

# Finsterland

## INSPIRATION FÜR JEDERMANN

von Georg Pils

*Dieser Text soll Spielern und Spielerinnen, die sich für Mitglieder der Gesichtslosen Masse als Charaktere entschieden haben als Denk- anstoß dienen. Der Sinn dahinter ist, dass sie ihr Charakterrollenspiel vertiefen können und die Konflikte des Charakters besser heraus- arbeiten 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.*

### EINFACHE LEUTE

Die breite Masse der Finsterländer sind einfache, ordentliche Leute, die ihre Arbeit erledigen, ihre Familien versorgen und den Autoritäten respektvoll gegenüberstehen. Sie sind von Glanz und Prunk beeindruckt und lassen sich vom fabelhaften Leben der Oberen Zehntausend verführen. Ob sie nun Bauern, Arbeiter, kleine Beamte oder Kaufleute sind, die Mitglieder der Gesichtslosen Masse verkörpern die Bodenständigkeit und Ehrwürdigkeit der Finsterländer Unter- und Mittelschicht. Für sie zählt Sicherheit und Verlässlichkeit mehr als Ruhm und Anerkennung. Solange alles nach ihren Vorstellungen funktioniert, gibt es keinen Grund, sich zu beschweren.

Die Situation ändert sich schlagartig, wenn es Probleme gibt. Eine empfundene Verschlechterung der Lebensbedingungen, unklare Verhältnisse und Behördenwillkür können die Volksseele schnell zum Kochen bringen. Die Masse formiert sich, erhebt sich macht sich in wilder und ungeordneter Form daran, ihre Vorstellungen durchzusetzen.

Ein Charakter, der zu dieser Gruppe gehört, hat überall Freunde und Verwandte. Er ist anerkannt und wird respektiert. Das Wort einer solchen Figur hat Gewicht. So kann sie die Masse lenken.

### REGIONALE UNTERSCHIEDE

Das Finsterland ist keineswegs homogen. Von den lebensfrohen und streitlustigen Menschen des Feuertals bis zu den ruhigen und zurückhaltenden Eisenfeldern trifft man hier auf verschiedenste Typen und Temperamente. Dennoch kann ein Charakter immer auf die Unterstützung seiner Umgebung bauen. Um diese Tatsache zu argumentieren, kann man auf zwei Arten vorgehen.

Erstens kann man die Figur so gestalten, dass sie im gesamten Finsterland bekannt und beliebt ist. Das wäre zum Beispiel der Fall bei Athleten und Athletinnen, Schauspielern und Schauspielerinnen oder bekannten Originalen. Die Figur kann es dann kaum verhindern, dass sich mit ihrem Auftritt eine Masse von Neugierigen und Bewunderern ansammelt. Selbstverständlich ist man gerne bereit, einer solchen Person beizustehen und sich in ihren Schein zu drängen.

Zweitens kann man eine Figur erschaffen, die tatsächlich schwer einzuordnen ist. Alle anderen Leute sehen sie als befreundet oder zumindest vertraut an. Sie kann unter Umständen sehr eigensinnig und brutal sein, aber die Biedermannsmaske scheint unverrückbar.

### STANDESBEWUSSTSEIN

Für die Gesichtslose Masse ist die Beziehung zu anderen Gruppen innerhalb der Gesellschaft extrem wichtig. Wer Handwerker ist, hält nichts von den Arbeitern, wer Kaufmann ist, nichts von den Beamten. Die gesamte Finsterländer Gesellschaft besteht aus einem dichten Netzwerk von Rivalitäten und Feindschaften. Wer einem Stand angehört, kleidet sich entsprechend, spricht eine passende Sprache und verkehrt in den richtigen Kreisen. Man sollte sich also bei der Erschaffung der Figur überlegen, aus welchem Teil der Gesellschaft sie stammt. Das bestimmt dann ihre Perspektive und ihr Verhalten wesentlich mehr als bei anderen Charakteren. Während diese oft besondere Privilegien und ungewöhnliche Fähigkeiten haben, um sich abzusetzen, bleibt dem Jedermann nur seine Herkunft. Er wird diese daher nach außen tragen und sie immer wieder betonen. Die Unterstützung der anderen Mitglieder seines Standes bestätigt ihn nur darin.

Zum standesgemäßen Leben gehören neben Sprache, Kleidung und Mitgliedschaften auch das Einhalten von besonderen Feiertagen, das Durchführen gewisser Riten und die Suche einer Partnerschaft in genau dieser Umgebung.

#### FRAGEN DES ANSTANDES

Prinzipiell erwartet sich der Durchschnittsfinsterländer von seinen Mitmenschen ordentliches Verhalten und gepflegtes Auftreten. Die Mehrheit der Finsterländer ist schnell bereit, andere Leute zu verachten, wenn sie fremd, sonderbar oder zwielichtig sind. Man lebt nach den Regeln, die Tradition und Gesetz vorgeben und hat nur wenig Verständnis für abenteuerliche und sonderbare Aktionen in der Öffentlichkeit. Aus diesem Grund kann es zwischen dem Jedermann und dem Rest der Gruppe durchaus zu Spannungen kommen, da dieser wohl kaum Kriminalität und Unanständigkeit tolerieren kann. Gute Ziele für sie sind adelige Dekadenz, künstlerische Rebellion und absoluter Fortschrittsglaube.

Gleichzeitig sind diese Menschen durchaus der Meinung, dass von ihnen begangene Regelverstöße und Verbrechen bestenfalls Kavaliersdelikte sind. Wer sich wegen so etwas aufregt, wird nicht ernstgenommen. Hier kann man recht gut ansetzen, wenn die Gruppe in halbseidene oder illegale Dinge verwickelt wird. Die kleinbürgerliche Doppelmoral kann ein sehr ansprechendes Rollenspielelement für so einen Charakter sein. Man sollte allerdings vorsichtig sein, es nicht zu stark zu übertreiben.

#### TALENTE

Die meisten außergewöhnlichen Menschen des Finsterlandes haben irgendein außergewöhnliches Talent. Sie sind künstlerisch begabt, geschickte Kämpfer, atemberaubende Magier oder schlicht sehr charismatisch. Die Mitglieder der Gesichtlosen Masse haben solche außergewöhnlichen Fähigkeiten üblicherweise nicht. Meistens beherrschen sie ein Handwerk oder gehen irgendeinem respektablen Beruf nach, aber das war es schon. Stattdessen verfügen sie über an sich triviale Fähigkeiten, die aber bei den einfachen Leuten, denen die Haupt- und Staatsaktionen der „echten“ Helden nichts sagen, gut ankommen. Von einer geradezu unerschöpflichen Sammlung an dreckigen Witzen hin zu unwahrscheinlichem Kartenglück bis zu einem enzyklopädischen Wissen über Sportergebnisse oder überraschenden körperlichen Talenten findet sich hier alles.

Dazu kommt meistens noch die Fähigkeit, Kämpfe und Gefahren recht problemlos zu überstehen. Irgendwie fallen solche Personen immer auf die Füße, entweder durch Gerissenheit, Brutalität oder schieres Glück. Wo immer es geht, sollten Schergen und Bösewichte diese Charaktere nachlässig behandeln. Immerhin ist er ja „Einer von uns“.

#### MILIZEN

Viele der einfachen Leute haben durch den Großen Krieg militärische Fähigkeiten erworben. Sie besitzen oft alte militärische Waffen, die sie nach dem Ende der Kämpfe einfach behalten haben, um sich in schlechten Zeiten verteidigen zu können. Zusätzlich sind viele von ihnen in Schützenvereinen und Milizen engagiert. Diese Gruppen treffen sich regelmäßig, um Kampftechniken zu üben. Meistens sind sie taktisch recht geschickt und kennen ihre Umgebung sehr gut, verfügen aber über wenig strategisches Denken und können ausschließlich als Verteidiger kämpfen.

Durch ihre Mitgliedschaft sind die Mitglieder der Gesichtlosen Masse meistens in der Lage, schnell Verstärkung zu rufen und sich zur Wehr zu setzen. Gleichzeitig sind sie verpflichtet, ihren Kameraden zur Seite zu stehen, wenn es mal kracht. Viele der Milizen verfolgen neben dem Selbstschutz auch ideologische Ziele, die von den Träumen und Wünschen ihrer Mitglieder abgeleitet sind. Eine solche Miliz kann die Basis für eine spätere Karriere oder ein gewisses politisches Gewicht sein.

#### FAMILIENCLANS

Finsterländer Familien sind üblicherweise sehr groß. Durch den medizinischen Fortschritt in den letzten Jahrzehnten fällt die Kindersterblichkeit und die Menge an Nachkommen nimmt ständig zu. Selbst die Katastrophe des Großen Krieges bewirkte kaum eine Verlangsamung dieser Entwicklung. Ein Ergebnis dieser Änderung ist, dass es im ganzen Land verstreute Familienclans gibt, die durch Tradition und Verwandtschaft verbunden sind. Somit haben die Mitglieder der Gesichtlosen Masse meistens Unmengen an Freunden und Verwandten, egal wo sie hinkommen. In jeder Ortschaft kann man bei irgendwelchen Leuten unterkommen und es gibt überall jemanden, der einem noch einen Gefallen schuldet. Diese Clans geben ihren Mitgliedern zwar große Macht, verpflichten sie aber auch gleichzeitig. So müssen sie auch zur Hilfe eilen, wenn es Probleme gibt. Mit dem ausschweifenden Familienleben können auch beachtliche finanzielle Belastungen verbunden sein. Immerhin muss man bei Geburt, Hochzeit und Todesfall einen kleinen Beitrag leisten und auch beim Häuserbauen, Renovieren und Geschäftemachen assistieren.

#### DEMAGOGEN

Mit einer solchen Machtbasis ausgestattet, spielt der Jedermann eine wichtige Rolle in der Politik. Vom Wutbürger zum Populisten bis hin zum Volkstribun kann man eine eindrucksvolle Karriere hinlegen. Auch religiöse Ämter lassen sich ausgezeichnet mit so einem Charakter kombinieren. Ehe man sich's versieht, scharft man die Masse hinter sich und spielt in der Lokalpolitik eine wichtige Rolle. Als Vertreter einer Innung, als Milizführer oder als Sprachrohr der Unterdrückten ist man eine Macht, mit der die Herrscher rechnen müssen.

Als Sprecher der stillen Mehrheit sollte man ein gutes Repertoire an Feindbildern zur Hand haben und so den Willen der Bevölkerung kanalisieren. Auf der Welle dieses Erfolges kann man dann zu seinen eigenen Zielen segeln.

Man muss mit dieser Rolle allerdings verantwortungsvoll umgehen. Wenn man den Zorn der Massen entfesselt, kann es sehr schwer sein, Katastrophen zu verhindern. Schließlich will man nicht verantwortlich sein, wenn ein aufgebrachter Mob mordend und brandschatzend durch die Straßen zieht und jeden lyncht, der ihm verdächtig erscheint.

## SÜCHTE UND FREUDEN

Während die Adelligen und die Magier irgendwelche exotischen Träume haben mögen, sind die offenkundigen Bedürfnisse der Gesichtslosen Masse eher einfach: Gute Freunde, gutes Essen, einen Partner, dem man vertraut, ein Haus im Grünen, genug Geld, um keine Sorgen zu haben und die Anerkennung ihrer Umgebung. Esoterisches Wissen und kryptische Geheimnisse sind nicht so wichtig. Alle diese Dinge sind ausgesprochen bieder.

Eigenartigerweise verbirgt sich hinter der gutbürgerlichen Fassade oft Sonderbares. Die einfachen Leute beschäftigen sich unter der Hand mit Okkultismus und Tischerlrücken, sie gehen eigenwilligen sexuellen Spielereien nach oder konsumieren ungewöhnliche Rauschmittel. All das muss selbstverständlich im Geheimen stattfinden, da sonst das eigene Ansehen ruiniert wäre. Dennoch kann es durchaus vorkommen, dass der offensichtlich „g'rade“ Kleinbürger plötzlich ungewöhnliche Fähigkeiten an den Tag legt.

Der Amtsmagie und den Sittlichkeitsbehörden sind diese Schwächen ein Dorn im Auge. Man versucht, Exzesse und Ausbreitungen nach Möglichkeit zu verhindern. Diese Reaktion erhöht natürlich den Reiz des Regelverstoßes.

## AUSTAUSCHBARKEIT

Eine tragische Eigenheit der Angehörigen der Gesichtslosen Masse ist ihre Gewöhnlichkeit und die damit verbundene Austauschbarkeit. Stirbt ein Charakter oder muss er sich zur Ruhe setzen, kann schnell ein Ersatz gefunden werden. Es ist also möglich, einen Charakter schnell auszutauschen. Der Einfachheit halber kann man die Werte der Figur gleich lassen und das Aussehen und die Persönlichkeit anpassen. Nach diesem System kann man auch beim Verlassen eines Ortes den dort verankerten Charakter „verlassen“ und eine andere Figur am neuen Ort spielen. Kehrt man dann wieder zurück, übernimmt man wieder die alte Rolle. Damit kann man das Problem des beliebten Lokalkolorits, das in einer anderen Gegend trotzdem seine volle Wirkung entfaltet, lösen.

Schließlich kann man sich auch dazu entscheiden, nicht eine Figur zu spielen, sondern mehrere Personen gleichzeitig. Deren Fähigkeiten sind dann zusammen die des Charakters laut Charakterbogen. Sie wechseln sich ab, um ihre jeweiligen Stärken auszuspielen. So kann ein Spieler oder eine Spielerin zum Beispiel den gesamten Haushalt übernehmen und sowohl den Butler, das Dienstmädchen, den Fahrer, die Köchin und andere Personen spielen.