

Berandors Weiser Rat

Buch II: Kampagnengestaltung

Kapitel 1: Lebendige NSC

SL: Der Händler, von dem ihr gehört habt, sitzt an einem Tisch im Gasthaus und trinkt Wein aus einem Kelch.

SPIELER: Ich gehe auf ihn zu und frage ihn, was er von den Räufern gesehen hat.

SL: Er beschreibt sie euch detailliert.

Die oben beschriebene Szene findet so oder ähnlich sicherlich in vielen Kampagnen statt. Viele Gespräche oder Szenen mit NSC sind nicht viel mehr als Mittel zum Zweck, die Spieler im Abenteuer weiter zu bringen. Schließlich soll die Abenteuergruppe die Räuber aufspüren. Warum sollte man es ihnen schwerer machen, als es ist?

Die Gefahr, solche Begegnungen zu Nebenschauplätzen verkümmern zu lassen, ist besonders groß, wenn die Spieler sich nur mit einem NSC unterhalten wollen, der eine bestimmte Information hat, oder wenn sie sogar nur etwas kaufen, verkaufen, bestellen wollen. Manche dieser Begegnungen haben keinen Bezug zum Abenteuer und können im Sinne des Spielflusses rasch abgehandelt werden, am Besten in indirekter Rede.

Andere Situationen sind nicht so unwichtig und verdienen es, etwas genauer abgehandelt zu werden. Und wenn man sich einmal zu einer solchen Abwicklung entschlossen hat, dann muss man aufpassen, dass man die Begegnung nicht langweilig werden lässt und vor allem, dass man seinen NSC ein Gesicht verleiht. Gerade die Eigenschaft, für die Spieler auf den ersten Blick nebensächliche Charaktere zum Leben zu erwecken, verbessert die Spieltiefe und -freude unheimlich. Es ist auch für den SL eine schöne Erfahrung, wenn die Spielercharaktere eine Kneipe betreten und den Wirt beim Namen nennen, oder angesichts eines bekannten NSC die Augen verdrehen. Wenn man den Eindruck erweckt, als lebe die Kampagnenwelt wirklich, steigert man die Spielqualität ungemein.

Vorgeplante NSC

Eine Möglichkeit ist es, seine NSC im Voraus zu erstellen und ihnen ähnlich wie SC einen Hintergrund zu verpassen. In diesem Fall könnte man den NSC bestimmte Details zuordnen. Eine der gängigsten Angaben wäre die Gesinnung des Charakters, und vielleicht Rasse und Klasse. Des Weiteren könnte man seine Einstellung notieren (freundlich, unfreundlich, höflich, rüde, neutral, etc.) um einen Ansatz zu bekommen, wie man den NSC spielen sollte.

Weitere Informationen könnten Hobbys und Interessen sein, oder auch Abneigungen. Wenn der NSC ein Pferdefreund ist, oder Elfen hasst, kann sich das aufs Spiel auswirken und die Spieler können diese Informationen vielleicht sogar zu ihrem Vorteil nutzen. Vielleicht könnte man auch noch Anmerkungen zu Beziehungen und Ressourcen des NSC machen, sowie besondere Hinweise zum Rollenspiel geben: Lispelt der NSC, spricht er in Reimen, hat er eine hohe oder tiefe Stimme? Ebenfalls bieten sich grundsätzliche Anmerkungen zum Wesen des NSC an: ist er gutgläubig, neidisch, aufbrausend, prinzipientreu? Zu guter Letzt könnte man noch Haken und Köder (s.u.) aufschreiben.

Grundsätzlich kann man mit solchen Zusammenstellungen, die auch gut in Form einer Liste aufgestellt werden können, natürlich viele Details unter einen Hut bringen und sicherstellen, dass man jedem NSC etwas Einzigartiges mit auf den Weg gibt. Diese Listen haben aber auch zwei große Nachteile. Zunächst einmal kosten sie viel Zeit, wenn man sie für viele Charaktere erstellt - Zeit, die man sehr gut auf andere Aspekte des Abenteuers verwenden kann.

Außerdem ist es für die meisten NSC nicht nötig, so viele Informationen zu haben. Im Gegenteil, man kann oft längst nicht all diese Dinge unterbringen und fühlt sich vielleicht sogar überfordert damit, in ein fünfminütiges Gespräch auch noch die Zuckerallergie des Bäckers einzubringen.

Deshalb sollte man eine so detaillierte Aufstellung nur für außerordentlich wichtige NSC machen, mit denen die Spieler sehr viel und sehr häufig zu tun haben werden. Für die meisten NSC reicht es aus,

ein hauptsächliches Detail festzulegen. Eine solche Liste geht sehr viel schneller von der Hand und könnte z.B. so aussehen:

König - gelangweilt

Königin - arrogant

Hofmagier - verschroben (klassischer Professor)

Haushofmeister - hündisch (lispelt, verschlagen)

Fertig! Schon kann man die meisten Begegnungen passend abhandeln. Aber selbst mit einer so knappen Liste werden längst nicht alle NSC abgedeckt, die den SC im Laufe einer Kampagne begegnen, und so ist man früher oder später doch gezwungen, zu improvisieren.

Stimme verstellen und Sprache verändern

Ein sehr großes Problem bei der Darstellung verschiedener NSC ist die Tatsache, dass letztendlich doch nur eine Person all diese Charaktere verkörpert. Und jeder von uns hat einen sehr persönlichen Sprachstil inkl. Stimmlage, Wortwahl und Aussprache. Die Gefahr besteht, dass alle NSC gleich klingen.

Nun muss man nicht die Talente eines Jörg Knör haben, um ein wenig Abwechslung in seine NSC zu bekommen. Man sollte sich aber regelmäßig die Gefahr des Gleichklangs bewusst machen, um dann entsprechend dagegen vorgehen zu können. Jeder von uns kann seine Stimme zumindest leicht verändern, grobe Sprachfehler oder Akzente einbauen und versuchen, besonders lange oder kurze Sätze zu bilden.

Der erste Ansatz ist die Stimmlage selbst. Der NSC könnte eine hohe oder tiefe Stimme haben, oder normal sprechen. Dies ist wahrscheinlich die einfachste aller Veränderungen, denn jeder von uns kann zumindest leicht verändert sprechen. Ob man nun weiblichen NSC oder doch lieber dem übergewichtigen Riesen eine Fistelstimme verpasst, ist dabei unerheblich. Ebenfalls fällt unter diesen Punkt, ob der NSC eher laut oder leise spricht. Ein Flüstern, unterbrochen von einem Ausruf, kann ein denkwürdiges Ereignis werden. Vergewissert euch aber immer, dass ihr niemanden stört, bevor ihr plötzlich als Halbork laut nach Bier und Weib grölt.

Ein verwandtes Gebiet, und sehr viel umfangreicher, ist die Aussprache des NSC. Hierunter fallen sowohl Sprachfehler wie das klassische Lispeln als auch Akzente und Dialekte. In diesem Punkt sind tatsächliche manche Spielleiter bewanderter als andere, aber diese Fertigkeit lässt sich sehr gut üben. Versucht einfach, ein oder zwei Sätze auf verschiedenste Weisen auszusprechen. Dehnt Wörter, spricht schnell, gebt der Stimme einen quakenden Klang, schluchzt, spricht in Singsang, in "frongsösisch" (französischem Akzent), spricht jedes Wort genau aus, verschluckt Silben, probiert aus was euch einfällt.

Ebenfalls sehr wichtig, und oft wenig beachtet, ist die Wortwahl des NSC. Wenn man sich in unserer Welt umsieht, gibt es viele Ausdrücke, die typisch für eine bestimmte Personengruppe sind. Ein gutes Beispiel sind Aussagen von Politikern, die kaum jemand sonst so formulieren würde. In der Wortwahl kann man Rückschlüsse auf das Umfeld, das Wesen und die Bildung eines Charakters machen. Soldaten wählen andere Worte als Zivilisten. Magier sprechen anders als Gemeine. Könige anders als Dorfbewohner. Ihr wisst, was ich meine.

Eine andere Wortwahl zu simulieren ist schwieriger als nur die Aussprache anzupassen. Schließlich muss man sich ganz anders ausdrücken, als man das normalerweise tut, und Worte verwenden, die einem selbst vielleicht fremd sind oder die so gar nicht existieren. Gleichzeitig ist die Wortwahl eine der wirksamsten Veränderungen, die man für NSC vornehmen kann, weil eine Wortwahl oft einen ganzen Charakter andeutet, andere Wesenszüge suggeriert und damit das Ausspielen erleichtert. Stellt euch vor, die Spieler kommen in eine Zone, in der Magie unterdrückt wird, und der NSC sagt einen der folgenden Sätze:

- "Die arkanen Ströme, die sich durch die Unität der Welt ziehen, sind an diesem Ort repressiert."
- "Ich kann die Macht nicht spüren."
- "Zaubern funzt nich."
- "Dieses Gebiet wurde gegen magische Einflüsse abgesichert."
- "Wie es scheint, müssen wir uns nun auf das Schwert verlassen, denn Zauberei kann uns hierher nicht folgen."

- "Endlich! An diesem Ort sind wir vor den dunklen Künsten sicher."

Jeder dieser Sätze ist (hoffentlich) unterschiedlich genug, um nur zu bestimmten Typen von NSC zu passen. Wie aber trainiert man unterschiedliche Wortwahl? Nun zunächst einmal mit Übungen wie der gerade gezeigten. Nehmt euch einen Sachverhalt und versucht, verschiedene Ausdrucksweisen dafür zu finden, dass z.B. der Zug Verspätung hat oder ein Drache im Gebirge wohnt.

Ein guter Tipp für die Sprache eines NSC ist es, wenn man einen oder zwei Beispielsätze für diesen NSC verfasst. So kommt man sehr schnell in dessen Sprachmuster und kann auf einen Blick erkennen, wie man den NSC spielen soll. Dies ist natürlich nur für vorgeplante NSC möglich, aber sehr sinnvoll.

Gesten und Mimik

Ein Charakter ist jedoch mehr als nur die Worte, die er spricht. Wenn man sich umsieht, definieren sich die Menschen in unserem Umfeld auch durch Kleidung, Körperhaltung, Gestik und Mimik. Die Kleidung eines NSC kann man beschreiben, aber nicht am Spieltisch nachahmen ("Wartet mal ein paar Minuten, ich ziehe mir eben mein Bettlerkostüm über"). Bleiben noch die anderen drei Punkte.

Besonders wichtig ist natürlich die Mimik des NSC, da ohnehin viel Augenmerk auf das Gesicht des SL gerichtet ist. Mimik lässt sich gut vor dem Spiegel üben. Ohne ein Gummigesicht zu haben, sollte man schon ein paar Dinge auf Lager haben. Zum Glück sind es Dinge, die man ohnehin kann: Lächeln oder Lachen, Zwinkern, Augen aufreißen, Nase rümpfen. Mit diesem Arsenal kann man schon einiges an Effekten erzielen. Wichtig ist dabei, sich zumindest einmal am Spiegel anzusehen, welchen Effekt eine bestimmte Mine hat. Sieht es cool aus, böse, traurig, erschrocken, fröhlich, hochnäsig, ängstlich? Wenn man die unterschiedlichen Gesichter kennt, die man mit seinem Gesicht erzeugen kann, dann kann man sie auch passend einsetzen.

Körperhaltung und Gestik sind ebenfalls wichtig, aber treten beim Rollenspiel leicht in den Hintergrund, da man meistens um einen Tisch herum sitzt. Trotzdem sollte man sich bemühen, zumindest passende Gesten einzubauen. Ähnlich wie bei der Mimik kann man vor dem Spiegel sehr schön sehen, welche Effekte es hat, wenn man weit schweifende Armbewegungen macht oder die Faust auf die Handfläche schlägt. Andere NSC haben vielleicht nur sparsame Gestik. Körperhaltung kann man sitzender Weise ebenfalls ins Spiel bringen, indem man die Schultern fallen lässt oder gerade hält, indem man den Blick nach unten gerichtet hat oder den Spielern in die Augen sieht, etc.

Es kann sich aber auch anbieten, von seinem Platz aufzustehen. Wenn man vor sitzenden Spielern steht, kann man zuerst einmal die Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Zusätzlich aber hat es den Effekt, dass man größer wirkt und damit dominanter. Für Riesen oder imposante NSC könnte sich das lohnen. Ebenfalls kann man vielleicht sogar um den Spieltisch herumgehen, während man einen NSC verkörpert. Indem man sich stellt oder sogar geht, kann man die Körperhaltung des NSC natürlich viel stärker einbringen. Wer also meint, dort seine Stärken zu haben, sollte diese Möglichkeit ruhig einmal ausprobieren.

Ansonsten empfiehlt es sich, Bücher zu lesen, Filme zu sehen, und vor allem andere Menschen zu beobachten. Je größer der Erfahrungsschatz an verschiedenen Personen ist, desto einfacher und umfangreicher wird auch die eigene Darstellung von NSC.

NSC improvisieren - Planung

Bis jetzt haben wir nur kurz behandelt, wie man NSC im Voraus planen kann, und welche Möglichkeiten es gibt, sie effektiv darzustellen. Den wichtigsten Teil allerdings haben wir bislang ausgelassen: wie erschaffe ich schnell und unkompliziert lebendige NSC? Wenn ich nicht weiß, wen ich verkörpern soll bzw. wie ich den NSC anlegen soll, hilft mir alles schauspielerische Talent nicht mehr weiter.

Der erste Schritt zur Improvisation ist Planung. Das klingt jetzt wie ein Widerspruch, aber bestimmte Sachen lassen sich sehr gut im Voraus erledigen. Ganz vorne steht dabei der Name des NSC. Namen sind unheimlich wichtig; sie sollten zumindest in die Welt und die Region des NSC passen. Ein Elf namens Hubert klingt ebenso falsch wie ein Franzose namens Jack. Das bedeutet nicht, dass es diese Ausnahmen nicht geben kann - im Gegenteil, gibt es sie, hat man sofort einen Aufhänger gefunden: Warum heißt der Elf bloß Hubert? Da sollte dann allerdings eine gute Geschichte hinter stecken.

Es empfiehlt sich jedenfalls, eine Liste mit Namen für NSC vorzubereiten. Ich persönlich trenne immer nach Volkszugehörigkeit und Geschlecht, ggf. noch mit Nachnamen. Ich versuche, jeweils zwanzig Namen parat zu haben, um jederzeit eine Elfin oder einen Halbork benennen zu können. Nichts gibt den Spielern nämlich einen größeren Hinweis über die Unwichtigkeit eines NSC wie ein unpassender oder am Ende gar nicht vorhandener Name. Ebenso wichtig wie die Namensliste ist aber, bei Gebrauch eines Namens diesen durchzustreichen und sich gleichzeitig zu notieren, wen man so genannt hat (zusammen mit allen anderen Informationen, die man den Spielern gegeben hat). Ansonsten ist Alfons der grimmige Schmied plötzlich Lisa die fröhliche Schmiedin, und dann kann man sich die Arbeit sparen.

Namenslisten bekommt man sehr gut im Internet; es gibt eine Fülle von Generatoren, die einen oder mehrere Namen gleichzeitig ausspucken. Der Fantasy Name Generator (<http://spitfire.ausys.se/johan/names/default.htm>) oder das Everchanging Book of Names (<http://ebon.uni.cc/>) sind nur zwei von vielen Ressourcen. Für moderne Kampagnen gibt es außerdem Telefonbücher und Volkserhebungen, deren Daten man verwenden kann.

Eine weitere Hilfe für die Improvisation ist eine Eigenschaftsliste. Hier führt man einfach eine Vielzahl von verschiedenen Wesenszügen auf, die man dann im Spiel für einen NSC verwendet. Wenn man fünfzig Eigenschaften hat, kann man damit schon einige NSC erschaffen, zumal man immer wieder auf dieselbe Eigenschaft zurückgreifen kann (möglichst nicht direkt nacheinander). Wenn man Eigenschaften aus einer solchen Liste entlehnt, sollte man sich für jeden NSC auf eine Eigenschaft beschränken, die man dafür aber angemessen ausspielen kann. Es ist immer besser, sich auf eine Idee zu konzentrieren als fünf schwache Eigenschaften nebeneinander zu stellen. Mögliche Eigenschaften bekommt man aus Wörterbüchern oder ähnlichen Quellen, wenn absolut keine einfallen sollten.

Eine andere Möglichkeit für eine Liste ist auch eine "Vorbilder-Liste". Unter Vorbildern verstehe ich Charaktere, die man als NSC übernimmt bzw. klaut. Diese Vorbilder können aus der Realität, aus Filmen oder Büchern stammen. Zusammen mit einem Namen wähle ich ein Vorbild aus, dem ich den NSC dann anpasse. Eine solche Liste kann sehr hilfreich sein, um schnell ein ganzes Paket an Eigenschaften zu bekommen, kann aber auch zu sehr zu Klischee-NSC führen. Nicht jeder Gildenführer muss der Pate sein, und nicht jeder Schmuggler Han Solo. Grundsätzlich bietet sich eine solche Liste trotzdem an, da sie eben ein sehr deutliches Bild von einem Charakter verschafft.

In Acht nehmen muss man sich auf jeden Fall vor Klischees. Einerseits sind Klischees gut, da sie eben auch bei den Spielern sofort bestimmte Erwartungen wecken. Wenn der Gildenboss wie der Pate auftritt, werden die Spieler ihn für den Paten halten, und sofort ein Bild von dem Charakter haben. Ebenfalls hat jeder von uns ganz persönliche Klischee-Charaktere, auf die er immer gerne zurückfällt.

Andererseits kann man Klischees auch übertreiben. Im Rollenspiel ist das schwieriger als in Buch oder Film, da die Atmosphäre in gewissem Maße auch von Klischees lebt. Aber zu viele Milch trinkende Wirte sind irgendwann einfach langweilig, deshalb sollte man sich immer bemühen, vielseitig zu bleiben.

Haken und Köder

All die Dinge, die ich bis jetzt besprochen habe, beinhalten Arbeit im Vorfeld des Spiels. Und dennoch sind sie kein Garant für eine denkwürdige Konversation. Im Gegenteil, man kann auch ohne diese Planungen auskommen.

Dazu lasse ich euch an einem Geheimnis teilhaben: Ein NSC ist oft ebenso denkwürdig wie die Szene, in der man ihn trifft. Und das Geheimnis einer guten Szene ist Konflikt. Die Spieler haben ein Ziel, und der NSC steht diesem Ziel irgendwie im Wege. Das ist der Haken. Es gibt aber auch Wege, das Ziel relativ zügig zu erreichen, indem man den richtigen Köder benutzt. Mit nur diesen zwei Dingen kann man die meisten NSC-Begegnungen schon enorm aufbessern. Wenn die Spieler auf einen NSC treffen, stellt euch nur zwei Fragen: Was will der NSC bzw. was ist sein Haken, und womit kann man ihn zufrieden stellen, was ist der Köder?

Was ist der Haken? Grundsätzlich reicht es, sich zu fragen, was der NSC gerade will. Man sitzt nur selten einfach so im Wirtshaus und wartet darauf, angesprochen zu werden. Vielleicht möchte der NSC alleine sein und Kummer im Wein ertränken, oder er wartet auf einen Geschäftspartner. Vielleicht wollte er gerade nach Hause gehen, oder er überlegt, wie er die Zeche prellen kann.

Vielleicht ist er da, um dem Barden zu lauschen, oder endlich die Bedienung anzusprechen und einzuladen? Andere Haken könnten in Eigenschaften des NSC bestehen: er traut Abenteurern nicht; lügt, wenn er betrunken ist; hasst einen Konkurrenten so sehr, dass er diesem alles anhängt; hat Schulden bei den Gilden, etc. All diese Haken erschweren die Kommunikation mit dem NSC und erfordern Gespür der Spieler, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen.

Was ist der Köder? Jeder NSC hat einen Punkt, der ihn dazu bringt, doch den Spielern ein Ohr zu schenken. Vielleicht muss man ihn überzeugen, für das Wohl des Reiches zu handeln, oder ihn einschüchtern. Vielleicht möchte er nur Freundschaft schließen, oder ein wenig Schmeicheleien empfangen. Manchmal hängt der Köder auch eng mit dem Haken zusammen. Der NSC könnte Geld brauchen, um seine Schulden zu bezahlen, oder dankbar sein, wenn ein bekannter Abenteurer ein gutes Wort bei der Bedienung einlegt, oder sich von ihm im Ringkampf besiegen lässt um der Schönen zu imponieren. Wie auch immer, der Haken sollte irgendwie in der Spielweise des NSC erkennbar werden oder zumindest über ihn in Erfahrung gebracht werden können.

Regeltechnisch kann man den Köder auch mit Fertigungsproben umsetzen. Will man einen NSC umschmeicheln, ist entweder Diplomatie oder Bluffen erforderlich, um ihn zu täuschen, Bluffen. Einschüchtern schüchtert ein, Diplomatie besticht. Mit Motiv Entdecken kann man vielleicht eine Idee bekommen, was der Haken ist, mit Informationen Sammeln vielleicht einen Hinweis auf den Köder. Je nach Haken und Köder kann man Boni oder Abzüge auf den Fertigungswurf geben. Wenn der NSC Angst vor der Diebesgilde hat, ist Einschüchtern wahrscheinlich wesentlich schwieriger: Man muss den NSC davon überzeugen, gefährlicher als die Gilde zu sein.

Fazit

Egal, wie viel Arbeit ihr euch machen möchtet - eine Namensliste ist ein Muss! - oder wie viel Zeit ihr habt, um NSC aus dem Hut zu zaubern, einige kleine Tricks gibt es immer, um schnell zu guten Ergebnissen zu kommen. Entscheidet euch für eine Eigenschaft, auf die ihr euch dann konzentriert. Sucht euch schnell ein Vorbild aus Buch, Film oder Bekanntenkreis, dem ihr den NSC nachbildet. Und wenn alle Stricke reißen, bringt Konflikt in die Szene, indem ihr euch passende Haken und Köder sucht. Mit diesen kleinen Mitteln kann man die NSC seiner Kampagne schnell wesentlich denkwürdiger und lebendiger gestalten.

Denkt nur daran, euch dann die Sachen, die ihr euch ausgedacht habt, auch aufzuschreiben.

SPIELER: Ich gehe auf ihn zu und frage ihn, was er von den Räufern gesehen hat.

SL: Der Händler steht gerade auf, als du kommst, und sieht dich an. Er scheint leicht betrunken zu sein: "Entschuldigt mich, Zwerg, aber ich habe keine Zeit für euch." Er schiebt dich beiseite und marschiert Richtung Ausgang.

SPIELER: Leicht betrunken? Er hat wahrscheinlich viel Gold bei dem Angriff verloren. Ich gehe hinterher und raune ihm zu: "Wollt ihr euch nicht rächen?"

SL: Der Händler stoppt, sieht sich um. "Nicht hier. In einer Stunde im Lathander-Tempel. Gebt acht, dass euch niemand folgt." Dann geht er.

Kapitel 2: Gute Böse Jungs (und Mädels)

HINWEIS: In diesem Text verwende ich das Wort "Schurke" für Bösewichte. Natürlich kann der Bösewicht auch jeder anderen Klasse entstammen. Mit dieser Wortwahl ist keine Herabsetzung von Schurken oder Halbblingen aller Art beabsichtigt.

Das Geheimnis einer guten Spielrunde liegt neben guten Spielern oft bei einem einzigen weiteren Charakter: dem Bösewicht, dem Oberschurken, dem Fiesling aller Fieslinge, dem Big Bad Evil Guy (BBEG).

Wie aber gestaltet man einen Bösewicht so, dass die Spieler ihn ebenso genießen wie der SL? Wie macht man den Schurken so denkwürdig, dass man es liebt, ihn zu hassen? Wie schafft man es, dass Spieler noch Jahre später an den Bösewicht erinnert werden und darüber reden, wie gelungen der war? Ich weiß es auch nicht genau, aber ich habe ein paar Ideen.

Zunächst einmal sollten wir einsehen, dass jeder Spielleiter einen gnadenlosen und dunklen Bösewicht spielen kann. Da ist jemand Böse - und? Es gehört doch etwas mehr dazu, Spieler dazu zu bringen, aktiv den Sieg über die fiese Shannistryn zu ersehnen, als nur die Tatsache, dass sie eine Drowklerikerin ist. Aber was?

Im Folgenden liste ich eine Auswahl der Eigenarten auf, die man einem BBEG mitgeben kann, um ihn besonders zu machen. Ich fange dabei mit einfachen Dingen an, und höre bei den Tipps für Profis auf.

"Oh mein Gott! Was ist denn das?"

Eine sehr einfach festzulegende Eigenschaft des Bösewichts ist seine Volkszugehörigkeit. Auf der einen Seite sind Menschen, Elfen und andere SC-Völker, das andere Extrem sind Modernde Schlurfer oder Tojanidas. Mit einer ungewöhnlichen Volkszugehörigkeit kann man seinem Bösewicht direkt einige Besonderheiten mitgeben und erhält zudem auch Rollenspielhinweise. Andererseits gerät man in Gefahr, sich zu sehr in seinen Möglichkeiten einzuengen und außerdem auf der Volkszugehörigkeit "auszuruhen", also danach keine Arbeit mehr dem Charakter zu opfern.

Die Lösung für diese Probleme ist nicht einfach und ist von der Einzelfallsituation abhängig. Manche Situationen können einen ausgefallenen Bösewicht vertragen. Andere Abenteuer, vor allem Stadtabenteuer, sind da empfindlicher und verlangen eher nach humanoiden Schurken oder solchen mit Gestaltwandlungsfähigkeiten. Auch sind manche Monster weniger geeignet, um wichtige Bösewichte zu verkörpern, sei es aufgrund ihrer geistigen Fähigkeiten (ein Gallertwürfel wird keine Intrigen spinnen) oder wegen ihres Aussehens (Achaierai). Im Grunde lässt sich aus den Standard-Völkern das Meiste herausholen, aber Betrachter, Externare oder Drachen sind natürlich auch oft eine gute Wahl.

"Der Mann mit sechs Fingern! Ich habe ihn gefunden."

Körperliche Eigenarten sind eine gute Identifikationsmethode für Bösewichte. Captain Hook hat einen Haken anstelle einer Hand, Piraten generell ein Holzbein und eine Augenklappe. Ein einzigartiger Körperbau oder Gang kann im Rollenspiel als indirekter Hinweis gelten, mit dem die Spieler die Identität des Bösewichts selbst erkennen können. Das kann sehr effektiv sein und ist zudem leicht bewerkstelligt. Man muss nur Acht geben, dass nicht plötzlich alle Bösewichte humpeln.

"Die Schweine haben Kenny getötet!"

Dies ist die Allzweckregel; sie funktioniert immer. Man sucht das, was den Spielern für ihre Charaktere besonders wichtig ist, und lässt den Bösewicht eben dies angreifen. Das kann das Heimatdorf sein, oder die Familie des Charakters; es kann aber auch das magische Schwert des Kriegers sein, das der Fiesling in seinen Besitz bringt (um es dann seinem Hauptmann zu geben, damit der Krieger es gerade vor dem Endkampf zurück bekommt).

"Ich habe geschworen, niemals gegen jemanden anzutreten, der besser kämpft als ich."

Einem Bösewicht Prinzipien zu geben, ist ziemlich einfach. Vielleicht weigert er sich, Kinder anzugreifen, oder sorgt immer für die Familien seiner Opfer. Während Prinzipien immer auch eine Schwäche für den Bösewicht darstellen, sind sie insofern besonders, als dass sie eine grundsätzlich gute Denkweise verkörpern, oder zumindest eine ehrenvolle. Wenn die böse Kriegerin niemandem gegenüber tritt, der nicht ebenfalls bewaffnet ist, kann sie das schon einzigartig machen.

Prinzipien sind deshalb eine der einfachsten Möglichkeiten, den BBEG auszuschmücken, weil es diese Variante schon zigmal in verschiedenen Quellen gegeben hat. Trotzdem bieten sich solche Eigenarten an, da sie einerseits den Spielern eine Möglichkeit geben, den Bösewicht anzugehen, als

auch gleichzeitig eine menschliche Seite offenbaren, die dem Bösen ein Gesicht verleiht. Wenn der Schurke nicht vollkommen verkommen ist, macht es die bösen Seiten umso gewichtiger.

"Das ist aber ein süßer Hund! Aus dem kann ich keinen Mantel machen."

Ein NSC kann auch leicht eine besondere Schwäche haben. Diese ist hauptsächlich dazu da, um den Spielern eine Handhabe gegen den Bösewicht zu geben, aber auch, um ihn menschlicher erscheinen zu lassen. Anders als bei Prinzipien sind Schwächen jedoch Wesenszüge, die keinen guten Grundton haben. Der NSC könnte Alkoholiker sein, oder vielleicht hasst er Elfen so sehr, dass er sich gezwungen sieht, jeden einzelnen Elfen in seinem Heimatdorf zu Tode zu foltern. Vielleicht ist er aber auch nur besonders gierig, oder er ist so paranoid, dass er keine Leibwache hat.

Schwächen sind deshalb keine so besonders schwierige Wahl, weil sie einerseits recht häufig in Vorlagen auftauchen, und andererseits hauptsächlich dazu da sind, den Fall des Bösewichts zu erleichtern. Eine klassische Schwäche ist Hochmut, eine andere Ehrgeiz. Nicht umsonst sagen viele Film-Schurken "Ich bin unbesiegbar!", bevor sie sterben.

"Du bist ein netter Kerl, aber jetzt muss ich dich töten."

Dieser Trick ist schon nicht mehr ganz so einfach, da er sehr viele Gefahren birgt. Grundsätzlich muss der Bösewicht einer Kampagne ja kein gesinnungstechnisch Böser Kerl sein. Vielleicht ist er auch gut oder neutral und betrachtet die Spieler nur als Unruheherde, weshalb er ihnen Steine in den Weg legt oder sogar gegen sie vorgeht? Für solche Rollen eignen sich besonders Wachen und Gardisten sehr gut.

Gefährlich ist dieser Weg aus mehreren Gründen. Einerseits muss man die Spiellogik aufrechterhalten: ein Rechtschaffener Guter Krieger wird, wenn er mit Dämonen konfrontiert wird, den SC trotzdem im Kampf gegen diese Unholde helfen. Andererseits lebt dieser Schurke von der Frustration der Spieler, da sie sich wahrscheinlich außer Stande sehen, direkt gegen den Guten Wachmann vorzugehen. Diese Frustration kann leicht in Frust dem Spiel oder dem SL gegenüber umschlagen, deshalb sollte man auf jeden Fall dafür sorgen, dass dieser Bösewicht eher früher als später einmal sein Fett abbekommt.

Zudem ist dies kein NSC, den man gerne tötet und dessen Blut man gerne vergießt. Natürlich wollen die Spieler ihn fallen sehen, aber am Ende des Spiels ist es doch immer noch ein Guter. Deshalb passt es eher, diese Variante für kleinere Schurken zu nehmen, die Hindernisse auf dem Weg zum Oberschurken darstellen. Und vielleicht bekämpfen diesen die Spieler und der Gute Wachmann am Ende ja gemeinsam?

"Unvorstellbar!"

Manien, Ticks, und Geisteskrankheiten gehören ebenfalls zu den häufigeren Wesenszügen für Bösewichte. Schwierig ist es allerdings, wenn man diese Manien wirkungsvoll ausspielen möchte. Auf jeden gut gespielten Geisteskranken kommen hundert schlechte, deshalb sollte man sich gut überlegen, bevor man einem NSC diese Wesenszüge gibt.

Mögliche Manien sind zum Irrsinn gesteigerte Schwächen wie Phobien oder alles verschlingender Hass. Aber jede Handlungsweise, die zu einem krankhaften Zwang heranwächst, kann eine Manie sein. Manien bestimmen das Handeln des Bösewichts aktiv. Anders als Prinzipien oder Schwächen werden sie nicht nur dann wichtig, wenn der Schurke mit dem Objekt seiner Manie konfrontiert wird. Ein Schurke, der manische Angst vor Ratten hat, wird regelmäßig Kammerjäger beschäftigen. Ein Bösewicht, der alle Elfen manisch hasst, wird aktiv nach einem Mittel suchen, sie alle zu vernichten. Wenn Shannistryn manisch darauf besteht, keine Kinder zu verletzen, wird sie diese vielleicht in Sicherheit bringen wollen (und entführen), bevor sie das Dorf niederbrennen könnte.

Ticks hingegen sind zwar ebenso präsent, aber wesentlich weniger bestimmend. Hier ist nicht das ganze Denken des Bösewichts auf den Tick ausgerichtet, aber nichts desto trotz kann er sich dessen nicht erwehren. Ticks sind Kleinigkeiten im Verhalten des NSC. Vielleicht spricht er immer im Pluralis Majestatis von sich ("Er fragt sich, was ihr von Ihm wollt"), oder er trägt Frauenkleider. Vielleicht spürt der Bösewicht den Zwang, seine Gegner mit Gift zu töten. Einer meiner erfolgreicherer NSC war ein Cyric-Priester (Chaotisch Böse), der ohne seinen Teddybären nicht schlafen konnte. Als er fliehen musste, und den Bären zurück ließ, war klar, dass er wieder kommen würde. Zu möglichen Ticks zählen auch bestimmte Waffen, die der Bösewicht verwendet, oder eine bestimmte Vorgehensweise (die auch zur Manie werden kann).

Manien und Ticks sind krankhafte Wesenszüge, deren sich der NSC nicht erwehren kann. In diesem Sinne sind es Geisteskrankheiten; als Unterpunkt verstehe ich unter Geisteskrankheiten jedoch wirklich die auffälligsten Merkmale des Irrsinns. Wahrscheinlich sind die meisten Bösewichte schizoid,

aber ich spreche von augenfälligem und groteskem Wahnsinn. Geisteskranke NSC sprechen mit sich selbst, lachen ständig, sind zwanghaft sadistisch oder dulden es nicht, dass man zu ihnen spricht, und reagieren mit Gewalt gegen alle, die ihren Wahn stören. Es kann aber auch eine ruhigere Krankheit sein: Ein Nekromant, der einfach nur unfähig ist, mit Lebewesen umzugehen und fast schon autistisch nur mit Untoten verkehrt, kann ein gutes Hindernis darstellen. Für die richtigen Bösewichte allerdings sollte es schon ein aggressiver Wahn sein.

Irrsinn ist in Filmen sehr häufig eine Eigenart des Schurken, da dieser Wahn es dem Schauspieler ermöglicht, einmal über alle Grenzen normaler Schauspielerei hinauszugehen und richtig loszulegen. Wenn man als Spielleiter mit ähnlicher Hingabe seinen Wahnsinnigen verkörpert, wird seine Darstellung sicherlich denkwürdig.

Eine Gefahr bei Manien und verwandten Eigenarten ist, dass sie nicht bedrohlich, sondern lächerlich wirken. Manche Dinge (wie z.B. der angesprochene Teddybär) tragen nicht dazu bei, dass die Spieler den NSC fürchten. Diese Gefahr sollte man immer im Auge behalten. Es ist aber nicht wichtig, dass jeder Schurke absolut furcht erregend ist; manchmal ist ein etwas skurrilerer Bösewicht einfach eine schöne Abwechslung von den ganzen Psychopathen. Im Falle meines Cyric-Priesters war der wirklich furcht erregende NSC ein Helfer der Spielercharaktere, und der Priester hatte genügend Ausstrahlung, um über den Teddy hinweg zu trösten und den Spielern trotzdem eine Möglichkeit zu geben, Witze zu reißen.

"Widerstand ist zwecklos."

Die Art und Weise, wie man den Bösewicht spielt, ist das zweitwichtigste Element, um einen Bösewicht wirklich und richtig einzigartig zu gestalten. Wenn ihr es schafft, eurem Schurken das gewisse Etwas zu verleihen, den richtigen Flair, dann ist fast alles andere egal.

Um zu verdeutlichen, was ich meine, sehen wir uns mal einige der bekannteren Bösewichte aus Filmen an: Den Terminator, Darth Maul, Dracula, und der Imperator von Star Wars. Hier haben wir vier verschiedene Arten von Flair, aber alle diese Charaktere haben ein bestimmendes Merkmal, dass sie so beeindruckend macht.

Der Terminator ist eine Tötungsmaschine: Er ist unaufhaltsam, fühlt keinen Schmerz, steht immer wieder auf, ist regungslos, etc. Von diesem Flair lebt z.B. auch Jason Vorhees aus der Halloween-Reihe.

Darth Maul hingegen ist pure Emotion: er wirkt wie ein Raubtier, zornig, instinktgesteuert; er brüllt keine Beleidigungen, er fletscht nur die Zähne.

Dracula ist ebenfalls emotional, aber er verkörpert eine wesentlich zivilisiertere Form der Emotion. Er brodeln hinter einer gefassten Oberfläche, hat neben seinen Gefühlen noch Intellekt. Hier ist jemand, der sich um Stil bemüht, und doch jederzeit ausbrechen kann.

Der Imperator schließlich ist stets gefasst, stets kühl und logisch. Er verhöhnt die Charaktere mit seinem Intellekt, mit seiner Erhabenheit. Nichts, aber auch gar nichts bis auf seinen Tod können diese Maske brechen.

Wichtig bei all diesen Charakteren ist jedoch die Tatsache, dass ihr Flair jede Faser ihres Seins durchzieht. Darth Maul bewegt sich wie ein Raubtier, kämpft, gestikuliert, blickt wie ein Raubtier. Der Terminator ist nicht nur dann unbeweglich, wenn er John Connor verfolgt, sondern auch, wenn er im Badezimmer steht und sein Auge entfernt, usw.

Wenn man also seinen Bösewichtern ein bestimmtes Flair verpassen will, muss man dieses stringent durchziehen und in jeder Szene erwähnen. Dies ist kongruent zu meinem NSC-Ratgeber, wo ich gesagt habe, dass man sich am besten auf eine Eigenschaft oder Idee konzentriert, und diese dann richtig heraus arbeitet. Und für Bösewichte legt man noch einmal etwas an Intensität zu, um sie wirklich zu herausragenden NSC der Kampagne zu machen.

"Ich bin dein Vater."

Ein ausgezeichnetes Flair ist gut und schön, aber auch der stimmungsvollste Darth-Maul-Klon ist trotzdem nur ein Darth-Maul-Klon. Man fürchtet ihn, bis er besiegt ist, und danach ist er eben besiegt. Natürlich kann auch dann der Bösewicht in die Kampagnengeschichte eingehen, aber mit ein wenig Tragik dabei kann man richtig weit kommen.

Wenn wir uns noch einmal Dracula ansehen, wird schnell klar, dass nicht sein Flair alleine für seinen Erfolg verantwortlich ist. Raubtiere wie diesen gibt es zuhauf. Nein, Dracula wird erst durch seine Geschichte besonders: Seine Liebe, die dahingemetzelt ihn dazu trieb, Gott zu verfluchen. Diese Leere, die verlorene Liebe, die Sehnsucht, die Trauer, und der Zorn machen Dracula erst zu dem, was er ist.

Tragik ist per se sehr schwierig aufzubauen, es gibt aber einen einfachen Trick, um schnell zu guten Ergebnissen zu kommen und der den Rest des Beitrags rechtfertigt. Wenn ihr bei einem NSC eine Eigenart festgelegt habt, fragt euch einfach nur: "Warum?"

Warum hat Mordius Angst vor Ratten? Warum will er das Königreich von Elfen befreien? Warum schläft er mit einem Teddybären? Findet für diese Fragen eine gute Antwort, und schon habt ihr ein tragisches Element im Spiel. Diese Tragik bezieht sich darauf, dass der Schurke vielleicht einmal nicht so böse war, vielleicht einmal noch zu retten war. Dies ist die Tragik von Darth Vader, der letzten Endes seinem Sohn zuliebe das Böse verstößt und den Imperator tötet. Vielleicht hätte man Vader retten können, aber in "Rückkehr der Jedi-Ritter" ist es dazu zu spät.

Ein weiteres tragisches Element könnt ihr aus seinen Schwächen ziehen, indem sie für die Niederlage des Bösewichts elementare Bedeutung haben. Der Ehrgeiz Macbeths bringt ihn letzten Endes zu Fall. Hochmut bietet sich als tragische Charakterschwäche besonders gut an. Mit diesem Wesenszug besiegt sich der Bösewicht jedoch teilweise selbst, was den Spielern eventuell etwas Spaß nehmen könnte. Hier muss man seine Gruppe kennen.

Ein drittes tragisches Element aber kann man aus den Plänen des Bösewichts schaffen. Indem man die Ziele nachvollziehbar macht, und nur verdeutlicht, dass der Bösewicht leider den falschen Weg geht, macht man ihn zum Gegenstück der Charaktere. Sie sind nicht so verschieden, sie haben nur andere Entscheidungen getroffen. Ein Beispiel für diese Tragik ist Magneto, der in der Welt der X-Men die Mutanten schützen will, aber völlig falsche Maßstäbe anlegt. Diese Maßstäbe wiederum beruhen auf seiner Vergangenheit. Magneto ist denkwürdig, weil er die Situation richtig erkannt hat, aber leider falsche Schlüsse daraus gezogen hat, und besonders tragisch, weil diese Schlüsse auch noch zwangsläufig von seiner Vergangenheit bestimmt wurden.

Man darf jedoch über aller Tragik nicht vergessen, dass der Bösewicht eben inzwischen wirklich verloren ist (außer in bestimmten Situationen, siehe Luke und Vader). Tragik macht die Grausamkeit des Schurken nur umso prägnanter.

"Daran sind nur meine Eltern schuld!"

Tragik ist jedoch nur ein Teil des wirklichen und einzigen Geheimnisses, wie man gute Bösewichte erstellt. Schwächen, Manien und Flair können helfen, Bösewichte von einander zu unterscheiden, aber wirklich richtig gut werden sie nur mit einer passenden Motivation.

Das wirkliche Ziel des SL bei der Erschaffung des Bösewichts muss sein, in den Spielern starke Gefühle über ihn auszulösen. Seien es Mitleid, Verachtung, Geringschätzung oder Abscheu - Abscheu ist besonders gut - all diese Gefühle erreicht man nur selten alleine durch einen ausgeklügelten Plan.

Die Wichtigkeit der Motivation ist zwar unbestritten, dennoch ist es gerade dieser Punkt, der auch oft in offiziellen Abenteuern vernachlässigt wird. Gerade bei D&D mit seinen Gesinnungen wird gerne eben diese Gesinnung als Hauptmotivation vorgeschoben, und das ist langweilig. "Sie ist halt böse" sagt nichts über den Charakter aus und erzeugt bei den Spielern wohl nur Achselzucken.

Die Motivation kann man herausfinden, indem man wie bei dem Absatz über Tragik beschrieben "Warum?" fragt. Was ist das endgültige Ziel des Schurken? Was ist sein ursprünglicher Beweggrund? Warum macht er das alles? Dabei ist zu beachten, dass Geld und Macht nur in Ausnahmefällen als Motivation ausreichen.

Nehmen wir z.B. einen Sklavenhändler, der Entführungsoffer ins Unterreich verkauft. Warum macht er das? Grundsätzlich wahrscheinlich, um Geld zu verdienen. Aber was will er mit dem Geld? Will er Söldner kaufen und in den Krieg ziehen? Will er sich an seinem Gold ergötzen? Will er einen Assassinen für seine Eltern anheuern? Versucht er nur, sich einen Platz in der Gesellschaft der Unterreichs zu erkämpfen? Hat er am Ende Spaß daran, die Opfer leiden zu sehen?

Wenn ihr diese Frage beantwortet, habt ihr automatisch Eigenarten des Schurken, Rollenspielhinweise und eine Ahnung, wie die Spieler diesen NSC aufnehmen. Wenn jetzt die Helden auftauchen, kann der Schurke entsprechend reagieren und rufen: "Ihr werdet mir meine Rache nicht nehmen!" / "Mein Gold bekommt ihr nicht!" / "Ich freue mich schon darauf zuzusehen, wie man euch häutet!" / "Von euch lasse ich mir mein Leben nicht kaputt machen!" Oder etwas ähnliches.

Es ist unerlässlich, sich für seine Bösewichte zu überlegen, welche Motivation sie zu ihren Taten treibt. Dabei können diese Motivationen durchaus abscheulich und unmenschlich sein - dann werden die Spieler das wohl ebenso sehen, und den Fiesling richtig hassen.

Stellt euch nur folgende Szene vor: Die SC erreichen die Wohnhalle des Bösewichts und stellen ihn zur Rede.

SPIELER: Warum habt ihr all diese unschuldigen Menschen getötet?

BÖSEWICHT (zuckt mit den Achseln): Ich liebe es einfach, in ihrem Blut zu baden und ihren Schreien zu lauschen.

Das ist doch etwas wirkungsvoller als nur "Ich bin halt böse; das ist es, was ich tue."

"So habt ihr nun endlich meine Plä..." - "Angriff!"

Eine Sache, die in Buch und Film sehr gut funktioniert, aber im Rollenspiel weniger, ist die Inszenierung des Bösewichts. Meistens bekommt man den Bösewicht schon vor der letzten Konfrontation zu Gesicht, und oft darf der Oberschurke dann auch noch einen kleinen Monolog halten, der seine Motive enthüllt und seine Abscheulichkeit und Gefährlichkeit verdeutlicht.

Im Rollenspiel gibt es solche Szenen eher selten, was hauptsächlich an zwei Gründen liegt.

Zunächst einmal sieht man den Bösewicht nur dann, wenn die Spieler ihm begegnen. Wenn die Spieler aber dem Schurken begegnen, bevor sie das Abenteuer beendet haben, werden sie trotzdem versuchen, diesen jetzt schon zu stellen. Wenn man den Bösewicht aber unangreifbar macht, rutscht man leicht ins railroading ab. Ansonsten bieten Cutszenen eine gute Möglichkeit, den Bösewicht zu zeigen, ohne dass die Spieler ihm begegnen müssen.

Das zweite Problem besteht darin, dass bei D&D gerade bei höherstufigen Konfrontationen Initiative und schnelles Handeln über Wohl und Wehe entscheiden können. Leider erschwert diese Eigenart des Rollenspiels eben jene Monologe, die Bösewichte so gerne vom Stapel lassen, wenn sie den Helden begegnen. Spieler fürchten, wenn sie zuhören, haben sie dadurch später einen Nachteil im Kampf. Vielleicht verlieren sie die Initiative oder der Bösewicht redet lange genug, dass seine Wachen ankommen können. Im Endeffekt werden sie aber dafür bestraft, dass sie dem Spielleiter ermöglicht haben, seinen Bösewicht zu präsentieren.

Gerade das zweite Problem ist sehr wichtig. Spieler dürfen für so etwas nicht bestraft werden. Man kann Monologe auch im D&D durchführen; dazu muss nur allen vorher klar sein, dass während dieser Monologe die Zeit sozusagen still steht. Zauberwirkungen laufen nicht aus, Gegner formieren sich nicht, usw. Monologe und kurze Dialoge zwischen Held und Bösewicht finden sozusagen außerhalb der Spielzeit statt. Man kann, wenn man ganz genau sein will, seinen Schurken auch entsprechende Talente geben ("Monolog: In der ersten Runde einer Begegnung kann der Charakter als freie Aktion eine Rede halten") oder ähnliche Fähigkeiten, wie es z.B. auch "Adventure! d20" macht.

Ein anderes Mittel, um Bösewichte einzuführen, sind indirekte Quellen. Gerüchte über den Schurken, gefangene Gefolgsleute oder Tagebuchaufzeichnungen können Aufschluss über einen Charakter geben, ohne dass man ihn selbst getroffen haben muss. Auch die Taten des Bösewichts sprechen für sich und verraten vielleicht etwas von seinen Plänen, Motiven, Eigenarten. Eine solche indirekte Charakterisierung kann sehr wirkungsvoll sein und dem eigentlichen Auftreten des NSC besondere Kraft verleihen. Auch Cutszenen, wenn sie den Bösewicht nicht direkt zeigen, können als indirekte Quellen genutzt werden. Dies ist eine Technik, die oft von Horrorfilmen benutzt wird und z.B. beim Weißen Hai sehr erfolgreich war.

"Aber... aber du bist doch tot!"

Ein weiteres klassisches Motiv ist der wiederkehrende Schurke, der Erzfeind. Besonders in Comicheften gibt es immer ein oder mehrere Bösewichte, die immer wieder das Leben der Helden erschweren. Plötzlich sehen sie wieder die Markierung ihres Erzfeindes, die am Tatort zurückgelassen wurde. Auch Horrorfilme leben von solchen Ideen; wie anders ist es zu erklären, dass Jason in den Halloween-Filmen genauso oft stirbt, wie er wieder auftaucht?

Wiederkehrende Bösewichter können die Abneigung der Spieler gegen diesen Charakter enorm erhöhen. Wenn man schon meint, man wäre Shannistryn endlich los, taucht diese hinterhältige Dunkelelfe wieder auf. Und diesmal hat sie es ganz speziell auf die Helden abgesehen. So entstehen richtig emotionsgeladene Konfrontationen.

Wie aber schafft man es, einen Schurken mehrmals auftauchen zu lassen, ohne sich Willkür nachsagen lassen zu müssen? Schließlich enden Konfrontationen im Rollenspiel oft mit dem Tod des Schurken (oder der Helden) und nicht damit, dass dieser Bösewicht ins Arkham Asylum gebracht wird.

Am einfachsten ist es natürlich, den Bösewicht gar nicht erst sterben zu lassen. Um das zu erreichen, kann man es den Spielern zunächst einmal erschweren, ihn überhaupt anzugreifen. Wenn die erste Begegnung durch ein trennendes Krafffeld statt findet, kann der Schurke anschließend abhauen, ohne gefährdet zu sein. Während diese magische Lösung schon recht stark nach einem SL-Eingriff schmeckt, kann der NSC aber auch einfach durch sein Umfeld geschützt sein.

Wenn die rechte Hand des Königs ein Mörder ist, die Spieler aber keinen Beweis haben, kann man die Hand durchaus auf einem Hofball präsentieren. Die Spieler können ihn zur Rede stellen, und vielleicht ist die Hand sogar arrogant genug, nichts abzustreiten. Aber angreifen können sie ihn bei

Hofe nicht. "Diplomatische Immunität" kann unheimlich frustrierend sein. Und wenn die Spieler diesen Frust dann loswerden können - umso besser.

Der Bösewicht kann auch schon vor den Spielern geflohen sein und hat vielleicht nur einen Brief, ein Hologramm und eine Bombe zurückgelassen. So kann man ebenfalls sicherstellen, dass er überlebt.

Wichtig bei diesen Überlegungen ist immer, dass man nicht pfuscht. Wenn die Spieler den Schurken stellen, ohne dass man einen Fluchtplan hat, sollte man ihn nicht einfach nur um des Überlebens willen fliehen lassen. Ebenso, wenn sie seinen Fluchtplan vereiteln. Wenn der Magier der Gruppe plötzlich das Krafffeld aufhebt, sollte der Bösewicht dahinter nicht nur ein Hologramm sein - es sei denn, dass war von Anfang an so geplant (und hat seinen Grund).

Eine andere Möglichkeit für wiederkehrende Schurken ist natürlich, diesen vom Tode zurückkehren zu lassen. Dabei kann man wie in Groschenromanen vorgehen und den Schurken einen "sicheren Tod" erleiden lassen (Sturz von der Klippe o.ä.), den er trotzdem irgendwie überlebt. Vielleicht haben die Spieler auch vergessen, ihm einen Gnadenstoß zu verpassen, und der Schurke hat sich selbst stabilisiert.

Eine Mischung aus Fluchtplan und Wiederbelebung ermöglicht der Zauber "Notfall". Bei niedrigen Trefferpunkten ein Teleport in Sicherheit, oder aber bei negativen Trefferpunkten ein Transport zu einem befreundeten Tempel können Wunder wirken, um einen Bösewicht in der Kampagne zu erhalten.

Ähnlich wie die SC wiederbelebt werden, können natürlich auch Gehilfen des Bösewichts diesen wieder ins Leben zurück rufen. natürlich bietet sich auch immer ein Pakt mit Externaren oder Untoten an, die den Schurken dann zu einem Vampir oder Halbscheusal machen.

Vielleicht war der Bösewicht aber auch der Kopf einer Organisation, die auch ohne ihn weiter macht, jetzt mit neuem Anführer? Oder jemand nimmt einfach die Identität des Toten an und tritt nun als "Schrecklicher Pirat Roberts" auf, ohne dass er wirklich Roberts ist. Zu guter Letzt bietet der Zauber "Klon" natürlich auch noch eine gute Möglichkeit zur Wiederkehr an.

Wenn man den Bösewicht allerdings wieder verwertet ist es wichtig, dass man ihn irgendwie verändert und nicht wieder dasselbe Abenteuer durchzieht. Bevor der Schurke sich an die Helden heranwagt, die ihn schon einmal (fast) besiegten, wird er sich ein As in den Ärmel stecken. Ob man ihm neue Fähigkeiten gibt, eine neue Waffe, oder eine Handhabe gegen die SC, es ist wichtig, dass man einen "Twist", eine überraschende Wendung einbaut. Vielleicht wurde der ehemalige Elfenhasser als Elf reinkarniert (oder als Biber)?

"Lass mich raten - du trägst schwarz?"

So komme ich zu meinem letzten Rat für heute: Variiert die Bösewichte! Egal, wie erfolgreich ein bestimmter Typus war, bringt auch mal was anderes rein. Nicht jeder Bösewicht kann tragisch enden, und manchmal muss man vielleicht auch über den Endgegner lachen können. Nur, wenn man ein buntes Gemisch aus Bösewichtern hat, kommen einzelne Farben wirklich zur Geltung. Wenn man diesen Rat beherzigt, ist man schon ein ganzes Stück weiter gekommen.

Dabei müssen Bösewichte wirklich nicht immer Furcht einflößend sein. Es könnte auch ein Schurke sein, der ständig Drohungen ausstößt, ohne dass sie wirklich gefährlich sind: "Wag das ja nicht oder... oder... du wirst schon sehen, was du davon hast!" Ein wenig Humor und Spaß haben noch keine Runde geschadet, und dann ist der nächste Finsterling umso wirkungsvoller.

Ansonsten gilt natürlich wie immer, dass eigene Erfahrungen meine Tipps übertrumpfen. Wenn bei Euch Bösewichte mit Prinzipien der Renner sind, muss man daran nichts ändern. Wichtig ist, dass ihr Spaß habt. In diesem Sinne

Game on!