

Die Macht des Drachens

Ungläubig betrachtete sie ihren älteren Bruder. Sollte sich wirklich wieder alles zum Guten wenden lassen? Ihr Bruder hatte sich verändert. Er war das erste mal ausgeglichen und zufrieden.

"Du darfst dich nicht von seinem Äußeren abschrecken lassen. Er ist alt und scheint krank. Aber tut einem gut." Versichert ihr ihr Bruder.

Wenig später stand sie vor dem alten Mann. Seine Haut fiel in Schuppen von ihm ab. Die rissige Haut erschien hart und verletzt zugleich. Mit ruhiger Stimme sprach er: "Ich kann es nicht ungeschehen machen, aber ich kann die Schuld von dir nehmen." Er strich ihr mit der schuppigen Hand über den Kopf.

Dieses Abenteuer ist typisch für meinen Blick auf die "Welt der Dunkelheit" (nWoD). Es bedient sich existierender Mythologien und Geschichten, transformiert diese in eine fiktive, unserer aber sehr ähnlich Welt und legt den Fokus dabei auf den individuellen "Horror".

Vieles von dem folgenden ist allgemein gehalten und nur abstrakt beschrieben, da ich persönlich ein Freund davon bin, die Ideen der SpielerInnen aufzugreifen bzw. je nach Verlauf (und Wünschen) zu improvisieren.

Im Laufe dieser Geschichte tauchen zwei HauptantagonistInnen auf: Der Drache und Michael, der Drachentöter. Aber anders als in der üblichen Auslegung haben die beiden hier folgende Funktionen.

DER DRACHE

Ab dem Hochmittelalter ist das vorherrschende Motiv der christlichen Drachendarstellungen der Kampf gegen das Böse und die Erbsünde.

In der Fantasyliteratur ist der Drache meist ein und schlangenartiges, geflügeltes Mischwesen, das im Horst auf seinem Schatz schläft, wenn es nicht die Menschen mit seinem feuerspeiendem Atem bedroht.

In diesem Abenteuer ist der Drache ein wohlwollender, aber unheimlicher Menschen, der den Menschen ihre Sünden und ihre Boshaftigkeit abnimmt. Der deren Schuld sammelt und hortet.

Äußerlich verändern ihn all die Schlechtigkeiten, die er aufnimmt. So leidet er an einer großflächigen Schuppenflechte und sieht insgesamt dadurch erheblich erstickt aus.

MICHAEL

Populäre Drachentöter sind z.B. der Erzengel Michael. Er ist es, der ein Verzeichnis der guten und schlechten Taten eines jeden Menschen erstellt, das diesem zunächst am Tag des Sterbens, aber auch am Tage des Jüngsten Gerichts vorgelegt wird und auf dessen Basis er über ihn richtet.

Deshalb ist der Drachentöter in dieser Geschichte wenig darüber erfreut, dass der Drache die Schuld der Menschen aufnimmt. Nicht nur, dass es dem Drachen, in den Augen von Michael, nicht zusteht, es erschwert auch das Führen des Sündenregisters und könnte letztlich bedeuten, dass Sünder straffrei bleiben.

WERTE: Da hier weder das genaue Setting noch die Fähigkeiten der SpielerInnen Charakter bekannt sind, ist es nicht möglich für diese beiden Figuren konkrete Werte zu geben. Schließlich macht es einen Unterschied, ob die SpielerInnen beispielsweise Charaktere einer Hausgemeinschaft oder eines Sondereinsatzkommandos spielen.

Einfach gesagt sollten die beiden Hauptantagonisten stark und gefährlich, aber bezwingbar sein. Sie sollten jeweils etwa halb so stark und mächtig sein, wie die Gruppe aller SpielerInnen Charaktere.

SZENE 0 | VORBEREITUNG

Soweit das Abenteuer nicht Bestandteil einer Chronik ist, wird vor Spielbeginn gemeinsam mit den SpielerInnen entschieden, wo und wann die Geschichte spielen soll. Es wird geklärt, woher sich ihre Charaktere kennen und was sie verbindet, aber auch mit welchen AntagonistInnen sie Kontakt haben.

HAKEN: Die Charaktere der SpielerInnen haben ein Verbrechen oder eine Tat begangen, die sie bereuen. Darunter leiden sie (insgeheim) und wären sehr froh, sich davon befreien zu können.

In einer laufenden nWoD Chronik wird sich dies meist auf das Moral/Morality System beziehen; in einer Spontanrunde müssen die SpielerInnen ihren Charakteren einen entsprechenden Hintergrund geben.

ÜSEN:

Ein weiterer Anknüpfungspunkt sind die Tugenden bzw. Laster (Virtues/Vice), die die SpielerInnen für ihre Figuren gewählt haben.

Die Charaktere sollten ein Ansinnen mit sich herumtragen, dass sie aus moralischen Gründen bislang nicht umgesetzt haben. Vielleicht möchten sie sich an jemandem rächen oder ihre Macht ausbauen, vielleicht gibt es aber auch etwas, das sie schon immer mal gerne getan hätten, sich aber nie getraut haben es zu tun.

SZENE 1 | ERSTER KONTAKT

Die ProtagonistInnen werden damit konfrontiert, dass es einer bislang bösen oder schuldigen Person überraschend anders geht. Ob es sich dabei um den Vermieter der Wohnung, einem Kriminellen aus der Gegend, einem Politiker oder sonst wem handelt, ist nicht wichtig. Entscheidend ist, dass diese Person befreit und geläutert ist. Um 180 Grad gewendet, weicht sie die Charaktere der SpielerInnen letztlich in ihr Geheimnis ein: Sie ist dem Drachen begegnet und dieser hat die Schuld von ihr genommen.

SZENE 2 | SCHULD

Die SCs werden mit ihrer Schuld konfrontiert. Träume lassen etwas Geschehenes nicht vergessen, Ereignisse oder Begegnungen erinnern sie daran etc.

SZENE 3 | SCHULDLOS

Für die SCs besteht durchaus die Option sich ihrer Schuldgefühle zu befreien. Nach ein bisschen Verhandlung werden sie zu dem Drachen geführt.

Die Szene soll unheimlich und bedrohlich zugleich wirken. Im Widerspruch dazu steht, die Erleichterung mit der die ProtagonistInnen, den Ort verlassen können.

Wenn sich die SCs nicht für den Drachen interessieren sollten, dann tun es andere NSCs. Den ProtagonistInnen begegnen immer mehr Menschen, die ohne Schuld sind obwohl sie zuvor Verbrechen begangen haben. Die Schuldlosigkeit führt dazu, dass ihre Straftaten nicht mehr verfolgt oder gar geahndet werden.

Es steht natürlich auch den SCs frei sich entsprechend asozial und unredlich zu verhalten.

SZENE 4 | ZWEIFEL

Möglicherweise genießen es die ProtagonistInnen sich auszutoben. Sich das zu nehmen was sie wollen oder sich an dem zu rächen, der sie schon lange geärgert hat, ist möglicherweise verführerisch. Aber schnell werden ihnen Zweifel kommen. Vielleicht fragen sie sich, ob das rechtens ist was sie oder andere da treiben.

Unabhängig davon, ob sich die SCs an den Ausschweifungen beteiligen, werden sie selber immer wieder Opfer der Taten anderer.

SZENE 5 | FINALE

Früher oder später wird der Drache bedroht und angegriffen werden. Dies kann durch die SCs oder durch den Drachentöter geschehen.

Wird der Drache verteidigt und überlebt so den Konflikt, dann wird die bisher eingetroffenen Situation verfestigt und stabilisiert.

Tötet der Erzengel oder die SCs den Drachen, fließt die gesammelt Schuld zurück zu denjenigen, die sie abgegeben haben.

Den ProtagonistInnen kommt in dieser Szene die entscheidende Rolle zu. Sie werden bestimmen, ob die Welt ein Ort des ungesühnten Verbrechens bleiben wird oder ob alle, auch sie selber, die Schuld auf sich nehmen und sie verantworten müssen.

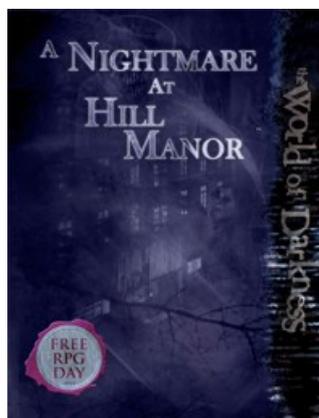
Spielregeln

Um die Regeln der World of Darkness nachzulesen muss nicht unbedingt das Grundregelwerk gekauft werden. Der Herausgeber White Wolf / CCP / Onyxpath hat mehrere Quickstarts und Demos veröffentlicht, die auch die Regeln der World of Darkness enthalten.

World of Darkness
„Nightmare on Hill Manor“

Demo und Beitrag zum
„Free RPG Day 2011“

DOWNLOAD



Nin, März 2013