

# Finsterland

## FINSTERLAND - 80

von Georg Pils

*Aufgrund der wiederholten Nachfrage und der allgemeinen Leiwandheit der Idee veröffentliche ich im Laufe der Zeit die Unterlagen zum finsterland – 80er Setting. Um es vom ursprünglichen Finsterlandhintergrund zu unterscheiden, wird es klein geschrieben.*

*Es obliegt dem Spielleiter zu entscheiden, ob die hier beschriebene Zukunft des Finsterlandes wirklich so stattfindet. Man kann es wie die Ereignisse behandeln, die für die „klassische“ Spielwelt vorgeschlagen werden.*

*Alle Informationen in diesen Dokumenten sind provisorisch. Sie können zum Spielen verwendet werden, können aber zu einem späteren Zeitpunkt überarbeitet werden. Ich freue mich über Feedback.*

### GEGNERKONZEPTE - TROLLE

#### **Trollgiganten**

Die Existenz dieser Kreaturen ist eher spekulativ. Es ist unklar, ob sie jemals existiert haben, selbst wenn einige Wissenschaftler argumentieren, dass die riesigen Knochen, die man manchmal bei Ausgrabungen findet, nicht von Drachen, sondern von diesen enormen Wesen stammen sollen.

Bis jetzt hat sich noch niemand die Mühe gemacht, darüber die Trolle zu befragen, wobei das auch wenig aufschlussreich sein würde. Unter den wenigen verbliebenen Schamanen gibt es eine Reihe von mündlichen Überlieferungen, die von einem großen Ritus erzählen. Dieser soll alle Trolle in der Umgebung zusammenrufen und versammeln. Dann geht die Legende, dass sie sich zu einem gewaltigen Wesen verbinden, das dann enorme Zerstörung bringt.

Diese gesamte Mythologie gehört zu einem größeren Kreis von Legenden, die sich auf die Alten Götter beziehen. Diese wurden offenbar von den menschlichen und trollischen Schamanen der Urzeit angebetet. Die Riten und Mysterien dieser Zeit haben noch heute ihr Echo.

Jene, die sich mit dem Thema näher beschäftigen, gehen davon aus, dass die Trollgiganten möglicherweise als Gefäße der Alten Götter gedient haben. Ob sie allerdings Körper als Waffen oder als Gefängnisse sein sollten, verschweigen die Quellen.

#### **Trollkönig**

Die Idee, dass so unorganisierte und chaotisch wirkende Wesen wie Trolle einen König haben könnten, erscheint den meisten Personen völlig widersinnig. Trolle haben keine staatlichen Strukturen, keine Hierarchien und keine Gesetze. Was also ein König mit ihnen zu tun haben soll, ist unklar.

Und dennoch halten sich hartnäckige Gerüchte, dass es einen geheimnisvollen, verborgenen König geben soll. Er soll hochgewachsen und kräftig sein, für trollische Verhältnisse gutaussehend und würdevoll. Der Trollkönig sei klug und weise, erzählt man sich. Er führt einen uralten, heiligen Speer, der von sämtlichen Schamanen seines Volkes gesegnet wurde und er soll ein Meister der Zauberkunst sein. Auf seiner Stirn soll eine Krone aus den Fängen und Krallen aller Wesen, die sich ihm entgegengestellt haben, ruhen.

Die Geschichten und Sagen vom Trollkönig werden unter den jungen, ziellosen Trollen erzählt. Sie warten auf ihren Erlöser und Anführer, der die anderen Wesen niederwerfen wird und den Trollen und den Alten Göttern endlich ihren wohlverdienten Platz auf der Welt geben wird. Es gibt Gerüchte, wonach der Trollkönig ein Kompositwesen ähnlich den Trollgiganten sein soll. Wenn das so sein sollte, würde es erklären, warum radikale Trollschamanen nach jeglicher Aufzeichnung über alte Riten und Tränke suchen, während die gemäßigten versuchen, gerade deren Wiederentdeckung zu verhindern.

## **Trollkrieger**

Die traditionelle Lebenswelt der Trolle verlangte, dass junge aggressive Trolle zusammengefasst wurden und in die Wildnis ausgestoßen wurden. So mussten sie einige Jahre am Rande der trollischen Gemeinschaften existieren. Sie lebten in Kriegerkulturen, die sich selbst versorgten, Konflikte mit anderen ähnlichen Gruppen austrugen und sich in verschiedenen Mutproben maßen. Klarerweise starb dabei der Großteil dieser jungen Krieger. Die wenigen, denen es gelang, diese Zeit zu überstehen, wurden in der Gemeinschaft aufgenommen und bildeten die Clique der Häuptlinge oder die Wachen der Schamanen.

Während die meisten ursprünglichen Traditionen aufgegeben wurden, hielt sich diese Art zu leben in einigen Stämmen. Die Kriegerkulte bilden einen letzten Rahmen, in dem sich die jungen Trolle orientieren können. Sie stellen die jungen Leute vor gewisse Herausforderungen und erwarten, dass diese alles versuchen, um sie zu bewältigen. Die hohen Todesraten der Kulte sind ein Zeichen dafür, dass diese Prüfungen immer noch wirken.

Es gibt allerdings so etwas wie eine Gegenbewegung. Immer mehr Mütter bemerken, dass ihre Kinder verlässlich überleben. Zwar ist die Kinder- und Müttersterblichkeit der Trolle nach wie vor wesentlich höher als bei Menschen oder Eisenmeistern (zumindest, soweit man das beobachten kann), aber der Wert des trollischen Lebens scheint zu steigen, auch unter dem Einfluss der Trollfreunde. Das führt zu Spannungen mit den Kriegerkulturen, die nicht einsehen, weshalb sie auf so etwas Rücksicht nehmen sollen.

## **Trollschamanen**

Es gibt kaum noch echte Schamanen, die nach den ursprünglichen Traditionen aufgezogen wurden. Wie auch bei Menschen war der Schamanismus oft weniger das Ergebnis einer willentlichen Entscheidung, sondern eher das Resultat angeborener Verbindungen zu anderen Sphären. Die so „Gesegneten“ wurden von den Schamanen aus der Gemeinschaft entfernt und initiiert. Wenn sie diese brutalen Riten überlebten, wurden sie zu den Hütern der Geheimnisse der Trolle.

Der Bruch durch den Einmarsch der Menschheit in die Urwälder der Trolle zerschlug diese mündliche Kette in die Vergangenheit. Jahre und Jahrzehnte der Verwirrung und Ziellosigkeit taten das Ihrige, um die Verbindung zu trennen. Alles, was jetzt als Schamanismus verkauft wird, ist eigentlich entweder erfunden, oder von Menschen abgeschaut. Folgerichtig funktionieren viele der Zauber nicht oder verursachen unkontrollierbare Effekte.

Die neue Magie der Trollschamanen mag zwar noch nicht an die Macht der alten Künste heranreichen, aber sie bringt dennoch sonderbare Fähigkeiten hervor. So werden zum Beispiel Verbindungen zu unerwarteten Geistern geschaffen. Während die alten Schamanen vor allem auf Tier- und Pflanzengeister der Finsterländer Urwälder zurückgriffen, sind sie jetzt oft mit den Kreaturen der Großstädte verbunden. Einige von ihnen verbinden sich sogar mit Wesen der Ordnenen Sphäre, was ausgesprochen sonderbare Wirkungen zeigt.

Insgesamt ist das Schamanentum im Fluss. Was früher galt, ist heute nichts mehr wert und in ihrer Verzweiflung erschaffen sie eine neue Welt.

## **Trollvandalen**

Während die meisten Trolle zurückgezogen in ihren Siedlungen und Elendsvierteln hausen und außer kleinen Diebstählen und Bettelei keine Probleme machen, gibt es auch jene unter ihnen, die tatsächlich Chaos verursachen. Die Presse nennt sie Vandalen, Chaoten und Störenfriede. Diese jungen Trolle versammeln sich, um Menschendinge zu stehlen, Wohnungen und Geschäfte zu verwüsten und Leute zu belästigen und zu verprügeln.

Die Vandalen gehören zum Umfeld der Kosackensöhne und der Schlacke und leben auch oft mit ihnen zusammen. Sie sind in die größere organisierte Kriminalität verwickelt, sehen das aber meistens nicht als Weg zum Reichtum, sondern vielmehr als Gelegenheit, die Sau rauszulassen und alles durcheinanderzuwirbeln. Mehr noch als ihre menschlichen Verbündeten sind sie wirklich nur auf Anarchie aus.

Gleichzeitig sind sie ein möglicher Entwicklungspfad der trollischen Gesellschaft. Sie lassen sich auf die menschliche Technologie ein und können sie zumindest grundsätzlich nutzen. Viele von ihnen passen Menschengenstände an ihre Bedürfnisse an. So anstrengend und laut sie sein mögen, sind sie doch der erste vielversprechende Zugang der Trolle zu ihrer neuen Umgebung.

Für die alten, traditioneller orientierten Trolle sind die Vandalen natürlich eine Schande, von der sie sich fernhalten, so gut sie können. Den Jungen ist das ganz recht.