

Finsterland

INSPIRATION FÜR DIEBE

von Georg Pils

Dieser Text soll Spielern und Spielerinnen, die sich für Diebe als Charaktere entschieden haben als Denkanstoß dienen. Der Sinn dahinter ist, dass sie ihr Charakterrollenspiel vertiefen können und die Konflikte des Charakters besser herausarbeiten können. Auch von Spielleitern und Spielleiterinnen kann der Text als Inspiration verwendet werden. Baut man eine Kampagne auf Konflikte innerhalb der Figuren auf, kann man diese Ideen sicher einsetzen.

MEIN UND DEIN

Ein Dieb ist kein plumper Verbrecher. Er stiehlt nicht aus Gier und er macht es üblicherweise nicht so, dass er erwischt wird. Im Idealfall merkt das Opfer nicht, dass es bestohlen wurde bis lange nachdem der Dieb mit seiner Beute verschwunden ist. Noch besser ist es, wenn die bestohlene Person glaubt, sie hätte einen Vorteil aus der ganzen Prozedur gezogen. Diese Professionalität unterscheidet den dahergelaufenen Räuber vom Dieb. Viele Diebe sehen sich selbst als Kunsthandwerker, die sich nun einmal auf die Beschaffung von Wertsachen spezialisiert haben. Andere würden sich eher als Händler bezeichnen, die dafür sorgen, dass ein Geschäft sinnvoll über die Bühne geht. Wie bei jedem anderen Handel gibt es eine Partei, die größeren Vorteil aus einer Sache zieht als die andere. Im Gegensatz zu dem, was man erwarten würde, spielt der Respekt vor dem Eigentum anderer Personen eine große Rolle für Diebe. Immerhin muss man oft einige Schwierigkeiten überwinden, um daran heran zu kommen. Gleichzeitig ist es sehr wichtig, seine Alliierten und Freunde nicht zu vergrämen. Ein Dieb, der seine eigenen Leute bestiehlt, muss mit furchtbaren Konsequenzen rechnen. Allein sein ist für sie üblicherweise tödlich.

RECHT UND GERECHTIGKEIT

Den meisten Dieben ist völlig klar, dass das was sie tun, ungesetzlich ist. Gleichzeitig entwickeln sie üblicherweise recht vielfältige Möglichkeiten, ihre Taten recht zu fertigen.

Eine erste Gruppe sieht sich selbst als Betrogene des Schicksals. Da das Finsterland ein zutiefst ungleicher Ort ist und die Geburt über alles bestimmt, ist der Dieb der, der sein Leben in die Hand nimmt und alles tut, um sein trauriges Los zu überwinden. Wenn er stiehlt, dann nur, um sich das zu verschaffen, was ihm die Welt vorenthält. Ist er in der Lage, damit durchzukommen, beweist das nur, dass die sogenannten Eliten eigentlich wertlos sind. Die zweite Gruppe übt sich im gesellschaftlichen Relativismus. Eigentum ist, was man behalten kann. Wer nicht in der Lage ist, seine Besitztümer zu schützen, hat sie nicht verdient. Der Grund dafür ist einfach: Wenn man etwas herstellt oder kauft, muss man sich anstrengen. Man entreißt es entweder anderen Leuten oder der wilden Natur. Damit ist man auch ein Dieb, denn freiwillig würde niemand etwas hergeben, das er auch so haben könnte. Ein Tauschhandel kommt nur zustande, weil man der Meinung ist, etwas Wertloses für etwas Wertvolles herzugeben. Wer also „offen“ stiehlt, ist nur ehrlich, während die, die sich Dinge legal aneignen, eigentlich verlogene Diebe sind. Schließlich gibt es die letzte, wahrscheinlich größte Gruppe. Diese Leute sind Diebe, weil sie das am besten können. Vielleicht hätten sie auch einen anderen Beruf erlernen können, aber es kam nie dazu. Sie bringen Talent und oft Erfahrung aus jüngsten Jahren mit und sehen ihre Arbeit als legitime Tätigkeit in einer Welt voller Probleme und Verbrechen an.

VON OBEN UND UNTEN

Nicht jeder Dieb ist ein armer Schlucker. Manche von ihnen sind gelangweilte junge Leute, die sich wenig aus der Beute machen und eher den Skandal und die Spannung der Tat genießen wollen. Für sie stehen die Herausforderung und der Kitzel im Mittelpunkt, inmitten der Zaungäste dem Opfer sein Beileid auszudrücken. Ein solcher Gentleman-Dieb kultiviert meistens eine geheimnisvolle Idee und steigt schnell zum Traum der höheren Töchter und Söhne auf. Wenn man es auf die Spitze treibt, kann man sogar Interviews für Zeitungen geben und seine Memoiren veröffentlichen. Einen geeigneten Gegenspieler zu finden, ist schwierig, aber nötig. Solche ein wenig sonderbaren Vorstellungen sind den Dieben aus einfachen Verhältnissen fremd. Selbstverständlich freut man sich, wenn man Anerkennung für seine Arbeit bekommt, aber besser ist es, anonym zu bleiben. Die meisten Diebe, die aus Notwendigkeit stehlen, haben den Beruf in der Familie gelernt. Oft sind die Eltern Einbrecher, die ihre Kinder schon ab frühester Kindheit in ihr Gewerbe einführen. Bei solchen „Familienbetrieben“ ist es üblich, die Eltern nach dem Ende ihrer Karriere zu unterstützen. Im Gegenzug dazu kümmern diese sich um alltägliche Probleme, organisieren Alibis und beaufsichtigen allfällige Kinder. Oft ist es auch so, dass die Eltern eigentlich eine andere Karriere für ihren Nachwuchs wollten, aber so müssen sie sich damit zufriedengeben. Die Diebesgilden sind ein Ergebnis dieser Situation: Sie sind meistens große Sippenverbände, die Aufträge vermitteln, ihre Mitglieder schützen und für Ehemalige sorgen. Diskretion und absolute Treue sind hier entscheidend.

ZWEI IDENTITÄTEN

Als professioneller Einbrecher muss man seinen Beruf im Geheimen ausüben. Aus diesem Grund ist es wichtig, eine zweite Person für die Öffentlichkeit aufzubauen. Diese Person unterscheidet sich teilweise ganz gravierend vom Original. Dazu gehört ein anderes Auftreten, eine andere Körperhaltung, eine andere Frisur und allerhand andere Taschenspielertricks. Je respektabler diese Identität ist, desto besser. Wer schon schlitzohrig daherkommt hat ohnehin keine Chance erfolgreich zu sein. Es ist also sinnvoll, eine angesehene Position in der lokalen Gesellschaft anzustreben. Das kann bedeuten, dass man als kleiner Beamter auftritt, als Wirtin, als ein wenig langweiliger Rentner oder als Kauffrau. Wichtig ist, dass man leicht zu einem Alibi kommt, aber gleichzeitig immer überall sein kann.

MODISCHE FRAGEN

Als Einbrecher muss man unbedingt von seiner tatsächlichen Identität ablenken. Eine sinnvolle Möglichkeit dabei ist, möglichst dramatische und übertriebene Kleidung zu tragen. Ist diese zusätzlich noch tarnend, ist sie ideal. Aus diesem Grund gibt es einige Berufsverbrecher, die als Fledermäuse oder Katzen verkleidet ihr Unwesen treiben oder ihre Verbrechen im eleganten Anzug begehen. Oft sind diese Aufzüge voll von geheimen Taschen, Trickwaffen und Hilfsmitteln, um beim Raubzug Erfolg zu haben. Ein Gutteil des Diebesdaseins besteht wohl auch darin, eine Legende aufzubauen. Dabei helfen ein paar schamlos übertriebene Teile.

TECHNOLOGIE GEGEN TECHNIK

Um die verschiedenen Sicherheitssysteme zu überlisten, gibt es mehrere Strategien: man kann sich mit purer Geschicklichkeit, mit blitzschnellen Reaktionen und exakter Planung durcharbeiten oder eine entsprechende Maschine konstruieren, die einem einen Vorteil verschafft. Beide Lösungen sind sinnvoll, doch die meisten Diebe entscheiden sich entweder für die Technik oder die Technologie. Die erste Methode baut auf jahrelanges Training, gute Erfahrung und perfekte Körperbeherrschung auf. Diebe, die sich darauf konzentrieren sind meistens eher klein und sehr durchtrainiert. Sie haben beispielsweise beim Zirkus gelernt oder haben tarasische Geheimlehren studiert. Sie führen meistens ein ausgesprochen diszipliniertes Leben. Viele von ihnen sind abergläubisch: Man kann trotz der besten Vorbereitung scheitern.

Die zweite Methode baut auf großem Wissen und einer perfekten Kenntnis der technischen Möglichkeiten auf. Solche Einbrecher können binnen Sekunden ein Gerät improvisieren, das ihnen eine Ablenkung verschafft, sie nutzen ihre Kreativität, um sich Vorteile zu verschaffen und sind sogar bereit, den Einbruch von Automaten begehen zu lassen. Manche von ihnen wirken überhaupt nicht wie Verbrechergenies, sondern eher wie Ingenieure, die an einem kniffligen Problem tüfteln.

RÄCHER DER ENTERBTEN

Manche Diebe, die sich als Streiter für die Gerechtigkeit sehen, verwenden ihre Beute, um ihren Schicksalsgenossen zu helfen. Am besten versuchen sie, aus dem Hintergrund zu wirken, da jede Sympathiebekundung ihre Identität verraten könnte. Solche Diebe stehlen nicht nur wertvolle Dinge, sie suchen sich auch Ziele aus, die ihrer Umgebung helfen. Beispielsweise könnten solche Einbrecher versuchen, Hypothekarbriefe oder Schuldscheine zu entwenden oder gar ein ganzes Stadtviertel stehlen. Durch ihre Arbeit verdienen sie sich die Zuneigung vieler Armer, was ihnen wiederum helfen kann, wenn sie in Schwierigkeiten geraten.

GEMEINSAMKEIT ALS SCHUTZ

Oft werden Berufsverbrecher, die sehr auf ihre eigenen Fähigkeiten angewiesen sind, als Einzelgänger dargestellt. Das ist allerdings keine gute Idee. Wer erfolgreich sein möchte, braucht Leute, die Schmiere stehen, für Ablenkungen sorgen, technische Hilfsmittel bereitstellen, Gewalt anwenden oder schlicht und ergreifend ein zusätzliches Paar Hände mitbringen. Es ist durchaus sinnvoll, wenn die ganze Gruppe versucht, sich gegenseitig zu unterstützen, um gemeinsam zum Erfolg zu kommen. Auch wenn sie kurzfristig räumlich getrennt ist, sollte jede Person etwas zum Erfolg eines Raubzuges beitragen. Der Grund dafür ist einfach: Dadurch, dass ein Gesetzesbrecher immer auf der Hut sein muss, braucht er eine Handvoll Menschen, denen er wirklich vertrauen kann. Das ist die Gruppe. Ohne sie wäre der Charakter aufgeschmissen und ein ewiger Gejagter. Manche Diebe dehnen ihr Bedürfnis nach Nähe, Anerkennung und Zuneigung auch auf Tiere aus, die sie speziell abrichten, um ihnen zu helfen. So kann man durchaus einen Wachhund haben, um vor anrückenden Polizisten zu warnen oder eine Elster, die einem bei kleinen Handgriffen hilft.

MAGIE UND MÖRDERKULTE

Es gibt nur ausgesprochen wenige Magier, die sich dem Verbrechen zuwenden. Die hohe soziale Stellung, der Reichtum und die mystischen Geheimnisse füllen die meisten Zauberer gründlich aus. Es gibt aber einige Okkultisten, die für ihre klebrigen Finger und ihre kriminelle Ader bekannt sind. Die Zauberkünste der Illusionisten und Scharlatane sind für Diebe geradezu perfekt. Findet man einen Lehrmeister, kann man diese Kunst sicher perfektionieren. Dabei sei aber gewarnt: Macht gibt es nie umsonst. Viele der Okkultisten befehligen mörderische Kulte, die alles unternehmen, um Feinde ihres Meisters zur Strecke zu bringen. Wer sich ihrer Herrschaft widersetzt, wird ein bitteres Ende nehmen.

DER LANGE ARM DES GESETZES

Die Mühlen der Finstlerländer Justiz mahlen langsam, aber sie mahlen. Wer einmal ein Verbrechen begangen hat, hat sich in den meisten Fällen einen lebenslangen, unerbittlichen Jäger verdient. Selbst nichtigste Angelegenheiten können dazu führen, dass man von Fürstentum zu Fürstentum und von Identität zu Identität verfolgt wird. Ein solcher Bluthund wird sein Ziel mit geradezu unheimlicher Beharrlichkeit jagen und schließlich zur Strecke bringen. Dabei gilt: Mitgefangen, mitgegangen.

STRAFKOLONIEN UND GEFÄNGNISINSELN

Wird man geschnappt, blüht einem nicht unbedingt der Strang. Das Rechtssystem kennt Orte, die schlimmer als das Jenseits sind. Wer an einer solchen Vorhölle ankommt, wird feststellen, dass die bisherige Welt ausgelöscht ist und hier eigene, urtümlichere Regeln gelten. Diese isolierten Orte mit ihren barbarischen Sitten verändern ihre Insassen. Wer einmal dort gelebt hat, behält sie im dunklen Fleck wo einst sein Herz war. Obwohl die Strafen für Fluchtversuche drakonisch sind, versuchen immer wieder Leute, zu entkommen. So kann man alte Bekannte früher wiedersehen, als einem lieb ist.

MARKEN DER UNTATEN

Eine letzte Grausamkeit hält das Gesetz noch für seine Opfer bereit: Man trägt für den Rest seines Lebens ein Zeichen. Ob das jetzt eine Narbe, eine Tätowierung oder gar eine Verstümmelung ist, hängt vom Ort und der Schwere des Verbrechens ab. Unversehrt kehrt niemand aus dem Gefängnis zurück.