

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.

KULTUR

Nach dem Zweiten Großen Krieg lösten viele kleinere Fürstentümer ihre Militärs auf, um sich unter den Schutzmantel eines der drei großen Machtblöcke zu begeben. Dabei wurden viele an sich nützliche Gerätschaften billig unter die Leute gebracht. Die Auflösung der oft hoffnungslos überdimensionierten Garderegimenter spülte Massen von Musikinstrumenten auf den Markt und so entstand eine Vielzahl von Musikgruppen, die damit vor sich hin lärmten und auf neue Ideen kamen. Daraus entwickelten sich mehrere kulturelle Szenen, die auch gleich auf die günstigen Kameras der Militärpropagandaabteilungen zurückgriffen, um Filme zu schaffen.

Die Vereinfachung der Verteilung von Medien über das Integralnetzwerk tat ihr Übriges, um ein völlig neues Lebensgefühl zu verbreiten. Es geht nicht mehr darum, die Welt zu verändern, sondern seinen eigenen Träumen zu folgen. Ist es nicht besser, die eigenen Ideen zu verwirklichen, als Leuten hinterherzulaufen, die einen ohnehin nur für ihre eigenen Zwecke missbrauchen wollen?

Die moderne Kultur richtet sich folgerichtig sowohl gegen die urtümlich traditionelle Lebensweise, als auch gegen das rebellische Getue der Zwischenkriegszeit. In der heutigen Welt muss jeder sehen, wo er bleibt und sein Stück aus dem Kuchen herausschneiden. Massenbewegungen und große politische Ideale haben sich so gründlich blamiert, dass man sie allerhöchstens als alberne Träumereien darstellen kann.

Abenteuerideen:

- * In einem verlassenen Armeedepot finden Freunde der Charaktere eine Apparatur, die sich als Musikinstrument einsetzen lässt. Erst nach und nach stellt sich heraus, dass sie eigentlich ein Prototyp einer psychoaktiven Waffe ist. Bald tauchen Leute auf, die das Gerät zurückwollen.
- * Eine Bekannte der Gruppe geriet vor Jahren in die Fänge einer politisch-mystischen Sekte. Sie verschwand spurlos. Jetzt ist sie wieder da und braucht ihre Hilfe, um ihre Verfolger abzuschütteln. Aber ist sie wirklich ehrlich?
- * Eine konservative Bewegung protestiert gegen die Eröffnung eines Nachtclubs in einer Kleinstadt. Die Charaktere werden vom Besitzer gebeten, ihm beizustehen.

SUBKULTUREN

Das offizielle Finsterland nennt diese Gruppen verächtlich „Subkulturen“, wie als wären sie unterlegen oder in irgendeiner Form kein wirklicher Teil des offiziellen Lebens. Dabei bilden diese Gruppen für viele, vor allem junge Leute einen wichtigen Teil ihrer Identität. Den meisten dieser Gruppen schlägt von der Gesellschaft starker Gegenwind entgegen. In den besseren Lokalen weigert man sich, sie zu bedienen, in einigen Geschäften haben sie Hausverbot und die Sicherheitskräfte kontrollieren sie auch ohne Verdacht. Gerade durch diese äußere Bedrohung werden die Angehörigen noch stärker aneinandergeschweißt.

- * **Eizen:** Junge Menschen, die von der Menschheit und ihrer derzeitigen Entwicklung ziemlich enttäuscht und gründlich angefressen sind. Sie spüren eine gewisse Verbindung zu den Eisenmeistern, die jetzt auch ihre gesamte Struktur eingebüßt haben und in einem ausweglosen, sinnlosen Konflikt gefangen sind. Eizen hören und machen langsame, rhythmische Musik, mit tiefen, grölenden Chören. Sie tragen schwarz und dunkelblau, schneiden sich die Haare ab und malen sich das Gesicht weiß, grau oder blau an. Im täglichen Leben sind sie freundliche, zurückhaltende Leute, aber auf ihren Feiern geht es ziemlich wild zu.
- * **Gotliebs:** Gutmächtige Leute in schicker Kleidung. Männer tragen üblicherweise schwarze Anzüge mit Fliege, Damen Abendgarderobe, selbst tagsüber, wenn man sich unbedingt zu einer solchen Uhrzeit zeigen muss. Sie schätzen Sprechgesang, emotionale Musik und völlige Seelenruhe.
- * **Klicker:** Personen, die viel zu viel Zeit an Differenzmaschinen verbringen und mehr an der frischen Luft sein sollten. Sie schrauben ihre eigenen Apparate zusammen und dringen in geheime und abgeschiedene Systeme ein. In der Anonymität des Netzes entsteht so eine sehr eigentümliche Lebensweise mit sonderbaren Ideen und einem sehr speziellen Humor. Es gibt die Theorie, dass einige der Leute im Netz eigentlich Katzen sind, was die Zahl der verbreiteten Geschichten und Bilder erklären würde.
- * **Kosakensöhne:** Wilde Menschen, unabhängig und stolz. Sie haben ihre Pferde gegen Motorräder getauscht und ihre in den kleineren Kriegen gelernten Tricks für die Kriminalität umgemünzt. Große Hüte, schicke Jacken!
- * **Neothanatisten („Thanas“):** Leute, die die Kunst der Thanatisten, einer todessehnsüchtigen Romantikergruppe der Vergangenheit vergöttern. Sie tragen nach tarasischer Trauerart weiß und sind sehr auf Eleganz und feine Manieren.
- * **Nicker:** Als Messerstecher gefürchtete Leute, für ihre Hosenträger, ihre Rauflust und ihr politisches Desinteresse bekannt. Ein anderes Erkennungszeichen ist der rote Streifen um den Hals.
- * **Outrageux („Uts“):** Sehr gut gekleidete Leute mit affektierter Sprache, hohem Drogenkonsum und grellen Automobilen. Machinae mit Clarsinium-Strahlern. Wenn die Welt schon untergehen soll, dann im Exzess!
- * **Schlacke:** Das, was überbleibt, wenn das Feuer heruntergebrannt ist. Junge Leute, die nicht an die Verheißungen der Feuerbrüder und ihrer Revolutionen glauben und sich von der Zukunft nichts mehr erwarten. Sie kleiden sich nach andaspischer Art, mit gestreiften Hosen, stacheligen Haaren und Messern, die auch Revolver und Schlagringe sind.

Abenteuerideen:

Die Charaktere gehören zu einer solchen Subkultur. Sie müssen sich durch das nächtliche Alexandragrad schlagen, nachdem sie für den Mord am dortigen Ut-Chef verantwortlich gemacht wurden.

Eine reiche Witwe engagiert die Gruppe, gewisse Papiere wieder aufzutreiben, die von einer Schlackenbande gestohlen wurden. Die Chefin der Schlacke ist bereit, die Dokumente zurück zu geben, wenn sie eine Nacht mit dem aktuellen Liebhaber der Dame verbringen darf. Es folgen Hetzjagden im Untergrundbahnnetz.

Eine Ortschaft wird von einer Bande wilder Kosakensöhne drangsaliert. Die Charaktere sollen helfen, kommen aber dabei drauf, dass die Angreifer sehr gute und gerechtfertigte Gründe für ihre Aggression haben.

KUNST

Ein ganz entscheidender Unterschied der modernen Finsterländer Kunst zu früheren Sichtweisen zum Thema besteht darin, dass die frühere Einteilung in „hohe“, elitäre Kunst und einfache Unterhaltung gefallen ist. Neue Kunstwerke sind ausgesprochen vielfältig und oft sehr abstrakt. Die Künstler und Künstlerinnen nutzen die modernen Möglichkeiten und so gibt es nicht nur Malerei, Fotografie, Skulptur, Schauspiel, Dichtkunst oder Prosa, sondern auch Film, Automatenkunst und Netzarbeiten, die von Differenzmaschinen verbreitet werden. Derzeit wird viel diskutiert, ob Rauchbänder, wie die illustrierten Geschichten für Jugendliche genannt werden, und Differenzmaschinenspiele auch Kunst sind. Die derzeitige allgemeine Einschätzung ist eher negativ.

Will man Kunst erleben, gibt es neben den traditionellen Museen, Theatern und Konzerthäusern auch kleine Galerien und unerwartete, geheime Veranstaltungsorte. Einige Künstler und Künstlerinnen binden das Publikum in ihre Arbeit ein. Dabei kommen die verschiedensten Ideen vor: Von Provokation hin zu spontaner Beteiligung ist alles möglich. In einigen Fällen stellen die Zuseher erst mittendrin fest, dass sie Teil einer Kunstaktion geworden sind.

Obwohl von vielen Kritikern in Frage gestellt, scheint sich abzuzeichnen, dass die PM-Apparate auch für Kunst genutzt werden können. Dabei geht es nicht nur darum, einfach Filme zu zeigen: Viele Fürstentümer und Stadtstaaten haben Möglichkeiten vorgesehen, nicht nur Bild und Ton zu senden, sondern auch zu empfangen. Dabei scheinen wohl ursprünglich Geheimdienstoperationen zur Überwachung geplant gewesen sein. Die meisten dieser Projekte wurden allerdings aufgrund der zu großen erhaltenen Datenmenge aufgegeben. (Zumindest ist das die offizielle Version.) Diese Möglichkeiten können heute für die Beteiligung des Publikums genutzt werden, zumindest, wenn man ein paar Klicker oder Netzpiraten auf seiner Seite hat.

Wichtige aktuelle Kunstrichtungen des Finsterlandes sind beispielsweise:

- * **Claró:** Eine ästhetische Schule, deren Vertreter sich sehr stark an der Optik der Clarsinium-Beleuchtungen orientieren. Einerseits klare, einfache Linien und Silhouetten mit starken Kontrasten, andererseits eine schockierende und höchst unschmeichelhafte Ehrlichkeit. Ein wichtiges Thema ist der Widerspruch zwischen Sichtbarem und Unsichtbarem.
- * **Scharga:** Widerwertig übertriebene Kunst, die ursprünglich aus dem Eisenfeld stammt. Die Scharga-Leute pfeifen auf Realismus und wollen schockieren und unterhalten gleichzeitig. Das kombiniert sich mit Grenzüberschreitungen und Pornographie. Entstanden ist die Bewegung aus dem Niedergang der Eisenfelder Filmstudios während der Besatzung der Grünen Armee.
- * **Ruinenverwertung:** Der bürokratisch klingende Name ist zwar ironisch, leitet sich aber aus dem tatsächlichen Büro für Ruinenverwertung des Kurfürstentums Leonid ab, bei dem die Gründer der Bewegung angestellt waren. Sie hatten die Aufgabe, Nutzungsmöglichkeiten für Kriegsüberbleibsel zu finden. Daraus entwickelte sich eine Kunstform, die Altes umwandelt, neu mischt und in fremde Kontexte setzt.
- * **Authentika:** Diese Kunstrichtung setzt auf eine ehrliche, schonungslose Darstellung des wirklichen Lebens. Die Arbeiten halten sich meistens nicht mit den großen Dingen auf, sondern inszenieren das Umfeld der Menschen. Alles ist einfach, handgemacht und schnörkellos.

Abenteuerideen:

Eine Künstlergruppe inszeniert eine PM-Sendung, in der jemand gegen Geld von Auftragsmördern gehetzt wird. Aus der Aktion wird plötzlich grausamer Ernst.

Ruinenverwerter brechen in ein Museum ein und inszenieren die Werke dort so gründlich um, dass ein gewaltiger Sachschaden entsteht. Die Gruppe soll ihnen das Handwerk legen.

Eine bekannte Kritikerin erklärt die Scharga-Künstler zu Nichtskönnern und stellt sie öffentlich bloß. Am nächsten Tag wird sie tot aufgefunden. Der Verdacht fällt auf die Künstlergruppe, die ihre Unschuld bezeugt. Die Charaktere begegnen kurze Zeit danach einer Frau, die der Ermordeten sehr stark ähnelt und sich große Mühe gibt, unerkannt zu bleiben.

MODE

Die Finsterländer Mode wandelt sich nach wie vor im Laufe der Jahreszeiten. Üblich sind zwei, maximal vier Kollektionen pro Jahr. Seit sich die Stimmung zwischen den drei großen Blöcken verschlechtert hat und die Wirtschaftslage ins Rutschen geraten ist, will man mehr Stärke zeigen. Das führt zu breiteren Schultern, höheren Frisuren und schmaleren Taillen. Insgesamt ist die moderne Mode einerseits opulent und hedonistisch, andererseits klar und kalt. Die Finsterländer schätzen im täglichen Leben knalligere Farben und grelle Muster, die zur Clarsinium-Ästhetik passen. In der Arbeit und bei den Behörden herrscht nach wie vor dunkle Einheitlichkeit.

Insgesamt sind die Preise für Kleidung weiter stark gefallen, was selbst der Unterschicht zumindest ein bisschen Mode erlaubt.

Eine große Änderung zu den letzten Jahrzehnten ist allerdings die Körperlichkeit. Nach dem Zweiten Großen Krieg war die allgemeine Stimmung eher gedämpft. Wer sich keine Kleidung leisten konnte, trug wenigstens Lumpen, um nicht völlig verarmt zu wirken. Diese Angst ist jetzt vergessen. Viele der Freikörperkultur-Ideen der Zwischenkriegszeit wurden wieder entdeckt und man zeigt wieder Haut. Dazu gehört natürlich, dass man gesund und sportlich wirken will. Trainingskonzepte der Vergangenheit, wie die Ideen von Ursula Krafft-Mayer, wurden wiederentdeckt und weiterentwickelt. Folglich sieht der adrette Mann und die schöne Frau heute durchtrainiert kraftvoll aus. Im Gegensatz zu früher, wo diese Techniken vor allem der Verbesserung und Selbstbeherrschung dienten, geht es heute um Ästhetik und Wettbewerb. Auch hier setzt sich der Individualismus voll durch.

An diesem Punkt setzen auch die modernen Machinae an. Während die Geräte der Frühzeit vor allem funktional sein mussten, ist es jetzt möglich, sie nach eigenen Wünschen zu gestalten. Besonders wohlhabende und modebewusste Menschen besitzen sogar zu ihren Garderoben passende Prothesen.

Abenteuerideen:

- * Unter Kraftsportlern macht eine neue Substanz die Runde, ein Mittel aus dem Großen Krieg, das Kraft und Muskelaufbau verstärken soll. Als der Landesmeister stirbt, wird die Gruppe gebeten, den Fall diskret zu untersuchen.
- * Eine gefeierte Modeschneiderin wird mit ihrer Vergangenheit im Dienste der Grünen Armee erpresst.
- * Eine Gewerkschafterin verschwindet, nachdem sie Thaumonium-verwobene Stoffe kritisiert hat.

FREIZEIT UND SPORT

Die Finsterländer schätzen nach wie vor dieselben Sportarten. Fußball ist immer noch sehr populär, unter Jungakademikern wird weiter Hammertjost gespielt. (Bei dieser Sportart geht es darum, Bierfässer über ein Spielfeld zu tragen und an der anderen Seite auszutrinken. Man kann sich gegenseitig und das Fass mit Hämmern traktieren.) Auch Wintersportarten und Leichtathletik werden gerne praktiziert. Die traditionellen Sportvereine bedauern allerdings, dass ihre Mitgliederzahlen sinken. Offenbar ist der Massensport nicht mehr so populär wie früher.

Gleichzeitig entstehen aus alten neue Sportarten. Aus den Gladiatorenkämpfen der Vergangenheit entwickelte sich das Stahlen, eine vor allem bei Machinatoren beliebte Sportart, bei der zwar ein Ball verwendet wird, aber es auch und in erster Linie um Prügeleien geht. Auch das Cacciafuego, eine rituelle Sportart aus dem Süden, bei der ein Feuerkrug kunstvoll geworfen werden musste, ist wiedererstanden. Heute muss eine Mannschaft einen feuerroten Ball so schnell wie möglich über das Feld bringen und ihn in eine erstaunlich kleine Öffnung befördern. Das Spiel ist für seine Geschwindigkeit beliebt.

Kampfsportarten erfreuen sich immer noch großer Beliebtheit. Ringen, Boxen und tarasische Kampfkünste sind weiterhin populär. Durch den engeren wirtschaftlichen und kulturellen Austausch mit den Tarasiern haben sich erstmals authentische Kampftechniken importieren lassen, selbst wenn die Tarasier die Faszination der Finsterländer nur begrenzt nachvollziehen können.

Abenteuerideen:

- * Mitglieder eines Turnvereins besetzen eine PM-Station, um durchzusetzen, dass ihre Veranstaltungen übertragen werden.
- * Ein tarasischer Taikun veranstaltet ein großes Kampfturnier im Finsterland, um die besten Kämpfer zu finden.
- * Die drei Machtblöcke boykottieren sich gegenseitig bei wichtigen Spielen. Eine Gruppe von Fans möchte die Spiele trotzdem veranstalten und wendet sich an die Charaktere.