

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.

MAGIE

Die Zauberkunst des Finsterlandes hat seine Geschichte seit Anbeginn der Zeiten begleitet. Manche Historiker vermuten sogar, dass die Befreiung aus der Unterwerfung durch die Eisenmeister nur durch die Beherrschung der Magie möglich war. Zauberei ist eine komplizierte Fähigkeit, die man mühsam erlernen muss. Es dauert Jahre, bis man auch nur einfache Künste beherrscht. Eine volle magische Ausbildung ist kostspielig und nur in den großen Städten möglich. Die meisten Fürstentümer und Stadtstaaten bieten Stipendien für ärmere Leute an, um Fachkräfte für sich auszubilden.

Magie wird heutzutage eher wissenschaftlich betrieben. Es gibt zwar noch einige Esoteriker, die auf okulte Prinzipien aufbauen und ihre Methoden nur an ihre Anhänger weitergeben, aber insgesamt hat eine gewisse Vernunft Einzug gehalten. Die magische Forschung findet vor allem an den Universitäten statt. Dabei gibt es immer Spannungen zwischen den Forschern der Universitäten und denen der privaten Einrichtungen und Fachhochschulen. Die Forscher sehen sich oft als Bewahrer einer reinen Lehre, die unabhängig von technischen und wirtschaftlichen Sachzwängen arbeiten wollen. Auf der anderen Seite stehen die Ingenieure, die vor allem an konkreten Problemen beschäftigt sind. Insgesamt ist es unklar, wie sich dieser Streit entwickeln wird. Die Kritiker der technischen Magie befürchten, dass die Zauberkräfte in den Händen ungeschulter Laien katastrophale Konsequenzen haben könnten.

TECHNISCHE MAGIE

Die Anfänge der technischen Magie liegen in der Alchemie. Sie wurde als Geheimwissen weitergegeben und versteckt praktiziert. Wer sich damit beschäftigte, wurde von der Amtsmagie gejagt, festgenommen und sogar getötet. Immerhin versprach die Alchemie Allmacht, Erleuchtung und das ewige Leben. Tragischerweise fielen viele Alchemisten dabei Unfällen und Explosionen zum Opfer oder wurden von Dämonen besessen oder verschlungen. Schlussendlich verlor die Alchemie an Bedeutung.

Die technische Magie versuchte, die Prinzipien der Alchemie naturwissenschaftlich weiterzuentwickeln und auf ein solides Fundament zu stellen. Bald musste man sich vom Stein der Weisen und der Unsterblichkeit verabschieden. Diese Ideen waren zwar theoretisch realisierbar, standen aber in keinem Verhältnis zu den Kosten einer solchen Transmutation. Die magische Energie, die dafür notwendig war, überstieg die Vorteile bei weitem. Selbst die Unsterblichkeit ist sinnlos, weil sie offenbar mehr magische Energie benötigt, als im gesamten Land zu einem Zeitpunkt verfügbar ist. Das hindert vereinzelte Fanatiker trotzdem nicht daran, dieser Illusion weiter hinterher zu jagen.

Heute sind die Funktionsweisen der technischen Magie gründlich erforscht und in vielen Unternehmen sind ausgebildete Zauberer tätig, die entscheidende Eingriffe durchführen, um einen industriellen Prozess zu vervollkommen. Magie muss nach wie vor von Menschen angewandt werden und die Ausbildung ist immer noch teuer und aufwendig.

Die wichtigsten Formen der technischen Magie sind:

Clarsinische Magie: Der Leuchtstoff Clarsinium ist die beliebteste und am weitesten verbreitete Leuchtquelle im Finsterland. Magier lernten schon früh, ihn zu manipulieren. Mit dieser Magie kann man brennende Lichtstrahlen aussenden, Dinge tarnen und grelle Blitze produzieren.

Gorgonische Magie: Gorgonium versteinert organische Materie, mit dem es in Kontakt kommt. Für Zauberer ist diese Eigenschaft durchaus interessant und kann magisch verstärkt und reduziert werden. Dadurch kann ein gorgonischer Magier Dinge steifer und flexibler machen, er kann Ziele verlangsamen und Materialien in andere Substanzen transmutieren.

Sphärenmagie: Die Sphären der Wirklichkeit beinhalten die verschiedenen Ebenen der Existenz im Finsterland. Sie sind übereinander angeordnet. In den Tiefen liegen die Höllische und die Ruhende Sphäre. Erstere ist eine Art absurde Halbwelt voll von gescheiterten und unverständlichen Konzepten, die Zweite sammelt alles Sterbende und Zerfallende. Über der Tatsächlichen Sphäre, in der wir leben, liegen die Himmlische, die Ord nende und die Göttliche Sphäre. Die uns nächste Sphäre ist die Welt der Heiligen, der Tugenden und der Wahrhaftigkeit. Darüber sind alle Naturgesetze und Beziehungen zwischen den Dingen angeordnet. Die Göttliche Sphäre schließlich ist nach wie vor sehr sonderbar. Reisen dorthin sind möglich, schwierig und sehr gefährlich. Nach allem, was man bis jetzt weiß, ist sie völlig leer. Weder ihre Funktion noch ihre Natur sind bis jetzt geklärt.

Um all das herum liegt die Magische Sphäre, durch die die arkanen Energien fließen. Genau diese kann man mit Sphärenmagie manipulieren. Diese Schule der Magie ermöglicht Teleportation, Beschwörungen aus anderen Sphären und die Ansaugung von außersphärischer Energie.

Thaumische Magie: Diese Form der Zauberei wird auch als Metamagie gesehen. Sie besteht aus Zaubertechniken, die die Wirksamkeit von Sprüchen verstärken und Vorteile bei der Abwehr von magischen Angriffen geben. Thaumische Magie ermöglicht auch die Fission und Fusion von thaumischen Elementen.

Abenteuerideen:

- * Einbrechern gelingt es, in undurchdringliche Tresorräume einzusteigen. Könnte es sein, dass sie durch andere Sphären kommen?
- * Eine magische Ingenieurin wird bei einem Laborunfall aufgelöst und scheint sich im Laufe der nächsten Wochen wieder als Übermensch zusammensetzen.
- * Junge Trottel färben die Stadt mit clarsinischer Magie bunt, verursachen dabei aber magische Störungen.

AKADEMISCHE MAGIE

Die Magischen Universitäten bewahren die jahrhundertealte Zaubert tradition des Finsterlandes. Ihre Absolventen verfügen über ein tiefgreifendes theoretisches und praktisches Wissen. Meistens orientieren sie sich bei ihrer Ausbildung an einem der magischen Elemente. Die verschiedenen Universitäten bieten dann eine spezialisierte Ausbildung nach uralten Regeln an.

Akademische Magie ist ausgesprochen wirksam und sehr sicher, da die Zaubertechniken bereits gründlich getestet sind. Die Ausbildung ist teuer und zeitaufwendig, was dazu führt, dass die meisten Zauberer aus sehr gutem Haus stammen oder selbst die Kinder von Zauberern sind. Außenstehende werfen den Magischen Universitäten ihren Elitismus vor.

Die Universitäten kämpfen mit allen Mitteln gegen die Profanierung der Magie, also ihre Umwandlung in ein reines Konsumprodukt oder Produktionsmittel. Zu diesem Zweck werden Leserbriefe geschrieben, Warnfilme gedreht und politische Werbung betrieben. Gleichzeitig sind die Zauberer an dieser Entwicklung nicht ganz unschuldig. Viele von ihnen stellten ihre Künste zu Anfang der Industrialisierung und während des Zweiten Großen Krieges unter der Hand für das Militär und die Ingenieure zur Verfügung. Damit sind viele Tabus gefallen und die technischen Anwendungen näher gerückt.

Trotz dieses scheinbaren Niederganges sind die akademischen Magier gerade bei der arkanen Forschung vorne dabei. Sie arbeiten an vorderster Front und verschieben die Grenzen des menschlichen Wissens beständig nach außen. Ihre Grundlagenforschung wird dann allerdings wiederum von den Technikern aufgegriffen.

Abenteuerideen:

- * Eine Gruppe radikaler Magier nimmt Geiseln in einer Firma, die technische Magie einsetzt.
- * Magische Forscher entdecken, dass der verstärkte Einsatz von Zauberei unkontrollierte Öffnungen in der Wirklichkeit verursacht. Bis jetzt war das kein Problem, doch jetzt drohen Gefahren aus anderen Sphären. Das Unpraktische dabei ist, dass diese Zugänge an völlig anderen Orten aufgehen, als die Magie eingesetzt wird.
- * Ein magisches Experiment gerät außer Kontrolle und erzeugt eine eingestülpte Semisphäre, in der die Zeit stillzustehen scheint. Die Charaktere werden versehentlich hineingesogen.

DIE AMTSMAGIE

Seit Jahrhunderten hat die Amtsmagie die Aufgabe, Missbräuche der magischen Künste zu ahnden. Sie bekämpfen Magier, die sich gegen die Regeln der Zauberkunst stellen, verhindern die falsche Verwendung von magischen Materialien und beschützen die Bevölkerung vor arkanen Gefahren. Größere Unternehmen haben einen fest eingeplanten und gesetzlich vorgeschriebenen Posten für einen Amtsmagier und Sicherheitsexperten zu schaffen, wenn sie mit magischen Prozessen oder Materialien arbeiten. Die Amtsmagier verhindern auch, dass magisch verseuchte Gegenstände in Umlauf geraten und forschen bei mysteriösen Ereignissen nach. Sie müssen auch Dämonen und Untote jagen und bekämpfen.

Die Amtsmagie wurde in der Zwischenkriegszeit massiv gekürzt. Finanzielle Schwierigkeiten, der Druck der Industrie und der Wunsch der Politik, Magie als Waffe einzusetzen, schränkten ihre Möglichkeiten ein. Seit Kriegsende arbeitet die Amtsmagie wieder als Behörde, aber die Mittel sind nach wie vor knapp. Einige engagierte Mitglieder versuchen, jene Verbrecher des Zweiten Großen Krieges dingfest zu machen, die gegen die Regeln verstießen und Magie für militärische Zwecke missbrauchten oder an den grausamen Experimenten aller Seiten beteiligt waren.

Die Arbeit dieser Aufklärer ist sehr schwierig, da viele der damaligen Verbrecher heute auf honorigen Posten sitzen und ihre Spuren gut verwischt haben.

Abenteuerideen:

- * Die Charaktere sollen helfen, einen Renegatenmagier zu stellen. Dabei kommt heraus, dass er ein ehemaliger Amtsmagier ist und Menschen ermordet, von denen er glaubt, dass sie von Dämonen besessen sind.
- * Der Chef einer Firma, die magisch konstruierte Gegenstände herstellt, wird tot in einem verschlossenen Raum aufgefunden.
- * Besonders gefährliche magische Verbrecher fliehen aus einem Hochsicherheitsgefängnis.

OKKULTISMUS

In der Zwischenkriegszeit erlebte der Okkultismus, also die persönliche, autodidaktische Zauberei ihren Höhepunkt. Die damaligen magischen Dilettanten verwendeten ihre Techniken, um Menschen zu blenden und zu täuschen. Sie zogen ihnen das Geld aus der Tasche oder zogen Sekten auf, um ihre persönliche Macht zu mehren. Viele von ihnen beschworen Weltuntergangsszenarien herauf und wurden vom Zweiten Großen Krieg bestätigt. Dass die Welt schlussendlich doch nicht unterging, hat zum merklichen Rückgang der okkultistischen Sekten in der unmittelbaren Nachkriegszeit geführt.

Seit sich die drei Machtblöcke gegenseitig wieder belauern und ihre Drohungen lauter und hysterischer werden, hat sich die Stimmung wieder gedreht. Im gesamten Finsterland schießen diese Gruppen wie Schwammerln aus dem Boden. Viele dieser Sekten sehen sich in der Tradition ihrer Vorgängerinnen und vermitteln wieder ein dualistisches Weltbild mit passender Eschatologie. Ihre Anführer sind meistens sehr charismatisch und schaffen es oft, wohlhabende Unterstützer zu gewinnen, die ihren teuren Lebensstil und ihre Ziele subventionieren. Selbstverständlich spielt dabei die Zauberei auch eine Rolle. Viele dieser Okkultisten beherrschen sowohl die natürliche wie auch die magische Kunst der Verführung. Sie sammeln manipulierbare Menschen um sich, lassen sich von diesen bedienen und bauen so ihre eigenen bizarren Kommunen auf.

Okkultisten werden von der Amtsmagie bekämpft, wo sie kann. Die wagemutige und gefährliche Art, wie sie mit Magie umgehen, kann furchtbare Katastrophen auslösen.

Abenteuerideen:

- * Ein Sektenführer möchte einen Schlagabtausch zwischen den drei Blöcken auslösen, um seine Prophezeiungen zu erfüllen.
- * Ein charismatischer Okkultist bittet die Charaktere um Hilfe. Seit einigen Tagen hat er ein Double, das ihm die Macht über seine Gruppe entrisen hat.
- * Eine okkultistische Gruppe begeht Ritualmorde, behauptet aber, dafür gute Gründe zu haben.

HEXEN, SCHAMANEN UND DRUIDEN

Die traditionellen Zauberkünste der Finsterländer Stammesgesellschaften haben sich in einigen abgelegenen Gegenden als Folklore gehalten. Nur eine Handvoll alter Leute weiß noch, wie die uralten Zaubersprüche funktionieren. Es gibt zwar ethnologische Dokumentationen der magischen Künste und Rituale, aber all das ist irgendwie verloren gegangen. Einige junge Leute versuchen jetzt, die Techniken zu rekonstruieren und deren Geheimnisse zu entschlüsseln. Da es nur wenig Handschriftliches gibt, ist die Arbeit mühsam und wohl auch frustrierend.

Interessanterweise hat die Offenbarung der Trolle dazu geführt, dass man zumindest einige magische Techniken wiederentdecken konnte. Diese Kreaturen verwenden immer noch urtümliche Zauber, die denen der Menschen ähnlich sind. Die Erforschung der Trollkultur ist allerdings aus vielen Gründen schwierig: Die Wesen sind zurückgezogen und haben viel ihrer Traditionen eingebüßt, sie sind auch gegenüber den Menschen sehr skeptisch. Dennoch hoffen die Forscher, so ihre eigenen Traditionen rekonstruieren zu können.

Abenteuerideen:

- * Eine Gruppe von Forschern entdeckt das Geheimnis des Gebräus, das Riesentrolle entstehen lässt. Der Selbstversuch gerät außer Kontrolle.
- * Ein längst vergessener Ritus muss an einem fixen Tag durchgeführt werden.
- * Eine uralte Hexe sucht eine Nachfolgerin.