



Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2003. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an webmaster@borbarad-projekt.de oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

Zeitplan Siebenstreich

[Raphael Völkel © 2000 | raphael.voelkel@web.de | 11-08-03]

Dieser Zeitplan entspricht dem im Abenteuer abgedruckten, aber zur besseren Übersicht sind wichtige Stichworte hervorgehoben worden.

- Praios 28 Hal:** Die Einladungen an die Helden werden auf den Weg gebracht.
- 23./24. Praios:** Schlacht auf den Vallusanischen Weiden.
- 1. Rondra:** Erste Rondrianer und Trossvolk schlagen ihre Zelte am Schlund auf - Seine Gnaden **Granus Algoniar**, ein Teil der Leibwache des Schwertes der Schwerter, **Profos** und **Trossmeister** erreichen das Lager.
- 2. Rondra:** Unter anderen kommen die ersten **Ardariten** an (damit gibt es eine funktionierende Lagerwache); nachts treffen die **Drachenpforter Schützen** ein.
- 3. Rondra:** Mittlerweile sind von jeder Senne **Rondrianer** angekommen (der Lageraufbau geht zügig voran), der **Tross** zu drei Vierteln. Die **Helden** erreichen das Lager.
- 4. Rondra:** Es kommen an: die Abgesandten der Travia- und der Ingerimmkirche (diese unter Führung des Hüters der Flamme selbst, Seine Erhabenheit **Hilpert von Asgareol**), eine Gesandtschaft des Grafen von Schlund, die ersten **zehn Sonnenlegionäre** mit Seiner Eminenz **Luceo de Guhné**, das **Schwert der Schwerter** mit ihrem Stab, **Brin von Rhodenstein** (der auf der gemeinsamen Fahrt von Vallusa herunter zum Meister des Bundes der Mittellande ernannt wurde), die übrigen **fünf Meister des Bundes**, die **Knappin Rohaja**. Die Helden begeben sich auf die erste Queste.
- 5. Rondra:** *Tag des Schwurs.* Weihetag der Rondrakirche (Rohaja wird Ritterin der Rondra)
- 6. Rondra:** *Nationalfeiertag des Mittelreiches.* Ankunft des **Quacksalbers**, des restlichen Trosses, erste **Abgesandte aller übrigen Kirchen**. Ankunft der Helden in Gareth.
- 7. Rondra:** *Nationalfeiertag des Mittelreiches.* Ankunft der **Brauzwerge**, der Tross ist vollständig. Der Bote des Lichts macht sich in Gareth auf den Weg zum Schlund. Aufbruch der Helden in die Dämonenbrache.

- 8. Ronda:** *Nationalfeiertag des Mittelreiches.* Der Kampf der Helden gegen die Dämoneneiche.
- 9. Ronda:** *Nationalfeiertag des Mittelreiches.* Der Rückweg der Helden aus der Dämonenbrauche.
- 10. Ronda:** Die Helden erreichen Gareth und brechen wieder auf.
- 12. Ronda:** Die Helden erreichen das Heerlager mit dem **Kelch des Humus**.
- 13. Ronda:** Der **Bote des Lichts** erreicht mit **Hilberian Praiofold**, dem Inquisitor, **Sonnenlegionären** und **Ucuriaten** das Heerlager, ebenso Ihre Eminenz **Khorena Mondreios**, Meisterin der Brandung zu Llanka. Die Kirchenvertreter sind nun vollständig. Der Hilferuf der Kusliker Gesandtschaft erreicht das Heerlager, die Helden brechen frühmorgens auf zur zweiten Queste.
- 14. Ronda:** Ankunft des Grafen von Schlund, **Ingramm, Sohn des Ikor**, in Begleitung von **Cendrasch, Sohn des Odmarr**, dem Gesandten der Bergfreiheit Lorgolosch (dieser überbringt den **Kelch des Erzes**). Weiterhin erreichen die Ordensvorsteher **Wunnbald Herntaler von Ehrenstein** (Orden des Donners) und **Agamen von Perparaquell** (Orden der Schwerter zu Gareth) das Lager. Die Helden auf Rettungsmission.
- 15./16. Ronda:** *Das Schwertfest.* Alle Teilnehmer der Heiligen Zwölfgöttertjoste sind nun anwesend. Die Helden kehren von ihrer Rettungsmission zurück, der **Kelch des Wassers** und der **Kelch der Luft** sind gerettet.
- 17. Ronda:** Der zweite Teil der **Kusliker Gesandtschaft** trifft ein. Die Helden brechen auf den Hilferuf eines Drachens zur dritten Queste auf.
- 18. Ronda:** *Erster Tag der Besinnung.* Die Helden erreichen abends Perricum.
- 19. Ronda:** *Zweiter Tag der Besinnung.* Die Überfahrt nach Ilderasch.
- 20. Ronda:** *Dritter Tag der Besinnung.* Die Helden landen mittags auf Ilderasch.
- 21. Ronda:** *Vierter Tag der Besinnung.* **Raidri Conchobair**, der Schwertkönig, Markgraf von Winhall, erreicht das Heerlager, ebenso der Magier **Rakorium**. Die Helden gehen abends wieder an Bord.
- 22. Ronda:** *Erster Tag der Heiligen Zwölfgöttertjoste, der Tag des Praios.* Die Helden erreichen Perricum und werden dort nach Aranien auf ihre vierte Queste geschickt.
- 23. Ronda:** *Der Tag der Rahja.* Die Helden erreichen mittags Zorgan und verlassen es gegen Abend wieder.
- 24. Ronda:** *Der Tag der Peraine.* Der **Kelch des Eises** erreicht das Heerlager. Die Helden suchen in Aranien nach der Entführten.
- 25. Ronda:** *Der Tag des Boron, der erste Tag der Ruhe.* Die Helden in Aranien.
- 26. Ronda:** *Der Tag des Phex.* Die Helden in Aranien.

- 27. Rondra:** *Der Tag des Firun.* Die Helden kehren mit der Boroni nach Zorgan zurück und schiffen sich abends nach Perricum ein.
- 28. Rondra:** *Der Tag der Travia.* Die Helden segeln nach Perricum.
- 29. Rondra:** *Der Tag der Tsa, der zweite Tag der Ruhe.* Aufbruch von Perricum mit der **Boroni** und Hochwürden **Golgarian Tod** am frühen Morgen.
- 30. Rondra:** *Der Tag der Hesinde.* Die Helden erreichen abends das Heerlager, die fünfte Queste beginnt: Rakorium muss überzeugt werden.
- 1. Efferd:** *Der Tag des Efferd; der Tag des Wassers.* Die Helden kehren spät abends mit dem Kelch der Magie ins Heerlager zurück.
- 2. Efferd:** *Der Tag des Ingerimm.* Der letzte Zweikampf. Der Kelch des Feuers verlässt Perricum. Der Mord wird entdeckt, die falschen Rondrianer werden enttarnt, am Abend brechen die Helden mit den Drachenpforter Schützen zum Schlund auf.
- 3. Efferd:** *Der Tag der Rondra.* Der Kampf gegen Ardor, Kürung des Heermeisters. Die Schlacht um die Kelche.
- 4. Efferd:** Der Kelch des Feuers erreicht das Heerlager, abends Wiederentstehung Siebenstreichs, die Wahl des Trägers.



Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2003. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an webmaster@borbarad-projekt.de oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

Siebenstreich: der Tag des Schwurs (5. RON)

[Raphael Völkel © 2000 | raphael.voelkel@web.de | 11-08-03]

Am Abend des 5. RON werden Novizen zu Knappen und Knappen zu Rittern der Göttin geweiht.

Die Weihe zum Ritter der Göttin: Der Geweihte muss seine Verantwortung beweisen. Vor dem Meister des Bundes seiner Senne muss er zwölf Taten durch Trophäen oder Bürgen bezeugen. Anschließend stellt ihm der Bund zwölf persönliche Fragen. Besteht er, erhält er die gekreuzten Schwerter und wird zum zweiten Mal geweiht. Der folgende Katalog kann für die Weihe eines Helden genutzt werden – wenn kein Rondra-Geweihter Held unter den Gezeichneten ist, wohnen einige kriegerische Recken der Weihezereemonie auf Einladung des SdS vielleicht trotzdem bei.

Die zwölf Fragen können aus diesem Fragenkatalog gestellt werden (W20):

1. Wer ist gegenwärtig das Oberhaupt aller Kirchen? **Die Magisterin der Magister Haldana von Ilmenstein.**
2. Wer hat offiziell die meisten rondragefälligen Zweikämpfe in Reihenfolge bestritten und war stets siegreich? **Der Schwertkönig, Markgraf von Winhall, Gewinner der Donnerstürms, Raidri Conchobair (109).**
3. Nennt mir fünf der sieben Heiligen! **Geron der Einhändige, Leomar von Baburin, Hlûthar von Nordmarken, Lutisana von Kullbach, Ardare, Rondragabund von Riedemer, Thalionmel von Neetha.**
4. Was würdet Ihr in einem Tempel der Rondra spenden, um ihr besonderes Wohlwollen zu erlangen? **Im Zweikampf erbeutete Waffen, Rüstungen, Trophäen, den Blutzehnt.**
5. Wieviele Meister des Bundes existieren aventurienweit in der Rondrakirche? **Sechs.**
6. Wenn ihr in der Zeit von Ingerimm bis Boron gen Alveran blickt, könnt ihr ein aus elf Sternen bestehendes Bild erblicken, welches der Rondra zugeordnet wird. Was zeigt dieses? **Ein Schwert.**
7. Welches ist für Euch das Paradies? **Rondras Hallen (die lange Tafel).**

8. Nennt mir fünf Tugenden (Ideale, Gebote), die für Euch als Geweihten der Ronda Priorität haben! **Ehrhaftigkeit, Tapferkeit, Ritterlichkeit, Großmut, Verantwortung, Säuberung von Übel, Zweikampf, Schwertmeisterschaft, Wahrhaftigkeit, Verteidigung des Glaubens.**
9. Vorausgesetzt Ihr rettet andere, unschuldige Menschen: seid Ihr bereit, Euer Leben in einem aussichtslosen Kampf für Ronda in die Waagschale zu werfen? **Ja.**
10. Die Rondrakirche ist streng hierarchisch gegliedert. Wie ist die korrekte Reihenfolge vom Untersten Rang bis zum höchsten Rang? **Novize, Knappe der Göttin, Ritter der Göttin, Schwertbruder/Schwertschwester, Meister des Bundes, Schwert der Schwerter.**
11. Mit wem zeugte Ronda ihren Sohn Kor? **Mit Famerlor, dem Löwenhäuptigen.**
12. Welches Volk hat sich ausnahmslos dem Glauben an die Herrin Ronda verschrieben? **Die Amazonen.**
13. Welche drei Heiligen haben bisher den legendären Anderthalbhänder ‚Siebenstreich‘ getragen? **Geron der Einhändige, Leomar von Baburin, Hlûthar von Nordmarken.**
14. Welcher Erz-Alveranier, genannt der Walkür, erschien jüngst auf dem Schlachtfeld, sammelte die größten unter den gefallenen Helden und geleitete sie in Rondras Hallen? **Mythrael der Walkür, Erz-Alveranier, Marschall der alveranischen Heerscharen, Weggefährte der toten Helden.**
15. Warum würdet Ihr sagen, ist die Löwin Rondras heiliges Tier? **Sie vereint die Tugenden und Ideale eines Ronda-Geweihten wie kein anderes Tier; dabei wirkt die Löwin majestätisch und stets überlegen.**
16. Nennt mir drei der fünf Heiligen Artefakte der Ronda! **Armalion, Rondras Wundersame Rüstung, Löwenhelm, Donnersturm, Schwert der Thalionmel.**
17. Welches sind die drei heiligen Waffen der Ronda? **Langschwert, Zweihänder, Rondrakamm.**
18. Was ist für Euch der Sinn des Lebens? **Nur im Kampf liegt die Bewährung: Es ist die Aufgabe jedes Menschen, sein Bestes zu tun, um das Böse zu vernichten.**
19. Welches ist die Königsdisziplin eines jeden rondragefälligen Turniers? **Die Tjoste.**
20. Es gibt zahlreiche Orden der Ronda. Welches ist der gegenwärtig größte Rondrabund? **Der Orden der Heiligen Ardare zu Arivor (1000 Ritter, zunehmend).**



Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2003. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an webmaster@borbarad-projekt.de oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

Siebenstreich: Rakoriums Zweifel

[Raphael Völkel © 2000 | raphael.voelkel@web.de | 11-08-03]

Dieses Dokument soll als Merk- und Spielhilfe zur Ausgestaltung der Diskussion mit Rakorium dienen, um diesen dazu zu bewegen, sich das Versteck des Kelches der Magie wieder ins Gedächtnis rufen zu lassen.

- Ansprache halten, die Spieler motivieren: Worum geht es eigentlich, Motive, Sinn und Zweck der ganzen Questen, Tragweite ...
- Nach und nach auf die einzelnen Abenteuer eingehen, was könnte es da für Zwiespältigkeiten gegeben haben, insbesondere „Pforte des Grauens“ ist interessant.
- Paranoia ausspielen, insbesondere auf den Dritten Gezeichneten eingehen, auch nur ihn antworten lassen, keine Beratung zulassen.
- Dann die Echtenmagie ansprechen lassen, was ist eigentlich so schlimm daran, was so genial, warum ist sie jeder anderen Magieform überlegen?
- Danach, wenn die Helden in der Diskussion die Oberhand gewinnen, die Fragen nach dem SEIN stellen. „Was bedeuten denn die Al’Anfanischen Prophezeiungen und die Unschärfethesis der Niobara. Ist diese Prophezeiung über Siebenstreich, das ja augenscheinlich wieder zusammengeschmolzen werden soll nicht viel zu eindeutig und wird deshalb der Dämonenmeister nicht sowieso bereits etwas dagegen unternommen haben. Was ist Siebenstreich denn gegen den Dämonenmeister?! Eine Götterwaffe?! Schön und gut, aber er wird präpariert sein.“
- „Hilbert von Puspereiken sollte einmal mein Nachfolger werden, aber er ist in Maraskan verschollen, ich habe schon lange nichts mehr von ihm gehört. Was glaubt ihr, ist ihm passiert?“
- Rakoriums Zitate (aus Blutrosen und Marasken entnommen):
 - o 109 Hilbert
 - o 109 Misanthropische Ruinen und der Geschuppte Berg
 - o 110 Rakorium selber
 - o Liber Zhamorricam per Satinav, Codex Sauris, ...merkwürdiges Buch

- o 110 links unten: „Borbarad wollte Akrabaal nicht suchen und auch nicht erobern, wer ist also mächtiger, was glaubt ihr?“
- o „Und über euren Aufenthalt in Maraskan wissen wir wahrscheinlich nur die Hälfte, die bedeutungslose Hälfte, ... (*paranoid grinsend*) ihr seid doch alle verzaubert!
- o 111 rechts oben: „Die Magie der Echten ist viel gefährlicher und fremdartiger als ihr euch vorstellen könnt, wie wollt ihr gegen die geruchsstoffliche Magie, die Kristallomantie oder die pflanzliche Magie bestehen?“
- o 117: „Ihr wisst auch nichts über das Reich der Großen Schlange, über das verfluchte Bannland. Wisst ihr überhaupt wovon ich spreche? Wo liegt es denn eurer Meinung nach? Wie groß ist es? Wie viele Wesen leben dort? Myriaden sage ich euch, Myriaden! Zu viele für euch!
- o 118: „Was wisst ihr über die Ssrkhrsechu, was wisst ihr über die Ssrkhrsechim? Nichts! Ihr seid ja auch nicht mit Dr. Drinji Barn dort gewesen sondern ich! Ich habe alles schon zu Retos Zeiten gesehen, als ihr noch klein oder noch gar nicht wart. Seitdem sind sie noch mächtiger geworden, viel mächtiger. Wisst ihr, mein Tagebuch ... ich erinnere mich ... „Wir Narren ... (aus dem Tagebuch Seite 118 vorlesen).
- o Ich habe die Erfahrungen gesammelt und alles aufgezeichnet, ...hier (*zeigt auf seinen Kopf*). Ihr hingegen habt ganz andere Sachen im Kopf, die euch anfällig machen für die Attacken der Gegenseite. Aber für mich werden sie sich nicht interessieren. Sie wissen nicht das ich etwas weiß, aber ich weiß es auch nicht mehr... (*lächelt euch vielsagend an*)

Am Schluss, als Notlösung, Raidri Conchobair auftauchen lassen, der gerade sein Vermächtnis schreibt (nimmt bevorzugt einen guten Kämpfer zur Seite): Zitat Seite 121 bringen. Danach: „Was ich damit sagen will ist folgendes: es ist nicht möglich, mit Rakorium über die alten Zeiten und Echtenwesen, über Maraskan und über Magie zu sprechen. Ihr müsst euch selber offenbaren und ihm zeigen, dass ihr die richtigen seid. Nichts anderes wird helfen. Lieber gehen wir mit Siebenstreich unter als ohne es. Und ich weiß, dass es heute wieder Helden gibt, die Siebenstreich tragen dürfen und dazu auch in der Lage, dazu bereit sind. Sagt ihm das.“

Abschließende Fragen könnten lauten (um die Verantwortung und Tragweite zu zeigen):

- Was ist das größte, was Du in Deinem Leben bisher vollbracht hast?
- Wenn Du zu den Sternen blickst, was siehst Du dort?
- Was ist die größte Lehre, die Du bisher im Leben gelernt hast?
- Was heißt Verantwortung für Dich?
- Bist Du bereit zu sterben?