



## Rückkehr der Finsternis

Noch während ich mit der Arbeit am zweiten Band der G7-Überarbeitung *Meister der Dämonen* beschäftigt war, bat mich Tom Finn, noch einmal auf den ersten Band *Rückkehr der Finsternis* zurückzublicken und einen kleinen Werkstattbericht zu der Überarbeitung seines Abenteuers *Grenzenlose Macht* zu verfassen. Gern komme ich der Aufforderung hiermit nach. Hier also einige "Designer-Notes" (Vorsicht: Nur Meister der Kampagne sollten sich den folgenden Text zu Gemüte führen!):

Die Borbarad-Kampagne wurde zwischen 1994 und 1999 veröffentlicht – eine umfangreiche, epische Abenteuer-Kampagne, die alles in den Schatten stellt, was jemals beim Schwarzen Auge erschienen ist. Neben sieben Hauptabenteuern und mehreren Nebenabenteuern wurde die Kampagne mit hautnahen Berichterstattungen im Aventurischen Boten sowie einigen Romanen gewürzt. Seitdem sind zehn Jahre vergangen – und auch die Rollenspielszene hat sich weiter entwickelt. Insbesondere die ersten Abenteuer waren damals noch recht wenig als rechte Kampagnen-Abenteuer erstellt worden, konnten doch die Planungen für die folgenden fünf Jahr e kaum mehr als einen groben Entwurf der zukünftigen Ereignisse zeichnen.

Dadurch kam es, dass die G7-Kampagne mehr organisch als geplant wuchs, und zudem durch einige unschöne Zwischenereignisse (unter anderem der Konkurs von Schmidt Spiele sowie der Tod Ulrich Kiesows) zusätzliche Ecken und Kanten erhielt.

Anton Weste und ich stellten uns schließlich der Aufgabe, die Kampagne um die Sieben Gezeichneten und die Rückkehr Borbarads in der von FanPro geplanten Neuauflage nicht nur den modernen DSA4-Regeln anzupassen, sondern alle Abenteuer – ob nun Haupt- oder Nebenlinie – endlich in einem Guss und mit allen nötigen Verknüpfungen und Ausarbeitungen zu präsentieren.

Die Arbeit begann mit Thomas Römers Eröffnungsband Alptraum ohne Ende. Denn schon früh war ersichtlich, dass dieses Abenteuer wesentlich stärker um zentrale Elemente später er Kampagnenereignisse ergänzt werden musste. Weiterhin merkte man dem Abenteuer an, dass es zehn erfolgreiche Jahre auf dem Buckel hatte. Aus diesem Grund musste nicht nur die vor gegebene Linearität von Alptraum ohne Ende etwas ausgestaltet werden, auch die rollenspielerischen Herausforderungen für die Helden erhielten eine Generalüberholung.

Einfach an der Überarbeitung dieses Abenteuers war, dass ich mich von einer Station zur nächsten vorarbeiten konnte und so nach und nach *Alptraum ohne Ende* in Absprache mit Anton Weste auf einen neuen Stand bringen konnte. Schwierig daran war, dass es viele Dinge gab, die überarbeitet werden mussten – und der Umfang des Abenteuers wuchs mit jedem Tag. Am Ende musste ich sogar wieder ein gutes Drittel Text kürzen, da ja noch zwei andere Abenteuer sowie ein große Anzahl von erläuternden Zwischentexten in *Rückkehr der Finsternis* Platz finden sollten. Darunter befanden sich die Einführung in die Kampagne, die Heldenauswahl, eine Chr onologie der Ereignisse sowie

Bei *Unsterbliche Gier*, dem zweiten Abenteuer des Bandes, gestaltete sich die Aufgabe von Anton Weste genau entgegensetzt. Hadmar von Wieser hatte sein Abenteuer nicht linear, sondern modular konzipiert. Antons Hauptaufgabe bestand somit darin, dem Abenteuer etwas mehr Stringenz zu verleihen. Ganz zu schweigen von dem reichhaltigen Zusatzmaterial, das es einzubauen galt.

Erlebnisse zwischen den einzelnen Abenteuern.

Hinzu kamen, dass sowohl *Alptraum ohne Ende* als auch *Unsterbliche Gier* im Herzogtum Weiden angesiedelt waren, weshalb von uns nicht nur eine einheitliche Beschreibung der Orte anvisiert, sondern auch gleich noch ein kleiner Überblick über das nör dliche Herzogtum des Mittelreich erstellt wurde. Auf diese Weise vermochten wir den modularen Charakter von *Unsterbliche Gier* etwas abzumildern, während *Alptraum ohne Ende* noch ein wenig mehr Raum zum freien Bespielen erhielt.

Das dritte Abenteuer in *Rückkehr der Finsternis* schließlich war *Grenzenlose Macht* von Tom Finn. Ursprünglich war es als Abenteuer der Nebenlinie der G7-Kampagne publiziert wor den – doch es ist ein offenes Geheimnis, dass es noch in der Konzeptionsphase als drittes Hauptabenteuer entwickelt worden war. Die Verankerung im neu geschaffenen Sammelband ist aber nicht nur diesem Umstand zu verdanken.

Der Spielerschaft war inzwischen längst klar, dass die Kampagne nicht allein aus sieben Hauptabenteuern bestand, sondern dass sich auch die Nebenabenteuer sehr harmonisch in den Handlungsrahmen einfügten. Insbesondere in der - nach aventurischen Jahr en gerechneten - langen »Spielpause« zwischen *Unsterbliche Gier* und *Pforten des Grauens* (dem ursprünglichen dritten Teil der Kampagne) sind die Abenteuer, die es in *Grenzenlose Macht* zu erleben gibt, besonders hilfreich - würden doch sonst ganze zweieinhalb aventurische Jahr e vergehen, ohne dass etwas passiert. Darüber hinaus war das Abenteuer von Tom Finn exzellent geschrieben und bot einen spannenden Plot mit allem, was das Heldenherz begehrt: Mystik, Geheimnisse, Intrigen, Kämpfe und Zauber ei. Alles vermengt auf dem Schauplatz eines Praios-Klosters mit sehr str engem Reglement. Diese Qualität war es letztlich auch, die ebenso wie bei ander en »Nebenlinienabenteuern« (etwa Lena Falkenhagens *Goldene Blüten auf Blauem Grund* oder gar Anton Westes bisher gänzlich unveröffentlichtes *Schatten im Zwielicht*) den Ausschlag dafür gab, sie auf eine Stufe mit den bisherigen sieben Hauptabenteuern zu stellen. Unser Ziel war es, aus alledem endlich eine in sich geschlossene Kampagne zu gestalten.

Im Gegensatz zu *Alptraum ohne Ende* hatte ich bei *Grenzenlose Macht* weitaus weniger zu überarbeiten – das Abenteuer hat seit seinem Jahr des Erscheinens (1996) nichts von seiner Qualität verloren. Im Folgenden dennoch ein kleiner Überblick, was im Einzelnen bei dem Abenteuer verändert bzw. überarbeitet wurde:

An erster Stelle steht natürlich die Anknüpfung an die vorangegangenen Abenteuer (*Alptraum ohne Ende* und *Unsterbliche Gier*) sowie der Einstieg zu Beginn des Abenteuers. In der ursprünglichen Version waren es vor allem Träume, die die (möglicherweise) gar nicht zur Gruppe der Gezeichneten gehörenden Helden zum Praios-Kloster Arras de Mott lockten.

In der Überarbeitung für *Rückkehr der Finsternis* sollten dagegen gleich mehrere Anknüfpungspunkte für einen fließenden Übergang und eine direkte Einbeziehung der Gezeichneten sorgen: So führen jetzt zum einen Untersuchungen der großen Kraftlinie von Dragenfeld über Baliho und den Nachtschattensturm in den Finsterkamm (wo Arras de Mott steht), zum ander en wurden Hinweise auf Prophezeiungen eingearbeitet, die sich in Büchern befinden, die unter Obhut der Praios-Kirche in das Kloster gelangt sind. Schließlich wirkt kaum etwas magnetischer auf Helden, als Geheimnisse, die der Öffentlichkeit vorenthalten werden.

Apropos Prophezeiungen: Anton Weste erinnerte daran, dass Bernhard Hennen, als die Groß-Kampagne noch in den Kinderschuhen steckte, in seinem Orkensturm-Zweiteiler *Das Jahr des Greifen I + II* einen Propheten namens Uriens erschuf, der ebenfalls vage Prophezeiung zur Rückkehr Borbarads einbrachte. In Bernhard Hennens gleichnamigen Romanen war die Gabe des besagten Uriens später auf den Zwerg Arthag Armbeißer übergegangen – jener »Verrückte Arthag«, den Tom Finn kurz darauf in *Grenzenlose Macht* als sogenannten Cameo-Auftritt (und weiteres kleines Zugpferd am Anfang) auftauchen ließ.

Dieser Umstand war für uns nun geradezu perfekt. Konnten wir doch auch hier einen losen Faden aufgreifen und ausbauen. So kam es zu der Idee, Arthag den V errückten nicht nur eben jene Prophezeiung wiederholen zu lassen, sondern ihn gleich auch noch als frei zu gestaltendes Element für den Meister mit auf das Kloster zu schicken. Ich bin mir sicher, dass diese Figur zu einigen sehr spaßigen und spannenden Szenen führen kann.

Am allgemeinen Abenteuerablauf musste recht wenig geändert werden; die Überarbeitungen halten sich in Grenzen. Einzig ein paar Ausgestaltungen der morgendlichen Andachten durch praiosgefällige Gebete und Gesänge sowie einige weitere Details vermochten die klösterliche Stimmung

noch ein wenig zu verdichten. Aber gerade diese Details waren es, die genau bedacht werden mussten: So taucht nun bei den Fundstücken von Magister Emmerans Pfer d ein kleiner Fund auf, der erst viel später (nämlich im dritten Band *Invasion der Verdammten*) eine größere Rolle spielen wird... Schön ist unserer Ansicht nach auch eine von aktiven DSA-Fans (das sogenannte "Borbarad-Projekt) aufgegriffene Szene, die besonders unterhaltsam das Alltagsleben der Baumeister und Mauerer beim Wiederaufbau des Kloster illustriert. Überhaupt sei den fleißigen Betr eibern des Borbarad-Projekts (www.borbarad-projekt.de) ein herzlicher Gruß und er neut ein großer Dank übermittelt, wurden dort doch besonders viele Tipps und Vorschläge zur Ausgestaltung der G7-Kampagne gesammelt.

Auf der Webseite war auch ein Missstand angesprochen worden, der sich ergab, wenn man *Grenzenlose Macht* nach *Unsterbliche Gier* spielte: Das im zweiten Teil verliehene Zweite Zeichen konnte einen der Haupttäter in Tom Finns Abenteuer entlarven – weshalb wir in der Überarbeitung auf diesen Umstand und eine Vielzahl von Lösungsmöglichkeiten für den Spielleiter besonders eingehen konnten.

Eine größere Bearbeitung des Abenteuer musste jetzt nur noch beim V orfinale im Tal der Elemente eingebaut werden: Es ging darum, Borbarad direkter, sprich: leibhaftiger, in das Abenteuer einzuweben – und dadurch dafür zu sorgen, dass nach den Katastrophen und Niederlagen in den ersten beiden Abenteuern ein erster greifbarer Erfolg für die Helden zu erringen war.

Darüber hinaus folgten Anton Weste und ich dem Gedanken, dass die Begegnung mit Borbarad in *Grenzenlose Macht* sich von den Vorgänger-Abenteuern ein Stück unterscheiden musste: War es in *Alptraum ohne Ende* noch eine formlose Begegnung mit seiner Seele (dafür aber besonders nah), und in *Unsterbliche Gier* die Begegnung mit dem Körper des Dämonenmeisters (dennoch schon unerreichbar), sollte sich Borbarad in *Grenzenlose Macht* zum einen noch weiter von den Helden entfernen, zum anderen aber sollte er noch greifbarer, noch mehr in der Realität agier en. Aus diesem Grund entstand die neue Szene im Tal der Elemente, in der Borbarad die große Blutulme zuerst entsteinert und dann verheert, um sich endlich einen passenden Zauberstab anzufertigen. Die Helden haben sicher großes Glück, dass sie zu jenem Zeitpunkt in der Kammer der Elemente verweilen ...

All dies brachte es mit sich, das Finale des Abenteuers grundlegend um Borbarads dir ekte Präsenz zu erweitern. In der ursprünglichen Version war er nur als »dämonisch lachender Geist in den Wolken« erschienen, was vielen Spielern die Erkenntnis erschwerte, welchem Zweck das ganze Unterfangen in Arras de Mott eigentlich diente. Nun erscheint Borbarad in ganzer Pracht am Firmament in seinem Schwarzen Wagen – bereit, die durch das Transpropriatorium (inzwischen kann ich diesen Begriff blind schreiben) entfesselte Astralenergie in sich aufzunehmen und eines zu erlangen: Grenzenlose Macht!

Glücklicher Weise kann dies von den Helden zumindest zum Teil verhindert werden. Es kommt sogar zu einer ersten Konfrontation mit dem Dämonenmeister, die mit der finalen Szene des Abenteuers verknüpft wurde, in der die Elementargeister die Helden oben auf dem Bergfried erretten. Neben einer Ausgestaltung der Fähigkeiten des Schlangenreifs, der Wiedereinführung des Begriffs »Orkfäule« für einen Hügel im Klostertal (was einst Ulrich Kiesow rausgestrichen hatte...) sowie dem Austausch des Elfen Landriel Sternenglanz durch den bereits publizierten Elfen Ancoron Katzenzorn dürften das soweit alle Änderungen in dem »neuen« *Grenzenlose Macht* sein, wie es für Rückkehr der Finsternis überarbeitet wurde.

Mir jedenfalls hat diese Überarbeitung sehr viel Spaß gemacht – und ich bin mir sicher , dass ich Tom Finn erneut begegnen werde: Beim vierten und letzten Sammelband der neu aufgelegten Gezeichneten-Kampagne (*Mächte des Schicksals*), wenn es an das Abschluss-Abenteuer, den *Rausch der Ewigkeit*, geht.

Bis dahin wünsche ich allen Spielern und Meistern ein paar aufregende Abende im Kloster Arras de Mott – und natürlich auch mit dem gesamten Sammelband *Rückkehr der Finsternis*.

Mark Wachholz