

Mein Trauma mit der Borbaradkampagne

Der "Meister"

Der Meister war das schlimmste an der ganzen Kampagne: ein Typ, der selbst seine Powergamer propagierte und von allen erwartete, dass sie ebensolche superstarken Helden in den Kampf führen würden. Denn genau das war die Kampagne mit ihm: ein einziger, großer K(r)ampf. Wenn die Kampagne vorgab, jeden Helden von einem Dämon attackieren lassen zu müssen, bekamen diese je 12 ab. Ich habe es selbst gelesen. Er verwendete seine meiste Zeit darauf, uns die blutigen Spektakel unserer Kämpfe auszumalen. So ein Kampf war bei ihm schon in Regeln gefasst, nur in ganz besondere:

- Die Gegner überraschten uns grundsätzlich (es sei denn, es war vom Abenteuer her gar nicht möglich- manchmal MACHTE er es aber möglich) und hatten daher die erste Attacke.
- Der Kampf war für uns augenscheinlich nicht zu gewinnen. Strauchdieben gelang häufiger als einem aventurischen Helden in seinem ganzen Leben im Kampf die gute Parade und gute Attacke. **Begründung:** Die Helden seien zu stark und der Kampf müsse doch spannend sein.
- Diese Spannung bestand aus genau einem Element: pro Kampf wurden wir durchschnittlich tödlich verwundet (in Kämpfen mit Dämonen waren wir im Durchschnitt zwei- bis dreimal tot, aber wir hatten ja unsere Heiltränke der Qualität PG (E) immer dabei- die gab's umsonst) und warteten nur darauf, das die Gegner wie aus heiterem Himmel dahinstarben. Sie trafen sich selbst, gingen mit einem Säbelhieb zu Boden ("Sie waren schon sehr geschwächt"...jaja...), flohen oder taten sonst etwas, das uns den Sieg schenkte (obwohl jede drittklassige Räuberbande uns sonst den Garaus gemacht hätte!- Nach seinen Regeln).
- Nach einem Kampf bauchten wir uns aber nie um Wunden oder dergleichen zu kümmern- wir waren immer mit den erstklassigsten Heiltränken Deres ausgestattet (es waren immer welche vorrätig und sie alle hatten die gleiche Qualität: E) und nach einem Kampf genauso fit wie vorher.

Der Kampf war dann das einzige Element, wo etwas Leben ins Spiel kam- ansonsten waren wir immer in irgendeinem Dorf oder irgendeiner Stadt, in der man einkaufen konnte wie im Paradies- man macht sich als Meister doch nicht die Mühe selbst zu sehen, was es wo gibt. Exotische Waffen, Gifte, maßgeschneiderte Rüstungen in jedem Kaff. Es war der Traum eines jeden PG. Nur leider waren wir keine PG. Wir wollten Spass. Aber wir hatten keinen. Einzig dem Meister schien es Spass zu machen. Er hatte sich extra für uns die ganze Kampagne gekauft. Daher tat er uns leid. Es gab Zeitperioden, in denen er mit uns gar nicht mehr klar kam. Wir machten die verrücktesten Aktionen im Kampf, liessen die unmöglichsten Sprüche zur unmöglichsten Zeit ab und bekundeten unsere Langeweile ganz offen. Dann war er beleidigt und schwor, NIEMALS wieder mit uns DSA zu spielen. Trotzdem ging die Kampagne weiter.

Das lustige war: nach jedem Abenteuer gab er es MIR höchstpersönlich zum Lesen. Er sagte, da ich ja schon die Borbaradbox habe, könnte ich die Abenteuer ja gleich lesen. Ich habe das dann aber schnell etwas anders aufgefasst, als er es wollte- ich hielt ihm vor, was er dort falsch gemacht hatte und er erfand immer originellere Ausreden, warum er das tat. Weiter schlimm fand ich das nicht, ich sprach auch mit den anderen darüber (ja, ich fieses Schwein mache den Meister platt). Schliesslich hatte ich die Borbibox.

Die Spieler

Unsere Mannschaft war bunt zusammengewürfelt, oft wurden die Helden gewechselt und plötzlich stand auch dann und wann mal ein "völlig neuer", 17.-Stufiger Held vor der Tür. Einen Powergamer hatten wir nämlich auch. Der hatte auch den meisten Streit mit dem Meister (wobei wir anderen nur schnell das Abenteuer hinter uns bringen wollten.) Zuerst waren wir noch zwei Krieger, zwei Magier und ein Zwerg. Doch später hatte sich unser Krieger (immerhin Linkshändig 18 und keinen AT oder PA- Wert unter 16 mit zwei verbesserten Schwertern) dann verabschiedet und an seine Stelle trat ein Magus, welcher sogar den INFINITUM beherrschte (naja, auf -4...). Mit einem Fulminanten Flammenschwert siegte er über seine Gegner (welche ihm aber auch zusetzen- schließlich wäre der Kampf sonst nicht spannend). Die Stufe des Magus ist mir entfallen, er war aber aus Andergast und ich weiß noch, wie er (tatsächlich) auf der ersten Stufe LE 31 und AE 33 hatte (war ehrlich ausgewürfelt, ich war dabei. Wohl ein gezinkter Würfel oder so :). Bei uns war er natürlich höher, denn sonst hätte er dieses Spektakel nicht überlebt. Unser erster Magier blieb. Gut, er war unsozial und ein finsterer Dämonologe aus Rashdul, aber vorher war er nie so verschlossen, leise und unaufmerksam gewesen. Lag wohl auch an der Kampagne. Den zweiten Krieger mimte ich. Dabei hatte ich noch meinen Spass, denn der Meister konnte unmöglich vier Leuten gleichzeitig seine volle Aufmerksamkeit widmen. Ich sorgte dann dafür, dass seine Chipstüten nicht vergammelten. Unser Zwerg war aber das Beste: zwar absolut zwergisch, hat er das dritte Zeichen bekommen (er verwandelte sich in eine Echse.) Der Meister geizte nicht mit Zugeständnissen: er bekam Flügel, alle Zauber, die es so gab (ZF natürlich 18) und wurde so >PLOPP< **DER** unfreiwillige Powergamer schlechthin. Meister hatte dann ein Problem, denn für so ein Kampfmonster waren Gegner keine Gegner. Schließlich aber hatten wir noch den zweiten Magier. Der wechselte nicht und bekam auch "nur" die Rohalskappe. Seit seiner Frage nach der MACHT der Kappe zog ihn unser PG immer mit dieser MACHTKappe auf. Er konnte nichts dagegen tun. Doch schließlich und endlich endete der Horrortrip namens Borbaradkampagne und ich behielt eine negative Meinung davon.

Auf den folgenden Seiten nun die Beschreibungen der Abenteuer in Kurzform.

ACHTUNG: WENN IHR SELBST NOCH DIESE KAMPAGNE SPIELEN WOLLT, OHNE ZU WISSEN, WAS PASSIERT, LEST DIES NICHT!

Alptraum ohne Ende

Dies stellte sich später als das Lieblingsabenteuer des Meisters heraus: Umbenannt in "Kampf ohne Ende" oder "Untote ohne Ende"! Hierbei wurden wir praktisch auf den richtigen Weg gezwungen. Das war vom Abenteuer her ja ganz schlüssig. Aber was uns erwartete, war grauenhaft:

Nicht etwa die vielen Untoten, noch die fast unbezwingbaren anderen Gegner: Nein, es war die Mentalität des Meisters. Hier begannen wir die Perversion fast schon zu spüren, derart viele Knochen wurden in wenigen Abenteuern gebrochen. Wir spürten Korobar auf, rissen ihn nicht in den Limbus (obwohl das mit dem AUGE DES LIMBUS eine gute Idee wäre...), sondern mussten gegen mörderisch gute Untote antreten, dabei noch einen Magier, der uns nebenbei in den Limbus schleuderte, wo der Kampf dann doch stattfand. Dort hatte er nicht mit der Dreistigkeit unseres Gruppenbeschwörers gerechnet und Korobar wurde vernichtet (Schade, das im Limbus alle Zauber nur ein Zehntel der normalen Kosten kosten...) Später sind wir einer Goblinssippe begegnet, die sich ziemlich unhöflich und herrisch verhielt, obwohl sie leichte Beute für uns war. Ich begann den Kampf gegen die Sippe, die Gruppe sollte mir nur im Notfall zur Seite stehen, denn ich wollte dem Meister zeigen, das nicht alle besser sind als wir. Als der Meister dann noch die Kampfwerte der Goblins ändern wollte (weil sie WIRKLICH schlecht waren), hätten wir ihn gegrillt und so kam sogar mal ein Kampf, in dem ich nicht einmal starb!

Später, am Turm hatten wir auch unsere Freude: durch verschiedenste Sachen, die wir aus unserem Gedächtnis verbannt haben, waren wir derart geschwächt, das niemand einen Kampf gegen einen Heshtoth (wohlgemerkt: von 'des Meisters Sorte') bestehen könnte. Den Untoten fielen Steinblöcke aus der Decke auf den Kopf und so waren wir sie los, die Dämonen wurden seltsamerweise direkt wieder in das Heptagramm gesaugt, aus sie erschienen und der finale Endkampf gegen den Beschwörer (wie hiess er doch gleich?) wurde ein Klacks.

Was hat der Meister daraus gelernt? Man sollte die Helden schon von vornherein mit mehreren Heiltränken (Qualität E) ausstatten, wenn man die Kämpfe einerseits spannend halten will, aber andererseits die Helden unbedingt am Leben halten will.

Unsterbliche Gier

Das war das Abenteuer, das an Dreistigkeit (und Kürze) nicht zu überbieten war: Der Meister erzählte uns von den Sachen, die wir machen könnten (alle wussten schon, das es um Vampire in Weiden gehen würde, der Meister konnte nicht den Rand halten), aber wir hatten uns natürlich nicht mit Rollenspiel aufzuhalten, KAMPF wartete ja auf uns! Diese Szene werde ich wohl nie vergessen:

Meister: "Ja, ihr könntet ja jetzt wochenlang durch Weiden irren und nix herausfinden, aber Zordan (Anm. der Red: Es war der Gruppenbeschwörer, der auch das erste Zeichen hatte), du findest da eine astrale Spur, die führt euch direkt..."

Zum Kampf. Wie auch sonst. Wir haben, so erinnere ich mich, einen Drachen getötet, mit mehreren Vampirfrauen geschlafen (Meisterpubertät), bevor wir sie abschlachteten (und dabei viel Sikaryan verloren) und auch Pardona musste dran glauben. Hätte der Meister es nicht mit allen Mitteln verhindert, wäre Borbarad auch durch unseren PG gleich am Anfang der Kampagne gestorben!

Aber so sind sie eben. Also haben wir diesen Kampf dieses Abenteuer auch noch überstanden. Doch das nächste harrete schon unser...

Pforte des Grauens

In diesem Abenteuer hielt uns der Meister für entschieden zu schwach. Er dachte, wir würden es niemals allein schaffen. Wir wurden irgendwie nach Maraskan gebracht und dort empfingen uns dreizehn Rebellentruppen jeweils nicht freundlich. Aber vor der dreizehnten (die übelste Kampfwerte hatte, mehr noch als gewöhnliche Strassenräuber) rettete uns ein mysteriöser Fremder. Lange rätselten wir, wer es denn sein könnte, bis einer den dazu passenden Heldenbogen im Repertoire unseres Meisters entdeckte. Von da an war alles klar. Und einfach, denn wir schickten unsere neue magopyromanische Kampfmaschine in den Kampf. Wir selbst hatten wenig bis gar nichts zu tun, sein Held erschlug mal eben die drei Dämonenarchen, verbannte alle Paktierer in den Limbus und rettete alle drei schwarzen Schwerter. Zwei kamen ihm dann abhanden (durch die Blödeheit unserer Helden, die mal wieder nicht aufpassten, wir hatten also doch irgendwie mit dem Abenteuer zu tun...) und als Yo'Nahoh auftauchte (=fetter Krakendämon), warf er ihn zurück in die Niederhöllen, beschloss, dort einmal aufzuräumen und verschwand mit ihm. Aber nicht daran zu denken, dass dieser Held keine Persönlichkeit hätte, oh nein, im Gegenteil: er war sehr auf sein Äußeres bedacht. Wir erwischten ihn dabei, wie er sich mittels eines REVERSALIS Last des Alters eine Falte IN DER HAND glättete! Soviel zu diesem Abenteuer, aber ich wäre froh gewesen, wenn wir etwas mehr daran teilgenommen hätten.

Bastrabuns Bann

Dieses war das zweitkürzeste Abenteuer der Kampagne. Der Meister erklärte uns, das wir jetzt den Auftrag hatten, sieben Teile eines Zaubers wiederzufinden. Wozu? Egal. Kampf wartete. Denn wir hatten so etwas wie eine Karte, die uns direkt dorthin führte. Zwar auch zum Kampf, aber auch zu einzelnen Komponenten. Wie diese aussahen, wussten wir nicht, wie wir diese fanden wussten wir nicht. Nur an eines erinnere ich mich:

Wir schliefen unter einer Brücke, warum wussten wir nicht. Wir schliefen halt dort und dort lag auch eine Komponente (wie gesagt: lag, ich fand später heraus, das es die Zeichnung auf der Brücke war...), die uns jemand sofort wieder abnehmen wollte.

Als wir alle Komponenten zusammen hatten sind wir zum Palast Abu Terfas' gereist, denn wir mussten ihn dort bekämpfen. Es wurde eine mehrstündige Orgie aus nackten Frauen, die sich in Maden verwandelten, Hexen, die uns mit Flüchen verfluchten, Magiern, die ihre Erzdämonen auf uns losliessen und Drachentrollen, die tatsächlich dumm wie Brot und so stark wie das Eherne Schwert hoch waren. Nach dem Abenteuer waren wir durchschnittlich vier Stufen höher (weil der Meister meinte, es würde noch härter werden) und sollten uns sofort ins nächste werfen...

Rohals Versprechen

Seltsam, an dieses Abenteuer kann ich mich kaum erinnern... Wir wurden auf so etwas wie eine Versammlung für Magier gerufen und mussten natürlich sofort dorthin. Die Magier rästelten mit uns und es gab einige Workshops für die Helden. Der mit Dämonologie wurde auch richtig ausgespielt. Auch eine ziemlich unwichtige Diskussion über irgendeinen Stein, der aber auch ohne uns gefunden wurde. Später hiess es, wir sollten zu einem unsichtbaren Turm laufen und da begegnete uns der Drache. Dieses verdammte Mistvieh kam an, tat eindrucksvoll und wollte von jedem bewundert werden! Und wehe nicht!!! Er zertrampelte Passanten, nannte uns unablässig "mindere Wesen" (was uns TIERISCH auf den Wecker ging) und wollte uns mit seinen Flügeln wegwehen. Und dann wollte er auch noch eine Mutprobe oder so was, damit wir auf ihm mitfliegen durften, zu diesem Turm! Unser Zwerg nahm den Kampf auf. Und er hätte ihn fast gewonnen, hätte der Drache kein Einsehen gehabt und uns großzügigerweise mitfliegen lassen. Unser Zwerg hätte ihm in der Luft den Schädel gespalten (jaja, so sind sie, die Zwerge...), hätte der Meister uns nicht unablässig mit irgendwelchen Flugdämonen genervt, der Drache konnte nichts gegen sie tun (der muss sich ja aufs Fliegen konzentrieren... unser Halbgottdrache...) Angekommen am Turm fanden wir Rohal da so sitzen (und mal so eben... "Da sitzt'n Magier vor euch. Rohal. Sehr mächtig") und er sagte uns, er würde uns einige Fragen beantworten. Das tat er, aber so undeutlich (selten schlecht formuliert lieber B-Kurs-Deutsch- Meister), das wir nichts verstanden. Und dann kam halt Borbarad und vernichtete ihn (das war tatsächlich die einzige Stelle aus dem Buch, die er vorlas und wo zumindest ich zuhörte...) Der schickte uns auch seine Dämonen. Aber nicht etwa jedem einen, wie AUSDRÜCKLICH im Heft beschrieben und verlangt. Jeder bekam zwölf. Und wir waren garantiert öfter tot als sonst.

Das Zeichen, das wir hierbei bekamen, kam einem unserer Magier zu, der zuerst nach der MACHT der KAPPE fragte und seither nennt man dieses Ding "DIE MACHTKAPPE". Die nicht wirklich was bringt. Zumindest nicht mit diesem Meister in dieser Kampagne...

Danach weiß ich nur noch, das wir ganze 100 (in Worten: Einhundert) Abenteurpunkte bekommen haben. Unser Stamm-PG hat sich ja sowas von beschwert... (Na gut, ich auch, aber im Heft war auch keine Angabe dazu, ich habe drei Stunden gesucht! Keine APs!)

Siebenstreich

Am Anfang waren wir noch in irgendsoeinem Heerlager, auf der ein paar Rondrageweihete und Krieger gekämpft haben. Das Schwert der Schwerter (Oberhaupt der Rondrakirche) war auch da und wir erfuhren von irgendwelchen Leuten, die sieben magische Kelche stehlen wollten, die (fast) alle hier versammelt waren. Wir haben wieder mal gekämpft aber einer entkam mit den Kelchen. Wir murrten schon wieder, hinterher zu müssen, da sagte uns das Schwert der Schwerter, das es nur Fälschungen waren und wir noch einen der echten besorgen mussten. Wir sind also los zu irgendeinem Ingerimmheiligtum und wurden prompt von ein paar (lächerlich schwachen) Borbaradianern angegriffen. Nachdem das und ein paar weitere Dämonen vorbei waren, haben wir tatsächlich das Zwergenheiligtum des Ingerimm gefunden. Ein riesiger Tempel mit Lava und so. Doch plötzlich marschierte ein Borbaradianerheer auf und belagerte uns. Es war natürlich zwecklos, da der Tempel in einem Berg war. Dazu noch in einem recht munteren Vulkan. Die Borbis formierten also einen kleinen Stoßtrupp (etwa 60 Mann) und liefen los, in der Hoffnung wir seien zu wenige. Unser Gruppenbeschwörer hatte auch eine wunderbare Idee: er wollte sich zwischen die Leute teleportieren und dort irgendetwas machen, was ich nicht mitbekam, doch sein TRANSVERSALIS TELEPORT- Zauber scheiterte, weil dort ein riesiger Kraftknoten war und BUMM war er halbtot. Einer von uns wollte die Standarte der Leute rauben, um ihnen die Moral zu nehmen. Der Meister hatte beschrieben, wie sie sich hinter den Söldnern gen Himmel reckte. Plötzlich war sie inmitten der Söldner und der Magier, der per AXXELERATUS dorthin wollte, war auch inmitten der Söldner. Das war Pech, sagte der Meister. Der Spieler war anderer Meinung.

So entstand ein Streit, der in einer heftigen Prügelei zugunsten des Spielers endete und uns für 3 Wochen den Meister vom Hals hielt. Schließlich bekamen wir Mitleid (ich bereue es noch heute) und entschlossen uns, die Kampagne weiterzuspielen, immerhin hatte er extra für uns die Kampagne gekauft.

Also bestritten wir diesen (recht langweiligen und durch Dämonen auch nicht spannender werdenden) Kampf. Als wir den Kelch also abtransportieren wollten, stellte sich uns ein Troll oder ähnliches in den Weg. Hier muss die Leistung eines besonderen Mitspielers hervorgehoben werden, der uns allen ziemlich beeindruckt hatte:

Der Gruppenbeschwörer, der sich schon durch Dreistigkeit hervorhob konnte die Gelegenheit nicht lassen, dem Meister die Verpowergamisierung seines Helden vorzuführen.

Er stellte sich dem Troll gegenüber wie einst ich mich den Goblins im erstem Teil, wie sich manche vielleicht erinnern. Der Troll holte aus. Eine deftige Beleidigung seitens des Zauberers begleitete den 29- TP- Hieb. Doch er lebte noch. Und das musste er auch lautstark bekunden. Der Troll schlug nochmal zu. Fast genausoviel. Es war den Beschwörer egal. Dann zog er sein (allgegenwärtiges) Flammenschwert (wo hatte er die AE her? Ach ja, Zaubertrank, Qualität PG) und metzelte den Troll mit drei oder vier Hieben nieder, ich weiß nicht so genau. Und mein "Denk-an-die-Goblins"- Blick hielt den Meister davon ab, die Werte zu "korrigieren". Ich hatte sie, so wie alle Werte hatte, denn teilweise durfte ich die Abenteuer schon lesen bevor wir sie spielten...

Rausch der Ewigkeit

In diesem Abenteuer überflutete uns der Meister mit seinem (ach so tollen) Hintergrundwissen, denn es ging um eine Sache, die lange zurücklag: Rahja (Liebesgöttin) hatte mit Satinav (Zeitgott/Dämon) geschlafen, damit dieser die Zeit zurückdrehte, damit Rahja wiederum einige ihrer Geweihten oder so aus einer Stadt retten konnte, die sonst vernichtet worden wäre. Ich weiß das selbst nicht mehr so genau, aber ich glaube man kann es in einem der beiden Grangor-Abenteuer ("Kanäle von Grangor", schätze ich) nachspielen. Wie dem auch sei, wir mussten das Kind finden, das dadurch geboren wurde. Natürlich nicht von der Göttin selbst (die schlägt sich nicht mit Schwangerschaften rum), sondern von einer Sterblichen, die es in ein Kloster im Raschtulswall (=zweitgrößtes Gebirge Aventuriens) brachte. Dort mussten wir es finden, dann erfuhren wir auf verschlungenem Wege von der Entscheidungsschlacht zwischen gut und böse, die bald bevorstand. Wir lieferten also das Kind ab und suchten den Verbündeten, der den "Guten" den Sieg bringen würde. Wir fanden ihn recht bald: da die Schlacht an der Trollpforte zwischen zwei Gebirgen stattfinden würde, zu denen auch die "Trollzacken" zählten, waren die Trolle die einzig greifbaren. Wir also los auf eine diplomatische Mission, während derer wir uns mit der Bergwelt herumschlugen. Die ganzen Trollschamanen erzählten uns auch, dass sie uns helfen würden, wenn wir eine Aufgabe bestehen würden- wieder einmal wir! In einer Höhle sollten wir das letzte Zeichen finden, das einer von uns erhalten würde. Der wusste das schon, weil er noch keines hatte (der PG-Magier, der den Meister fast zusammengeschlagen hatte..) Dieser kannte auch eine Zeichnung aus dem Abenteuerbuch, weil der Meister unaufmerksam war- das vermeintliche Rätsel wurde somit schon bevor es gestellt wurde, gelöst:

<Fabuliermodus>

Meister: Ja, ihr seid also jetzt in der großen Höhle, die...

Magier: Ich drücke diese absolut unauffällige Stelle in der Wand!

Meister: Jajajajajaja... Na gut, die Tür ist auf...

Spieler: Und??? Wo ist mein Zeichen???

<Ende Fabuliermodus>

Der Meister zahlte es ihm heim, indem er die unmenschlichen Qualen, die sein Held erleiden musste etwa eine halbe Stunde lang ausschmückte...

Dann hatten wir die Trolle schon fast auf unserer Seite. Nur einer unserer dreisten Magier (der PG, Träger des sechsten Zeichens) hatte sich vollkommen bei einer Trollratsitzung danebenbenommen- Konsequenz war, das er und alle anderen, die ihm zustimmten urplötzlich von den Trollschamanen geröstet wurden. Unter Androhung körperlicher Gewalt am Meister (nicht meinerseits) wurde die Szene dann als "nicht gespielt" abgehakt und wir kamen fast sofort zur Schlacht:

Prinz Brins Ermordung war eine Nebensache, ebenso die vielen Dämonen und die eigentliche Schlacht- wir griffen ein! Und sofort waren absolut unbesiegbare Schlachtreiter aus verschiedenen Metallen etc. unsere Gegner! Mit dem Donnersturm fuhr mein Krieger Angriff auf Angriff, die Magier zauberten, was das Zeug hielt und unser Echsenzwerg (Träger des dritten Zeichens) machte mit seiner neuen Axt (in diesem Abenteuer vom Meister bekommen- jetzt gab es nur noch diese eine Waffe für ihn) guten Schaden bei den Gegnern. Aber wir mussten angesichts eines oder zweier Reiter kapitulieren.

Als wir im Lager zurück waren, erklärte uns der Meister auf unsere Frage, wieviel Schaden wir denn nun gemacht hatten: "Naja, bei achthundert (800!!!) habe ich aufgehört zu zählen..."

Später kämpften wir gegen Borbarad und der Schwertmeister Raidri starb laut Drehbuch. Meinem bescheidenen Krieger flog das Schwert entgegen und er spaltete Borbarad den Schädel nachdem die anderen in irgendwelchen Psycho- Welten in ihrem Kopf gefangen waren und dort ihre ganz persönlichen, mentalen Kämpfe mit Borbarad fochten. mein Krieger hingegen spaltete ihm recht physisch den Schädel. Dann war Borbarad tot. Oder auch nicht, denn etwas später (nachdem der Meister nochmal nachgelesen hatte) kam das Kind, das wir am Anfang geholt hatten und ging mit ihm in eine Nebenwelt. Man erklärte uns, das seine Seele etwas zu mächtiges für die Niederhöllen wäre, eine zu große Waffe. Dann waren wir tot. Einfach so. Wir wussten nicht, warum und wie, aber wir waren es. Noch heute trauere ich um meinen Krieger, der während der Kampagne zu einem sehr unfreiwilligen PG wurde...