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.

Bericht über magischen Abnormalitäten, im Zusammenhang mit Vorkommnissen in Havena, Gareth, Khunchom und der Gorischen Wüste

[Florian Sachtleben © 2000 | larona@alveran.org | http://www.alveran.org | 01-07-03]

Vorbemerkung

Dieser Abenteuerbericht wurde von einer Hesindegeweihten an ihren Heimattempel geschickt und ist entsprechend knapp und emotionslos gehalten.

Bericht

Ich wurde beauftragt, Informationen über magische und sphärologische Absonderlichkeiten zu sammeln. Die Suche führte mich zunächst erfolglos nach Khunchom.

Dort war es mir möglich, eine Spur aufzunehmen, die mich in die Gorische Wüste führte:

Es wurde von einem Angriff dämonischer Wesenheiten auf eine Gruppe von Gauklern berichtet. Da es sich nicht um die verhältnismäßig oft auftretenden Heshtots sondern um einen uns nicht identifizierbaren Dämon handelte, brach ich sofort auf. Begleitet wurde ich dabei von mehreren Abenteurern, von denen mindestens drei in der Lage sind, Magie zu wirken. Es handelt sich dabei um Sadonos, einem Magier eher geringerer Klasse, Serana, einer Druidin oder Hexe, sowie um den Magier Gulmatok. Über letzteren werde ich einen gesonderten Bericht nachreichen. Weiterhin begleiteten uns einige Streuner, ein Karawanenführer und der Geschichtenerzähler Bukar.

Wir reisten etliche Tage, ohne die Spur dämonischer Umtriebe zu finden. Es fiel allerdings auf, daß Bukar weder Schlaf noch Nahrung zu brauchte. Auch trug er einen Armreif, dessen Innenschrift ich zu deuten nicht in der Lage war. Erstaunlich war die Tatsache, daß er unempfindlich gegen jegliche Art von Magie zu seien schien. Es lag nahe zu mutmaßen, daß er ein Daimon sei oder unter dem Schutz der Götter stand. Laut eigenen Aussagen habe er sein Gedächtnis verloren, habe aber eine Mission.

Auf dem Weg in die Gorische Wüste wurden wir von Untoten angegriffen und trafen später auf ein Heiligtum des Boron. Errichtet wurde es allem Anschein nach für die Gefallenen in der Schlacht gegen Borbarad. Aufgrund der aufgebrochenen Türen – alleine das muß eine enorme Kraft gekostet haben, da diese bestimmt vier Schritt hoch waren und aus schweren Basalt zu bestehen schienen – und der Anzeichen der Zerstörung und Unordnung in der Gebeinhalle, nicht zu vergessen die Spuren dämonischen Schleimes, von dem ich eine Probe mitsende, konnte ich davon ausgehen, daß widernatürliche oder gar dämonische Mächte hier am Werke waren, wobei der Grund für diese Taten nicht im Entferntesten klar ist.

Da die Ruhe der Toten jedoch nicht gestört werden darf, ordnete ich die Gebeine, soweit es mir möglich war. Da ich auch mit Hilfe meiner Mitreisenden nicht in der Lage war, das Portal zu verschließen, segnete ich diesen Ort im Namen der Herrin Hesinde und Boron, dem Gott des Schlafes.

Ich möchte an dieser Stelle anregen, die Boroni über diese Tatsache zu informieren, damit sie diesem Ort Frieden bringen und etwas gegen die Untoten unternehmen.

Einige Tage später trafen wir auf eine Art Mine, und das mitten in der Wüste! Das Innere war mit alten magischen Symbolen und Runen versehen. Es sollte untersucht werden, ob diese Runen die Quelle von Magie darstellen oder sie diese nur fokussieren. Denkbar ist, daß sie die seit der Schlacht gegen den Bethaner hier auftretenden freien astralen Kräfte sammeln und in eine vorgebenene Bahn lenken, denn sie stellen eine Art Bannkreis da, auf daß bestimmte Personen die Gänge nicht verlassen konnten. Sollte dies der Fall sein, so haben wir es mit einer Art permanenten Magie zu tun. Tatsächlich war es Bukar nur unter großen Schmerzen möglich, diese Gänge zu durchqueren.

In der Mine trafen wir auf willenlose Sklaven, die nur ihrem Herren dienten: Liscom von Fasar. Es war uns leider nicht möglich, sie aus seinem Bann zu befreien. Es wäre eventuell angebracht, dieses nachzuholen.

Kurz vor dem Verlassen dieses Ortes trafen wir auf eine dämonische Wesenheit. Sie hatte keine klare Form, sondern war eher eine schwarze glibberige Masse, welche doch neben dem scheußlichen Gestank den sie verbreitete, über enorme Kräfte verfügen mußte, war sie doch in der Lage, ein Behältnis, welches wir nicht verrücken konnten, mit mehr als vier mal zwei Schritt einfach wegzutragen.

Wir folgten der Spur des Wesen und trafen auf einen Schwefelsee, in welchen augenscheinlich die Erze der Mine geschüttet wurden. Welchen Sinn das dient, ist bis dato unbekannt.

Schließlich fanden wir, mitten in der Wüste gelegen, einen riesigen Ring von Säulen, die mit alten magischen Symbolen verziert waren, die den Sinn hatten, Eindringlinge fernzuhalten. An dieser Stelle möchte ich noch einmal an die Symbole in der Mine erinnern, da die hier vorgefundenen in Aufbau und Funktion eine nicht zufällige Ähnlichkeit aufwiesen, allerdings ein derart großes Gebiet zu sichern schienen, daß der Erschaffer diese Konstrukts als sehr fähiger Magus anzusehen ist. Denkbar wäre auch ein gewaltiges Schamanenritual handeln, ist doch bekannt, das es somit möglich ist, gewaltige Zonen fast unzugänglich zu machen. Als Bukar dieser Säulen ansichtig wurde, fiel ihm seine Identität ein. Er ist Teclador, er ist einer der Alten Drachen, gebannt in Menschengestallt.

Liscom von Fasar hatte es geschafft, ihm während eines Kampfes seines Karfunkelsteines zu berauben. Doch auch ohne diesen schien er pure Magie zu sein.

Wir drangen in das Gebiet der Säulen ein und sahen ein fruchtbares Tal, mitten in der Wüste. Am Rande dieses Tales in gut einhundert Schritt Höhe war die Festung des Borbaradianers. Wir drangen ein und unsere schlimmsten Befürchtungen wurden übertroffen. Ein Blick in seine Schriften verriet, daß Liscom vorhatte, Borbarad, den Bethaner, den Sphärenschinder, den Zwölfmalverfluchten ins Leben zurückzuholen.

Ich sah keine anderen Weg, als alle seine Werke zu vernichten. So mag zwar Wissen verloren sein, es ist aber eine weitaus größere Gefahr gebannt worden.

Kurz darauf fanden wir nicht nur den Karfunkel Tecladors, sondern auch den Herrscher der Feste. Es entbrannte ein Kampf, wie ich ihn nie zuvor sah: Feuer kämpfte gegen Feuer, die Luft schien vor Magie zu knistern. Mit unseren Mittel konnten wir kaum in den Kampf eingreifen. Liscom muß mit den Dämonen paktiert haben, war er doch lange Zeit in der Lage, dem Drachen zu widerstehen. Doch schließlich fiel er. Wohl einhundert Schritt tiefer fanden wir seine Leiche, enthaupteten und verbrannten sie. Von

Teclador jedoch bekamen wir eine Pfeife, ein Artefakt um ihn zu rufen. Es befindet sich zur Zeit in den Händen von Sadonos. Es sollte eventuell einem Tempel zugeführt werden.

Larona, Bewahrerin des Wissens der Wege, Khunchom in Jahre 16 Hal