

# Finsterland

## SETTING-ENDEN

von Georg Pils

Die meisten Spielleiter, die sich eine Rollenspiel-Kampagne leiten, legen sie mit offenem Ende an. Das bedeutet, dass die Geschichte so lange weitergeht, bis die Gruppe nicht mehr will oder dem Spielleiter nichts mehr einfällt. Am Ende einer Geschichte folgt immer die nächste.

Bei aufwendiger geplanten Kampagnen sind die einzelnen Geschichten miteinander verbunden. Im Idealfall haben die Ergebnisse einer Geschichte eine Konsequenz auf die folgenden Abschnitte. Kampagnen sind eine hervorragende Gelegenheit, um das Setting, also die Spielwelt vorzuführen. Die Gruppe kann nach und nach die gesamte Welt, in unserem Fall das Finsterland, bereisen. Man lernt Personen aus allen Schichten der Bevölkerung kennen und kann Veränderungen im Kleinen auslösen.

Genauso ist ein regelmäßiger Gegenspieler eine gute Idee. Man muss ihn oder sie allerdings verlässlich entkommen oder von den Toten auferstehen lassen. Je nachdem, wie nahe am Groschenroman man sein möchte, kann die Karriere des Kontrahenten von Nachfolgern oder sogar Klonen fortgesetzt werden. Bei ernsthafteren Geschichten ist es vielleicht sinnvoller, eine ganze Gruppe von Feinden zu planen.

Unabhängig von diesen Überlegungen muss man sich als Spielleiter überlegen, ob man die Spielwelt anpassen will.

Es gibt dabei vier Möglichkeiten:

Die erste Variante besteht darin, dass man die Spielwelt unverändert lässt. Die Charaktere können zwar lokale Details ändern, aber die große Struktur bleibt unverändert. Das kombiniert sich unter Umständen gut mit einer fixen Zeit. Das bedeutet, dass jede Geschichte eigentlich zum selben Zeitpunkt stattfindet. Die Vorteile einer solchen Lösung sind, dass die Gruppe die Spielwelt bald gut kennt und dass man keine Rücksicht auf die Teile der Spielwelt nehmen muss, die von den Handlungen der Gruppe beeinflusst werden würden.

Die Nachteile liegen auf der Hand: Man kann keine großen Veränderungen in die Geschichten einbauen, weil es dann zu ungewollten Konsequenzen kommen kann. Die Handlungen der Charaktere haben schlussendlich keine Wirkung.

Die zweite Variante greift auf die auf der Webseite und im Compendium der Curiositäten beschriebenen „Ereignisse“ zurück. Man kann sie in die Kampagne einbauen und so die Spielwelt nach und nach ändern. Es steht dem Spielleiter frei, einzelne Ereignisse oder mehrere einzubauen. Werden die Charaktere in die Angelegenheit verwickelt, beeinflussen sie das Ergebnis.

Die dritte Lösung besteht darin, die Spielwelt freizugeben. Jede Aktion der Charaktere beeinflusst das Leben der Figuren in dieser Welt. Dieser Spielstil eignet sich besonders für Gruppen, die tatsächlich die Spielwelt beeinflussen wollen. Das Endziel der Gruppe sollte gemeinsam mit dem Spielleiter festgelegt werden. Dementsprechend sind die Abenteuer auch anders aufzubauen. Die Spieler und Spielerinnen machen dann Vorschläge, was sie erreichen wollen und der Spielleiter baut um diese Ideen Geschichten auf. Die Gruppe muss dann zum Beispiel eine Organisation aufbauen und für sie Aufgaben erledigen.

Die vierte Lösung besteht darin, die Spielwelt selbst zu einem Ende zu bringen. Die Aufgabe der Charaktere besteht darin, nach und nach die Geheimnisse der Welt zu erforschen, die mysteriösen Geschehnisse im Hintergrund zu ergründen und schließlich (hoffentlich) die Welt zu retten und sie auf einen günstigen Weg zu führen. In diesem Text soll es um einige diesbezügliche Ideen gehen.

### REALISTISCHE ENDEN

Diese Enden entsprechen authentischen politischen und gesellschaftlichen Entwicklungen.

#### Der Zweite Große Krieg

Es zeichnet sich ohnehin schon ab. Im Laufe der Kampagne entdecken die Charaktere Hinweise, dass sich die verschiedenen Fraktionen für einen neuen, größeren Krieg vorbereiten. Die Gruppe kann in dieser Vorlaufphase verschiedene Rollen spielen: Sie kann versuchen, den Krieg zu verhindern oder zumindest hinauszuzögern. Sie kann ebenso probieren, eine der Fraktionen zu unterstützen und zum Sieg zu verhelfen. In jedem Fall läuft die Kampagne darauf hinaus, dass die Charaktere in der Gesellschaft aufsteigen und wichtiger werden. Man kann dabei auch mit Zeitsprüngen arbeiten, sodass die Charaktere nach und nach älter werden. Man kann so ihr Leben in Episoden erzählen.

Das Finale der Kampagne bildet dann der Ausbruch des Kriegs oder dessen Verhinderung in letzter Sekunde. Je nachdem, wie man es als Spielleiter handeln will, kann die Gruppe dann vernichtet werden oder in den Krieg verwickelt werden.

### **Der unaufhaltsame Fortschritt**

Durch ständig neue Erfindungen ändert sich das Leben völlig. Die Gruppe betreibt ein Unternehmen, das ein innovatives Produkt herstellt, arbeitet für eine Forschungsgruppe oder steht im Dienst einer fortschrittsfreundlichen Regierung. Die Kampagne besteht darin, den Fortschritt voran zu treiben und schließlich die Gesellschaft so zu ändern, dass die bisherige Spielwelt zur grauen, unverständlichen Vergangenheit wird. Auch hier ist ein episodischer Stil recht interessant.

Der Abschluss der Kampagne ist dann die Entscheidung, ob die Technologie eher dazu verwendet wird, die Menschheit zu versklaven oder ob man ein Utopia errichtet. Der Aufbruch ins Weltall ist durchaus im Jules-Verne-Stil denkbar.

### **Die Tarasische Invasion**

Eine alte Feindschaft erwacht wieder. Im Laufe der Kampagne stellt sich heraus, dass viele der Geschichten auf das Konto tarasischer Spione und Agenten gehen. Ein ambitionierter General plant einen Angriff der tarasischen Armeen. Er möchte die Satrapei des Löwenfürsten wiederherstellen und bei der Gelegenheit das Finsterland vollständig erobern. Dazu kommt eine Reihe von anderen Gruppen, die diesen Plan aus eigenen Gründen unterstützen. Im Laufe der Kampagne steigt die Gruppe in der Hierarchie der Verteidiger auf.

Am Ende der Kampagne bricht der Konflikt aus. Die Entscheidungen und Handlungen der Charaktere beeinflussen, ob die Verteidigung gelingt. Der Konflikt kann sich auch länger hinziehen. Selbstverständlich ist eine diplomatische Lösung denkbar und wünschenswert. Es wird allerdings an den Charakteren liegen, diese herbeizuführen.

### **Der allgemeine Aufstand**

Das Ende der sozialen Ungleichheit? In der Kampagne geht es darum, allen Menschen im Finsterland einen gewissen Wohlstand zu ermöglichen. Auf den ersten Blick erscheint das wie ein recht triviales Ziel für eine fantastische Welt, aber das Finsterland ist eben auch in der Wirklichkeit verankert. Das Problem, vor dem die Welt steht, ist dass sich zwei Gruppen innerhalb der Arbeiterschaft und den anderen ausgebeuteten Gruppen bilden. Die eine möchte auf friedlichem Weg politische Mitsprache und faire Löhne und Absicherungen erstreiten, die andere mit Gewalt. Die Charaktere müssen sich in diesem Konflikt entscheiden, ob sie für oder gegen das höhere Ziel arbeiten und welcher Weg ihnen mehr zusagt.

Schließlich kann am Ende entweder eine Diktatur oder eine einigermaßen stabile moderne Demokratie stehen. Der Weg dorthin bedarf allerdings einiger Verhandlungen, reichlich bitterer Kämpfe und haarsträubenden Abenteuer.

### **FINSTERLAND-SPEZIFISCHE ENDEN**

In diesem Abschnitt findet man Finalen, die auf Eigenheiten des Finsterlandes eingehen.

### **Die Sphärenverschmelzung**

Die verschiedenen Sphären des Universums sollen durch ein magisches Ritual oder ein technisches Verfahren zusammen gebracht werden. Das Ziel dieser Prozedur kann einerseits sein, die Spannungen und Unklarheiten des Lebens zu beenden, andererseits kann man dadurch den Weltuntergang auslösen. Beides ist wohl ein Fall für verrückte Genies. Es gibt klarerweise Organisationen, die dafür oder dagegen sind.

Die Gruppe wird wohl oder übel in die lang laufenden Vorbereitungen verwickelt und muss sich im entscheidenden Augenblick festlegen. Selbstverständlich sollte man sich als Spielleiter schon vorher in Andeutungen und Theorien ergehen, welchen Effekt das Ganze haben wird. Eine vereinigte Welt ist auf jeden Fall dermaßen anders, dass danach die Runde beendet werden kann.

### **Die Manipulation der Eisenmeister**

Es stellt sich heraus, dass in Wirklichkeit die letzten Jahrzehnte der Geschichte durch die Eisenmeister manipuliert wurden. Diese Kreaturen betreiben einen langfristigen Plan, der nunmehr zum Abschluss kommt. Die Sklaverei der Menschen soll diskret und unauffällig durchgesetzt werden. Die Charaktere stoßen auf erste Zeichen dieser Pläne (zum Beispiel durch das Einstiegsabenteuer aus dem Grundbuch). Die Kampagne handelt davon, diese Pläne zu durchkreuzen, Beweise zu finden und nach und nach zu ergründen, welche Gruppen von den Eisenmeistern kontrolliert werden.

Am Ende sollte es der Gruppe gelingen, die Eisenmeister aus ihrem Versteck zu locken oder sie in ihren unterirdischen Verstecken herausfordern und bekämpfen. Als Finale bietet sich ein Kampf in Wofara, der Hauptstadt der Eisenmeister. Vielleicht kann man auch einen Kompromiss finden. Auf jeden Fall endet die Geschichte entweder mit dem Tod der Charaktere, der Offenbarung der Wahrheit über die Eisenmeister und ihre Niederlage oder mit deren Triumph über das Finsterland.

### **Der Trollkaiser**

Die Trolle des Finsterlandes vereinigen sich. Für die Charaktere beginnt diese Kampagne harmlos. Ein ein bisschen dramatischerer Hühnerdiebstahl wächst sich zu einer Konfrontation mit Trollen aus. Bald gibt es im gesamten Land Probleme mit diesen Kreaturen. Es dauert eine Weile, bis klar wird, dass mehr dahinter steckt. Die Trolle scheinen die Wiederkunft ihres Kaisers vorzubereiten, der ihnen ihr rechtmäßiges Land zurückgeben wird. Unglücklicherweise ist das das Finsterland.

Die Kampagne läuft auf einen zunehmend gewaltigen Konflikt zwischen Mensch und Troll hinaus. Nach und nach wird auch klar, dass die Trolle auch deshalb so primitiv und einfach sind, weil menschliche Organisationen ihren Aufstieg unter der Hand seit Jahrhunderten behindern. Es liegt an der Gruppe, eine Lösung zu finden, bevor das Finsterland in Blut und Feuer versinkt. Als Bonus kann man Trollgiganten einbauen, also besonders große Riesentrolle.

### **Die Menschmaschine**

Eine Gruppe von Machinatoren denkt ihr Konzept konsequent zu Ende und kommt zu dem Schluss, dass nur durch die vollständige und endgültige Verschmelzung von Mensch und Maschine das Überleben der Menschheit möglich ist. Leider sind die von ihnen vorgeschlagenen Prozesse noch nicht abgeschlossen und sehr riskant. Wenn die Menschen da nicht freiwillig dabei sind, muss man sie wohl zwingen. Die Gruppe stößt auf diese Verschwörung mehr zufällig und kann sie zumindest verzögern, doch die Angelegenheit nimmt Fahrt auf, sobald klar wird, dass es damit leichter wird, die Menschen zu beherrschen. Sehr schnell zeigen die Fürstenhäuser Interesse.

Ein denkbare Finale wäre ein Angriff auf die Zentrale des Gehirnkontrollsystems, das natürlich an einem sehr sicheren Ort ist. Man könnte die Geschichte auch in eine postapokalyptische, verwüstete Welt münden lassen. Die Charaktere versuchen dann, die verbauten Menschen zu befreien.

### **SURREALE ENDEN**

Hier findet man Kampagnenvarianten, die sich nicht lange mit Realismus aufhalten, sondern ins sehr Abgehobene abdriften.

### **Der große Traum**

Man merkt es am Anfang der Kampagne noch nicht, aber je länger die Sache geht, desto mehr kleine Inkonsistenzen treten auf. Menschen sehen plötzlich anders aus, Orte verschwinden und tauchen wieder auf, Ereignisse wiederholen sich. Irgendwann sollte es so offensichtlich werden, dass die Charaktere nachforschen. Es ergibt sich ein verstörendes Bild. Offenbar ist das gesamte Finsterland hochgradig instabil, da es das Produkt des Traums eines anderen, möglicherweise höheren Wesens ist.

Die Charaktere können sich folglich eine Methode überlegen, den Traum zu verlassen oder ihn zu beeinflussen. Gleichzeitig müssen sie aufpassen, dass der Träumer nicht erwacht, weil dann ihre Welt verschwinden würde.

### **Die Simulation**

Eine Erfinderin entwickelt einen Apparat, mit dem man absolut realistische und authentische Reproduktionen der Wirklichkeit erstellen kann. Die Technologie entwickelt sich nur langsam, doch die Charaktere werden unterwegs in die Angelegenheit verstrickt. Irgendwann ist das System dann bereit und die Gruppe wird in eine Unterwirklichkeit befördert, in der sie mit völlig neuen Situationen konfrontiert wird. Irgendwann wird unklar, ob die ursprüngliche Wirklichkeit überhaupt die reale war.

Das Finale stellt die Gruppe schließlich vor die Wahl, Weltenwanderer zu werden oder sich ins Finsterland zurückzuziehen, auf die Gefahr hin, dort im Irrenhaus zu landen. Vielleicht sind sie dort sogar schon.

### **Es war immer die Erde ...**

Die Kampagne lässt sich harmlos an. Im Laufe der Geschichten stellt sich allerdings heraus, dass mindestens einer der Charaktere eigentlich eine andere Vorgeschichte hat. Die Vergangenheit, an die er sich erinnern kann, ist irgendwie nur eine Konstruktion. Nach und nach stellt sich heraus, dass er oder sie in einem Konservierungszylinder in den Tiefen eines verlassenen Kellersystems gefunden wurde. Die Figur entstammt tatsächlich einer längst vergangenen Zeit. Sie beginnt zu recherchieren und erlangt nach und nach ihr Gedächtnis zurück. Irgendwann stellt sich heraus, dass das Finsterland eigentlich die Erde ist, nur in der Zukunft! Die Ähnlichkeit ergibt sich daraus, dass die Priesterkönige die Spuren der zerstörten Zivilisation fanden und daraus ihre eigene Kultur ableiteten.

Könnte es sein, dass die Eisenmeister das sind, was von unserer Welt übriggeblieben ist?