

Finsterland

INSPIRATION FÜR DRUIDEN

von Georg Pils

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

HEXEN, DRUIDEN UND SCHAMANEN

Obwohl die Organisation als „Druidenzirkel“ bezeichnet wird, deckt sie eine ganze Reihe von ähnlichen Verbindungen, wie Hexenzirkel oder Schamanenbünde ab. Zwischen diesen Gruppen gibt es recht gravierende Unterschiede. Druiden verehren die Alten Götter. Die Geister, die sie beschwören, sind Diener und Sendboten dieser ertümlichen und wahnsinnigen Wesenheiten. Sie sind die Quellen der Zauberkunst der Druiden. Den meisten Mitgliedern solcher Zirkel ist nicht wirklich bewusst, welche Rolle die Alten Götter in ihrem Weltbild spielen. Vielmehr versuchen sie, diesen Aspekt auszublenden: Ihre Riten dienen auch dazu, diese uralten Monster zu beruhigen und zu besänftigen.

Hexen haben eine andere Vorstellung der Wirklichkeit. Sie sehen sich als Bewahrerinnen der uralten matriarchalischen Traditionen. Ihre Kulte dienen der Fruchtbarkeit und der Verbreitung der Menschheit. Sie bewahren die Mysterien der Geburt und des Todes und halten die Gemeinschaft zusammen. Religiöse Fragen sind für sie eher uninteressant, da die Natur ihres Glaubens in der physischen Fortpflanzung liegt. Dabei sind theoretische Fragestellungen eher hinderlich.

Die Situation der Schamanen ist wiederum eine andere. Sie sind aus verschiedenen Gründen in der Lage, in andere Sphären zu sehen und sind folglich nicht in der Lage, die Ebenen der Wirklichkeit auseinander zu halten. Aus diesem Grund sind sie fähig, ungeahnte Erkenntnisse zu erlangen, sind aber gleichzeitig für sich selbst und andere eine Gefahr. Sie klammern sich an die verschiedenen Geister, um in der Wirklichkeit verankert zu bleiben.

INITIATION UND KRANKHEIT

Um Teil einer solchen Organisation zu werden, muss man eine Initiation durchstehen. Diese ist immer ein traumatisches Erlebnis, durch das das Kind im Menschen abgetötet werden soll. Es gehört zum Übergang ins Erwachsenenalter. Typische Druideninitiationen beinhalten eine mystische Jagd, Mutproben und schließlich die Konfrontation mit dem eigenen Tod. Beispielsweise werden Initianden lebendig begraben oder beinahe ertränkt. Die anderen Druiden wachen dabei über die Sicherheit des Prüflings, es kommt aber durchaus vor, dass dieser dabei schwer verletzt wird oder gar stirbt.

Die Initiation der Hexen beginnt findet durch die erste Monatsblutung und die damit verbundenen Riten statt. Potentielle Kandidatinnen werden nach ihrer Menstruation herausgepickt und geprüft. Auch hier müssen schmerzhafteste Prozeduren überstanden werden. Von Tätowierungen, Ziernarben bis zu Verstümmelungen ist alles möglich. Jede Sippe hat ihre eigenen Vorstellungen, woran man eine Hexe erkennen soll. Diese Zeichen hinter sich zu lassen, ist so gut wie unmöglich, sollte man versuchen, die Sippe zu verlassen.

Die meisten Schamanen haben schwerwiegende psychische Krankheiten. Viele sind Epileptiker oder wurden bei ihrer Initiation mit sonderbaren, giftigen Substanzen gefüttert, die ihren Geist öffnen sollen und sie dabei in den Wahnsinn treiben. Schamanen leben üblicherweise in abgeschlossenen Gemeinschaften am Rande von Siedlungen. Es ist für sie ein leichtes, einfach davon zu wandern, wenn ihnen danach ist.

DER KREISLAUF DER NATUR

Da Hexen, Schamanen und Druiden aus sehr traditionellen Gesellschaften stammen, spielt die mechanisch definierte Zeit für sie so gut wie keine Rolle. Die natürlichen Kreisläufe von Sonne und Mond dienen als Orientierungshilfe, für alles andere muss man sich Zeit nehmen. Dementsprechend sind Vereinbarungen mit ihnen üblicherweise schwierig. Wie andere religiöse Menschen müssen auch sie im Laufe des Tages, der Woche und des Jahres gewisse Rituale vollführen und Feiertage begehen. Die Meisten von ihnen sind dabei sehr streng und freuen sich, wenn man sich ihnen anschließt. Als Druiden, Schamane oder Hexe begleitet man die Mitglieder der Gemeinschaft von der Wiege bis zur Bahre. Verlässt man seine angestammte Umgebung, findet man sich schnell im Herzen einer neuen Gemeinschaft wieder. Durch ihre Fähigkeiten und ihre selbstbewusste Art sind die Fremden oft herzlich willkommen. Manche Druiden, Hexen oder Schamanen gehen dazu über, von Ort zu Ort zu reisen und im Rhythmus der Natur zurückzukehren, um zu helfen und über ihr Werk zu wachen.

DAS LEBEN IN DER STADT

Auf den ersten Blick erscheint die Stadt als Gegenpol zum Landleben. Sie bietet zwar Anonymität und Vielfalt, aber sie ist auch ein einzigartiges Ökosystem, das einer ebenso großen Vielfalt an Lebewesen Unterschlupf bietet. Eine Hexe, ein Schamane oder ein Druiden kann auch in der Stadt existieren. Auch hier leben Menschen in engen Gemeinschaften, zum Beispiel in kulturellen und religiösen Minderheiten. Für sie ist der Charakter dann ein wichtiger Ankerpunkt. Er kann seine Fähigkeiten nutzen, um die unzähligen Lebewesen der Umgebung zu beherrschen, zu lenken und für die Gemeinschaft einzusetzen. Auch in der Stadt gibt es Initiationsrituale, die in ihrer archaischen Brutalität jenen am Land in nichts nachstehen.

Eine solche Figur muss allerdings keineswegs zur Unterschicht gehören. Gerade durch die Verbindung mit dem ursprünglichen Mutterland können solche eng verknüpften Gruppen sehr einflussreich und wohlhabend sein. Ihre sonderbaren Riten können dann mehr schlecht als recht in die allgemeine Religion eingebaut werden und so überleben. Manchen Hexen, Schamanen oder Druiden wächst ihre Macht auch über den Kopf und sie errichten regelrechte Kulte um sich. Meistens werden dabei die uralten Traditionen mit aktuellen Vorstellungen verbrämt. Den konservativeren Mitgliedern ihrer Sippen geht so etwas natürlich gehörig gegen den Strich.

DAS BLUT DER MACHT

Für sämtliche traditionelle Kulturen ist das Blut der Lebenden ein Zeichen der Macht. In allen Riten kommen Blutopfer vor, allerdings werden sie oft sehr sublimiert vollzogen. Beispiele dafür sind die Verwendung von Wein, rotem Wachs oder Schlamm. Um die mystische Energie des Opfers zu entfesseln, sind oft komplexe Riten notwendig. Durch sie können traditionelle Zauberer Lebensenergie übertragen und so heilen oder verletzen. Sie können auch die Zukunft des Opfernden vorhersagen oder Verbindungen schaffen. Die Amtsmagier sehen solche Zauberei nicht gerne und versuchen, diese nicht-akademischen Magier dingfest zu machen. Immerhin sind solche Riten auch gefährlich: Die dabei freigesetzte Energie kann Dämonenportale aufstoßen oder in die Umgebung entweichen. Dabei kann es zu höchst bizarren und beunruhigenden Phänomenen kommen. Schließlich sollte man erwähnen, dass solche Hexenkünste auch andere Wesen anlocken, zum Beispiel Trolle oder Erlenväter.

ALTE GÖTTER

Die Alten Götter spielen in den traditionellen Formen der Zauberkunst und Religion eine wichtige Rolle. Sie sind monströs und für Menschen gänzlich unverständlich. Soweit man das beurteilen kann, sind sie bereit, das Universum derzeit existieren zu lassen, es hindert sie allerdings nichts und niemand daran, das von einem Augenblick auf den nächsten zu ändern. Um mit dieser wahnwitzigen Bedrohung fertig zu werden, begannen die Druiden, ihnen Opfer darzubringen. Dazu gehörten Tier- und Pflanzenopfer ebenso wie Menschenopfer. Man muss allerdings dazu sagen, dass Menschenopfer im klassischen Sinn nur von besonders dekadenten oder hoffnungslosen Kulturen erbracht wurden. Man greift dabei eher auf Blutgaben oder auf die rituelle Verbrennung von Toten zurück. Das Bild, das sich die Druiden von den Alten Göttern machen, ist recht sonderbar: In den wenigen existierenden Aufzeichnungen werden sie als riesige, schwebende Schriftzeichen beschrieben. Manche Anthropologen spekulieren, dass der Glaube an die Alten Götter entstand, um den Konflikt mit den Kulturen mit Schrift zu erklären und Angriffe zu legitimieren. Immerhin sind die Druidenkulte fast alle analphabet.

Symbole, Legenden und Metaphern

Durch diese Schriftlosigkeit zeichnet sich die Kultur der Druiden, Schamanen und Hexen durch die orale Tradierung ihrer Geschichte aus. Initianden und Initiandinnen müssen die Geschichten und Legenden ihrer Gesellschaft auswendig lernen und diese auf Befehl rezitieren können. Fehler werden unbarmherzig bestraft, schließlich gibt es sonst keine akzeptable Möglichkeit, das Wissen zu bewahren. Versuche, dieses alte Wissen aufzuschreiben, scheitern an der Engstirnigkeit der Älteren. Wer so etwas dennoch versucht, muss mit furchtbaren Konsequenzen rechnen.

Neben den geheimen Sagen der Sippe müssen die hoffnungsvollen Kandidaten und Kandidatinnen eine Vielzahl von Riten lernen und in der Lage sein, entsprechende Paraphernalia zu fertigen. Obwohl diese Künste sehr kompliziert sind und nur schwer erlernt werden können, sind sie in der modernen Welt kaum nützlich. Aus diesem Grund ergreifen viele Hexen, Schamanen und Druiden einen weiteren Beruf, wenn sie in die Zivilisation ziehen. Meistens entscheiden sie sich für ein passendes Handwerk, zum Beispiel Fleischhauer, Schlachter oder Gerber. Einige verdienen ihr Geld auch als Wundärzte oder sogar als Henker. Dabei lassen sie ihre Gewohnheiten und Traditionen in ihre Arbeit einfließen. Ihre Kundschaft reagiert dabei oft ein wenig verwirrt, es sei denn, sie entstammt derselben Gegend. In diesem Fall kann man Verbündete an ungewöhnlichen Orten finden.

VERFOLGUNG

Die Druiden, Hexen und Schamanen und ihre sonderbaren mystischen Riten sind der Mehrheit der Finsterländer zutiefst suspekt. Die Magie wirkt wild und unbarmherzig, der archaische Auftritt passt überhaupt nicht in die moderne Welt. Dementsprechend versuchen die Sicherheitskräfte, Sippen von „Wilden“ zu überwachen und Probleme von vorneherein zu vermeiden. So kann es durchaus passieren, dass Angehörige solcher Gruppen der Stadt verwiesen werden oder ihnen verboten wird, außerhalb eines gewissen Gebiets zu leben. Gibt es Probleme in der Gegend, wendet sich die Polizei oder Gendarmerie sofort den Neuankömmlingen zu. Dagegen kann man so gut wie nichts tun, da die Sicherheitsdienste von der Amtsmagie und der Kirche unterstützt werden. Gleichzeitig sind die verschiedenen Zirkel untereinander oft ebenfalls verfeindet. Damit kann es durchaus passieren, dass eine der Gruppen die Ordnungskräfte ruft und dann alle in Schwierigkeiten geraten.

Die Amtsmagie lehnt die traditionellere Form der Magie aus Sicherheitsgründen ab. Man geht davon aus, dass diese Zauber schlechter zu lenken sind und dadurch die Allgemeinheit bedroht wird. Zusätzlich weigern sich die Hexen, Schamanen und Druiden, ihre Techniken wissenschaftlich untersuchen zu lassen, wodurch sie zusätzlich verdächtig wirken.

Für die Kirche sind die sonderbaren Glaubenswelten dieser Menschen ohnehin problematisch. Seit der Matteischen Reformation spielen die verschiedenen Heiligen und lokalen Götter kaum mehr eine Rolle. Die Weigerung der Traditionalisten, auf den rationaleren Substanzglauben umzuschwenken, stößt auf völliges Unverständnis. Die Geisterbeschwörungen und Blutriten tun ihr Übriges.

GEISTERTIERE

Viele Schamanen haben ein geisterhaftes Tier, das sie im Rahmen ihrer Initiation führt und dann ihr Leben lang begleitet. Diese Tiere werden oft außergewöhnlich alt und mächtig. Die Verbindung zwischen diesem unsichtbaren Wesen und seinem Vertrauten ist ausgesprochen innig. Das Geistertier ergreift von normalen Tieren Besitz, die dann den Schamanen begleiten. Aus diesem Grund gehen viele Leute davon aus, dass Schamanen ein besonderes Talent mit Tieren haben.

Aus dieser Verbindung ergibt sich übrigens ein absonderliches Phänomen, das die traditionellen Schamanen entsetzt. Offenbar gibt es in den Finsterländer Großstädten junge Schamanen, die Machinae verwenden, um sich ihren Geistertieren ähnlicher zu machen. Ob das wirklich stimmt, oder nur ein perverses Gerücht ist, ist bis jetzt ungeklärt.