

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.

MEDIZIN

Der technische Fortschritt hat beachtliche Veränderungen gebracht. Früher unheilbare Krankheiten sind mittlerweile heilbar. In allen Bereichen konnte man die Lebensqualität und die Überlebensraten steigern. Ein besonders erfreuliches Beispiel ist der gänzliche Niedergang der Kindersterblichkeit. Trotz der großen Spannungen zwischen den verschiedenen Machtblöcken hat sich die Aussicht auf ein langes und gesundes Leben verbreitet. Die Frage ist natürlich, ob diese Vorteile noch eine Rolle spielen, wenn die Thaumionbomben fallen.

Machinae: Diese hochentwickelten Prothesen ermöglichen Menschen, die schwer verletzt wurden, ein normales Leben. Sie sind heute einfach und billig verfügbar und bieten eine ungeahnte Lebensqualität. Dank moderner Innovationen geben sie eine angenehme, natürlich wirkende Wärme ab und benötigen kaum Wartung. Sie sind auch recht leicht als originale Körperteile tarnbar. Mittlerweile sind diese Prothesen so weit verbreitet, dass niemand auf die Idee kommen würde, ihre Träger schief anzuschauen oder sich gar vor ihnen zu fürchten.

Man kann heute jedes Organ ersetzen oder ergänzen und eine Vielzahl von zusätzlichen Fähigkeiten implantieren.

Auf der anderen Seite hat diese Entwicklung auch dazu geführt, dass gerade junge Leute, die von großen Taten oder außergewöhnlichen Erfahrungen träumen, bereitwillig auf ihre Körperteile verzichten und sie durch neue, verbesserte Geräte ersetzen. Diese jungen Menschen tragen ihre Prothesen dann offen und auffällig. Das löst bei der älteren Generation dann doch Irritationen aus.

Der Extremfall sind die Inhumani, die aktiv versuchen, ihre Menschlichkeit hinter sich zu lassen. Ihre Körper werden mit jedem Eingriff sonderbarer und fremder. Das Phänomen existiert zwar seit der Erfindung der Machinae, aber durch bessere und billigere Systeme und einfachere und verträglichere chirurgische Maßnahmen ist es jetzt für jeden, der sich darauf einlässt, möglich. Trotzdem sind die Inhumani nach wie vor eine verschwindende Minderheit.

Thaumische Medizin: Die Nutzbarmachung magischer Energien in allen Bereichen des Lebens brachte ungeahnte Verbesserungen. Während die Heilungsmagie seit Jahrhunderten bekannt ist, war sie eine seltene Fähigkeit. Der Zugang zu solchen Heilungen war schwierig und die Magier unternahmen alles, um ihr Quasi-Monopol auf wirksame Medizin zu bewahren. In der Nachkriegszeit führten die Forschungen zur Thaumionumbombe zu faszinierenden Neuerungen. Es gelang, Zaubervirkungen gewissermaßen zu konzentrieren und gebündelt abzugeben. Das Konzept ist, dass man einen Zugang zur allumfassenden Magischen Sphäre schafft und die dort verfügbaren Energien bündelt und einsetzt, um Menschen zu heilen.

Anwendungsbeispiele sind die magische Aktivierung der Ordnenenden Sphäre, um Wucherungen und Tumore zu bekämpfen oder Einstrahlungen aus Höllischen Sphäre, um beschädigte Organe rückstandsfrei zu entfernen. Die thaumische Medizin ist noch am Anfang. Neben ersten großen Erfolgen gab es auch viele bedauerliche Pannen. Dennoch hofft man, bald fast alle Krankheiten auf wissenschaftlicher Basis heilen zu können.

Eisenmeister-Pharmakologie: Die eher wackelige Zusammenarbeit mit den Eisenmeistern hat der Menschheit zumindest eine gewaltige Verbesserung gebracht. Die Eisenmeister sind seit Jahrhunderten damit beschäftigt, verschiedenste, sehr spezialisierte Pilzsportarten zu züchten, die man für eine Vielzahl von Aufgaben einsetzen kann. Dadurch ist man heute in der Lage, biologische Substanzen zu erzeugen, die man zur Behandlung von Krankheiten verwenden kann. Durch diesen neuen Zugang sind Seuchen eingedämmt worden und vormals unheilbare Erkrankungen zu Ärgernissen geworden.

Auf der anderen Seite ist man sich nicht sicher, wie weit man den Eisenmeistern trauen kann. Die Beziehungen zu diesen doch sehr fremden Lebewesen sind noch unklar und vielen Menschen sind sie schlicht und einfach unheimlich. Es kursieren Gerüchte über sonderbare Pilzbefälle bei Personen, die die Medikamente nahmen und über mutierte Tiere, die davon gegessen haben.

Abenteuerideen:

- * Die Charaktere werden engagiert, einen Patienten einzufangen, der mit thaumischer Energie aus der Ruhenden Sphäre, der Totenwelt, bestrahlt wurde. Man hat versucht, so sein Leben zu retten, aber jetzt wirkt er sonderbar und dürfte gefährlich sein. Vor allem soll man ihn unter keinen Umständen berühren.
- * Die Gruppe soll den Schmuggel mit Eisenmeister-Präparaten aus ihren Enklaven bekämpfen. Die Geschäfte laufen über Sundheim, was zu spannenden Verfolgungsjagden durch die Grachten führt.
- * Eine Machina-Gestalterin bittet die Gruppe, die Muster ihrer gestohlenen Kollektion für das kommende Frühjahr wieder zu beschaffen.

NEUE MATERIALIEN

Die neuen Technologien bauen oft auch auf Materialien auf, die bisher noch nicht nutzbar waren oder schlicht nicht erfunden waren. Auch heute sind die Vorteile und Gefahren vieler Substanzen noch nicht restlos erforscht.

Cavorit: Cavorit ist das Grundelement der Luftschiffindustrie. Diese Substanz kann raffiniert werden und beginnt dann zu schweben. Es produziert ein schwaches gelbliches Leuchten und bildet eine matte, glasige Struktur nach dem Auftragen. Cavorit wird verwendet, um Lasten leichter transportierbar zu machen und um Luftschiffe fliegen zu lassen. Das Material ist sehr wirksam, aber auch gefährlich. Wer damit in Kontakt kommt, beginnt ebenfalls zu schweben. Man steigt unaufhaltsam in den Himmel. Zusätzlich verursacht längerer Kontakt mit der Substanz Kurzatmigkeit und Gedächtnisverlust. Man wird nach und nach unfähig, bewusste Entscheidungen zu treffen. Aus diesen Gründen ist der Gebrauch von Cavorit nur unter großen Sicherheitsvorkehrungen möglich.

Clarsinium: Dieses Gas ist das Symbol des modernen Finsterlandes. Es kann durch einfache chemische Prozesse fast jede Farbe erhalten und gibt ein warmes, freundliches Licht ab. Es wird seit Jahrzehnten zur Beleuchtung eingesetzt. Vor einigen Jahren kam man auf die Idee, es nicht zu verbrennen, sondern stattdessen elektrisch anzuregen. Das so gewonnene Licht ist kälter, aber das Gas wird dabei nicht verbraucht, was sparsamer und ungefährlicher ist. Clarsinium ist magisch sensibel. Das bedeutet, dass man es zur Kanalisierung von magischer Energie nutzen kann. Welche Anwendungen diese Eigenschaft haben soll, ist noch unklar.

Wer Clarsinium einatmet oder damit länger in Kontakt kommt, hat eine hohe Wahrscheinlichkeit, allergische Reaktionen zu zeigen. Aus diesem Grund sollte man sehr vorsichtig mit gebrochenen Röhren umgehen. Gefrorenes Clarsinium hat auch eine recht interessante militärische Anwendung: Die Kristalle, die sich dabei bilden, machen damit beschichtete Dinge unsichtbar. Man muss die Substanz zwar ständig kühlen und riskiert seine Gesundheit, aber der militärische Nutzen dieser Eigenschaft rechtfertigt jedes Risiko. Dennoch ist das Verfahren relativ unsicher: Clarsiniumdämpfe sind leicht entzündlich. Es ist daher nicht ratsam, Schusswaffen zu verwenden, während man die Unsichtbarkeit nutzt.

Frikat: Wenn es einen Traum für Ingenieure gibt, dann ist es Frikat. Diese seltene Substanz besitzt so gut wie keine Reibung. Sie kann schon in geringsten Mengen in Maschinen aufgebracht werden, um Abnutzung und Energieverbrauch massiv zu senken. Leider ist sie kompliziert zu gewinnen und schwer zu verwenden. Frikat kann leicht „entkommen“ und gleitet dann unaufhaltsam über die Landschaft. Der Umstand, dass man es nur in der Blander Öde gewinnen kann, macht die Sache noch schwieriger, da die sengende Tageshitze und die eisige Kälte der Nacht die Arbeit dort zur Qual machen.

Frikat wird in vielen Machinae eingesetzt, um deren Energieverbrauch handhabbarer zu machen und Reparaturen zu vermeiden. Die silbrige Farbe der Substanz ist charakteristisch für die Mechanik der Prothesen.

Pyrumex: Das Wundermaterial des modernen Lebens ist Pyrumex. Es wird aus Feuerampferextrakt gewonnen und ist nahezu beliebig formbar, bevor es durch Härtung unverwundlich wird. Pyrumex hat zwar eine ein bisschen unschöne gelblich-beige Farbe, aber es ist leicht, robust und billig. Es wird für Gehäuse von Geräten, Spielwaren, Einrichtungsgegenstände, Besteck oder Maschinenbauteile verwendet. Aus Pyrumex gefertigte Gegenstände haben charakteristische abgerundete Ecken und wirken nahezu organisch. Durch die Verwendung dieses Materials ist der ohnehin schon gewaltige Ressourcenhunger der Finsterländer Industrie nur weiter gewachsen. Das kommt auch daher, dass das so gut wie unzerstörbare Material auch nicht wiederverwendet werden kann. Einmal in Form gebracht, bleibt Pyrumex voraussichtlich für Jahrhunderte erhalten. Was man mit den nun entstehenden Müllbergen tun soll, ist nicht ganz klar.

Thaumonium: Die physische Substanz der Magie ist seit dem Zweiten Großen Krieg das Zaubermittel, das alle Probleme lösen sollte und ungeahnte neue geschaffen hat. Thaumonium ist ein rötlich schimmerndes Material, das in Spuren in allen Dingen vorkommt. Soweit man das bis jetzt herausfinden konnte, scheint Thaumonium die Trägersubstanz der magischen Energie zu sein. Ein Ding oder eine Person ohne Thaumonium kann nicht verzaubert werden. Man kann das Thaumonium durch Filterung und Destillation aus den verschiedenen Dingen lösen und sammeln. Dabei kann die natürliche magische Energie freigesetzt werden und kurzfristig Zauber verstärken. Allerdings ist der Effekt nur sehr kurz wirksam.

Spannender ist die während des Zweiten Großen Krieges entwickelte Thaumspaltung. Zwei mit magischer oder elektrischer Energie aufgeladene Thaumoniumblöcke werden mit hoher Geschwindigkeit gegeneinander geschleudert. Der Effekt ist beachtlich: Durch die Kollision entsteht ein Riss in der Wirklichkeit, meistens führt er in die Höllische Sphäre. Die dabei freigesetzte Energie und die chaotische Wucht des unkontrollierten Einstroms von Dämonen führen zu gewaltigen Zerstörungen. Das betroffene Gebiet ist wohl über Jahrhunderte nicht mehr bewohnbar und höchst sonderbar und fremd.

Nach dem Einsatz einer solchen Bombe endete der Große Krieg schlagartig. Seither entwickeln alle drei Machtblöcke zunehmend größere und zerstörerische Bomben und Waffensysteme mit höherer Reichweite. Die damals beteiligten Wissenschaftler mögen zwar vor dem Wettrüsten warnen, sie werden nicht gehört. Gleichzeitig versucht man die an sich zerstörerische Technologie für friedliche Zwecke einzusetzen. Thaumoniumreaktoren sind enorme, hochkomplexe Maschinen, mit denen man Energiedifferenzen zwischen den Sphären zur Energiegewinnung nutzen kann. Sie versprechen nahezu unbeschränkte Energie, es gibt aber Gerüchte, dass es immer wieder zu Störfällen mit schrecklichen Folgen gekommen sein soll.

Zertenium: Zertenium ist ein künstliches Material, das in den Laboratorien der Amtsmagier hergestellt wird. Es konkretisiert Wahrscheinlichkeiten und verhindert so, dass magische Effekte wirken können. Zertenium ist teuer und schwer herzustellen, da es selbst seine eigene Erzeugung beeinflusst. Das Material ist grau-weiß glänzend und mit bloßen Händen verformbar. Es zeichnet sich zunehmend ab, dass die Zerteniumproduktion insgesamt begrenzt ist. Man kann es zwar wieder aus den Verbindungen lösen, aber die Suche nach Altstoffen ist heutzutage ein einträgliches Geschäft.

Abenteuerideen:

- * Die Tochter einer Freundin der Charaktere wurde im Rahmen ihres Militärdienstes an einen geheimen Ort geordert. Gerüchteweise soll sie die Folgen eines Unfalls mit einem Thaumoniumreaktor aufräumen. Die Gruppe muss versuchen, sie zu holen, auch wenn das ein Verbrechen ist.
- * Zufällig geraten die Charaktere in einen Kreis von Menschen, die vorhaben, allen Machtblöcken die modernsten und neuesten Techniken für Thaumoniumbomben zur Verfügung zu stellen. Sie hoffen so, ein Gleichgewicht des Schreckens herzustellen. Wie sollen sich die Charaktere verhalten?
- * Frikat-Jäger suchen Verstärkung. Ab in die Wüste!