

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.

TECHNOLOGIE

Die wissenschaftlichen und technischen Entwicklungen verändern das Finsterland ständig. Was vor zwei Generationen noch undenkbar war, ist heute geradezu trivial. Die neuen Technologien werden laufend weiterentwickelt. Sie werden billiger und leichter zu verwenden, wodurch zum ersten Mal in der Geschichte des Finsterlandes weite Teile der Bevölkerung Zugang zu Geräten haben, die das Leben einfacher machen. All das hat einen tiefgreifenden gesellschaftlichen Wandel ausgelöst. Gleichzeitig haben sich dadurch auch neue Probleme gebildet, an denen wiederum gearbeitet werden muss. Alles in Allem stehen wieder spannende Zeiten bevor.

TRANSPORT UND VERKEHR

Die Finsterländer sind große Freunde des Reisens geworden. Die meisten Familien können sich ein Automobil leisten und die Wohlhabenderen können sogar mehrmals im Jahr auf Urlaub fahren. Große Konzerne verfügen zusätzlich über Luftschiffe und stellen ihren Führungskräften auch entsprechende Kleinflugzeuge zur Verfügung. Straßen und Himmel sind fest in den Händen der Fahrzeugliebhaber.

Automobile: In den letzten vierzig Jahren haben sich die Automobile von exotischen Ärgernissen zu Gebrauchsgegenständen weiterentwickelt. Sie sind leicht zu bedienen und verhältnismäßig sicher. Automobile werden heute ausschließlich mit Feuerampferextrakt betrieben. Diese Substanz wird aus einer gelblichen, übelriechenden Pflanze gewonnen, die den Boden auslaugt und bei Menschen widerliche Ausschläge und Vergiftungen auslösen kann. Trotz dieser Nachteile ermöglicht das Feuerampferextrakt billige und leichte Motoren, die wiederum die Kosten und den Aufwand von Automobilen senken.

Die Finsterländer lieben ihre Automobile. Es gibt verschiedenste Typen, davon einige hervorragende Sportwagen und elegante Limousinen, die unglaublichen Komfort mit einem spritzigen Fahrstil kombinieren. Auch Motorräder werden nach wie vor gerne verwendet. Sie sind gerade in den großen Städten unverzichtbar, um mit Verkehrsstaus fertigzuwerden. Für viele Leute ist das Moped die Basis ihrer Geschäfte als Lieferdienst oder Kurier.

Seit dem Zweiten Großen Krieg sind auch viele ehemalige Militärfahrzeuge in den Händen von Zivilisten. Obwohl diese Maschinen schon betagt sind, werden sie meistens gut gepflegt und sind immer noch verlässlich.

Flugzeuge und Luftschiffe: Die Flugzeugtechnologie hat sich im Finsterland nur recht zögerlich entwickelt. Die technischen Grenzen bei den Propellermaschinen waren recht bald erreicht und irgendwie ergab sich keine echte Alternative. Es gibt kleine Maschinen, sowohl für zivile als auch für militärische Zwecke. Die Lüfte werden aber viel eher von den gewaltigen schwebenden Riesen beherrscht. Durch eine Kombination des schwebenden Materials Cavorit und Heliumtanks erheben sich riesige Luftschiffe in die Wolken. Sie werden für alles genutzt: Transporte von Waren und Lasten, Flugreisen und Werbung. Viele Hochhäuser haben eigene Anlegestellen. Das Luftschiff ist in weiten Teilen des Finsterlandes zum Massenverkehrsmittel auf fixen Linien geworden. Einige werden am Boden von einschienigen Eisenbahnen gezogen. Die Apparate eignen sich leider weniger für transkontinentale Reisen: Noch immer beschränkt sich das Finsterländer Leben auf das Land selber. Reisen nach Tarasien sind möglich, aber durch die Geographie umständlich. Bei Andaspien sind ungünstige Windverhältnisse im Weg. So bleibt den Finsterländern nichts anderes übrig, als in ihrer dreigeteilten, schrumpfenden Welt zu bleiben.

Schreitmaschinen: Während der Zweite Große Krieg zunächst von Panzern und Festungszügen beherrscht war, führte die Entwicklung des Metagorgonits zu einer grundlegenden Umgestaltung der Waffen. Diese Substanz, die auf dem lebende Stoffe versteinernenden Gorgonium aufbaut, verwandelt Luft in kristalline Strukturen von großer Haltbarkeit. Damit ist es möglich, Gebiete binnen kürzester Zeit völlig undurchdringbar zu machen. Nur mit automatischen Rüstungen und Kampfpläufern kann man hoffen, darüber zu klettern. Dadurch wurden die bereits im Ersten Großen Krieg verwendeten, aber mittlerweile eingemotteten Kriegsmaschinen wieder in Betrieb genommen und auf die Feinde losgelassen. Seither werden diese Maschinen ständig weiterentwickelt. Heutige Schreitmaschinen werden auf Baustellen verwendet und auch bei anderen zivilen Aufgaben, wie Montagen im Gebirge eingesetzt. Ihr Hauptzweck ist nach wie vor das Militär. Die mit Metagorgonit aufgerissenen Felder existieren übrigens immer noch. Die Kristalle werden nach und nach entfernt, was aber teuer und gefährlich ist.

Eisenbahn: Die Eisenbahn bildet das Grundgerüst des Finsterländer Wirtschaftssystems. Entlang der Schienenstränge werden sämtliche Waren des Landes verschoben. Die Bahnhöfe sind die Herzen der Industrieviertel und der Ausgangspunkt vieler spannender Reisen. Alle großen Städte sind an das Eisenbahnnetz angeschlossen. Durch die Spannungen zwischen den drei Machtblöcken ist allerdings eine Durchreise oft schwierig. Man muss sich mit Kontrollen und Schikanen abfinden. Im westlichen Finsterland wird derzeit mit Hochgeschwindigkeitszügen experimentiert, die es ermöglichen sollen, große Strecken in kürzester Zeit hinter sich zu bringen. Die Anlagen sind allerdings noch im Entstehen. Die bisher einzige fertiggestellte Strecke verbindet Kastills mit Chaissons.

Sphärentransporte: Seit der Erfindung des Sphärenschiffs in der Vorkriegszeit wird immer wieder versucht, eine Maschine zu bauen, mit der man eine „Abkürzung“ durch andere Sphären der Wirklichkeit nehmen kann. Man träumt von augenblicklichen Sprüngen von einem Teil der Welt zum anderen. Mittlerweile ist es möglich, Schiffe zu konstruieren, mit denen man in andere Welten gelangen kann und in diesen sicher bleibt. Auch die Rückkehr durch den Einstiegspunkt ist möglich. Was noch nicht funktioniert, ist in der anderen Welt herumzureisen und dann von dort an einer anderen Stelle wieder in die tatsächliche Sphäre durchzubrechen.

Zur Erforschung anderer Sphären wurden mehrere Stationen in diesen Parallelwelten errichtet. Diese Bauwerke sind gefährlich und eng, aber sie sind für Forschungszwecke essentiell. Auch die Militärs sind an den Ergebnissen der Wissenschaftler sehr interessiert: Man hofft auf Nachschubversand durch andere Welten oder sogar auf die Möglichkeit, Thaumoniumbomben durch andere Sphären feuern zu können und so feindliche Abwehrsysteme zu umgehen.

Schifffahrt: Die Finsterländer sind nach wie vor schlechte Seefahrer. Die Meere rund um das Land sind schwer zu befahren und die anderen Länder schwer zu erreichen. Somit beschränkt sich die Schifffahrt im Finsterland auf die Küsten und Flüsse. Die meisten Schiffe werden mit Feuerampfermotoren angetrieben, es gibt aber noch einzelne Dampfschiffe. Enthusiasten und Sportler verwenden auch Segelschiffe, allerdings haben diese mittlerweile auch Motoren, sollte eine Flaute auftreten.

Es gibt Gerüchte über ein im Felsengaard entwickeltes experimentelles Kriegsschiff mit einem Thaumoniumreaktor als Energiequelle. Ein solches Schiff wäre zwar in der Lage, geradezu beliebig lang auf See zu bleiben, ohne tanken zu müssen, wäre aber auch eine gewaltige Bedrohung.

Abenteuerideen:

- * Eine Automobilmarke vertuscht einen Konstruktionsfehler an ihren Fahrzeugen, der dazu führen kann, dass sie anfangen zu brennen. Eine Ingenieurin hat Beweise dafür. Jetzt ist sie nicht mehr sicher.
- * Die Charaktere arbeiten für die Buchburger Polizei. Sie wird mit Schreitmaschinen für Spezialeinsätze ausgerüstet, um mit einer besonders brutalen Bande fertigzuwerden.
- * Bei einer Außenexpedition bringen Wissenschaftler ein Forschungsobjekt in ihre Sphärenstation. Bald darauf kann die Station nicht mehr kontaktiert werden. Die Gruppe soll herausfinden, was geschehen ist.