

Finsterland

INSPIRATION FÜR MACHINATOREN

von Georg Pils

Dieser Text soll Spielern und Spielerinnen, die sich für Machinatoren als Charaktere entschieden haben als Denkanstoß dienen. Der Sinn dahinter ist, dass sie ihr Charakterrollenspiel vertiefen können und die Konflikte des Charakters besser herausarbeiten können. Auch von Spielleitern und Spielleiterinnen kann der Text als Inspiration verwendet werden. Baut man eine Kampagne auf Konflikte innerhalb der Figuren auf, kann man diese Ideen sicher einsetzen.

VERSEHRTE UND FREIWILLIGE

Das Machinatorendasein ist ein sonderbares: Manche werden zu Menschmaschinen gemacht, andere entscheiden sich freiwillig dafür. Aus diesem Umstand ergeben sich zwei verschiedene Perspektiven auf die Bedeutung des Ganzen.

Wer Machinae erhält, weil er oder sie einen Unfall erlitten hatte oder im Krieg verstümmelt wurde, muss zunächst mit dem Schicksalsschlag zurechtkommen. Das normale Leben ist damit vorbei: Allein schon durch die lange Dauer der Rehabilitation und Eingewöhnung, sowie durch die Operationen und Krankenhausaufenthalte verliert man viel Zeit. Man ist auf jeden Fall seine Anstellung los, auch für die Familie stellt diese Zeit eine außergewöhnliche Belastung dar. Hat man kein unabhängiges Einkommen, ist man auf Almosen oder Spenden angewiesen. Die Rückkehr ins Leben ist dann oft ebenso schwierig: Man muss neue Beziehungen aufbauen, Arbeit suchen und sein Ansehen wieder herstellen. Kein Wunder, dass viele dieser Machinatoren mit ihrer alten Umgebung brechen und ein Leben als Abenteurer wählen. Sie haben nichts mehr zu verlieren.

Ganz anders stellt sich der Fall jener Personen dar, die freiwillig zu Machinatoren werden. Im Normalfall wissen sie, worauf sie sich einlassen und haben die Mittel um diesen Schritt zu wagen. Klarerweise stößt so eine Entscheidung nicht unbedingt auf Verständnis seitens der Umgebung. Man wird sich mit der Frage nach dem Warum auseinandersetzen müssen, Leute werden einen für verrückt erklären und Konflikte mit Freunden und Verwandten sind vorprogrammiert. Die Gesellschaft des Finsterlandes geht nicht gut mit Individualismus und abweichendem Verhalten um. Dementsprechend muss man in dieser Phase stark sein. Durch den Druck von außen und die Schwierigkeit, die Unumkehrbarkeit des Eingriffs zu akzeptieren, ist man quasi dazu gezwungen, unter seinesgleichen zu bleiben. Aufgrund der Neuheit der Technologie sind das oft sehr junge Gemeinschaften. Hier spielt Alter und Ansehen eine viel geringere Rolle als in der „normalen“ Gesellschaft.

DAS STREBEN NACH PERFEKTION

Die Entscheidung, ein Körperteil aufzugeben, ist eigentlich zutiefst irritierend. Dass man sich dazu entscheidet, kann viele Gründe haben. Eine mögliche Motivation ist die Vorstellung, dass der menschliche Körper irgendeine Form von Makel hat. Man ersetzt die als fehlerhaft empfundenen Teile, um Perfektion zu erreichen. Selbstverständlich ist das die extreme Version dieser Einstellung. In vielen Fällen würde es einfach mit einem gesundheitlichen oder ästhetischen Problem beginnen. Man möchte einen Klumpfuß loswerden, ein beinahe blindes Auge ersetzen oder einfach eine schmalere Taille haben. Tragischerweise kann diese Entscheidung zum Einstieg in eine gefährliche Obsession werden. Sobald man vom medizinischen Nutzen weg ist, kann man immer weitere Möglichkeiten finden, sich selbst zu verbessern. Durch die höhere Leistungsfähigkeit steigert man natürlich seine Erwartungen und zwingt sich selbst dazu, diese zu übertreffen. Schließlich wird der Körper zum ständig verbesserbaren Hochleistungsapparat, der laufend verfeinert wird.

UNENDLICHE MÖGLICHKEITEN

Ein anderer Grund für diese Eingriffe kann der Wunsch nach Freiheit sein. Der Mensch hat Grenzen. Er mag zwar intelligent und ausdauernd sein, aber er kann nicht alles. Er kann nicht fliegen, er kann nicht durch die Tiefen des Wassers tauchen, er kann nicht in jedem Kampf siegen. Selbstverständlich kann man Werkzeuge verwenden, aber dabei ist man wiederum abhängig, man muss sich mühselig vorbereiten und trägt diese Fähigkeiten nicht in sich. Mit Machinae ist die Sache eine andere: Man verändert seinen Körper und gibt ihm neue, intrinsische Fähigkeiten. Gleichzeitig wird der Körper zum Ausdruck der eigenen Vorstellungen und Träume. Man sieht dann so aus, wie man wahrgenommen werden möchte. Machinatoren, die diesen Weg gehen, lassen ihre Körper meistens kunstvoll gestalten und verleihen ihnen eine geradezu überirdische Schönheit oder eine perverse Häßlichkeit. Manche verabschieden sich völlig vom menschlichen Vorbild und erschaffen sich selbst neu.

DER SCHROTT DER ERINNERUNG

Für die, die sich ihr Schicksal nicht aussuchen konnten, stellt sich die Situation gänzlich anders da. Sie werden dazu gezwungen, sich immer wieder mit ihren Traumata auseinanderzusetzen. Viele solcher Machinatoren müssen den Augenblick ihrer Verletzung in ihren Alpträumen immer wieder durchleben. Ihre Verletzungen werden zu Ankerpunkten ihres Lebens. Je nachdem, wie sie sich selbst vorher gesehen haben, sind die Verstümmelungen, die sie erlitten haben, überwindbar oder nicht. Gleichzeitig können die Machinae zum Weg zurück in die Normalität werden. Leider sind die Verbindungen zwischen Fleisch und Metall oft sehr rau und abstoßend. Wenn kein klarer Schnitt gemacht werden konnte, kann es durchaus sein, dass Natur und Kunst fließend ineinander übergehen und der Körper sonderbar unwirklich wird. So kann es vorkommen, dass einzelne Finger erhalten geblieben sind, während der Großteil der Hand ersetzt werden musste oder die Kunstfertigkeit der Chirurgen andere, befremdliche Spuren hinterließ.

NEUE AUSDRUCKSFORMEN

Um die Gefühle zu verarbeiten, mit denen Machinatoren konfrontiert sind, greifen viele von ihnen zur Kunst. Ob sie dabei malen, musizieren, Skulpturen erschaffen oder Texte schreiben, die meisten von ihnen tun was sie können, um sich Ausdruck zu verleihen. Einige von ihnen dehnen ihre Kunst auch auf den eigenen Körper aus. Kunstvoll gestaltete Machinae, eingebaute Musikinstrumente oder Verstärker, mit denen man mit seiner Stimme ganze Hallen füllen kann, sind denkbar.

Für manche Machinatoren führt ihre Veränderung zu einer völligen Abkehr von der Gesellschaft. Das kann sich in einsiedlerischem Leben niederschlagen oder in einfachem Vandalismus münden. Die Machinatorensekten sind ein Ergebnis dieses Weges. Durch das Erschaffen eines neuen Lebensstils, eines Verhaltenskodex, der auf die Maschine Rücksicht nimmt, passt man seine Umgebung an seine neue Form an. Extreme Sekten sehen sogar die ganze Gesellschaft als Maschine an, die man gezielt verbessern kann, indem man das menschliche Element zurückdrängt.

MASCHINEN UND GEFÜHLE

Dieser Konflikt zieht sich durch das Wesen der Machinatoren. Je mehr ihre Körper zu Maschinen werden, desto mehr stellt sich die Frage, was denn einen Menschen ausmacht. Ist man ein Mensch, weil man aussieht wie einer, oder ist man menschlich, weil man so fühlt und handelt? Wenn man nicht die Gesichtszüge besitzt, um seine Gefühle zu zeigen, kann man dann die Gefühle anderer Menschen beantworten?

Besonders extrem wird das bei Machinae, die direkt in das Hirn eingreifen. Diese verändern die Art, wie man die Welt wahrnimmt und deutet. Klarerweise werden auch die Gefühle dadurch eingeschränkt. Als Spieler, als Spielerin muss man entscheiden, wie man diesem Problem begegnen will. Verliert der Charakter sein menschliches Wesen oder entwickelt er eine neue Bindung daran, weil man sich willentlich dafür entscheidet? Welche Ankerpunkte setzt man sich, um sich zu orientieren und sich treu zu bleiben?

DIE REAKTIONEN DER ANDEREN

Machinae sind im Finsterland zwar recht weit verbreitet, aber keineswegs normal. Gerade am Land kann man regelrecht Angst und Panik auslösen. Die Finsterländer Kultur erlaubt es den Menschen nicht, solche Probleme direkt anzusprechen. Es gilt nicht als schicklich, gesundheitliche Katastrophen in der Öffentlichkeit breitzutreten. Mit solchen Dingen konfrontiert, müssen manche Menschen mit dem Ekel zu ringen, der in ihnen aufsteigt. Man wendet seine Augen ab und versucht, darüber hinweg zu sehen. Damen von Stand können durchaus in Ohnmacht fallen. Es ist am besten, auf die Sache überhaupt nicht einzugehen. Das ist der Grund weshalb viele Machinatoren versuchen, ihre Veränderung zu tarnen. Man trägt bedeckende Kleidung, Schleier und große Hüte oder sogar Masken. Damit fällt man im Finsterland kaum auf, immerhin ist das eine übliche Mode ab einem gewissen Alter.

KLEIDUNG UND AUFTRETEN

Diese Vorgabe wird allerdings nicht von allen Machinatoren eingehalten. Eine durchaus präzente Gruppe betont ihre Andersartigkeit. Dazu gehört Kleidung aus Leder, an der Außenseite der Kleidung getragene Korsette, sowie Schnallen und Gurte, wie sie bei Prothesen üblich sind. Nicht jedes Element mag eine Funktion haben, es geht hier oft auch darum, eine Nachricht zu senden und klar zu machen, dass man eine neue Art zu leben gefunden hat. Manche Machinatoren tragen schwarz, was normalerweise als Farbe der Trauer gesehen wird. Schwarze Kleidung ohne Anlass zu tragen, gilt als ausgesprochen unhöflich, aber die Trauer um die eigene Menschlichkeit kann durchaus Grund genug sein.

Des Weiteren gibt es in den tarasisch inspirierten Sekten die Gepflogenheit, Gewänder zu tragen, die an die ein wenig fantastischen Entwürfe von Illustratoren und Kostümbildner erinnern. Diese Stücke können sehr aufwändig und komplex sein. Von Pluderhosen über Boleros, Schleiern und weitärmeligen Mänteln ist alles zu finden.

DER TÄGLICHE TROTT

Das Schicksal als Machinator zwingt einem ein sehr diszipliniertes Leben auf. Die Prothesen müssen gewartet und gepflegt werden, man muss die Treibstoff-Kügelchen richtig einsetzen, Wunden pflegen und auch den restlichen Körper sorgfältig in Schuss halten. Viele Machinatoren ergänzen dieses Programm mit Gymnastik und Meditation, um ihre Einschränkungen im Griff zu halten. Diejenigen, die einen normalen Beruf und eine Familie haben, sind zusätzlich verankert. Für jene unter ihnen, die allerdings für das Abenteuer leben, ist dieser ritualisierte Lebensstil eine Möglichkeit, ihrem Dasein eine Struktur zu geben.

Ein interessanter Punkt ist, dass manche Machinatoren ohne Prothesen schlafen. Das hängt meistens damit zusammen, ob man Phantomschmerzen hat oder nicht. Die Machinae können abgenommen werden. Manche von ihnen haben kleine Systeme darin, die es ihnen ermöglichen, sich auf Befehl anzuschließen. Damit kann man auch ohne Gliedmaßen für den Tag bereit werden. Das Anschließen der Machinae ist für viele Träger und Trägerinnen eher schmerzhaft, weshalb sie oft Atemübungen machen, um die Situation im Griff zu behalten.

DER TARASISCHE TRAUM

Die sonderbare Faszination vieler Machinatoren für Tarasien ergibt sich aus mehreren Phänomenen:

Einerseits wird die Tarasische Kultur im Finsterland derzeit sehr stark idealisiert. Das hängt mit den mystischen Lehren mancher Scharlatane zusammen, schlägt sich aber auch in der Kunst nieder. Da man wenig über dieses Land weiß, ist viel Platz für Mutmaßungen und Träumereien.

Andererseits wird die sehr physische aber auch spirituelle Perspektive der Tarasischen Kampfkunst von vielen Machinatoren als Möglichkeit gesehen, ihre Körper unter Kontrolle zu halten. Dass viele Varianten dieses Stils keineswegs authentisch sind, interessiert die Enthusiasten wenig.

Schließlich versprechen sich viele Versehrte ein neues Leben in einer neuen Welt. Ob diese nun Tarasien heißt oder sonstwie, spielt für sie keine Rolle. Als jene gesehen zu werden, die man eigentlich ist, unabhängig vom eigenen Körper, ist für sie Grund genug, an Tarasien zu glauben.