

Intrige / Kabale

(c) 2012 by Niko Quiel & Timo Paulsen
www.SLEN.de

Vervielfältigung und Publikation im Internet gestattet,
sofern Hinweis auf Autor, www.SLEN.de und das Dokument in seiner Ursprungsform erhalten bleiben.

Gedanken zur Intrige

"Um ein Intrigant zu sein, braucht man Geist."
(Jean de La Bruyère)

*"Das Volk ist in seinen Intrigen und Narrheiten so erstickt,
dass es überall nur Laffen und Werkzeuge zu sehen glaubt."*
(Johann Wolfgang von Goethe)

Eine Intrige ist etwas Kunstvolles und wie in der Kunst gibt es auch hier Abstufungen im Grad dessen, wie die Künstler - hier besser Intriganten genannt - ihre Kunst beherrschen.

Die ideale Intrige ist nicht greifbar, der ideale Intrigant ebenso wenig. Versuchen wir uns also dem Ungreifbaren wenigstens zu nähern.

In *Vampire - Die Masquerade* kann jeder Gewinn auch ebenso einen Verlust darstellen. Vielleicht glaubt ihr gerade einen Erfolg errungen zu haben, weil ihr es geschafft habt eine andere Person erfolgreich zu denunzieren, ihre Position zu schwächen oder sogar sie ihres Amtes zu entheben. Seid gewiss, diese Sache wird euch einholen. In *Vampire* ist die Verknüpfung der Spieler innerhalb einer Chronik oder gar überregional durch die Natur des Spiels so stark und so facettenreich, dass es nahezu unmöglich ist, alle Auswirkungen einer Handlung vollends zu erfassen. Vielleicht hatte jemand andere Pläne mit eurem Opfer und sieht nun in euch, seinen neuen Feind Nummer Eins.

In *Vampire* ist das Schulden-Gefallen-System eine der Lebensadern, durch die die vampirische Gesellschaft pulsiert. Werfen wir doch einen kurzen und notwendigerweise unvollständigen Blick auf die Verstrickungen, die durch einen größeren Gefallen entstehen können:

"Es ist ein großer Moment für jeden Nosferatu, wenn er es schafft sein Notizbuch aufzuschlagen und darin zu notieren, dass der Seneschall der Domäne Andernorts dem Clan Nosferatu einen Gefallen schuldet. Ist so ein Gefallen doch auch eine Art Versicherung dafür, dass der Seneschall in Zukunft stets -

darauf bedacht seine Schuld los zu werden - einen kurzen Anruf bei Nick Nosferatu tätigt, bevor er ein Mitglied der Verborgenen (hin-)richtet. Auf der anderen Seite kann der Seneschall sich sicher sein, dass die Nosferatu ab nun stark daran, dass er sein Amt behält, interessiert sein dürften. Ein Seneschall, der einem etwas schuldet, ist stets wertvoller, als ein Ex-Seneschall, der sein Amt womöglich durch einen über die Maßen ambitionierten Toreador verloren hat."

Eine Intrige im alltäglichen Spiel einer Chronik hat nicht notwendigerweise zur Folge, dass jemand einen Nachteil erleidet. Eine Intrige kann vielmehr ebenso gut dazu eingesetzt werden, sich selbst oder andere, die einem verbunden sind, in die richtige Position zu manövrieren. Wer den kurzfristigen, schnellen Erfolg sucht, ist hier allerdings schlecht beraten. Sicherlich kann man die günstige Gelegenheit nutzen und sofort zuschlagen, wenn man die Gelegenheit wittert, jemand anderem zu schaden. Dennoch, ihr spielt einen Vampir, ein Wesen mit Zeit, Macht und der Möglichkeit sein Handeln genau zu durchdenken. Die meisten Chroniken laufen bereits seit mehreren Jahren, so dass es trotz eurer begrenzten Spieler-Lebenszeit möglich ist, eine machtvolle Intrige auch über Monate hinweg zu spinnen.

Grundlegendes

- Habt mit eurem Charakter immer ein klares Ziel, das ihr erreichen wollt, vor Augen. Legt im Zweifel zusammen mit eurer Spielleitung kurz-, mittel- und langfristige Ziele fest. Wenn euch hier die Ideen fehlen, lasst euch von euren

Spielleitern inspirieren. Vielleicht helfen sie euch schon allein dadurch, dass sie mit euch sprechen, auf den richtigen Weg.

- Ihr solltet eure Rolle in- und auswendig kennen um erfolgreich zum Ziel gelangen zu können. Manchmal kann es sein, dass sich euch eine Gelegenheit bietet, die man fast nicht ausschlagen kann. Doch denkt daran: Eure Rolle geht vor! Wenn euer Charakter etwas nicht tun würde, tut es nicht.
- Lernt so schnell es geht die Facetten des Liverollenspiels in Eurer Stadt kennen. Gerade wenn man neu ist, muss man lernen, lernen, lernen! Je mehr ihr über Würdenträger, Ämter, Machtbefugnisse, Machtaufteilungen, Gefallen und Status wisst, desto leichter wird es euch fallen eine schöne Intrige einzufädeln.
- Entwickelt ein Auge dafür, wer wem nicht grün sein könnte. Der Feind eures Feindes könnte euer Freund sein! Vielleicht fällt ihr aber auch dadurch, dass die Feindschaft nur gespielt war, auf die Nase. Probiert es aus! Habt Mut auch mal ein Risiko einzugehen und zu verlieren! Es muss in diesem Spiel Verlierer geben, sonst könnte man nicht gewinnen.
- Vampire sind nicht nett! Sie tragen alle das Tier in sich, sind Monster in Menschengestalt (jaja, Gangrel vielleicht nicht immer). Sie wollen alle auf ihre Weise Macht! Das Blut pulsiert heiß durch ihre Adern und lässt sie nicht einfach nur überleben - es fordert sie jede Nacht aufs Neue!
- Wenn ihr denkt, ihr seid zu nett / zu lieb oder ihr das Gefühl habt ihr könnt etwas nicht tun, weil es jemand anderem zu sehr in die Beine grätscht: Tut es um Himmels willen! Wir spielen Vampire und nicht "Hello Kitty World"!
- Wagt einfach mal was, und testet aus was passiert. Dreistigkeit siegt oft!

- Zuletzt der wohl wichtigste Punkt von allen. Je bewusster ihr euch über eure eigene Position innerhalb der Domäne / Camarilla seid, desto leichter wird es euch fallen den Intriganten zu spielen! Wenn ihr nicht wisst, welchen Einfluss allein Euer Wort hat, dann findet es heraus! Wendet euch zu einem geeigneten Zeitpunkt vielleicht auch mal an jemanden, der euch dies sagen kann. Natürlich für einen Gefallen, versteht sich.

Gerüchte

*Ein Intrigant ist ein Mensch, der keineswegs alle Gerüchte glaubt, aber alle weitererzählt.
(Jacques Baumel)*

Ein Gerücht zu streuen ist schwieriger als man denkt. So kommt es doch vor allem erst einmal darauf an, dass es nicht zu euch zurückverfolgt werden kann. Ein gutes Gerücht wird am besten über einen Mittelsmann eingeschleust. Alternativ kann man versuchen Situationen, die bestimmte Tatsachen andeuten, zu schaffen oder auszunutzen und sie dann konkret verstärken.

Beispiel: Auf einem Treffen erblickt man in einem günstigen Moment den Brujah Ancillae, der sich mit einem bis dato noch recht unbekanntem Gangrel Neonaten unterhält. Wäre dies nicht der Moment um in einer Runde der Patrizier (Tremere, Ventrue, Toreador) auf den Umstand hinzuweisen, dass keiner von uns hoffen sollte, dass Brujah und Gangrel zu sehr an einem Strang ziehen? Garniert mit einem leichten Nicken zu den beiden ist hier der ideale Nährboden für die Gerüchteküche bereitet. Alles Weitere folgt in dem Gespräch. Nimmt jemand den Ball auf, sagt etwas was in die von euch angedachte Richtung geht, wiederholt es. Wiederholungen ein und desselben Umstandes durch mehrere Personen, lassen es schnell zur Tatsache werden. Spielt ruhig mit den Ängsten und Vorurteilen der anderen und verstärkt diese. Natürlich muss man diese dafür kennen, daher:

Der gute Intrigant kennt die Ängste und Hoffnungen der anderen!

Ihr könnt einem Gerücht Leben und Stärke geben, indem ihr es für den anderen spannend macht. Ein gutes Gerücht lebt davon, dass es - sei es wahr oder nicht - zumindest wahr sein könnte. Manchmal kann ein Gerücht, von dem alle wissen, dass es unwahr ist, trotzdem zum Erfolg führen. Schließlich könnte man sich gut vorstellen, dass so etwas wahr sein könnte! Weiterhin ist die Auswahl derer, denen man das Gerücht zuerst unter die Nase reibt, entscheidend. Derjenige, der es als Erster erfährt, fühlt sich immer wie jemand Besonderes. Ihr könntet die Spannung für denjenigen sogar noch erhöhen, indem ihr ihm mitteilt, dass der Inhalt des nun folgenden Gespräches auf jeden Fall unter euch bleiben muss. Macht die anderen zu Geheimnistägern, zu Mitwissern in eurem Spiel. Schafft vielleicht sogar eine "Gemeinschaft der Wissenden", die sich dann, wenn das Gerücht irgendwann an die Oberfläche dringt, schon voll auf den Kurs der absoluten moralischen Entrüstung eingeschworen haben. Bringt Dynamik in die ganze Sache!

Sorgt dafür, dass die Leute glauben sie seien betroffen.

Wenn jemand das Gefühl hat, ein neu aufgekommenes, idealerweise mit hohem Sensationsgrad ausgestattetes Gerücht könnte ihn/sie auf die eine oder andere Weise persönlich betreffen, entfaltet es viel mehr Wirkung. Verwickelt euer Gegenüber in ein Gespräch, lenkt es langsam und stetig zu dem Thema eures Gerüchtes und klopft vorsichtig auf den Busch, um zu sehen, ob nicht vielleicht etwas darunter hervorkommt. Um in diesem Falle etwas Glück zu haben, müsst ihr nur dafür Sorge tragen, dass das Glück eine Chance erhält zu euch zu kommen. Keiner, der nicht auch einen Schein abgibt, gewinnt im Lotto.

Abschließend wieder die Warnung: Ein Gerücht kann mehr Eigenleben, als ihr vielleicht beabsichtigt habt, entwickeln. Allein euer Einfluss kann schon entscheidend darüber, ob ihr euch lächerlich macht oder ihr

einen Flächenbrand auslöst, sein. Im Zweifel gilt natürlich einfach mal den Brand zu legen und zu schauen, wer ihn ausklopft.

Lügen

Alles, was ich dir gesagt habe, selbst das hier, ist eine Lüge
(Dt. Vampire Grundregelwerk (3rd))

Die Lüge ist mit Sicherheit das spannendste und zugleich gefährlichste Mittel eine Intrige zu beginnen. Jemand, der bei einer Lüge ertappt wird, verliert allerdings auf einen Schlag viel seiner Glaubwürdigkeit. Eine gute Lüge zeichnet sich sicherlich dadurch, dass die Leute sie auch glauben wollen, aus. Da schaut man dann vielleicht auch gar nicht so genau hin. Wenn man sich sicher sein kann, dass man bei seiner Lüge nicht ertappt wird, sollte man nicht damit sparen sie auch vollständig zu nutzen. Eine gute Lüge zeichnet sich zusätzlich zu all dem, was schon zum Gerücht gesagt wurde, dadurch, dass man nicht unbedingt an Vorbedingungen gebunden ist, aus. Wenn man der Letzte, der mit einem Vampir vor seiner endgültigen Vernichtung gesprochen hat, ist, kann man diesem jedwede Worte und Beschuldigungen in den Mund legen. Veröffentlicht ihr diese, hindert euch nichts daran euch auch offiziell in das Licht der Wahrheit und Gerechtigkeit zu stellen und der Welt mitzuteilen, dass ihr zwar nicht wisst, ob seine letzten Worte der Wahrheit entsprechen, ihr aber nicht davon absehen wollt, sie allen mitzuteilen und nach Kräften versuchen werdet, die Wahrheit ans Licht zu bringen. Bei Lügen gilt ebenso: Sind sie erst mal ausgesprochen, sickern sie langsam in die Köpfe der Beteiligten.

Im Allgemeinen könnt ihr davon ausgehen, dass hinter jeder Wahrheit, die ihr herausgefunden zu haben glaubt, immer noch eine größere und tiefere Wahrheit steckt. Je tiefer ihr grabt, desto tiefere Einblicke erhaltet ihr in all das, was wahr sein könnte. Doch vorsichtig, grabt nicht zu tief! Die Zwerge in

den Minen von Moria haben euch gezeigt was passiert!

Das Komplott

"Ich? Nein, ich wusste davon nichts."
(unbekannter Neonate, verstorben)

Das Komplott, die Verabredung zu einem Verbrechen oder schlichter die Verschwörung, ist vermutlich die am schwersten durchzuführende Intrige im Spiel. In dem Moment, in dem ihr eine Idee an einen anderen Spieler heranträgt, müsst ihr damit rechnen, dass dieser eure Idee auch vollkommen ablehnen kann. Oft verstehen Spieler nicht, dass jemand anders nicht die Genialität hinter ihrem Spiel oder ihrem Plan entdeckt und nehmen es allzu häufig auch persönlich, wenn eine Person den Plan ablehnt. Macht euch von solchen Gedanken frei. Allein durch den Versuch lernt ihr etwas.

Sollte es euch jedoch gelingen einen anderen Charakter für euren Plan zu begeistern, sei es durch offenes Herantreten, eine geschickte Lüge, leichten Druck oder auch Zwang, stehen euch ungeahnte Möglichkeiten offen. Allein die Sichtweise des anderen auf euren Plan, die Strukturen der Domäne, sein Wissen über andere oder auch nur seine Beobachtungen auf einem Domänenabend, können auch wertvolle Hinweise geben, wie euer Plan gelingen kann. Es wäre natürlich nicht Vampire, wenn ihr nicht auch genauso Gefahr laufen würdet, dass die anderen euch hintergehen.

Ihr könnt euch nie sicher sein!

Es ist nie falsch sich ein Hintertürchen offen zu halten. Wenn ihr die Möglichkeit dazu habt, nehmt sie wahr. Lasst im Zweifel euren guten Verbündeten über die Klinge springen, wenn es euch hilft und geht verdammt nochmal davon aus, dass er es im Zweifel ebenso mit euch tun würde! Loyalität ist etwas allzu Menschliches und in Vampirkreisen nur selten zu finden. Geht also vorsichtig und behutsam mit euren Verschwörern um, legt vielleicht nicht sofort jedes noch so kleine Detail offen. Und selbst, wenn ihr eigentlich zu

1000 Prozent sicher seid, derjenige würde euch zur Seite stehen: Verlasst euch nicht darauf. Unter Vampiren gibt es keine absolute Sicherheit. Ihr wisst nie, wer noch seine Finger mit im Spiel hat, wer aus dem Hintergrund lenkt, wer wem etwas schuldet. Dennoch ist es meist das Risiko wert. Wenn alle auf eine hundert Prozent sichere Chance warten, wird das Spiel langweilig, trist und fade. Wagt etwas, probiert euch aus, sucht euch Verbündete und seht, was ihr gemeinsam erreichen könnt. Nur bitte

denkt nach, bevor ihr handelt!

Verrat

„Ein Verleumder verrät, was er heimlich weiß; aber wer eines getreuen Herzens ist, verbirgt dasselbe.“
(Bibel)

Eine Möglichkeit, Ziele zu erreichen, ist auch der gute alte Verrat. Gewinnt das Vertrauen einer Person und benutzt dieses zum Erreichen eurer Ziele. Aber beachtet hierbei, dass dies nur mit Spieler(innen) geht, die gut zwischen in-game und out-game trennen können. Wenn ihr wisst, dass dies eine Person nicht kann, mit der ihr womöglich auch noch privat befreundet seid, lasst besser die Finger davon.

Schlussbemerkung

Auch wenn ich im obigen Text darauf verzichtet habe haufenweise Bücher, Theaterstücke, Filme oder Lieder, in denen es um Intrigen und deren Verwicklungen geht, zu benennen, so will ich zum Schluss noch das eine oder andere, das sich meiner Meinung nach als nützlich (sowohl vom Inhalt_ als auch von der Art der Herangehensweise her) erweisen kann, erwähnen.

- Machiavelli - der Fürst (Pflicht für Ventrue)

- Gefährliche Liebschaften (v. 1988) – mit Glenn Close, John Malkovich, Michelle Pfeiffer
- Die Schwester der Königin (v. 2008) – mit Scarlett Johansson, Natalie Portman, Eric Bana
- Othello, der Mohr von Venedig - W. Shakespeare
- Hamlet - W. Shakespeare
- Titus - W. Shakespeare (Vorsicht, nichts für schwache Gemüter!)
- So ziemlich alles, was man über die florentinische Familie Medici finden kann. An der spanischen Familie Borgia kommt man dann gar nicht vorbei. Hier gab es in 2011/2012 eine sehr gute, mehrteilige Dokumentation.
- Der Pate Teil I, II, III - mit Al Pacino. Immer wieder gut, immer wieder sehenswert.