

Finsterland

GRUSEL UND HORROR

von Georg Pils

Das Finsterland kann eine ziemlich schreckliche Welt sein. Viele Aspekte des normalen Lebens sind schon schockierend und grausig, aber die übernatürlichen und mythischen Bereiche machen das Ganze noch furchtbarer.

Als Spielleiter kann es interessant sein, Grusel und Horror in Geschichten einzubauen. Der Sinn ist, die Spieler und Spielerinnen zu unterhalten und ihnen eine ungewöhnliche Erfahrung zu bieten. Solche Elemente geben dem Spiel eine gewisse Würze, die oft lange in Erinnerung bleibt.

WARNUNG

Nicht jeder Mensch mag Horrorgeschichten. Manche Leute haben Erfahrungen gemacht, die sie unter keinen Umständen hochbringen wollen. Andere Personen haben einen absoluten und echten Horror vor gewissen Dingen und Situationen. Rollenspielen soll unterhalten. Die Spielleitung muss das respektieren. Wenn man vorhat, gruselige und erschreckende Elemente einzubauen, empfiehlt es sich dringend, vorher „No-gos“ abzuklären. Es bringt nichts, die Spieler und Spielerinnen mit einer unangenehmen Sache zu verärgern. Man ruiniert sich nur den Abend.

UNBEGREIFLICHES

Ein klassisches Element des Grusels und des Horrors ist das Unbegreifliche. Es geht dabei um Phänomene, die völlig unerklärlich sind. Sie sind auch nicht erfassbar. Das Unheimliche entsteht dadurch, dass man bedroht und sogar geschädigt wird. Man ist aber nicht in der Lage, zu erklären, wie und warum es passiert. Dadurch, dass man keine sinnliche Wahrnehmung hat, kann man nichts dagegen tun.

Diese Idee funktioniert in realistischen Settings besser als im doch recht fantastischen Finsterland: Wenn es Magie, Dämonen und Geister gibt, muss man sich schon anstrengen, etwas Unerklärliches zu finden.

Eine Möglichkeit, es trotzdem umzusetzen, ist Dinge und Wesen einzubauen, die immer außerhalb des Blickfelds sind. Wesen, die immer hinter einem sind, deren Anwesenheit man bemerkt, die aber niemand sehen kann. Man hat nur die Gewissheit, dass sie da sind und man sie nicht loswird. Solche Gegner können nicht angegriffen werden, sie haben auch keine Werte oder Regeln. Alle Versuche, sie zu erklären, müssen scheitern. Ein Abenteuer in diesem Zusammenhang kann darin bestehen, dass man versucht, herauszufinden, was dieses Wesen will. Nach langen Suchen und vielen Abenteuern stellt sich heraus, dass man es nicht ergründen kann. Es gibt keine Erklärung. Gleichzeitig schränkt es das Opfer immer weiter ein. Hier kann man als Spielleiter mit geringen Abzügen und schlimmer werdenden spielerischen Effekten arbeiten.

UNVERMEIDLICHES

Diese Variante des Horrors baut darauf auf, dass man einem unvermeidbaren Schicksal ausgeliefert ist. Man kann sich zwar wehren und dagegen ankämpfen, aber schlussendlich wird es einen einholen. Am besten funktioniert diese Art der Geschichte mit Einmalabenteuern. Diese können durchaus mit dem Tod oder dem Untergang der Gruppe enden. Die Charaktere erhalten eine schreckliche Prophezeiung. Sie versuchen, dagegen anzukämpfen. Gleichzeitig scheint sich die Wirklichkeit so zu verändern, dass sie trotzdem in Erfüllung geht.

Wichtig ist, dass man die unvermeidliche Katastrophe nicht zur Tragödie macht, sondern zum unerbittlichen, schrecklichen Schicksal. Es darf keinen Grund für das alles geben. Sobald man die Katastrophe an einem Charakterfehler oder einer Dummheit festmacht, wird das Ganze zur Strafe und man diskutiert über Gerechtigkeit. Ist es einfach nur kafkaeske Absurdität, ist der Eindruck wesentlich stärker.

UNSICHERE WIRKLICHKEIT

Um selbstständig und frei leben zu können, muss man sich auf seine Wahrnehmung verlassen können. In dem Augenblick, in dem man Wahnvorstellungen bekommt, ist es mit dem selbstbestimmten Leben de facto vorbei. Solche Elemente einzubauen, kann sehr schnell Horrorsituationen heraufbeschwören.

Rollenspielen ist das ideale Medium, um solche Situationen zu vermitteln: Die Spieler und Spielerinnen sind völlig auf die Beschreibungen der Spielleitung angewiesen. So kann man die Gruppe laufend und gründlich manipulieren. Der Kontrollverlust löst dann die Angst und sogar Panik aus. Schlimmstenfalls kann sich sogar die bisherige Realität als Illusion und Sinnestäuschung herausstellen. Was, wenn die Charaktere plötzlich in der Nervenklinik zu Bewusstsein kommen und feststellen, dass sie alle von derselben Person halluziniert wurden?

Ein wichtiger Aspekt dieser Methode, ist, dass man sie langsam einführt: Man sollte mit kleinen Fehlern und Unstimmigkeiten anfangen. Erst wenn die Spieler und Spielerinnen sich wundern, sollte die Sache eskalieren.

NORMALITÄT

Ein ganz entscheidender Faktor für gelungenen Horror ist der Kontrast zur Normalität. Solange die Gruppe mit völlig normalen Personen interagieren kann und der festen Überzeugung ist, dass sie immer noch normal sind, wirkt der Schrecken. Wenn man nur noch absurde, unverständliche Dinge präsentiert bekommt, können sie schnell zur Routine werden und ihren Reiz verlieren. Wenn allerdings hinter der normalen Fassade ungeahnte Grausigkeiten lauern, wird die Sache schnell interessant. Man kann als Spielleiter einen ganzen Mikrokosmos völlig normaler, einfacher Menschen aufbauen, mit denen sich die Spieler und Spielerinnen anfreunden und auch identifizieren können. Wenn dann Abgründe in diesen biedereren Leuten aufgehen, setzt der Horror ein. Zu diesem Themenkreis gehört auch die Banalität. Nicht jede grausame Bluttat muss einen mystisch-monströsen Hintergrund haben. Manchmal sind Missverständnisse, Alltagsrassismus oder pure, gedankenlose Grausamkeit wesentlich schlimmer. Ein Mord aus Langeweile ist schockierender als ein komplexer Ritualmord, der irgendein Dämonenungeheuer herbeirufen soll. Der freundliche Nachbar, der sich als ehemaliger Folterknecht und Kriegsverbrecher entpuppt, ist furchtbarer als der Kapuzenkiller mit Monstermaske.

GRENZÜBERSCHREITUNGEN

Viele Gruselgeschichten bauen darauf auf, dass ein Tabu gebrochen wird. Dieses Motiv ist heutzutage nicht mehr so leicht einzusetzen. Eine offenere Gesellschaft und der rasend schnelle wissenschaftliche Fortschritt führen dazu, dass es nur noch wenige Dinge gibt, die undenkbar sind. Man kann allerdings durchaus auch historische Themen einbauen, wenn die Spieler und Spielerinnen bereit sind, passende Reaktionen auszuspielen. Echter Grusel wird sich zunächst wohl nicht einstellen, man kann aber von dort aufbauen.

Als Spielleiter sollte man beim Thema Grenzüberschreitungen sehr vorsichtig sein. Es bringt nichts, unverarbeitete Traumata eines Spielers, einer Spielerin anzusprechen. Dafür gibt es Selbsthilfegruppen und Therapie. Rollenspielen soll Spaß machen. Mit den Klassikern fährt man wohl besser: Leichenfledderei um einen künstlichen Menschen zu schaffen muss auch reichen.

EKEL

Extrem widerliche Dinge können Horror auslösen. Man muss allerdings aufpassen, dass man es nicht übertreibt, sonst wird das Ganze schnell lächerlich. Absurde Situationen wie in Splatter-Filmen wirken eher komisch als schrecklich. Findet man aber den richtigen Grad an Grindigkeit, kann man schnell hervorragende Effekte erzielen.

Grundsätzlich gilt: Weniger ist mehr. Andeutungen, die der Fantasie der Spieler und Spielerinnen Raum lassen, sind besser als exakte, klinische Beschreibungen. Es kann also gut sein, die Gruppe gar nicht zu nahe an die Widerlichkeit heranzulassen. Eine besondere Form ist der Schrecken des Körpers. Gemeint ist, dass sich eine Person, die den Charakteren etwas bedeutet oder deren Gefühle sie bis zu einem gewissen Grad nachvollziehen können, auf eine furchtbare Art verändert. Das ist gerade in einer Welt der Machinae ein interessantes Thema. Damit verbunden sind die Ideen von Wahn und Hybris. Mit Wahn ist hier gemeint, dass die betroffene Person glaubt, das Richtige zu tun, aber sich nur immer weiter in die eigene Katastrophe hineinarbeitet. Ihre Wahrnehmung ist gestört und suggeriert ihr, das alles perfekt sei.

Die Hybris wiederum ist die „Strafe“ für die Selbstüberschätzung. Wer denkt, alles unter Kontrolle zu haben und dann feststellt, dass man schon längst den Überblick verloren hat, kann auf andere erschreckend wirken.

INSZENIERUNG

Damit Grusel und Horror funktionieren können, braucht es das passende Ambiente: Es bietet sich an, den Raum zu verdunkeln und Kerzen zu verwenden. Stimmungsvolle Musik kann helfen. Man kann sich dabei bei Horrorfilmen und Videospielen bedienen oder auf manche klassische Musikstücke zurückgreifen. (Als Praxistipp kann man nur empfehlen, eine längere Playlist vorzubereiten. Plötzlich endende Soundtracks können die Stimmung zerstören.)

Um die Stimmung zu verstärken, bietet es sich an, mit der Stimme zu arbeiten und auf große Würfeleien und mechanisch ausgespielte Kämpfe zu verzichten. Sobald man wieder im Regelsystem ist, löst sich die Spannung merklich. Das ist nicht nötig. Man kann übrigens auch auf spektakulärere Tricks zurückgreifen. Ein plötzlicher, gut platzierter Tritt von unten gegen die Tischplatte kann die Gruppe ruckartig aufscheuchen. Dasselbe gilt für plötzlich aufgehende Türen oder überraschende Geräusche aus dem Telefon. Übrigens sollte man darauf bestehen, dass die Spieler und Spielerinnen ihre Telefone, Tablets und Computer für die Dauer der Sitzung abschalten und nicht anfassen. Es ist sonst schwierig, eine passende Stimmung aufrecht zu erhalten. Das Gleiche gilt für die Pausen. Als Spielleiter sollte man immer wieder ruhigere Phasen einplanen, in denen die Gruppe ihren natürlichen Bedürfnissen nachgehen kann. So verhindert man, dass an der besten Stelle jemand aufsteht und pinkeln geht.