

Die Sieben Gezeichneten: leicht gekürzt. **Borbarad in B-Venturien**

Vorwort

XXX

Dragenfels oder Dragenfeld?

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" für 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 entstehen, die sich wie eine DSA-Fernsehserie anfühlen sollte.

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, sie 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 vorher zugetragen hatten, nach hinten schieben würden. In die Zeit der Kampagne selbst, so dass die SCs und die Spielenden und mit ihnen auch die Zuschauer, sie direkt erleben können, ohne Vorwissen zu besitzen oder ohne ständig Bezug auf vergangene Abenteuer nehmen zu müssen. Und vor allem: Ohne dass wir all diese Abenteuer wirklich spielen würden müssen. Damit wollten wir gewährleisten, dass Neuling 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" war eine Kampagne in 7 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. Es 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.

XXXKasten

Padonas 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.

Pardonas 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 ist 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 noch Hofmagier am Hof Hals und Hal ist noch Kaiser, als die Kampagne beginnt.

Hal tritt zudem offen als nonbinäre Person auf. Das Volk weiß, dass es sich um 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 2 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.

XXXKasten Ende

Die alternative Historie

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

- Nahema ist seit 200 Jahren niemand 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 ca. wie bekannt statt und das Reich wurde verheert. Es wurde jedoch nie ein Schuldiger ausgemacht.
- Dexter Nemrod ist kein Reichsgroßgeheimrat 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.

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 Überläufers oder späteren Kultisten 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
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

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 zB 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 Helden

selbst dem Kult verfallen ist. Es ist Job der Helden, 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 Helden, 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 hier 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 weicht Azarel irgendwann in diese Pläne ein und die Helden können dies belauschen und gegen Liscom verwenden.
- Wenn die Helden zu lange untätig sind, kann der Plan in einem großen Ritual während eines Gottesdienstes in die Tat umgesetzt werden. Je nachdem, was die Helden 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 Helden 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.

XXX Kasten: Das Mündel der Helden: Die irregeleitete Kultistin

Es wäre vermutlich wünschenswert, dass die Helden 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 Helden 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 eines Helden 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 ihr anzuschließen. Sie kann dies unter Druck tun, um das Leben eines SCs zu retten.

XXX

Alptraum ohne Ende (AoE)

- Kann fast 1 zu 1 so ablaufen, wie bekannt. Sollte aber etwas gekürzt werden.
- Ist dies der Startpunkt der Kampagne, sind die Helden 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 Helden nach Dragenfeld führen
- Es kann hier bereits eine Spur darauf geben, dass Laniare ein Kind hatte, das letztlich der Stein des Anstoßes war, der sie auf den Scheiterhaufen brachte. Jedoch sollte das vage bleiben, da er hier noch eine falsche Fährte ist. Sollten die Helden 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 Helden 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
- Unsterbliche Gier und Alptraum ohne Ende 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 Helden 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 HeldInnen 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 HeldInnen 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 Helden zu kümmern.
- Dexter führt die Helden 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 Helden 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 oä. 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 Helden 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 Helden 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 Helden. Und möglicherweise übernimmt Marschall Helme Haffax in Kriegszeiten die Kontrolle? Wahrscheinlicher ist aber, dass zumindest Hal oder Brin überleben.

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

XXXKasten 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.

XXXKasten Ende

Grenzenlose Macht

- 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 Helden 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 Krieg der Magier 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 Helden 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 Helden helfen, wo er nur kann.
- Das frustrierende Element des Original Abenteuers, dass die Helden den Saboteur nicht finden können und dann von der Burg gejagt werden, um dann einen neuen Auftrag zu bekommen, haben wir entfernt. Die Helden werden nicht von der Burg gejagt, solange sie es sich nicht aktiv mit den Praioten verschissen haben.
- Die Helden 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 Astralspeicher 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 Helden 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 Helden 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

- 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 Helden war, konnten sie früh mit eigenen Augen sehen, was passiert war.
- Die Helden begegnen noch in Gareth oder auf dem Weg Helme Haffax und lernen ihn als ehrenhaften Mann kennen. Falls die Helden 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 Helden 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 Helden sogar gehen, als eine Patrouille des Fürsten ihren Weg kreuzt, die nach den Helden 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 Helden 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 recht 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 bereits hier die Kelche.
- Es muss nicht so laufen, dass die Helden am Ende scheitern. Sie können die 3 Dämonenschwerter erlangen!

Kernfragen für den weiteren Verlauf der Kampagne:

Wer hat die Dämonenschwerter? Wenn die Helden 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 Helden gegenüber den maraskanischen Freiheitskämpfern verhalten.

XXXKasten Helmes Motivation

Es ist wichtig, dass die Helden Zeuge der Szene werden, in der Helme Haffax sich Borbarad anschließt. Er sollte dies tun, um den Helden 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. XXX

Bastrabuns Bann

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 Nebenlinienabenteuer 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 Helden werden nach Borbra geschickt, um Tarlisin zu seinen Forschungen an Bastrabuns Bann zu befragen. Der Auftraggeber ist offiziell die Dracheneiakademie. 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 Helden die Formel für den Bann zu geben, bittet sie aber im Gegenzug um einen Gefallen. Er will Borbarads Schwarze Feste untersuchen und da die Helden 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, diesen 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 gekürzten Version 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 Helden zur Festung reisen, erleben sie die Erhebung des untoten Drachen Rhazzazzor, 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 Helden über. Vermutlich ist Flucht hier die angebrachte Option.

Kernfragen für den weiteren Verlauf der Kampagne: Wie stehen die Helden zu Tarlisiin 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 und wie kann er sie wiedererlangen?

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?

(XXXXWas ist eigentlich mit dem Vampir aus UG? Den haben wir irgendwie vergessen)

... ? Was noch?

Es sollte an dieser Stelle einen Kriegsrat mit den Helden 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 selber 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 Helden entscheiden, welches davon sie angehen 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 2 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 zB entscheiden, sich und 5 NSCs auf 5 Ziele aufzuteilen, also nur 2 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 (XXXWar es da?)

- 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 Bösewichter 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 Brillantzwerge

- Einer der Kelche für Siebenstreich wird hier verwahrt, doch die Stadt ist bereits belagert, wenn die Helden 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 Helden können hier ihre Familie wieder treffen. Das ist auch bei Amboszwergen möglich, deren Verwandte hier sind, um den alten Vettern beizustehen.
- Bei den Kämpfen in den Tunneln werden die Helden 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

- Eine 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 Zeitstassis. 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 Helden 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 Kurzzenario um den Untergang von Ysilia genutzt werden.
- In der Stadt können die Helden Flüchtlinge vor den Toren retten - das Omegatherion umzingelt die Stadt langsam und über den Ylsee nähern sich Dämonenarchen. Sie müssen natürlich auch selbst erst einmal in die Festungsstadt hineinkommen.
- 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 Helden können helfen, viele Leben zu retten und dafür auch den hier anwesenden Archon Megalon einspannen.
- Schlimme Dinge: Wenn die Helden zu spät kommen, können sie hier niemanden mehr retten. Der Kelch bleibt aber hier, eventuell werden auch andere Kelche, an die die Helden nicht gekommen sind, hierher verbracht, um die große Falle doch noch zuschnappen zu lassen. Sollten die Helden 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 Rohezal und Faldegorn der untote Drache Rhazzazzor auf, tötet den Drachen 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. Rhazzazzor wartet in untoter Menschengestalt in der Burg auf die Helden, die er hier ebenfalls erledigen will
- Die Helden 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 Rhazzazzor 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 Rhazzazzor ist, hängt von der hier angebotenen Version von "In den Fängen des Dämons ab". Es sollte den Helden 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 Rhazzazzors Wutanfall ein
- Optional finden die Helden 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 Helden 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 und es geht nur darum, dass er nicht verloren geht und dass der alte Zausel überzeugt wird, ihn am Ende auch herzugeben.

Begegnungen in Tobrien während dieser Quests:

- Die Helden begegnen den Trollen, um sie für später zu etablieren.

- Die Helden begegnen Amazonen vor/nach dem Angriff auf Kurkum für weitere Spannung und um Gllia 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 dieser Spielende eine neue Figur für die "gute" Seite macht, vielleicht einen Diener eines der anderen Helden. Gleichzeitig kann der Handlungsstrang auf der bösen Seite gespielt werden. Die anderen Spielenden können sich dann neue Borbaradianerfiguren für diese Sessions machen 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 Kommandotrupp 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 menschenverachtendes 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 (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 Helden" 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 Pforte des Grauens 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 Pforte des Grauens 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 Helden in Pforte des Grauens zB. die Amazonenburg gerettet und weitere Spezialtruppen für die Endschlacht freigeschaltet.

Sollten sich die bösen Charaktere entscheiden, Kurkum anzugreifen, kann Goldene Blüten auf Blauem Grund aus ihrer Angreiferperspektive gespielt werden.

In den Fängen des Dämons

Rhazzazzor 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. Rhazzazzor 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 Rhazzazzor 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 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, mit dem 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, die 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 keinen Überläufer, müssen andere Stellschrauben gefunden werden, um Zweifel in den SCs zu wecken oder zu zeigen, dass Helme noch nicht verloren ist.

In der Streamkampagne war dies auch die Folge, die 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 Blutmagiern 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 Plans 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, das 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 Helden gleich mehrere Magier 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 eingesprochen und ihr könnt sie gern bei Bedarf verwenden (XXXLINK).
- Ansonsten gibt es einiges an Foreshadowing zum düsteren Schicksal Aventuriens. Das ist auch toll, kann sich aber gern direkter auf die Helden beziehen. Wenn z.B. ein Elfenkopf im Hof der Magierakademie abgeworfen wird, kann das gern der Kopf eines Elfen sein, den die Helden auch kennen.
- In unserer Version sind auf dem Konvent alle bisher aufgetauchten "guten" NSC 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 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 dingen 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 vergeht - und Borbarad beschwört XXXShihayazhad, 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 Helden 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 eines der Helden, vielleicht das Landgut von dessen 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 Rittern, 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 Helden 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 Helden 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

XXX Wie war noch der genaue Fingerzeig für das Kind?XXX

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 Helden 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 Helden und der Geweihte es finden. Das Kind erklärt, dass es durch göttliche Einwirkung als Gegengewicht zum Zeitfrevel entstanden ist. All die von Borbarad gestohlene Zeit - das Kind ist der Gegenpol dazu. 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 Helden in die Gegenwart zurückkehren. Der Rahjageweichte opfert sich.
- Die Helden 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 Helden die ältere Version von Pardona Prime. XXX Aber was sollte sie nochmal?

XXKasten

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 Helden Teile 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 in die Zukunft gerettet. 13 Jahre in die Zukunft, 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.

XXXKasten

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, das 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 übergelaufene Helden zu ihren Gefährten zurückkehren und wichtige Infos zu Borbarads Plänen oder Plotitems (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 gab es auf welcher Seite. 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 Helden 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 Helden 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 Helden 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 Helden sollen sie begleiten und sich neu formieren. Im Gegensatz zu Pardona Prime, deren Ziel es ist, dass Borbarad sein Ritual durchführt und alle zu Magiern 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 Helden 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 Helden können das Attentat auf Hal/Brin verhindern, wenn sie schnell reagieren.
- Schließlich beginnt der Sturm auf die Ogermauer. Es ist an die Spielenden zu entscheiden, wo welche Truppenteile eingesetzt werden. Diese Actionsequenz kann erzählerisch abgehandelt werden, wobei "schlechte" und "gute" Entscheidungen damit vergolten werden sollten, das 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 dienen nur dazu, die Truppen hier zu binden. Während die Mauer erklommen wird, erhebt sich eine fliegende Festung über das Schlachtfeld und nimmt Kurs 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 Helden fähige Heerführer zurücklassen, wird auch die Feldschlacht gewonnen.

- In der Luft gibt es einen Showdown gegen Rhazzazzor. Der kann natürlich auch laufen, während ein Teil der Heldinnen bereits an Bord der Festung ist.
- In der Festung gibt es zwei Ziele: Ein magischer Antrieb hält das Ding in der Luft und teuf im Inneren bereitet Borbarad sein Ritual vor.
- Im Idealfall kehren übergelaufene Helden jetzt in letzter Sekunde zu ihren ehemaligen Gefährten 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 zB besser geeignet, den Antrieb zu sabotieren als Gilia und ein Haufen Söldner 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 7 Versionen von Borbarad, von denen 6 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 Magiern 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 Überläufern b) Helme Haffax c) dem Kind d) dem Träger des Rubinauges
- Das Kind gibt 3 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 verändert, 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 Helden 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 Helden sehr effektiv waren) und aus den Trümmern erhebt sich Borbarad, der jetzt die Geduld mit den Helden verloren hat. Für ein gutes Beispiel von Borbarads finaler Rede siehe hier [LINKXXX](#).
- 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 Brillantzwerg Bardobar (Hand-Zeichen), dem Halbfenritter Falk (Krötenzeichen), der Hexe Shulinay (Bündnis-Zeichen), dem

Firnelf 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 Dämon.
- 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 beiden 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.

XXXKasten: Parallelhandlung: Die Überläufer 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 her geschaltet werden.

Sollten sich die Überläufer 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 Überläufern wird offenbart, dass Borbarad ein großes Ritual plant, um alle Menschen zu Magiern zu machen- und damit alle zu Amazeroth-Paktierern. Der Erzdämon will nicht, dass die Überläufer 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 Gefährten stoßen können.

XXKasten Ende

Kasten: Mögliche Truppen beider Seiten

Auf der Seite des Mittelreichs können folgende wichtige NSCs und Truppenteile aufmarschieren - sofern die Helden ihren Plot-Tod verhindern konnten. Wir erwähnen hier auch, wo die Helden 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 Schwanenflügel 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 Helden sie befreit haben, wäre aber ein extremer Machtfaktor

Trolle - tauchen auf, wenn die Helden 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 Helden mit Raidri angefreundet haben, bringt er eine Horde Elitekämpfer mit
Elfen - über persönliche Beziehungen können die Helden 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 Helden Beziehungen haben, werden es mehr.
Al'Anfaner - Nur, wenn die Helden hier etwas erwirkt haben
Diverse Kampfmagier - sofern die Opfer unter den Gilden nicht zu groß waren
Tobriscche Landwehr - mehr tobriscche Kämpfer, je nachdem wie gut die SCs in Siebenstreich abgeschnitten haben
Maraskanische Widerstandskämpfer - haben sich die Helden hier Freunde gemacht, gibt es Verstärkung von der Insel
Aranische Truppen - Je nach Kriegsverlauf
Bornische Truppen - falls die Helden verhindert haben, dass die Schlacht ums Bornland zu einem Massaker wurde, können sie hier helfen

Borbaradianer

Rhazzazzor - 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 Helden ihn nicht bereits erledigt haben

Liscom - SdM - falls er irgendwie entkommen ist
Azarel -SdM - dito
Torxes - Siehenstreich - sofern die Helden 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 Helden in Siebenstreich abgeschnitten haben
Beliebig viele Dämonen - abhängig davon, ob das Ritual in GM verhindert wurde oder nicht
Dämonenarchen - abhängig davon, was die Helden in PdG erreicht haben
Maraskaner - je nachdem wie sich die Helden und das Mittelreich ihnen gegenüber verhalten haben
Söldner - abhängig von den militärischen Erfolgen Borbarads
Kultisten und freiwillige Anhänger 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 Halbfelbbastards 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 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 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 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 zB 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.

