



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.

Die Orakelsprüche von Fasar: eine Deutung

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

Auf die Orakelsprüche von Fasar wird im Prolog zu **AoE** hingewiesen, dort finden sich auch die ersten paar Verse. Die hier präsentierte Form stammt von **Oliver Arndt** von dem ich die Erlaubnis habe, sein Werk zu verwenden. Meiner Meinung nach sind die Orakelsprüche wesentlich kunstvoller und spannender als die Prophezeiungen des Nostria Thamos - deswegen empfehle ich dringend, sie in der Borbarad-Kampagne zu verwenden!

Im folgenden gebe ich die Prophezeiungen mit einer Vers-für-Vers-Deutung wieder, die sicherlich nützlich für diejenigen Spielleiter ist, die die Kampagne nicht von Anfang an im Aventurischen Boten und den Nebenlinien-Abenteuern verfolgt haben. Als Downloads stehen eine 'rohe' Variante der Orakelsprüche ohne Deutung bereit (sowie eine schöne Version zum Ausdrucken für die Spieler) und eine mit den Deutungen. Auch ich kenne jedoch nicht alle DSA-Quellen und -Romane, in denen weitere oder andere Deutungsmöglichkeiten aufgeführt werden - für Tipps wäre ich deshalb weiterhin dankbar!

Vielen Dank an **Morgul**, **Lokino vom Weidensee**, **Rashidanya**, **Ethar**, **Xindan** und insbesondere **Leirix** für ihre guten Hinweise auf weitere Deutungen!

Erklärungen zum Aufbau der einzelnen Sprüche

Die Orakelsprüche von Fasar sind in einen Eröffnungsvers, sieben Sprüche zu je fünf Versen und einen Schluss-Vers gegliedert, wobei die meisten der sieben Sprüche in der Anordnung ihrer Verse einem bestimmten Muster folgen: während die ersten Sprüche sich noch recht eng an diese 'Strukturformel' halten, werden die Sprüche gegen Ende der Prophezeiung immer umfangreicher, aber auch vager in ihren Bezügen, so dass die folgende Erklärung nicht als unbedingte Gesetzmäßigkeit gesehen werden sollte - nichtsdestotrotz erleichtert sie den Überblick und die Deutung. Die Struktur ist wie folgt:

(1) Der jeweils erste Vers eines Spruches verweist auf das aventurische Geschehen, welches den Hintergrund des Abenteuerbandes der Kampagne bildet: in **Vers I.1** zum Beispiel Liscoms Beschwörungsversuch in der Gor, in **Vers II.1** die erste Begegnung Pardonas mit Beorn dem Blender, etc. Damit wird der allgemeine Rahmen abgesteckt, in dem das Abenteuer steht - dieser ist nicht unbedingt konkret, sondern oft auch historisch und nur mittelbar im Zusammenhang mit Borbarad stehend! In **I.1**, **II.1**, **IV.1** und **V.1** werden sogar konkret die Bösewichter des Abenteuers genannt...

(2, 3) Der zweite und dritte Vers jeden Spruches berichten von allgemeinem politischen Geschehen in Aventurien oder von den Ereignissen anderer Abenteuer aus der Nebenlinie. Diese Ereignisse finden ungefähr zur Zeit des jeweiligen Hauptlinien-Abenteurers, kurz davor oder danach statt und dienen so zur zeitlich exakteren Einordnung - sie haben jedoch nicht unbedingt mit Borbarad zu tun.

(4) Die jeweils vierten Verse schließlich beziehen sich immer direkt auf das Abenteuergeschehen der Kampagne! In den späteren Sprüchen gibt es allerdings kaum mehr ein zentrales Geschehen, so dass dort jeweils nur eines von mehreren Ereignissen beschrieben wird.

(5) Vers 5 jedes Spruchs schließlich handelt von den Gezeichneten, jeweils mit einer Beschreibung des Zeichens und mit einem Zusatz, der sich jedoch fast nie nur auf den Gezeichneten, sondern meist auf die Heldengruppe oder noch mehrere Leute bezieht...

Die Verse und ihre Deutungen

Jeder Vers wird im folgenden recht ausführlich gedeutet, d.h. es wird nicht vorausgesetzt, dass jeder LeserIn alle Abenteuer der Nebenlinie oder gar alle Aventurischen Boten (im folgenden: **AB**) aus der Zeit der Kampagne parat hat. Wenn als Quelle der Aventurische Bote genannt ist, wird zumeist nicht auf die entsprechende Ausgaben-Nummer verwiesen, da dies unglaublich viel Recherche für mich bedeutet hätte - tut mir leid.

Warnung:

Die Deutungen erfordern Verweise auf eine Unzahl von Abenteuern, die oft nicht direkt mit der Kampagne zu tun haben und zum Teil auch schon älter sind. Es wird dabei keinerlei Anstrengung unternommen, brisante Meisterinformationen zu kennzeichnen oder zu verheimlichen! Wenn in Eurer Gruppe das Meisteramt also wechselt und Ihr nur die Borbarad-Kampagne ohne die Nebenlinien-Abenteuer leitet, könnt Ihr Euch mit der Lektüre der vollständigen Deutung eine Menge Abenteuer-Clous verderben! Es sollten also nur solche Spielleiter weiterlesen, die ohnehin alle Abenteuer in ihrer Gruppe leiten... jetzt aber ans Eingemachte:

Eröffnung: Dies ist die Kunde von den Zeiten, wenn sich das Angesicht der Welt wandeln wird.

Spruch I

Vers I.1 Wenn der Drache seinen Karfunkelstein verliert, wird sich die Kunde verbreiten von SEINER künftigen Macht und SEIN Diener stirbt und kann doch nicht sterben.

Deutung: Dies sind die Ereignisse aus **Staub und Sterne**, in denen Liscom von Fasar (Borbarads "Diener") dem Alten Drachen Teclador seinen Karfunkelstein abnimmt, um ihn als Fokus für den ersten Beschwörungsversuch von Borbarads Geist aus dem Limbus in einen menschlichen Leib zu verwenden. Liscom entführt dazu den Gaukler Colon da Merinal, den die Helden in Begleitung des Geschichtenerzählers Bhukar suchen sollen. Bhukar ist Teclador persönlich in menschlicher Gestalt, jedoch kehrt seine Erinnerung an sein eigentliches Wesen nur langsam zurück - eigentliches Ziel des Abenteurers ist es, an

den Karfunkelstein in Liscoms Domizil in der Gorischen Wüste zu gelangen und ihn Bhukar/Teclador zurückzugeben. Im Finale kann dieser dadurch seine Drachenkräfte wiedererlangen und Liscom wird besiegt. Egal, ob Liscom dabei getötet wird oder nicht: er kehrt zurück (als re-manifizierter Nachalp, d.h. als Untoter), vom Wahn der Beschwörung seines Meisters getrieben... ("und kann doch nicht sterben")

Die "Kunde" von Borbarads "künftiger Macht" bezieht sich auf die borbaradianischen Umtriebe, die schon lange vor Borbarads Rückkehr verstärkt aufkeimen: ca. 5 Hal wird Liscom von Fasar von der Spektabilität Thomeg Aterion aus der Al'Achami wegen seiner borbaradianischen Lehren verbannt (**AB?**), ca. 10 Hal schickt Rohezal einige Helden aus, um ein Borbaradianer-Kloster auszuheben (**Seelen der Magier**), ca. 16 Hal versucht Liscom seine erste Beschwörung (**Staub und Sterne**), 21 Hal reisen die 'größten Helden des Zeitalters' in die Vergangenheit und werden Zeugen der Verbannung Borbarads in den Limbus durch Rohal (**Krieg der Magier**). Gerade die Gezeichneten werden erkennen, wie weit in die Vergangenheit diese "Kunde" trägt und was sie bedeutet.

Vers I.2 Wenn der Sohn des Raben von der Tochter der Schlange niedergestreckt wird, erhebt sich wieder das leuchtende Zelt, und der Herrscher des Zeltes wird sein der dritte seines Namens.

Deutung: Der "Sohn des Raben" ist Tar Honak, der Patriarch von Al'Anfa, der im Khomkrieg (**Der Löwe und der Rabe I/II**) von Nahema (die "Tochter der Schlange") getötet wird. Es handelt sich dabei allerdings um eine reine Meisterinformation, die die Helden niemals erfahren können (außer von Nahema selbst) - für Spieler also ein offener Vers. Das "leuchtende Zelt" bezieht sich auf die anschließende Neugründung des novadischen Kalifats unter Malkillah III. (der "dritte seines Namens") - Rastullah hat sich angeblich in einem leuchtenden Zelt offenbart.

Vers I.3 Wenn der Kaiser aus Borons Schlund ins Goldene Land vertrieben wird, werden die Legionen des Blutgottes ins Herz des Greifen stoßen, und ein Sohn des Fuchses wird den Namen seines Oheims und seiner Muhme tragen.

Deutung: Der "Kaiser aus Borons Schlund" ist eine Umschreibung für Answin von *Rabenmund*, der 17 Hal nach dem mysteriösen Verschwinden Kaiser Hals (**Die Attentäter**) den Kaiserthron usurpiert, jedoch geschlagen und verbannt wird, worauf das Gerücht umgeht, er hätte sich ins Güldenland geflüchtet (**AB**). Die Legionen des Blutgottes sind die Orkenheere (unter dem roten Banner Tairachs), die 18/19 Hal bis nach Gareth vordringen ("das Herz des Greifen", da der Greif für Praios und Praios für die mittelreichische Reichsordnung steht) und nur mühsam zurückgeschlagen werden können (**Das Jahr des Greifen I/II**).

"Ein Sohn des Fuchses" ist generell ein Sprössling des mittelreichischen Kaiserhauses, das den Fuchs im Wappen trägt, hier ist aber Selindian Hal gemeint, der Sohn von Brin und Emer. Sein Name spielt auf Kaiser Hal an, der eigentlich eine Frau mit Namen Selinde ist (**Die Attentäter**). Dies ist jedoch ein Staatsgeheimnis, genauso wie die Tatsache, dass Brin eigentlich ein Sohn von Hals/Selindes Frau Alara Paligan und seinem/ihrer Vater Reto ist. Somit ist Brin ein Bruder Hals/Selindes und Selindian ein Enkel Retos. Damit wäre Selinde also Selindians Onkel/Tante (was die modernen Bezeichnungen für Oheim/Muhme sind). Leider werden die Helden auch diese Deutung nie selbst erstellen können, wenn sie nicht das besagte Abenteuer selbst erlebt haben.

(Im Originaltext aus **Alptraum ohne Ende** steht statt Oheim/Muhme Vetter/Base, was aber Cousin/Cousine bedeutet und somit ein falsches Verwandtschaftsverhältnis darstellt. Ich habe mir an dieser Stelle die Korrektur des Originaltextes erlaubt...)

Vers I.4 Wenn der Tote den Toten beschwört, werden sich auftun die Sphären, und es wird sein ein Heulen und Zähneknirschen unter den Zauberern und Gegenzauberern und den Leuchtenden Erleuchteten.

Deutung: "Der Tote" ist Liscom von Fasar, der 22 Hal als Untoter Borbarad aus dem Limbus beschwört ("... auftun die Sphären"), den man wohl als "den Toten" bezeichnen kann. Das "Heulen und Zähneknirschen" ist ein biblisches Zitat, das hier einfach metaphorisch gelesen werden muss: Mit der Wüstenei von Dragenfeld beschäftigen sich nach **Alptraum ohne Ende** insbesondere Antimagier und Bannstrahler, beide Gruppen müssen das als ziemlich schrecklich erleben, da dort ja eine ganze Baronie wortwörtlich in Schutt und Asche gelegt und allen Lebens beraubt wurde.

Vers I.5 Dann wird erscheinen der Erste der Sieben Gezeichneten und sein Zeichen wird sein der Rubin und das Wissen um SEINEN Namen.

Deutung: "Das Wissen um SEINEN Namen" wird dem Ersten Gezeichneten in jenem Augenblick eingegeben, in dem Borbarads Geist durch ihn hindurch in die Dritte Sphäre tritt - er (oder sie natürlich) versteht als einzige/r, was in Dragenfeld letztgültig geschehen ist und kann das niemals vergessen.

Spruch II

Vers II.1 Wenn der geblendete Blender die verblendete Blenderin trifft, wird ihr gieriger Blick fallen auf die Gier der Menschen und auf IHN, und was ihr zuteil ward, das soll auch IHM zuteil werden.

Deutung: Der "geblendete Blender" ist Beorn der Blender aus der **Phileasson-Saga**, der am Ende dieses Abenteuers auszieht, um Pardona (die ihn zuvor getäuscht und verraten hat) einen Hinterhalt zu legen und sich an ihr zu rächen. Er wird dabei jedoch von Pardona gefangengenommen und zu ihrem Diener gemacht (was man jedoch erst im Abenteuer **Der Basiliskenkönig** erfährt). Pardona wiederum ist die "verblendete Blenderin", weil sie dem Namenlosen dient und es meisterlich versteht, Elfen, Menschen und alle Wesen in ihren Bann zu ziehen. Gierig ist ihr Blick, weil sie immer nach Macht für ihren Herrn strebt, sie erblickt die "Gier der Menschen", die ebenfalls immer nach allem möglichen streben (stärker als die heutigen Elfen, die den großen Zivilisationskollaps schon hinter sich haben). Borbarad soll zuteil werden, "was ihr zuteil ward" - nämlich 1) soll er einen Körper durch das Ritual im Nachtschatensturm erhalten (**Unsterbliche Gier**), wie einst Pardona von Pyrdacor und den anderen elfischen Gottheiten in einem solchen Kessel geschaffen wurde, und 2) soll er sich dem Namenlosen anschließen (oder unterwerfen, je nach Argumentation), wie sie es getan hat.

Vers II.2 Wenn die gespaltene Zunge die Schwerter und die geflügelte Zunge die Szepter führt, werden Drachen wieder kreisen und Greifen wieder reisen, alte Partner wieder streiten und alte Gegner wieder zusammenfinden.

Deutung: Die "gespaltene Zunge" spielt auf den Abtmarschall des Ordens zur Wahrung vom Rhodenstein, Dragosch Correnstein von Sichelhofen, an, der durch eine Lüge zum Schwert der Schwerter wurde (**Herzogtum Weiden, AB**). Die "geflügelte Zunge" ist vielleicht der Bote des Lichts Jariel Heliodan, der nach der Spaltung der Praioskirche sozusagen die Sonnen'szepter' der beiden Spaltungsparteien wieder zusammenführt... aber sicher bin ich da nicht. Auf ihn bezieht sich jedenfalls der Teil "wenn

Greifen wieder reisen", da Jariel durch viele Gebiete Aventuriens reist um seinen rechtmäßigen und ausschließlichen Anspruch auf das Lichtboten-Amt zu bekräftigen. Man könnte auch die "Szepter", so wie man die "Schwerter" als alle Rondrageweiheten liest, als alle Praiosgeweihten deuten - so dass die "geflügelte Zunge" sowohl Jariel als auch Hilberian sein kann. Die Orakelsprüche lassen damit offen, wer der rechte Bote des Lichts ist (und es sind ja eigentlich auch beide von Praios autorisiert, da Hilberian später von Jariel das Amt übernimmt).

Auf die "kreisenden Drachen" kann ich mir keinen Reim machen - allerdings gibt es später im Lieblichen Feld eine Drachensichtung (als Das Kind zum ersten Mal auftritt, **AB**), Rohezel reist bekanntlich auf dem Kaiserdrachen Faldegorn durch die Gegend und wird mit Borbarads Rückkehr sicherlich besonders umtriebig, und die Helden aus **Staub und Sterne** haben ja auch Tecladors Flöte noch. Auf all dies könnte sich der Vers beziehen, aber auch auf ein konkretes Ereignis, welches ich nicht kenne.

Auch die alten Partner und die alten Gegner kann ich nicht recht verordnen - man könnte das als ganz allgemeine Beschreibung für das nehmen, was in den Jahren von Borbarads Rückkehr geschieht: alte Bündnisse brechen auf (z.B. Mittelreich-Horasreich), frühere Feinde schließen sich zusammen, um gemeinsam Borbarad zu dienen (z.B. Galotta-Haffax). Andererseits könnte man auch lesen: "wenn alte Partner wieder *miteinander* streiten", evtl. auf die gemeinsame Queste von Fürst Cuano und Raidri Conchobair gemünzt (über die ich leider gar nichts weiß). "Zusammenfindende Gegner" könnten genauso gut eine Versöhnung bedeuten: wieder Jariel und Hilberian?

Vers II.3 Wenn der Schlaf des Hüters gestört wird und sein Heim in dunkle Klauen fällt, wird ein alter Pakt erfüllt, eine alte Schuld gesühnt, ein altes Geheimnis gelüftet und ein alter Plan vollführt werden.

Deutung: Hier wird auf das Abenteuer **Grenzenlose Macht** angespielt, in welchem eine alte Anlage von Borbaradianern wieder in Betrieb genommen werden soll, die Borbarad einst mithilfe eines Agrimoth-Artefakts zum Zwecke der Umwandlung von elementarer in astrale Kraft gebaut hat (der "alte Plan", dessen "Geheimnis gelüftet" wird). Auf den Fundamenten dieser Anlage liegt das Praios-Kloster Arras de Mott, dessen Mönche "Hüter" genannt werden. Der "Schlaf des Hüters" ist der Todesschlaf der mumifizierten Mönche (insbes. der Namensstifter Arras de Mott selbst) in den Grabhallen des Klosters, in denen sich auch das Zentrum von Borbarads Anlage befindet. "Sein Heim" ist das Kloster, die "dunklen Klauen" gehören dem Anführer der Borbaradianer, einem Quitslinga. Im selben Abenteuer erfüllt sich "ein alter Pakt" zwischen dem Geoden Eschin vom Quell und dem Elementarherrscher der Luft, nämlich die Weihe des Silbernen Schlangenreifs, die man auch als Beginn einer Sühne deuten kann (siehe die Begründung Eschins für die Erschaffung des Reifs).

Eine parallele Deutung kann sich auch auf den Leviathan-Hüter des Charyptoroth-Szepters aus **Pforte des Grauens** beziehen: diesem wird das Szepter von Borbarad aus seinem Tempel gestohlen ("Heim des Hüters" fällt in "dunkle Klauen"), das ganze Abenteuer dreht sich dann um Pakte, Pläne, Geheimnisse, Schuld und Sühne...

Vers II.4 Wenn die Ketzerin den Ketzer knechtet, wird der weiße Pelz des Bären rot sein von Blut, und es wird ihr Blut sein und doch nicht ihres, und das formlose Grauen wird annehmen grausame Form.

Deutung: Konkret wird hier auf **Unsterbliche Gier** Bezug genommen, die "Ketzerin" ist Pardona, der "Ketzer" Walmir von Riebeshoff, der gefallene Sonnenlegionär und Erzvampir. Der "weiße Pelz des Bären" ist eine schöne Metapher für das winterlich-schneebedeckte Weiden (mit dem Wappentier des Bären) und das Blut/Sikaryan, welches die Vampire für Pardonas Ritual sammeln und das deswegen "ihres

und doch nicht ihres", sondern einerseits Borbarads, andererseits das des Namenlosen ist, dessen Kreaturen die Vampire ja sind. Das "formlose Grauen" ist natürlich Borbarads Geisterpräsenz, das eine schön-schreckliche Gestalt annimmt: perfekt, aber nicht ganz...

Vers II.5 Dann wird erscheinen der Zweite der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die Kreatur und das Wissen um SEINE Gestalt.

Deutung: Die "Kreatur" ist das Zweite Zeichen insofern, als Luzelins Bild den Gezeichneten mit allen Kreaturen Sumus verbindet, so dass er sie in jedem Wesen (als Seelentiere) erkennen kann. Im konkreten Sinne ist auch der Tierbote gemeint, den der Zweite Gezeichnete manifestieren kann. Das "Wissen um SEINE Gestalt" haben alle Helden, die das Finale im Nachtschattensturm erleben – aber um das Seelentier Borbarads, das schwarze Einhorn mit blutrotem Horn, weiß nur der Zweite Gezeichnete!

Spruch III

Vers III.1 Wenn zwiefach Offenbarungen sich zwiefach offenbaren, werden Zwei eins und ungeschlagen, und Eins zwei und untrennbar sein, und SEINE Feinde werden ihre Freunde sein und SEINE Freunde ihre Feinde.

Deutung: "Zwiefach" ist hier zwar auch im Sinne der *zweiten* Offenbarung von Baltrea gemeint, welche - vom Boten des Lichts in Gareth geöffnet und verlesen - die Dämonenschlacht voraussagt (**AB**), besonders aber im Sinne einer doppelten Offenbarungs-Dopplung: 1) die Baltrea-Offenbarung und die Prophezeiungen in den Heiligen Rollen der Beni Rurech, die von der Rückkehr Borbarads nach Maraskan künden (**Am Rande der Nacht, Die Ungeschlagenen**). 2) Die Nostria-Thamos-Prophezeiungen und die Orakelsprüche von Fasar selbst. (Natürlich kann man diese Dopplungen beliebig kombinieren!)

"Zwei werden eins" insofern sich erstens in Maraskan die Rur&Gror-Priesterschaft mit den Sektierern vom "Zweiten Finger Tsas" verbündet, und zweitens das Schisma der Praioskirche aufgelöst wird, so dass es nur noch einen Boten des Lichts gibt. "Ungeschlagen" sind erstens die Maraskaner, weil sie einen Plan entwerfen, wie sie Borbarads Zugriff auf die Welt entgehen können, und zweitens die Praiotiner, weil sie die Kirchenspaltung letztlich doch überwinden konnten.

Inwiefern aber "Eins zwei und untrennbar" sind, erschließt sich auch mir nicht so recht... Evtl. könnte man das auf eine Nachricht in **AB 61** beziehen, in welchem die Entzweiung des horasischen Throns mit dem kuslikanischen Hause Galahan verkündet wird. Vielleicht ist es aber auch eine kosmologische Andeutung dahingehend, dass Borbarad nicht Eins, sondern immer nur untrennbarer Gegenpart zu Rohal ist und umgekehrt, so dass auch dieser noch in Erscheinung treten muss... Die Seiten der Feind- und Freundschaft dürften jedenfalls klar sein.

Vers III.2 Wenn von allen einer ahnt, was die Ahnen aller mahnen, werden sich die erwählten Stämme erheben, um zu erheben einen Erwählten, auf daß der Eine alle acht über sich, alle sieben um sich, alle sechs in sich und alle fünf unter sich vereine.

Deutung: Auch ein schwieriger Vers, am wahrscheinlichsten ist der Bergkönig Arombolosch gemeint, der Wahrträume hat, in denen er von den Ahnenvätern der Zwerge vor der Gefahr durch Borbarad "gemahnt" wird (**AB**). Die "erwählten Stämme" sind die Zwergenstämme, die evtl. von Angrosch erwählt sind und einen Hochkönig der Zwerge ernennen wollen. Es gibt acht Stammväter der Zwerge (**Dunkle**

Städte, Lichte Wälder) die der Hochkönig als Schirmherren "über sich" vereinen könnte. Einer dieser Stammväter (Ordamon) geht jedoch im Drachenkrieg mitsamt seinem Stamm unter, also bleiben sieben Urstämme, die heute zumindest noch von den Erzzwergen unterschieden werden - der Hochkönig vereint diese metaphorisch um sich, so dass tatsächlich alle Zwerge (gleich welchen gegenwärtigen Volkes) sich ihm anschließen. Bisher hat es fünf Hochkönige der Zwerge gegeben, der neue - sechste - Hochkönig tritt ihr Erbe an und vereint so das Amt und seine Vorgänger in sich. Fünf Zwergenvölker gibt es, wenn man das Volk im Finsterkamm mitzählt, welches sich im Orkkrieg einen eigenen 'Hochkönig' erwählt hat – diese Völker vereint der neue Hochkönig unter sich.

Vers III.3 Wenn das Rund des Frevlers in der Runde der Frommen ruht, wird er den Größten gehören und die Größten ihm und es wird sich schließen der Kreis, um einst zu beenden, was einst beginnt.

Deutung: Das "Rund des Frevlers" ist der Ring des Satinav, welcher von Borbarad für die "größten" Helden des Zeitalters bestimmt wurde, die die 'Guten' bzw. "Frommen" sind (**Krieg der Magier**). Diese Helden "gehören ihm", d.h. dem Ring, weil er sie in die Vergangenheit reißt, sie gehören außerdem Borbarad, weil dieser sie zunächst täuscht und für seine Zwecke arbeiten lässt. Der Kreis spielt auf die Temporalmagie an, mittels derer Borbarad sowohl in den Limbus hinein geschleudert (weil Borbarad die Helden in seine Zeit holt, die es wiederum Rohal erst ermöglichen, Borbarad zu verbannen), als auch daraus befreit wurde (durch Liscoms Zeitmanipulation in Dragenfeld).

Vers III.4 Wenn Mönch und Meuchler den Platz für die Nacht teilen, werden die Bannlande erbeben und drei Tore aufgestoßen, und es werden wahre Pforten des Grauens sein für alle die, die da aufrecht sind im Geiste.

Deutung: "Mönch und Meuchler" sind hier wieder die Rur&Gror-Priesterschaft und die Meuchler vom Zweiten Finger Tsas (**Am Rande der Nacht, Die Ungeschlagenen**), die gemeinsam den geheimen Ort Asboran (der "Platz") als Zuflucht für die Dunkle Zeit unter Borbarad (die "Nacht") suchen und finden. Die "drei Tore" sind natürlich jene Tore in die Niederhöhlen, die im Abenteuer **Pforte des Grauens** aufgestoßen werden.

Vers III.5 Dann wird erscheinen der Dritte der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die zweite Haut und das Wissen um SEINE Macht.

Deutung: Die "zweite Haut" ist natürlich die Echsenhaut, die dem Dritten Gezeichneten mit der Zeit wächst und der Echsensinn, den er sozusagen 'überstreifen' kann. Wissen um Borbarads Macht haben die Gezeichneten insofern, als sie das erste Mal eine konkrete Tat Borbarads selbst bezeugen können - außerdem erleben sie ja mittelbar, was im tuzaker Fürstenpalast geschieht.

Spruch IV

Vers IV.1 Wenn die alte Tochter eine neue Mutter gefunden hat, wird die Betrügerin betrogen und die alte ewiggebärende Herrin wird sich gebären eine neue ewige Dienerin, und sie wird IHN erwarten in Unrast und IHM aufwarten in Undank.

Deutung: Die "Tochter" bezieht sich hier auf die Hexe (Tochter Satuarias) Achaz, die sich zunächst dem Erzdämonen Asfaloth (die "ewiggebärende Herrin") verschreibt (dadurch zur "Betrügerin" an ihren Hexenschwestern wird), von diesem jedoch "betrogen" und schließlich als daimonide "ewige Dienerin" neu "geboren" wird (**Bastrabuns Bann**). Der Clou dieses Abenteuers ist, dass Asfaloth durch Achaz' und Abu Terfas' Beschwörung des Schwarmes *vorgeblich* versucht, Borbarad Macht im Tulamidenland zu verschaffen ("sie wird IHN erwarten" und "IHM aufwarten"), aber *eigentlich* nur darauf aus ist, sich selbst in der Dritten Sphäre zu verankern - deswegen "in [selbstsüchtiger] Unrast" und "in [hinterhältigem] Undank".

Vers IV.2 Wenn acht Hörner sieben Winde bannen und acht Gehörnte sieben Plagen ruhen, wird die Nacht grün sein und der Tod rot, und Wahnsinn und Blut tragen sie vor sich her, und Blut und Wahnsinn folgen ihnen auf dem Fuße.

Deutung: Mit den "acht Hörnern" sind vielleicht die des Agrimoth-Dieners Arjunoor gemeint, der Macht über den Sturm, im übertragenen Sinne also die "sieben Winde" hat - den konkreten Bezug kenne ich nicht. "Acht Gehörnte" aus der Domäne Mishkara werden im Lieblichen Feld zur Verbreitung des "Roten Todes" gerufen, der eine dämonische Krankheit ist ("sieben [d.h. siebt-sphärische] Plagen"). Die "grüne Nacht" ist ein Bezug auf das Abenteuer **Fest der Schatten**, das mit Borbarad allenfalls indirekt zu tun hat, aber als zeitlicher Marker dient (25 Hal). In diesem Abenteuer erscheint in Grangor ein mächtiger Dämon, der die Bevölkerung in den Massen-Wahnsinn treibt...

Vers IV.3 Wenn die falsche Schlange den Kopf verliert, wird das funkelnde Verderbnis erneut funkendes Verderben verbreiten, und der Drachen Herzen werden rasend schlagen in Einmut und Zwietracht und Liebe und Hass und Leben und Tod.

Deutung: Die "falsche Schlange" ist zunächst Fürstin Kusmina von Kuslik, die wegen Hochverrats an Amene Horas geköpft wird (**AB**), aber vielleicht ist ja auch Amene Horas eine falsche Schlange (als meisterliche Intrigantin), sie verliert den Kopf aus Angst um ihre Krone - und ignoriert die eigentlichen Gefahren, die Aventurien dräuen...! Das "funkelnde Verderbnis" ist der unheilvolle Aarenstein und die "Drachen" sind der Wurm von Chababien und Shafir, die sich gegenseitig bekämpfen (**Unter dem Adlerbanner, Shafirs Schwur**).

Vers IV.4 Wenn der Einhändige Erschaffer und die Erschaffung der Vielhändigen um sich die vergessenen Scharen scharen, werden sie vielgestaltig Schande über vielfach geschändeten Ort bringen und beide werden ihren Meister finden.

Deutung: Hier wieder der konkrete Bezug auf **Bastrabuns Bann**: der "Einhändige Erschaffer" ist der Chimärologe Abu Terfas, der als Ersatz für seine Hand die "firnglänzenden Finger" (NT-Prophezeiung) trägt, bis er die magische Prothese durch seinen Pakt mit Asfaloth nicht mehr benötigt. Die "Erschaffung der Vielhändigen" ist hier im Sinne von "Schöpfung Asfaloths" zu lesen und meint entweder Achaz oder die Chimärenmutter selber, die mit Abu Terfas den Großen Schwarm ("die vergessenen Scharen") erzeugt (das "um-sich-Scharen" deutet wohl auch auf die Eiablage hin). "Vielgestaltig Schande" ist ein allgemeiner Bezug auf den schänderischen Asfaloth-Schwarm, der "vielfach geschändete Ort" ist die Globulenfolge um Achaz' Hütte, das Tal von Aschfelden selbst. "Seinen Meister finden" bedeutet allgemein "von jemandem übertroffen oder geschlagen werden", was sich hier auf Borbarad (konkret als Dämonen"meister") bezieht, da dieser kein Interesse an der ASF-Globule hat und sie gemeinsam mit den Gezeichneten verhindert...

Vers IV.5 Dann wird erscheinen der Vierte der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird das der Linken sein und das Wissen um SEINE List.

Deutung: "Das Zeichen der Linken" ist zugegebenermaßen ein etwas laher Hinweis auf die mondsilberne Hand, die halt auf die linke Hand des Trägers passt. Das "Wissen um Borbarads List" ist hingegen eine passende Beschreibung für das, was die Helden in **Bastrabuns Bann** erfahren: Borbarad lässt sich von den Helden ins Herz des Asfaloth-Unheiligtums führen und kämpft auf ihrer Seite gegen die erzdämonische Präsenz, um sich nachher zu offenbaren und die Helden dadurch zu demotivieren - das ist schon ziemlich listenreich und zeugt von der Überlegenheit Borbarads. Unterstrichen wird diese noch dadurch, dass die Suche nach Bastrabuns Bann insgesamt ja fast als Ablenkungsmanöver Borbarads daherkommt, in dessen Schatten er die Tobrieninvasion vorbereiten kann - insofern könnte man geradezu von einer "linken List" sprechen...!

Das "Zeichen der Linken" trägt übrigens auch die Dämonologin Saya di Zeforikar aus **Unter dem Adlerbanner**...

Spruch V

Vers V.1 Wenn der unheilige Verführer Einzug hält in die heiligen Hallen der Verführung, wird sich die stetig Entfesselnde mit dem stets Gefesselten verbinden, und die Ketten werden gelockert werden, auf daß SEINE Stunde schlage und SEINE Zeit komme.

Deutung: Der Abenteuerbezug ist hier sehr alt, denn in **Die Kanäle von Grangor** (um 10 Hal oder so) dringt der Namenlose ("unheiliger Verführer") in den örtlichen Rahja-Tempel ("heilige Hallen der Verführung") ein. Um die Stadt zu retten, ging Rahja ("die stetig Entfesselnde") eine Verbindung mit Satinav ("der stets Gefesselte" Steuermann in Ketten) ein, der dafür die Zeit in Grangor stillstehen lässt, so dass einige Helden Auputzer spielen können... ;) Aus dieser Verbindung geht Das Kind hervor (**Rohals Versprechen**, man kann die schiere Existenz des Kindes Satinavs durchaus als "Lockerung seiner Fesseln" betrachten), welches schließlich dafür sorgt, dass "Borbarads Stunde schlägt und SEINE Zeit kommt" (**Rausch der Ewigkeit**).

Vers V.2 Wenn die Finsterkrone in der Weltenwunde bohrt und siebenstrahlig Schatten wirft, wird die Schwester ihrer Königin folgen und glorreich Einzug halten in die hehren Hallen, und ihr geflügelter Retter wird ihr Schicksal sein.

Deutung: Gemeint ist die siebenstrahlige Dämonenkrone Borbarads, die "Weltenwunde" ist wahrscheinlich sowohl die Gor als auch die Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert, welche beide Symbole für Borbarads Macht sind. Die "Schwester der Königin" ist Ulissa, die in Ungnade gefallene und ausgestoßene Schwester der Amazonenkönigin Yppolita. Im Abenteuer **Goldene Blüten auf Blauem Grund** "folgt" Ulissa ihrer Schwester insofern, als sie nicht mehr auf Rache sinnt, sondern Yppolita um Vergebung bitten und sich ihr als Amazone wieder anschließen will - aber auch Yppolita folgte einst als Amazonenkriegerin ihrer Königin Ulissa, vor deren Fall. Außerdem ist jede Amazone auch "Schwester ihrer Königin" und sie alle folgen Yppolita im Kampf um Kurkum: in die Schlacht und in den Tod.

"Glorreichen Einzug in die hehren Hallen" (der Rondra) hält eigentlich Yppolita, die im Kampf um Kurkum fällt und später zur Rondra-Heiligen ausgerufen wird - jedoch kann man auch Ulissas Rückkehr nach Kurkum so deuten, denn sie kam ja mit edlen Zielen und in Demut! Der "geflügelte Retter" ist einerseits

der Kaiserdrache Smardur, der Kurkum sowohl aus der Hand der Schwarzen Horden rettet, als auch die Burg auch mit seinem Drachenfeuer zerstört und so ihr Schicksal besiegelt. Andererseits ist auch Der Rabe, das geflügelte Ross der Amazonenkönigin ein "geflügelter Retter", da er den Hilferuf an Smardurs erst ermöglicht.

Vers V.3 Wenn der Boden unter toten Schritten schreit und der Himmel in den Schwingen des Untodes kreischt, werden die versprengten Glieder der sphärensprengenden Bestie zu-cken, die Luft roten Samen spucken und die Erde ihre Kinder schlucken.

Deutung: Dies ist eine allgemeine Beschreibung der Geschehnisse während der Eroberung Tobriens: die Untotenheere Borbarads und die Schwingen Rhazzazors bzw. des Dämons Nirraven. Die "sphärensprengende Bestie" ist das Omegatherion, das die Götter einst in viele Stücke zerschlugen und das Borbarad persönlich von den Yslikuppen aus wiederbeschwört (zumindest eine seiner Teile) (**Unter der Dämonenkrone**). "Roten Samen" spuckt die Gorische Wüste aus, als rote Staubwinde über ihren nördlichen Rand hinauswehen (**AB**). Die Erde, die "ihre Kinder schluckt" spielt auf die durch das Omegatherion verderbten Landstriche in Tobrien an, mit denen insbesondere der Schwertzug des Blutbanners unter dem Ardariten Rondrasil Löwenbrand zu kämpfen hat: unheilig belebte Wälder und Wiesen, etc.

Vers V.4 Wenn dem größten Grauen Tür und Tor geöffnet werden, wird die Not groß sein und die Zeit knapp, und der Nehmer der Welt wird dem Geber der Gestalt weichen, und es wird sein ein Jubeln und Triumphieren unter denen, die da siegreich waren und ein grimmer Trotz unter denen, die da das Erbe für den Sproß des Gefallenen tragen.

Deutung: Mit dem "größten Grauen" könnten einfach nur die dämonischen Schrecken gemeint sind, die Borbarad in die Dritte Sphäre ruft – konkret passt es aber auch auf die Dämonenzitadelle, deren Tore geöffnet werden. Der "größte Graue" könnte sich allerdings auch auf vieles beziehen: Phex (sonst ein unsichtbarer oder hintergründiger Gott) spielt beim Damnatus gegen Borbarad eine wichtige öffentliche Rolle, somit werden auch ihm Türen geöffnet, die sonst meist verschlossen bleiben (und würde da nicht auch Fürstin Sybias öffentliche Weihe und die Gründung des Mada-Kontors passen?). Rohal als Nandus-Sohn und Phex-Enkel könnte als der Graue bezeichnet werden, ihm öffnen die Konvents-Magier das Tor in die Welt. Auf Borbarad muss dann dieser Name aber ebenfalls zutreffen: ihm öffnet Rohal selbst scheinbar "Tür und Tor", da er besiegt und Borbarad unaufhaltsam scheint. Schließlich wird auch das Omegatherion als "größtes Grauen" wieder 'aktiviert' – wenn Euch weitere Deutungen einfallen, zögert nicht, sie mir zu schreiben!

Der "Nehmer der Welt" im zweiten Teil des Verses ist Rohal, weil er die Welt so akzeptiert, wie sie ist, während Borbarad, entsprechend der "Geber der Gestalt", sie verändern und nach seinen Wünschen formen will (das scheint hier eindeutiger als in den NT-Prophezeiungen). Rohal lässt sich von seinem Bruder töten, damit dieser ebenfalls nicht weiter bestehen kann. Daraufhin "jubeln und triumphieren" natürlich die Anhänger Borbarads, während seine Gegner zunächst schockiert sind, dann aber "trotzig" ihre Kräfte sammeln. Das "Erbe" ist die Rohalskappe, welche die Helden dem "Spross des Gefallenen", also Satinavs Kind, überreichen (**Rohals Versprechen**).

Vers V.5 Dann wird erscheinen der Fünfte der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die Stirn und das Wissen um SEINEN Frevel.

Deutung: Die "Stirn" ist wiederum die Rohalskappe. "Borbarads Frevel" ist seine Tötung Rohals, die gegen die Existenz-Konditionen der Nandus-Zwillinge verstößt/frevelt, nach denen der eine nicht ohne

den anderen existieren kann. Das Kind ahnt oder weiß dies und sorgt am Schluss der Kampagne dafür, dass Borbarad sein Schicksal empfangen kann – es kann ihm die Stirn bieten.

Spruch VI

Vers VI.1 Wenn die Meister der Sechs ihre Tore öffnen, werden die Sphären in Aufruhr sein und ihre Herren in Zorn geraten, und ihre Diener werden durch die Lande streifen, um Ausschau zu halten nach IHM und sich bereit zu machen für IHN.

Deutung: Gemeint sind hier die Magier vom Konzil der Elemente, die ihre Drachenfestung Drakonia öffnen, sowohl um Besucher einzulassen, als auch um eigene Kundschafter in die Welt zu schicken (**Ro-hals Versprechen**). Sie tun dies eben weil "die Sphären in Aufruhr" sind und die Elementar"herren" zornig und besorgt über die elementaren Katastrophen sind, die Borbarad durch seine Pakte mit Nagrach, Agrimoth und Charyptoroth erzeugt.

Vers VI.2 Wenn der Ruf des Falschen Goldes lockt und der Reif der Niederhöhlen das Land erdrückt, wird die Kalte Kuppel bersten unter der Last und kalter Haß wird geschürt, kaltes Grausen gespürt und kalte Rache geübt werden, wenn die Schar der Geflügelten verheert das Heer des Gezeichneten.

Deutung: Der Vers bezieht sich auf die Ereignisse im Hohen Norden, wo Borbarad einen neuen Goldfund vortäuscht (**AB**), der dazu führt, dass insbesondere die Elfen und Nivesen unter gierigen Goldgräbern zu leiden haben. Borbarads Pakt mit Nagrach, dem Herrn der kalten Rache, lässt den Winter im Norden 'immer währen' und verderbt die Herzen der Menschen ("kalter Hass", "kaltes Grausen", "kalte Rache") - im Kampf um Bjaldorn birzt die Eiskuppel des dortigen Firuntempels (**AB**). Die "Schar der Geflügelten" tritt in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden auf, wo sie das borbaradianische Heer unter Uriel von Notmark (hier "der Gezeichnete"?) besiegen helfen – auch sie spüren sicherlich Hass und Grausen und üben ihre Rache am Verräter Uriel!

Vers VI.3 Wenn der Hüter des Verbotenen Wissens den Hüter des Verbotenen Ortes stürzt, wird der gerupfte Balg des Wächters der Zweiten künden von der Dritten, und das Lied des Friedens wird unerreicht erklingen in unerhörten Höhen.

Deutung: Der "Hüter des Verbotenen Wissens" ist Borbarad (der ja auch "Alveraniar des Verbotenen Wissens" genannt wird), der den Greifen ("Hüter ") tötet, welcher die Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert ("Verbotener Ort") bewacht (**Der Lichtvogel**). Borbarad schickt den gerupften Greifen-Körper ("Balg des Wächters") nach Gareth, wo er von der Dritten Dämonenschlacht kündet (**AB**), allerdings bin ich nicht schlau aus "der Zweiten" geworden – eventuell ist hier Walpurga, die Prinzessin von Weiden, als Zweite nach Herzog Waldemar gemeint. Schließlich wird auch Athavar Friedenslied von Borbarad in der Dämonenzitadelle ("unerhörte Höhen") getötet, womit sein "Lied des Friedens" endet (was ist daran "unerreicht"?)...

Vers VI.4 Wenn der Geifer der Siebten in den Nabel der Dritten tropft, wird der Anbeginn der Schöpfung das Ende der Welt schauen, und der nimmermüde Blick des Schöpfers wird erschöpft in den Kerker fallen und mit sich reißen all das, was seine Kinder Ordnung heißen.

Deutung: "Der Geifer der Siebten" bezeichnet die dämonischen Mächte, der "Nabel der Dritten" ist der Rashtul Kandscharot (was übersetzt 'Nabel Rashtuls' bedeutet), der ja auch in aventurischen Proportionen gesehen etwa auf Höhe des Nabels liegt. Dort wird jedes Jahr der Lichtvogel aus dem Allei geboren, doch im Jahr 28 Hal lässt Borbarad es von Dämonen stehlen (konkret: der Tiger-ähnliche Nachtdämon, Drachen-ähnliche Karakile und Greifen-ähnliche Irrhalken... als tierisch-geifernde Ungeschöpfe). Der Lichtvogel verkündet daraufhin (nicht unbedingt deswegen) die Zeitalterwende (das Karmakorthäon), die "Anbeginn der Schöpfung" und "Ende der Welt" zugleich ist. Was "der Kerker" sein soll, weiß ich nicht, aber der "nimmermüde Blick des Schöpfers" ist der Blick des LOS, der erschöpft nur in dem Sinne ist, als das bisherige Zeitalter zuendegeht - das zukünftige Zeitalter wird gänzlich anders sein, weswegen "seine Kinder" alles verlieren werden, was sie "Ordnung heißen". (**Der Lichtvogel, Rohals Versprechen**)

Vers VI.5 Dann wird erscheinen der Sechste der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die Lanze und das Wissen um SEINEN Plan.

Deutung: Die "Lanze" ist hier Metapher für die "letzte Waffe", welche die Gezeichneten gegen Borbarad von den Trollen erhalten - das Bündnis mit dem Himmelswolf Graufang. Konkret ist aber auch auf den Amul Dschadra verwiesen, wo die Helden das sechste Zeichen erhalten: dessen Form gleicht der einer Lanze (tul.: Dschadra) (**Rausch der Ewigkeit**). Borbarads Plan offenbart sich der ganzen Welt in dieser Zeit: er lässt es auf eine Dritte Dämonenschlacht ankommen, um das Heer der 'freien Menschheit' endgültig zu besiegen...

Spruch VII

Vers VII.1 Wenn die Horden des bleichen Fleisches wieder dem Kreuz des Nordens folgen und der gesprenkelte Schlächter wieder nächtens wandelt, werden die Länder erzittern und ihre Herren erschauern ob der Macht, die sie gekostet, und gewappnet werden sie SEINER harren, um gerüstet zu sein für die Größe SEINES Geistes.

Deutung: Auch dieser Vers verweist wieder auf eine länger zurückliegende Gegenwart, nämlich auf den Ogersturm 10 Hal (das "Kreuz des Nordens" ist das Sternbild des Ogerkreuzes) und auf die damaligen Ereignisse in Tobrien (genauer: Warunk), wo der Nachtdämon (der tagsüber die Gestalt einer gesprenkelten Blume annimmt) sein Unwesen trieb (**Der Dämonenmeister**). Seit dieser Zeit gab es in Tobrien wohl ein Aufkeimen von Sektierergrüppchen, die zum größten Teil Borbarad gefolgt sind, aber auch ein Erstaken der Widerstandskräfte.

Der aktuelle Bezug ist einerseits die Dritte Dämonenschlacht, in der die Gebeine der 1000 Oger auferstehen und auf Seiten Borbarads kämpfen. Der Nachtdämon ("gesprenkelter Schlächter") hingegen stiehlt das Ei des Lichtvogels und bringt es im Auftrag Borbarads zur Dämonenzitadelle (**Der Lichtvogel**), auch er kämpft in der Dämonenschlacht (**Rausch der Ewigkeit**). "Die Länder erzittern" als Borbarad die Pforten des Grauens öffnet (Sphärenbeben)

Vers VII.2 Wenn die Sterbende gepfählt wird mit Nadeln aus kaltem Schmerz und sich die Schwarzfaulende Brut an ihrem Blute labt, wird das Wasser brennen, die Luft glühen und der Boden schmelzen, und vereint, was die Götter zu trennen befahlen.

Deutung: Die "Sterbende" ist die Urmutter SUMU, in deren Leib die sogenannten Theriak-Nadeln aus Gloranas Reich gebohrt werden, ihr "Blut" ist das Theriak, welches Glorana insbesondere auch in Rhazazors Schattenreich liefert, aber mit "Schwarzfaulender Brut" sind wohl alle dämonischen und daimoniden Geschöpfe der Schwarzen Lande gemeint. Der zweite Teil des Verses kann sich einerseits auf die elementaren Pervertierungen, die überall in den Schwarzen Landen um sich greifen beziehen - insbesondere durch den Einfluss des Omegatherions, aber auch durch Galottas Agrimoth-Pakte. Andererseits explodiert in Perricum ein Lager mit Vorräten an Hylailer Feuer, welches wohl als brennendes Wasser die Luft zum Glühen und den Boden zum Schmelzen bringt! Die "Vereinigung dessen, was die Götter zu trennen befahlen" ist die Bildung des Omegatherions, welches ja in Stücke geschlagen wurde, die sich durch Borbarads Ritual auf den Ysli-Kuppen wieder zusammenfügen...

Vers VII.3 Wenn Raschtuls Kinder ihren Frieden machen, wird ihr Urteil fallen und ihre Stunde schlagen, und es wird von ihnen genommen werden, was ihnen zusteht, und sie werden zur Letzten Waffe greifen und erwecken den Letzten Feind der Götter, dem Grauen zum Greuel.

Deutung: "Raschtuls Kinder" sind die Trolle, die "ihren Frieden" mit den Menschlein machen und das "Urteil" fällen, ihnen Unterstützung im Kampf gegen Borbarad zu gewähren. Es steht dabei nicht fest, ob ihre große Stunde schlägt oder ob sie aus der Welt scheiden, ob das Sechste Zeichen ihnen abgenommen wird, oder ob sie es freiwillig hergeben. Die "Letzte Waffe" ist in **Rausch der Ewigkeit** der Himmelswolf Graufang, der im Namenlosen Zeitalter dessen Schöpfung verwüstete und selbst für die Götter eine Gefahr darstellt. Ein "Greuel" ist er sowohl dem "Grauen" im Sinne von Schrecken (gemeint ist Borbarad), als auch dem "Grauen der Götter" (NT-Prophezeiung), d.h. Phex, wie auch der Name 'Graufang' andeutet. Graufang ist auch der "Letzte Feind" der Götter, weil nur er als Waffe der alten Giganten noch übrig ist und sein Hass gegen Phex und die anderen Zwölfe nicht gestillt ist, auch wenn Giganten und Götter gemeinsam gegen den Namenlosen stritten – letztlich ist also auch hier offen, gegen wen sich die letzte Waffe der Trolle richtet!

Vers VII.4 Wenn die Schatten der Zwölfe den Himmel sprengen und auf die Erde fallen, werden sie die Verräter verraten und die Verdammten verdammen, doch Niemand wird IHN aufhalten, weil Nichts IHM widerstehen kann, wenn erst der Rausch der Ewigkeit über die Schöpfung weht bis ans Ende aller Zeiten.

Deutung: Die "Schatten der Zwölfe" sind die zwölf Erzdämonen, von denen zumindest einige aktiv auf Borbarads Seite in die Dämonenschlacht eingreifen. Es liegt allgemein in ihrem Wesen "die Verräter zu verraten" etc., denn Dämonen sind niemals treu gegenüber ihren Paktierern. Meines Ermessens sollten "Niemand" und "Nichts" nicht groß geschrieben werden, da es impliziert 'ein Niemand' könne Borbarad aufhalten (was auch immer das dann heißen soll) - in der Tat wird Borbarad ja auch nicht aufgehalten! Das Kind macht ihm den Rausch der Ewigkeit zum Geschenk und darin vergeht auch Borbarad letztlich... bis ans Ende aller Zeiten, da es diesmal keine Rückkehr geben kann.

Vers VII.5 Dann wird erscheinen der Siebte der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein der Streich und das Wissen um SEINE Zeit.

Deutung: Das Siebte Zeichen ist natürlich das Schwert Siebenstreich, Raidri Conchobair der Siebte Gezeichnete. Raidri selbst hat im Augenblick vor seinem Tod das "Wissen um seine [eigene] Zeit", nämlich dass dies der Zeitpunkt für ihn ist, als Finte Rondras mit dem letzten Streich gegen Borbarad zu sterben... (**Der Dämonenmeister**) Aber letztlich ist 'der Siebte Gezeichnete' die Gemeinschaft aus allen

Gezeichneten und sie zusammen haben "das Wissen um SEINE Zeit": Das Kind Rahjas und Satinavs ist der der Rausch der Ewigkeit und sein Schicksal ist das Borbarads.

Schluss: Wenn das Erste Zeichen Seinem Haß erliegt, das Zweite Seinem Willen gehorcht, das Dritte Seinen Krieg führt, das Vierte Seinen Weg beschreitet, das Fünfte Seinen Zwist begräbt, das Sechste Seine Göttlichkeit besiegelt und das Siebte Seine Bestimmung annimmt, dann werden geopfert die Sieben Zeichen sein, und ewig bleiben wird nur ER und die Ruhe vor SEINEM Sturm.

Verwendung in der Kampagne

Jede Spielgruppe ist unterschiedlich, deswegen kann man kein allgemeines Rezept zur Verwendung der Orakelsprüche geben, aber einige Überlegungen können vielleicht dem einzelnen Spielleiter helfen, zu entscheiden, ob und wie er sie einsetzen will.

Meine eigene Gruppe besteht aus SpielerInnen, die sehr viel aventurisches Hintergrundwissen besitzen und zudem großen Spaß am Rätsellösen haben - für sie waren die Orakelsprüche ein gefundenes Fressen! Durch ihre Kenntnisse verschiedener Abenteuer haben sie auch bestimmte Verse richtig gedeutet, für die ihren Helden das Wissen fehlte (z.B. die Ermordung Tar Honaks durch Nahema). Ich finde das jedoch nicht tragisch, da sie zwischen Spieler- und Charakterwissen wohl unterscheiden können.

Insbesondere hat meine Gruppe bereits nach dem zweiten Abenteuer die oben erläuterte Struktur der einzelnen Sprüche erkannt, was es ihnen ermöglichte, sich wesentlich gezielter auf die Ereignisse vorzubereiten: z.B. konnten sie aus **Vers III.4** schließen, dass das nächste Hauptereignis um die Rückkehr Borbarads (= Abenteuergeschehen in **PdG**) auf Maraskan stattfinden würde und mit der Öffnung von Toren in die Siebte Sphäre zu tun haben könnte... Aus der Phileasson-Saga kannten sie den Friedhof der Seeschlangen und nach einem Gespräch mit einer Echsenkundlerin konnten sie diesen Ort mit gewisser Wahrscheinlichkeit als Charyptoroth-Heiligtum und damit als einen möglichen 'Ort des Geschehens' ausmachen - und das bereits 24 Hal! Solche Volltreffer erfordern vom Spielleiter eine große Flexibilität und Spontaneität, sie verdeutlichen das Risiko, dass man eingeht, wenn man die Orakelsprüche an findige Spieler weitergibt.

Sollte Eure Gruppe jedoch weniger Freude an Rätseln haben oder über sehr wenig Hintergrund-(Spieler-)Wissen verfügen, dann können die Orakelsprüche sehr frustrierend werden, da man immer auf Meisterfiguren angewiesen ist, um bestimmte Deutungen und damit auch Tipps zu geben... vielleicht wäre es in einem solchen Fall sogar besser, sie gar nicht zu verwenden. Andererseits hätte man mit den Prophezeiungen und der Deutungshoheit durch NSCs aber auch ein Instrument zur vorsichtigen Lenkung der Gruppe in der Hand!

Je nachdem, wie schwer man es seinen Spielern machen möchte, kann man auch nur einige Teile der Orakelsprüche auftauchen lassen, die Reihenfolge der Sprüche oder Verse im Unklaren lassen, oder ähnliches. Spielleiter, die gerne Handouts basteln, haben da ja alle Freiheiten der Textverarbeitung zur Verfügung...!

Was den Zeitpunkt der 'Übergabe' angeht, so habe ich den Helden direkt nach AoE die Alanfanischen Prophezeiungen zugespielt (die Gruppen-Magierin besaß das Buch "Etherisches Geflüster" ohnehin) und in UG dann die Orakelsprüche, die ja für Deschelef ibn Jassafer der Grund seiner Wanderschaft sind! Deschelef selbst konnte allerdings nur wenige Verse deuten, er hat die letzten Jahre damit verbracht,

sich über die elementarsten Ereignisse im Mittelreich (Answin-Krise, Orkkrieg, Kirchenspaltung) zu informieren, um auch nur die ersten Verse deuten zu können! Insofern ist er nicht wirklich hilfreich - schließlich stehen ja auch die Helden als Gezeichnete und ihre Erlebnisse im Vordergrund.

Abenteuertechnisch spielt der Zeitpunkt aber nicht wirklich eine Rolle - außer man will gerade, dass die Spieler versuchen, anhand ihrer Deutungen dem Geschehen vorzugreifen und die Prophezeiungen so zu verhindern. Dies könnte manchmal gelingen, meistens jedoch nicht - in jedem Fall dürften einige Teile der Kampagne dann anders verlaufen... s.o. Was man dabei unbedingt vermeiden sollte ist, dass die Sprüche zu einer Art To-Do-Liste werden, die die Spieler meinen abhaken zu müssen/können - dann sollte man eingreifen, z.B. durch NSCs:

Denn die Autoritäten, mit denen die Helden während der Abenteuer-Zwischenzeiten in Kontakt kommen, werden sicher höchst unterschiedlich darauf reagieren, dass die Helden sich in ihrer Voraussage schlimmer Zeiten auf solche Orakelsprüche stützen. Zumindest die meisten Spektabilitäten und Kirchenvertreter werden die Argumentation "Hier steht doch bereits was uns passiert ist! Der Rest wird noch passieren!" nicht so einfach akzeptieren - denn welchen Beweis können die Helden erbringen, dass sie sich die Orakelsprüche nicht aus den Fingern gesogen haben, oder so biegen und drehen, wie es ihnen passt. Oder dass sie wirklich Pardona und Borbarad entgegengestanden haben, etc. Von vielen wird das sicherlich als Aufschneiderei gesehen (zumindest nach außen hin, denn hintergründig beginnen ja schon sehr früh Vorbereitungen diverser Parteien). Die intelligenteren Diskussionspartner könnten auch darauf verweisen, dass eine Prophezeiung nur dann echt ist, wenn sie sich tatsächlich erfüllt - es gebe also ohnehin keine Möglichkeit dem beschriebenen Geschehen entgegenzuarbeiten oder es gar zu verhindern...

Solches Argumente eignen sich dazu, den Helden die allzugroße Stützung auf die Orakelsprüche ein wenig auszureden - andererseits kann es auch bewirken, dass sie resignieren und nur noch passiv auf das nächste Abenteuer warten (was nach den ständigen Miss- und Halberfolgen der Kampagne ja ohnehin eine Gefahr ist)...

Letztlich kann man auch überlegen, in welcher Form man die Orakelsprüche an seine SpielerInnen übergibt: Oliver Arndt selbst hat die Sprüche z.B. als eine Art Puzzlespiel gedacht, eine kleine Holzkiste mit Bronzebeschlägen in denen sich Kupferplättchen mit jeweils einem Vers befinden. Der Eröffnungsvers findet sich auf dem Deckel, der Schlussvers im Boden der Truhe eingraviert. So haben die Spieler mit dem Sortieren der Sprüche allein schon eine Menge zu tun. Eine einfachere Variante wäre es, nur den Schlussvers jedes Spruches (als den über den jeweiligen Gezeichneten) unabhängig vom Rest des Spruches zu vergeben, so dass man nach und nach eine recht zuverlässige Kombination herausbekommt. Ganz mystisch-magisch wäre es, wenn der Schlussvers nur nach und nach überhaupt sichtbar wird, nämlich immer eine Zeile, wenn der zugehörige Spruch korrekt zusammengestellt wurde...

Soviel hierzu, ich hoffe, diese Überlegungen sind ein wenig hilfreich was die mögliche Bedeutung der Orakelsprüche im Spiel angeht, und wie man sie einsetzen kann.