

Finsterland

INSPIRATION FÜR BARBAREN

von Georg Pils

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

AUS WILDEN LANDEN

Das klassische Finsterländer Bild des Barbaren entspricht dem hünenhaften, urtümlichen Krieger aus der Fremde, der nur mit dem Lendenschurz bekleidet durch die endlosen Steppen zieht und dort mordet und schändet. Woher dieses Bild genau stammt, ist unklar. Die Naturvölker, mit denen Finsterländer Forscher und Entdecker bis jetzt Kontakt hatten, waren eher harmlos, freundlich und zurückhaltend. Einige Philologen vermuten, dass die Vorstellung von den mörderischen Riesenbarbaren eigentlich aus der Finsterländer Mythologie stammen. Dennoch werden Fremde, die ins Finsterland kommen, normalerweise genau so behandelt. Diese „Wilden“ sind oft Sklaven, die von skrupellosen Menschenjägern gefangen wurden und dann wie Vieh am Markt verkauft wurden. Sie leben dann als Attraktion im Finsterland, werden zur Belustigung vorgeführt oder sogar im Zoo ausgestellt. Manchen von ihnen gelingt die Flucht und sie leben dann in dieser sonderbaren und oft unverständlichen Gesellschaft. Andere wiederum finden Arbeit beim Film, wo sie als edle Prinzen, monströse Berserker oder niedliche Fremdlinge auftreten. Mit ein wenig Glück können sie so ihre Unabhängigkeit und den Respekt der Massen erlangen.

VERLOREN IN DER WILDNIS

Ein anderes typisches Beispiel für Barbaren sind jene Finsterländer, die durch ein Versehen oder einen Unfall in der Natur ausgesetzt wurden. Dazu muss man nicht einmal in fremde Länder blicken. Durch die totale Verwüstung des Großen Krieges sind einige Leute alleine in der absoluten Einsamkeit aufgewachsen. Manche wurden von Tieren großgezogen, andere sogar von den seltsamen, übernatürlichen Kreaturen, die sich im Schatten der Wirklichkeit angesiedelt haben. Werden sie gefunden, bietet sich die Gelegenheit für Wissenschaftler und Forscherinnen, diese Menschen in die Gesellschaft einzuführen. Die Methoden, die dabei verwendet werden, sind oft neuartig und unerprobt. Dabei kommt es immer wieder zu sonderbaren und beunruhigenden Zwischenfällen, weil einfach versucht wird, die Findelkinder zurechtzubiegen. Solche Menschen sind dann in keiner Welt wirklich angekommen. Sie haben immer noch ihre eigene Sprache und ihre gewachsenen Umgangsformen, sind aber gleichzeitig mit den Regeln der modernen Welt vertraut. Es benötigt viel Selbstbeherrschung, um das zu ertragen.

ERHABENE KULTUREN

Die Finsterländer Bevölkerung sieht ihre Kultur als die einzig würdige und entwickelte Lebensweise an. Durch die geographische Isolation und die Schwierigkeiten mit der Hochseeschiffahrt sind die Finsterländer nur mit zwei anderen Kulturen in Kontakt, den Tarasiern und den Andaspier. Während die tarasische Kultur einen tiefgreifenden Einfluss auf die heimische Lebensweise hat und hatte, ist über die Andaspier kaum etwas bekannt. Das Finsterländer Bild der Tarasier ist sehr stark von den westlichen Provinzen des Großkhanats geprägt. Für den durchschnittlichen Finsterländer sind Tarasier kleine, gedrungene Gestalten, die auf ebenso kleinen und gedrungenen Pferden über die Steppen des Ostens jagen und als Händler und Krieger leben. Dass Tarasien in Wirklichkeit ein unglaublich großes Land mit hunderten von Kulturen ist, entgeht ihm völlig. Folglich ist man dann auch sehr überrascht, wenn man dann den kultivierten und distinguierten Ehrenleuten und Beamten der Hauptstadt begegnet.

Die Andaspier sind eine völlig andere Angelegenheit. Es gab in der Finsterländer Geschichte kaum Kontakt mit dieser mysteriösen Kultur aus dem Süden. Soweit man das rekonstruieren kann, dürften die Andaspier Untertanen einer erleuchteten Monarchie der Vernunft sein. An ihrer Spitze steht angeblich die Priesterkönigin Yokanhe, die unsterblich und über alles Menschliche erhaben sein soll. Die Andaspier selbst sollen vielfältig und oft kaum menschlich sein. Insgesamt ist viel des Wissens der Finsterländer mythologisch und das Ergebnis sonderbarer Missverständnisse. Das allgemeine Bild in der Öffentlichkeit ist allerdings ein anderes: Die Andaspier sollen buntgescheckte Krieger mit wilden Tätowierungen und mörderischen Messern sein.

Insgesamt dürfte es für Finsterländer kaum möglich sein, sonderbare Fremdlinge voneinander zu unterscheiden.

TÄGLICHE GRAUSAMKEITEN

Will man allerdings Barbarei erleben, muss man nicht außerhalb der Grenzen des Landes suchen. Die Straßen des Finsterlandes sind von Elend und Verwahrlosung überzogen. Die Menschen, die in diesem Chaos überleben, besitzen keine Achtung vor dem Leben ihres Nächsten und sind in einer Welt völliger Rechtlosigkeit gefangen. Während die Priester und Volksbildner davon erzählen, wie die Sitten verfallen und die Sünde überhand nimmt, wächst Generation um Generation in der Verzweiflung einer unmenschlichen, vom Krieg zerfressenen Gesellschaft auf. Auch diese Menschen können Barbaren sein. Um zu überleben, schließen sie sich zu Banden zusammen, die ihre Mitglieder grausamen Initiationsriten unterziehen und ihnen ihr Zeichen aufdrücken. Diese Barbaren der Städte sind wild und brutal. Es fällt ihnen schwer, sich in die Gesellschaft einzugliedern und sie werden dementsprechend einfach isoliert und in Gefängnissen, Lagern und Irrenhäusern „gehalten“. Manche von ihnen verfügen allerdings über außergewöhnliche Talente, die nur entdeckt werden müssten, um diesen Wildfängen ein neues Leben zu ermöglichen.

SINNLICHE VERFÜHRUNG

Die komplizierten Regeln der Finsterländer Sittlichkeit öffnen dem ungestümen, wilden und nicht zuletzt urtümlichen Barbaren Tür und Tor. Die Damen und Herren von Stand lassen sich vom ungezwungenen Charme und der rauen Natürlichkeit der Barbaren beeindrucken. Neben einer solchen Gestalt sehen der Salonlöwe und die Gesellschaftsdame ins Hintertreffen gedrängt. Die animalische Ausstrahlung genügt, um Damen in ihren Korsetten den Atem zu rauben und Herren dazu zu zwingen, sich vor Röte abzuwenden. Solche Barbaren drängen auf die soziale Bühne und reüssieren dort durch ihre Exotik und ihre Verachtung der Gepflogenheiten. Denen, denen es gelingt, die Regeln der Etikette zu meistern und dann zu ignorieren, stehen die Herzen der Mächtigen offen.

KAMPFKÜNSTE

Die Finsterländer Bildungsschriften weisen dem Barbaren mörderische Wut und Raserei zu, die ihn zur Vernichtungsmaschine machen. In ihrem Bluttausch ignorieren sie schwerste Verletzungen und treiben ihre Feinde mit wildem Gebrüll vor sich her. Es ist aber nicht notwendig, einen Barbaren so zu gestalten. Vielmehr können sich seine Kampffähigkeiten auch darauf zurückführen lassen, dass er auf eine völlig unkonventionelle Art ficht und durch asketische Meditation in der Lage ist, geschlagene Wunden zu verdrängen. Wie dem auch sei, ein Barbar ist ein Kämpfer und er wird damit zu Recht kommen müssen, dass er von seinen Gegnern gefordert wird. Glücklicherweise sind die Kriegertraditionen der barbarischen Länder zwar fremdartig, aber hochgradig ehrenhaft. Es empfiehlt sich daher, eine Reihe von Riten und Traditionen für den Barbaren festzulegen, um seine Exotik herauszustreichen. Dazu könnten ein spezieller Gruß, aufputschende Gesänge oder absonderliche Totenriten gehören.

ZEICHEN DER EHRE

Als Fremder in einem fremden Land sind die Barbaren dazu gezwungen, sich an ihren Traditionen und Mysterien festzuhalten. Ihre wilde und unzivilisierte Natur wird durch einen strikten Ehrenkodex und dazugehörige Symbole gebündelt. Dazu gehören Tätowierungen, spezielle Kleidungsstücke, ritueller Körperschmuck oder gar Schmucknarben. Diese Zeichen erinnern den Barbaren an seine Ursprünge und an die Bedeutung seiner Schwüre. Es kann durchaus interessant sein, in der Rolle des Barbaren eine gestelzte Sprache zu wählen, vielleicht sogar von sich in der dritten Person zu sprechen. Gelegentliche falsch verwendete Worte und überzogene Dramatik unterstreichen das Ganze. Man kann die Gelegenheit auch nutzen und den Charakter immer wieder spezielle Riten vollziehen lassen, an denen die interessierten Mitspieler und -spielerinnen dann teilnehmen müssen. Dabei kann es sehr schockierend zugehen. Im Zusammenhang mit der Gruppe sei auch zu erwähnen, dass die anderen Charaktere vielleicht vom Barbaren aufgenommen werden, wenn sie sich würdig erweisen.

SIPPEN

In den bisherigen Beispielen ging man davon aus, dass der Barbar quasi als Einzelgänger durch das Finsterland zieht. Das muss nicht unbedingt sein. Einerseits kann man natürlich eine Barbarengruppe aufstellen, die verschiedene Konzepte vereint. Das könnten der Schamane, die Kriegerin, der Späher oder die Fürstin sein. Ein nettes Extra könnten noch das Halbblut und der ethnologische Enthusiast, der von den Barbaren aufgenommen wurde, sein.

Man kann auch als Spielleiter andere Barbaren in Gruppen auftreten lassen. Diese könnten verschiedener Meinung über den Charakter sein. Hat er seine Ahnen weiter geehrt? Ist er zu Finsterländisch geworden? Hat man Rache für ermordete Familienmitglieder genommen oder den Fluch vom eigenen Clan genommen? Gleichzeitig kann es gut sein, in diesen Kulturkreis, in dem man ja selbst langsam fremd wird, zurückzukehren, wenn auch nur für kurze Zeit. Eine Reise zurück in das Land der Vorfäter kann eine vollständige Kampagne bilden.

MONSTRÖSE GEFÄHRTEN

Einige Barbaren umgeben sich mit den monströsen Kreaturen ihrer Heimat. Während im Finsterland normale, harmlose Tiere leben, toben in anderen Ländern wilde Bestien, die ebenso unberechenbar wie gerissen und tödlich sind. So zumindest stellt sich der durchschnittliche Finsterländer die Fauna anderer Gegenden vor. Die Lebewesen, mit denen Barbaren zusammenleben, sind dann oft außergewöhnliche Sensationen, die wo immer sie auftauchen für Verblüffung sorgen. Auch wenn sie völlig harmlos sind, gibt es immer eine Menge Aufregung, wenn man sie in der Öffentlichkeit vorführt. Gerade außergewöhnliche Reittiere sorgen für Interessierte Blicke. Hier kann man Barbaren direkt in Kontakt mit der Öffentlichkeit treten lassen und seine Besonderheit herausstreichen.

ZAUBERKÜNSTE DER FREMDE

Die barbarischen Völker beherrschen die Kunst der Zauberei ebenso wie ihre zivilisierten, Finsterländer Gegenparts. Gleichzeitig ist deren Magie anders aufgebaut und bewirkt oft außergewöhnliche Effekte. Es empfiehlt sich, die Fähigkeiten magisch talentierter Barbaren anders zu beschreiben als die akademischer Magier, selbst wenn sie keine Druiden, Schamanen oder Hexen sind. Man kann entweder Zaubersprüche aus dem Almanach auswählen oder die vorhandenen Fähigkeiten umgestalten. Regeltechnisch könnte man das Ergebnis gleich behandeln, spielerisch sollte man eine eigene Präsentation finden. Zur Inspiration für tarasische Magie kann man im entsprechenden Dokument auf der Webseite nachlesen. Bei Andaspiern sei gesagt, dass die dorigen Künste auf der Beherrschung des Wortes und der geheimnisvollen Bedeutungen seiner Buchstaben aufbauen. Man greift auf eine Vielzahl von abstrakten, dämonisch wirkenden Helfergeistern zurück und umgibt sich mit hochkomplexen Schutzzeichen. Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf!