

Finsterland

INSPIRATION FÜR PILOTEN

von Georg Pils

Dieser Text soll Spielern und Spielerinnen, die sich für Piloten Masse 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.

WAGEMUT UND IRRSINN

Die privaten Fahrzeuge des Finsterlandes sind sensible Einzelstücke, die man nur vorsichtig benutzen sollte. Die verwendeten Bauteile sind handgefertigte Spezialgeräte, deren Verlässlichkeit in der Praxis geprüft wird. Wer sich in einem aus Holz, Tuch und Draht zusammen gebastelten Flugzeug in die Lüfte erhebt oder in einem maßgeschneiderten, gänzlich ungeschützten Automobil auf die Landstraße wagt, muss ein bisschen wahnsinnig sein. Der Rausch der Geschwindigkeit rechtfertigt solche Abenteuer. Die Lust, Grenzen hinter sich zu lassen, lässt die Piloten und Pilotinnen ihre Angst vergessen.

Dabei wäre Vorsicht durchaus angesagt. Es gibt oft lebensgefährliche Unfälle und viele Piloten und Pilotinnen sind unter furchtbaren Bedingungen ums Leben gekommen. Die Überlebenden mussten sich oft alleine wieder zurück in die Zivilisation durchschlagen und sind dabei wohl auch ein wenig sonderbar geworden. Die meisten Piloten und Pilotinnen tragen Machinae, um verlorene Körperteile zu ersetzen. Einige von ihnen nutzen sie auch gleich, um ihre Maschinen quasi direkt zu steuern. Dadurch erspart man sich einerseits das Hantieren mit Pedalen und Steuerknüppeln, andererseits verhindert man, dass einem das Fahrzeug gestohlen wird. Die technisch Versiertesten statten ihre Fahrzeuge gleich mit Differenzmaschinen aus und machen sie so zu Automaten. Es gibt auch Gerüchte, wonach einige prometheischen Extremisten so weit gegangen sein sollen, ihre menschlichen Körper zugunsten ihres Fahrzeugs aufgegeben haben.

MEISTER DER IMPROVISATION

In der Fahrzeugtechnik des Finsterlandes gibt es noch keine Standardisierung. Jedes Gerät ist ein handgefertigtes Kunstwerk, das mit Schrauben, Nägeln und Beten zusammengehalten wird. Die Piloten und Pilotinnen haben oft kleine Ikonen des Heiligen Ovoroth oder des Heiligen Graetian in ihren Fahrzeugen. Auch wenn man nicht daran glaubt, hat es noch nicht geschadet.

Gibt es Probleme, muss das Fahrzeug im Betrieb repariert werden. Das kann bedeuten, dass man auf einem Flugzeug in der Luft herumturnt oder dass man sich auf einem fahrenden Auto nach vorne hanteln muss, um die Bremsen wieder instand zu setzen.

Hat man in der Einöde eine Panne, ist man dazu gezwungen, irgendwelche Ersatzteile zu improvisieren. So kann es schnell passieren, dass das Auto mit Teilen eines Traktors wiederbelebt wird oder man ein Flugzeug mit Haushaltsgeräten wieder vervollständigt. Wie so oft im Finsterland hält nichts so lange wie ein Provisorium. Aus diesem Grund findet man in vielen Geräten noch Spuren der ursprünglichen spontanen Reparaturen, die auf Umwegen zum Standard wurden. Piloten und Pilotinnen können zu jedem Teil ihrer Fahrzeuge eine bizarre und abenteuerliche Anekdote erzählen.

ZU LAND, ZU WASSER UND IN DER LUFT

Dem menschlichen Erfindergeist sind keine Grenzen gesetzt. Die Bastler und Konstrukteurinnen versuchen ständig, neue, bessere Motoren und Getriebe zu entwickeln, um schneller und weiter zu reisen. Jeder Teil der Welt muss erreichbar werden. Um das zu bewerkstelligen braucht man Fahrzeuge, die jedes Terrain bewältigen können. Flugzeuge, Boote, Automobile und Kombinationen davon. Jedes noch so abwegige Gerät verdient es, zumindest getestet zu werden. Luftkissenfahrzeuge, Bodeneffektschiffe, Geländewägen, Schreitpanzer und Hubschrauber stehen in verschiedenen Zuständen der Funktionalität auf den Testgeländen herum, bereit, entweder in Flammen aufzugehen oder neue Horizonte zu eröffnen.

Die Pilotenvereine organisieren ständig neue Wettrennen und Konstruktionsbewerbe. Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr. Bei solchen Rennen wird üblicherweise ein hoher Geldpreis ausgelobt, zusätzlich reißen sich die Medien darum, davon zu berichten. Wird eine neue Route vorgeschlagen, ist es meistens so, dass es überhaupt einmal darum geht, das Ziel zu erreichen. Oft gewinnt das letzte Fahrzeug, das noch in Betrieb ist. Erst wenn die Strecke verlässlich zurückgelegt werden kann, geht es um die Geschwindigkeit.

POESIE DER GESCHWINDIGKEIT

Durch die Erfindung der Dampfmaschine war es zum ersten Mal möglich, die Geschwindigkeit von Pferden verlässlich und längerfristig zu überbieten. Manche Ingenieure und Technikerinnen träumen davon, eines Tages die hundert Kilometer in der Stunde zu überbieten. Das Gefühl der Beschleunigung ist unvergleichlich und faszinierend.

Aus diesem Grund ist der technische Fortschritt eine Inspiration für Künstler und Künstlerinnen und viele Piloten und Pilotinnen nutzen die Wartezeiten und Reparaturen, um Gedichte zu schreiben, Lieder zu komponieren oder Filme zu drehen. Sie versuchen, die Ekstase der Geschwindigkeit zu vermitteln. Die Öffentlichkeit ist sehr an diesen Arbeiten interessiert und Aufführungen und Präsentationen ziehen die Massen an. Für viele Piloten und Pilotinnen beginnt damit die Karriere als Schauspieler. Einige arbeiten auch als Kaskadeure. Sie planen und präsentieren gefährliche Szenen und konstruieren Requisiten für dramatische Momente.

Die klassischen, akademisch ausgebildeten Künstler und Künstlerinnen sind von diesen ambitionierten jüngeren Leuten nicht beeindruckt. Ihre Arbeiten werden als trivial, belanglos und zu technisch und abstrakt gesehen. Dennoch erzielen viele von ihnen mittlerweile recht beeindruckende Preise unter Sammlern.

WELTBÜRGER

Wer immer reist und jeden Morgen in einer neuen Ortschaft aufwacht, wird irgendwann Humanist. Die meisten Piloten und Pilotinnen akzeptieren eines Tages, dass sich Menschen voneinander eigentlich nur geringfügig unterscheiden und dass man überall auf der Welt gut leben kann, wenn man nur ein bisschen guten Willen zeigt. Viele von ihnen sind mehrsprachig und beherrschen passende Dialekte. Sie sehen die Welt nicht als Platz, der erobert werden muss, sondern als Abenteuer, das man erforschen und erleben sollte.

Diese Haltung macht sie in den Augen der Kleinbürger und der Behörden suspekt. Wer im Finsterland zu oft von Brüderlichkeit und der Verbundenheit des Menschengeschlechts spricht, kann schnell als Träumer oder Spinner abgestempelt werden. In besonders schlimmen Fällen gerät man sogar in die Fänge der Geheimdienste.

Dennoch sind die Piloten und Pilotinnen üblicherweise glücklich, wenn sie wieder nach Hause finden. Die Welt mag zwar ihnen gehören, aber die Vertrautheit der Heimat ist wohl durch nichts zu ersetzen.

FREIHEIT ÜBER DEN WOLKEN

Sitzt man im Flugzeug, erscheint die Welt mit ihren Zwängen so klein und irrelevant. All die sozialen Konventionen, alle Vorschriften und Regeln sind eigentlich belanglos. Das Gefühl der Freiheit erfasst einen und wenn man dann wieder am Boden ist, muss man sich die Frage stellen, ob es wirklich Sinn ergibt, Behörden zu respektieren und sich nach den Regeln der Etikette zu richten. Für viele Piloten und Pilotinnen ist die Antwort einfach.

Durch ihr Verhalten verstärkt sich das Bild des Piloten, der Pilotin als rebellischer Geist. Für viele junge Leute, die den Großen Krieg und seine Folgen mitbekommen haben, sind sie Idole. Die Jugendlichen imitieren ihr Auftreten, ihre Kleidung und ihre Sprache. Das ist auch einer der Gründe für die vielen nutzlosen Pilotenbrillen auf den Straßen Alexandrads.

Für Luftmagier stellt der Himmel eine besondere Verlockung dar. Dort oben kann man allen Bestimmungen der Universitäten entfliehen. Die Fähigkeit, selbst für kurze Zeit fliegen zu können, macht die Zauberer zu idealen Piloten. Gibt es Probleme, kann man sich selbst schnell in Sicherheit bringen. Aus diesem Grund lernen viele Piloten und Pilotinnen zumindest die Grundlagen der Luftmagie. Obwohl es verboten ist, sind einige der fliegenden Magier bereit, ihren Vereinskollegen ein paar Tricks beizubringen.

HARTE ARBEIT

Obwohl man als Pilot ohnehin fast alles selber machen muss, sind die Fliegerei und der Automobilismus recht teure Vergnügen. Um das zu finanzieren, muss man entweder reich sein (was selten ist), oder Geld verdienen. Glücklicherweise gibt es eine ganze Menge an Personen und Gruppen, die bereit sind, viel Geld für Transporte zu bezahlen. Von staatlicher Seite werden Kampfpiloten, Postflieger, Kuriere und Chauffeure benötigt. Erfahrene Piloten und Pilotinnen können auch als Auszubildende arbeiten.

Private Unternehmen und reiche Leute bieten ebenfalls gut bezahlte Stellen an. So kann man als Transporteur für heikle Frachten oder als persönlicher Fahrer angenehm verdienen. Es kann durchaus passieren, dass man dann auch gleich als Leibwächter arbeitet. Daneben gibt es auch eine Menge Piloten und Pilotinnen, die als Sportfahrer oder Kunstflieger arbeiten. Sie verdienen ihr Geld durch die Bewunderung der Massen. Auf Jahrmärkten ist es nicht unüblich, eine Steilwand zu finden, an der eine mutige Fahrerin hochrast. Genauso gibt es Piloten, die sich todesmutig durch Scheunen durchschleudern und irre Kunststücke vollführen. Auch so lässt sich ein bisschen Geld verdienen.

ANARCHISTEN UND UNTERNEHMER

Ist man einmal erfolgreich und bekannt, folgt der Schritt zum Unternehmertum meist schnell. Man baut sich eine Flotte von Fahrzeugen auf, rekrutiert Mannschaften und schafft sich eine funktionierende Infrastruktur. Das kann bis zur Fliegenden Festung gehen. Wenn man eine unternehmerische Kampagne spielen will, können Piloten und Pilotinnen das ideale Herzstück dafür sein. Auf der anderen Seite stehen die Anarchisten. Sie wollen die Freiheit für jeden Menschen erreichen, notfalls mit Gewalt. Eine Gruppe von zügellosen Abenteurern, die um die Welt reisen, Regierungen stürzen und Leibeigene und Sklaven befreien, ist sicher auch eine Kampagne wert. Eine solche Gruppe muss sich, wenn sie erfolgreich ist, dann irgendwann wohl die Frage stellen, was sie mit einer freien Welt anfängt. Kann man einfach loslassen?

Man kann die Kampagnen auch umdrehen. In diesem Fall ist es die Aufgabe der Gruppe, im Dienste des Kaiserreichs oder eines Fürstentums solche Umtriebe zu beenden. Man muss allerdings damit rechnen, dass man früher oder später die Absichten der Auftraggeber in Frage stellt und seinen eigenen Weg geht.

EXZENTRIK UND LUXUS

Wenn man es als Pilot oder Pilotin geschafft hat, steht dem glamourösen Lebensstil nichts mehr im Weg. Dazu gehören ein prunkvolles Fahrzeug ebenso wie eine dramatische Garderobe und ein exotisches Haustier. Man hat immer etwas zu erzählen: Rekorde, Abenteuer, Abstürze, Rettungen in letzter Minute oder Entdeckungen, das Publikum hängt einem immer an den Lippen. So wandelt man sich schnell zum Volkshelden. Der eigene Mythos wächst und gedeiht und plötzlich werden einem politische Ambitionen und Hilfsbereitschaft für Benachteiligte unterstellt, selbst wenn man das eigentlich nicht so intensiv ausleben wollte. So kann es passieren, dass man schnell vom gern gesehenen Gast auf Wohltätigkeitsveranstaltungen zum Hoffnungsträger der kleinen Leute wird. Ehe man sich's versieht, wird man von Waisenkindern gebeten, nach ihren verschollenen Eltern zu suchen oder für alte Leute Familienschätze zu bergen.

Man kann seinen Ruhm natürlich auch verwenden, um eine politische Karriere anzuschieben oder in den Adel einzuheiraten. Das bedeutet zwar, dass man bei den wilden Abenteuern ein bisschen kürzer tritt, aber selbst wenn man ein bisschen einrostet, kann man sich ja notfalls selbst wieder aktivieren, wenn es zur Sache geht.

DER REST DER WELT

Piloten und Pilotinnen zieht es in die Ferne, ins Abenteuer. Irgendwo dort draußen muss mehr sein, als man sich im winzigen, muffigen Finsterland vorstellen kann. Viele von ihnen träumen davon, Tarasien zu bereisen und die Geheimnisse des Ostens zu ergründen. Andere wollen Andaspien erreichen und erfahren, was dieses geheimnisvolle Land an Absonderlichkeiten und Kuriositäten bereithält. Man hört Gerüchte über eine weise Herrscherin, die im Einklang mit der Substanz über ihre unzähligen und vielgestaltigen Untertanen herrscht. Auf der anderen Seite gibt es Berichte über mörderische Menschenfresser und Blutopfer. Schließlich gibt es die, die überhaupt die gesamte Welt kartographieren wollen. Abseits der wenigen bekannten Landmassen muss es doch noch mehr geben.

Die Reise dorthin ist allerdings ausgesprochen schwer. Die speziellen klimatischen Verhältnisse des Finsterlandes, die Meeresströmungen und die großen Distanzen machen so eine Expedition zum hochgefährlichen Unterfangen. Dass es in anderen Ländern offenbar keine Feuerampfer und Dampfmaschinen gibt, macht so eine Reise noch aussichtsloser. Es ist mit hoher Sicherheit eine Reise ohne Wiederkehr. Kaum jemand ist bereit, dieses Risiko zu tragen und so ein Opfer zu bringen. Dennoch ist es die wohl größte Abenteuerfahrt, die man sich denken kann.