

Finsterland

INSPIRATION FÜR SPÄHER

von Georg Pils

Dieser Text soll Spielern und Spielerinnen, die sich für Späher 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.

MILITÄRISCHE AUSBILDUNG

Die meisten Späher und Späherinnen werden ursprünglich vom Militär ausgebildet. Viele sind Bauernsöhne und -töchter, die das Leben am Land gewohnt sind und in der Lage sind, sich selbst zu versorgen. Für einige ist die Arbeit als Aufklärer der einzige Weg, der Leibeigenschaft zu entkommen. Die Aufgabe dieser Soldaten und Soldatinnen ist, gegnerische Truppen und Befestigungen zu entdecken und diese Informationen zu melden. Dadurch sind die meisten von ihnen sehr zurückhaltend und vorsichtig. Unbedachte, ruckartige Bewegungen können ihren Tod bedeuten. Sie sind daher oft darauf bedacht, eher abzuwarten und erst zu handeln, wenn sie sich sicher sind. Dadurch kann es zu Konflikten mit heißblütigeren Gruppenmitgliedern kommen. Zusätzlich sind die Späher und Späherinnen des Militärs oft privat einzelgängerisch. Sie müssen alleine mit ihren Problemen fertigwerden und haben daher oft wenig Bedürfnis danach, ihre Erlebnisse mit anderen Leuten zu teilen. Gelingt es allerdings, diesen Panzer zu öffnen, hat man eine Freundschaft fürs Leben gefunden.

FÖRSTER UND WILDERER

Neben den militärischen Spähern gibt es auch all jene Leute, die von der Bewirtschaftung von Jagden leben. Als Förster oder Försterin steht man im Dienste der Gutsherrschaft und hat dafür zu sorgen, dass die Jagd immer interessant ist. Man kümmert sich darum, dass die Tiere im Gebiet gesund sind, dass ein gewisses Gleichgewicht herrscht und dass die Eigentümer ihren Spaß haben können. Auch dieser Beruf ist eher einsam. Viele Förster und Försterinnen geben die Stelle wegen Konflikten mit der Herrschaft auf oder verlieren sie, wenn die Eigentümer und Eigentümerinnen bankrottgehen. Das ist seit dem Großen Krieg immer öfter der Fall: Die Fürstenhäuser haben sich verschuldet, um die Kampfhandlungen zu finanzieren, können sie ihre Kredite nicht zurückzahlen, wird ihr Eigentum eingezogen. So landen viele ehemalige Förster und Försterinnen bei Söldnerkompanien oder als Tagelöhner in den Städten.

Die Wilderer sind eine sonderbare Ergänzung zu den Forstbeamten. Sie leben von der Rebellion und dem Diebstahl. Sie tun das nicht freiwillig, sondern weil es oft die einzige Möglichkeit ist, zu überleben. Bald kommt eine Portion Rebellion dazu. Im Duell gegen die Förster zählen die bessere Beherrschung der Umgebung und die Hilfe der Bevölkerung. Wilderer überleben nur, wenn sie beides haben. Werden sie gefasst, ist ihr Schicksal grauenhaft, da die Herrschaft meistens ein Exempel statuiert.

WILDE EINZELGÄNGER

Die oben beschriebenen Späher und Späherinnen finden sich zwar in der Wildnis gut zurecht, sind aber schlussendlich zivilisierte Personen. Anders verhält es sich mit echten „Wilden“, also Menschen, die ohne zivilisatorische Einflüsse aufgewachsen sind. Damit meinen die doch recht bigotten Finsterländer, dass diese Leute aus der tiefsten Provinz oder überhaupt aus der Fremde kommen. Das Verhalten solcher Charaktere ist ausgesprochen sonderbar und schwer nachzuvollziehen. Sie tragen üblicherweise selbstgemachte Kleidung (wenn überhaupt), sprechen seltsame Dialekte oder Sprachen und kennen die normalen Regeln des Zusammenlebens nicht. Sie sind für die Finsterländer Gesellschaft sowohl kurios als auch exotisch.

Um den Stil zu vervollständigen, kann man auch angemessen primitive Waffen, wie Bögen oder Wurfspeere, verwenden. Ausrüstung aus Holz, Bein und Leder vervollständigt den Eindruck. Sucht man sich dann auch noch einen sonderbaren Dialekt oder eine eigentümliche Art zu sprechen aus, ist die Rolle perfekt.

Alternativ kann man seine Figur auch aus einem fremden Land kommen lassen. Unter Umständen ist der Charakter sogar wesentlich zivilisierter als die Finsterländer, aber durch kulturelle Missverständnisse wird die Sache schwierig. Es bieten sich Andaspier, Tarasier und andere, noch wesentlich eigentümlichere Figuren an.

PRÄZISION UND IMPROVISATION

Das Leben in der Wildnis vergibt keine Fehler. Wer ungeschickt und schlecht vorbereitet ist, ist tot, schlicht und ergreifend. Aus diesem Grund sind die meisten Späher und Späherinnen sehr darauf bedacht, alle Eventualitäten vorzubereiten. Sie achten darauf, dass ihre meistens selbstgemachte Ausrüstung in gutem Zustand ist und nehmen sich die Zeit, auf Qualität zu achten. Wenn sie wirklich etwas kaufen, sind sie darauf bedacht, die besten Waren zu erwerben.

Wenn die Sache allerdings schief läuft, muss improvisiert werden. Wenig überraschend sind sie gerade dann in ihrem Element. Späher und Späherinnen basteln sich aus Dingen, die sie finden, einfache Fallen, Waffen und Ausrüstung zum Überleben. Auch Lebensmittel und Unterkünfte sind kein Problem. Späher und Späherinnen, die Erfahrungen in der Stadt haben, können auch aus Abfällen und Müll improvisieren. So treten sie dann auch auf. Solche Leute sind dann von Lumpensammlern kaum zu unterscheiden.

Der mobile Lebensstil der Spähertruppen führt dazu, dass sie Schwierigkeiten mit der Sesshaftigkeit haben. Ihre Unterkünfte sind entweder karg oder vollgeräumt mit Unrat und Tinnel. Die meisten von ihnen schaffen es nicht, Familien zu gründen und leben für Finsterländer Verhältnisse in Unehre.

URBANE AUFKLÄRER

Die Sicherheitskräfte des Finsterlandes haben einige Schwierigkeiten, die Übersicht in den wachsenden Elendsvierteln um die Großstädte zu bewahren. Zu diesem Zweck beschäftigen sie einige Leute, oft aus Gefängnissen und Straflagern rekrutiert, um für Ordnung zu sorgen. Diese Leute sind meistens unbeliebt und stehen in der ständigen Gefahr, von den „Einheimischen“ niedergemacht zu werden. Sie sind allerdings eine wichtige Quelle für Detektive und Polizeitruppen.

Neben diesen wenig vertrauenserweckenden Gestalten gibt es noch sonderbarere Späher und Späherinnen in der Stadt. Diese Leute stammen oft aus gutem Haus und gehören zum Umfeld von Studentenverbindungen und jungen Romantikern. Diese Leute verkleiden sich als Wilde und erleben Abenteuer in den Tiefen der Stadt. Einige von ihnen kombinieren ihre Wildnis-inspirierten Gewänder mit urbanen und technischen Elementen. Ihre Auftritte sind sehr eigenartig und werden von der Presse immer wieder aufgegriffen, um die Dekadenz der Jugend zu thematisieren. Durch die Routine im Überleben werden diese Jungen Wilden sehr gut im Überleben in der Großstadt.

BEGLEITER

Um in der Wildnis zu überleben, haben viele Späher und Späherinnen Tiere als Begleiter. Sie sind abgerichtet, der Person zu helfen und leisten ihr Gesellschaft in der Einsamkeit. Viele Späher und Späherinnen haben einen Jagdhund, vielleicht auch einen abgerichteten Vogel. Einige haben sogar Pferde und, sollten sie magisch begabt sein, sogar arkane Helfer.

Erfolgreiche Späher und Späherinnen scharen ganze Gruppen um sich, die ihnen bei Gefechten zur Seite stehen und ihnen den Rücken freihalten. In diesem Fall werden aus den Spähern und Späherinnen eigentlich Anführer von Miliztruppen. Viele dieser Einheiten wurden während des Großen Krieges auch hinter den Linien eingesetzt, um Aufständische, Flüchtlinge und Partisanen zu bekämpfen. Einige der damals Beteiligten haben noch Rechnungen offen oder unausgesprochene Gründe, ihre Taten zu bereuen.

ASTRALE FORSCHUNG

An Magischen Universitäten herrscht nach wie vor reges Interesse an den Geheimnissen anderer Sphären. Die eher leicht zu erreichende Höllische Sphäre wird von Expeditionen immer wieder besucht, allerdings ist die Reise dorthin extrem gefährlich. Auch nur kurze Abstiege in die infernalischen Tiefen können durch minimale Fehler im Desaster enden. Aus diesem Grund rekrutieren die Akademien Experten und Expertinnen für das Überleben in extrem feindlichen Umgebungen. So kommen Späher und Späherinnen in die Situation, sich an den außergewöhnlichsten Orten zurechtfinden zu müssen.

Reisen in die Hölle hinterlassen allerdings ihre Spuren. Die Personen, die sich in dieses bizarre und lebensfeindliche Umfeld vorwagen, erleben dort höchst sonderbare Dinge, die ihren Geist und ihren Körper langsam verändern. Wer einige Expeditionen hinter sich hat, muss feststellen, dass sich seine Wahrnehmungen, seine Erinnerungen und seine Gefühle verändern. Irgendwann treten dazu noch körperliche Veränderungen auf. Oft bleibt nichts anderes über, als die Betroffenen in Sanatorien einzuweisen. Späher und Späherinnen, die sich dieses Schicksal ersparen wollen, tauchen unter und leben von da an im Geheimen. Durch ihre Kontakte mit der Höllischen Sphäre sind sie oft magisch begabt oder sogar in der Lage, die Kreaturen der anderen Welt hineinzuziehen.

HALBMENSCHLICHES

Nicht alle Späher und Späherinnen kennen ihren Stammbaum genau. Wer in der Einöde oder in den Tiefen der Wildnis aufwächst, hat unter Umständen eher ungewöhnliche Vorfahren. So gibt es Gerüchte, dass einige der besten Aufklärer ein bisschen Erlenvater in ihrer Familie haben. Diese Leute sind oft recht attraktiv und üben eine unheimliche Faszination auf ihre Umwelt aus. Gleichzeitig lösen sie in den meisten Menschen eine tiefe Beunruhigung aus. Irgendwas stimmt nicht an ihren Augen. Selbstverständlich sind solche Überlegungen bestenfalls Legenden.

Ähnlich absurd sind die Überlegungen, dass einige Bewohner und Bewohnerinnen der tieferen Urwälder des Finsterlandes Trolle in ihrer Verwandtschaft hätten. Die Idee ist bestenfalls beleidigend und schlimmstenfalls völlig absonderlich.

SCHAMANISMUS UND RELIGIOSITÄT

Das Jagdglück spielt im Leben der Späher und Späherinnen eine große Rolle. Gelingt es ihnen nicht, ihre Beute zu finden und zu erlegen, müssen sie auf Wurzeln und Beeren zurückgreifen. Das bringt einen gewissen Aberglauben mit sich. Man erbringt vor der Jagd ein kleines Opfer, meistens Blut oder Räucherware und lässt den Göttern und Geistern des Waldes einen Teil der Beute, um sie milde zu stimmen. Ebenso muss man die entsprechenden Riten zu den Sonnwenden und Äquinoktien einhalten, wenn man nicht im nächsten Jahr dafür büßen will.

All diese urtümlichen Rituale werden von der Finsterländer Kirche mit großer Skepsis betrachtet. Die Priester und Priesterinnen versuchen, den Gläubigen solche Sachen auszureden und wenn nichts hilft, diese Riten wenigstens in den offiziellen Kult einzubinden. Die Gründe dafür sind übrigens nicht von der Hand zu weisen: Viele der mystischen Bräuche haben tatsächlich Wirkungen, ein unerfahrener Schamane oder eine ahnungslose Hexe kann damit allerdings furchtbare Katastrophen auslösen. Das ist den Klerikern normalerweise nicht bekannt, wird aber durch ausreichend Dogmatik kompensiert.

Auf jeden Fall kann es bei der Zusammenarbeit zwischen Spähern und Späherinnen und sehr religiösen Charakteren leicht zu Spannungen kommen.

DAS BAND ZUR GRUPPE

Spielt man einen Späher oder eine Späherin, läuft man Gefahr, dass der eigene Charakter ein Einzelgänger wird, der vorgeht und die Gruppe zurücklässt. Das kann manchmal praktisch sein, wird aber zu Frust führen, wenn man den Spielleiter fordert, während die anderen Spieler und Spielerinnen zuhören dürfen. Gleichzeitig muss man dann immer warten, bis die anderen nachgekommen sind.

Um dieses Problem zu lösen, bietet es sich an, die Gruppe einzubinden. Wenn der Späher oder die Späherin schnell gute Vorarbeit leistet, können alle anderen Charaktere folgen und gleich handeln. Dadurch wird der Spielspaß gewahrt und man hat zusätzlich die Möglichkeit, vor Publikum zu glänzen.