

VON NETZWERKEN UND LAUTEN "BANGS"

Ein Artikel über Abenteuerdesign von Andreas Melhorn

www.amel.tk

Unknown Armies ist ein Rollenspiel um "Macht und Konsequenzen". "Du bist Schuld" sagt das Graffiti auf der Umschlagsrückseite des Grundregelwerks: Du kannst etwas verändern, wenn du nur willst, aber du musst auch die Konsequenzen tragen, wenn etwas schief geht.

So etwas im Spiel umzusetzen ist nicht leicht. Guckt man den klassischen Aufbau von Abenteuern an, bemerkt man als erstes den "Plot". Die Handlung des Abenteuers ist mehr oder weniger vorgegeben; wie der Showdown aussehen wird, steht bereits zu Beginn des Abenteuers fest. Doch wie soll die Handlung der Charaktere Konsequenzen haben - echte, spürbare Konsequenzen - wenn das Ende der Geschichte von Anfang an feststeht? Auf der anderen Seite erscheint es sehr schwierig, ein Abenteuer vorzubereiten, ohne sich wenigstens grob die Handlung auszudenken. Wer ist schon kreativ genug, um eine spannende Geschichte direkt am Spieltisch zu entwickeln? Hier muss eine Struktur her, die den Spielleiter dabei unterstützt möglichst frei reagieren zu können, ihm aber die Möglichkeit bietet, die Spielabende zu Hause vorzubereiten.

NETZWERKE

Eine recht unbekannt Methode Abenteuer zu strukturieren wird im Rollenspiel "Sorcerer" (www.sorcerer-rpg.com) von Ron Edwards beschrieben. Sie wurde sehr ausführlich im RPG-Design-Forum "The Forge" (www.in-

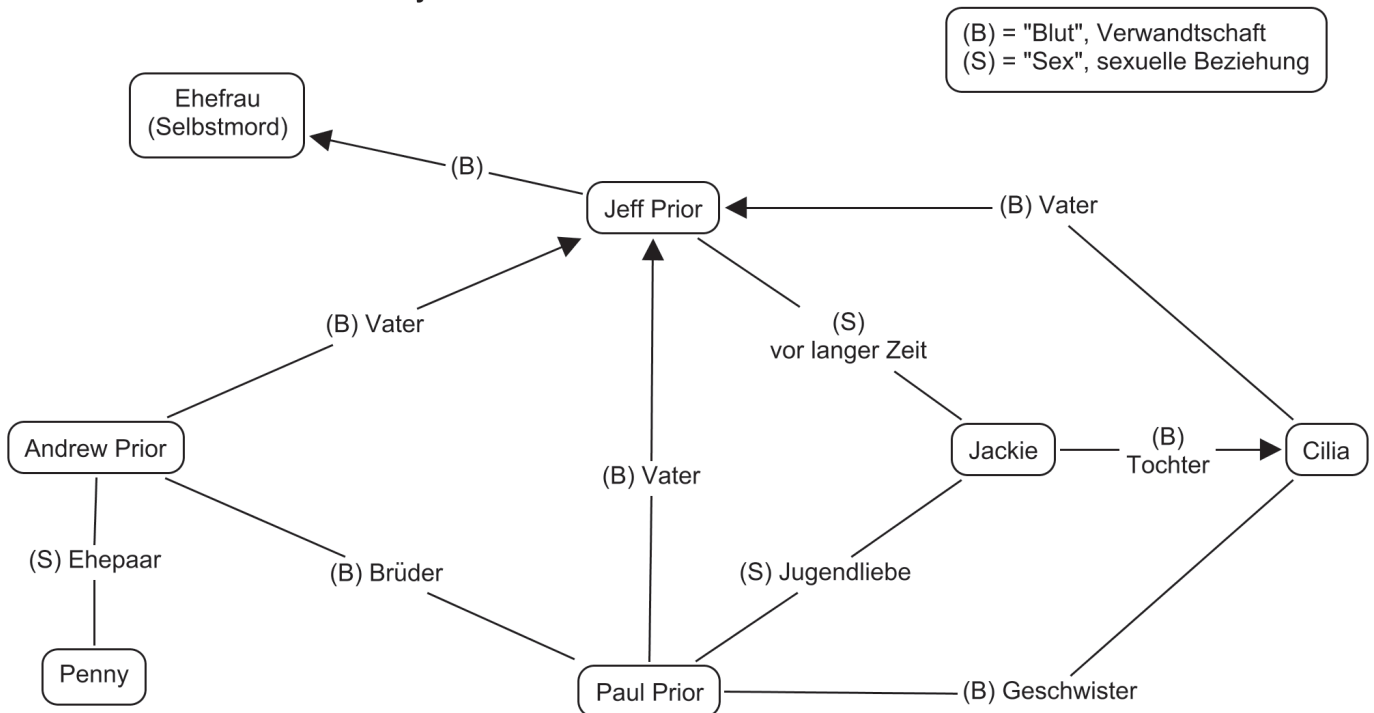
die-rpgs.com) diskutiert und weiterentwickelt. Die Unknown-Armies-Grundregeln benutzen teilweise ähnliche Methoden.

Gute Geschichten handeln von Menschen. Das ist eine alte Wahrheit, die aber immer noch Gültigkeit hat, auch wenn sie im Rollenspiel häufig ignoriert wird. Die "Macht" in "Macht und Konsequenzen" geht immer um Macht über andere Menschen, und auch die Konsequenzen des Handelns zeigen sich immer durch ihren Einfluss auf andere.

Für die Vorbereitung eines Abenteuers malt der Spielleiter alle wichtigen Charaktere der Geschichte auf ein Blatt Papier und verbindet diese mit Linien. An die Verbindungslinien schreibt er, wie sie zueinander stehen. Dabei beginnt er mit allen Personen, die entweder verwandt sind oder eine sexuelle Beziehung haben - also mit Blut und Sex, sozusagen. Edwards schlägt vor, sich die Netzwerke aus alten Detektivromanen herauszusuchen, aber man kann sie auch selbst erfinden. Nennen wir dieses Grundgerüst das "Familiennetzwerk".

Ist das Familiennetzwerk fertig, kann der Spielleiter beliebige andere Personen hinzufügen und mit Strichen verbinden. Außerdem kann er jetzt hinzufügen, wie die emotionale Verbindung zwischen den Personen des Netzwerks (nennen wird das gesamte Netz "Personennetzwerk") ist, denn nur weil zwei Leute verwandt sind, heißt das ja noch nicht, dass sie sich auch mögen. Am Ende

Familiennetzwerk für den Film "My Father's Den"



sollte ein Netzwerk entstanden sein, in dem viele Leute sehr starke Motive und ganz persönliche Ziele haben und dabei mit anderen Leuten in Konflikt stehen und von wieder anderen unterstützt werden. Je stärker die Motivation von möglichst vielen Personen, umso besser läuft das Abenteuer später.

Sobald die Charaktere mit dem Netzwerk in Berührung kommen, bringen sie es in Bewegung, lösen Konflikte und Reaktionen aus, die wiederum ihrerseits zu Reaktionen und neuen Konflikten führen. Am Ende eskalieren die Konflikte wahrscheinlich von ganz von allein, was zu einem herrlichen Showdown führt. Helfen die Charaktere einer Partei, reagiert eine andere entsprechend. Der Spielleiter muss nur noch die SLCs spielen



Bild von Colin Palmer (www.everystockphoto.com)

und dafür sorgen, dass sie ihre Ziele verfolgen. Er muss sich keine Sorgen um einen Plot machen, der von den Handlungen der Charaktere zerstört werden könnte. Er muss keine Figuren am Leben halten, die später noch gebraucht werden. Die Spieler können sogar völlig frei ihre "Seite" in den Konflikten wählen, ohne dass es den Ablauf des Abenteuers gefährden würde.

Das Familiennetzwerk für den grandiosen Film "My Father's Den" soll hier als längeres Beispiel dienen (siehe S. 1):

"My Father's Den" ist ein neuseeländischer Film. Paul Prior kommt nach 17 Jahren zur Beerdigung seines Vaters in sein Heimatdorf zurück. Er verließ es fluchtartig nach dem Selbstmord seiner Mutter und ließ seitdem nichts mehr von sich hören. Dort trifft er auf Celia, mit der er sich anfreundet und die sich als Tochter seiner Jugendliebe Jackie herausstellt und somit seine Tochter sein könnte. Obwohl ihm von seinem Bruder und von Jackie der Umgang mit Celia verboten wird, treffen sich die beiden heimlich. Im dramatischen Finale (Achtung, Pointe!) stellt sich heraus, dass Paul sein Heimatdorf verließ, weil er seinen Vater dabei ertappte, wie er mit Jackie schlief - eine Tatsache, die er vollständig verdrängt hatte. Celia ist seine Schwester. (Ich hoffe, es ist kein Fehler in der Zusammen-

fassung der Handlung; es ist eine Weile her, dass ich den Film gesehen habe.)

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, das Netzwerk zu einem Abenteuer auszubauen, wenn man bereit ist, sich von der Handlung des Film zu entfernen.

Gehen wir davon aus, Jeff Prior würde noch leben.

-- Celia will unbedingt herausfinden, wer ihr Vater ist, denn ihre Mutter Jackie hat immer behauptet, sie wüsste es nicht (eine weinselige Nacht sei schuld). Celia ahnt, dass ihre Mutter lügt. Celia wendet sich an die Charaktere in der Hoffnung, sie könnten als Fremde mehr über ihren Vater herausfinden als sie selbst.

-- Jeff ist ein frustrierter alter Mann, der Jackie immer noch nachstellt. Sie konnte ihn bisher mit Worten abwehren, aber mit dem Alter wird Jeff immer verbitterter und droht handgreiflich bei seinen Annäherungsversuchen zu werden. Sie habe ihn damals mit ihrer Jugend verführt, behauptet er, und damit seine Frau in den Tod getrieben. Jetzt müsse sie für diesen Fehler gerade stehen und sein einsames Leben erträglich machen. So ein übler Kerl sei er doch schließlich gar nicht, denkt er.

-- Jackie wendet sich an die Charaktere und bittet um Schutz vor Jeff, der seinerseits verheult und betrunken um Hilfe bittet, "die Frau seines Lebens" für sich zu gewinnen.

-- Andrew und Penny lieben Jeff Prior, mit dem sie ihr ganzes Leben verbracht haben (das Dorf ist schließlich recht klein) und wollen ihn vor allen körperlichen und seelischen Schäden bewahren. Sie tun sich mit ein paar Schlägern zusammen und versuchen die Charaktere aus dem Dorf zu vertreiben.

-- Erfährt Celia, dass Jeff ihr Vater ist, wendet sie sich in ihrer Verzweiflung an Paul, mit dem sie einen Racheplan ausheckt und danach mit ihm verschwinden will.

Die Charaktere haben keine andere Chance als irgendwie einzugreifen, denn ...

-- Jeff droht damit, "es selbst in die Hand zu nehmen", als er die Charaktere um Hilfe bittet, was eindeutig auf Handgreiflichkeiten hinauslaufen würde. Außerdem droht er unterschwellig, im Dorf zu verbreiten, was damals geschehen ist, was zum gesellschaftlichen Ruin aller Beteiligten innerhalb der kleinen Gemeinschaft des Dorfes führen würde.

-- Andrew und Penny hören davon, dass irgendein konspiratives Gespräch zwischen Jeff und den Charakteren stattgefunden hat und versuchen die Charaktere zu vertreiben.

-- Erfährt Paul, dass Celia seine Schwester ist, ist er so schockiert, dass er mit Mord droht, sollte sein Vater irgendetwas Unrechtes unternehmen. Er reagiert völlig über.

-- Sollte Celia von den Morddrohungen hören, wendet sie sich an die Charaktere mit der Bitte, diese zu verhindern. Eventuell flieht sie in Verzweiflung und Panik, was wieder-

VON NETZWERKEN UND LAUTEN "BANGS"

um Jackie dazu bringt, wilde Anschuldigungen gegenüber verschiedenen Leuten zu äußern und ihrerseits mit Gewalt zu drohen.

-- Penny und Andrew würden alles tun, um die Ehre von Andrews Vater zu schützen - auch sie schrecken vor Gewalt nicht zurück. Doch ihre bigotten Ziele sind nicht nur negativer Natur, denn sie sind ehrlich der Überzeugung, dass Celia besser dran ist, wenn sie nichts von ihrem wirklichen Vater weiß. Sie wollen sie schützen. Andrew hat das Drama damals mitbekommen und will nach dem Tod seiner Mutter das letzte bisschen Familie retten, das er noch hat. Er glaubt, die Wahrheit würde Celia und einige Leben zerstören - was sie ja wahrscheinlich auch tut, wenn man sich die Gewaltbereitschaft der Leute so anguckt.

-- Alle Beteiligten könnten in einem übernatürlichen Setting wie Unknown Armies zu gefährlichen Mitteln wie Magie oder Geisterbeschwörung greifen.

Andere Beispiele sind im Abenteuerrepertoire von Unknown Armies zu finden. Das Einfachste ist wahrscheinlich "In jedem 7. Ei" (erschienen in der Anduin #90, www.anduin.de): zwei Gegner in einem Supermarkt, unschuldige Passanten, und die Charaktere mittendrin. Hinzu kommen drei Gruppen, die für zusätzliches Chaos sorgen. Wir haben hier zwar keine Verwandtschaften vorliegen, aber zwei stark motivierte Menschen mit gegensätzlich laufenden Zielen.

"Carcosa NJ" (als Download unter <http://www.vortexverlag.de/X-Mas-Files.pdf>) ist ein komplexeres Beispiel. In diesem sehr gelungenen Abenteuer treffen die Charaktere auf drei Gruppen, die in Konflikt stehen: Geister, der Casinobesitzer und die Leute, die das Elixier haben wollen. Diesmal liegen auch Verwandtschaften vor. Die Erstellung eines Personennetzwerks für das Abenteuer wäre für den Anfang eine gute Übung, ein derartiges Schaubild würde beim Leiten des Abenteuers ohnehin sehr helfen.

Weitere Beispiele sind "Triebfedern" aus dem Grundregelwerk und mein eigenes "Der Turnschuhkrieg" aus der Mephisto #36. In Letzterem prallen zwei Personengruppen aufeinander und eine verwandtschaftliche Verbindung zwischen den Gruppen sorgt für zusätzliche Konflikte (das Personennetzwerk von "Der Turnschuhkrieg befindet sich als weiteres Beispiel auf S. 3).

BANG! DU BIST TOT!

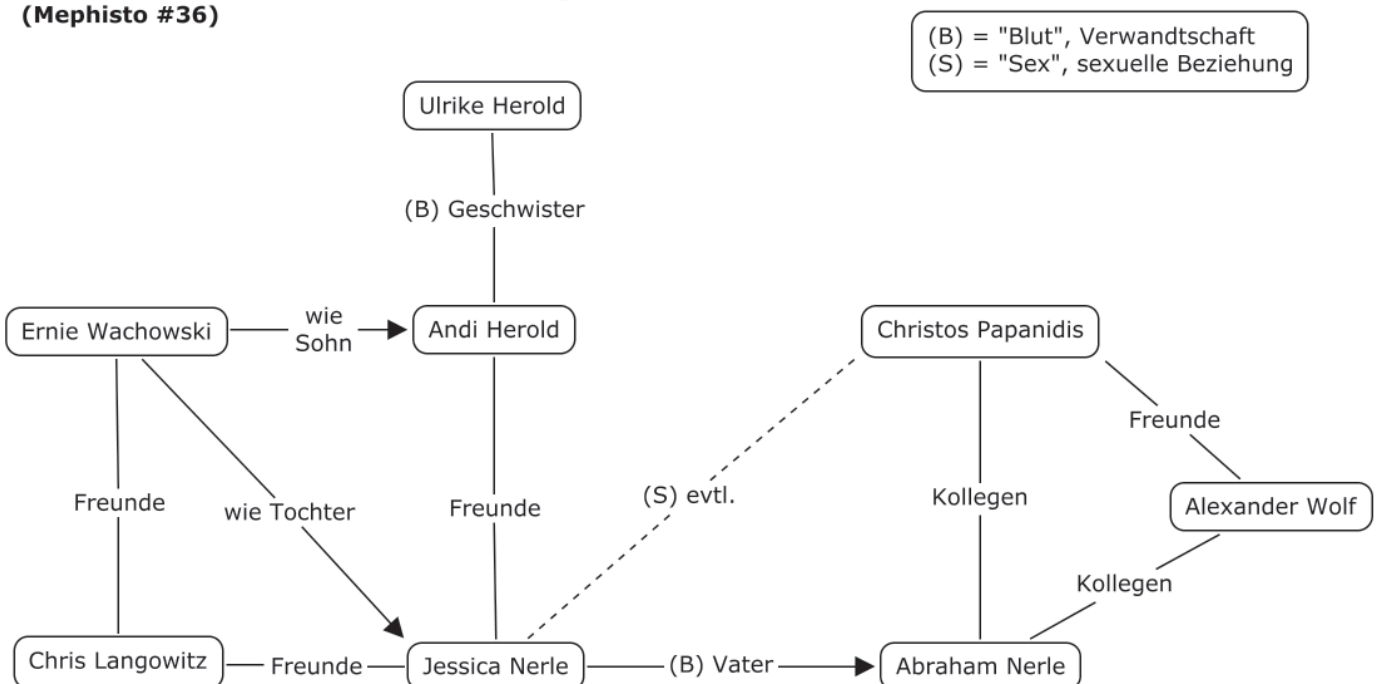
Es ist zwar relativ leicht ein auf ein gutes Netzwerk basierendes Abenteuer zu leiten, dennoch möchte der Spielleiter sich sicher nicht nur auf seine spontanen Einfälle verlassen. Auch hier hilft Edwards' "Sorcerer" weiter.

Mit einem Blick auf die Charaktere, ihre Motive und ihre Verbindung zum Netzwerk erdenkt sich der Spielleiter vor jedem Spielabend Szenen, die im Abenteuer vorkommen können (wohlgemerkt "können", nicht "müssen"). Unknown Armies macht es einem hier sehr leicht, denn was für die Spieler von Bedeutung ist, notieren sie bei der Charaktererschaffung als Impulse, Obsessionen und Auslöser auf den Charakterbögen. Auf diese Informationen sollte der Spielleiter unbedingt zurückgreifen. Für einen Spielabend sollten 5 bis maximal 10 solcher Szenen ausreichen.

Die Szenen werden so konstruiert, dass sie Handlungen der Charaktere in Gang setzen. Am Spieltisch werden sie gespielt bis sie an Schwung verlieren. Dann sucht der Spielleiter eine andere Szene heraus und stößt damit neue Handlungen der Charaktere an. Damit das funktioniert, müssen diese Szenen (Edwards nennt sie "Bangs") zwei Bedingungen erfüllen:

1. Sie müssen die Charaktere zur Handlung zwingen. Auch wenn sie nichts tun sollten, muss das Auswirkungen

Personennetzwerk für "Der Turnschuhkrieg" (Mephisto #36)



haben, die von den Charakteren zu spüren sind.

2. Der Spielleiter darf keine Vorentscheidung treffen, welche Handlungen der Charaktere "richtig" und welche "falsch" sind.

Kommt beispielsweise ein Fremder zu den Charakteren und bittet sie um Hilfe bei der Suche nach seiner verschwundenen Tochter, wird Bedingung eins nicht erfüllt, tun die Charaktere nämlich nichts, hat das keinerlei Auswirkungen auf sie. Der emotionale Abstand zu einem Fremden und einem Mädchen, das sie nicht kennen, ist zu groß, als dass die Folgen einer Ablehnung die Spieler beeindrucken würden. Auch Bedingung zwei ist nicht erfüllt, denn wenn die Charaktere ablehnen geschieht nichts, im Sinne des Abenteurers wäre dies also eine "falsche" Entscheidung.

Hat ein Charakter allerdings den Furchtimpuls "Familie in Gefahr" und kommt sein Bruder zu ihm und erzählt seine Frau und seine Tochter wären verschwunden, wird die erste Bedingung erfüllt: Die Auswirkungen einer Ablehnung sind für den Spieler spürbar, denn er hat ja bei der Charaktererschaffung entschieden, dass seine Familie im Spiel von Bedeutung sein soll. Dennoch qualifiziert das die Szene immer noch nicht als Bang, denn hat der Charakter zu seinem Bruder ein gutes Verhältnis, ist eine Verweigerung der Hilfe eindeutig "falsch" und somit bleibt dem Charakter nur eine Entscheidungsmöglichkeit, nämlich zu helfen.

Kann der Charakter seinem Bruder allerdings nicht vollständig trauen, z. B. weil er einer Sekte beigetreten ist, die zwar gute Ziele hat, aber extreme Lebensbedingungen verlangt, ist die Entscheidung schwieriger. Es könnte schließlich sein, dass seine Frau und seine Tochter nicht entführt und in Gefahr, sondern abgehauen sind, weil sie sich nicht von der Sekte einverleiben lassen wollten. (Um es auf die Spitze zu treiben, kann der Spielleiter die Frau und die Tochter mit der Bitte um Hilfe aus eben diesen Gründen zu dem Charakter kommen lassen. Was wird er tun? Ist ihm seine Familie oder der Wunsch seiner Schwägerin nach uneingeschränkter Freiheit wichtiger?)

Klassische Abenteuerszenen sind selten Bangs. Das angreifende Monster muss besiegt werden (richtig), sonst ist man tot (falsch). Bei der Zeugenbefragung bekommt man entweder die gesuchten Informationen (richtig) oder nicht (falsch) und sobald es eine "gute" und eine "böse" Partei gibt, ist auch hier die Entscheidungen über "richtig" und "falsch" bereits gefallen. Man beachte beispielsweise wie sich das Beispiel mit dem Bruder verändert, sobald irgendeine Partei als "böse" eingestuft wird. Bei Bangs ist es absolut essentiell, dass die *Spieler* entscheiden, wen sie als Gegner einstufen und wen als Verbündeten.

Häufig ist es notwendig, dass die Charaktere mehr Informationen bekommen, als man es aus klassischen

Abenteuern gewohnt ist. Die klassische Rätselstruktur funktioniert hier nicht. Im Zweifelsfall sollte der Spielleiter den Charakteren alle Informationen gleich zu Anfang geben, damit umgeht er die Gefahr, dass ein eigentlich ausgezeichneter Bang nicht funktioniert, weil den Charakteren Informationen fehlen. Wissen die Charaktere in obigem Beispiel beispielsweise nichts von der Sektenzugehörigkeit des Bruders oder haben sie keine Ahnung davon, dass Mutter und Tochter die Sekte nicht mögen, ist die zu treffende Entscheidung nicht schwierig, denn nach ihrem Wissensstand müssen die Charaktere dem Bruder in diesem Fall helfen. Jede andere Entscheidung wäre "falsch".

Häufig ist es schwer, Bangs auf mehrere Personen in der Gruppe zuzuschneiden, doch davon solltest du dich nicht abschrecken lassen. Schreib einfach ein paar Szenen, die jeweils für einen anderen Charakter von Bedeutung sind. Du musst nur dafür sorgen, dass alle Charaktere gleichmäßig im Mittelpunkt stehen, der normale Zusammenhalt innerhalb der Gruppe sollte für den Rest sorgen, und selbst wenn es zu Konflikten innerhalb der Gruppe führen sollte, gewinnt das Abenteuer nur noch mehr an Tiefe und Bedeutung für die Spieler, denn nun sind die Konsequenzen ihres Handelns sogar innerhalb der Gruppe zu spüren.

Zwei weitere Beispiele sollen zeigen, wie gute Bangs aussehen könnten. Beide entstammen dem Forum "The Forge".

Familienprobleme

Du bist zu Hause. Deine kleine Schwester hat sich bei dir versteckt. Sie hält es nicht mehr zu Hause aus, sagt sie. Du hast versprochen ihr zu helfen. Es klingelt an der Tür. Deine Eltern stehen vor der Tür und suchen deine Schwester. Es hätte einen Streit gegeben, erzählen sie, und deine Schwester wäre seitdem verschwunden. Dein Vater ist wütend. Deine Mutter ist verzweifelt und verheult. Was tust du?

Aufmachen, Polizei!

Du warst gestern auf einer Party und hast diese unglaubliche Rothaarige kennengelernt. Du hast sie mit zu dir nach Hause genommen und dort ist es richtig zur Sache gegangen. Als du am nächsten Morgen aufwachst, liegt sie tot neben dir im Bett, woran sie gestorben sein könnte, kannst du allerdings nicht erkennen. Es klopft laut an der Tür: "Hallo? Hier ist die Polizei, wir hätten ein paar Fragen", vernimmst du von draußen. (Man beachte wie hier entgegen der bisherigen Ratschläge eine Situation zu einem Bang gemacht wird, weil der Charakter *nicht* alle Informationen hat. Er weiß nicht, warum die Polizei bei seiner Wohnung ist. Sobald er es weiß, wird die Entscheidung, was zu tun ist, leichter.)