

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.

GESCHICHTE

Seit dem Ersten Großen Krieg sind rund fünfzig Jahre vergangen. In dieser Zeit hat sich das Finsterland tiefgreifend gewandelt. In diesem Abschnitt werden die wichtigsten politischen und gesellschaftlichen Änderungen in dieser Zeit beschrieben.

DER WIEDERAUFBAU

Der Zweite Große Krieg hatte den Ersten an Verwüstungen und Zerstörungen weit übertroffen. Während man im Ersten Großen Krieg noch versucht hatte, die Zivilbevölkerung zu schonen, war man danach dazu übergegangen, die gesamte Infrastruktur der angegriffenen Gebiete samt ihrer Bevölkerung als Ziel zu betrachten.

Aus diesem Grund musste nach dem Krieg so schnell wie möglich gebaut werden. Die in dieser Zeit errichteten Häuser wurden schnell aus Holz zusammengesetzt und gorgonisiert. Oft wurde das Holz nicht einmal ernsthaft bearbeitet, was den Häusern aus dieser Zeit einen sonderbaren, organisch wirkenden Stil gibt.

Erst ein Jahrzehnt nach dem Krieg wurden wieder künstlerisch durchgestaltete Häuser errichtet. Die Stahl- und Glasbauten der Zwischenkriegszeit erlebten eine neue Hochphase. Interessant ist auch, dass sich die Städte veränderten. Traditionell besteht eine Finsterländer Stadt aus einer jahrhundertealten Altstadt, um die ein Gürtel aus neuen Bauten aus der Vorkriegszeit errichtet wurde. Darum liegen die Vorstädte und die gelegentlichen Planstädte und architektonischen Träumereien von spendablen Fürsten. Durch die Bombenangriffe während des Zweiten Großen Krieges wurden die Stadtkerne vernichtet. Wenn Geld vorhanden war, wurden die historischen Gebäude renoviert, aber meistens wurden sie einfach abgetragen. Stattdessen wurden neue, hohe und günstige Bauwerke errichtet. Im Norden des Finsterlandes ließ man oft die historischen Fassaden stehen und baute dahinter die neuen Gebäude auf. Insgesamt wirken die betroffenen Ortschaften heute einfach nicht mehr organisch gewachsen. Das wird von vielen Alteingesessenen als Zeichen des Identitätsverlustes gesehen.

Der Zweite Große Krieg führte in einigen Teilen des Landes zu einer regelrechten Entvölkerung. Bis auf ein paar ältere Leute und verlassene Kinder blieb oft niemand über. Die Stadtväter baten daraufhin Menschen aus dem Umland, aus abgelegenen Gebieten oder aus Fürstentümern, die vom Krieg verschont blieben, in die Stadt zu ziehen. Oft wurden wahre Abholdienste eingerichtet. In den ersten Monaten wurden diese Arbeiter auch wieder nach Hause gebracht, wenn ihre Aufgaben erfüllt waren, aber nach und nach entstanden Siedlungen und Wohnviertel.

Aus diesem Grund gibt es in den Städten des Bracher Landes, des Nordens und des Eisenfeldes fast immer Viertel mit Ludwigstalern, Südbuchternern und Tarasiern. Nachdem sich die wirtschaftliche Lage gegen

Ende des Wiederaufbaus entspannte, endeten diese Programme. Die meisten der Zuwanderer blieben jedoch und holten ihre Familien nach.

In der Zeit des Wiederaufbaus wurden die militärischen Technologien nach und nach der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Viele Unternehmen, die zunächst die Fürstentümer beliefert hatten, rüsteten ihre Maschinen um und produzierten ab dann zivile Güter. Dabei entwickelte Verbesserungen führten zu wesentlich besseren Verbrauchergütern. Das kombiniert mit einer Vielzahl von Restbeständen aus den verschiedenen Armeen versorgten die Bevölkerung schnell mit dem Nötigsten. Heute sieht man nur noch selten ausgemusterte Militärfahrzeuge, aber noch vor einem Jahrzehnt waren sie allgegenwärtig.

Abenteuerideen:

- * Die Großmutter eines Charakters meldet sich: Das Haus, in dem sie wohnt, erwacht wieder zum Leben und treibt aus.
- * Ein Unternehmen, das nach dem Krieg gegründet wurde, wird damit konfrontiert, dass sein Vorgänger illegale Geschäfte gemacht hat. Unmittelbar darauf verschwindet die untersuchende Staatsanwältin.
- * Ein schrottreifes, billig gekauftes Fahrzeug birgt ungeahnte Geheimnisse. Es wurde während des Kriegs von Geheimagenten genutzt.

AUFSTÄNDE

Zunächst schien es nach dem Wiederaufbau so, als ob man eine stabile Situation erreicht hätte. Die Spuren des Krieges verschwanden langsam, die Bevölkerung begann, die Katastrophe zu vergessen. Gleichzeitig stellte sich heraus, dass die politischen Strukturen, die den Zweiten Großen Krieg ausgelöst hatten, erhalten geblieben waren und sich strikt dagegen wehrten, aufgelöst zu werden. Die Fürstentümer konnten sich sogar durch den wirtschaftlichen Aufschwung stabilisieren und ihre Macht wieder ausbauen. In diesen Jahren galt eine unausgesprochene Regelung, wonach der Krieg kein Thema war und die Aufrechterhaltung des Status Quo im allgemeinen Interesse war.

Knapp zwölf Jahre nach Kriegsende gab es erste Aufstände. Zunächst waren es nur regionale Reibereien, meistens von Jugendlichen oder Studenten ausgehend. Die Gesellschaft war sich im Unklaren, wie sie damit umgehen sollte. Man hatte die Schulen nach dem Krieg im Wesentlichen gleich gelassen und peinlichst darauf geachtet, keine Änderungen und sozialen Anpassungen vorzunehmen. Schließlich schickten die Autoritäten die Polizisten und sonstigen Sicherheitskräfte gegen die Aufständischen.

Unerwarteterweise formulierten die wütenden jungen Leute tatsächliche Programme und Wünsche. Sie bekamen Unterstützung von den verschiedenen sozialen Bewegungen und den Gewerkschaften. Ehe man es sich versah, kam es überall im Finsterland zu Protesten und Übergriffen auf Beamte. Die Gegenreaktion folgte auf den Fuß. Binnen weniger Wochen mobilisierte die Mehrzahl der Herrscher ihre Armeen und ließen die Aufständischen niedermachen, in Gefängnisse sperren und verschwinden. Interessant dabei ist, dass die kleineren Fürstentümer und Stadtstaaten oft keine geeigneten Truppen zur Hand hatten, da sich deren Heere mit den Aufständischen verbündeten. Um in dieser Situation zu helfen, entsandten die großen Mächte ihre Soldaten als Unterstützung und stellten damit gleichzeitig sicher, dass diese sich ihrer Loyalität bewusst wurden.

Die Aufstände bewirkten kleinere politische Änderungen, eine Lockerung der nach dem Krieg in Kraft gebliebenen Zensur und einzelne Verbesserung beim Justizsystem. So wurden viele an sich triviale Delikte, die früher mit gravierenden körperlichen Züchtigungen bestraft wurden, stattdessen entweder gleich legalisiert oder nunmehr mit Geld- oder Haftstrafen sanktioniert. Insgesamt kam es zu einer gewissen Öffnung der Gesellschaft. Andererseits teilten sich die drei großen Machtblöcke, die Feuertaler Republik, das Kaiserhaus und die Anhängerschaft des Marschalls Leonid die Welt auf. Nur das Ludwigstal, Teile der Südbuchten und die Weiten der Jondheimer Steppe blieben außen vor. Gerade in Gebieten, die an der Grenze zwischen den Blöcken lagen, kam es zu einer regen Geheimdienstaktivität.

Abenteuerideen:

- * Ein Freund der Charaktere, der bei einer Aufständischenorganisation war, kontaktiert sie. Er braucht Hilfe, um sein Leben nach dem Straflager wieder aufzubauen. Allerdings ist nicht alles so, wie es scheint.
- * Eine Ortschaft wurde durch die Blockbildung geteilt. Jetzt soll die Gruppe Personen von einer Seite zur anderen schmuggeln.
- * Eine Gruppe von Künstlern plant eine große Schau ehemalig zensierter Werke. Die Charaktere sollen fehlende Stücke beschaffen und Sabotage durch Kritiker verhindern.

DIE EISIGE ZEIT

Aus der historischen Perspektive wird die Zeit seit Kriegsende als die Eisige Zeit bezeichnet. Sie ist vom Bewusstsein geprägt, dass direkte Konfrontationen zwischen den Großmächten, die mit Thaumoniumbomben ausgerüstet sind, unmöglich sind. Dementsprechend verlegen sich die Kämpfe eher in deren Satellitenstaaten. Man versucht, die eigene Position durch eine Art Schutzgürtel zu ummanteln und so Angriffe abzuwehren. Dementsprechend investieren die Großmächte gewaltige Summen, um sich gegen alle Arten von Langstreckenwaffen zu schützen. Auf der anderen Seite wird die Bevölkerung nahezu ständig auf den unmittelbar bevorstehenden Letzten Krieg eingeschworen. Man versucht, die eigene Überlegenheit zu betonen und gleichzeitig so viel für den Zivilschutz zu tun, wie man kann.

Eine andere Herausforderung der Zeit ist die mittlerweile lebensbedrohlich gewordene Umweltverschmutzung. Während sie in der Zwischenkriegszeit ein Ärgernis war, häufen sich jetzt die Fälle, in denen Dutzende, ja Hunderte Menschen durch Industrieunfälle verletzt oder vergiftet werden. Bis jetzt ist das Thema in der Politik nicht angekommen. Die Bewältigung der anstehenden Konflikte ist ein wesentlich wichtigerer Teil des öffentlichen Diskurses.

Dazu kommt noch ein weiteres, unerwartetes Phänomen. Die Detonation der Thaumoniumbombe wurde nicht ungeplant angegangen. Es gab einige vorherige Tests, die aus Sicherheitsgründen unterirdisch durchgeführt wurden. Bei diesen Tests entstanden Risse in der Wirklichkeit, durch die sonderbare Wesen aus der Höllischen und Ruhenden Sphäre in die Wirklichkeit einsickern konnten. Da fieberhaft weitergearbeitet wurde, wurden die Konsequenzen der Tests ignoriert. Man wollte nur so schnell wie möglich eine funktionierende Waffe bereithaben. Die Invasion aus fremden Sphären betraf allerdings eine bis dahin ignorierte Zivilisation: Die Eisenmeister, die seit Jahrhunderten daran gearbeitet hatten, ihre verlorene Macht über die Menschheit wiederzuerlangen und ihre eigenen Differenzen auszutragen, standen plötzlich unerwarteten und für sie nahezu unbesiegbaren Feinden gegenüber. Erste Kämpfe verliefen tragisch und bald waren die Eisenmeister dazu gezwungen, zu fliehen. Ihrer Macht und ihrer Zufluchten beraubt, kamen sie an die Oberfläche und siedelten in den verwüsteten Städten. Die Menschheit, zunächst mit eigenen Problemen beschäftigt, nahm die Ankunft der Flüchtlinge widerwillig, aber schlussendlich desinteressiert zur Kenntnis. Die Eisenmeister bauten ihre eigenen Viertel, blieben unter sich und mischten sich nicht in menschliche Angelegenheiten ein.

Erst gegen Ende des Wiederaufbaus wurden sie effektiv von der Politik anerkannt. Auch dann wussten beide Seiten, die ja über Jahrhunderte getrennt und in weitestgehender Unkenntnis voneinander gelebt hatten, nicht, wie sie miteinander umgehen sollten. Man ging sich also aus dem Weg. Erst im Laufe der letzten Jahre kam es zu langsamen Annäherungen. Die Eisenmeister betrachten die Menschheit als sonderbare Usurpatoren, die in ihrer kurzen Lebensspanne ihre Zeit mit Unsinn verbringen und offenbar auf der Suche danach sind, ihre eigene Natur zu verraten. Gleichzeitig sind die Eisenmeister in der für sie schrecklichen Situation, dass sie auf ihre gesamte angestammte Kultur und ihre traditionellen Machthaber verzichten müssen. So sind sie selbst entwurzelt und gezwungen, in der neuen Welt auch ihr Leben umzudenken. Für die Menschheit sind die Eisenmeister eine Herausforderung. Über Jahrhunderte dachte man, dass sie ein Märchen wären, doch jetzt sind sie da und wesentlich weniger beeindruckend, als man sie sich vielleicht vorgestellt hatte. Auf der anderen Seite sind sie der Menschheit feindlich gegenüber feindlich eingestellt und so gibt es viele, die verlangen, dass man sie in einem Erstschlag vernichtet. Die Situation ist schwierig und es bedarf großen politischen Geschicks, um die Welt in friedliche Bahnen zu lenken.

Abenteuerideen:

- * Ein Eisenmeisterclan engagiert die Charaktere, um die Bergung ihres Königs aus den Tiefen zu organisieren.
- * Bei einer Untersuchung von geologischen Daten entdeckt eine Forschergruppe, dass die Eisenmeister eine Reihe von Maschinen bei ihrer Flucht in Betrieb gelassen haben, darunter eine geheimnisvolle Waffe, die sich nun verselbstständigt hat.
- * Menschen, die mit einer Industriechemikalie verseucht wurden, entwickeln außergewöhnliche Fähigkeiten.