

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.

ORGANISATIONEN UND VEREINE

Im Finsterland befindet sich viel Macht in den Händen von Vereinen und ähnlichen freiwilligen Organisationen. Selbst wenn ihr Einfluss in den letzten Jahren und Jahrzehnten abgenommen hat, ist es immer noch schwer, gegen sie Politik zu machen. Das ist besonders für die Parteien wahr, die in vielen Teilen des Finsterlandes die Politik bestimmen.

Neben den hier genannten gibt es im Finsterland eine gewaltige Menge von Sportvereinen, Hobbyverbänden und Kulturorganisationen. Die Finsterländer sind im Großen und Ganzen schreckliche Vereinsmeier und mögen ihre Lokale, Messen und Feste.

PARTEIEN

Die Löwenpartei: Nach dem Zweiten Großen Krieg musste Eugenius Leonid eine gewisse Öffnung zur Demokratie zulassen. Tragischerweise führte das zu einem schnellen Übergang von einer absoluten Herrschaft zu einem Einparteiensystem. Die Löwenpartei ist die Partei des Marschalls. Sie gewinnt alle Wahlen überlegen und besetzt alle wichtigen Positionen im Löwensfeld. Oppositionsparteien existieren zwar, spielen aber keine Rolle oder lösen sich nach den Wahlen auf, um sich der Löwenpartei anzuschließen. Der Parteivorsitzende der Löwenpartei ist eine Marionette des Marschalls, die nach jeder Wahl ausgetauscht wird, um Wandel zu suggerieren. Außerhalb des Herrschaftsbereichs des Marschalls spielt die Löwenpartei eine untergeordnete Rolle. Es gibt zwar verbündete Organisationen in allen Teilen des Landes, aber sie sind oft Randgruppen ohne viel Gewicht.

Die Wohlfahrtspartei: Vor Jahrzehnten war die Wohlfahrtspartei die Trägerin der Feuertaler Revolution. Schon nach dem Ersten Großen Krieg war ihre Reputation beschädigt. Mittlerweile ist sie zu einer Randerscheinung degeneriert. Ein paar alte Leute und jugendliche Idealisten halten die Träume der Gründer immer noch hoch, aber insgesamt ist der Absturz in die Bedeutungslosigkeit nicht aufzuhalten. Eine Stärke der Wohlfahrtspartei ist allerdings ihr im gesamten Land existierendes Netzwerk. Es mag zwar weitmaschiger geworden sein, aber es ist immer noch gut verankert und ermöglicht den Mitgliedern schnelle, problemlose Reisen auch durch feindliches Gebiet. Es ist auch die Quelle des angeblich sagenhaften Reichtums der Partei.

Die Reformpartei: Diese politische Gruppierung ist derzeit auf dem Weg nach oben. Sie entsprang dem Bedürfnis der jüngeren Leute, der Generation, die nach dem Zweiten Großen Krieg geboren wurde, das versteinerte, auf vorsichtige Kompromisse aufgebaute System zu durchbrechen. Die Reformleute sind im Feuertal und im Ludwigstal aktiv. Sie haben auch im Eisenfeld und im Herrschaftsbereich des Kaisers

Sympathisanten. Es ist noch nicht ganz klar, wie die Zukunft aussehen soll, aber die jungen Leute diskutieren zumindest. Unglücklicherweise manifestiert sich das in Flügelkämpfen und Streitigkeiten, die mit zunehmender Radikalität ausgetragen werden. Einige Splittergruppen greifen dabei zu terroristischen Methoden. Die Reformpartei ist im Löwensfeld strikt verboten und wird dort mit aller Gewalt bekämpft.

Die Partei des demokratischen Fortschritts: Eine kleine Partei, die zwar im gesamten Finsterland aktiv ist, aber kaum eine Rolle spielt. Sie hat sich als Ziel gesetzt, die Demokratie in einem einigen Finsterland einzuführen und wird dafür belächelt. Die Partei versucht, im Integralnetz auf ihre Ziele aufmerksam zu machen. Sie ist vor allem bei Künstlern und Intellektuellen, sowie bei Klickern beliebt. Der Großteil der Finsterländer kennt die Partei nicht.

Die Neue Ordnungspartei: Diese politische Gruppierung geht auf eine ältere, untergegangene Partei zurück, die sich vor allem für die traditionellen Werte des Finsterlandes, also Ehre, Gehorsam, Respekt und Glauben einsetzte. Die Partei zerbrach im Zweiten Großen Krieg durch den Tod des Großteils ihrer Mitglieder auf den verschiedenen Schlachtfeldern. Die Neue Ordnungspartei bezieht sich zwar auf diese Vorgängergruppierung, hat aber eine andere Ausrichtung. Sie ist konservativ und populistisch und verspricht ihren Sympathisanten und Wählern eine Rückkehr zu Anstand und Tradition, ohne sich mit der Durchführbarkeit ihrer Ideen aufzuhalten. Die Partei arbeitet viel mit Feindbildern, zum Beispiel Colloditi, Tarasier oder Trolle. Sie wird von vielen Eisenmeistern unterstützt.

Die Partei der Verantwortung: Eine neue Partei, deren Ursprünge bei den Leuten liegen, die nach den Verwüstungen des Zweiten Großen Krieges zu dem Schluss kamen, dass der nächste Krieg im Finsterland endgültig alles vernichten würde. Die Partei der Verantwortung ist im gesamten Land aktiv und versucht, für den Frieden und die nachhaltige Bewirtschaftung einzutreten. Die Partei wird von Veteranen und Verehrten getragen und gilt als respektabel. Auf der anderen Seite wird sie als wirtschaftsfeindlich und konservativ gesehen. Für die revolutionären Organisationen ist sie geradezu ein Feindbild.

Abenteuerideen:

- * Ein Konflikt zwischen Teilen der Reformpartei führt zu mehreren Sprengstoffanschlägen. Die Charaktere sollen eine der Gruppen infiltrieren und auflösen. Dabei findet sie heraus, dass etwas anderes dahinter steckt.
- * Der Aufstieg der Neuen Ordnungspartei in der Stadt verschärft die Spannungen zwischen den verschiedenen Gemeinschaften. Schließlich wird die Zerlegung aller Colloditi angeordnet.
- * Eine Sympathisantin der Reformpartei wurde von den Löwensfelder Behörden verhaftet und in ein Lager in der Blander Öde gebracht. Die Gruppe soll sie befreien.

VEREINE

Die Leoniden: Lange Zeit waren die Leoniden der politische Arm des Marschalls. Sie machten überall im Finsterland Propaganda für ihn und unterstützten seine Politik absolut. Zu Beginn des Zweiten Großen Krieges gab es erste Zweifel an der Weisheit des Marschalls, seine Armeen in die Schlacht zu schicken. Als sich dann ein weiterer blutiger Stillstand abzeichnete und Massenvernichtungswaffen in Stellung gebracht wurden, zerbrachen die Leoniden. Ein größerer Teil der Organisation verlangte sofortige Friedensverhandlungen und wurde vom Marschall mit absoluter Grausamkeit verfolgt. Seither führen die Leoniden ein Schattendasein. Sie konzentrieren sich weiterhin auf ihre Wohltätigkeit und ihre Förderung von Talenten, haben aber mit dem Marschall gebrochen und sind im Löwensfeld nicht mehr willkommen.

Die Grüne Garde: Hierbei handelt es sich um eine im Eisenfeld operierende Selbstschutzorganisation, die sich vage auf die Ursprünge der Grünen Armee bezieht. Diese Rebellenarmee kämpfte in der Zwischenkriegszeit gegen den damaligen Kurfürsten Madjas. Nach ihrer Zerschlagung durch die kurfürstlichen Truppen entstanden mehrere Milizen, die die Lokalpolitik bestimmten. Die Grüne Garde verknüpft diese Gruppierungen und versucht die Herrscher in die Schranken zu weisen.

Die Prometheer: Der Enthusiasmus mancher Menschen für den Fortschritt ist ungebrochen. Man denkt darüber nach, immer weiter zu automatisieren und die Grenzen der Menschheit immer weiter nach außen zu verschieben. Manche träumen davon, die Sphären zu kolonialisieren, andere wollen die „primitive“ Körperlichkeit hinter sich lassen. Die Prometheer sind dabei an vorderster Front. Sie verbreiten Wissen und Techniken und überbieten sich in Wagemut und Abenteuerlust. Einige Mitglieder sind schon in dritter Generation dabei und haben beträchtliche Veränderungen miterlebt und auf sich genommen.

Die Feuerbrüder: Die vormals stolze Vereinigung der Feuertaler Revolutionäre hat ihre Ziele aus den Augen verloren. Sie mag zwar das moderne Finsterland geschaffen haben, aber während ihr Einfluss stieg, wurde sie immer machtbewusster. Die Schaffung der Feuertaler Republik spülte viele der vormals jungen Revolutionäre in verantwortungsvolle Positionen und von da in die Höhen der Wirtschaft und

Großkonzerne. Waren die Feuerbrüder einst offen und frei, sind sie jetzt ein elitärer Klüngel von älteren Leuten, die sehr genau wissen, wie wichtig ihre Macht ist. Neue Leute werden so gut wie nie aufgenommen.

Der Ingenieurskongress: Die gewaltigen technologischen Änderungen der letzten Jahrzehnte brachten die wirtschaftliche Entwicklung des gründlich durcheinander. Ständig wurden neue Geräte entwickelt und Standards angepasst und modernisiert. Der Ingenieurskongress hat die Aufgabe all diese Dinge zu vereinheitlichen und zu stabilisieren. Er gilt ein bisschen als Spaßbremse der Techniker, die gerne völlig ungehemmt forschen würden und alle Erkenntnisse sofort umsetzen wollen würden. Der Ingenieurskongress ist im permanenten Konflikt mit den militärischen Forschungseinrichtungen, die nicht nur deren ethische Bedenken ignorieren, sondern auch ihre neuen Entwicklungen möglichst geheim halten.

Der Integralsbund: Diese Organisation arbeitet am Ausbau des Integralnetzes. Sie hat zwei wichtige Zielsetzungen: Einerseits soll das Netz jedem zugänglich gemacht werden, andererseits soll es möglichst einfach zu verstehen sein. Der Bund arbeitet viel mit Kindern und Pädagogen. Gleichzeitig haben seine Vertreter die Möglichkeit, im gesamten Finsterland vernetzt zu arbeiten, auch über die Grenzen der Machtblöcke hinweg. Das macht sie zu regelrechten Botschaftern des Friedens und der Verständigung. Auf der anderen Seite sind sie zu einer manchmal schmerzhaften Neutralität verpflichtet und können nicht eingreifen, wenn sie die Schrecken der Diktatur mitbekommen.

Abenteuerideen:

- * Die Charaktere arbeiten für den Integralsbund. Sie werden gebeten, einen Oppositionellen aus dem Gebiet des Kaisers zu schmuggeln und damit gegen ihre Vorgaben zu verstoßen.
- * Die Gruppe wird vom Ingenieurskongress angeheuert, um eine neue Militärtechnologie auszuspionieren und gegebenenfalls zu sabotieren.
- * Eine Gruppe von Leoniden will eine Friedenskonferenz nutzen, um den Gesandten des Marschalls zu entführen. Die Charaktere werden darin verwickelt, obwohl es ihnen eigentlich egal sein könnte.

ZIVILGESELLSCHAFTLICHE EINRICHTUNGEN

Die Machinisten: Machinae sind heute sehr verbreitet, werden aber verdeckt getragen. Obwohl die Geräte robuster und einfacher zu pflegen geworden sind, ist die Wartung immer noch aufwendig. Die Machinisten bieten ein günstiges Netzwerk zur Hilfe und Selbsthilfe an. Gerade ältere Menschen mit Machinae greifen gerne darauf zurück. Oft leistet man sich mit der ersten Machina auch gleich eine Mitgliedschaft bei den Machinisten. Die Organisation hilft auch Verwehrten im Krieg und unterstützt Menschen mit schweren Krankheiten, die sich keine modernen Prothesen leisten können. Trotzdem begegnen ihnen gerade konservative Menschen oft mit Skepsis. So richtig haben sich die Finsterländer an den Anblick von Machinae noch nicht gewöhnt.

Der Meldungsdiens: Geprägt von den Grausamkeiten und Verbrechen der beiden Großen Kriege entstand eine Organisation, die sich zum Ziel setzte, darüber zu berichten. Die Opfer sollten nicht vergessen werden. Die Vereinigung informierte die Angehörigen vom Tod ihrer Liebsten. Im Laufe der Zeit entwickelte sich daraus der Meldungsdiens. Er hat als Ziel, Gräueltaten und Willkür zu verhindern und ein würdiges Leben für alle zu ermöglichen.

Die Association Journalistique: Die Blockbildung nach dem Zweiten Großen Krieg machte es immer schwieriger, verlässliche Informationen aus anderen Gebieten zu bekommen. Um Journalisten zu schützen und Zensur und Manipulationen zu verhindern, wurde die Association Journalistique gebildet. Sie gibt in regelmäßigen Abständen Bulletins mit verschiedenen Artikeln heraus und berichtet über die journalistische Arbeit. Sie organisiert auch Hilfe, wenn ein Pressemitarbeiter in Gefahr gerät.

Der Autosupporto Collodito: Für die Colloditi ist ihre Reise zum Menschsein eine große Herausforderung. Sehr früh haben sie begriffen, dass sie dabei auf dieselben Mittel wie ihre Idole zurückgreifen müssen. Sie richteten daher diese Vereinigung ein, die dem Erfahrungsaustausch und der gegenseitigen Hilfe dient. Der Autosupporto Collodito organisiert Treffen, hilft bei Diskriminierung und verteilt Verbesserungen und Erweiterungen. Menschen sind zwar willkommen, dürften sich aber in Gegenwart der Maschinengestalten ein wenig sonderbar fühlen.

Abenteuerideen:

- * Die Gruppe muss eine entführte Journalistin aus den Händen einer Rebellen-Gruppe befreien. Sie ist mittlerweile von ihren Zielen überzeugt.
- * Ein älterer Machinator wird auf der Straße von wütenden Menschen verprügelt und als Maschine beschimpft. Die Charaktere sollen die Täter ausfindig machen.
- * Ein neues Bauteil, das den Colloditi den Weg zum Menschsein ebnet, wird gestohlen. Nun bricht hektisches Suchen aus.

GEWERKSCHAFTEN

Der Arbeiterbund: Um die Arbeitsbedingungen der Menschen zu verbessern, fördert diese Organisation die Bildung von Gewerkschaften. Sie versucht, Netzwerke aufzubauen und hilft mit Informationen und Geld, um die Interessen der Arbeiter durchzusetzen. Der Arbeiterbund ist eine ein wenig altbackene Organisation, die in der Zwischenkriegszeit entstand, aber gerade durch ihre Trägheit sehr erfolgreich ist. Sie verhindert Schnellschüsse und Manipulationen und versucht auch, mediale Panikmache zu bekämpfen. Die Organisation wird von den Teilgewerkschaften finanziert. Sie wird von den verschiedenen Fürsten und Herrschern leidenschaftlich bekämpft, auch weil sie sich als universell sieht und keiner der Regierungen gegenüber loyal sein will.

Die Leonidische Front der Arbeit: Um im Löwensfeld für sozialen Frieden zu sorgen, ließ der Marschall die Front der Arbeit einrichten. Alle unselbstständigen Beschäftigten des Löwensfelds sind verpflichtende Mitglieder. Die Front setzt sich für faire Arbeitsbedingungen und Löhne ein, hat aber doch immer die Interessen der Regierung im Auge. Kritik wird nicht geduldet. Nach außen inszeniert sie sich als unparteiische Vermittlerorganisation, die den Konsens zwischen Arbeitgebern und Arbeitnehmern fördert. In der Praxis stellt sie sich oft eher auf die Seite der Unternehmen. Sie organisiert allerdings soziale Maßnahmen und spielt eine wichtige Rolle bei der Berufsausbildung.

Die Gewerken: Die Organisation der Finsterländer Bergleute konnte ihren Einfluss auf die Bergbauindustrie weiter ausbauen. Die meisten Minen und Verfeinerungsanlagen des westlichen Finsterlandes stehen mittlerweile unter ihrer Kontrolle. Sie sorgen für Sicherheit bei der Arbeit und garantieren hohe Löhne. Auf der anderen Seite bekämpfen sie jeden technischen Fortschritt, der ihr Geschäftsmodell gefährden könnte, mit Streiks und Gewalt. Seit in der Blander Öde neue Erzlager gefunden wurden und die Eisenmeister ihre Techniken zu deren Abbau bereitstellen, hat sich die Lage merklich verschärft.

Abenteuerideen:

- * Bergleute haben sich in einem Stollen verschanzt, der geschlossen werden soll. Sie drohen, ihn zu sprengen, wenn er nicht weitergeführt wird. Die Charaktere sollen hinunter und verhandeln. Zu diesem Zeitpunkt dringen sonderbare Kreaturen in die Schächte ein.
- * Ein Freund der Charaktere entdeckt einen versteckten Zusatzplan des Arbeiterbundes. Offenbar plant er die Machtergreifung im gesamten Land und steht im Dienst einer Organisation technischer Magier.
- * Auf einem Erholungs- und Sommerlager der Front der Arbeit gibt es einen mysteriösen Todesfall.

WOHLTÄTIGE ORGANISATIONEN

Die Kirche: Die Finsterländer Kirche ist in einer schwierigen Situation. Seit der Veröffentlichung des Sphäromantischen Berichts, in dem klar wurde, dass die Göttliche Sphäre leer ist, hat sie große Probleme mit ihrer Glaubwürdigkeit. Eine Reihe anderer Skandale hat das Vertrauen erschüttert und viele Finsterländer haben sich von ihr abgewandt. Dennoch sind die religiösen Wohltätigkeitsorganisationen immer noch wichtig und beliebt. Darauf hat sich die Kirche in den letzten Jahren zurückgezogen. Ihre Wohnheime, Suppenküchen und Schulen gelten als wirksam und engagiert.

Die Gemeinschaft der Edlen: Die Gemeinschaft der Edlen war bis zum Ende des Zweiten Großen Krieges eine sehr ständisch orientierte Gruppe, die vor allem von Adligen finanziert wurde. Nach Kriegsende öffnete sie sich und erweiterte den Kreis ihrer Förderer. Heute wird die Gemeinschaft von Menschen aus allen sozialen Schichten unterstützt und ist hochgeachtet. Sie versorgt bedürftige Menschen im ganzen Land, vermittelt Bildung und arbeitet für Gerechtigkeit. Eine besondere Dienstleistung ist, dass sie Verteidiger bei Strafprozessen bereitstellt, wenn die betroffene Person keinen bezahlen kann.

Der Verein für Solidarität und Konsum: Dieser in der Zwischenkriegszeit gegründete Verein hat das Ziel, seinen Mitgliedern billige Güter der Grundversorgung zu organisieren. Dank ihm konnten viele Leute nach dem Großen Krieg vom Verhungern bewahrt werden. Leider gelang es der Organisation nicht, vom Not-

versorgungsbetrieb auf das moderne luxuriösere Leben umzustellen. Seine Waren sind einfach und billig, die Qualität ist manchmal zweifelhaft. Dementsprechend nutzen ihn immer weniger Leute und die Mitgliedschaften gehen zurück, was wiederum die Preisvorteile schwinden lässt.

Die Offenen Hände: Die wirtschaftliche Erholung der Nachkriegszeit verbesserte die soziale Lage im Finsterland. Trotzdem gibt es immer noch viele Personen, die am Rande der Gesellschaft leben müssen. Die Offenen Hände sind eine wohltätige Organisation, die sich zum Ziel gesetzt hat, für alle ein würdiges Leben zu erreichen. Sie engagieren sich daher auch für nicht-Menschen, was sie zu einem absoluten Unikum im Finsterland macht. Ihre Arbeit wird allerdings nicht überall gewürdigt. Gerade ihr Interesse am Schicksal der Trolle macht sie in vielen Gegenden zum Feindbild.

Abenteuerideen:

- * Die Gemeinschaft der Edlen engagiert die Gruppe um Beweise für die Unschuld eines ihrer Mandanten zu finden. Dabei entdeckt sie eine schreckliche Verschwörung und gerät selbst in ihr Fadenkreuz.
- * Die Bürgermeisterin einer Stadt beschließt, sämtliche Trolle aus den Elendsvierteln zusammenzutreiben zu lassen und zu registrieren. Eine Freundin der Charaktere engagiert sich bei den Offenen Händen und organisiert Proteste.
- * Eine Abspaltung der Kirche, die den bevorstehenden Weltuntergang verkündet, attackiert ihre Sozialeinrichtungen, um das Elend zu verstärken. Die Charaktere greifen ein.