

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.

EINLEITUNG

Seit dem Zweiten Großen Krieg sind gut und gerne dreißig Jahre vergangen und trotzdem ist sich jeder, der sich auch nur ein bisschen für Politik interessiert sicher, dass das nicht der letzte sein wird. Dabei waren die letzten Jahre gut zum Finsterland. Obwohl es in drei Teile gerissen wurde, ruhen die Waffen und viele Menschen haben einen bescheidenen Wohlstand aufbauen können. Dennoch beginnt sich der Ton zu verschärfen: Kaiser Alexander XIV. kontrolliert immer noch einen Teil des Landes, möchte allerdings einen geordneten Herrschaftsbereich an seine Erben weitergeben.

Diese dynastischen Überlegungen werden von der Feuertaler Republik abgelehnt. Sie möchte schlussendlich ihr demokratisches Modell ins gesamte Finsterland hinaustragen und endlich das Versprechen der Feuerbrüder vor einem halben Jahrhundert einlösen.

Schließlich möchte das Leonidische Direktorium seine Grenzen sichern und Übergriffe der anderen Fraktionen verhindern.

Die anderen, kleineren Gruppen versuchen im heraufdämmernden Konflikt ihre Interessen durchzusetzen. Insgesamt ist es eine Zeit des Wandels: Denkende Maschinen machen sich auf die Suche nach der Menschlichkeit, die neueste Generation der Differenzmaschinen ist mit rasender Geschwindigkeit vernetzt worden und die Magischen Universitäten haben jegliche Kontrolle über die von ihnen gewährten Geheimnisse verloren. Am Rande der menschlichen Gesellschaft haben sich eigenartige Wesen angesammelt, die ihren Platz in der Welt fordern.

Schlussendlich muss gesagt werden, dass der vollständige Übergang von Kohlekraftwerken auf Feuerampferextraktmotoren und Thaumoniumreaktoren sonderbare Veränderungen in der Umwelt verursacht. Bis jetzt wird behauptet, all das sei harmlos.

Eine unsichere Welt am Rande der Katastrophe braucht Helden!

GESELLSCHAFT

Im Verhältnis zur Zwischenkriegszeit hat sich die Gesellschaft des Finsterlandes gründlich verändert. Die traditionellen Eliten haben ihren Einfluss eingebüßt und die damals neu emporgestiegenen sind merklich geschrumpft. Allgemein erscheint es, als würde diese neue Welt jedem eine Chance geben.

Leider ist das trügerisch.

Die Gesellschaft ist immer noch hierarchisch aufgebaut und die Herrschaft ist immer noch in den Händen von wenigen konzentriert. Es gibt allerdings einen wachsenden Teil der Welt, den diese Leute nicht mehr kontrollieren können, eine Welt in den Tiefen der Drähte und Speicher des Differenznetzwerks. Dort wächst eine Rebellion heran, mächtiger und gewaltiger als je zuvor.

DER ADEL

Die Aristokratie existiert immer noch. Sie spielt allerdings nur noch eine untergeordnete Rolle. Es gibt noch ein paar Dutzend kleinere Fürstentümer, die über das ganze Finsterland verstreut sind, aber ihre dynastische Politik ist irrelevant geworden. Die meisten Adelige haben sich eines Tages damit abgefunden, dass ihre Einnahmen als Grundbesitzer nicht mehr reichen und haben sich schweren Herzens daran gemacht, Arbeit zu suchen. In vielen Fällen ist von der ehemaligen Elite nur eine Silbe im Namen geblieben. Dennoch findet man den Adel immer noch im diplomatischen Dienst und in Kunst und Kultur, wo ihr Namen, ihre Kenntnis der Gepflogenheiten und ihr Netzwerk Türen öffnen.

Abenteuerideen:

- * Der Spross einer sehr traditionellen Familie führt ein entspanntes Leben in Kastills. Eines Tages wird er von Gesandten der Eltern besucht, die seine bevorstehende Heirat verkünden. Dynastische Überlegungen können nicht ignoriert werden. Er bittet die Gruppe um Hilfe.
- * Eine junge Dame mit imposantem Nachnamen wird in der Firma, in der ein Freund der Gruppe arbeitet, massiv bevorzugt. Sie wendet sich an die Gruppe, hier für Gerechtigkeit zu sorgen.
- * Eine Adelsfamilie fordert plötzlich von ihren ehemaligen Leibeigenen Frondienste ein. Was zuerst wie ein dummer Witz wirkt, stellt sich schnell als juristische Katastrophe heraus.

DAS BÜRGERTUM

Der zunächst unaufhaltsame Aufstieg des Bürgertums nach dem Ersten Großen Krieg wurde in der modernen Grausamkeit des zweiten Konflikts erstickt. Die Zerstörung der Industrie und der Handelswege vernichtete das Vermögen der vormals reichen Bourgeoisie und schuf eine weitere Untergruppe. Jetzt besteht das Bürgertum aus drei Teilen: den wenigen verbliebenen Industriearistokraten und Bankiers der Vor- und Zwischenkriegszeit, die heute oft Traditionsunternehmen leiten und über riesige Vermögen verfügen, ihre neuen Konkurrenten, die ihren Wohlstand in der Nachkriegszeit aufbauten und meistens mit Nischenprodukten oder Neuerungen ihr Vermögen machten und das Bildungsbürgertum, das nach wie vor verhältnismäßig wenig Geld aber viel Prestige hat. Diese Menschen arbeiten oft in der Verwaltung oder sind als Ärzte, Anwälte oder Freischaffende unabhängig. Zu dieser Gruppe gesellen sich die durch den wachsenden Unterhaltungs- und Informationsdurst der Massen notwendigen Journalisten und Kreative. Die akademischen und sonstigen Magier fallen ebenfalls in diese soziale Schicht.

Das Bürgertum ist der eigentliche Machthaber im heutigen Finsterland, aber auch diese Macht scheint vergänglich.

Abenteuerideen:

- * Eine neue wissenschaftliche Studie legt nahe, dass ein Baustoff, der von einem alteingesessenen Industrieunternehmen seit Generationen hergestellt wird, hochgefährlich ist. Unglücklicherweise wurde er fast überall verbaut. Bevor genauere Untersuchungen angestellt werden können, verschwinden die Autoren der Untersuchung.
- * Einem Freund der Charaktere fällt bei der Durchsicht der Buchhaltung des Unternehmens, in dem er arbeitet, auf, dass beträchtliche Summen abgezogen werden, um eine inoffizielle Angelegenheit zu finanzieren. Die Unternehmensleitung hat mehrere Male angedeutet, dass sich „bald etwas gründlich ändern wird“.
- * Eine Anwaltskanzlei möchte im Namen von Opfern der Thaumoniumgewinnung im letzten Krieg klagen. Dazu benötigt sie längst verschollene Unterlagen.

DIE INGENIEURE

Wenn es eine soziale Schicht gibt, die in der heutigen Zeit massiven Einfluss hat, so sind das die Ingenieure. Sie entwickeln alle Wunderwerke und Geräte, die das moderne Finsterland überhaupt erst möglich machen. Viele von ihnen sind Autodidakten oder haben ihr Wissen in praktischer Arbeit bei einem der großen Konzerne des Landes erworben. Es gibt mittlerweile eine Vielzahl von technischen Hochschulen und Akademien, an denen man eine spezialisierte Ausbildung in seinem Feld erhalten kann. Obwohl die technischen Berufe hervorragend bezahlt sind und viele Karrierechancen bieten, gelten sie immer noch als soziale Katastrophe. Der Fokus auf ein sehr spezifisches Thema und die eigenbrötlerische Natur der Arbeit führen dazu, dass viele Ingenieure als sonderbar oder zumindest eigentümlich gelten. Ganz von der Hand weisen kann man es nicht.

Zu den regulären technischen Berufen sind die magischen Techniker dazugekommen. Diese Menschen kümmern sich um die Vielzahl von Maschinen und Systemen, die auf magischer Energie aufbauen. Sie sind keine Zauberer im klassischen Sinn, sondern gehen an ihre Aufgabe mit technischer Präzision heran. Damit ziehen sie den Ärger und Zorn der tatsächlichen Magier auf sich, die immer noch der Profanen Konvention nachweinen.

Abenteuerideen:

- * Eine Technikerin entwickelt ein neues Verschlüsselungsverfahren für Nachrichten im Telegraphennetzwerk in ihrer Dienstzeit. Das Unternehmen, bei dem sie arbeitet, erhebt Anspruch darauf und übergibt die Technologie dem Geheimdienst.
- * Ein Student der Ingenieurwissenschaften findet in einem Archiv ein Konzept für ein Detektorsystem, mit dem Flugzeuge in der Luft entdeckt werden können. Er entwickelt einen funktionierenden Prototypen. Dann verschwindet er.
- * Eine Gruppe junger Magietechniker gründet ein Unternehmen für magische Analyse, mit dem sie tief in die Befugnisse der traditionellen Magier eingreifen. Es stellt sich heraus, dass die historische Ausbildung wesentlich gewalttätiger ist als erwartet. Die jungen Leute brauchen die Hilfe der Gruppe.

DIE ARBEITER UND ANGESTELLTEN

Die Industrialisierung hat nach dem Zweiten Großen Krieg noch einmal so richtig Fahrt aufgenommen. Dabei wurden völlig neue Produktionsmethoden und neue Erfindungen entwickelt. Die Arbeiter sehen sich plötzlich einer durchautomatisierten Fabrikwelt gegenüber, die ihre Arbeit massiv entwertet. Selbst Facharbeiter finden es schwer, passende Stellen mit einem würdigen Gehalt zu finden. Durch die neuen Materialien und Techniken ist es auch noch unklarer geworden, wie gefährlich die Produktion eigentlich ist. Obwohl es einige Verbesserungen im täglichen Leben gab, wie den Wegfall der Firmenwährungen und die Abschaffung der Körperstrafe, sowie günstige Wohnungen für Arbeiter, ist die allgemeine Lage im Vergleich zu den vergangenen Jahrzehnten eher schlechter geworden. Die Arbeiter sind nicht arm, aber sie merken, dass ihre Felle davonschwimmen.

Für die Angestellten stellt sich die Sache anders dar. Die besseren Technologien benötigen qualifizierte Fachleute und verursachen einen gewaltigen Verwaltungsaufwand. So sind in den Behörden und den Firmen einige gut bezahlte, angenehme Stellen ohne viel Stress entstanden, die noch dazu anständig bezahlt sind. Gleichzeitig ahnt man am Horizont schon die Einführung von denkenden Maschinen als Verwalter.

Abenteuerideen:

- * Ein Leuinger Unternehmen plant, seine Produktion in den Süden zu verlegen, um Produktionskosten zu sparen. Die offizielle Alternative ist, das Werk zu sperren. Als es gewalttätige Proteste der Belegschaft und ihrer Sympathisanten gibt, werden die Charaktere gebeten, einzugreifen.
- * Die Feuertaler Republik hat nach dem Zweiten Großen Krieg sämtliche großen Industriebetriebe verstaatlicht. Jetzt geht das Gerücht, dass sie verkauft werden sollen. Eine Gewerkschaftsjournalistin bittet die Gruppe, bei der Recherche der Hintergründe zu helfen.
- * Bei der Durchsicht geheimer Dokumente stellt eine kleine Beamte fest, dass es offenbar einen zweiten, geheimen Behördenzug geben dürfte. Sie will weitere Details erkunden und bittet die Charaktere um Unterstützung bei der Erforschung dieses „Tiefen Staates“.

DIE BAUERN

Wenn die Lage der Aristokraten ungünstig ist, ist die der Bauern desaströs. Die Industrialisierung der Landwirtschaft schreitet voran und zerstört die kleinen landwirtschaftlichen Betriebe. Der Stand, der einst das Rückgrat des Landes war, ist dazu verdammt, entweder zu konzentrieren oder zu verschwinden.

Die Industrie und der Verkehr braucht ständig mehr Feuerampferextrakt und so wird in riesigen Monokulturen ständig mehr davon angebaut. Selbst in Gegenden, in denen das eigentlich sinnlos ist, werden Felder angelegt. Für die meisten traditionellen Bauern ist das das Ende.

Die industrielle Landwirtschaft übernimmt alle Bereiche. Vorbei sind die Zeiten nomadisierender Viehzüchter und einsamer Fischer. Die gescheiterten Bauern ziehen in die Städte und bilden dort eine entwurzelte Unterschicht, die der Vergangenheit nachtrauert und ihre Kinder dem städtischen Chaos ausliefert. Die letzte Gegend, in der man noch wie seine Vorväter leben kann, ist der Osten der Jondheimer Steppe, doch auch dort breiten sich die Bewässerungsanlagen ständig weiter aus.

Abenteuerideen:

- * Eine Gruppe von ehemaligen Nomaden der Jondheimer Steppe terrorisiert eine Ortschaft auf Motorrädern.
- * Bauern im Feuertal drohen damit, kollektiven Selbstmord zu begehen, wenn ihre Produkte weiter von Großanbietern unterboten werden. Es stellt sich heraus, dass sie darin von einer Weltuntergangssekte bestärkt werden.
- * Es gibt Gerüchte über ungewöhnliche und unziemliche Ereignisse in einer landwirtschaftlichen Kommune im Bracher Land.

DIE MASCHINEN

Der Kampf um Anerkennung als Lebewesen ist noch lang. Es ist dennoch nicht von der Hand zu weisen, dass die modernen Automaten, die man Colloditi nennt, fast schon Menschen sind. Ihre Körper mögen aus Metall und Kunststoff sein, doch sie denken und handeln selbstständig. Laut ihren eigenen Angaben fühlen sie zwar nicht, doch mag das nur noch eine Frage der Zeit und der weiteren technischen Entwicklung sein. Die Colloditi übernehmen unzählige Aufgaben im modernen Leben. Sie bewachen Orte, sie heben schwere Lasten, sie steuern andere Maschinen. Wie ihre Urahnen, die Haushaltsautomaten, haben sie diese feinen Spieluhren, die ihnen eine eindeutige Signatur geben und verhindern, dass man sie als Mensch übersieht. Es gibt Berichte über Fälle, in denen sich diese Musik plötzlich geändert haben soll, unmittelbar bevor das Verhalten der Maschine unvorhersehbar wurde.

Auf der anderen Seite stehen die Inhumani, jene Machinatoren, die sich endgültig in nahezu vollständige Maschinen verwandelt haben. Einige von ihnen stammen noch aus der Frühzeit der Technologie. Auch mit ihnen kann die Gesellschaft nicht umgehen. Sind sie noch Menschen oder sind sie zu einer grausamen Parodie geworden? Sind sie vielleicht der nächste Schritt, den die Menschheit nur wagen muss?

Abenteuerideen:

- * Einem Collodito soll der Prozess gemacht werden, weil er seinen Eigentümer getötet haben soll. Die Herstellerfirma weist jede Verantwortung von sich.
- * Ein Collodito verlangt, dass ihm die Spieluhr entfernt werden soll, damit er endlich einem Menschen ähneln kann.
- * Die Charaktere werden gebeten, einer Bekannten zu helfen, deren Schwester vorhat eine Inhumana zu werden.

DER REST

Die Finsterländer Gesellschaft ist freier und durchlässiger geworden. Dennoch sind immer noch viele Menschen ausgeschlossen und dazu verdammt, am Rande der Gesellschaft zu leben. Die wirtschaftliche Verschlechterung der letzten Jahre vergrößert diese Gruppe merklich.

Neben den Ärmsten der Armen gibt es auch immer noch Menschen, die kaum Kontakt mit dem Rest der Welt hatten. Abgelegene Täler und weitläufige Einöden bieten diesen Sonderlingen Unterschlupf. Es gibt auch die, die mit der modernen Welt nichts zu tun haben wollen und alles unternehmen, um sich von ihr zu isolieren. Sie leben in Kommunen oder Sekten und stellen ihre eigenen Regeln auf.

Des Weiteren gibt es eine nach wie vor große Gruppe von Rebellen, Banditen und Unangepassten. Die Weiten des Netzwerkes bieten ihnen neue Möglichkeiten, sich durchzusetzen. Informationen sind ihre Beute. Ihre politischen Ziele sind oft sonderbar oder ohnehin inexistent. Das Ganze wird noch verbrämt mit einer sonderbaren Mythologie des Telegraphen, die für Außenstehende völlig unverständlich ist.

Schließlich gibt es die religiösen Orden. Ihr Einfluss und Reichtum ist in den letzten Jahrzehnten massiv gesunken, gemeinsam mit dem der Kirche. Sie leben weiter als selbstorganisierte Gemeinschaften mit strengen Regeln. Sie sind allerdings nicht mehr so wichtig für die Ausbildung der Waisen und den Schutz abgelegener Wege.

Abenteuerideen:

- * Die Gruppe begleitet eine Expedition in ein Hochgebirgstal, das seit Jahrzehnten keinen Kontakt zur Außenwelt mehr hatte. Sie machen dort eine schockierende Entdeckung.
- * Eine Gruppe von Differenzrebellen macht Daten öffentlich, die belegen, dass der Kaiserliche Geheimdienst an einem gewaltigen System zur Durchforstung von Telegraphen- und Telephondaten arbeitet.
- * Ein Kriegerorden besetzt eine Handelsstadt und fordert die Wiedereinführung des göttlichen Rechts.

DIE FREMDEN

Seit dem Zweiten Großen Krieg hat sich das Finsterland auch auf einer anderen Ebene verwendet. Wesen, die früher Legenden waren, wandeln jetzt inmitten der Massen. Sonderbarerweise sind sie weit weniger schrecklich oder bizarr als man gedacht hätte.

Die mythischen Eisenmeister, die einst mit ihren Plänen und Intrigen das Finsterland aus den Tiefen bedrohten, wurden unter geheimnisvollen Umständen an die Oberfläche gezwungen und hausen jetzt zerstritten in einzelnen, von der menschlichen Mehrheit abgetrennten Vierteln. Die Erniedrigung, inmitten ihrer ehemaligen Sklaven leben zu müssen, ist für viele von ihnen schwer zu ertragen.

Das Schicksal der Trolle ist ähnlich tragisch: Durch die Vernichtung ihrer Wälder wurden sie in die Slums und Vorstädte gezwungen, wo sie jetzt unter katastrophalen Bedingungen vegetieren. Einige von ihnen versuchen, den Anschluss an die für sie unverständliche Welt zu finden, aber außer primitiven Tätigkeiten gibt es kaum Aufgaben für sie.

Schließlich seien die Athanataner zu erwähnen, die seit ihrer Invasion und dem darauffolgenden Waffenstillstand einen abgeschiedenen Teil des Eisenfelds beherrschen und dort ihre sonderbaren Ziele verfolgen. Dieser Ort ist vom Rest des Landes getrennt und nur schwer zugänglich. Mittlerweile gibt es einige Leute, die die Existenz dieser Wesen verleugnen und sie irgendwelchen ominösen Regierungsverschwörungen zuschreiben.

Abenteuerideen:

- * Die Gruppe wird von einer Eisenmeistersippe angeheuert, um ihr bei ihrem Feldzug gegen einen verfeindeten Clan zu helfen. Bald stellt sich heraus, dass noch weitere Dinge vorgesehen sind.
- * Ein Verein will sich der Trolle annehmen und ihnen ein würdiges Leben geben.
- * Schatzsucher brechen in das Gebiet der Athanataner auf.