

# A GUIDE TO THE UNDERGROUND

von Ralf Orendi



EIN BILD OHNE HINTER-  
GRUND GIBT ES NICHT

# WIE DER HINTERGRUND DREIDIMENSIONALER CHARAKTER WIRD

Während ich mich letztes Mal eher an die Spielleiter unter euch gewandt habe, wendet sich dieser Text mehr an die Spieler. Wie auch der letzte Text, hat dieser keinen Allgemeingültigkeitsanspruch, sonder soll euch nur einen Weg aufzeigen, den ich persönlich als wertvoll empfinde. Wenn ihr für euch einen anderen Weg gefunden habt, will ich euch gar nicht davon abbringen.

Die meisten Rollenspieler werden das kennen: Eine neue Kampagne beginnt und der SL möchte bevor es losgeht Hintergrundgeschichten für die neuen Charaktere sehen. Oh mein Gott, dass klingt nach Arbeit! Trotzdem nimmt man sich vor eine zu schreiben. Ihm zu liebe. Der muss ja auch immer so viel vorbereiten, da kann man ihm ja auch mal etwas Nettes zusammen kritzeln. Und es ist ja auch noch ein wenig Zeit...

Auch wenn das viele ein wenig zu sehr an die Schulzeit erinnert und der SL das am liebsten schon gestern hätte (wo bleibt denn eigentlich die Kliomantie-Fähigkeit wenn man sie mal braucht?), entschließen sich die meisten guten Willen zu zeigen. Allein das Fassen dieses Entschlusses braucht natürlich ein paar Tage, so dass bis zum vereinbarten Termin mal wieder nur die „Nacht & Nebel-Aktion“ bleibt. Am Ende entsteht dann meistens eine mehr oder weniger ansehnliche Story, in der mehr oder weniger ausführlich das Aussehen, der Beruf und weil es das Regelwerk so will auch noch der Auslöser zusammengefasst sind.

Diese Hintergrundgeschichte wird dann fein säuberlich abgeheftet und dann kann endlich mit dem Rollenspiel begonnen werden. Ob sie jemals wieder herausgekratzt wird, hängt von der Senti-

mentalität des Spielers und den Abenteuervorbereitungen des SL ab. Oder davon, ob der Spieler damit die Taten seines Charakters rechtfertigen kann.

## Du schreibst für dich

Die ganze Sache würde vielleicht anders laufen, wenn die Spieler wüssten, dass sie die Hintergrundgeschichten in erster Linie für sich selber schreiben. Mit ein paar Kniffen sind diese nämlich mehr, als reine SL-Informationen. Hintergrundgeschichten können einen großen Anteil an dem Tiefgang haben, den man mit einem Charakter erreichen kann. Sie können dafür sorgen, dass die Kampagne stark von den Wünschen des Spielers geprägt wird. Gute Hintergrundgeschichten erzählen nicht nur, was bisher geschah, sondern wirken weit in die Kampagne hinein. Sie prägen das gesamte Leben des Charakters.

Wie aber schreibt man eine Hintergrundgeschichte, die all dies erreichen kann?

Mein erster Rat ist: Schreibt erst die Hintergrundgeschichte und beginnt danach euren Charakter zu bauen. Das ist sehr wichtig. Bevor ihr die Hintergrundgeschichte habt, könnt ihr noch gar nicht wissen, wie ihr die Werte verteilen sollt. Macht auf keinen Fall eure Hintergrundgeschichte zum Anwalt eurer Charaktererschaffung, indem ihr sie dazu missbraucht eure Fertigkeiten, oder gar eure Ausrüstung zu erklären.

Wenn ihr nun mit dem Schreiben der Geschichte beginnt, löst euch zunächst von dem Wort „Geschichte“. Ihr müsst nicht das ganze Leben eures Charakters von der Wiege bis zum Vorabend des ersten Abenteuers aufschreiben. Vermeidet auch das Schreiben in der dritten Person. Schreibt stattdessen szenisch. Greift euch wichtige Szenen aus dem Leben eures Charakters heraus. Und schreibt diese perspektivisch auf. Auf diese Weise entsteht aus Fragmenten ein Gesamtbild, mit dem ihr, und natürlich auch der SL, die Persönlichkeit eures Charakters kennen lernen könnt.

## Schreibe perspektivisch

Ich möchte jetzt einmal näher auf das perspektivische Schreiben eingehen. Gehen wir einmal

davon aus, ihr habt euch dazu entschlossen, die erste große Liebe eures Charakters in eure Hintergrundgeschichte einfließen zu lassen. Ihr könntet natürlich schreiben, dass sich euer Charakter in der siebten Klasse unsterblich in dieses Mädchen verliebt hat, sie zwei Wochen zusammen gingen, aber die Beziehung daran scheiterte, dass er zu sehr geklammert hat.

Mäßig informativ und für die Abenteuererlaufbahn nicht wichtig, solange der SL nicht der Meinung ist, dass er diese Frau mal auftauchen lassen sollte.

## Ein perspektivisches Beispiel

In einem ersten Text zu dem Thema, könnte man einen der vielen nicht an sie abgeschickten Liebesbriefe schreiben. Hier erfährt man viel darüber, wie das Gefühlsleben des Charakters aussieht. Man kann seine Sprache zum ersten Mal ausprobieren. Wie er in diesem Brief spricht, wird seinen Sprachstiel im gesamten Spiel beeinflussen.

Der zweite Text könnte aus ihrer Sicht geschrieben sein. Sie könnte ihrer besten Freundin von diesem nervigen Typen erzählen, der ihr wie eine Klette am Arsch hängt und sie um ihren Rat bitten. Hier erfahren weitere Details über seine Persönlichkeit. Wie wirkt er auf andere. Sieht sie ihn so, wie er sich selber sieht? Wo liegen die Unterschiede. Außerdem wird die erste große Liebe des Charakters so mit Leben gefüllt. Der SL bekommt einen interessanten potentiellen NSC.

In Text drei bekommt es der Charakter möglicherweise mit seinem besten Freund zu tun, der ihn zwar einerseits tröstet, ihm aber auch schonungslos vorhält, welche Persönlichkeitsmerkmale des Charakters zur Trennung geführt haben. Nebenbei erfahren wir möglicherweise, wie der Charakter mit einer Kränkung umgeht, wie ehrlich er zu sich selber ist....

## Der Clou des Ganzen

In drei kurzen Szenen über einen kleinen Punkt im Leben des Charakters lernen wir ihn ziemlich gut kennen, wie er tickt, entwickeln und üben seinen Sprachstil und machen dem SL Angebote

für drei spannende NSCs: Die Ex-Freundin, deren beste Freundin und sein (vielleicht ehemals) bester Freund.

Wenn wir auf diese Weise noch zwei, oder drei weitere Begebenheiten aus seiner Vorgeschichte bearbeiten (eine davon sollte der Auslöser sein), bekommt der Charakter ein gut gezeichnetes Profil, ein hohes Maß an Charaktertiefe und eine hoffentlich spannende Stimme. Außerdem zeigen wir typische Probleme, in die der Charakter immer wieder gerät und lernen auch ansatzweise seine Problemlösungsstrategien kennen. Nebenbei geben wir dem SL Materialien an die Hand, mit denen er arbeiten kann.

Wenn ihr damit fertig seid, lest euch das ganze noch mal durch. Ihr werdet feststellen, dass ihr mehr über euren Charakter herausfinden werdet, als ihr geschrieben zu haben glaubt.

## Hartes Brot mit der Zukunft

Als nächstes solltet ihr euch, mit der Zukunft eures Charakters beschäftigen. Notiert ein paar Lebensziele, die euer Charakter hat. Diese müssen nicht deckungsgleich mit dem sein, was ihr euch für seine Zukunft wünscht. Hier reichen ein paar kurze knappe Sätze. Was möchte euer Charakter vor seinem Tod erreicht haben?

Als nächstes überlegt euch, was ihr mit dem Charakter anstellen wollt? Wie soll er sich im Laufe seines Abenteuerlebens verändern? Gebt ihm Lernziele mit auf seinen Weg. So was wie „der Charakter soll Angeln lernen“ ist damit natürlich nicht gemeint, sondern hier geht es um Charakterentwicklung. Wenn euer Charakter dazu neigt immer Kompromisse zu schließen, könnte es spannend sein, wenn er im Laufe der Zeit lernt ein intriganter Mistkerl zu werden, oder umgekehrt. Diese Lernziele sollten nicht in ein, oder zwei Abenteuern erreichbar sein und je mehr die Ziele des Spielers mit den Zielen des Charakters kollidieren, desto mehr wird diese Spannung das Spiel bereichern.

## Engel und Teufel

Lasst euren Charakter im Rollenspiel seine Ziele verfolgen, habt aber immer ein Auge auf die

von euch gewählten Lernziele. Das hat den Effekt, dass ihr Situationen im Rollenspiel anders nutzen werdet und ihr euren Charakter mit mehr Persönlichkeit spielt. Diese unterschiedlichen Ziele werden ganz schnell zu Engelchen und Teufelchen. Mal gewinnt der Eine, mal der Andere die Oberhand. Ein Charakterspiel entsteht, an dem die ganze Gruppe ihre Freude haben wird. Außerdem weiß der SL, was für ein Konflikt in dem Charakter tobt oder toben soll und er kann Situationen schaffen, die diesem inneren Konflikt Bedeutung geben. Nicht selten sind es diese Konflikte, welche am Ende über wohl und wehe der Welt entscheiden.

Das soll es erstmal von mir gewesen sein.

Ich hoffe ich habe euch ein paar Anregungen mit auf den Weg geben können. In Hintergrundgeschichten liegt viel Potential. Nutzt es!

Jede **LEBENS**geschichte  
ist eine **LEIDENS**geschichte  
(Schopenhauer)