



Was die Alten uns nicht sagten

Ein Rollenspiel-Abenteuer von Michaela Petry

Seit einigen Wochen ist etwas hinter euch her. Zuerst war es nur das Aufschrecken in der Nacht mit einer dunklen Ahnung ...

Später das Kribbeln im Nacken und das Wissen, dass ihr beobachtet werdet, doch ihr konntet nicht ausmachen, von wem.

Ihr habt es ignoriert, habt alltägliche Gründe vorgeschoben: eine nahende Erkältung, der Vollmond, der Stress, ...

Allein auf der Straße packt euch Angst und ihr sucht eilig Schutz in Gesellschaft, doch je mehr Menschen euch umgeben, umso einsamer fühlt ihr euch.

Ihr hofft, dass es wieder vergeht, doch eine Art Urwissen sagt euch, dass es keine Einbildung ist, dass ihr ganz tief drin hängt und ...

... dass ihr es verdient habt!

SL-TIPP: Diese Geschichte erfordert von den Spielern tieferes Eintauchen in den Charakter: Sie sollten die Motivationen ihrer Figuren ernst nehmen und entsprechend handeln – zumindest vorläufig. Es geht um Drama und menschlich-moralisches Versagen. Daher sollten sie Spaß daran haben, ihre Charaktere „reinzureiten“ und „Fehler“ machen zu lassen. Keiner der Protagonisten ist am Anfang ein tugendhafter Held. Spieler, die solche Angriffsflächen lieber meiden und ihre Figur eher ins bestmögliche Licht rücken, werden hier nicht auf ihre Kosten kommen.

Übersicht

Die Handlungsebene: Worum geht es?

Vor langer Zeit wurde über eine Gruppe von Personen ein Fluch verhängt. Nun ereilt er ihre Nachkommen – die Charaktere – in Gestalt eines alptraumhaften Riesen. Auf der Suche nach Antworten erfahren die Gejagten von den Taten ihrer Vorfahren. Gleichzeitig werden sie mit ihren eigenen Fehlern konfrontiert, welche den Fluch reaktivierten. Am Ende erhalten sie die Möglichkeit, den Rachezauber zu brechen und den Riesen endgültig zu vernichten.

Die Charakterebene: Was soll das Ganze?

Dieses Abenteuer verknüpft die persönlichen Hintergründe der Charaktere mit den Geschehnissen der Vergangenheit. Die Flucht vor dem Riesen, die Suche nach Antworten und schließlich das Brechen des Fluches geben die Taktung und den übergeordneten, eher klassischen Handlungsbogen vor. Dazwischen geht es jedoch um die Protagonisten und deren „Leichen im Keller“, welche nach und nach ans Licht gezerrt werden.

Am Ende steht die Frage, ob sie aufgrund der Ereignisse eine Katharsis durchlaufen.

Die Charaktere

Zur Auswahl stehen vier Charaktere, welche durch ihren Hintergrund miteinander verknüpft sind. Um möglichst setting-unabhängig zu bleiben, sind sie in Kategorien eingeteilt, die sich gewisse Aspekte teilen:

Der Magier

hat eine Position der Macht inne und einen hohen sozialen Status. Doch er verbirgt ein dunkles Geheimnis, das den Ausbau seiner Macht gefährden könnte.

Der Kämpfer

ist dem Magier als Leibwache zugeteilt und untersteht einem Codex, den er gebrochen hat. Schwäche kaschiert er durch Gewalt. Er strebt nach Achtung.

Der Barde

ist bekannt und populär. Hinter der Fassade von Glamour verbirgt sich eine egozentrische Person, die gerade den Zenit ihres Erfolges überschreitet.

Der Dieb

ist der Bruder des Barden und in dessen Frau verliebt. Der Verrat seiner Freunde war moralisch motiviert, zeigt jedoch nur, wie schwierig es ist, richtige Entscheidungen zu treffen.

Ihr könnt einen Charakter weglassen, wenn die Runde nur aus drei Mitspielern besteht. Der vierte Charakter sollte dann jedoch als NSC mitgeführt werden um die Relation-Map nicht zu zerstören. Am leichtesten ist es, den Magier zu streichen und ihn nur als Grund für die Gruppenzusammenführung erscheinen zu lassen. Jede Rolle kann auch weiblich sein. Barde und Dieb sollten gleichgeschlechtlich sein.

Das Spiel spielen

Das Setting wählen

Das Abenteuer lässt sich theoretisch in diversen Settings (z.B. Fantasy, Urban Fantasy, Science Fiction) spielen, in denen (westlich geprägte) Ethik und Moral eine Rolle spielen: Die Charaktere haben fragwürdig gehandelt und somit den Fluch reaktiviert. Ihre Recherchen unterscheiden sich dann darin, dass die einen in staubigen Archiven nach Hinweisen suchen, während die anderen sich durch die Informationsflut im Internet hacken. Bei Kämpfen benutzen die einen Schwerter, die anderen Schusswaffen usw.. Die Texte sind so allgemein wie möglich formuliert, damit man sie leicht übertragen kann.

Um die Zusammenhänge untereinander zu gewährleisten und die Sub-Plots der Charaktere zu erhalten, ist auf gewisse Dinge zu achten:

- Die Persönlichkeit und Motivation der Charaktere sollte gewahrt bleiben.
- Bemühe dich bei den Figuren um eine adäquate Positionierung in der Welt. Bei den Charakterbeschreibungen findest du hierzu Vorschläge.

- Die Figuren sollten am Ort der Handlung leben oder sich dort zumindest schon seit geraumer Zeit aufhalten.
- Die Relation-Map gibt den Charakteren (abgesehen von der unmittelbaren Bedrohung) eine weitere Motivation, zusammen zubleiben und eröffnet Möglichkeiten für Charakterspiel. Verwende sie nach Möglichkeit.

Je mehr du abwandelst, desto mehr musst du dir selbst ausdenken, oder desto weniger charakterbezogen wird die Geschichte.

SL-TIPP: Die Grundidee des Abenteuers lässt sich auch in einer Kampagne verwerten. Konfrontiere die Charaktere mit dem Fluch und mache eine einfache Queste daraus. Falls sich die Vergangenheit der Charaktere nicht in Einklang bringen lässt, kannst du dem Erscheinen des Riesen auch einen anderen Grund geben: Vielleicht haben die Charaktere einen Tempel entweiht, oder jemanden unbewusst gegen sich aufgebracht, der nun diese Kreatur auf sie hetzt.

Ein paar Worte zur Atmosphäre

Natürlich kann man nie genau sagen, welche Stimmung am Tisch herrschen wird, aber es ist zu empfehlen, dieses Abenteuer mit einer gewissen Ernsthaftigkeit anzugehen, denn so viel gibt es daran nicht zu lachen. Es soll kein moralischer Fingerzeig sein, aber alles, was in der Geschichte vorkommt ist – bis auf den Riesen (hoffentlich) – sehr nah an der Realität gebaut: Machtgier, Lüge, Ignoranz, Gewalt, Verrat und Ausbeutung. Wenn du dir und deinen Mitspielern das vergegenwärtigst und vielleicht sogar konkrete Beispiele dazu findest, fällt es leichter, das Thema zu fassen. Gleichzeitig ist da die alptraumhafte (absurde?) Bedrohung und die Protagonisten kämpfen ums nackte Überleben. Lass deine Spieler nicht zur Ruhe kommen. Das bedeutet nicht, dass du ihre Recherchen unterbrechen sollst, aber Sorge für Paranoia und Stress.

Bevor ihr anfangt zu spielen

Weise auf den Abspann hin

Die Protagonisten werden während des Abenteuers viel mit Recherche, Flucht und persönlichen Problemen konfrontiert sein. All das kann einen nachhaltigen Eindruck bei den Charakteren hinterlassen, bedeutet aber nicht, dass sie bis zum Finale geläuterte Gutmenschen werden müssen. Um eine Charakterentwicklung nicht „übers Knie zu brechen“, weise die Spieler vor dem Spiel darauf hin, dass sie im Abspann die Gelegenheit bekommen, offene Details zu klären und zu ergänzen um die Geschichte ihrer Figur abzurunden. Das entstresst und kann zu sehr schönen Ideen führen. Wer Fiasco kennt, weiß Bescheid: die Aftermath macht immer besonders viel Spaß.

Macht euch mit den Charakteren der anderen vertraut

Es gibt verschiedene Ansätze zum Thema „Was die Mitspieler über die anderen Charaktere wissen sollten“. In diesem Fall ist es gut, die Karten auf den Tisch zu legen, denn bei allem, was die Protagonisten im Laufe des Spieles zu tun haben, trägt es nicht zu einem knackigen Spannungsbogen bei, wenn man mühsam die Geheimnisse der anderen heraus kitzeln muss.

Mit dem (Spieler-)Wissen um die Angriffspunkte der anderen Figuren lassen sich dramatische Szenen und Charakterspiel deutlich effektiver erzielen. Es geht hierbei aber nicht darum, die Geheimnisse des anderen in den ersten fünf Minuten offenzulegen, sondern durch Verdachtsmomente und knappes „Vorbeischrammen“ an der Wahrheit Spannung aufzubauen.

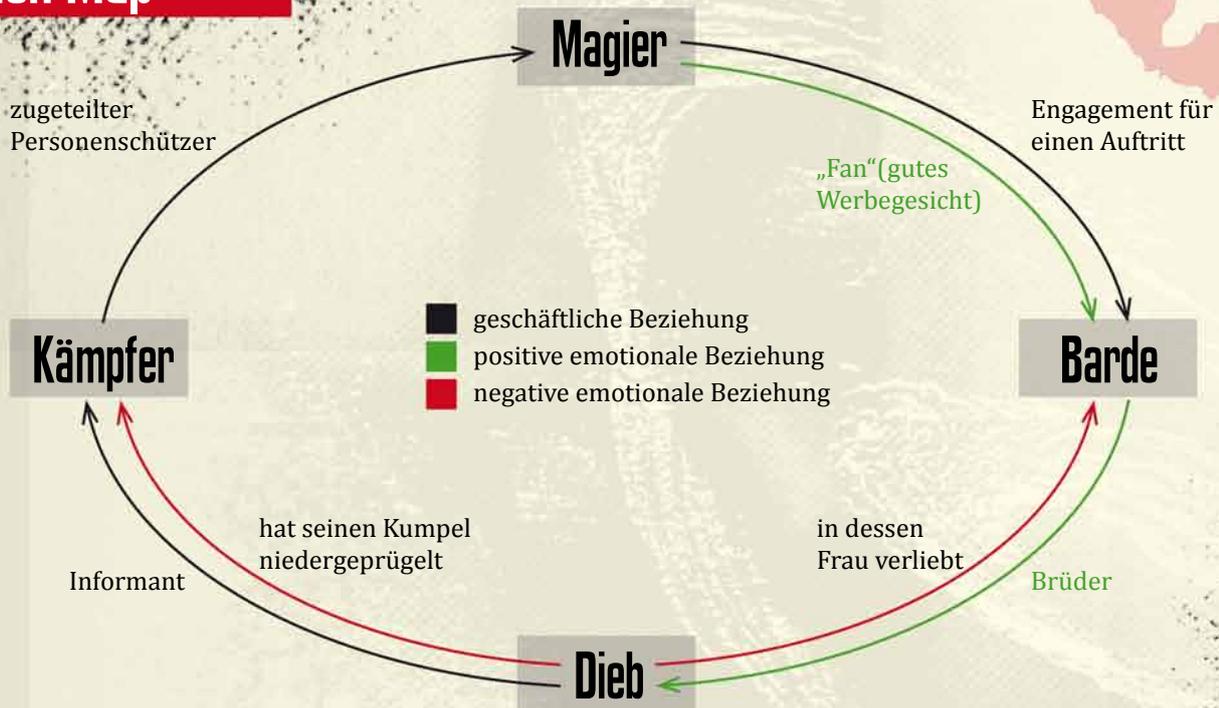
SL-TIPP: Um nicht gleich nach dem Intro wieder zu unterbrechen und somit die Atmosphäre zu gefährden, könnt ihr die Charakter- und Umgebungsbeschreibung (In welcher Stadt spielt ihr? Wie siehts da so aus? Was sind die Rahmenbedingungen?) auch vor dem Spiel abwickeln. Das hilft außerdem, schon ab der ersten Szene ein ähnliches Bild im Kopf der Spieler zu generieren.

Die Protagonisten

Im Folgenden werden die vier Spieler-Charaktere beschrieben. Ihre Bezeichnungen sind symbolhaft und sollen eher einen Typ beschreiben, als ihre Tätigkeit. So ist der Magier z.B. im politischen Bereich anzusetzen, wo Schein und Rhetorik eine große Rolle spielen. Das Ziel oder der Konflikt hilft bei der Darstellung der Figur und dem Einbinden von Charakterszenen.

Um Charakterbögen mit konkreten Werten erstellen zu können, gibt es pro Figur eine Liste von empfohlenen Fähigkeiten und Schwerpunkten, was individuelle Ergänzungen nicht ausschließt. Wie die Charaktere miteinander verknüpft sind, siehst du in der Relation-Map.

Relation-Map



Der Magier

Auch: Adelige/Politiker

Ziel: Macht ausbauen, Karriereziel verfolgen

Nach außen:

Du bist smart, souverän, angesehen und im Begriff, auf der politischen Leiter eine weitere Sprosse zu nehmen, zum Bürgermeisterkandidaten oder künftigen Statthalter, etc.. Dafür hast du einiges getan: Leute geschmiert, Gegner ausgespielt und die richtigen Kontakte gepflegt – mit anderen Worten, alles richtig gemacht. Es könnte nicht besser laufen.

Hinter der Fassade:

Manchmal wachst du nachts schweißgebadet auf und drängst nur mit Mühe die Bilder zurück, die deinen Kopf stürmen: schreckensweit geöffnete Augen – in die Luft geschleuderte Körper, die dann wie verrenkte Stoffpuppen auf dem Boden liegen bleiben – hektische Flucht – Beseitigung von Blutspuren – später überall die Nachricht vom schrecklichen Unfalltod einer Mutter und dem knappen Überleben ihrer schwerverletzten Tochter – die Suche nach Zeugen. Doch alles blieb ruhig, keiner hatte den Unfall und deine anschließende Flucht gesehen. Selbst die Bilder in deinem Kopf hast du sorgfältig weggepackt, nur manchmal in deinen Träumen kommen sie zurück.

Fähigkeiten und Schwerpunkte:

- Ansehen & Einfluss
- Charisma & Rhetorik
- Etikette
- Manipulation/Intrigenspiel

Der Kämpfer

Auch: Gardist/Polizist

Ziel: Anerkennung, unterbewusst: Selbstachtung

Nach außen:

Du bist eine starke Person, mit der man sich besser nicht anlegen sollte. In einer körperlichen Auseinandersetzung steckst du die meisten in die Tasche. Du hast den Ruf, aufbrausend zu sein und schon manches Mal etwas überreagiert. Du repräsentierst die staatliche Gewalt und verteidigst Recht und Ordnung.

Hinter der Fassade:

In deiner Familie hattest du es nie leicht: kaum zu glauben, aber dort giltst du als der kleinste und schwächste und musst um Ansehen hart kämpfen. Durchsetzungsvermögen erscheint dir nur mit roher Gewalt und Einschüchterung möglich. Deswegen hast du diesem respektlosen Ganoven vor kurzem auch unmissverständlich klar gemacht, wer das Sagen hat – keiner weiß, ob er je wieder laufen können. Deine Mitstreiter stellen sich blind und taub, in euren Kreisen muss man zusammenhalten. Es stellt sich doch die Frage: Die oder wir? Trotzdem bist du froh, dass du vorläufig dem Personenschutz zugeteilt wurdest und so Begegnungen mit dem Typen und seiner Familie aus dem Weg gehen kannst.

Fähigkeiten und Schwerpunkte:

- Bewaffneter & unbewaffneter Kampf
- Einschüchterungsvermögen
- Repräsentant der staatlichen Gewalt
- Hohe körperliche Attribute

Der Barde

Auch: Musiker/Sänger

Ziel: Alles lief so gut – so sollte es bleiben.

Nach außen:

Du bist ein Star mit einer nicht unbeachtlichen Fangemeinde und genießt alle damit verbundenen Vorzüge. Frauen vergöttern dich und du sie. Du bist ein charismatischer Überflieger – das, was alle sein wollen.

Hinter der Fassade:

Während du Auftritt an Party an Auftritt reihst, zerbrechen Elemente in deinem Leben, die dir Rückhalt geben sollen: Deine Frau hat dich bei deinem fulminanten Aufstieg begleitet und ist dabei auf der Strecke geblieben. Sie sitzt mit eurem Kind einsam daheim und wartet, dass du dich gelegentlich mal blicken lässt. Das tust du auch – wenn es dir schlecht geht und du von Selbstzweifeln geplagt wirst. Dann baut sie dich auf und du verschwindest wieder. Um die harte Taktung deines Lebens durchzuhalten nimmst du entsprechende Mittelchen, die ziemlich ins Geld gehen. Das passt nicht gut zu dem Fakt, dass deine Karriere gerade ein wenig schwächelt.

Fähigkeiten und Schwerpunkte:

- Ruhm und Kontakte
- Darstellung/Schauspielerei/Maskerade
- Charisma
- Manipulation

Der Dieb

Allgemein: Krimineller

Konflikt: Die Frau, die du liebst bedroht alles, was du dir aufgebaut hast und woran du glaubst. Du zweifelst an deinem eingeschlagenen Weg.

Nach außen:

In deinen Kreisen respektiert man dich für deine Fähigkeiten und deine Zuverlässigkeit. Deine Erfahrung ist, dass man mit ehrlicher Arbeit nicht weit kommt und nur auf Kosten anderer ausgenutzt wird. Deshalb hast du eine kriminelle Laufbahn eingeschlagen und bist damit bisher gut gefahren.

Hinter der Fassade:

Alles könnte gut sein, wäre da nicht diese Frau, die dich seit Jahren in ihren Bann zieht und Entscheidungen, die du treffen musstest immer maßgeblicher beeinflusst. Sie stellt dein Handeln in Frage und öffnet dir die Augen für das Leid, das du verursacht hast. Sie hat Skrupel in dir geweckt, deinen Geschäften nachzugehen. Stattdessen hast du den Codex gebrochen und den Gesetzeshütern einen Tipp gegeben. Du hattest nicht erwartet, dass dein Kumpel ausgerechnet von den Gesetzeshütern von Gesetz zum Krüppel geprügel werden würde. Solltest du wieder eigene Wege einschlagen und die Frau deines Bruders vergessen?

Fähigkeiten und Schwerpunkte:

- Umgang mit Waffen, unbewaffneter Kampf
- Heimlichkeit und Beschatten
- Straßenwissen
- Schlau

Ergänzende Charaktere

Im Spiel werden die Protagonisten mit verschiedenen Nebencharakteren interagieren, die sich aus ihrem Hintergrund oder ihren Handlungen ergeben. Für die wichtigsten erhältst du im Folgenden ein paar Vorschläge und Beschreibungen.

Der Riese

Der Riese ist ein aus Lehm geformtes und magisch zum Leben erwecktes Geschöpf, eine Art Golem. Er hat weder ein Bewusstsein noch einen eigenen Willen, sondern tut das, wofür er geschaffen wurde. Er kann nicht sprechen und gibt maximal ein tiefes Grollen von sich.

Der Riese ist über fünf Meter groß und entsprechend muskulös. Seine Haut hat eine bräunliche Farbe (Lehm). Um seinen Körper ist ein grobes Tuch geschlungen. Er verströmt einen intensiven Geruch nach modriger Erde. Sein gewaltiger Holzstab, auf welchen er auch seine Opfer bindet, dient ihm als Waffe.

Körperteile, die man ihm abhackt, wachsen nach längerer Regenerationszeit nach, Stichwunden haben keine Wirkung.

Man besiegt ihn nur durch Entfernen des Pergaments aus seinem Mund; ansonsten wird er immer wiederkommen, auch wenn es scheint, als wäre er vernichtet (z.B. durch einen abgeschlagenen Kopf).

Judah

Judah ist der Antagonist. Er hat den Fluch ausgesprochen und den Riesen erschaffen. Solange der Fluch existiert, gibt es auch Judah, d.h. er kann nicht sterben – das bleibt jedoch auch schon seine einzige Fähigkeit.

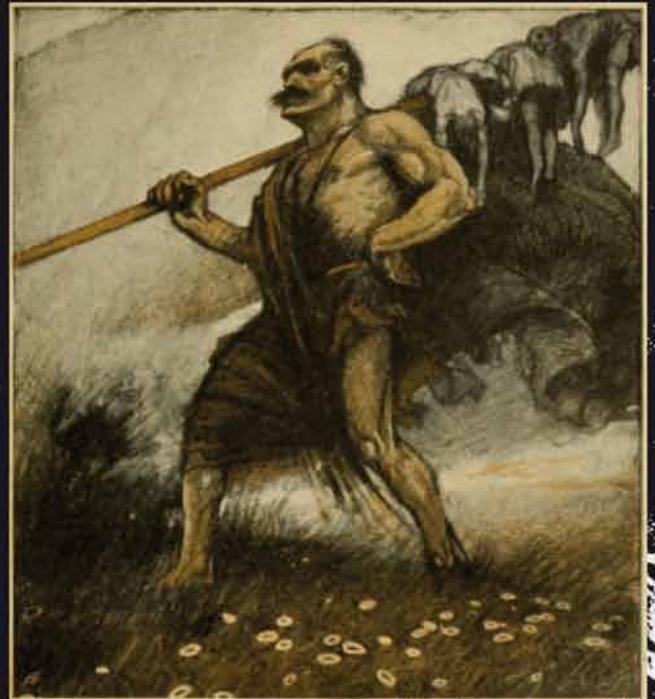
Er ist eine traurige Gestalt, vom Alter gebeugt und vom Hass zerfressen. Sein Rücken ist so krumm, dass man seine ehemals stattliche Größe nur erahnen kann. Die faltige Haut schlackert um seine Glieder und bei jeder Bewegung krachen seine Gelenke. Einzig Judahs Augen sind klar und ihr Blick ist durchdringend.

In all den Jahren, die er über sein natürliches Alter hinaus existierte, waren seine Vergangenheit und der Fluch alles, was ihn beschäftigte. Er hat sich in einem alten Haus (☞ Im Haus von Judah) verkrochen und vegetiert Jahr um Jahr vor sich hin. Das Treiben des Riesen verfolgt er längst nicht mehr.

Im Gespräch wirkt er abwesend und durchsetzt seine Antworten mit gemurmelten Bruchstücken seiner Erlebnisse:

„... und dann starb Emi, sie war so dünn und ich sag noch zu den anderen, dass wir etwas zu essen für sie finden müssen, aber es gab ja nichts...“

SL-TIPP: Wenn du nicht gut darin bist oder wenig Spaß daran hast, NSCs (abwechslungsreich) darzustellen, kann man weniger wichtige Figuren mit einer klar erkennbaren Agenda auch mal getrost Spielern überlassen, die gerade Leerlauf haben. Frag einfach in die Runde, ob jemand Lust hat, die Rolle für diese Szene zu übernehmen. Oft kommen dabei großartige Dialoge heraus, die Figuren werden facettenreicher und die Spieler sind stärker in die Szenen der anderen eingebunden.



1912, Ernst Liebenauer

„ ... sie war ein schönes Mädchen, die Mirjam, oh ja, das könnt ihr mir glauben! Und der Priester wusste das auch, oh ja! Jeder wusste es...“

„... alle tot ... alle ... konnte nix tun für sie ...“

„... und ihre Haut war so weiß, so weiß wie der Schnee – richtig schön hat sie ausgesehen. Friedlich.“

„... früher, als meine Beine noch kräftiger waren, hab ich jedes Jahr ihre Gräber besucht ...“

Er geizt nicht mit Informationen, wenn man ihm Fragen stellt und geduldig ist, er wird jedoch eine gehässige Freude an den Tag legen, falls man ihn auf den Riesen anspricht.

Judah wird niemandem seine Taten vergeben und den Fluch nicht von sich aus aufheben, denn er weiß:

Wenn der Riese die Charaktere verfolgt, dann haben sie Schuld auf sich geladen. Sein maximales Entgegenkommen bestünde darin, den Protagonisten seine alten Aufzeichnungen zu überlassen, aus welchen sich die Charaktere die benötigten Informationen (z.B. wie der Golem erschaffen wurde und wie man ihn folglich vernichten kann) selber herausziehen müssen. Dazu müssen die Charaktere ehrliche Reue zeigen.

Der Schnüffler

Auch: Reporter/von Angehörigen des Opfers
beauftragter Privatdetektiv/Beauftragter
eines Gegners

Ziel: dem Magier auf die Schliche kommen und ihn
öffentlich bloßstellen

Er stochert im Hintergrund des Magiers herum und hat zumindest den Verdacht, wenn nicht sogar Hinweise auf dessen Verwicklung in den Unfall. Er ist ehrgeizig und sehr direkt.

Im Typus ähnelt er ironischerweise dem Magier: dynamisch, gutaussehend, in den besten Jahren, gewitzt, rhetorisch bewandert – eine aalglatte Person, die weiß, was sie will.

Die Anwältin

Auch: Schwester des Opfers

Ziel: Die gerechte Strafe für den Kämpfer

Sie ist Idealistin und zieht als Frau, die für „das Gute“ kämpft, oft den Kürzeren. Entsprechend verbissen wirkt sie und fühlt sich schnell angegriffen, selbst wenn es nicht so gemeint war.

Für den Kämpfer wird sie zum unbequemen Schatten. Sie schreckt nicht davor zurück, sein Umfeld zu befragen und bringt ihm selbst nichts als Verachtung entgegen – was ihn ziemlich in seinem wunden Punkt treffen dürfte.

Die Anwältin ist eher jung, hat ein sympathisches Äußeres und erinnert an eine Löwin, die ihre Jungen beschützt: aggressiv, fürsorglich, reizbar und eindrucksvoll.

Der andere Nachfahre

Funktion: Informationsquelle, evl. auch Hilfe im
Kampf gegen das Übernatürliche

Der andere Nachfahre stellt die Verbindung zu Judah her. Er tritt nur in Erzählungen von der Mystikerin oder seiner Frau und durch seine Unterlagen in Erscheinung.

Er ist, wie die Protagonisten von dem Fluch betroffen, hat aber im Gegensatz zu ihnen bereits umfangreich recherchiert. Wenn die Charaktere von ihm erfahren, ist er bereits dem Riesen zum Opfer gefallen, doch sein Recherchematerial gibt ihnen nützliche Informationen. Seine Frau glaubt, ihr Mann sei wahnsinnig geworden. Sie wird jedoch versuchen, das Verschwinden ihres Mannes aufzuklären.

Der Nachfahre kann im Notfall als anonymes Retter in der Szene „Dem Riesen begegnen“ eingesetzt werden.

Die einsame Frau

Sie ist die Frau des Barden und die wandelnde Gutmütigkeit. Ihr Leben hat sie dem Warten auf glücklichere Zeiten verschrieben.

Sie selber ist eher antriebslos, kann jedoch gut zuhören und Trost spenden. Sie ist eng befreundet mit dem Dieb, einer Affäre mit ihm jedoch immer ausgewichen. Obwohl der Barde sie regelmäßig schwer enttäuscht, gibt sie die Hoffnung nicht auf, dass er sich eines Tages ändern wird.

Die einsame Frau ist wunderschön, wirkt aber sehr zerbrechlich und zutiefst traurig.

SL-Tipp: Wenn Barde und Dieb zu Frauenrollen werden, sollte die einsame Frau zu einem Mann werden, es sei denn du und deine Spieler wollen einen homosexuellen Aspekt integrieren. Als Mann ist der Charakter eine starke Schulter zum Anlehnen, der im Schatten seiner berühmten Frau steht, ihr aber unbeirrbar Loyaltät und Unterstützung entgegenbringt.

Die Mystikerin

Auch: Wahrsagerin/Medium/Geisterjägerin/
Kartenlegerin/Archivarin

Funktion: Informationsquelle, evl. auch Hilfe im
Kampf gegen das Übernatürliche

Die Mystikerin zeigt reges Interesse an dem Fluch, denn er fällt genau in ihr Themengebiet: Geister, Flüche, Zauber – kurz, das Übernatürliche. Sie weiß dazu vieles, wenn auch nicht alles und nicht alles, was sie sagt muss stimmen. Von ihr erhalten die Charaktere die ersten Antworten und ggf. Verteidigungsmittel gegen den Riesen.

Die Mystikerin ist eine kleine kräftige Frau mit burchikosem Auftreten. Ihren Kleidungsstil kann man bestenfalls schlecht nennen. Sie drückt sich esoterisch aus („*Ich erkenne Schlieren in deiner Aura*“, „*Grünteer ist gut fürs Karma*“) und stellt gerne indiskrete Fragen.

SL-Tipp: Wenn du der Truppe gerne einen permanenten NSC zur Seite stellen möchtest um besser Einfluss auf das Geschehen zu nehmen, lass die Mystikerin sich an ihre Fersen heften. Sie hat durchaus das Naturell zur Hartnäckigkeit und penetranten Neugierde.

Das Abenteuer

Für eine bessere Lesbarkeit der Beschreibungstexte erhalten die Protagonisten Namen. Natürlich könnt ihr sie anders benennen.

Der Magier: „Melinon“

Der Kämpfer: „Korbus“

Der Dieb: „Datan“

Der Barde: „Baal“

1. Intro

Seit einigen Wochen ist etwas hinter euch her. Zuerst war es nur das Aufschrecken in der Nacht mit einer dunklen Ahnung ...

Später das Kribbeln im Nacken und das Wissen, dass ihr beobachtet werdet, doch ihr konntet nicht ausmachen, von wem.

Ihr habt es ignoriert, habt alltägliche Gründe vorgeschoben: eine nahende Erkältung, der Vollmond, der Stress, ...

Allein auf der Straße packt euch Angst und ihr sucht eilig Schutz in Gesellschaft, doch je mehr Menschen euch umgeben, umso einsamer fühlt ihr euch.

Ihr hofft, dass es wieder vergeht, doch eine Art Urwissen sagt euch, dass es keine Einbildung ist, dass ihr ganz tief drin hängt und ...

... dass ihr es verdient habt!

2. Die Gruppenzusammenführung

„Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?“ – „Niemand! Niemand!“

Eine Gruppe von Kindern rennt kreischend vorbei. Ein leichter Wind streicht durch die festlich geschmückte Allee und alles drängelt sich dicht um die Bühne, wo gleich Baal auftreten wird. Endlich! Nach stundenlangen politischen Reden zu diesem Feiertag freut sich jeder auf eine gute Show.

Warum sind die Charaktere hier?

- Melinon hält an diesem Tag eine wichtige Rede, um die Bürger der Stadt auf sich einzustimmen. Er hat Baal eingeladen, von dessen Auftritt er sich eine Politur für sein Image als moderner, bürger-naher Politiker erhofft.
- Korbus ist zum Schutz von Melinon anwesend und immer in dessen Nähe.
- Baal hat wahrscheinlich wenig Lust, sich vor den Karren eines Politikers spannen zu lassen, braucht jedoch dringend wieder etwas Publicity und Geld.
- Datan begleitet seinen Bruder, um ihn als „Mädchen für alles“ zu unterstützen, selbst auf andere Gedanken zu kommen und mal wieder einen „Brudertag“ zu veranstalten.

- Insgeheim sind alle Charaktere froh, sich von einer großen Menschenmenge umgeben zu sehen, allerdings verlässt sie das Gefühl des Beobachtet-Werdens zu keinem Zeitpunkt vollständig. Vor allem bei Korbus sollte das zu erhöhtem Stressempfinden führen, da er immerhin als Personenschützer unterwegs ist.

Ziele der Szene:

- Ins Spiel starten
- Die Charaktere begegnen sich und finden idealerweise Anknüpfungspunkte, um ein weiteres Zusammentreffen zu planen.
- Jeder gewinnt einen ersten Eindruck von seinem eigenen und den anderen Charakteren.

Ereignisvorschläge:

- Melinon wird sicherlich ein persönliches Händeschütteln mit Baal anstreben.
- Korbus und Datan kennen sich und werden sich durch Melinon und Baal zwangsläufig begegnen. **Wie reagieren sie aufeinander?**
- Wenn der Spieler von Baal möchte, kann er seinen Auftritt beschreiben.
- Wenn der Spieler von Melinon möchte, kann er seine politische Rede halten.
- Ein oder mehrere Groupies heften sich an Baals Fersen und machen ihm eindeutige Angebote für später. **Lässt er sich darauf ein?**
- Baals Frau taucht überraschend auf und stört natürlich gewaltig. Wie geht das mit den Groupies weiter? **Wie reagiert Datan darauf?**
- Korbus muss aufdringliche Fans von Melinon fernhalten. **Tut er dies zivilisiert?**
- Melinon begegnet zum ersten Mal dem Schnüffler, welcher unbequeme Fragen stellt: „Sagt Ihnen der Name (Name von Unfallopfer) etwas?“, „Sind Sie der Frau früher einmal begegnet?“, „Das von Zeugen des Unfallhergangs beschriebene Gefährt entspricht dem Typ, welches Sie damals besaßen – ist das richtig?“ **Wie reagiert Melinon darauf?**

SL-TIPP: Moralisch richtiges Handeln wird dann besonders schwer, wenn etwas auf dem Spiel steht. Kommuniziere, was die Charaktere zu verlieren haben, indem du ihnen „Wohlfühl-Momente“ bietest, welche sie nur dank ihrer aktuellen Situation genießen können (Ansehen, Verehrer, Macht, etc.). Verstärken kannst du dies noch durch klare Kontrastpunkte: Lass die Protagonisten einem „Geächteten“ begegnen. Gerade in der Anfangssequenz auf dem Fest bietet sich bestimmt eine gute Gelegenheit, z.B. einen in Verruf geratenen Politiker auftauchen zu lassen, der ausgebuht wird.

3. Dem Riesen begegnen

Diese Szene ereignet sich, wenn die Charaktere zusammen und möglichst alleine sind. Für die Atmosphäre wäre es schön, wenn die Nacht hereingebrochen ist, denn im Dunkeln machen sich Gruselmomente meist besser, als im strahlenden Sonnenschein.

Hier ein paar Ideen, wie du diese Situation erschaffen kannst:

- Es ist schon später und die Veranstaltung endet mit dem Konzert von Baal. Die Charaktere begegnen sich beim Aufbruch an einem etwas abgechiedenen Ort.
- Alle treffen sich abends auf der Party wieder und schlendern zu viert ein wenig durch den angrenzenden Park.
- Melinon vereinbart noch einmal ein Treffen mit Baal, z.B. zu einem Abendessen und schlägt vor, dass dieser seinen Bruder mitbringen könne.

Ziele der Szene:

- Endgültiges Zusammenkommen der Charaktere und die Erkenntnis, dass die anderen offenbar das gleiche Problem haben.
- Einen ersten richtigen Blick auf den Riesen erhaschen (so, dass man ihn für die Recherche wiedererkennen kann)
- Antrieb, der Sache auf den Grund zu gehen, nachdem nun Leib und Leben in Gefahr sind.

Was passiert:

- Der Riese taucht auf und greift die Charaktere an. Niemand außer ihnen sieht die Kreatur oder ist von dieser angreifbar. Das verhindert zum einen, dass der Politiker seine Verbindungen spielen lässt und einfach eine Kampfeinheit auf das Ungeheuer ansetzt, zum anderen haben die Figuren so mehr Grund, zusammenzuarbeiten.
- Ideen, zur Ausgestaltung der Szene: Kampfsequenzen, Hindernisse überwinden (z.B. Mauern, Zäune, Gräben, Sackgassen, angriffslustige Hunde, Fahrzeuge, verschlossene Türen), sich verstecken, Verletzungen. Biete den Charakteren Situationen, in denen sie über sich hinauswachsen oder egoistisch handeln können: helfen sie dem zu Boden Gefallenen, schleifen Sie den Verletzten mit?
- Den Protagonisten gelingt früher oder später die Flucht.

SL-TIPP: Es spricht auch nichts dagegen, den Spielern die Vorgabe zu machen, ihre Charaktere zusammenfinden zu lassen: „Aus welchem Grund könnten Eure Charaktere noch einmal zusammenreffen?“ Wenn das Ganze zu erzwungen wird, streich die Situation und lass den Riesen die Jagd auf jeden einzeln eröffnen. Auf ihrer Flucht begegnen sich die Protagonisten.

SL-TIPP: Gestalte die Flucht eher kurz und hektisch als zu ausufernd, so dass du dich während des Spieles bei weiteren Verfolgungen durch den Riesen nicht wiederholst. Wenn du meinst, die Szenen-Ziele erreicht zu haben, gestatte den Figuren ein Entkommen.

Alternativer Storyverlauf: Falls sich die Protagonisten auf ihrer Flucht in eine ausweglose Situation manövrieren sollten, für die keiner eine Lösung findet, lass den Riesen plötzlich abdrehen. Hier kommt der „andere Nachfahre“ (↗ Ergänzende Charaktere) ins Spiel. Er will den Charakteren helfen und zieht die Aufmerksamkeit des Riesen auf sich um ihn von den Charakteren wegzulocken. Später stellt sich heraus, dass die Kreatur ihn dennoch erwischt hat.

4. Die Recherche

Wie die Protagonisten die Suche nach Antworten anpacken ist ihnen überlassen und es steht dir frei, alles zuzulassen, was dir plausibel erscheint. Doch früher oder später werden sie mit ziemlicher Sicherheit bei jemandem Rat suchen müssen, der sich damit auskennt. Gebe ihnen hier die Mystikerin (↔ Ergänzende Charaktere) an die Hand, welche konkrete Informationen liefert.

Judah und den finalen Schlüssel zur Story finden die Figuren wahrscheinlich über den „anderen Nachfahren“, der seinerseits recherchierte und den Namen (evl. samt Adresse) in seinen Unterlagen vermerkt hat. Die Protagonisten hören von dem „anderen Nachfahren“ entweder über die Mystikerin, zu welcher er auch Kontakt aufgenommen hatte, oder über seine Frau (↔ Ergänzende Charaktere), die sich bei den Charakteren meldet, nachdem ihr Mann gestorben ist.

Infos von der Mystikerin oder dem „anderen Nachfahren“:

- Der Riese ist ein Golem.
- Golem: nicht lebendige Kreatur, die den Anweisungen seines Erschaffers folgt
- Golems werden z.B. für Racheflüche eingesetzt.
- Der Golem kann vernichtet werden – wie, das hängt vom Erschaffer ab.
- Temporärer Schutzzauber gegen den Riesen (etwas das ihn vertreibt, z.B. ein Geruch oder ein Geräusch)
- Den Hinweis auf Judah und dessen Adresse

SL-TIPP zum alternativen Storyverlauf: Wenn die Spieler absolut keinen Ansatz finden, wo sie mit ihrer Suche beginnen sollen, kann die Frau des anderen Nachfahren auch Kontakt zu ihnen aufnehmen und sie dann an die Mystikerin weiterleiten.

5. Im Haus von Judah

Irgendwann gelangen die Charaktere vermutlich zu Judah, dem Erschaffer des Riesen.

Das halb zerfallene Haus befindet sich auf einem verwilderten Grundstück, und weckt Assoziationen an die überwucherte Burg aus Dornröschen: Zeitlos und irgendwie vergessen. Es fällt schwer zu glauben, dass hier noch jemand wohnt.

Judah wird den Charakteren nicht die Tür öffnen, sie müssen also ungebeten hinein gehen und haben die Gelegenheit, sich umzusehen. Das Hausinnere vermittelt ein einheitliches Bild: alles ist von einer dicken Staubschicht bedeckt, so als hätte seit Jahrzehnten niemand das Haus betreten. Das wenige Mobiliar ist teilweise in Tücher gehüllt, von den Decken hängen Spinnweben wie schmutzige Schleier. Die Zimmer sind großteils leerräumt. Hier und da entdecken die Charaktere unbedeutende, kaputte Gebrauchsgegenstände, mehr nicht.

Der einzige bewohnte Raum im Haus ist Judahs Zimmer im hinteren Bereich des Erdgeschosses. Er zeigt zwar auch von Verwahrlosung, ist jedoch voll eingerichtet. An den Wänden stehen lange Regale mit Büchern und Ordnern. Wer einen genaueren Blick darauf wirft, wird arkane Werke finden, aber auch Romane und Geschichtsbücher. Das Zimmer könnte einem Akademiker oder Künstler gehören, einer gebildeten Person, die wichtigere Dinge beschäftigt, als Ordnung zu halten.

Die Charaktere treffen in diesem Raum auf Judah, der es ihnen nicht übel zu nehmen scheint, dass sie einfach so sein Haus betreten haben. Im Gegenteil zeigt er sich interessiert und aufgeschlossen. Wenn ihm die Charaktere erzählen, dass der Riese sie verfolgt, wird sein Verhalten allerdings reservierter.

Zur Darstellung von Judah, siehe ↔ Ergänzende Charaktere

Infos für die Figuren an diesem Ort:

- Die Vorgeschichte des Fluchs
- Die Erschaffung des Golems und wie man ihn vernichten kann (diese Information wird ihnen Judah nicht geben – sie müssen sie aus den Unterlagen ziehen)



Die Vorgeschichte des Fluchs

Wir mussten die Stadt verlassen. Man sagte uns, die Vorräte gingen zur Neige und man könne uns nicht länger Gastfreundschaft gewähren, man müsse zunächst an die eigenen Frauen und Kinder denken. Ich bat darum, dass wenigstens die Schwächsten bleiben dürften, doch nur Mirjam, ihr Mann und ihre drei Töchter hatten das Glück, beim Priester unterzukommen. Ich bat darum, uns unsere Wertsachen zurückzugeben, doch sie meinten, wir hätten keinen Anspruch mehr darauf ...

Seit Tagen suchen wir nach einem neuen Unterschlupf, doch an jedem Stadttor, an das wir klopfen, werden wir abgewiesen. Das Wetter meint es nicht gut mit uns und der Frost hat sich in den Gelenken festgesetzt – sie krachen, wie bei einem alten Mann. Gestern ist es Mical gelungen, ein Kaninchen zu fangen. Das Lächeln der Kinder war wie ein Sommertag. Ansonsten gibt es sehr wenige Tiere hier draußen.

Wir haben eine Höhle gefunden, doch für drei von uns kam diese Entdeckung zu spät. Sie ruhen nun in der Nähe unseres Lagers. Ich Sorge mich um Baako und Alba – sie sind sehr schwach.

Der Frühling naht, doch wir werden immer weniger und die Gräber reihen sich aneinander. Ich frage mich, ob wir es schaffen können. Es ist schwer, die Hoffnung zu bewahren ...

Ich habe Mirjam getroffen. Sie lebt noch immer in der Stadt, doch ich habe sie kaum wiedererkannt. Sie wirkt fahl und die Bewegungen sind fahrig. Ihr Mann ist kurz nach unserem Aufbruch erschlagen worden, doch niemand suchte nach dem Täter. Als ich ihr erzählte, dass nur fünf von uns den Winter überlebt haben, weinte sie und schämte sich, nicht mit uns gekommen zu sein. Dann rief der Priester

nach ihr und sie schreckte zusammen wie eine ängstliche Maus. Ihre letzten Worte haben sich tief in mein Gedächtnis gebrannt: „Nichts ist umsonst, Judah. Jeder zahlt seinen Preis.“ Ich habe sie nie wieder gesehen.

Ich habe erfahren, dass nach dem Winter die Vorratskammern der Stadt noch zur Hälfte gefüllt waren. Seither betäubt eine dumpfe Wut mein Herz. Ich denke an Mitja und Emi, wie wir ihre kleinen Körper in die Erde legten und es bleibt nichts als Trauer und die Frage, was ich hätte tun können.

Ich bin einer Legende auf der Spur von einem Geschöpf, das die Schwachen schützt und jene, die Schuld auf sich laden bestraft. Es ist ein dunkler Zauber, doch wie soll ich leben, angesichts dessen, was geschehen ist und noch geschieht?

In der Nacht bin ich an den Fluss gegangen. Der Lehm dort ist von guter Qualität. Der Vollmond leuchtete hell und ich konnte zügig arbeiten. Der Golem ist beinahe fertig. Er wird groß und stark sein.

Ich habe die Zeichen mit meinem Blut auf das Pergament gemalt. Sie waren sehr komplex und muten archaisch an. Aus irgendeinem Grund erkenne ich darin das Antlitz von Mirjam. Ich bin voller Erwartung, ob der Zauber gelingen mag und eine grimmige Freude erfüllt mich, bei dem Gedanken, dass uns Gerechtigkeit wiederfahren wird.

Der Golem ist erwacht. Ich verbarg das Pergament in seinem Mund und die Kreatur erhob sich. Er wusste, was zu tun ist. Nur von fern hörte ich die Schreie aus der Stadt. Der Golem wird sie verfolgen, bis auch noch die letzte Niedertracht aus ihrer Linie getilgt ist – und ich werde dabei stehen und zusehen ...



6. Das finale

Ziel der Charaktere sollte es sein, den Riesen zu vernichten. Dazu muss der Zettel mit Judahs magischen Zeichen aus dem Maul der Kreatur entfernt werden. Gelingt dies, so zerfällt der Golem zu Lehm, der Fluch ist für immer gebrochen und auch Judahs Leben, welches an den Zauber gebunden war endet. Judah stirbt, wie ein alter Mann: Seine Leiche bleibt zurück. Frag nach, was die Charaktere mit dem Leichnam machen.

Die Protagonisten sollten sich einen Plan überlegen, wie sie den Riesen überlisten können. Letztlich ist alles zulässig (Magie, Schwert, Fäuste, Schusswaffen, etc.), was

plausibel klingt. Natürlich ist es aber schön, wenn der Endkampf dramatisch verläuft. So etwas wie „Ich zaubere den Zettel aus dem Mund“ ist sicherlich nicht halb so aufregend, wie ein gemeinschaftliches Niederringen, Gliedmaßen abschlagen, in Deckung springen, heroische Stunts und am Ende der kühne Griff in das Maul des Riesen.

Denke daran, dass der Riese nur physisch beeinträchtigt werden kann, aber ihm z.B. ein Stich in die Brust wenig anhaben wird. (👉 Ergänzende Charaktere)

Charakterszenen

Während die Protagonisten recherchieren, kannst du charakterbezogene Szenen einfließen lassen. Sie lockern die Geschichte auf und machen sie persönlicher. Außerdem generierst du Spotlight, baust Druck auf und verwebst die Hintergründe der Charaktere mit dem übergeordneten Handlungsbogen, was ja Ziel dieses Abenteuers ist. Diese Szenen müssen nicht zielführend sein, sondern dienen der Beleuchtung der Figur. Ergeben sich daraus neue Szenen, achte darauf, dass alle ihren Spaß haben (z.B. auch beim Zuhören), behalte jedoch die Handlung für die Gruppe im Blick.

Hier eine Reihe von Situationen, die du für die Figuren schaffen kannst:

Magier:

- Der lästige Schnüffler belagert ihn immer wieder und lässt anklingen, dass er Beweise hat, die Melinon in Verbindung mit dem Unfall bringen.
- Sein Assistent ruft zu den ungünstigsten Zeiten wegen Terminen an.

SL-TIPP: Nicht alle aufgelisteten Szenen müssen untergebracht werden. Streue sie ein, um die Handlung wieder in Schwung zu bringen, oder wenn sie gut passen. Wenn du Sorge hast, die anderen könnten sich langweilen, lass sie mit NSCs spontan an der Szene teilhaben.

Der Abspann

Jeder Spieler hat nun die Gelegenheit, die folgenden Jahre des Charakters in einigen Sätzen kurz zu umreißen. Ändert er sich nach den Erlebnissen? Wie löst er seine Probleme? Oder bleibt er seiner Linie treu?

Wenn jeder mit seinen Ausführungen fertig ist, endet das Spiel.

Kämpfer:

- Die Anwältin des verprügelten Opfers stellt unangenehme Fragen (z.B. der Tathergang wirke nicht schlüssig, wie habe es zu so massiven Verletzungen kommen können, das Opfer müsse doch schon deutlich früher zu Boden gegangen sein, etc.)
- Korbus trifft auf die Familie des Opfers, die ihm nur Hass entgegenbringt.

Dieb:

- Datans Kumpel spekulieren darüber, wer die Gruppe verraten haben könnte. Sie verdächtigen jemand anderen und überlegen, diesen zu bestrafen.
- Datan erlebt weitere Treffen mit Baals Frau. Hier könnte auch Konflikt zwischen ihm und dem Barden entstehen.

Barde:

- Baals Frau fordert von ihm mehr Aufmerksamkeit für sein Kind (z.B. gemeinsame Unternehmungen oder eine Geburtstagsfeier)
- Er braucht dringend Drogen, allerdings ist sein Konto ziemlich leerräumt. Verschärfen kann man dies, indem Melinon nicht gleich für den Auftritt zahlt.

SL-TIPP: Wenn deine Spieler spontan nicht so kreativ sind:

- Lass erzählfreudigere Spieler anfangen
- Nicht alles auf einmal - beschreibt durch mehreren Runden in Einzeilern
- Jeder kann Ideen einbringen
- Würfelt notfalls Ja-Nein-Fragestellungen aus: „Geht es der Figur besser oder schlechter?“, „Hat sich der Charakter geändert?“ etc.

Handouts



©2009-2011 Pavel Vlášek



1912, Ernst Liebenauer

- Judahs Zimmer
- Das Pergament im Maul des Riesen
- Der Riese

Wir mussten die Stadt verlassen. Man sagte uns, die Vorräte gingen zur Neige und man könne uns nicht länger Gastfreundschaft gewähren, man müsse zunächst an die eigenen Frauen und Kinder denken. Ich bat darum, dass wenigstens die Schwächsten bleiben dürften, doch nur Mirjam, ihr Mann und ihre drei Töchter hatten das Glück, beim Priester unterzukommen. Ich bat darum, uns unsere Wertsachen zurückzugeben, doch sie meinten, wir hätten keinen Anspruch mehr darauf ...

Seit Tagen suchen wir nach einem neuen Unterschlupf, doch an jedem Stadttor, an das wir klopfen, werden wir abgewiesen. Das Wetter meint es nicht gut mit uns und der Frost hat sich in den Gelenken festgesetzt – sie krachen, wie bei einem alten Mann. Gestern ist es Mical gelungen, ein Kaninchen zu fangen. Das Lächeln der Kinder war wie ein Sommertag. Ansonsten gibt es sehr wenige Tiere hier draußen.

Wir haben eine Höhle gefunden, doch für drei von uns kam diese Entdeckung zu spät. Sie ruhen nun in der Nähe unseres Lagers. Ich Sorge mich um Baako und Alba – sie sind sehr schwach.

Der Frühling naht, doch wir werden immer weniger und die Gräber reihen sich aneinander. Ich frage mich, ob wir es schaffen können. Es ist schwer, die Hoffnung zu bewahren ...

Ich habe Mirjam getroffen. Sie lebt noch immer in der Stadt, doch ich habe sie kaum wiedererkannt. Sie wirkt fahl und die Bewegungen sind fahrig. Ihr Mann ist kurz nach unserem Aufbruch erschlagen worden, doch niemand suchte nach dem Täter. Als ich ihr erzählte, dass nur fünf von uns den Winter überlebt haben, weinte sie und schämte sich, nicht mit uns gekommen zu sein. Dann rief der Priester nach ihr und sie schreckte zusammen wie eine ängstliche Maus. Ihre letzten Worte haben sich tief in mein Gedächtnis gebrannt: „Nichts ist umsonst, Judah. Jeder zahlt seinen Preis.“ Ich habe sie nie wieder gesehen.

Ich habe erfahren, dass nach dem Winter die Vorratskammern der Stadt noch zur Hälfte gefüllt waren. Seither betäubt eine dumpfe Wut mein Herz. Ich denke an Mitja und Emi, wie wir ihre kleinen Körper in die Erde legten und es bleibt nichts als Trauer und die Frage, was ich hätte tun können.

Ich bin einer Legende auf der Spur von einem Geschöpf, das die Schwachen schützt und jene, die Schuld auf sich laden bestraft. Es ist ein dunkler Zauber, doch wie soll ich leben, angesichts dessen, was geschehen ist und noch geschieht?

In der Nacht bin ich an den Fluss gegangen. Der Lehm dort ist von guter Qualität. Der Vollmond leuchtete hell und ich konnte zügig arbeiten. Der Golem ist beinahe fertig. Er wird groß und stark sein.

Ich habe die Zeichen mit meinem Blut auf das Pergament gemalt. Sie waren sehr komplex und muten archaisch an. Aus irgendeinem Grund erkenne ich darin das Antlitz von Mirjam. Ich bin voller Erwartung, ob der Zauber gelingen mag und eine grimmige Freude erfüllt mich, bei dem Gedanken, dass uns Gerechtigkeit wiederfahren wird.

Der Golem ist erwacht. Ich verbarg das Pergament in seinem Mund und die Kreatur erhob sich. Er wusste, was zu tun ist. Nur von fern hörte ich die Schreie aus der Stadt. Der Golem wird sie verfolgen, bis auch noch die letzte Niedertracht aus ihrer Linie getilgt ist – und ich werde dabei stehen und zusehen