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.

Meistertipps zu Shafirs Schwur

[Jörg Feldhausen © 2003 | joerg@borbarad-projekt.de | 01-07-03]

Vorbemerkung

Shafirs Schwur ist die direkte Fortsetzung zu **Unter dem Adlerbanner** oder einem selbst eingefügten Zwischenabenteuer und damit der abschließende Teil der Kampagne um das uralte yaquirische Kronsiegel.

Zu den bevorzugten Heldentypen gilt das Gesagte in den Meistertipps zu **UdA**, wie Niels Gaul auch selbst anführt, ist ein erfahrener Magier wegen den magischen Attacken der Domna Saya unentbehrlich. Allerdings kann diese Rolle auch von Hofmaga Isdara ya Tegalliani (ich weiß jetzt schon das sich keiner meiner Spieler die horasischen Namen merken kann) übernommen werden. Dies würde jedoch die Möglichkeit eines gruppenmagischen Duells in Shafirs Höhle abschneiden.

Für dieses Abenteuer lohnt sich nun wirklich ein Blick auf die **Chababien-Seite von Michael Hasenöhrl** (http://www.unet.univie.ac.at/~a9304690/Chababien/index.htm), auf welcher ausführlich der Landstrich Chababien mit all seinen Städten, Geschichten und Hintergründen beschrieben wird, da sich der gesamte Handlungsverlauf in diesem Landstrich abspielt.

Der Einstieg ins Abenteuer stellt sich diesmal leicht dar, da die Helden entweder nach **UdA** noch in Neetha weilen und sich erholen oder aber den Brief Ravendozas an einem beliebigen Ort des Zwischenabenteuers erhalten. Die Helden sollten mittlerweile auch stolz die Uniform des goldenen Aaren (siehe Titelbild von **UdA**) tragen, welche ihnen spätestens nach Dom Phrenos Festnahme verliehen wurde. Dies erreicht man als Meister dadurch, dass die Helden, wenn sie durch die Uniformen erkannt werden etliche Vergünstigungen erhalten. So gewährt ein Wirt den edlen Signoras und Signori freie Unterkunft oder aber auch werden sie an offiziellen Stellen (Zollstationen, Zeughäuser u.ä.) schneller vorgelassen. Insgesamt wird den Uniformträgern halt mehr Respekt entgegengebracht. Dies kann sich in aufständischen Gebieten allerdings auch negativ auswirken. Ob allerdings mittelreichische Adelige eine solche Uniform anlegen würden, bleibt der rollenspielerischen Begründung überlassen.

Ravendozas Brief

Hier eine Version von Ravendozas Brief an die Helden:

> Gegeben von eigener Hand am dritten Praioslaufe des Mondes von Hammer und Amboss
> auf der Krone Zitadelle zu Aldyramon mit Furcht.

> [Namen der Helden] meine Freunde,
> Der Gesichte, die mir das Herz schwer machen war kein Ende, seitdem Ihr das Siegel entrisset. Die Fährnis deucht groß, doch Rat weiß keiner. Im Zeichen des Aaren - so bitte und gebiete ich Euch - eilt nach Neetha und meldet Euch bei der Garnison der Kaiserlichen Garde. Der dort befehlende Kapitan Dom Silvelio sein Name, mag Euch alles weitere kundfügen.
>
> Der Eure
> Edelhochgeboren Comto Siegelbewahrer vom Kranze Horas', Bewahrer des Halbsteins vom Aaren, Cavalier von Yaquirkuppen, Seconde-Marescallio des Innersten Zirkels vom Staats-Orden vom Goldenen Adler
> Amaldo Ravendoza

Die Träume

Die Traumgesichter der Domna Saya sollten sie gut verteilt über das Abenteuer anwenden und nicht jede Nacht. Sie implizieren eine gewisse Steigerung (ähnlich wie in **Alptraum ohne Ende**) und sollten immer nach einem weiteren Erfolg der Helden eingesetzt werden. Die Träume haben eine negative Komponente, sollten den Helden dabei aber zeigen, dass sie der Lösung näher gekommen sind und deshalb Sayas Zorn spüren.

Hier ein weiteres Traumgesicht:

> Du bist zur Audienz bei Prinzessin Aldare geladen und betrittst den Kronsaal. Du näherst dich der anmutigen Herrscherin und begrüßt sie mit dem obligatorischen Knicks und Handkuss. Doch was ist mit ihrer Hand, die du hältst? Große rote, aufplatzende, eitrige Pocken zeigen sich und auch du merkst, dass deine Hand und dein Gesicht zu brennen beginnt. Auf deiner Hand zeigen sich ähnlich rote Pocken, die sich schnell auf den Arm und unter deiner Kleidung auch auf den Rest des Körpers ausbreiten. Du blickst zur Prinzessin hoch und bemerkst, dass ihr Gesicht nur noch aus aufgeplatzten Pocken besteht und Hunderte von Aasfliegen sich daran gütlich tun. Dir schlägt der beißende Geruch von Verwesung in die Nase und raubt dir fast die Sinne. Das letzte was du wahrnimmst ist, wie die wütende Prinzessin dich anspringt und zornig brüllt: "Gib mir endlich was mir gehört! Gib mir das Siegel!". Schweißgebadet erwachst du und verspürst ein leichtes Brennen auf der Haut.

Bei dem Helden zeigen sich am nächsten Morgen alle Symptome der Roten Keuche, was größte Panik auch bei seinen Kameraden auslösen sollte (Helden fürchten weniger eine Dämonenhorde als eklige Krankheiten). Vielleicht übertragen sich auch einige Symptome auf seine behandelnden Kameraden. Der ganze Spuk hat jedoch gegen Abend ein Ende, wenn alle Anzeichen (Pocken, Husten usw.) verschwinden, als wäre nichts gewesen.

Zu Episode VI

Der Überfall auf die Comtessa:

Beim einleitenden Überfall durch die herzöglichen Mercenarios kann man ruhig wieder in abgewandelter Form auf die Fechtregeln im Wirtshaus "Zum Stachel" aus **UdA** zurückgreifen. Als Höhepunkt könnte die Kutsche samt der Comtessa durchgehen und müsste von einem tapferen Reiter in Wild-West-Manier

aufgehalten werden. Auf dem Weg könnte Sinjara von Gebein einiges über Dom Silvio und die Umstände in Neetha berichten.

Das Attentat durch Dom Furro:

In der ersten Nacht soll Dom Furro, wie Niels Gaul beschreibt, durch die Comtessa angeregt ein Attentat auf den Wache stehenden Helden verüben. Hierbei bedarf es jedoch einiger Vorbereitung, wenn man nicht mit unrealistischen Ausflüchten die Flucht und Enttarnung Dom Furros decken will. Ob Dom Furro bei aller Cleverness so dumm ist, selbst Hand anzulegen und nicht einen Schergen auf die Helden ansetzt ist sowieso in die Hände des Meisters gelegt. So ist es bei besonders großen Gruppen möglich, doppelte oder überlappende Wachen zu stellen. Eine Messerstecherei mit einer Zweimannwache, die dazu wahrscheinlich nicht nur auf Dolche zurückgreift, wäre auch Dom Furro nicht anzuraten, zudem sollte auch ein Handgemenge mit magisch begabten Helden unterlassen werden, es sei den sie beschreiben, wie Furro nach dem 8W6 Ignifaxius aufspringt und von dannen rennt (nicht die beste Lösung, oder...?).

Sie müssen also schon die Schwächen der Gruppe ausnutzen. Dazu ist besonders ein zu früher Verdacht gegen die Comtessa zu vermeiden und wenn Furro aus ihrem Zimmer herausspaziert, ohne das dem Liebchen etwas geschehen ist und dann einfach einen Helden angreift, könnte dies sich doch zu Lasten der Comtesssa auswirken. Furro könnte stattdessen zumindest durch den Kamin ins Erdgeschoss gelangt sein und von dort einen Helden angreifen oder alternativ könnte er auch aus dem Fenster des Zimmers der Comtessa bis auf den Mauergang zum Gästehaus klettern, dort in das oberste Vestibül eindringen. Vielleicht sollte Dom Furro auch nur kurz die Türe öffnen und entweder am Ende des Ganges auf einen nachforschenden Helden warten oder direkt seinen Dolch auf den hoffentlich im Lehnstuhl Faulenzenden werfen. Durch einen Wurf hat er auch direkt ein paar Meter Vorsprung.

Man sollte Furro jedoch nur im Schatten darstellen, um die Erkennung zu erschweren. Vielleicht merkt sich ein Held jedoch einige markante Details, wie z.B. einen Federhut o.ä., dem man dann zu späterem Zeitpunkt vielleicht beim Ball wieder ansichtig wird. Hier ist dann auch endlich Dom Furro Hauptverdächtiger bezüglich des Anschlags auf den Helden und des Mordes an Marsaloff. Dom Silvolio würde dies jedoch sicherlich nicht als Beweis genügen. Sollte man Dom Furro offen darauf ansprechen, was äußerst dumm wäre (obwohl das nicht das erste mal wäre, dass meine Helden so etwas machen), können sie sich einer weiteren Attacke durch seine Schergen sicher sein. Vielleicht wird sogar einer der Helden entführt und im geheimen Versteck der Neun als Geisel gehalten.

Der Unglücksfall:

Ob Sie den Helden den Tod der Comtessa Sheranya antun wollen oder alternativ einen letzten magischen Rettungsversuch erlauben, sollten Sie nach der Stimmung in der Gruppe entscheiden. Falls Sie die aufmüpfige Comtessa sorgfältig dargestellt haben und sich eine Beziehung zu ihren Helden ergeben hat, sollten sie diese nicht einfach zum Opfer der Stimmung machen. Auf die weitere Handlung hat der Tod der Comtessa jedoch keine größeren Auswirkungen.

Das Rennen:

Es wäre schön wenn Sie bereits Eingangs ein oder zwei Helden dazu bewegen am Rennen teilzunehmen. Diese könnten dann auch am täglichen Training mit Dom Silvolio und Sinjara von Gebein auf dem Hof

der Garnison teilnehmen. Falls, was eher selten vorkommt, keiner ihrer Helden im Reiten besonders bewandert ist, so sollten die Helden später doch Rahjada von Marvinko Sturmfels unterstützen und zum Sieg verhelfen.

Ich persönlich bevorzuge auch die erzählerische Variante des Rennens, jedoch wäre auch ein Würfelspiel (besser mit Meisterschirm) ähnlich dem Arenarennen aus der Phileasson-Saga (**Wie der Wind der Wüste**, S.10ff.) denkbar.

Ansonsten sollten Sie Wert darauf legen, dass die Helden Zeugen einiger Anschläge werden, welchen glücklicherweise immer andere Konkurrenten zum Opfer fallen (Rondra steht halt auf Seiten der Helden und sie sieht es sicherlich nicht gerne wenn der Rock zu solch dunklen Zwecken missbraucht wird).

Eine weitere schöne Geste des siegreichen Helden wäre es auch, wenn er den Rock der Familie von Gebein überreicht und den Sieg der kürzlich Verstorbenen widmet. Das Soldatenbegräbnis der Ensignia sollte auch hier nicht vergessen werden.

Zu Episode VII

Die Reise nach Thegun:

Wenn Sie nicht gerade mit einer Gruppe gesegnet sind, die Spaß am alltäglichen Ausspielen ihrer Charaktere hat, oder sich verzwickte Ereignisse auf der Reise nach Thegun ausgedacht haben, so sollte Sie diese Reise recht zügig abhandeln, da ansonsten der Langeweilefaktor greifen kann (Realismus muss wie immer der Spielfreude weichen). Vielleicht wäre es interessant, eine kleine Leibgarde unter den Befehl der Helden zu stellen und zu sehen wie sich die Möchtegern-Generäle so machen. Man achte auch bereits auf die ersten Kopfschmerzen beim intuitivsten Held: der Odem des Bösen macht sich bemerkbar...

Zum Oktagon:

Empfehlenswert ist dazu die **Seite des Draconiterordens** (http://www.draconiter.de - z.Z. leider im Umbau).

Ravendozas erster Rat:

Dieser Rat dient zunächst einmal der Aufarbeitung des Geschehenen. Hier können Sie zunächst die wichtigen Meisterpersonen ausgiebig vorstellen und alle Erklärungslücken bei den Spielern schließen. Erklären Sie insbesondere die angespannte politische Situation im Horasiat und versorgen Sie die Helden mit einigen vagen Erklärungen zur Rückkehr Borbarads aus erster Hand in Person der Prinzessin. Spicken Sie dazu einfach Teile des geschichtlichen Rückblicks aus "Unter der Dämonenkrone" (in der Box "Borbarads Erben") mit einigen Fehlern. Diese Szene ist besonders lustig, wenn die Spieler auch Helden in der Gezeichnetengruppe haben und eigentlich viel genauer über die vergangenen Ereignisse Bescheid wissen.

Den Auftrag Ravendozas gegen Schluss der Sitzung könnten Sie allerdings etwas präziser fassen. So sollten die Helden doch direkt zum Boronanger geschickt werden, um dem Spuk nachzugehen. Man muss auch Bedenken, dass man nur wenig Zeit hat um Zuljaraah einzubauen und sie oder er schnellst-

möglich auftreten soll. Mit dem Traum Ezellinos könnte sich dieser vielleicht auch an einen vertrauenswürdigen oder in der Heilkunde bewanderten Helden wenden.

Zuljaraah:

Der Auftritt des Laraan ist bei Niels Gaul durchaus gelungen. Allerdings müssen Sie auch beachten, dass nach soviel Intrigenspiel die Gruppe äußerst paranoid und vorsichtig sein wird, so kann man kaum eine Szene empfehlen für den Auftritt des Dämon. Denkbar wäre auch, dass Zuljaraah die Helden rettet. Entweder als tapfere Kriegerin gegen die Ghule oder als Schankmaid oder Knecht, die ein zufälliges Attentat ausüben (ähnlich dem beschriebenen auf Dom Abelmir). Oder Sie sind noch gemeiner und lassen den Laraan in der Rolle einer den Helden bekannten Person auftreten. Vielleicht sogar eines der Barone, der dann später gefesselt in einem Theguner Keller, bewacht von zwei echsischen Schergen Sayas gefunden werden kann. Sollte es in ihrer Gruppe die bekannten allwissenden Spieler geben, so scheren sie sich um die doppeltes-a-Regel im Namen eines Laraan einen D****. ;)

Die Katakomben unter Thegun:

Hier bietet sich natürlich die Möglichkeit an, die unterirdischen Katakomben improvisierend etwas zu vergrößern und hier im intrigenverseuchten Lieblichen Feld endlich mal wieder ein kleines Dungeonabenteuer einzubauen. Als Beispiel dienen die echsischen Heiligtümer auf Maraskan oder aber auch das Tal der Tempel aus der Phileasson-Expedition (**Wie der Wind der Wüste**, S.38). Es gibt allerlei interessante echsische Erkenntnisse zu sammeln, die eine leibhaftige Saurologin, wie z.B. Yalissa ter Lionta (vgl. den Bericht der Selemexpedition im Kapitel "Materialien" im Wolkenturm-Kommentar zur Borbarad-Kampagne), glatt zum Nervenzusammenbruch bringen würde. Allerdings verfügen so altehrwürdige Echsenheiligtümer auch über jede Menge Fallen frei nach Indiana Jones.

Sollte Zuljaahran noch nicht demaskiert worden sein, so sollte sie auf jedenfall mit hienunter steigen, um die Helden zu retten oder sich selbst retten zu lassen. Auf jedenfall könnte sie sich dann in der Szene "Bezaubernde Zuljaraah" bedanken und so würde der betroffene Held nicht sofort Verrat wittern.

Das Inferno:

Die Helden sollten die Gelegenheit bekommen bei der Brandbekämpfung hilfreich zu sein oder vielleicht sogar den Laaran oder einen anderen Dämonen in die Flucht schlagen. Falls der Laraan schon vernichtet wurdem empfehlen sich ein Shruuf ("Mysteria Arkana", S.167 - besonders da Zantim ja schon später vorkommen) oder einige Ivashim als Brandleger (ebd., S.159).

Hierbei ein generelles Problem: Auch wenn diese Szene nicht auf den Einsatz der Heldengruppe ausgelegt wurde, so müssen doch die Helden im späteren Duell gegen die Zantim selbst Hand anlegen. Diese sollten in der dort stattfindenden Szene ("Dom Brodericios letzte Schlacht"), als wirklich gefährliche Dämonen auftreten (empfehlenwert hierzu: Der Kampf gegen eine Horde Zantim in **Rohals Versprechen**, S.36ff.). Allerdings gilt ja, wie hinlänglich bekannt ist, dass Dämonen nur mit magischen oder geweihten Waffen verletzt werden können. Allerdings ist das Abenteuer auch für Helden ab der 6. Stufe. Wenn ich zumindest von den öffentlich publizierten Abenteuern ausgehe, so ist die Vergabe von magischen Waffen oder Artefakten, gerade bei DSA, doch sehr rar, es sei denn man ist als Meister gnädig und erklärt die ein oder andere gefundene bessere Waffe als magisch.

Dies lässt sich aber auch so lösen, dass vor der Abreise noch ein Gottesdienst im Oktagon zelebriert wird und der Segen Hesindes herbeigerufen wird. Hier könnte dann auch eine Weihung der Waffen stattfinden, die dann bis zum Ende des Abenteuers als magisch gelten. Insgesamt sollte man die Zerstörung der Halle des Drachen als größere Katastrophe darstellen, da dies für den Draconiterorden einen herben Rückschlag beinhaltet.

Zu Episode VIII

Die Helden sollten zumindest aus diesem gewichtigen Anlass sich nun auch herausputzen und ihre Uniformen vom Orden des Goldenen Adlers anlegen. Sie als Meister haben nun die Aufgabe den Helden ein einzigartiges Erlebnis zu bereiten und daher sollten die Helden schon mit größter Furcht den Hort des Drachen betreten. Einige Horrormärchen über respektlose Gesellen durch Ethernenwacht sollten ihr übriges tun.

Der Finalkampf gegen Saya, Furro und seine Schergen muss den Helden das Letzte abverlangen und erst wenn einige fast schon Golgaris Schwingen hören, sollte der Sieg errungen sein. Der Unitatiovorschlag mit dem Aarenstein im Gefecht mit Domna Saya ist ein gute ausbaufähige Szene. Vielleicht findet der Kampf sogar in einer Globule oder im Limbus selbst statt, wo die Kontrahenten Dämonen, Elementare und andere Wesenheiten und Zauber gegeneinander schmeißen, bis Saya den glühenden Stein fortwirft.

Dabei könnten sie die Astralenergie der Betroffenen verdoppeln und falls kein Held über einen passenden Abwehrspruch verfügt, so kennt ihn zumindest Ethernenwacht und plötzlich kann er auch gewirkt werden. Die beiden Drachen sollten durch ihre Leiber einfach die Kämpfenden in zwei Gruppen spalten, so das sich z.B. rechts vom Drachenkampf die magisch begabten mit Ethernenwacht und Aldare gegen Saya richten und links davon die Ritterlichen gegen Furro und seine Schergen streiten. Sayas Flucht sollte gelingen, da sie später noch in den Schwarzen Landen in Erscheinung tritt. Ob die Helden noch später ihrer Wut ausgesetzt sind bleibt wieder einmal dem Meister überlassen.