

Dieses Produkt wurde unter Lizenz erstellt. Das Schwarze Auge und sein Logo sowie Aventuria, Dere, Myranor, Riesland, Tharun und Uthuria und ihre Logos sind eingetragene Marken von Significant GbR in Deutschland, den U.S.A. und anderen Ländern. Ulisses Spiele und sein Logo sind eingetragene Marken der Ulisses Medien und Spiele Distribution GmbH.

Dieses Werk enthält Material, das durch Ulisses Spiele und/oder andere Autoren urheberrechtlich geschützt ist. Solches Material wird mit Erlaubnis im Rahmen der Vereinbarung über Gemeinschaftsinhalte für SCRIPTORIUM AVENTURIS verwendet.

Alle anderen Originalmaterialien in diesem Werk sind Copyright [2023] der unten stehenden Personen und werden im Rahmen der Vereinbarung über Gemeinschaftsinhalte für SCRIPTORIUM AVENTURIS veröffentlicht.

Texte, Redaktion
Orkenspalter TV, Nico Mendrek, Mháire Stritter, Eevie Demirtel
& unser Spieler*Innen der G7-Kampagne

„Layout“:
Heinz Featherly

Lektorat, Korrektorat, redaktioneller Support:
Eevie Demirtel, Mháire Stritter, Orkupied Mind



Die Sieben Gezeichneten: leicht gekürzt.

Borbarad in B-Venturien

Was soll dieses Buch?

Anfang 2020 bis Ende 2021 haben wir auf dem Twitch-Kanal von Orkenspalter TV für ein Live-Publikum aus Hunderten Menschen die „Borbarad-Kampagne“, bzw. „Die Sieben Gezeichneten“ (kurz „G7-Kampagne“) für „Das Schwarze Auge“ (DSA) gespielt. Da wir daran nicht den Rest unseres Lebens sitzen wollten und da wir immer nach Wegen suchen, Gewürfel im Stream kurz zu halten, haben wir für diese Kampagne vereinfachte Regeln auf loser Basis von DSA1 (und DSA3) benutzt - und wir haben die Geschichte gekürzt und dezent umgeschrieben. Dieses Buch soll euch helfen, etwas Ähnliches zu tun - so ihr das denn wollt und Inspiration sucht. Dieses Buch ist keine Schritt-für-Schritt-Anleitung, die blind zu befolgen ist! Es ist ein Steinbruch.

Der Anspruch war, alle Kernthemen und wichtige Ereignisse bzw. Personen beizubehalten, aber viel von dem „Ballast“ loszuwerden, der die Kampagne normalerweise in die Länge zieht. So sollte eine verdichtete Version mit dem Charakter einer DSA-Fernsehserie entstehen.

Den Segen dafür haben wir uns direkt bei den Autoren der Kampagne geholt: Thomas Römer und Hadmar von Wieser - die auch in Gastrollen mitspielten. Außerdem übernahm mit Eevie Demirtel die Nachfolgerin von Thomas auf dem DSA-Chefred-Sessel eine der Hauptrollen.

Natürlich kannten diese Leute die Story der Kampagne - das war EIN Grund für ein paar kleine Änderungen und Twists. Aber machen wir uns nichts vor. Ihnen war trotzdem klar, was sie erwarten würde und es war ihr Job, Ingame- und Outgame-Wissen zu trennen. Der Unterhaltungswert stand im Vordergrund und vor dem Erlebnis der Spielenden.

Die Borbarad-Kampagne ist ja nun nicht einfach eine Kampagne aus sieben Abenteuern. Sie ist so designt, dass sie Ereignisse aus der Anfangszeit von DSA mit einbezieht. Dass fast jede bekannte Meisterperson, die bis dahin etabliert wurde, hier eine Rolle spielt und genauso auch fast jede wichtige Location und viele Plotartefakte vergangener Abenteuer. Sie hat DSA außerdem auf 20 Jahre hinaus geprägt und verändert. Man könnte sagen, die Kampagne ist eines der größten Alleinstellungsmerkmale für „Das Schwarze Auge“ und man kann sie nur „richtig“ spielen, wenn man vorher schon jahrelang in Aventurien unterwegs war und diesen Kontinent erforscht hat - damit er hier kaputt gemacht werden kann.

Unsere Zuschauer kennen den Kontinent Aventurien größtenteils. Und wir wollten dieses Feature, das ebenso leicht eine große Hürde sein kann, ein wenig aushebeln, ohne dabei die Epik zu verlieren.

Daher haben wir früh entschieden, dass wir die Vorgeschichte der Kampagne kürzen müssen; dass wir wichtige Metaplot-Ereignisse, die sich 10 Jahre zuvor zugetragen hatten, nach hinten - in die Zeit der Kampagne selbst - schieben würden. So sollten diese Ereignisse von den SCs, den Spielenden und mit ihnen auch den Zuschauenden direkt erlebt werden können, ohne Vorwissen zu besitzen oder ohne ständig Be-

zug auf vergangene Abenteuer nehmen zu müssen. Und vor allem: Ohne dass wir all diese Abenteuer wirklich spielen würden müssen. Damit wollten wir gewährleisten, dass Neulinge schneller in die Sache hineinkommen. Und dass alte Hasen ihre geliebte Geschichte mit einem neuen Blickwinkel erleben konnten. Wie gesagt, wir haben uns dafür den Segen der Autoren geholt und die waren recht begeistert - auch wenn uns klar war, dass wir eine Art Sakrileg begingen.

Aber: Natürlich wollten wir damit nicht den Eindruck erwecken, dass wir die in Stein gemeißelte DSA-Historie einfach so für unsere Zwecke umstürzen würden. Der gemeinsame Metaplot ist vielen DSA-Fans nunmal heilig, engt aber auch die Freiheit am Spieltisch massiv ein. Und uns war klar, dass wir mit der Zeit sowieso Widersprüche erzeugen würden.

Also haben wir von Anfang an gesagt: Das hier ist nicht das offizielle Aventurien. Es ist eine Parallelwelt, die wir (outgame) B-Venturien nennen. Ingame heißt sie natürlich weiterhin Aventurien. Und wir haben uns auch überlegt, wie diese spezielle Parallelwelt entstanden ist - durch eine kleine Änderung in der Historie vor 200 Jahren. Damit das nicht total willkürlich wirkt, haben wir diese Änderung mit unseren anderen (offiziellen) DSA-Projekten verknüpft. Mehr dazu weiter hinten in diesem Heftchen.

Was sollt ihr jetzt also mit diesem Text hier anfangen?

Es wurde immer wieder gewünscht, dass wir unsere Ideen ausarbeiten, damit es leichter fällt, selbst eine gekürzte G7-Kampagne zu spielen. Natürlich braucht ihr dafür eine Version der Original-Kampagne. Wir listen hier in diesem PDF lediglich unsere Ideen für Kürzungen, Integrationen der anderen Abenteuer und geänderte Handlungsstränge auf. Außerdem zeigen wir auf, wie man aus der G7 eine Art Sandbox machen kann, bei der die SCs den Freien Willen bekommen, der ihnen in der linearen Ur-Kampagne leider oft nicht zugestanden wird - und das ohne, dass die Dramaturgie der Geschichte darunter leidet. Natürlich wird es auch hier Kompromisse geben, aber mit diesen Vorschlägen - die natürlich niemals alle Optionen abdecken können - sollte eine G7-Spielleitung sich selbstbewusst genug fühlen, um mit den Entscheidungen der Gruppe zu arbeiten.

Dabei wollen wir euch nicht mit sperrigen Texten (wie diesem hier) belasten, sondern die wichtigsten Infos stichwortartig vermitteln.

Und: Das sind natürlich alles nur Ideen. Inspirationsversuche. Wenn ihr das alles doof findet, dann ist das euer Recht. Aber vielleicht hilft es euch ja, die Metaplot-Fesseln ein wenig zu lockern oder sogar zu sprengen.



Was macht die Original-Kampagne aus?

Die „G7“ ist eine Kampagne in sieben Teilen mit Nebenlinien und dient noch 25 Jahre nach ihrem Abschluss als Grundlage für viele moderne DSA-Abenteuer. Gleichzeitig baut sie auf alten Bausteinen auf. Sie ist somit das zentrale Kernstück von „Das Schwarze Auge“. Wer die Kampagne „ernsthaft“ spielen möchte, fängt also nicht mit „Alptraum ohne Ende“ an, sondern mit dem zehn Jahre älteren „Das Schiff der Verlorenen Seelen“. Zumindest wollten die Autoren es damals so wirken lassen, als hätten sie ein großes, zusammenhängendes Universum von Anfang an so erdacht, dass es auf diesen Konflikt hinausläuft, während Hadmar von Wieser in Interviews freimütig zugibt, dass es keinen Masterplan gab. Er hat einfach Versatzstücke aus alten Abenteuern genommen und sie wieder eingebaut oder neu interpretiert. Es bestand also nie ein Grund, die kruden Abenteuer aus der Frühzeit nachzuholen, auch wenn sie in der G7 referenziert waren. Es war immer als Easteregg für die alten Fans gedacht.

Warum die Kürzungen und Änderungen in unserer Fassung?

Diese Version...

- soll in sich geschlossen sein
- soll Neulinge abholen
- soll nicht jahrelang dauern
- soll das Feeling und die Tragweite der Kampagne trotzdem abbilden
- soll kein (oder wenig) Railroading enthalten. Die SCs entscheiden, was sie tun und entsprechend entwickelt sich die Story.

Auswahl der Abenteuer/Motive

Folgende Abenteuer und Romane haben wir in unsere Version der Kampagne aufgenommen:

Die Seelen der Magier
Alptraum ohne Ende
Unsterbliche Gier
Grenzenlose Macht
Krieg der Magier
Pforten des Grauens
Bastrabuns Bann
Siebenstreich
Sphärenschlüssel (Roman)
Brogars Blut
Rohals Versprechen
Der Lichtvogel (Roman)
Die Attentäter
In den Fängen des Dämons
Die Kanäle von Grangor
Rausch der Ewigkeit
Schlacht in den Wolken

Dazu gab es Zwischenspiele ohne direkte Basis in offiziellen Abenteuern.

Für die Stream-Kampagne nutzten wir die überarbeitete und erweiterte Fassung, da sie einige dramaturgische Verbesserungen enthielt, ließen aber auch von dieser sehr, sehr viel weg.

Pardonas Dimensionsreisen und die Inworld-Gründe für die Änderungen B-Venturien

Eine inoffizielle Fortsetzung unserer Pardona-Romane
Der folgende Text enthält Spoiler für die Pardona-Romantrilogie!

Wir gehen unserem Parallel-Aventurien von folgenden Grundlagen aus:

Die kanonische Pardona aus dem offiziellen Metaplot-Aventurien hat am Ende des Romanes „Herz der Tausend Welten“ einen Weg gefunden, das DSA-Multiversum zu bereisen.

Im Roman selbst wird ihr dies verwehrt bzw. die DSA-Redaktion war hier zurückgerudert und diese Idee, mit der wir jahrelang gespielt hatten, flog doch aus dem Roman. Was genau passiert ist, wird aber hoffentlich noch in einem vierten Roman geschildert, der dann bei Fanpro erscheint.

Pardona bereist also mit einem speziellen Sphärenschiff das Multiversum - genauer gesagt reist sie damit durch die Zeit und landet 200 Jahre in der Vergangenheit, wo ihr Eingreifen in die Historie eine Parallelwelt erzeugt, die wir B-Venturien nennen.

Ca. im Jahr 800 BF kracht ihr Sphärenschiff in Nahemas Turm in Havena. Seitdem ist Nahema in einer Zeitstasis gefangen und in der Folge keine relevante Figur mehr in B-Venturien.

Das führt letztlich über viele Umwege dazu, dass sich das Verhältnis zwischen Orks und Menschen entspannt. Es gibt keinen Orkensturm. Nahemas Ork-Experimente haben nicht stattgefunden und wir setzen für B-Venturien, dass sie dem Verhältnis nicht geholfen haben.

Auch hetzt Nahema nicht Galotta und Kaiser Hal gegeneinander auf. Galotta ist daher zu Beginn der Kampagne noch Hofmagier am Hof Hals und Hal ist noch Kaiser.

Hal tritt zudem offen als nonbinäre Person auf. Das Volk weiß, dass es sich um eine Frau handelt, die als männlicher Kaiser agiert. Wer Brins Vater ist, ist nicht relevant und kann frei gesetzt werden. Hal regiert alleine.

In B-Venturien gibt es also zwei Pardonas. „Pardona Prime“ ist älter und mächtiger als „Beta-Pardona“. Bei einem ersten Treffen wurde schnell klar, dass ein Universum je nur eine Pardona vertragen kann. Keine Pardona ist jedoch in der Lage, ihr Gegenstück selbst zu töten.

Pardona Prime wirkt in B-Venturien noch viel indirekter als Beta-Pardona. Ihre Ziele sind andere. Sie will auch zum Ende der Kampagne noch, dass Borbarad seinen Krieg führt. Sie gibt Borbarad sogar noch mehr Ideen mit, die letztlich dazu dienen sollen, sie als Göttin zu etablieren.

Mit ähnlichen Plänen ist sie in „Aventurien Prime“ letztlich gescheitert (siehe „Herz der Tausend Welten“ und die damit verbundenen Abenteuer, die im Anhang in der Grafik aufgeführt werden). Nun hat sie eine zweite Chance.

Die alternative Historie

Was ist in B-Venturien anders gelaufen und zu welchem Zweck?

- Nahema ist seit 200 Jahren niemandem mehr bekannt. (siehe Kasten)
- Es gab seit Jahrhunderten keinen Orkensturm mehr. (siehe Kasten)
- Orks sind in der Folge akzeptierter als in Aventurien.
- Der Schwertkönig ist ein Ork (das ist nicht wichtig, aber cool).
- Kaiser Hal tritt offen als Frau auf, die einen männlichen Kaiser verkörpert.
- Kaiser Hal ist zu Beginn der Kampagne noch im Amt und Galotta ist sein Hofmagier.
- Hal regiert allein. Es spielt keine Rolle, wer Brins Vater ist.
- Vor zehn Jahren fand der Zug der 1000 Oger ungefähr wie bekannt statt und das Reich wurde verheert. Es wurde jedoch nie ein Schuldiger ausgemacht.
- Dexter Nemrod ist kein Reichsgrößer, sondern einfach ein Meisterspion.
- Das Abenteuer „Staub und Sterne“ kann wie bekannt stattgefunden haben, aber Liscom von Fasar ist vermutlich nicht gestorben.
- Das Abenteuer „Seelen der Magier“ findet nur kurz vor „Alptraum ohne Ende“ statt.
- Die Ereignisse aus „Die Kanäle von Grangor“ haben nicht stattgefunden.
- ein Knappe der Kaiserin.
- ein Maraskaner auf „diplomatischer Mission“ ins Mittelreich.
- Torxes' Geliebte(r).
- ein in Ungnade gefallener Schwarzmagier.
- ein Vampirjäger, der selbst den Fluch erleiden muss.
- der Rahjageweihete, der der Vater des Kindes ist.
- ein Archäologe, der von Nahema besessen ist.
- ein Kind Raidri Conchobairs.
- ein Nachkomme Rohals.

Verbindungen der SCs zum Kampagnenplot

Um die Spielercharaktere schneller und enger an die Handlung zu binden, sollten sie alle nicht einfach irgendwelche Leute sein, sondern bereits Verbindungen zu den handelnden NSCs und zu den Themen der Kampagne haben. Hier einige Vorschläge:

Ein Charakter könnte...

- dem Kult des Borbarad verfallen sein.
- einen Verwandten haben, der dem Kult des Borbarad verfallen ist.
- eine Veteranin der Ogerschlacht sein, oder dort geliebte Wesen verloren haben.
- mit Waldemar von Weiden oder sogar Prinz Brin von Gareth befreundet sein.
- ein Firnelf sein, der Pardonas Kreaturen jagt.
- mit einem aventurischen Adelshaus verwandt sein.
- die Lehrmeisterin eines/r Überläufers/in oder späteren Kultisten/in sein.
- einfach direkt ein relevanter NSC der Kampagne sein. Mit ein wenig Absprachen sind Personen wie Delian, Dexter, Nottel, Torxes oder sogar in begrenztem Maße Helme Haffax möglich.

Weitere Ideen für solche Verknüpfungen

Ein SC ist...

- ein Elfendiener Galottas.
- ein einfacher tobrischer Bauer, der vom Krieg aus seinem Alltag gerissen wird.
- eine gefallene Amazone.

Ablauf der Kampagne

Bonus: „Staub und Sterne“

Das Abenteuer ist noch recht losgelöst von der Kampagne und funktioniert auch nach 30 Jahren noch gut. Je nach Belieben kann es als Prolog benutzt oder weggelassen werden.

Variante: 2 Gruppen

Wir haben die Kampagne mit mehreren Gruppen gespielt, die dann durchgemischt wurden und teils zusammenliefen. So konnten die Ereignisse aus „Die Seelen der Magier“, „Alptraum ohne Ende“ und „Unsterbliche Gier“ parallel laufen bzw. sich überlappen. Da dies zu mehr Dynamik und Spannung führen kann, wäre es eine Idee, auch bei nur wenigen Spielenden mehrere Charaktere pro Kopf zu verwenden - zumindest für den Einstieg. Einige Spielende könnten z.B. zu Beginn die NSCs Dexter, Delian oder Nottel übernehmen. Eine Gruppe infiltriert das Kloster und reist dann nach Weiden. Die andere startet auf dem Weg nach Dragenfeld.

„Die Seelen der Magier“ (SdM)

- Die Prüfungen durch Rohezal entfallen.
- Die SCs werden gebeten, das Kloster zu untersuchen und zu infiltrieren, weil entweder ein Freund des Auftraggebers oder sogar eine Verwandte der Held*Innen selbst dem Kult verfallen ist. Es ist Job der Held*Innen, diese Person zu retten und herauszufinden, was der Kult will.
- Der Kult wird von einer Doppelspitze aus Liscom von Fasar und Azarel Scharlachkraut angeführt. Azarel war wie in der Vorlage Rohezals Agentin, wurde aber schnell korrumpiert und gewann Liscoms Vertrauen.
- Rohezal ist vermutlich nicht der Auftraggeber der Held*Innen, kann aber als Joker eingesetzt werden oder am Ende auftauchen, um noch recht mystisch ein wenig Kontext für das größere Bild zu vermitteln.
- Die Kultisten beten hier nicht nur Borbarad an. Liscom hat bereits weitreichendere Pläne. Er plant, die gesamte Kultzelle zu opfern, um Borbarad aus ihrer Lebenskraft später einen neuen Körper formen zu können. Dieses Projekt läuft parallel zu seinen Plänen in Dragenfeld.
- Liscom weiht Azarel irgendwann in diese Pläne ein und die Held*Innen können dies belauschen und gegen Liscom verwenden.
- Wenn die Held*Innen zu lange untätig sind, kann der Plan in einem großen Ritual während eines Gottesdienstes in die Tat umgesetzt werden. Je nachdem, was die Held*Innen tun, können beliebig viele Kultisten geopfert werden und Borbarads neuer Körper entsteht. Wenn Alptraum ohne Ende

noch gespielt werden muss, bleibt er aber eventuell noch seelenlos und die Ereignisse von „Unsterbliche Gier“ finden nicht statt, bzw. müssen angepasst in ein anderes Abenteuer einfließen.

- Die Held*Innen finden im Kloster Hinweise auf die Pläne in Weiden oder Dragenfeld - oder beides, je nachdem, wo die Kampagne weitergehen soll.

Kernfragen für den weiteren Verlauf der Kampagne:

Wen retten die SCs und wen töten sie? Niemand hier muss Plot-Rüstung haben und Liscom sollte sogar sterben, um als Untoter zurückzukehren. Liscom kann auch im Showdown dieses Abenteuers sterben, falls Borbarad hier schon einen neuen Körper erhält und im gleichen Kampf erneut als Untoter auferstehen.

Das Mündel der Held*Innen : Die irregeleitete Kultistin

Es wäre vermutlich wünschenswert, dass die Held*Innen ihre Zielperson (in unserem Stream: Selinde, Falks Halbschwester) retten, aber die wichtige Frage ist, ob sie sich ihnen anschließt und wie ernst sie das meint. Die Ex-Kultistin sollte in der Folge mit den Held*Innen reisen und sie sollte eine feste Beziehung zu einem oder mehreren von ihnen aufbauen - oder sogar schon Beginn der Kampagne an haben. Eine Borbaradianerin, die die Schwester einer Figur oder Ähnliches ist und deren Loyalitäten nie ganz klar sind, gibt der Kampagne ein persönliches Element und der SL viele Stellschrauben.

Diese Figur kann auch von einer Spieler*In geführt werden, wobei es natürlich einfacher wäre, sie als NSC zu führen. Sobald es zu einem persönlichen Treffen mit Borbarad kommt, wird er ihr anbieten, sich ihm anzuschließen. Sie kann dies unter Druck tun, um das Leben eines SCs zu retten.

„Alptraum ohne Ende“ (AoE)

- Kann fast 1:1 so ablaufen, wie bekannt. Sollte aber etwas gekürzt werden.
- Ist dies der Startpunkt der Kampagne, sind die Held*Innen vielleicht mit Waldemar von Weiden befreundet, der ihnen den Auftrag gibt, in Dragenfeld nach dem Rechten zu sehen.
- Ist eine Hexe oder Geweihte unter den SCs, hat sie selbst die Visionen, die zu Laniare führen.
- Für die Streamkampagne haben wir die Delian von Wiedbrück eingebaut, wie in der Special Edition der Kampagne beschrieben, aber auch das ist nicht nötig.
- Sollten SCs in vorigen oder parallelen Abenteuern gefangen genommen worden sein, können sie hier am Ende als Ritualopfer wieder auftauchen. Wird mit der gleichen Gruppe gespielt wie in „Seelen

der „Magier“, kann dies die Held*Innen nach Dragenfeld führen.

- Es kann hier bereits eine Spur darauf geben, dass Laniare ein Kind hatte, welches letztlich der Stein des Anstoßes war, der sie auf den Scheiterhaufen brachte. Jedoch sollte dies vage bleiben, da es hier noch eine falsche Fährte ist. Sollten die Held*Innen darauf anspringen, kann die Neuinterpretation von „Kanäle von Grangor“, die zu den „Kind“-Passagen von „Rausch der Ewigkeit“ führt, auch vorgezogen werden.

Kernfragen für den weiteren Verlauf der Kampagne:

AoE ist eher linear und auch das Finale ist recht fest vorgegeben. Je nachdem, wie gut die Held*Innen vorankommen, können sie den Alterungsprozess minimieren. Liscom wird hier sehr wahrscheinlich sterben, aber das hat ihn ja noch nie aufgehalten.

„Unsterbliche Gier“ (UG)

- Der Vampirplot kann stark gekürzt werden. Es reichen auch viel weniger Blutsauger.
- UG und AoE lassen sich auch hervorragend von einer oder mehreren Gruppen parallel spielen.
- Die Pardona, die Borbarad ihren Körper erschafft, ist die Pardona aus B-Venturien, und sie ist etwas unsicherer als ihr Pendant aus Aventurien Prime.
- Borbarads Rückkehr ist die erste Prüfung für die Überläuferin.

Kernfragen für den weiteren Verlauf der Kampagne:

Das Finale von UG gilt als DIE Railroad-Szene überhaupt, auf die die Held*Innen keinen Einfluss haben. Sie ist außerdem ikonisch und sollte wohl so stattfinden, wie sie beschrieben wird. Falls die SCs sie jedoch sprengen, kann immer noch Liscoms Plan zur Körperherstellung umgesetzt werden (z.B. durch Azarel) oder Borbarad findet später einen anderen Weg, oder ergreift einfach dauerhaft Besitz von einem NSC.

„Krieg der Magier“ (KdM)

- KdM ist eigentlich ein Zeitreiseabenteuer und vor allem ein Sandbox-Dungeoncrawl, der die Held*Innen 400 Jahre in die Vergangenheit schickt. Das Abenteuer ist eigentlich auch vor der Kampagne angesiedelt. Wir ersetzen die Zeitreise durch eine Illusionsfalle und kombinieren das Abenteuer hier mit Motiven aus „Mehr als 1000 Oger“, um es in die Gegenwart der Kampagne zu holen.
- Nach den Ereignissen in Dragenfeld und Weiden sorgt Herzog Waldemar dafür, dass die Held*Innen eine Audienz bei Kaiser Hal bekommen.
- Auf dem Weg zum Palast treffen sie Dexter Nemrod.
- Hal bereitet gerade die Geburtstagsfeierlichkeiten für die Zwillinge vor, die ihrem Sohn Brin geboren wurden. Sie bittet Dexter, sich um die Held*Innen zu kümmern.
- Dexter führt die Held*Innen zum Labor von Galotta,

der als Borbarad-Experte gilt. „Er hat sicher einen Rat.“

- Galotta gibt den Charakteren tatsächlich Infos dazu mit, wer Borbarad war und was er wollte. Er zeigt ihnen ein kleines Modell der Schwarzen Festung des Borbarad, die in einer Glaskugel auf einem seiner Schreibtische steht.
- Dies ist jedoch eine magische Falle und die Held*Innen werden in eine Illusionsglobule gezogen. Hier setzt dann die Kernhandlung von „Krieg der Magier“ an. Alles, was dort in der Vergangenheitsebene passiert, können die Helden auch hier erleben, jedoch im Idealfall stark eingekürzt und sie haben keinen Auftrag, Borbarads Herz zu beschützen o.Ä. Sie müssen einfach nur zum Kern der Globule im Zentrum der Festung vordringen und dort ein zentrales Ankerartefakt zerschlagen.
- Sollte es passen, sind andere Charaktere bereits hier in der Globule gefangen.
- Während die Held*Innen hier ihre Flucht planen erleben sie vor allem die finale Konfrontation von Borbarad und Rohal aus „Krieg der Magier“ mit.
- Sie können aber auch durch die Grenzen der Glaskugel sehen und miterleben, wie ein umtriebiger Galotta seine Sachen zusammenpackt. Er murmelt vor sich hin und verwünscht den neugierigen Dexter. Die neuesten Ereignisse zwingen ihn zum Handeln. Er muss jetzt den Auftrag seines Herren erledigen und fliehen. Die Kaiserfamilie muss sterben und dieses Mal wird das Reich eben fallen!
- Wenn die Charaktere die Globule überwunden haben, können sie in Galottas Labor noch weitere belastende Beweise gegen ihn finden. Ein großes Schwarzes Auge, das dazu dient, Oger zu kontrollieren, bringt ihn in Verbindung mit dem Ogerzug. Außerdem findet sich hier das Testament Borbarads und seine verängstigten Elfendienerinnen können über seine Motive (siehe Kasten) aussagen.
- Die Held*Innen müssen sich jetzt beeilen, Galottas Pläne zu vereiteln. Er beschwört auf der Geburtstagsfeier für die Kaiserzwillinge mehrere Zanthim, während Kaiser Hal ihm noch vertraut und daher seine Deckung fallen gelassen hat. Können die SCs den Kaiser und seine Familie retten oder Galotta einfangen?

Kernfragen für den weiteren Verlauf der Kampagne: Wer lebt und wer stirbt?

Alles ist möglich bis hin zum kompletten Auslöschen der Kaiserfamilie, was das Mittelreich ins Chaos stürzen würde und der Kampagne eine sehr düstere Richtung geben würde. In diesem Fall würden sich alle möglichen Adligen um den Thron streiten, vielleicht sogar Verwandte der Held*Innen. Und möglicherweise übernimmt Marschall Helme Haffax in Kriegszeiten die Kontrolle? Wahrscheinlicher ist aber, das zumindest Hal oder Brin überleben.

Galotta kann hier fallen, es wäre aber dramaturgisch besser, wenn er entkommt und von den Held*Innen bei der Flucht eine schwere Kopfwunde beigebracht bekommt, die ihn dauerhaft entstellt.

Galottas Motive

Der B-Venturien Galotta ist im Grunde genauso verkommen wie die Originalversion (die Romane nicht mit einbezogen), auch wenn die ständigen Sticheleien durch Nahema entfallen.

Seine Motive sind aber leicht andere. Der Ogerzug ist keine Rache für die ungerechte Behandlung, die er erfahren hat, sondern einfach nur ein Experiment, das schief lief und das er vertuscht hat. Seine Beziehung zu Hal ist komplexer. Sein Ziel ist die Gottwerdung und ein Kaiser kann theoretisch als Gott angebetet werden. Er ist Hofmagier geworden und dafür über Leichen gegangen, um Hal nahe zu kommen und die alleinstehende Kaiserin schließlich zu ehelichen. Er flüstert ihr immer wieder die Ideen von der Vergöttlichung ein, doch Hal hat dafür keinen Kopf und weist ihn zudem immer wieder zurück, was mit der Zeit den Hass in Galotta geschürt hat. Er hat sich schon lange den Lehren des Borbarad verschrieben und wird bei dessen Rückkehr zu seinem hochrangigsten Agenten, dessen erste Mission es ist, dem Mittelreich die Führungsebene zu nehmen.

„Grenzenlose Macht“ (GM)

- Wir haben den ganzen Strang um den Zauberstab gekürzt mit der Begründung: So was braucht ein Halbgott nicht. Vor allem aber aus Zeitgründen.
- Die Anwerbung kann entfallen. Die Held*Innen erhalten von Waldemar oder in Gareth den Auftrag, die Al'Anfanischen Prophezeiungen aus dem Kloster Arras de Mott zu holen, wodurch viel Vorgeplänkel entfallen kann.
- Das Abenteuer kann parallel zu KdM laufen, falls mit mehreren Gruppen gespielt wird.
- Die Praiosgeweihten erlauben aber keine Einsicht in dieses Schriftstück, solange der Saboteur der Bauarbeiten nicht gefasst ist.
- Archon Megalons Sabotageakte können gekürzt werden.
- Die Held*Innen können natürlich auch einfach den Auftrag der Praioten ignorieren und in die Bibliothek einbrechen, um an die Prophezeiung zu kommen.
- Die Orks, mit denen die Praioten im Streit liegen, sind weniger aggressiv. Einige helfen sogar beim Tempelbau, werden aber schlecht behandelt und murren. Der Schwertkönig Raidri, der bei uns ein Ork ist, kann hier versuchen vermittelnd aufzutreten und will den Held*Innen helfen, wo er nur kann.
- Das frustrierende Element des Originalabenteuers, dass die Held*Innen den Saboteur nicht finden können und von der Burg gejagt werden, um dann einen neuen Auftrag zu bekommen, haben wir entfernt. Die Held*Innen werden nicht von der Burg gejagt, solange sie es sich nicht aktiv mit den Praioten verschissen haben.
- Die Held*Innen sollten recht schnell merken, dass im Kloster etwas faul ist und spätestens wenn sie sich mit den Praioten angelegt haben, kommt Megalon direkt auf sie zu und will sie als Verbündete anwerben.
- Der Druide hat auch hier Gefangene, die er als As-

tralspeicher nutzt. Der Magier sollte allerdings eine wiederkehrende Figur sein: Rakorium oder Rohezal (der sich absichtlich fangen ließ, um ein Auge auf das Geschehen zu haben).

- Das Abenteuer kann damit ausgehen, dass die Held*Innen sich mit dem Druiden und seinen Goblins verbünden, um das Kloster zu stürmen. Sie können es natürlich auch heimlich infiltrieren oder einfach gehen, sobald sie die Prophezeiungen haben.

Kernfragen für den weiteren Verlauf der Kampagne:

Wird Archon Megalon zu einem Verbündeten?

Gelingt den Borbaradianern ihr Ritual oder nicht? Je nachdem wächst Borbarads Machtfülle und sein Feldzug schreitet schneller voran. Das heißt nicht, dass den Held*Innen eine stärkere Übermacht in Kämpfen entgegen geworfen wird, sondern dass sie weniger Ruhepausen haben, mehr Städte fallen und mehr NSCs sterben werden.

„Pforte des Grauens“ (PdG)

- Dies ist bereits ein sehr offenes Abenteuer. Wir haben es für unsere Zwecke nur etwas gekürzt.
- In der Originalversion hat Borbarad hier die Gestalt von Delian von Wiedbrück übernommen. Wir haben das bei uns geändert, aber nur, um die Autoren unter den Spielenden zu überraschen, die diesen Twist schon kannten. In unserer Fassung hatte Borbarad bereits den Fürsten von Maraskan „übernommen“ und da dieser die erste geplante Anlaufstelle der Held*Innen war, konnten sie früh mit eigenen Augen sehen, was passiert war.
- Die Held*Innen begegnen noch in Gareth oder auf dem Weg Helme Haffax und lernen ihn als ehrenhaften Mann kennen. Falls die SCs im Geheimen handeln, kann er ihnen, je nachdem, wie bisherige Begegnungen abgelaufen sind, bei einer Routinekontrolle ihres Schiffes dennoch Ärger machen.
- Wenn das Schiff der Held*Innen kentert und sie sich in den Dschungel Maraskans retten, begegnen sie schnell den Freiheitskämpfern, die gegen das Mittelreich revoltieren, aber ohne es zu wissen nun Borbarad als Gegner haben. Die Freiheitskämpfer treten sympathisch auf, lassen die Held*Innen sogar gehen, als eine Patrouille des Fürsten ihren Weg kreuzt, die nach ihnen sucht. Die Charaktere werden zum Fürsten gebracht, den sie als Borbarad erkennen dürften. Borbarad bietet erneut ein Bündnis an.
- Sollte Helme Haffax nicht inzwischen schon Anführer des Mittelreichs sein, wird er zu dieser Szene dazustoßen und den Held*Innen Zeit zur Flucht verschaffen. Er wird dann von Borbarad auf dessen Seite gezogen, da ihm vor Augen geführt wird, dass er nicht gewinnen kann. (siehe Kasten zur Motivation Helmes)
- Das Abenteuer läuft ansonsten im Prinzip genau so ab, wie es geschrieben wurde - nur eben leicht gekürzt.
- Rakorium tritt direkt persönlich und gemeinsam mit seinem Schüler Nottel auf, um zu viele handelnde Figuren zu vermeiden. Er teasert hier

bereits die sieben Kelche.

• Es muss nicht so laufen, dass die Held*Innen am Ende scheitern. Sie können die drei Dämonen schwerer erlangen!

Kernfragen für den weiteren Verlauf der Kampagne:

Wer hat die Dämonenschwerter? Wenn die Held*Innen sie erbeuten, wo bringen sie sie hin? Diese Stadt wird Ziel des ersten offenen Angriffs Borbarads.

Je nachdem, wie sich Helmes Schicksal entwickelt, ist die Frage, auf wessen Seite er am Ende dieses Abenteuer steht.

Wichtig ist auch, wie sich die Held*Innen gegenüber den maraskanischen Freiheitskämpfern verhalten.

Helmes Motivation

Es ist wichtig, dass die Held*Innen Zeuge der Szene werden, in der Helme Haffax sich Borbarad anschließt. Er sollte dies tun, um den Held*Innen eine Chance zu geben. Sein Opfer mag extrem wirken, aber er hat erkannt, dass es die Gezeichneten lebendig braucht, um Borbarad zu stoppen. Er wird Borbarad loyal dienen, aber in seinem Namen keine Grausamkeiten durchführen. Er wird die ganze Zeit Wege suchen, den Dämonenmeister von Innen zu besiegen und dafür immer mehr Kompromisse eingehen, die sein Seelenheil gefährden. In unserer Fassung wurde er so am Ende einer der Gezeichneten.

„Bastrabuns Bann“ (BB)

Nicht wenige sind der Meinung, dass „Bastrabuns Bann“ ein gutes Abenteuer ist, das in der G7-Kampagne aber nichts verloren hat und das sich leicht rauskürzen ließe.

Das sehen wir ähnlich, die Geschehnisse hier wirken, als wären sie eher für ein Nebenlinien-Abenteuer gedacht. Daher sind unsere Änderungen auch drastisch.

- Den Plot haben wir komplett über Bord geworfen. Alles um Abu Terfas und seine Chimären ist bereits passiert und Tarlisin von Borbra hat sich darum gekümmert. Er trägt jetzt „den Handschuh“.
- Die Held*Innen werden nach Borbra geschickt, um Tarlisin zu seinen Forschungen an Bastrabuns Bann zu befragen. Der Auftraggeber ist offiziell die Drachenei-Akademie. Es kann aber auch der Kaiser, Dexter oder ein anderer passender NSC sein.
- Der Plot, den wir bespielt haben, leiht sich dafür Elemente aus dem Roman „Sphärenschlüssel“ (eigentlich nur dessen erstem Kapitel) und ist hinreichend kurz.
- Tarlisin ist bereit, den Held*Innen die Formel für den Bann zu geben, bittet sie aber im Gegenzug um einen Gefallen. Er will Borbarads Schwarze Feste untersuchen und da die Held*Innen diese bereits aus einer Globule kennen, sollen sie ihn begleiten.
- Tarlisin spürt nahe der Festung einen immer größer werdenden Sphärenriss, der Teil eines großen Plans von Borbarad sein könnte. Er sucht Mittel, die sen zu verschließen und glaubt an ein Artefakt, das dazu in der Lage sein könnte. Er nennt es das „Desiderat“.
- Der Plot um diesen Riss und den Sphärenschlüssel ist ein großer Nebenschauplatz der Kampagne, der eigentlich nicht in eine gekürzte Version hinein muss. Es ist reine Geschmackssache, ob man ihn übernehmen will. Wir haben es ehrlich gesagt nur

ein wenig halbherzig getan, im Finale aber ein paar Motive aufgegriffen.

- Wenn die Held*Innen zur Festung reisen, erleben sie die Erhebung des untoten Drachen Rhaz-zazzor, der jedoch noch geschwächt ist, was den Charakteren erlaubt, ihn zu umgehen, und die Festung zu erforschen.
- Was findet sich eigentlich in der Festung? Je nachdem, welche Elemente ihr nutzen wollt: das Desiderat (das dann später mit der Rohalskappe kombiniert werden muss), einen Teil des Steins der Weisen für Rohals Versprechen, einen der sieben Kelche...
- Borbarad erscheint und ergreift vom Körper Tarlisins Besitz. Der Handschuh springt auf einen der SCs über. Vermutlich ist Flucht hier die angebrachte Option.

Kernfragen für den weiteren Verlauf der Kampagne:

Wie stehen die Held*Innen zu Tarlisin und was haben sie in der Festung noch erfahren?

Kriegsrat in Gareth

(oder wo auch immer die Spielenden ihn haben wollen)

Zwischenstand:

Hier beginnt der wirklich offene Teil der Kampagne. Alle bisherigen Abenteuer waren recht geradlinig und hatten klare Start- und Endpunkte. Ab jetzt beginnt die Invasion der Verdammten und damit bestimmt jede Entscheidung der Spielenden über Leben und Tod in Aventurien. Das sollten sie auch zu spüren bekommen. Außerdem wird jetzt relevant, was sie bisher erreicht haben. Borbarads Brutalität und Schnelligkeit hängt von folgenden Faktoren ab:

Wann und wie bekam er seinen Körper?

Hat er die Dämonenschwerter oder wie kann er sie wieder erlangen?

Welche seiner Schergen leben noch?

Glückte das Ritual in Arras de Mott?

Das Mittelreich hingegen kann sich besser oder schlechter verteidigen, je nachdem wie es um diese Dinge steht:

Lebt die Kaiserfamilie noch? Zumindest teilweise?

Oder ist das Reich in Aufruhr und im Zwist?

Führt Helme Haffax das Reich an? Und wurde er trotzdem pervertiert?

Es sollte an dieser Stelle einen Kriegsrat mit den Held*Innen und allen wichtigen NSCs geben - der kann in Gareth, Khunchom oder wo auch immer es gerade sinnvoll erscheint stattfinden.

Es wird hier beschlossen, dass Rohals Rückkehr eingeleitet werden muss und dass die Sieben Kelche versammelt werden müssen, um Siebenstreich neu zu schmieden. Die Charaktere müssen hier nicht alles selbst machen und können delegieren. Es sollte jedoch klar werden, dass Rohezal und die magische Welt Aventuriens noch Vorbereitung für die Rohal-Sache brauchen, eventuell sogar noch ein paar Artefakte, die jemand besorgen muss.

„Siebenstreich“

- Wir ziehen dieses Abenteuer in der Reihenfolge vor, weil es im Grunde eine Sammlung von „Fetch-Quests“ ist und somit der perfekte Mittelteil der Kampagne, während „Rohals Versprechen“ sich eher als emotionaler Tiefpunkt der Story vor dem Finale eignet. Das eigentliche Schmieden von Siebenstreich, also das Finale des gleichnamigen Abenteuers, findet aber kurz vor dem finalen Abenteuer statt. Dieses Modul wird also aufgeteilt in die folgenden Kurzabenteuer.
- Die Held*Innen entscheiden, welches davon sie an gehen und in welcher Reihenfolge - und wo NSCs ausreichen müssen. Entsprechend müssen sie auch mit den Konsequenzen leben. Die Abenteuerlocations, die sie vernachlässigen, werden untergehen. Die SL kann den SCs immer zwei Ziele zur Wahl stellen und für das nicht gewählte die schlimmen Konsequenzen durchziehen - oder direkt alle Abenteuer zur Wahl stellen und die SCs ihre Ressourcen frei verteilen lassen. Dann muss die SL abwägen oder auswürfeln, wie gut die Sache läuft. Wenn die SCs z.B. entscheiden, sich und fünf NSCs auf fünf Ziele aufzuteilen, also nur zwei Charaktere pro Schauplatz handeln können, ist das sicher nicht die beste Idee. Abenteuer, die an NSCs abgegeben werden, können offscreen stattfinden, mit den NSCs ausgespielt werden - oder die NSCs fahren es gegen die Wand und rufen dann doch noch um Hilfe.

Die Dämonenbrache: Der Kelch an Hluthars Grab

- Das Teilabenteuer kann wie beschrieben gespielt werden, wir haben bei uns nur die Recherche stark gekürzt und Balphemor gegen Galotta ersetzt, um nicht noch mehr Bösewichte einzuführen.
- Was, wenn das hier schief geht? Galotta erschafft einen dämonisch beseelten Pflanzengolem, der eine Schneise der Verwüstung durch Gareth zieht.

Lorgolosch: Der Kelch der Brillantzwerg

- Einer der Kelche für Siebenstreich wird hier verwahrt, doch die Stadt ist bereits belagert, wenn die Held*Innen ankommen. Hier kann das Finale von Brogars Blut als Pate dienen. Es muss keine unmittelbare Evakuierung geben, wenn die Verteidigung gut genug läuft und Borbarads Macht nicht zu stark ist.
- Zwergische Held*Innen können hier ihre Familie wieder treffen. Das ist auch bei Ambosswergen möglich, deren Verwandte hier sind, um den alten Vettern beizustehen.
- Bei den Kämpfen in den Tunneln werden die Held*Innen verschüttet und müssen von den Zwergen gerettet werden. Das gibt Gelegenheit für ein Rubingespräch mit Borbarad und damit der Krieg „draußen“ weiterlaufen kann.
- Was, wenn die SCs das zu lange hinausschieben? Lorgolosch fällt, relevante NSCs, die hierher geschickt wurden, können sterben. Der Kelch kann von einem NSC gerettet werden oder von den Gegnern erbeutet und wird dann zu einer anderen

Location in Tobrien gebracht, wo er geborgen werden muss.

Havena: Der Kelch Nahemas

- Einer der Kelche ist in unserer Version in Nahemas Besitz gelandet und um an ihn zu gelangen, muss deren verfluchter Turm in der überfluteten und nebligen Unterstadt Havenas besucht werden. Natürlich sind auch die Borbaradianer hinter dem Kelch her.
- Der Turm wurde vor 200 Jahren durch den Absturz von Pardonas Sphärenschiff aus der aktiven Geschichte getilgt. Teile des Gebäudes befinden sich in einer Zeitstasis. In anderen läuft die Zeit rückwärts. Es haben sich Blasen von Anti-Zeit gebildet und im Grunde ist für die SL hier alles möglich, auch das bei einem Kampf Geschosse im Nichts verschwinden, extrem verlangsamt werden oder treffen, bevor sie abgefeuert wurden. Treppen stürzen ein und bilden sich neu, Flaschen mit Alchemika explo- und implodieren usw.
- Der Kelch findet sich nahe Nahema selbst in ihrem Labor unter der Turmspitze. Mit Mühe kann Nahema selbst befreit werden - aber will man das? Es finden sich außerdem Trümmer des Sphärenschiffs aus einem unbekanntem Material - die SCs können hier den Spuren einer noch viel größeren Story nachgehen, so sie denn Interesse daran haben.
- Was, wenn die Held*Innen zu spät kommen oder versagen: Die Borbaradianer bekommen den Kelch, eventuell bringen sie auch Nahema in ihre Gewalt.

Perricum/Ysilia: Der Kelch der Rondrakirche

- Eine Delegation der Rondrakirche, unterstützt von einigen Amazonen, darunter Gilia von Kurkum und Ayla von Schattengrund, soll deren Kelch nach Gareth bzw. zum Schlund bringen. Eigentlich sollten sie dieser Aufgabe gewachsen sein, aber Torxes von Freigeist stiehlt den Kelch und bringt ihn ins belagerte Ysilia, v.a. um den Gezeichneten dort eine Falle zu stellen.
- Als Vorlage kann das entsprechende Kurzscenario um den Untergang von Ysilia genutzt werden.
- In der Stadt können die Held*Innen Flüchtlinge vor den Toren retten - das Omegatherion umzingelt die Stadt langsam und über den Ylisee nähern sich Dämonenarchen. Sie müssen natürlich auch selbst erst einmal in die Festungsstadt hinein kommen.
- Drinnen müssen sie auf der Suche nach Torxes ermitteln. Dieser will die SCs so lange hinhalten, bis der finale Schlag gegen die Stadt geführt wird und dann mit einem Karakilreiter fliehen, der ihn abholen soll.
- Das Schicksal Ysilias ist besiegelt, aber die Held*Innen können helfen, viele Leben zu retten und dafür auch den hier anwesenden Archon Megalon einspannen.
- Schlimme Dinge: Wenn die Held*Innen zu spät kommen, können sie hier niemanden mehr retten. Der Kelch bleibt aber hier,



eventuell werden auch andere Kelche, an die die Held*Innen nicht gekommen sind, hierher verbracht, um die große Falle doch noch zuschnappen zu lassen. Sollten die Held*Innen hingegen früh genug reagiert haben oder sollte Borbarads Macht zu schwach und die der Amazonen zu stark sein, kann der Diebstahl auch scheitern und es wird andere Momente wie den in Ysilia geben.

Notmark: Der Kelch Uriels

- Eigentlich holt Rohezal auf seinem Drachen den Kelch aus dem Norden. Er bietet sich auch in dieser Mission an, nach Burg Grauzahn zu fliegen und das Artefakt bei Graf Uriel von Notmark abzuholen.
- Das ist jedoch eine Falle: Uriel ist zu Borbarad übergelaufen. Bei Grauzahn lauert der untote Drache Rhazzazor Rohezal und Faldegorn auf, der Drache wird getötet und in einem epischen Kampf wird auch Rohezal schwer verwundet. Er besiegt die meisten Schergen Uriels, bevor Uriel selbst von Borbarad nach Süden abgezogen wird. Rohezal rettet sich sterbend in die Katakomben unter Grauzahn, wo er den Kelch in einem magischen Wandversteck deponiert. Dann verwandelt er sich selbst zu Stein, um dem Tod zu entgehen. Rhazzazor wartet in untoter Menschengestalt in der Burg auf die Held*Innen, die er hier ebenfalls erledigen will
- Die Held*Innen erhalten einen Hilferuf des verwundeten Rohezal - sofern sie ihn nicht direkt begleiten und das alles aus erster Hand mitbekommen. Sie finden dann die vom Kampf halb zerstörte Burg Grauzahn vor und müssen wie im Originalabenteuer den letzten Wunsch der sterbenden Faldegorn erfüllen und Rohezal sowie den Kelch finden. Dabei stellt ihnen Rhazzazor nach, der sich immer wieder in einen Menschen verwandelt, wenn die Gänge eng werden - und zurück in einen Drachen, wenn er es kann. Wie stark Rhazzazor ist, hängt von der hier angebotenen Version von „In den Fängen des Dämons ab“. Es sollte den Held*Innen aber klar sein, dass sie den Kaiserdrachen nicht alleine besiegen können.
- Am Ende sollten sie mit dem Kelch durch die unterirdischen Flussläufe unter der Burg entkommen. Die Burg selbst stürzt durch Rhazzazor Wutanfall ein.
- Optional finden die Held*Innen hier noch die mystischen Schwanenflügel der bornischen Geflügelten und können sie für eine spätere Schlacht z.B. Gilia von Kurkum übergeben oder selbst benutzen. Wir haben uns die Freiheit genommen, den echsischen Gezeichneten damit zum Flugdrachen zu machen.

Die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden

- Dies waren unsere einzigen Querverweise zu „Das Zerbrochene Rad“. Ob die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden, wo Waldemar von Weiden vermutlich fallen wird, nur offscreen stattfindet oder ausgespielt wird, ist jeder Runde natürlich

selbst überlassen. Für uns waren es dann gegen Ende schlicht zu viele Schlachten und die Held*Innen können nicht überall dabei sein. Sollten sie an der Schlacht teilnehmen, leiden natürlich wieder andere Schauplätze, aber vielleicht überlebt ja Waldemar?

- Ohne Nahema haben die Bornländer weniger Chancen, sich zu behaupten und ohne Gilia und die Flügelrüstung sind sie wahrscheinlich verloren.

Rakoriums Kelch

- Dieser Kelch ist die ganze Zeit bei Rakorium. Es ist nur wichtig, dass er nicht verloren geht und dass der alte Zausel überzeugt wird, ihn am Ende auch herzugeben.

Begegnungen in Tobrien während dieser Quests:

- Die Held*Innen begegnen den Trollen, um sie für später zu etablieren.
- Die Held*Innen begegnen Amazonen vor/nach dem Angriff auf Kurkum für weitere Spannung und um Gilia zu etablieren. Falls Kurkum angegriffen wird, sind die Amazonen der Hilfe durch die SCs nicht abgeneigt. Darunter würde dann aber wiederum ein anderes Ziel leiden. Treffen die SCs beispielsweise die Amazonen auf dem Weg nach Lorgolosch, ignorieren sie aber, hat die Schlacht um Kurkum bei ihrer Rückkehr stattgefunden.

Auf der Seite Borbarads

In der Stream-Kampagne haben wir immer mal wieder den Blickwinkel gewechselt und gezeigt, was auf der Seite der Borbaradianer gerade passiert. In einem Videospiel wäre das eine klassische Cutscene, in dieser interaktiven Kampagne wollten wir, dass es auch hier frei Spielende gibt, von deren Aktionen der Erfolg der Borbaradianer ebenfalls abhängt.

Die Figuren auf der „bösen“ Seite waren:

- die überlaufene Schwester eines der Gezeichneten
- Helme Haffax
- Torxes von Freigeist
- in einer besonderen Session Dimiona und Rhazzazor
- sowie ein paar extra für ein Abenteuer angefertigte Schergen.

Wenn in eurer Kampagne tatsächlich jemand überläuft, wäre es am besten, wenn sich diese/r Spielende eine neue Figur für die „gute“ Seite erschafft - vielleicht einen Diener eines der anderen Held*Innen. Gleichzeitig kann der Handlungsstrang auf der „bösen“ Seite gespielt werden. Die anderen Spielenden können sich dann neue Borbaradianerfiguren für diese Sessions erstellen oder die NSCs (Helme, Dimiona, etc.) übernehmen. Wichtig ist dabei natürlich, dass sie Ingame- und Outgame-Wissen trennen und sich die Bösen nicht aktiv selbst sabotieren. Die Missionen werden immer von Helme Haffax (sofern er übergelaufen ist) und einem Kommando-trupp durchgeführt, dem alle übergelaufenen Charaktere angehören. Je nach Wichtigkeit der Mission gibt es zudem noch Söldner und ganze Armeen, über die die SCs hier verfügen können. Borbarad erklärt seinen Agenten die jeweilige

Mission immer persönlich und sein Tonfall passt sich natürlich dem Erfolgsgrad und der Loyalität seiner Schergen an.

Diese Loyalität sollte hierbei stets Thema sein. Wer unter Borbarad dient - und vor allem wer das nur zum Schein tut oder aus selbstlosen Motiven die Seiten gewechselt hat, lebt gefährlich und sollte paranoid sein. Alle anderen Schergen sind nur zu bereit, ihre Kollegen vor den Straßenkarren zu schubsen, um in der Hierarchie aufzusteigen. Jeder muss den Schein des menschenverachtenden Monsters wahren, denn für Borbarad bedeutet es nichts, wenn ein Dorf niedergebrannt werden muss, um dem Ziel einen kleinen Schritt näher zu kommen. Es ist also wichtig, dass immer wieder Szenen entstehen, in denen die Überläufer*Innen (vor allem, wenn sie nur übergelaufen sind, um andere zu retten oder um Borbarad so den Todesstoß versetzen zu können), vor die Probe gestellt werden: Sind sie bereit, Unschuldige zu opfern, um ihre Tarnung zu wahren? Oder finden sie Kompromisse und Ausreden?

Es versteht sich von selbst, dass es sich positiv auf die Gezeichneten auswirkt, sollten die „bösen Held*Innen“ scheitern. Jedoch wird Borbarad Unfähigkeit auf Dauer nicht tolerieren.

Die SCs auf der „bösen“ Seite können auch sehen, wie an der fliegenden Festung gearbeitet wird.

Dieser Wechsel zwischen den Seiten sorgt für eine dynamischere, filmhaftere und spannendere Kampagne. Außerdem erhalten die Spielenden so Einblicke in Borbarads Psyche und seine Pläne - die den Gezeichneten natürlich noch verborgen bleiben.

Mögliche Abenteuer sind:

Rückeroberung der Dämonenschwerter (oder anderer Artefakte)

Falls die Gezeichneten in PdG die Schwerter erbeutet haben oder es ihnen gelungen ist, andere Gegenstände in ihren Besitz zu bringen oder NSCs gefangen zu nehmen, die Borbarad noch braucht, schickt er einen Stoßtrupp los, um das wieder geradezurücken. Es ist unmöglich, vorherzusehen, um was es sich dann genau dreht und wo die Gezeichneten das McGuffin untergebracht haben. Im Stream traf es die Drachenei-Akademie in Khunchom, wo die SCs die drei Schwerter platziert hatten. Helme und seine Schergen drangen in die Akademie ein, während ein Heer für Ablenkung sorgte. Sie töteten den Akademieleiter und entwendeten die Schwerter wieder.

Als Hinführung zu dieser Mission ist es denkbar, dass die Borbaradianer die masakanischen Widerständler „verhören“ müssen, die den Gezeichneten in PdG geholfen haben.

Kurkum schleifen: „Goldene Blüten auf Blauem Grund“

Auch die Bösewichter sollten unter Druck geraten. Borbarad lässt seinen Heerführer frei entscheiden, welches Ziel wichtiger ist. Sollten die Gezeichneten einen Erfolg errungen haben, den Borbarad negieren will - aber der Erfolg für die Spielenden am Tisch soll nicht rückgängig gemacht werden, gibt es Helme die Wahl: Soll es um eine Rückeroberung gehen, oder soll Kurkum geschleift werden? Dadurch hätte der Erfolg der Held*Innen in PdG z.B. die Amazonenburg gerettet und weitere Spezialtruppen für die Endschlacht freigeschaltet. Sollten sich die bösen Charaktere entscheiden, Kurkum anzu-

greifen, kann „Goldene Blüten auf Blauem Grund“ aus ihrer Angreiferperspektive gespielt werden.

„In den Fängen des Dämons“

Rhazzazor hat seine volle Macht noch nicht entfaltet.. XXXX (was war es?) liegt im Kerker des Drachenforschers Pher Drodont unter der Stadt Warunk. Diese ist noch umkämpft, der Schwertkönig führt den Widerstand an. Rhazzazor in Menschengestalt, Helme und andere Schergen sollen von außerhalb der Stadt in die Anlage eindringen und XXXX bergen, damit der Drache sein Potenzial ausschöpfen kann. Dabei geraten sie an Flüchtlinge („gefährliche Zeugen“) und im Dungeon an den Schwertkönig selbst. Der Dungeon ist voller Fallen und es würde sich anbieten, die mitgebrachten Söldlinge einfach hineinlaufen zu lassen. Sobald Rhazzazor XXX wiedererlangt hat, kann er Warunk im Alleingang einnehmen.

Treueprobe („Tal der Finsternis“)

Kurz vor dem Finale in Rausch der Ewigkeit sucht Borbarad einen Vorwand, um die Loyalität etwaiger Überläufer*Innen zu testen. Entweder er hat eines der Zeichen erbeutet oder er gibt vor, dies getan zu haben. Im Idealfall ist es das Zeichen eines Helden / einer Heldin, mit dem/der die Überläuferin eng verbunden war. Borbarad befiehlt ein Ritual, um das Zeichen zu vernichten (in unserem Fall war es das Rubinauge). Für das Ritual sind Menschenopfer nötig und im Idealfall sind dafür auch Menschen gefangen genommen worden, welche die Überläuferin kennt; vielleicht beim Fall Ysilias. Dies sollte diesen SC dazu bringen, kurz vor dem Finale doch noch die Seiten zu wechseln. Sollte diese Figur fliehen, schickt Borbarad Helme als Vollstrecker hinterher, was wiederum eine Treueprobe für diese Figur ist, davon ausgehend, dass Helme und die Überläufer-Figur sich inzwischen angefreundet haben. Gibt es keine/n Überläufer*In, müssen andere Stellschrauben gefunden werden, um Zweifel in den SCs zu wecken, oder zu zeigen, dass Helme noch nicht verloren ist.

In der Stream-Kampagne war dies auch die Folge, welche die Prophezeiung „... werden Löwe und Einhorn zusammen ins Tal der Finsternis gehen“ erfüllte. Die handelnden SCs waren ein gefangener Draconiter und die übergelaufene Selinde von Grantenhag, deren Wappen ein Löwe war.

Borbarads Pläne

Die „bösen“ SCs erfahren mehr über Borbarads Motivation. Sein Plan ist es tatsächlich, allen Menschen Aventuriens die Magie zu schenken. Dafür will er ein großes Ritual abhalten, bei dem der Sphärenriss über der gorischen Wüste eine Rolle spielen kann. Mit Hilfe des Erzdämons Amazeroth will er allen einen Pakt anbieten, der sie zu Blutmagier*Innen machen würde. Amazeroth hat natürlich großes Interesse daran, dass dieser Plan umgesetzt wird. Ebenso wünscht sich Pardona Prime dies, da sie plant, sich dann als neue Göttin der Magie aufzuschwingen. Mit der Zeit können Borbarads Schergen das Ausmaß dieses Planes erfassen - und erkennen, dass Borbarad von Amazeroth manipuliert wird. Mehr dazu unter „Rausch der Ewigkeit“.

Nachdem wir so viele Variablen präsentiert haben, können wir jetzt unmöglich sagen, wie Aventurien beim Ende der Kampagne aussieht. Wir gehen also einfach in der Folge von den Ereignissen bei uns in der Runde aus und überlassen es auch, dies an die Gegebenheiten anzupassen.

„Rohals Versprechen“

Mit „Rohals Versprechen“ wird in unserer Version der letzte Akt der Kampagne eingeleitet. Vorher gibt es aber noch einen emotionalen Tiefpunkt. „Rohals Versprechen“ ist ein recht lineares Abenteuer, in dem es vor allem darum geht, Exposition zu vermitteln. Die Spielenden sollen über alle Aspekte der Handlung Bescheid wissen. Zu tun gibt es dann hier relativ wenig. Was passiert bei uns?

- Die magische Welt Aventuriens hat alle Artefakte zusammengetragen, die es braucht, um Rohal zu rufen. Eventuell haben die Gezeichneten dabei ja auch geholfen. Jetzt geht es darum, dies auch wirklich zu tun. Im Originalabenteuer müssen die Held*Innen gleich mehrere Magier*Innen überreden. Bei uns wurde das verdichtet und es galt nur, den unsympathischen Eisenkober zu überzeugen.
- Das Abenteuer besteht aus vielen Vorlesetexten. Einige davon sind in der verdichteten Version der Kampagne nicht wichtig. Andere haben wir in einer Spezialfolge der Kampagne ausgesprochen und ihr könnt sie gern bei Bedarf verwenden (https://youtu.be/z7G6x1Uxb7o?list=PLjKM-KYfsyfM5_NvUSOSMYLrZYNuAJYV9).
- Ansonsten gibt es einiges an Foreshadowing zum düsteren Schicksal Aventuriens. Das ist auch toll, kann sich aber gern direkter auf die Held*Innen beziehen. Wenn z.B. ein Elfenkopf im Hof der Magierakademie abgeworfen wird, kann das gern der Kopf eines Elfen sein, den Charaktere auch kennen.
- In unserer Version sind auf dem Konvent alle bisher aufgetauchten „guten“ NSCs anwesend, sogar der Kaiser.
- Vor allem das Finale haben wir stark gekürzt. Es findet nicht abseits der Akademie statt, sondern im Hörsaal. Wenn Rohal gerufen wird, verlassen die meisten Magier*Innen den Raum, um keine Überladung zu erzeugen - und um die Truppen Borbarads abzuwehren, die jetzt bereits Punin angreifen.
- Der Nachteil bei der Umkehr der Abenteuer-Reihenfolge ist, dass Rohezal hier bereits tot sein dürfte - aber natürlich nicht sein muss.
- In unserer Version ist das Rubinauge ein zweischneidiges Schwert (sorry für die Stilblüte). Man kann damit Borbarad finden - doch er kann auch den Träger des Auges finden. Bei der Anrufung Rohals, mitten im Dialog mit ihm, versucht Borbarads Geist durch das Auge zu dringen und Besitz von einer Figur im Raum zu ergreifen, die der Träger sieht. Der Träger kann dies nicht verhindern, wohl aber entscheiden, wer Borbarads temporärer Wirt wird (und dabei stirbt).
- Dann entspinnt sich der Showdown zwischen Rohal und Borbarad wie beschrieben, Rohal ver geht - und Borbarad beschwört Shihayazhad, um die Rohalskappe an sich zu bringen. Unter großen Opfern können die Gezeichneten entkommen, während die Pentagramm-Akademie in Schutt und Asche gelegt wird.
- Ab hier folgen wir dem vorgegebenen Abenteuer

nur noch vage und greifen stattdessen auf andere Versatzstücke zurück.

Kernfragen für den weiteren Verlauf der Kampagne:

Jetzt geht es schlicht darum, wer von den Charakteren noch lebt und wer nicht.

„Die Attentäter“ (optional)

Mit dem Klassiker von Ulrich Kiesow hat dieser Abschnitt jetzt wenig zu tun. Er geht davon aus, dass die Held*Innen Kaiser Hal aus den Trümmern der Akademie gerettet haben. Die SCs sind schwer verletzt und auf magischem Weg werden sie an einen Ort gebracht, den sie als sicher erachten. Idealerweise ist das ein Zuhause einer/s der Held*Innen, vielleicht das Landgut von dessen/deren Familie oder ein abgelegener Bauernhof. Attentäter schleichen sich in das sichere Idyll und versuchen, Hal zu ermorden und die SCs können sich erneut beweisen.

Hier können Gefallene betrauert werden und es wird Zeit für emotionales Charakterspiel. Der Kaiser schlägt einige SCs zu Rittlern, wenn passend - und kann sich auch in Familienkonflikte einmischen (in unserem Fall wies er den abweisenden Vater von Krieger Falk in seine Schranken).

Am Ende dieser kurzen Ruhephase sollte ein Fingerzeig von Rohal aufgegriffen werden (siehe „Kanäle von Grangor“). Eventuell ist Rakorium anwesend (in unserem Fall trug er für kurze Zeit die Kappe und war dadurch klar im Kopf). Rakorium könnte diese Erkenntnis haben: „Die Kappe will einen neuen Träger. Die sieben Zeichen können Borbarad endgültig vernichten. Rohal hat sich töten lassen, damit Zirkel der Wiedergeburt durchbrochen wird. Wir brauchen die restlichen Zeichen - und damit Siebenstreich.

Der Zeitfrevler hat damals einen Gegenpol erschaffen. Den müssen wir finden.“

„Der Lichtvogel“ (optional)

In „Rohals Versprechen“ geht es dann laut Originaltext mit der Anrufung des Lichtvogels in Drakonia weiter. Das bedeutet: Mehr Metaplot und mehr Vorlesetexte - und hier findet sich kanonisch auch „das Kind“.

Wir haben nur einen Teil der Held*Innen dorthin geschickt und das Kind woanders versteckt. Im Abenteuer wird der Lichtvogel von Dämonen angegriffen und für die Ausarbeitung der Rettung des Eis wird auf den Roman „Der Lichtvogel“ verwiesen.

In diesem reisen einige epische Held*Innen den Dämonen bis in die Dämonenzitadelle hinterher, wo sie Borbarad persönlich konfrontieren und ihn mit Hilfe eines Drachen überzeugen, das Ei wieder her zu geben.

In unserer Fassung waren das Dexter Nemrod und Nottel, sowie als NSCs Raidri, Ruban und Xenos von den Flammen. Sie folgten dem räuberischen Dämon bis zur Borbarads Festung, für eine weitere Begegnung mit Galotta und weiter bis ins Eherne Schwert. Dort schloss sich Pardona Prime der Truppe an und erbeutete am Ende das Ei des Lichtvogels.

Beide Versionen der Ereignisse werden für die Kampagne nicht gebraucht. In unserem Fall war es ein weiteres Element, um die Pardona-Paralleldimensions-Sache einzubinden.

Die Suche nach dem Kind: „Die Kanäle von Grangor“

Wir haben hier das Finale von „Rohals Versprechen“ mit dem Klassiker „Die Kanäle von Grangor“ zusammengelegt, aus dem das Kind ursprünglich „entstanden“ ist.

- Rohals Fingerzeig bringt die Held*Innen dazu, nach Dragenfeld zurück zu kehren. Dort erfahren sie von einem reisenden Rahjageweihten, dass Laniare ein Kind geboren hatte, das im Gegensatz zu allen anderen um sie herum nicht verfiel, sondern immun gegen das Phänomen war, ja sogar teils jünger zu werden schien. Der Rahjani gibt sich als Vater dieses Kindes ohne Namen aus. Das Kind sollte ebenfalls verbrannt werden, doch es verschwand einfach. (siehe Kasten)
- Satinav holt (eventuell nach einem Geistesblitz des Kappenträgers) die Gezeichneten ebenfalls durch einen Zeittunnel in die Zukunft, wo er das Kind sicher versteckt hat. Es entstand durch die Macht Rahjas und Satinavs und wurde in Grangor im Rahjatempel abgegeben. Dort können die Held*Innen und der Geweihte es finden. Das Kind erklärt, dass es durch göttliche Einwirkung als Gegengewicht zum Zeitfrevel entstanden ist. Das Kind ist der Gegenpol zu all der von Borbarad gestohlenen Zeit. Es kann aktiv die Zeit manipulieren (wenn der Plot das gerade erlaubt).
- Allerdings ist Grangor in dieser Zukunft die letzte freie Stadt und die Borbaradianer stehen vor der Tür. Satinav weiß, dass das Kind hier nicht mehr sicher ist. Das Kind will mit den Held*Innen in die Gegenwart zurückkehren. Der Rahjageweihnte opfert sich.
- Die Held*Innen müssen zum Zeitportal zurückkehren, während die Stadt beschossen wird. Das Kind kann dafür die Zeit anhalten, was direkt nötig wird, da der Tempel einstürzt. Borbarad hat es direkt auf dieses Kind abgesehen.
- Auf dem Weg zum Portal treffen die Held*Innen die ältere Version von Pardona Prime. XXX Aber was sollte sie nochmal an dieser Stelle?

X
X
X
X
X
X
X
X

Was in Dragenfeld geschah:

Laniare trug das Kind aus, als der Frevel schon in vollem Gange war. Das Kind kam „viel zu alt“ auf die Welt und brachte sie dabei fast um. Das Kind alterte rapide und Laniare betete zu Rahja, Tsa und Satinav, dass der Fluch es verschonen möge. Es alterte aber schneller als alle anderen - und als es 18 war, begann es, wieder rückwärts zu altern. Die Dorfbewohner machten das Kind als Mitschuldigen aus - oder als Grund für ihr eigenes Altern und sie wollten es ebenfalls verbrennen. Aber dann erreichte es wieder das Alter eines Säuglings und verschwand. Eine sehr alte Frau kann den Held*Innen davon berichten.

In Wahrheit hat Satinav für den Frevel das Kind „verflucht“ und gleichzeitig die Gebete erhört. Es hat sich nicht aufgelöst. Er hat es 13 Jahre in die Zukunft gerettet, wo es Obdach im Rahjatempel von Grangor gefunden hat (wo sein Vater herkommt).

An der Stelle, wo das geschehen ist, ruft der Kappenträger Satinav an und es entsteht ein Tor in die Zukunft.

Das Finale von Siebenstreich

Jetzt erst findet nach all den Verlusten und Irrungen eine Wiedervereinigung aller Figuren am Schlund statt. Siebenstreich kann neu geschmiedet werden, auch wenn die Borbaradianer erneut versuchen, dies zu verhindern. Alle Gezeichneten sind beisammen, weitere NSCs können sich opfern. Vielleicht ergibt sich die Gelegenheit für ein kurzes Treffen mit Helme Haffax beim Kampf im Tempel?

Das Neuschmieden von Siebenstreich geht direkt in den Anfang von „Rausch der Ewigkeit“ über.

Eventuell markiert dies auch den Moment, in dem überlaufene Held*Innen zu ihren Gefährten zurückkehren und wichtige Infos zu Borbarads Plänen oder Plotitens (vielleicht sogar Kelche?) mitbringen. Spannender wäre es aber, sich das für das Finale aufzuheben.

Kernfragen für den weiteren Verlauf der Kampagne: Hier muss noch einmal überprüft werden, welche Erfolge es auf welcher Seite gab. Wer wird in der Endschlacht über welche Einheiten verfügen und was steht auf dem Spiel?

„Rausch der Ewigkeit“/„Schlacht in den Wolken“

- Den ersten Teil mit den Trollen haben wir 1:1 so übernommen, er wurde nur gekürzt.
- Der emotionale Kern dieses Abenteuers sind die Szenen im Heerlager vor der Schlacht und darauf sollte auch am meisten Zeit verwendet werden.
- Es ist zu prüfen, welche Erfolge die Held*Innen hatten, mit wem sie sich angefreundet haben und wie sich das im Finale durch das Auftauchen welcher Fraktion niederschlagen kann. (siehe Kasten)
- Im Heerlager sollte die Person, die das Mittelreich anführt, den Held*Innen die Entscheidungsgewalt über die Strategie gegen Borbarad übertragen.
- Nach und nach kommen alle Verbündeten an und begrüßen die Gezeichneten. Dies kann sich mit kleinen Angriffen des Feindes und intimen Momenten abwechseln. (Angriffe von Dämonen und untoten Ogern)
- Dies ist die letzte Gelegenheit, um lose Enden von Charakterbögen und Nebenplots um Freundschaften und Familien abzuschließen. Jeder NSC Aventuriens hat einen Grund, in diesem Heerlager zu sein und so kann am Vorabend der Schlacht auch jede offene „Baustelle“ möglichst emotional geschlossen werden.
- In der Nacht versammelt das Kind alle Gezeichneten um sich, um seinen Namen zu erfahren und den Zusammenhalt zu stärken. Bei uns war Dexter Nemrod Teil dieser Gemeinschaft, ebenso natürlich Raidri Conchobair (in Orkform). In der Endschlacht wurden Helme Haffax und ein einfacher Soldat ebenfalls noch zu Gezeichneten.
- Pardona besucht auch in unserer Version das Heerlager und sie will, dass die Held*Innen sich ihr anschließen. Es handelt sich um Pardona aus B-Venturien und sie möchte, dass Borbarad aufgehalten wird - aber noch hält sie ihn für zu stark. Die Held*Innen sollen sie begleiten und sich neu formieren. Im Gegensatz zu Pardona Prime, deren Ziel es ist, dass Borbarad sein Ritual durchführt und alle zu Magier*Innen macht. B-Pardona ist von einer Konfrontation mit Pardona Prime geschwächt und dem Wahnsinn nahe. Sie hat von ihrem Gegenstück einen Blick ins Multiversum erhalten, war dafür aber noch nicht bereit. Pardona Prime hat diese Konfrontation in die Wege geleitet, um sowohl die Gezeichneten zu schwächen, als auch B-Pardona loszuwerden. Die Held*Innen können - wenn sie das wollen - den Moment nutzen, um B-Pardona mit der geballten Kraft der anwesenden NSCs und des Heeres zu vernichten und sich so für die Erschaffung von Borbarads Körper rächen (sofern Pardona diesen denn geschaffen hat). Es ist eine Verlockung für den Träger des Geschosses, dieses an Pardona zu verschwenden.
- Die Held*Innen können das Attentat auf Hal/Brin verhindern, wenn sie schnell reagieren.
- Schließlich beginnt der Sturm auf die Ogermauer. Es ist an den Spielenden zu entscheiden, wo welche Truppenteile eingesetzt werden. Diese Actionsequenz kann erzählerisch abgehandelt werden, wobei „schlechte“ und „gute“ Entscheidungen damit vergolten werden sollten, dass auf einer der beiden Seiten ein NSC stirbt oder Truppenteile vernichtet werden.
- Das Erklimmen der Mauer bietet eine gute Gelegenheit, Auge in Auge mit kleineren „Zwischenbossen“ aus den letzten Abenteuern zu kommen und diese loszuwerden.
- Der Twist in unserer Version war: Die Ogermauer und die Feldschlacht dienten nur dazu, die Truppen hier zu binden. Während die Mauer erklimmen wird, erhebt sich eine fliegende Festung über das Schlachtfeld und nimmt Kurs in Richtung Gareth.
- Die Gezeichneten haben jetzt mehrere Möglichkeiten, die Festung zu erreichen: Mittels der Schwanenflügel, mittels Dschinn, fliegendem Teppich - vielleicht lebt ja auch noch ein ihnen wohlgesonnener Drache.
- Vorher müssen sie aber entscheiden, wo sie welchen NSC einsetzen wollen. Wer soll mit auf den Kommandotrupp kommen und wer soll hier die Schlacht weiterschlagen? Nur wenn die Held*Innen fähige Heerführer*Innen zurücklassen, wird auch die Feldschlacht gewonnen.
- In der Luft gibt es einen Showdown gegen Rhazzazor. Der kann natürlich auch laufen, während ein Teil der Held*Innen bereits an Bord der Festung ist.
- In der Festung gibt es zwei Ziele: Ein magischer Antrieb hält das Ding in der Luft und tief im Inneren bereitet Borbarad sein Ritual vor.
- Im Idealfall kehren übergelaufene Held*Innen jetzt in letzter Sekunde zu ihren ehemaligen Gefährt*Innen zurück und liefern entscheidende Infos oder Plot-Items. (vielleicht sogar das Rubinauge, falls es in Borbarads Hände gefallen war)
- Die SCs können sich auch hier wieder aufteilen oder NSCs delegieren. Dabei sollte die SL darauf achten, dass sie diesen Figuren passende Aufgaben zuweisen. Eine Kombi aus Rakorium, Xenos, Dexter und Nottel ist z.B. besser geeignet, den Antrieb zu sabotieren als Gilia und ein Haufen Söldner*Innen das wären. Es braucht Geleitschutz gegen Dämonen für die eher vergeistigten NSCs und jemand muss in der Lage sein, magische Türen zu öffnen.
- Beim „Antrieb“ kann es zum finalen Showdown mit Galotta kommen. Dessen Sabotage sollte aber ein NSC-Opfer fordern.
- Im Ritualraum befinden sich neben angemessen vielen Wachen und Dämonen sieben Versionen von Borbarad, von denen sechs illusionäre Ablenkungen sind. Das Rubinauge wird benötigt, um den richtigen Borbarad zu finden. Zentral findet sich ein Ritualkreis mit einer Apparatur, in die die Leichen von Schergen verarbeitet wurden, mit denen Borbarad unzufrieden war. Die Apparatur soll die Kraft aus dem Sphärenriss in die Träume aller Aventurier lenken, um diesen

einen Minderpakt mit Amazeroth anzubieten und alle zu Magier*Innen zu machen. Dafür muss sich die Festung über einem Zentrum aller Kraftlinien nahe Gareth befinden. Amazeroth will auf jeden Fall, dass es so kommt. Danach spielt Borbarad keine Rolle mehr für ihn.

(ebenso mit Pardona Prime)

- Die Gezeichneten können das erfahren von a) geläuterten Überläufer*Innen b) Helme Haffax c) dem Kind d) dem Träger des Rubinauges.
- Das Kind gibt drei Entscheidungsmöglichkeiten vor: Das Ritual kann so stattfinden und man konzentriert sich auf den Kampf gegen Borbarad. Oder: Die Apparatur wird (mit Siebenstreich) vernichtet und alle, die den Pakt angenommen haben, werden vermutlich sterben. Eine dritte Option ist folgende, wobei das nicht jeder Gruppe schmecken mag. Sie ermöglicht ein Happy End mit einem stark veränderten Aventurien und ist damit vielleicht ein "Easy way out". Das Kind kann mittels der Rohalskappe mit einem Magie-Dschinn kommunizieren (der darin gebunden ist? XXX+ Desiderat aus Festung, falls man das hatXXX) und dieser kann das Ritual so verändern, dass der Minderpakt aus der Gleichung gestrichen wird. Die Menschen hätten Magie, aber ihren Seelen blieben unbehelligt. Diese Option zu wählen, hieße, ein progressives Aventurienbild zu fördern, in dem die Held*Innen eine treibende Kraft für Änderungen in der Welt sind.
- Sollte das Ritual modifiziert werden, kann die Apparatur danach immer noch zerstört werden, was die darin gebundenen Seelen befreit.
- Sobald der echte Borbarad ausgemacht ist, der in sein Ritual vertieft war, geht es an die finale Konfrontation. Wurde jedoch der Antrieb sabotiert, stürzt die Festung ab, bevor diese zu Ende geht.
- Die Festung stürzt teils auf dem Stadtgebiet von Gareth ab (oder früher, falls die Held*Innen sehr effektiv waren) und aus den Trümmern erhebt sich Borbarad, der jetzt die Geduld mit den Held*Innen verloren hat.
- NSCs, die für diese Szene nicht mehr gebraucht werden, können unter den Trümmern begraben und bewusstlos sein.
- Wie der Endkampf dann genau aussieht, ist natürlich nicht vorherzusagen. Wir beschreiben daher kurz, wie unsere Konstellation aussah.
- Die Gruppe bestand aus dem Brillantzweig Bardobar (Hand-Zeichen), dem Halbfelfenritter Falk (Krötenzeichen), der Hexe Shulinay (Bündnis-Zeichen), dem Firnel Revanon (Himmelswolf-Zeichen), dem Kind (Rohalskappe, NSC), Raidri Conchobair (Siebenstreich, NSC) und Dexter Nemrod (hatte das Rubinauge von einem anderen Spieler geerbt). Als geläuterte Überläuferin war die Schwester von Falk (Selinde) anwesend. Außerdem waren Helme Haffax und zwei eigentlich im Sterben liegende Soldaten dabei.
- Borbarad beschwor Shihayazhad.
- Raidri schwächte den Dämon mit Siebenstreich und fiel dabei.
- Helme übernahm Siebenstreich und tötete den Dä

mon.

- Revanon feuerte den Himmelswolf auf Borbarad ab. Der verlor damit seinen Götterstatus. Revanon starb.
- Borbarad beschwor die Dämonenkrone.
- Falk verwandelte sich in den Leviathan und ging mit Borbarad in den Zweikampf. Helme folgte mit Siebenstreich.
- Borbarad konnte Siebenstreich mit einem der Dämonenschwerter abwehren und sich gegen die bei den Nahkämpfer behaupten.
- Dexter dämmte mit dem Auge Borbarads Astralkraft ein.
- Selinde heilte die Wunden, die Borbarad Falk geschlagen hatte.
- Borbarad streckte auch Helme nieder und einer der Soldaten hob schließlich das Schwert auf.
- Das Kind musste irgendwie zu Borbarad vordringen, damit es ihm die gestohlene Zeit wieder entreißen konnte, aber solange er die Dämonenkrone trug, war das nicht möglich.
- In einem Anfall von Charakterspiel wollte sich Bardobar von der Gruppe abwenden, da sie „die Magie auf Aventurien losgelassen hatte“.
- Shulinay, die zum Bündnis bittete, appellierte nicht nur an Borbarad, sondern auch an ihre Gefährten, um trotz aller Probleme zusammenzuhalten.
- Bardobar schlich sich davon, nur um hinter Borbarad wieder aufzutauchen und ihm mit dem Handschuh die Krone vom Kopf zu reißen, so dass einer der Soldaten sie zerschmettern konnte.
- Borbarad war „wehrlos“ und das Kind konnte ihn entrücken.

Parallelhandlung: Die Überläufer*Innen und Borbarads Plan

Sollten mehrere Handlungsstränge parallel bespielt werden, kann in „Rausch der Ewigkeit“ immer wieder zwischen den Gezeichneten, der Feldschlacht und den Borbaradianern hin- und hergeschaltet werden.

Sollten sich die Überläufer*Innen wieder gegen Borbarad stellen, bekommen sie unerwartet Hilfe von einem Amazeroth-Dämon. Dieser verhilft ihnen zur Flucht und sperrt sie in einem geheimen Hort der Draconiter ein. Diese Draconiter haben herausgefunden, was Borbarad wirklich plant, sind dem Wahnsinn verfallen und kamen auf ungeklärte Art zu Tode. Den Überläufer*Innen wird offenbart, dass Borbarad ein großes Ritual plant, um alle Menschen zu Magier*Innen zu machen- und damit alle zu Amazeroth-Paktierern. Der Erzdämon will nicht, dass die Überläufer*Innen ihn daran hindern und sperrt sie daher hier ein, bis die Sache vorbei ist. Danach dürfen sie Borbarad gern erledigen, damit seine Seele zu Amazeroth fährt. Natürlich sollte diesen Charakteren die Flucht gelingen, damit sie zum Finale mit wichtigen Erkenntnissen oder Artefakten zu ihren alten Gefähr*Innen stoßen können.

Mögliche Truppen beider Seiten

Auf der Seite des Mittelreichs können folgende wichtige NSCs und Truppenteile aufmarschieren - sofern die Held*Innen ihren Plot-Tod verhindern konnten. Wir erwähnen hier auch, wo die Held*Innen sie das erste Mal treffen können, damit sie eine ordentliche Einführung erhalten.

Raidri Conchobair - GM - sollte bis zum Ende dabei sein
Kaiser Hal - KdM - wenn sie alle Attentate überlebt
Prinz Brin - KdM - wenn er alle Attentate überlebt
Rakorium - PdG - sollte bis zum Ende dabei sein
Nottel - PdF - sollte im Finale sterben
Dexter Nemrod - KdM - sollte überleben
Delian von Wiedbrück - AoE - sofern er nicht bereits verbraten wurde, sollte er im Finale sterben
Ruban der Rieslandfahrer - Lichtvogel
Archon Megalon - GM . sollte überraschend kurz vor der Schlacht auftauchen und Teile des Heeres an sich reißen, sofern er den G7 wohlgesonnen ist
Ayla von Schattengrund - ??? wo war ihr erster Auftritt - sollte überleben
Gilia von Kurkum - irgendwann während Siebenstreich, reist alleine oder mit Amazonen an, je nachdem wie es um Kurkum bestellt ist. Wird mächtiger, wenn sie die Schwannenflügel bekommt.
Rohezal (unwahrscheinlich) - SdM - ist vermutlich offscreen in Siebenstreich gestorben, falls nicht wäre er ein extremer Machtfaktor
Faldegorn (unwahrscheinlich) - siehe Rohezal
Waldemar von Weiden (unwahrscheinlich) - UG - ist vermutlich offscreen in der Schlacht gestorben
Die Anführer der Magiergilden (unwahrscheinlich) - sind vermutlich in RV gestorben
Xenos von den Flammen (unwahrscheinlich) - hat sich möglicherweise am Ende von Siebenstreich geopfert, wo er auch erstmals auftrat
Khadil Okharim - PdG
Tarlisin von Borbra (unwahrscheinlich) - BB, sein Körper ist vermutlich noch in Borbarads Besitz
Nahema (unwahrscheinlich) - Siebenstreich - kann nur hier sein, wenn die Held*Innen sie befreit haben, wäre aber ein extremer Machtfaktor

Trolle - tauchen auf, wenn die Held*Innen sich nicht mit ihnen angelegt haben
Brillantzwerge - falls Lorgolosch gerettet wurde, kommt ein Trupp ihrer Kämpfer an
Ambosszwerge - treten so oder so gegen Borbarad an
Orks - wenn sich die Held*Innen mit Raidri angefreundet haben, bringt er eine Horde Elitekämpfer mit
Elfen - über persönliche Beziehungen können die Held*Innen mehr Elfen für die Schlacht begeistern
Amazonen - sollte Kurkum nicht geschleift worden sein, kommen sie als Kavallerie dazu
Horasier - es werden so oder so Horasier am Kampf teilnehmen - wenn die Held*Innen Beziehungen haben, werden es mehr.
Al'Anfaner - Nur, wenn die Held*Innen hier etwas erwirkt haben
Diverse Kampfmagier*Innen - sofern die Opfer unter den Gilden nicht zu groß waren
Tobrische Landwehr - mehr tobrische Kämpfer, je nachdem

wie gut die SCs in Siebenstreich abgeschnitten haben
Maraskanische Widerstandskämpfer - haben sich die Held*Innen hier Freunde gemacht, gibt es Verstärkung von der Insel

Aranische Truppen - Je nach Kriegsverlauf
Bornische Truppen - falls die Held*Innen verhindert haben, dass die Schlacht ums Bornland zu einem Massaker wurde, können sie hier helfen

Borbaradianer

Rhazzazor - BB - mächtiger, falls seine Mission nach Warunk erfolgreich war
Helme Haffax - PdG - je nachdem, wie sehr er den Dämonen verfallen ist, trägt eines der Dämonenschwerter
Galotta - KdM - sofern die Held*Innen ihn nicht bereits erledigt haben
Liscom - SdM - falls er irgendwie entkommen ist
Azarel - SdM - dito
Torxes - Siehenstreich - sofern die Held*Innen ihn nicht läutern oder töten konnten
Dimiona - falls sie Teil dieser Geschichte sein soll. In unserem Fall war sie die Schwester Shulinays
Untote Oger - effektiver, sofern Galotta noch lebt und eventuell sogar sein Auge noch hat
Untote Menschen - je mehr, umso schlechter die Held*Innen in Siebenstreich abgeschnitten haben
Beliebig viele Dämonen - abhängig davon, ob das Ritual in GM verhindert wurde oder nicht
Dämonenarchen - abhängig davon, was die Held*Innen in PdG erreicht haben
Maraskaner - je nachdem wie sich die Held*Innen und das Mittelreich ihnen gegenüber verhalten haben
Söldner - abhängig von den militärischen Erfolgen Borbarads
Kultist*Innen und freiwillige Anhänger*Innen Borbarads - je nachdem, wie gut sein Körper in welchem Versuch geraten ist

Persönliche Plots

Wie eingangs gesagt: Die Kampagne lebt auch von den Charakteren und ihren Verbindungen zur Spielwelt.
Der Vater unseres Halbelfenbastards Falk, der seinem Sohn keine Anerkennung schenken konnte, wurde von den Zuschauern mehr gehasst als Borbarad selbst und die Halbwegs-Aussöhnung vor der Endschlacht war ein wichtiger Punkt für die Geschichte. Falks Schwester war zudem Borbarad verfallen, der Gruppenmagier*Innen ihr Lehrmeister. Die Gruppe hatte also ein persönliches Interesse, diesen Kult zu stoppen und die Verblendeten zu retten.
Bardobar und Revanon waren Ogerschlachtveteranen, brachten also einen Hass auf Galotta und eine gewisse Kriegsmüdigkeit mit. Bardobar war kriegsversehrt, beide waren mit Waldemar von Weiden befreundet. Der Zwerg hatte Familie in Lorgolosch und somit geliebte Wesen im Kriegsgebiet. Shulinay entpuppte sich irgendwann als Thronerbin von Aranien, die ihren Pflichten entflohen war, aber nicht wollte, dass ihre Heimat unter dem Krieg litt. Sie alle waren also mit dem Geschehen auf persönlicher Ebene verknüpft. Am Ende wurde sogar eine Romanze zwischen Dexter und Shulinay nicht ausgeschlossen. Und dass wir Figuren wie Nottel, Dexter, Helme, Torxes und Rhazzazor den Spielenden in die Hand geben konnten, machte sie nur noch plastischer.

Der Träger des Rubinauges hat eine besondere Verbindung zu Borbarad und kann in seinem Geist Zwiesgespräche mit ihm führen. Dabei muss er/sie aufpassen, dass Borbarad nicht spürt, wo er/sie sich aufhält und umgekehrt. Dies kann genutzt werden, um Verlockungen auszusprechen, Fallen zu stellen und Motivationen zu klären. Borbarad beschreibt seinen Plan, seine schöne neue Welt, zeigt dem Träger/der Trägerin Szenen aus seiner Kindheit oder von aktuellen Ungerechtigkeiten, die es in seiner Welt nicht mehr geben wird und tut die Opfer als notwendig ab. So kann eine Art Feindfreundschaft entstehen, was die finalen Konfrontationen in Punin und bei der Endschlacht umso aufgeladener macht.

Nebenmissionen für Normalsterbliche

Es kann reizvoll sein, einen Teil des Krieges aus der Sicht von einfachen Stufe-1-Soldaten auszuspielen. Die müssen dann z.B. ihr Dorf verteidigen oder den letzten Willen Waldemars und ein Paket zu den Gezeichneten bringen. Das Paket enthält nur das Gemälde einer nackten Zwergin, aber dafür sind dann mehrere Soldaten gestorben. Überleben diese Figuren, können sie im Finale entscheidend werden.

Weitere Kampagnen in B-Venturien

Die Phileasson-Saga

Wir waren mal ganz verrückt und haben unsere Version der Phileasson-Saga in dieser Paralelwelt NACH der Borbaradkampagne angesiedelt. Immerhin ist die Pardona von B-Venturien in dieser Kontinuität von ihrem Pendant aus Aventurien Prime bereits "wachgerüttelt" worden, es brauchte Captain Philly also nicht, um sie auf die Menschen aufmerksam zu machen. Außerdem spielen wir die Phileasson-Saga sehr unregelmäßig in einer recht albernen Version mit unseren Supportern auf Patreon, wo sich auch die archivierten Runden finden.

Wir haben auf Basis unseres Ausgangs der G7 folgende Änderungen an der Phileasson-Saga vorgenommen:

Wir haben sie natürlich stark gekürzt und uns auf die Highlights konzentriert. Das heißt: Keine Survival-Komponente, keine langen Reisen, keine Seuchenplots, die die Helden betreffen..

Magie erwacht in Aventurien, das heißt, immer mehr Charaktere können plötzliche "Superkräfte" nutzen. Das ist allerdings ein sehr schleichender Prozess.

Magie ist generell mächtiger und wilder.

Im Himmelsturm residiert inzwischen Pardona Prime. In den Kerkern finden die Helden einen Zwergen im Dienste der Gezeichneten, der die Pardona-Bedrohung auskundschaften sollte.

Ein Großteil der NSC-Crew wird von Pardona gefangen genommen und in Tiere verwandelt. Wir haben uns für Wellensittiche entschieden, weil das ziemlich unwürdig ist, aber auch leicht zu transportieren. Und weil fliegende Wesen gut dafür sind, die Heldengruppe zum nächsten Plotpunkt zu locken.

Die Helden können Wellensittich-Phileasson befreien und aus dem Turm entkommen. Es gelingt ihnen jedoch nicht, den Captain zurückzuverwandeln. Schnell wird aber klar, dass der Zustand ansteckend ist. Andere Menschen verwandeln sich in der Nähe der magischen Vögel ebenfalls in Sittiche oder Ratten.

Sittich-Phileasson oder Sittich-Shaya führen die Helden zu Niamh. Diese erklärt ihnen, die ganze Sache mit der entfeselten Magie und der Pardona aus einer anderen Welt. Sie ist nicht in der Lage, den Verwandlungsfluch zu brechen, verweist aber auf den Tempel der Orima in Tie'Shiannah. Dorthin sollen die Helden reisen und vorher zwei der Orima heilige Artefakte bergen.

Das erlaubt es, die Kampagne in der Folge weiter in etwa wie vorgesehen zu spielen, aber mit einer viel klareren Mission. Beorns komplette Crew wird in unserer Version recht schnell ausgelöscht und er schließt sich der Heldengruppe und deren Sittichen an, um sie natürlich bei erster Gelegenheit zu verraten. Pardona hat ihm den Auftrag gegeben, alles zu tun, um zu verhindern, dass die Helden die Seuche heilen. Sie will dieses Phänomen nutzen, um sich als Retterin und Göttin der Magie aufzuspielen. In Festum treffen die Helden dann auf

der Suche nach dem erneut entwischten Sittichcaptain auf Rakorium, der ihnen zumindest temporäre Hilfe anbietet. Er schickt seinen neuen Schüler Nottel aus, die nötigen Zutaten für einen Rückverwandlungszauber zu besorgen. Bei diesem Botengang wird Nottel aber von Beorn ermordet.

Wo das Ganze dann mit diesen neuen Variablen hinführt, hängt natürlich auch von den Taten der Spielenden ab.

Blutige See

Für unsere direkte Fortsetzung der G7 blieb uns gar nicht mehr viel Stoff übrig. Das meiste Pulver aus "Jahr des Feuers" war ja bereits in Rausch der Ewigkeit verballert worden. In der OSTV-Version von Blutige See geht es daher darum, dass die Spielenden ein schickes Schiff in die Hände gedrückt bekommen, um im Perlenmeer nach den verbleibenden Dämonenarchen zu suchen und sie zu versenken. In unserem Fall sind die unter Kontrolle von Dimiona, sie können aber auch jedem anderen überlebenden Heptarchen gehören. Die Expedition in die Blutige See haben wir mit einem Hexfeld-Raster und einer Zufallstabelle aufgezogen.

Zufallstabelle W20:

- 1 Das Wrack des Schiffs der Verlorenen Seelen, das irgendwo auf ein Riff gelaufen ist
- 2 Ein myranisches U-Boot, das sich komplett verfahren hat
- 3 Eine magische Barriere teilt das Meer bzw. „entfernt“ es in Form eines Dreiecks. In vielen Hundert Metern Tiefe ist eine Ruinenstadt zu sehen - oder Ausläufer des unterseeischen Wahjad.
- 4 Ein Drachenboot auf dem ein verwirrter, hungriger "zweizähliger Kopfschwänzler" festgemacht ist
- 5 Ruban der Rieslandfahrer auf einem Floß. Auf der Rückreise nach dem zehnten Versuch, das Riesland zu erreichen.
- 6 Es regnet Blut. Süßes Blut.
- 7 Sharknado
- 8 neunaugengroße Holzwürmer fangen an, Löcher ins Schiff zu fressen
- 9 Das Wasser brodeln und beginnt zu kochen, dann steigen Knochen und Leichenteile an die Oberfläche
- 10 eine riesige, in 2 Teile gerissene Seeschlange

11 Eine kleine, nicht auf Karten verzeichnete Insel, die auf den ersten Blick unbewohnt scheint. Bei Erforschung finden sich darauf (1W6): 1 ein Schnecken- oder Pilzimperium, 2 (erwachte) Katzen, die erbittert gegen eine dämonische Rattenplage kämpfen, 3 einige polyamore Aussteiger, die ständig Streit haben, 4 ein Dämonenbündler, der inzwischen einfach nur noch seine Ruhe haben will, 5 Schiffbrüchige einer beliebigen Fraktion, 6 Hinweise auf einen (Piraten)Schatz

12 Ein GIGANTISCHER Kraken oder Oktopus

13 Ein Schwarm fliegender Fische, die eigentlich nicht fliegen sollten ...

14 Ein Geisterschiff, mit echten Geistern oder einfach völlig verlassen.

15 Ein Tangfeld in dem Wesen / Dinge / Transportmittel stecken oder auf dem Leute wohnen.

16 Eine Tocamuyac-Sippe, deren Schilfboote stark abgetrieben sind.

17 Ein festumer Handelsschiff, das nur von Tieren bemannt wird, die der Verwandlungsseuche (siehe Phileasson) zum Opfer gefallen sind.

18 Eine intakte, kleinere Dämonenarche

19 Die komplett rechteckige Theaterbühneninsel aus "Jenseits des Lichts"

20 Ein Menacorit auf einem Sphärenschiff, der 20 Meter über dem Meer schwebt und versucht, den Helden eine wichtige Warnung zu überbringen.



































