Briefkontakt beschränkt hatte und begleitete die Spieler zurück ins Horasreich, um auch im Alten Reich Bericht zu erstatten. Dort nahm dann "Unter dem Adlerbanner" seinen Lauf, wobei FS nicht unerheblich dazu beitrug, die Zweifel der Spieler zu zerstreuen, ob der Diebstahl des Siegels wirklich der richtige Weg ist.

Soweit die bisherige Geschichte um Reo Cordovan Sapallyo und Finduilas Saliniome. Für die Zukunft habe ich für Finduilas noch einen Lolgramoth-Pakt geplant und schließlich ihre Enttarnung als Paktiererin und Borbaradianerin auf dem Konzil 28 Hal (siehe "Rohals Versprechen"). Ich freue mich jetzt schon auf die Gesichter meiner Spieler (besonders des Tuzaker Magiers), wenn sie erfahren, dass sie von Beginn an mit dem Feind kooperiert haben. Eventuell wird FS auch RCS noch zu Borbarad "bekehren", eventuell ist aber auch er es, der sie schließlich enttarnt. Das kommt ganz darauf an, ob die Spieler irgendwann selbst Verdacht schöpfen oder ob ich einen NSC brauche, der sie mit der Nase darauf stößt.