Werkstattbericht

Stolze Schlösser - Dunkle Gassen

Schreie in der Nacht

1997 wurde von der Chefredaktion des Schwarzen Auges der Entschluß gefaßt, das zentrale Mittelreich im Zentrum des Spielekontinents Aventurien in einer Boxen-Publikation vorzustellen.

Enthalten sein sollte, neben einer umfassenden Beschreibung der Grafschaften und Herzogtümer dieser aventurischen Region, eine detaillierte Beschreibung der größten Metropole Aventuriens - die berühmte Kaiserstadt Gareth.

Anfang 1998, als das Vorhaben konkret wurde, suchte die Redaktion nach Autoren für die in dieser Box geplanten Abenteuer. Die Besonderheit bestand darin, daß ausschließlich Stadt-Szenarien gewünscht waren, die natürlich nicht irgendwo, sondern in Gareth angesiedelt sein sollten. Eine Stadt mit immerhin fast 100.000 Einwohnern.

Einen Auftrag, den ich sehr gern annahm. Entstanden ist daraufhin das Abenteuer "Schreie in der Nacht".

Tatsächlich gehören Rollenspiel-Szenarien in einer Stadt zu den größten Herausforderungen, die auf einen engagierten Spielleiter und Autor warten. Es kommt nicht von ungefähr, daß selbst heute, fast 20 Jahre nach Einführung der Fantasy-Rollenspiele in Deutschland, nur eine sehr begrenzte Anzahl guter Stadtabenteuer auf dem deutschen Markt erhältlich sind.

Nicht nur, daß der Spielleiter bei einem solchen Abenteuer gezwungen ist, einen schier unübersichtlichen Schauplatz mit seinen unzähligen Nichtspieler-Figuren zu beschreiben. Bei der Konstruktion phantastischer Settings in diesem Umfeld muß er überdies die große Zahl alternativer Möglichkeiten im Auge behalten, die den Spielern zur Lösung der Abenteuerhandlung zur Verfügung stehen.

Denn während die Spieler in einem »üblichen« Rollenspiel-Abenteuer vorrangig auf jene Ressourcen beschränkt sind, die ihre Spielfiguren mitbringen, können sie innerhalb einer Stadt auf eine schier endlose Anzahl weiterer Optionen zurückgreifen: Mitglieder etwaiger Bettler- und Diebesgilden können von den Spielern angeworben werden, die damit Aufgaben übernehmen, die eigentlich für die Spieler gedacht waren; rechtzeitig vor dem Showdown alarmierte Stadtgardisten können - zum Schrecken des Spielleiters und zum Vergnügen der Spieler - als ahnungslose Troubleshooter mißbraucht werden und die städtische Ballung von Tempel-, Akademie und Privatbibliotheken mit ihren unermeßlichen Wissensbeständen sollen gerüchteweise schon zum Zusammenbruch manchen Plots beigetragen haben.

Kurz:
Die Konstruktion eines anspruchsvollen, spannenden Stadtabenteuers ist eine Aufgabe, an der schon viele engagierte Spielleiter gescheitert sind. Ganz nebenbei bemerkt stellen sie eine Hürde dar, die mir aus meiner Anfangszeit als Rollenspielautor nicht unvertraut ist.

Werkstattbericht

Stolze Schlösser - Dunkle Gassen

Zumindest solange, bis ich vor vielen Jahren auf zwei für mich recht wegweisende Abenteuer aufmerksam wurde. Zum einen das Szenario »Gefährliche Träume« von Midgard-Autor Jürgen E. Franke, das 1987 in der damaligen Zeitschrift Spielwelt erschien. Zum anderen das 1991 erschienene, noch immer vielgepriesene Abenteuer »Shadows over Bögenhafen«, Bestandteil der »Enemy-Within-Kampagne« des Spielsystems Warhammer.

Zwei Abenteuer, die ich an dieser Stelle wärmstens weiterempfehlen möchte.

Bevor ich mit dem Schreiben begann, war es daher mein Ziel, ein Setting zu entwickeln, das Spielleitern, die bislang mit der Konstruktion von Stadtszenarien Probleme hatten, ebenfalls als exemplarische Vorlage für spätere Eigenkreationen dienen sollte. Vor allem folgende Kriterien wollte ich erfüllen:

Das Abenteuer sollte den Spielern einen quasi touristischen Rundgang durch die Stadt ermöglichen, bei dem sich die Spieler viele reizvolle Schauplätze und Organisationen Gareths spielerisch »erarbeiten« können;

Das Abenteuer sollte einem unerfahrenen Spielleiter nicht nur beispielhaft vermitteln, welche Anzahl an (Ermittlungs-) Möglichkeiten seinen Spielern in einer städtischen Metropole zur Verfügung stehen, das Abenteuer sollte diese Optionen auch ausdrücklich nutzen. Ganz zu schweigen davon, daß in einer Welt, in der Magie und Götterwirken immanente Bestandteile des Weltenkonzeptes sind, unerfahrene Spieler erst einmal auf die Idee gebracht werden müssen, Institutionen wie Wahrsager, Gildenoberhäupter oder Magierakademien als gleichwertige Informationsquellen zu nutzen.

Das Abenteuer sollte Geist & Schwertarm gleichermaßen ansprechen. Denn noch immer machen viele Spielleiter bei der Konstruktion solcher Szenarien den Fehler, auf eine Aneinanderreihung rein deduktiver Handlungs-Elemente zu setzen. Gemeint ist damit das »Abklappern« von Bibliotheken oder Personen zum Zwecke der Informationsbeschaffung - wodurch das Szenario für die Freunde von actionbetonteren Charakterklassen schnell langweilig wird.

Werkstattbericht

Stolze Schlösser - Dunkle Gassen

»Schreie in der Nacht« verbindet daher aventurisch-politisches Ränkespiel mit einem phantastisch-morbiden Setting. Ein Hintergrund der seine Anleihen nicht ganz zufällig bei der schrecklchen Mordserie des Jack the Ripper in Londons einstiger Gaslight-Ära sucht. Nur, daß hier ein grausamer Killer im Mittelpunkt steht, der es nicht auf Prostituierte, sondern auf die aventurische Priesterschaft als Hüter der zwölfgöttlichen Moral, abgesehen hat. Und zwar NACH seiner Hinrichtung ...

Ganz nebenbei erhielt ich so auch noch einmal die wundervolle Gelegenheit, eine recht sinistre aventurische Persönlichkeit ins Rampenlicht zu stellen, die bereits 1987 in der Abenteueranthologie »Seuche an Bord« Anlaß für einige unheimliche Vorkommnisse gegeben hatte - einer der ersten Stadtszenarienbände für DSA überhaupt (wenngleich auch für die Hafenstadt Havena).

Eine Figur, der ich mich übrigens schon in dem Abenteuer »Grenzenlose Macht« mit viel Freude angenommen habe ...

Mit dem Szenario, das auf diese Weise entstanden ist, bin ich als Autor – was nicht immer der Fall ist – auch heute noch recht zufrieden. Mit Sicherheit weist es einen ziemlich ungewöhnlichen Beginn auf und jagt die Spielgruppe anschließend in einem turbulenten Ritt durch alle lichten und düsteren Facetten der Metropole Gareth – um seinen Höhepunkt schließlich in einem unheimlichen Gebiet direkt vor den Stadttoren zu finden ...

Hin und wieder werde ich gefragt, welches der von mir verfassten Abenteuer ich für das typischste meiner Rollenspiel-Szenarien halte?

Ich bin durchaus geneigt zu antworten, das es sich dabei um »Schreie in der Nacht« handelt.