

Finsterland

BÖSE GRUPPEN

von Georg Pils

Gelegentlich wollen Gruppen „böse Charaktere“ spielen. Ganz persönlich gesagt, halte ich nichts davon. Obwohl ich finde, dass nicht jede Rollenspielgruppe aus gleißenden Göttern der Gerechtigkeit bestehen muss, ist die „böse Gruppe“ oft nur eine Entschuldigung widerliche Gewaltfantasien auszuleben und den Spielfluss und die Hintergrund zu demolieren. Meistens scheitert so etwas binnen weniger Sitzungen einfach daran, dass es den Spielern und Spielerinnen unangenehm und auch langweilig wird.

Dabei kann man mit dem Konzept grundsätzlich etwas anfangen, wenn man es nur sinnvoll durchplant. In diesem Artikel werden einige Gedanken zum Thema vorgestellt und Überlegungen angestellt, wie man damit trotzdem Erfolg haben kann.

ZUM BÖSEN IM FINSTERLAND

In der differenzierten und komplexen Welt des Finsterlandes ist die Idee des Bösen keineswegs einfach zu klären. Aus der Sicht der Gesellschaft ist jeder Versuch, diese umzustößen, gefährlich und wird als unmoralisch angesehen. Gleichzeitig ist das System des Adels und der ungebremsten wirtschaftlichen Entwicklung zutiefst ungerecht und oft grausam. In letzter Konsequenz ist eine solche Struktur unethisch. Schließlich hat der Bürgerkrieg eine grausame Welt der völlig unkontrollierten und gesetzlosen Gewalt geschaffen, die dermaßen brutal ist, dass jede Person, die darin verwickelt war, an Körper und Geist verletzt wurde.

All das haben sich Menschen gegenseitig angetan und tun sie sich weiter an.

Die verschiedenen Monstren und Kreaturen aus anderen Sphären sind dagegen geradezu harmlos, denn es ist in ihrer Natur das zu tun. Menschen behaupten zumindest von sich, nicht prinzipiell monströs zu sein.

WIE KANN ALSO EINE BÖSE GRUPPE IM FINSTERLAND FUNKTIONIEREN?

Es sind fünf mögliche Varianten denkbar:

- Die Revolutionären – Menschen, die es sich zum Ziel gesetzt haben, die herkömmliche Gesellschaftsordnung in Frage zu stellen, ihrer Verkommenheit einen Spiegel vorzuhalten und sie schlussendlich zu zerstören. Hier kann man mit einer „guten“ Gruppe anfangen, die zunächst die besten Interessen im Sinn hat. Durch anfängliche Misserfolge wird man immer mehr dazu gezwungen, gewalttätig und rabiat zu werden. Irgendwann steht man am Scheideweg: Was nimmt man in Kauf, um zu siegen? Wann wird es zu viel und wann hat man seine Ideale verraten?
Eine solche Runde kann sehr spannend sein, ist aber tendenziell eher ernst. Hier gibt es zwei mögliche Enden: Entweder scheitert die Gruppe auf ihrem Weg an ihrer Umgebung oder es gelingt ihr tatsächlich, die Welt zu ändern. Hier kann man eine zweite, wesentlich dramatischere Phase anfangen: Was tun sie mit ihrer Macht? Schaffen sie es, sich selbst treu zu bleiben, vielleicht sogar loszulassen.
- Die Bewahrer – Die Gruppe besteht aus Leuten, die versuchen, die Welt gegen Chaos und Unordnung zu verteidigen. Es wäre schön, wenn das ohne Gewalt und Brutalität ginge, aber leider ist die Welt schlecht und wo gehobelt wird, fallen auch Späne. Die Gruppe steht im Dienst einer Einrichtung des öffentlichen Interesses (Geheimpolizei, Sonderkommission, religiöser Orden) und tut, was nötig ist, um den Status Quo zu schützen. Die Rationale dahinter ist, dass die Alternative noch furchtbarer ist. Gleichzeitig ist es auch ihr gutes Recht, für den eigenen Vorteil zu sorgen, wenn sich die Gelegenheit ergibt. Immerhin opfert man sich für die Allgemeinheit auf, sie ist einem gewissermaßen etwas schuldig.

Hier sind die Fragen klar: Was ist noch zulässig, um sein Ziel zu erreichen? Wann ist es genug? Sind die Vorgesetzten der Gruppe wirklich in der Lage, die wirklichen Probleme zu begreifen? Sollte man sie nicht ersetzen und wirklich für Ordnung sorgen?

Eine Gruppe von Bewahrern spielt sich auf den ersten Blick kaum anders als eine normale Spielergruppe. Die Charaktere tun ihr Bestes, um die Welt zu beschützen, in der sie leben. Fragen wie jene nach Gerechtigkeit und Gleichheit stellen sich nicht. Auch hier bietet sich die Möglichkeit, die Kampagne in Richtung Machtergreifung zu entwickeln.

- Die Diener – Die Charaktere stehen im Dienst eines der anderen Wesen und wollen ihnen ermöglichen, die Herrschaft an sich zu reißen. Selbstverständlich würden sie dafür belohnt werden. Hier ist die Motivation oft ein wenig unklar. Was versprechen sich die Charaktere davon, die Welt sonderbaren Kreaturen der Finsternis und Verzweiflung auszuliefern? Es bedarf schon einiger Härte, sich auf so etwas einzulassen. Die Charaktere sind wahrscheinlich scheußliche Nihilisten, denen das Leben der anderen schlicht egal ist oder zumindest sein sollte. Gleichzeitig müssen sie auch mit dem Umstand fertig werden, dass sie von ihrer Umgebung prinzipiell nicht ernst genommen werden. Immerhin weiß jeder, dass diese Wesen gar nicht existieren.
Hat man das allerdings geklärt, kann man den Spielern und Spielerinnen eine recht einfache Einkaufsliste von Aufgaben präsentieren, an deren Ende ihre Verbündeten freigelassen werden. Ob diese Wesen dann auch ihr Wort halten, steht in den dann richtig stehenden Sternen.
- Die Anomiker – Eine Welt, deren Gesetze zerfallen und deren Ordnung aus den Fugen geraten ist, zwingt jeden dazu, auf seinen eigenen Vorteil zu achten. Eine solche Gruppe wird für die meisten Spieler und Spielerinnen keine Umstellung sein. Als Spielleiter muss man unter solchen Bedingungen in erster Linie darauf achten, dass die Gruppe tatsächlich das „Allein gegen alle“-Gefühl bekommt. Das „Böse“ ist hier einfach Überlebenswille in einer zerfallenden Welt.
Wer möchte, kann das eine oder andere Brecht-Stück zitieren.
- Die Theatralischen – Wenn es heißt „böse Gruppe“, dann ist meistens eigentlich das gemeint. Eine Gruppe von Leuten in ein wenig lächerlichen Kostümen, die sich unter viel Trara mit anderen, offiziell als die „Guten“ firmierenden Gestalten um die Weltherrschaft prügeln. Eine hervorragende Sache, die man mit absolutem Ernst präsentieren sollte, um die bizarre Komik noch mehr zu unterstreichen. Die Spieler und Spielerinnen sollten sich gleich am Anfang darauf einigen, wie garstig die Charaktere eigentlich sind. Ich denke, dass es wichtig ist, dass das Operettenhafte besser rüberkommt, wenn man Grauslichkeiten und Widerliches eher weglässt und sich auf die schiere Absurdität versteift.
Es bietet sich an, die Charaktere zunächst als Diener und Gefolgsleute eines abstrusen Oberbösewichts zu etablieren und dann vielleicht Kalifen anstelle des Kalifen werden zu lassen. James-Bondesker Wahnwitz ist hier völlig vertretbar!

Zum Abschluss hier noch ein paar Ideen für Charaktere in einer bösen Runde (Wie immer funktionieren diese Konzepte mit beiden Geschlechtern):

- Anarchistin
- Banaler, spießbürgerlicher Bösewicht
- Blutmagierin
- Dämonenpriesterin
- Dandyhafter Meisterdieb
- Gefallene Beamte
- Kämpfer, der seine Seele an einen Dämon verkauft hat
- Luftpirat
- Schwarzer Ritter
- Skrupellose, neureiche Geschäftsfrau
- Tarasische Verführerin
- Verrückter Wissenschaftler