

# Finsterland

## INSPIRATION FÜR VETERANEN

von Georg Pils

*Dieser Text soll Spielern und Spielerinnen, die sich für Veteranen 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.*

### WAFFENGATTUNGEN

Soldaten werden im Rahmen ihrer Ausbildung verschiedenen Waffengattungen zugewiesen. Während die Kavallerie und die Luftwaffe fast ausschließlich dem Adel vorbehalten sind und die meisten Mitglieder eher dem Ritterorden als Organisation angehören, sind in der Infanterie, der Artillerie und der Marine normale Leute zu finden. Diese werden oft recht schnell und wenig gründlich ausgebildet und erhalten eine billige, qualitativ minderwertige Ausrüstung. Innerhalb der Waffengattungen gibt es eine Vielzahl von Aufgaben, die jeweils eigene Ausbildungen benötigen und die Persönlichkeit der Soldaten prägen. Beispiele für solche Aufgaben sind: Versorgung (Köche und Verwalter), Pioniere, Aufklärer, Artilleriebeobachter, Fahrer, Kuriere, Militärpolizisten, Gardisten, Sanitäter und viele andere. Man sollte sich bei seinem Charakter überlegen, welche Aufgaben er hatte und wie und ob er sie erfüllt hat. Viele Veteranen können auch lange nach dem Ende ihres Dienstes gewisse Manierismen nicht ablegen und verfallen schnell in den Sprech ihrer antrainierten Aufgabe.

### AUSZEICHNUNGEN UND STRAFEN

Das Militär hat ein sehr einfaches Motivationssystem: harte Strafen beim Versagen, lächerliche Belohnungen bei Erfolg. Dazu ein ganzer Apparat, der einerseits alles der Effizienz unterordnet, andererseits aber nach so strikten Regeln vorgeht, dass bei außergewöhnlichen Ereignissen völlige Ratlosigkeit herrscht. Das hat zwar seine Gründe und bringt im Normalfall auch große Vorteile, nur ist die permanente Entmenschlichung katastrophal für seine Mitglieder. Der einzige Schutz vor dem Zusammenbruch ist die Kameradschaft, die allerdings auch zu Grausamkeit und Verbrechen führen kann, da die Truppe nach und nach ihre eigenen Regeln aufstellt und ihre Mitglieder in eine Richtung hintrimmt. Je nachdem, wie sich der Charakter während seiner Dienstzeit verhalten hat, trägt er entweder Medaillen oder die Spuren körperlicher Strafe. Auf jeden Fall behalten die meisten Veteranen ihre Uniformen und heben sie auch nach dem Krieg auf, nicht zuletzt, um sie bei Feiertagen zu tragen. Ist man sehr arm, ist die Uniform eine preisgünstige Alternative zu einem Festtagsaufzug. Aufgrund von ausgesprochener Tapferkeit kann eine Figur auch berühmt und überall bekannt sein. Die militärische Propaganda mag eine gute Heldengeschichte. Ebenso kann ein grober Verstoß gegen die Regeln bedeuten, dass man zu einer Strafkompagnie versetzt wird. Dort bleibt man normalerweise, bis man in irgendeiner Selbstmordmission stirbt. Es kann also durchaus sein, dass der Charakter irgendwann einfach verschwunden ist.

### ALTE FREUNDE

Wie bereits erwähnt, schweißt die gemeinsame Kriegszeit zusammen. Viele Veteranen sind in Vereinen organisiert, die ganz unterschiedliche Zielsetzungen haben können. Von der Traditionspflege hin zur gegenseitigen Unterstützung ist alles möglich. Zusätzlich gibt es auch einige pazifistische Vereine, die Mitglieder aus den verschiedensten Konfliktparteien versammeln, um an einer besseren Welt ohne Kriege zu arbeiten. Klarerweise werden solche Einrichtungen von den Geheimdiensten gründlich kontrolliert. Die meisten Veteranen empfinden ihren ehemaligen Mitstreitern gegenüber eine gewisse Verantwortung und sind bereit, einige Schwierigkeiten auf sich zu nehmen, um diesen zu helfen. Es können aber auch uralte Feindschaften wieder aufgewärmt werden, die durch den Stress und die Gewalt des Krieges verdeckt wurden.

#### KINDERSOLDATEN

Der Große Krieg wurde von den Konfliktparteien mit gewaltigem Aufwand zur Entscheidungsschlacht über die Zukunft des Finsterlandes hochstilisiert. Die Propaganda war intensiver als jemals zuvor und die Männer und Frauen der Rekrutierungsbüros drückten gerne beide Augen zu, wenn ein Freiwilliger ein bisschen jung wirkte. Daneben gab es gerade bei den traditionelleren Konfliktparteien auch noch militärische Posten, die bewusst von Kindern eingenommen werden sollten. Dazu gehörten Trommler, Munitionsträger und Aufklärer. Nach dem Ende der Kampfhandlungen wurden diese Kinder kommentarlos und ohne Hilfe an ihre Eltern zurückgeschickt. Klarerweise waren die Erfahrungen im Krieg für sie traumatisch und veränderten ihre Persönlichkeit massiv. Einen solchen Charakter zu spielen kann eine sehr heftige Erfahrung sein, die man mit einer guten, engagierten Gruppe interessant gestalten kann. Es bedeutet allerdings auch, dass man an so ein Konzept mit einer gewissen Demut herangehen muss.

#### SÖLDNER

Einige Soldaten bleiben im Krieg. Ob es nun daran liegt, dass sie keinen anderen Beruf erlernt haben oder sie Spaß an ihren Aufgaben haben, sie bleiben dem Militär verbunden. Werden sie von ihrer ursprünglichen Armee nicht mehr benötigt oder aus gesundheitlichen Gründen ausgemustert, können sie als Söldner weiterarbeiten. Die Aufgaben sind ähnlich, die Bezahlung ist besser und die Regeln laxer. Daneben bietet einer Söldnerkarriere die Möglichkeit, sich selbstständig zu machen und sich eine eigene Privatarmee aufzubauen, die dann zu einer politischen Karriere führen kann, vor allem im Bracher Land und im Süden. Als Söldner kann man schnell zu Ruhm und Reichtum gelangen, die Ehre ist dann allerdings dahin. Die offiziellen Militärs sehen die private Konkurrenz als gefährliche, unkontrollierbare Amateure, die eine Bedrohung für sich und alle anderen sind. Daneben gelten sie auch als korrupte Glücksritter. Aus der Sicht der Söldner ist das alles nur Eifersucht.

#### FALSCHER IDENTITÄTEN

Einige Fürstentümer bieten fremden Soldaten, die bereit sind, für sie zu kämpfen, die Möglichkeit, nach ihrem Dienst einen neuen Namen anzunehmen und ab dann diesem Herrscherhaus Untertan zu sein. Das kann für entsprungene Sträflinge, unglückliche Liebhaber und Ziellose eine Möglichkeit sein, ein neues Leben anzufangen. Es ist dann allerdings überraschend, wenn man Menschen aus seinem vorherigen Leben wieder begegnet. Des Weiteren gibt es auch Menschen, die ihrem trostlosen Leben entfliehen wollen und während des Krieges die Identität von gefallen Personen annehmen. Oft sind die daheim Gebliebenen glücklich, dass irgendjemand zurückkehrt und nehmen die Person auf, umso mehr, wenn sie hilfreich ist und sich anstrengt. Trotzdem kann so eine Situation zu furchtbaren Problemen führen. Ein anderes Beispiel für eine falsche Identität ist jenes von Personen, die aus welchen Gründen auch immer nicht in der Lage sind, unter ihrem eigentlichen Namen zu kämpfen und sich einen *nom de guerre* und ein vollständige neue Person zusammenzimmern.

#### TRAUMATA

Der Krieg ist ein scheußliches Erlebnis, während dessen man tief in die Abgründe der menschlichen Psyche abtaucht. Die Soldaten müssen mit gewaltigen Belastungen, Stress, Gewalt und ebenso mit gähnender Langeweile zurechtkommen. All das verändert die Psyche der Personen und sie beginnen, sich für ihre Situation passend, aber für Außenstehende sonderbar zu verhalten. Bei besonders schockierenden Erlebnissen kann es sein, dass die ursprüngliche Persönlichkeit zerstört wird und der Soldat völlig verändert wird. Die Psychiatrie im Finsterland ist bis jetzt noch kaum weit genug entwickelt, um für dieses Problem Lösungen zu finden. Aus diesem Grund sinken solche Individuen oft in Versuche der Selbsttherapie mit Alkohol und anderen Rauschmitteln ab. Charaktere, die Veteranen sind, können durchaus „kaputt“ sein und durch ihre unangenehme Art auffallen. Es wird allerdings dringend davon abgeraten, völlig zerstörte Figuren zu spielen, da das für die anderen Spieler und Spielerinnen unangenehm sein kann. Auch sollte man bei diesem Thema vorsichtig mit den Erfahrungen der anderen Personen umgehen und solche wunden Punkte vorher abklären.

#### VERBRECHEN

In Zeiten des Krieges werden die Gepflogenheiten des Anstandes und die Regeln des Gesetzes teilweise außer Kraft gesetzt. Der Zweck heiligt die Mittel und ehe man sich versieht, steht man auf der falschen Seite des Rechts. Jede Person muss für sich entscheiden, wie sie damit umgeht. In den meisten Fällen werden solche Ereignisse totgeschwiegen. Wenn man dann Jahre später damit konfrontiert wird, versucht man, alles abzustreiten und zu verdrängen. Diebstahl, Mord, Vergewaltigung, Gräueltaten gegen Zivilisten und Verbrechen gegen die Menschlichkeit kommen irgendwann ans Licht. Am Umgang mit den eigenen und fremden Taten erkennt man den Charakter einer Person. Wer mit dem Verbrechen Krieg an sich nichts zu tun haben will, muss seinen ganzen Mut zusammennehmen und desertieren. So ein Akt ist allerdings brandgefährlich, da man für immer als Verräter gezeichnet wird und ein unwürdiger Tod droht. Man muss sich allerdings fragen, ob der eigene Tod nicht der Komplizenschaft vorzuziehen ist.

#### BEUTE

Wie bereits oben besprochen, ist der Krieg eine gute Zeit, um sich zu bereichern. Ob man nun Zivilisten bestiehlt, Leichen fleddert oder die eigene Einheit beraubt, einige Leute kehren aus dem Krieg mit vollen Taschen zurück. Auch am Schwarzmarkt ist gutes Geld zu verdienen. Es kann allerdings sein, dass die Beute so gewaltig ist, dass sie nicht ohne weiteres in Sicherheit gebracht werden kann. In diesem Fall wird sie versteckt und hoffentlich nachher geborgen. Man kann nur hoffen, dass das Versteck geheim bleibt.

#### KÖRPERLICHE ZEICHEN

Gängige Merkmale von Veteranen sind Narben und Verstümmelungen, die sie im Krieg davongetragen haben. Viele von ihnen tragen Machinae, einige müssen anders mit fehlenden Körperteilen zurechtkommen. Manche Verletzungen kommen auch aus anderen Quellen, zum Beispiel wenn der Soldat aus Disziplinargründen einen Spießbrutenlauf durchstehen musste. Die Spuren versucht man zu verbergen, doch sie bleiben einem für immer. Daneben gibt es auch bei einigen Einheiten die Tradition, sich gewisse Zeichen eintätowieren zu lassen. Das kann bei einem späteren Leben, bei dem vielleicht die Taten während des Krieges verleugnet werden sollen, zu unangenehmen Situationen führen. Schließlich kann es auch sein, dass der Charakter Zeichen irgendwelcher Experimente auf Befehl der Kommandanten trägt. Solche Versuche sind zwar meistens wirkungslos, sie können aber einen gewissen optischen Effekt haben.

#### OKKULTE ERFAHRUNGEN

Während der Kampfhandlungen versucht jede Seite mit allen Mitteln zu gewinnen. Dabei schrecken die Oberbefehlshaber auch nicht vor illegalen mystischen Techniken zurück. Charaktere, die im Großen Krieg gekämpft haben, können durchaus mit eigenartigen Zaubereien konfrontiert worden sein oder selbst daran beteiligt gewesen sein. Vielleicht sind Spuren der Magie in der Figur zurückgeblieben, die sie jetzt verfolgen und nach und nach verwandeln. Es kann auch sein, dass sich durch die Zauberkunst eigenartige, unerwartete Fähigkeiten manifestieren. Auf jeden Fall ist die Amtsmagie brennend an der Figur interessiert.