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.

Eine Einleitung in die Borbarad-Kampagne

oder: Wie werde ich ein erfolgreicher BK-Spielleiter und bleibe dennoch bei klarem Verstand?

[Andreas Winkler © 2003 | sauron@cityweb.de | 01-07-03]

Vorbemerkung

Die Borbarad-Kampagne bedeutet für einen Spielleiter extrem viel Arbeit, Schweiß und Tränen (im Extremfall auch Blut). Die Risiken sind, dass die Gruppe, wie das aus verschiedensten Gründen manchmal vorkommt, während der recht langen Kampagne zerfällt (was zum Heulen wäre), dass einem die hochstufigen Charaktere zur Unzeit wegsterben, dass die Spieler (aus Versehen oder aus böser Absicht) an Meisterinformationen kommen und so sich und anderen den Spaß verderben, oder dass der Meister/Spielleiter sich an der Aufgabe, die Kampagne *richtig gut* hinzubekommen, aufreibt. Wenn man gutes Rollenspiel mit einem Filmprojekt vergleicht, dann wäre die BK immerhin so etwas wie **Der Herr der Ringe** oder ein ähnliches Mammutprojekt - und was da alles in die Binsen gehen kann wissen wir ja. Möchten Sie ein paar allgemeine Tipps, wie Sie diese Kampagne richtig anfassen?

Kennen wir unsere Welt?

Dass es sich lohnt, sein Herzblut in die BK zu stecken ist trotzdem keine Frage: der ewige Kampf zwischen Gut und Böse war in Aventurien noch nie so episch, so vielschichtig und so bewegend, die Welt wurde in ihren verschiedenen Facetten noch nie so ausführlich dargestellt und es gab noch nie so viele komplexe Beziehungen zwischen allerlei Mächten, Magiern, Kaiserreichen und Königtümern, auf die die Helden Einfluss nehmen konnten. Letztlich steckt in der BK alles drin, was man braucht um seine Spieler jahrelang zu begeistern - wenn man es nur richtig anstellt.

Es "richtig" anzustellen ist dabei nicht leicht. Es gibt vieles zu beachten. Die BK ist auf den ersten Blick eine Kampagne, die von Klischees aus allen Fantasywelten lebt: Gut kämpft gegen Böse, Ordnung gegen Chaos, Menschen gegen Dämonen, und zwei Zauberer sind Anführer der beiden Haufen, die da gegeneinanderstehen. Für die lichte Seite sieht es düster aus und jeder Zuschauer mit etwas Verstand würde sein hart verdientes Geld auf die zahn-, klauen- und fangarmbewehten des Bösen setzen.

Wer genauer hinschaut, der erkennt: die BK ist extrem eng mit Aventurien verwoben. Die Kampagne enthält so viele Details aus der Spielwelt, dass sie losgelöst von Aventurien nicht funktionieren kann, gleichzeitig aber in Aventurien eine enorme Sogkraft entfaltet - vorausgesetzt, die Spieler wissen über die Welt bescheid, auf der sie diesen Kampf austragen. Eine Bedingung dafür ist natürlich, dass die Spie-

ler Aventurien kennen und hier wenigstens schon ein paar Abenteuer erlebt haben. Davon wollen wir mal hoffnungsvoll ausgehen.

Darauf aufbauend ist es - schlicht gesagt - die Aufgabe des Spielleiters, den Helden wichtige Rollen in der Geschichte zu geben, die sich da entfaltet. Wenn man es wirklich, wirklich richtig machen will, dann beginnt das nicht erst mit dem Start der BK, also mit **Alptraum ohne Ende**. Im Lauf der BK werden die Helden quasi den ganzen Kontinent Aventurien bereisen, werden extrem viele mächtige Meisterpersonen aller Couleur treffen und an bedeutenden historischen Ereignissen teilhaben. In der Kampagne verkörpern die Spieler extreme Ausnahmemenschen (-Zwerge/-Elfen) die das Schicksal einer ganzen Welt beeinflussen. Und gerade deshalb wird ein guter Spielleiter - wenn er denn die Möglichkeit hat - die BK von langer Hand vorbereiten, um seinen Spielern später maximale Unterhaltung zu bieten.

Wie komme ich zur BK?

Wenn die BK beginnt, sind die Helden schon recht hochstufig, haben viel erlebt und gesehen. Der Spielleiter sollte die Zeit bis hierhin längst genutzt haben, um ihnen möglichst viele Seiten Aventuriens zu zeigen. Es sorgt für ein viel dichteres Weltempfinden, wenn die später wichtigen Meisterpersonen den Helden während ihrer Jugend und ihrer ersten Vagabundenjahre schon begegnet sind. Haben sie schon einmal einen Auftrag für einen der mächtigen Magier erfüllt, oder sind sie im Mittelreich schon mit hohen Würdenträgern zusammen getroffen? Nur wenn die Spieler eine Meisterperson schon länger kennen und mit ihr eine Geschichte teilen, werden sie auch während der BK an ihrem Schicksal wirklich teilhaben.

Wie viele der wichtigen Städte haben sie schon besucht? Es wäre gut, wenn sie vor allem Tobrien und Weiden, Maraskan und Gareth kennen würden. Gerade die Kampagne **Das Jahr des Greifen** oder natürlich die Klassiker **Mehr als 1000 Oger** und **Das Turnier von Gareth** sollten in der Erlebnisliste von BK-Helden nicht fehlen. Hier kann man ein paar Worte mir Brin oder Dexter Nemrod, Helme Haffax oder Galotta wechseln. Diese Abenteuer - und natürlich viele andere - können die Helden (und ihre Spieler) die jüngere aventurische Geschichte miterleben lassen. Und vor allem verbreiten viele von ihnen noch ein "klassisches" aventurisches Flair.

Trotz der düsteren Momente die darin vorkommen sind sie noch voller menschlicher Probleme und Kontrahenten und bieten mindestens genau so viel Spaß und Lacher wie Spannung und Aufregung. Affären und Liebschaften, hirnzellengefährdende Gelage und halsbrecherische Fluchten vor angesäuerten Auftraggebern wird es in der BK nicht mehr geben - oder Sie als Spielleiter haben eine etwas unpassende Stimmung aufgebaut. Der Spaß VOR der BK ist wichtig, damit den Spielern später klar wird, wie sich ihre Helden in den Wirren um Borbarads Rückkehr fühlen müssen - wo Hoffnung zunehmend kostbarer wird und teils gänzlich abhanden kommt, wo sich das alte Aventurien verändert und vieles unwiederbringlich verloren geht.

Helden als Hauptpersonen – Laufburschen sind NSCs

Wenn die BK nun beginnt, sollte diese Vorarbeit schon geleistet sein. Dann fällt es dem Spielleiter auch leicht, den schwersten Fehler zu vermeiden, den er begehen kann: den Spielern das Gefühl zu geben, ihre Charaktere seien nur Handlanger. Von Anfang an sollte er den Spielern zeigen, wie ihre Macht und ihr Einfluss kontinuierlich wachsen, wie sie sich von dem alten Held-Auftraggeber-Schema lösen und wie sich ihre Rolle mit steigender Stufe und dem Fortschreiten der Ereignisse verändert.

Die Charaktere werden in der BK nicht mehr in einer Kneipe angeheuert - und sei es auch von Rohezal höchstpersönlich - um Borbarad aufzuhalten. Stattdessen sollte der Kampf gegen Borbarad zu ihrem ganz persönlichen Feldzug werden, für den sie bald bereit sind, Geld und Ressourcen zu opfern (das sollte besonders für den Träger des Zweiten Zeichens gelten). Als Begründung könnte schon reichen "weil die Götter es wollen", oder "weil ich Weißmagier bin". Aber auch andere Motivationen sollte ein Spielleiter, der seine Pappenheimer kennt, sich leicht überlegen können. Borbarads Wiederkehr schlägt schließlich hohe Wellen und beeinflusst den ganzen Kontinent (ja ganz Dere).

Geweihte und Sumudiener können göttliche Orakel, Elfen mysteriöse Traumnachrichten erhalten, die sie in den Kampf gegen Borbarad treiben. Einem Magier enthüllt sich vielleicht zunehmend das Unnatürliche, das mit dieser neuen Reinkarnation des Schwarzmagiers einhergeht (diesmal wird Borbarad ja auch einen Schritt wagen, den er nie zuvor gemacht hätte - die Schöpfung zu zerschmettern). Selbst ein Streuner oder unverbesserlicher Söldner weiß beim Anblick von Borbarads Kreaturen, ja spätestens wenn er am Ende von **AoE** für einen Herzschlag die Aufmerksamkeit des Dämonenmeisters auf sich ruhen spürt, dass er sich für eine Seite entscheiden muss - die Zeit des zynischen Mitlaufens ist vorbei. Wenn der Spielleiter den Helden mehr und mehr enthüllt welche Bedeutung die Rückkehr des Dämonenmeisters hat, sollte ihre Motivation, ihn aufzuhalten, steigen und steigen - egal welche Schrecken sie dafür verkraften müssen.

Natürlich passen aus diesem Grund auch nur bestimmte Charaktere in die BK. Damit sind nicht einmal bestimmte Professionen gemeint - wieso sollte nicht auch ein Schelm der schrecklichen Gefahr entgegen blicken und sich entscheiden für die Menschheit zu kämpfen und zu leiden? Wieso sollte eine mutige, willensstarke Scharlatanin nicht eine der 7 Gezeichneten werden? Wichtig ist eher, dass der Spielleiter seinen Spielern vorher klarmacht, welchen Charakter ihre Charaktere haben müssen. Eine Spielfigur die anfangs feige oder abgebrüht-desinteressiert erscheint, mag interessant sein, ihre Wandlung in der Kampagne wäre eine rollenspielerische Herausforderung. Ein Charakter der einfach ein Idiot ist, die Gefahr trotz aller Omen nicht ernst nimmt, auch weiterhin nur an Profit denkt, desinteressiert die Achseln zuckt, wenn Aleya Ambareth ihm Magietheorie verständlich machen will... solch ein Charakter, ganz egal von welcher Profession, hat in der BK nur dann etwas verloren, wenn man vorher abgesprochen hat, dass einer der Spielerhelden scheitern, vielleicht sogar zur "Dunklen Seite" überlaufen soll. Für die BK braucht man keine strahlenden Helden, aber Helden müssen es schon sein.

Der Verlauf der Kampagne

Sich zu Beginn der Kampagne einen "harten" Verlaufsplan zurecht zu legen macht kaum Sinn - es ist fast unmöglich zu sagen, welche Entscheidungen die Spieler genau treffen, was sonst schief geht und wie viel die Würfel zum allgemeinen Chaos beitragen werden. Aber der Spielleiter sollte, wenn er denn seine Spieler gut genug kennt, ruhig einige grobe Dinge festlegen. Gerade die "Zwischengegner" sind extrem wichtig für die Motivation der Helden. Denn Borbarad ist in weiter Ferne (und eine Begegnung mit ihm wäre auch kein Glücksfall für die Helden). Auch Galotta, Haffax und die anderen späteren Heptarchen werden die Helden vermutlich nicht erreichen und/oder besiegen können.

Aber wie viele andere finstere Söldner, gefährliche Schwarzmagier, korrupte Barone haben sich die Helden im Lauf ihrer Karriere zu Feinden gemacht? Einen solchen Intimfeind - am besten aus der Vergangenheit - brauchen sie auch während der BK, und irgendwann sollten sie ihn endlich, nach hartem Ringen, aus dem Weg geräumt haben - das wird ein Trost sein, wenn wieder eines der Abenteuer als Niederlage, oder jedenfalls nur mit einem kleinen Hoffnungsschimmer geendet hat. Geben Sie dem Elfen seinen badocen Meuchler-Gegenspieler, dem Rondrageweihten einen Xarfai-Paktierer der immer dort auftaucht, wo man ihn nicht erwartet - und der dann im blutigen Duell doch endlich und endgültig besiegt wird. Lassen sie die Streunerin ihren ehemaligen Geliebten und Gefährten in den Reihen der Borba-

radianer als Widersacher treffen - und schlussendlich überlisten. So werden die Helden eher fühlen, dass sie an ihren Herausforderungen wachsen und dass sie für die letzte, große Herausforderung schlicht noch nicht bereit sind - es aber irgendwann sein werden.

Machen Sie Ihre Helden mächtig...

Vorher galt es immer vorsichtig zu sein, aber in der BK ist Geiz nicht mehr zweckmäßig. Hier stellen die Helden nun wirklich die Hoffnung Deres im Kampf gegen den Dämonenmeister und die Feinde der Schöpfung dar. Wenn Sie dem Krieger der Gruppe also stimmungsvoll eine magische Waffe (im Kampf gegen die zahlreichen Dämonen so gut wie unerlässlich, zudem hat der Schwertkönig sogar *zwei*) zuschustern können: tun Sie es. Die Spielerin Ihrer Druidin spielt stimmungsvoll aus, wie sehr sie nach alten Ritualen und Zaubern forscht, die im Kampf nützlich sein könnten? Also gönnen Sie ihr auch deftige Erfolge. Sie wird inzwischen annährend so mächtig sein wie Archon Megalon, hat den ganzen Kontinent gesehen, Gefahren bestanden die andere in den Irrsinn treiben würden - seien Sie großzügig.

Und vergessen Sie auch die Jägerin und den Norbarden in der Gruppe nicht. Es gibt genug Geheimbünde und andere Gruppen die sich inzwischen für deren Mitgliedschaft interessieren werden, und auch genug Artefakte und andere Spielzeuge, die ihnen eine stimmungsgerechte Rolle in der BK-Kampagne verleihen können, die ebenbürtig mit der der "effektiveren" Charaktere ist.

...dann töten Sie sie!

Im Gegenzug müssen Sie nun vor allem noch eines tun: bleiben sie knallhart. Tun Sie zumindest den Helden gegenüber so, als seien Sie ein unerschütterlicher Eisenpfosten, 5 Schritt tief im Grund verankert. Ja, es klingt unfair, aber einen guten Spielleiter macht manchmal auch dies aus: er lügt. Sagen Sie Ihren Spielern am Beginn der Kampagne, dass es hart wird, dass es blutig wird, und dass sie sich besser schon mal einen Zweithelden aussuchen, für den Fall dass ihr erster in Borons Hallen eingeht (oder in eines der Zwölfgöttlichen Paradiese einfährt / seine baldige Wiedergeburt anstrebt / mit Rastullah in dessen prachtvollem Garten speist, etc.).

Geben Sie sich nicht zuviel Mühe, die Gruppe bis zum Ende der Kampagne zusammen zu halten. Jeder intelligente Spieler wird es Ihnen letztlich danken, selbst wenn Sie einen, zwei oder mehrere Helden über die Klinge springen lassen - wo bliebe sonst die Spannung? In einem Kampf zittert man nur dann wirklich, wenn man nicht weiß, ob der eigene Charakter ihn überlebt. Betrügen sie, dafür auch einmal, wenn sie einen Helden nicht abtreten lassen wollen! Sie würfeln doch wohl verdeckt, oder? Retten Sie einen tödlich Verletzten, wenn ihnen danach ist. Improvisieren Sie Wunder in letzter Sekunde, lassen Sie vielleicht einen scheinbar gestorbenen Helden wieder auftauchen, ja warum sollte nicht einmal ein Geweihter Tsas in der Nähe sein und ein Großes Mirakel erbitten?

Die BK ist das Größte, was auf Aventurien jemals vorkam und ihre Spieler sind mittendrin - lassen Sie sich das Spiel und die Atmosphäre nicht durch die Regeln, die Abenteuer oder Ihre eigenen Aufzeichnungen kaputtmachen. Nutzen Sie Ihren Instinkt für Story und Stimmung, lassen Sie die Kampagne um Borbarads letzte Rückkehr nicht zur Würfelorgie und zum Hack'n'Slay - Abenteuer verkommen, und machen sie daraus etwas, worüber Ihre Gruppe noch lange sprechen wird. Bis zu den unvergesslichen Worten: "Und das alles soll mir gehören?"

In diesem Sinne: Viel Spaß beim Spielen!
Andreas "Hamlet" Winkler