Das Schwarze Auge

Werkstattbericht

Grenzenlose Macht

Das Abenteuer erschien 1996/97 und hat bis heute mehrere Auflagen erlebt. Gleichsam stellte es den Auftakt einer ganzen Reihe phantastischer Publikationen dar, die ich dem Universum des Schwarzen Auges in den folgenden Jahren beisteuern sollte. Ein DSA-Debüt mit kleineren Hindernissen, die rückblickend betrachtet, Anlaß für manche Anekdote geben.

Und das kam so:

Die Veröffentlichung dieses Abenteuers fiel in jene Zeit, als Das Schwarze Auge noch bei Schmidt-Spiele herausgegeben wurde. Damals befand sich die Stammredaktion fest in den Händen eines illustren Kreises um DSA-Erfinder Ulrich Kiesow.

Ein eingeschworener Zirkel, zu dem damals schon so bekannte Autoren wie Thomas Römer, Hadmar von Wieser, Jörg Raddatz und Bernhard Hennen zählten.

Angesichts der verhältnismäßig geringen Publikationsdichte jener Jahre und der Zahl etablierter DSA-Autoren hielt ich es jedoch für nahezu ausgeschlossen, eines Tages den Auftrag für ein offizielles DSA-Abenteuer zu erhalten.
Ich versuchte es dennoch, indem ich 1995, während eines Besuchs in Salzburg, Hadmar von Wieser von der Idee zu dem vorliegenden Abenteuer in Kenntnis setzte, der sofort Feuer und Flamme war.

Die auf sieben Teile geplante Gezeichneten-Kampagne war damals zwar schon in groben Zügen umrissen, das Konzept für einen dramatisch schlüssigen dritten Teil stand allerdings noch aus.

Mit Hadmars Versicherung im Gepäck, daß es »kein Problem« sei, das Abenteuer innerhalb der Kampagne unterzubringen, begab ich mich anschließend auf die Heimreise nach Hamburg. Ich hätte vorsichtiger sein sollen, schließlich warb Schmidt-Spiele damals damit, daß die Kampagne von den »beliebteste DSA-Autoren« verfaßt werden sollte ...

Ich hingegen begann frohgemut damit, das Abenteuer niederzuschreiben. Schnell war auch ein Titel gefunden: Grenzenlose Macht ...

Zwei Monate später war der Schlußpunkt gesetzt - und das sogar noch vor Unsterbliche Gier, an dem Hadmar von Wieser zum gleichen Zeitpunkt arbeitete. Als nächstes griff ich zum Telefon, um Ulrich Kiesow anzurufen. Welche namenlose Überraschung, als er auf ein enthusiastisches "Übrigens, Ulli, mein Abenteuer ist fertig!" verwundert mit den Worten reagierte: "Welches Abenteuer?"

Die folgenden Augenblicke dieses denkwürdigen Anrufs könnte man ebenfalls betiteln: Grenzenloses Schweigen ...

Das Schwarze Auge

Werkstattbericht

Grenzenlose Macht

Hadmar hatte doch tatsächlich vergessen, Ulrich Kiesow über das Projekt zu unterrichten. Mit dem dritten Teil der Kampagne war zu diesem Zeitpunkt schon längst Jörg Raddatz beauftragt worden.

Ich bin mir sicher, daß kein DSA-Autor vor und nach mir je einen denkwürdigeren Einstieg beim Schwarzen Auge gehabt hat. Mir jedenfalls schien es damals, als ob sich der finstere Dämonenmeister Borbarad persönlich dafür an mir rächen wollte, daß ich ihm mit dem vorliegenden Abenteuer einen Knüppel zwischen die halbgöttlichen Beine werfen wollte.

Immerhin: Grenzenlose Macht - mit seinen Anleihen am Bestseller Der Name der Rose von Umberto Eco - erschien ein Jahr später mit einigem Erfolg in der Nebenlinie zur Gezeichneten-Kampagne. Bei den Handelsvertretern Schmidt-Spieles wurde es sogar gern als typisches "Vorzeigeabenteuer" verwendet.

Zum Plot: Wer die Abenteuer aus meiner Feder kennt, weiß, daß ich es sehr schätze, die losen Enden verschiedener Handlungsstränge sinnvoll miteinander zu verweben. Das war damals nicht viel anders als heute.

»Grenzenlose Macht« sollte nicht nur klären, woher Borbarad seine immensen astralen Energien nahm, die er zu der Durchsetzung seiner Pläne benötigte. Das Abenteuer hatte auch den Zweck, die Gezeichneten-Kampagne lose mit den Folgen des schrecklichen Orkenzuges zu verknüpfen, der aventurisch gesehen erst wenige Jahre zuvor stattgefunden hatte.

Zumindest ich konnte mir damals kaum vorstellen, daß die Orks auf ihrem Zug über das Finsterkamm-Gebirge das geheimnisvolle Kloster aus dem stimmungsvollen DSA-Solo Verrat auf Arras de Mott unbehelligt gelassen hatten.

Herausgekommen ist ein Abenteuer, das »klösterliche« Detektivarbeit mit dem Einsatz von Magie und Schwertarm verbindet. Wer den schon oben erwähnten Roman Der Name der Rose oder die beliebten Bruder Cadfael-Romane schätzt, wird bei »Grenzenlose Macht« sicher auf seine Kosten kommen.
Abgesehen davon, war es sehr vergnüglich zu klären, woher der für aventurische Begriffe eigentümliche Name des Klosters stammt. Darüber hinaus wollte ich mit dem Abenteuer exemplarisch vorführen, über welch ungeheuerliche Macht die damals noch recht stiefmütterlich behandelten Druiden verfügten - zumindest, wenn diese ihre Magie intelligent einsetzen.

Da ich dem Schwarzen Auge bereits seit 1984 verbunden bin, kam als Antagonist natürlich nur ein ganz spezieller Druide in Frage - den ich damit nach Jahren der Vergessenheit gleichsam wieder reaktiviert hatte ...

Dem Abenteuer ist natürlich - trotz seiner Aufbereitung für die Nebenlinie - noch immer anzumerken, mit welcher Intention es ursprünglich geschrieben wurde. Denn dass auch in »Grenzenlose Macht« gemäß den Al'Anfanischen Prophezeiungen ein kühnes Tier mit dem Krötensinn seinen Kürschmeister kürt (...) läßt sich recht leicht ersehen.