

[Abenteuer: Bücher!] Exzession



Abenteuer: Bücher ist meine kleine Artikelreihe, in der ich Bücher bespreche und Rollenspielkonzepte daraus extrahiere. Entgegen meiner sonstigen Philosophie verrate ich Geheimnisse und Pointen der besprochenen Geschichten.

Iain (M.) Banks

Der Schotte Iain Banks schrieb sowohl "Mainstream" als auch Science Fiction. Für letzteres benutzte er den Namen Iain M. Banks. In Großbritannien waren alle seine Romane Bestseller, in Deutschland ist er weniger bekannt. Sein Schaffen ist gekennzeichnet von Humor, Einfallsreichtum und unterhaltsamen literarischen Experimenten. Seine Ideen sind selten normal und selbst in seinen weniger beeindruckenden Büchern findet der Leser immer etwas, das ihn begeistert und staunen lässt. Banks starb 2013 an Krebs.

Der Kultur-Zyklus

Unter dem Namen Iain M. Banks (mit Mittelinitiale) erschuf Banks einen Zyklus von Romanen: den Kultur-Zyklus. Die Kultur ist eine Gesellschaft, in der keine

Knappheit der Güter mehr besteht. In riesigen intelligenten Raumschiffen, reisen die Menschen gemeinsam mit einer Vielzahl von Alienrassen durch die Galaxis, können ihr Geschlecht und ihre Lebensdauer frei bestimmen und ihr Leben unabhängig von Nöten oder Zwängen gestalten. Die Raumschiffe sind weit mehr als nur künstliche Intelligenzen. Es sind eigene Wesen, die ihre Nachkommen selbst bauen. Freiheit und Selbstbestimmung stehen ganz oben auf der Liste der Werte innerhalb der Kultur, auch wenn sich selbst die Schiffe natürlich nicht immer daran halten können und wollen.

Sci-Fi ist ja gerade 'in'. Ich kann nur jedem empfehlen, mindestens einen Banks-Roman zu lesen. Space Opera dieser Art findet man nirgendwo anders. Ich muss allerdings gestehen, ich würde nicht unbedingt mit dem hier besprochenen Roman "Exzession" beginnen. Banks erklärt so gut wie nie etwas. Erklärungen, wie die Welt funktioniert, gibt es nur anhand der Dinge, die die Protagonisten erleben. Der Leser erarbeitet sich sein Wissen während des Romans selbst. Das ist einerseits sehr spannend und macht einen Großteil des Lesevergnügens aus, kann aber andererseits auch anstrengend sein. Das gilt umso mehr für "Exzession", auf den ich gleich zurückkomme.

Als Einstiegsroman muss wahrscheinlich "Bedenke Phlebas" ("Consider Phlebas") angesehen werden, der erste Roman des Kultur-Zyklus. Ich habe ihn damals auf englisch gelesen, deshalb gebe ich auch den Originaltitel an. Das Lesen von Originalen ist eine Phase, die vermutlich jeder durchmacht, der die englische Sprache mag oder aus Notwendigkeit irgendwann beginnt, Rollenspielbücher auf englisch zu kaufen. Heutzutage bevorzuge ich wieder deutsche Übersetzungen. Es gibt wenige Autoren, bei denen sich der (wenn auch inzwischen geringe) Mehraufwand einer fremden Sprache lohnt. Auf der anderen Seite zeigen Banks' Bücher das seltsame Phänomen, dass sie auf englisch teilweise einfacher zu verstehen sind als in deutscher Übersetzung. Er experimentiert viel mit Sprache. Übersetzungen verkomplizieren diese Experimente. Ich halte die deutschen Übersetzungen aber für sehr gelungen und möchte niemandem zum einen oder anderen raten.

"Bedenke Phlebas" erschien mir damals jedenfalls nicht so beeindruckend. Es ist sehr lange her, dass ich das Buch gelesen habe, aber soweit ich mich erinnere, konzentrierte sich der Roman zu stark auf Action für meinen damaligen Geschmack. Darin werden aber wichtige Grundlagen gelegt, die das Verständnis der späteren Romane erleichtern.

Heutzutage würde ich den zweiten Kultur-Roman als perfekten Einstieg bezeichnen. "Das Spiel Azad" ("The Player of Games") beschreibt eine Gesellschaft, die vollkommen von einem ungeheuer komplizierten Spiel beherrscht wird. Die Gesellschaft, die den gleichen Namen wie das Spiel trägt, erlaubt es jedem zu spielen, und Sieg und Niederlage entscheiden über den sozialen Status und den politischen Rang des Spielers. Der extrem erfolgreiche Berufsspieler Jernau Morat Gurgeh wird mit einem Trick dazu gebracht für den Geheimdienst der Kultur bei dem Spiel mitzumachen. Bald merkt er, dass die Verwirrungen zwischen Spiel und Leben weitreichender sind, als es zunächst den Anschein hat.

Der Roman zeigt anschaulich, welche komplexen Gedankengebilde Banks bauen kann. Es ist zwar auch schon lange her, dass ich den Roman gelesen habe, aber ich habe ihn als sehr kurzweilig und beeindruckend in Erinnerung.

Exzession

In "Exzession" geht es darum, dass ohne Vorwarnung eine perfekte Kugel von ca. 50 km Durchmesser erscheint, die älter ist als die Galaxis selbst. Es ist eine Technik, die weit über den Möglichkeiten der Kultur oder anderer Zivilisationen liegt. Es ist ein außerkontextuelles Problem (auch Exzession genannt), also ein Problem, das vom Betrachter aufgrund seiner Möglichkeiten nicht verstanden werden kann. (Wenn ich meiner kurzen Internetsuche glauben darf, ist das ein von Banks geprägter Begriff.) Im Roman wird es mit der Welt der Azteken verglichen, an deren Küsten unerwartet Schiffe mit Männern in glänzenden Rüstungen landen. Die Männer sind natürlich die Exzession, die schlussendlich das Ende der Azteken-Kultur bedeutet. Genauso könnte diese Kugel das Ende der Kulturen der Galaxis sein.

Parallel dazu wird von einer Verschwörung von Schiffen erzählt, die das Verhältnis zwischen der Kultur und der kriegerischen Zivilisation der Affronter betrifft. Auf der menschlichen Seite geht es um die Dreiecksbeziehung zwischen der seit 40 Jahren schwangeren Dajeil Genian, dem Vater des Kindes Byr Genar-Hofoen und dem Raumschiff Sleeper Service.

Die Handlung gestaltet sich nicht nur durch die verschiedenen Erzählebenen als sehr komplex. Es ist teilweise Arbeit, nicht den Überblick zu verlieren. Ich jedenfalls habe nicht alle Zusammenhänge verstanden. Mein Verständnis reicht aber aus, um das Buch trotzdem zu genießen, und durch die Lücken im

Verständnis werde ich Spaß daran haben, es ein weiteres Mal zu lesen. Banks Einfallsreichtum trieft aus jeder Seite.

Für Rollenspieler auf der Suche nach Inspirationen ist "Exzession" kein klassischer Anlaufpunkt. Dennoch gibt es zwei Punkte, die sich als lohnend erweisen könnten.

Die Exzession

Zunächst ist da natürlich die Exzession selbst. Ein weltveränderndes Ereignis ist ja fast schon Standard in jeder Rollenspielwelt. Zombies stehen aus den Gräbern auf, Superkräfte manifestieren sich in ahnungslosen Highschool-Schülern, Magie erscheint. Warum nicht einmal eine laufende Kampagne ändern oder eine ganz eigene Welt aus einer Veränderung hervorbringen?

In den üblichen Welten liegt das außerkontextuelle Problem meist viele Jahrhunderte zurück. Die Magie veränderte die Welt. In "Earthdawn" wurde die Menschheit von Dämonen geschlagen. Endzeit-Rollenspiele haben immer irgendetwas auf die Menschheit losgelassen, dass vor vielen Jahrzehnten (oder gar Jahrhunderten) die Welt mehr oder weniger vernichtete. Wesentlich seltener sind Ereignisse in der nahen Vergangenheit und noch seltener sieht man solche Ereignisse während der Kampagne über sie hereinbrechen. Die Spielercharaktere werden nur selten Zeugen.

Zombie-Rollenspiele bilden die rühmliche Ausnahme und lassen die Charaktere häufig am Ausbruch der Plage teilhaben. Das ist aber auch Teil des Genres. In "Evernight", einer der frühen Savage-Worlds-Kampagnen, spielen die Charaktere eine Weile in einer "normalen" Fantasywelt, bevor böse Viecher in bester Independence-Day-Manier aus Dimensionstoren hervorbrechen und der Kampagne eine neue Richtung geben. Die Reihe "End of the World" von Fantasy Flight Games besteht aus vier Büchern, die jeweils Endzeiten eines bestimmten Themas (Aliens, Maschinen, ...) in je fünf Beispielen einläuten. Der Ausbruch ist immer Teil der Kampagne.

Was könnten wir selbst machen? In "Summerland" ist die Welt von Wald überwuchert. Ich selbst schrieb vor langer Zeit "Blumenkrieg 2000", wo Teile der Welt von mittelamerikanischem Urwald überwuchert werden und Azteken über die moderne Zivilisation herfallen. Der Ausbruch kann in einem Kurzabenteuer gespielt werden. Zugegeben, das ist schon ziemlich abgedreht. Ein Komet trifft

die Welt und bringt ein besonderes Metall, PSI-Strahlungen oder Weltraumparasiten mit sich bringen. (Es gab mal ein d20-Quellenbuch mit dem Titel "When the Sky Falls" von Malhavoc Press, das sich mit diesem Thema beschäftigte.) Jeff Rients Abenteuer "Broodmother Skyfortress" für "Lamentations of the Flame Princess" beschreibt eine Art Exzession. Es ist eine fliegende Festung, in der Riesen mit Haiköpfen und Elefantenkörpern leben. Sie überfallen Burgen und Städte und plündern mit einer kriegerischen Gewalt, der die Bewohner wenig entgegenzusetzen haben.

Wir könnten auch unsere langjährige Kampagne plötzlich ändern. Wenn sie droht an Langeweile und Wiederholung zu zerbrechen, könnte sie vielleicht gerettet werden. So oder so würde es neue Impulse und Spannung ins Spiel bringen. Aber Vorsicht ist geboten! Spieler reagieren häufig unwillig, wenn ihnen altbekannte und gewohnte Dinge weggenommen werden. Der Spielleiter sollte sich unbedingt bewusst sein, dass eine zu krasse Veränderung unter Umständen nicht so gut ankommt, wie er erhofft. Fingerspitzengefühl und die Möglichkeit für die Spieler, sich an die neue Situation zu gewöhnen, sind Voraussetzung für ein Gelingen.

Weniger risikoreich ist der Einsatz einer Exzession zu Beginn der Kampagne. Das erste Abenteuer beginnt nach einem Prolog, der den Status Quo beschreibt, mit dem Auftauchen des Problems. Dann werden die Charaktere zum Ort der Exzession gerufen oder gelangen zufällig dorthin. Sie erleben die Auswirkungen aus erster Hand und die Kampagne startet. Es müssen ja nicht immer Zombies sein. Ob es darum geht, die Auswirkungen rückgängig zu machen oder einfach nur damit zu leben (im ersten Abenteuer müsste ein größeres Ziel gesetzt werden), ist vermutlich egal. Ich fände letzteres spannender. Als Alternative entdecken nicht die Spielercharaktere die Exzession sondern jemand anderes. Diese Person oder die Personengruppe wird vermutlich zum Dreh- und Angelpunkt der Kampagne.

Intelligente Raumschiffe

Eine Sci-Fi-Welt mit intelligenten Raumschiffen, die eigene Agenden verfolgen und sowohl Lebensraum als auch eine Art von Regierung bilden, fände ich wahnsinnig spannend. Das ist vielleicht weniger beeindruckend als eine Exzession, aber spannend ist es allemal - besonders in einer dystopischen Zukunft, die weniger "heile Welt" ist als die Galaxie von Banks' Kultur. Ich könnte mir vorstellen, dass wie im Roman auf zwei Ebenen gespielt wird. Die Spieler

entwerfen ein Raumschiff ("oberer Ebene") und einen Alien oder Menschen ("untere Ebene") als Charaktere. Als Abenteuer gibt es Intrigen (R-Maps und Soziales) auf der oberen Ebene und Action, Spionage und andere spannende Sachen auf der unteren. Ich würde ein Transhumanismus-Rollenspiel dafür herausuchen. "Hero Quest", "Fate". "Risus" oder ein besonders einfaches System wie "OneDice" oder "Adventurer" könnten ebenfalls als Regelwerke funktionieren. Wenn ich morgen eine solche Kampagne starten würde, würde ich vermutlich die Regeln von "Hero Quest" mit der für meine Zwecke angepassten Welt von "Transhuman Space" verbinden.