

Finsterland

LÄRM UND FREIHEIT

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Auf einer Feier lernen die Charaktere die Künstlerin Sandrine Ilsen kennen, die für ihre neuartigen Musikmethoden bekannt ist. Unter anderem stellt sie sich gegen die traditionellen Vorstellungen von Musik und verwendet sogenannte Klangmaschinen, um ungewöhnliche Geräusche zu erzeugen. Diese sind allerdings relativ laut und so hat sie einige Schwierigkeiten mit ihrer Umgebung. Die Charaktere werden auf jeden Fall zu einer Veranstaltung eingeladen und dürfen sich davon überzeugen, dass sie mit ihrer Kunstvorstellung richtig liegt. Wenn sie wollen, können sie sich sogar beteiligen.

Tragischerweise wird Veranstaltung unterbrochen, als die Polizei und einige Leoniden eintreffen. Das Kellerlokal wird gestürmt und die Polizisten versuchen, die Anwesenden wegen verschwörerischer Tätigkeit und Subversion zu verhaften. Verhandlungsversuche scheitern recht schnell, können aber eine Atempause ermöglichen. Schließlich bleibt nur die Flucht in den Untergrund. Es kommt zu einer Verfolgungsjagd in den Tiefen der Kanalisation. Mit einiger Mühe sollten es die Charaktere schaffen, die Verfolger abzuschütteln. Bei der Razzia sind einige Musiker und Musikerinnen verhaftet worden. Die derzeitige Position des lokalen Fürsten ist, dass Subversive und Terroristen isoliert und umerzogen werden sollen. Dass damit Folter gemeint ist, ist schnell klar. Die Gefangenen werden üblicherweise in ein Lager auf einer nahegelegenen Insel inmitten eines Sees gebracht. Sandrine bittet die Charaktere, ihre Freunde und Freundinnen gemeinsam mit ihr zu befreien.

Da die ganze Angelegenheit von Polizei und Sicherheitsdienst noch nicht besonders ernst genommen wird, gibt es bisher nur wenig Bewachung und ein Ausbruch ist tatsächlich möglich. Gelingt es der Gruppe, einen geeigneten Plan zu formulieren, dürfte er gelingen. Es gibt ein paar Dutzend Wachen mit einigen Hunden und leichten Waffen, dazu einige Zäune mit Stacheldraht, aber noch keine wirklich perfiden Dinge wie elektrische Zäune, Minen und Selbstschussanlagen. Mit einem ausreichend großen Boot ist es möglich, den Gefangenen die Flucht zu ermöglichen.

Ab hier gibt es je nach Vorstellung der Spieler drei Fortsetzungen. Erstens kann es sinnvoll sein, die Künstlergruppe aus dem Fürstentum zu schmuggeln. Hier ist ein guter Plan nötig, da die Polizei sie jetzt als Ausbrecher und Terroristen betrachtet. Zweitens kann man versuchen, die Musiker und Musikerinnen im Untergrund zu verstecken. Mit entsprechenden Kontakten und Gefallen kann das durchaus gelingen. Drittens kann man versuchen, die Ablehnung durch das Fürstenhaus zu beenden. Hier ist die Schlüsselfigur Hofkapellmeister Daniel von Poldgers, der sehr genaue Vorstellungen von Kunst hat. Überzeugt man ihn oder schafft man es, ihn abzusetzen, ist der Weg offen für die Erneuerung.

ABLAUF

Erste Szene: Neue Musik

Zweite Szene: Die Razzia

Dritte Szene: Der Ausbruch

Vierte Szene: Sicherheit?

Fünfte Szene: Der Ausweg

PERSONEN

Sandrine Ilsen: Die Komponistin – Eine kleine, mollige Dame, die ihre Haare zu einer sehr kurzen adaptierten Männerfrisur geschnitten trägt und ihr dunklen Augen mit reichlich Schminke betont. Sie trägt üblicherweise enggeschnittene, aber passende Lederkleidung und ist sehr stolz auf ihre Kunst.

Daniel von Poldgers: Der Hofkomponist – Ein älterer Mann von durchschnittlichem Auftreten und aufbrausender Art. Seine grauen Haare sind schwungvoll frisiert und er hat sehr genaue Vorstellungen von Kunst. Er trägt in der Öffentlichkeit üblicherweise einen sehr förmlichen Frack.

DAS FÜRSTENTUM

Blixenfeld ist ein kleines Gebiet im Norden des Löwensfeldes. Es untersteht dem Fürstenhaus Kouřeny, das dem Haus Leonid verbunden ist und das Gebiet von der Hauptstadt Rumenberg regiert. Sie liegt in der Nähe des Blixner Sees, in dessen Mitte das erwähnte Lager liegt. Die Blixenfelder sind überwiegend sehr konservativ und traditionell.

Musiktipps: Musique Concrète, Thereminmusik, Einstürzende Neubauten, verschiedener Industrial.