

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.

GEOGRAPHIE

Das Finsterland ist ein Gebiet, das vielfältige Klimazonen abdeckt. Im Süden ist es mediterran, mit heißen Sommern und lauen Wintern, im Westen ist es eher atlantisch, mit kühlen, windigen Sommern und teilweise eisigen Wintern. Der Norden des Landes wird von den heißen tarasischen Steppen jenseits des Meeres aufgewärmt. Das führt dazu, dass es dort immer windig und freundlich ist. An manchen Tagen weht es allerdings den roten Staub der Wüste hinüber und es scheint, als würde der Himmel bluten.

Der Osten des Finsterlandes ist eine endlose Steppe, durch die ständig ein kühler Wind bläst. Viele Leute leben dort noch ganz traditionell als Nomaden, aber ihre Anzahl wird ständig kleiner. Die Menschen ziehen in die Städte, um dort ihr Glück zu versuchen.

Das Herz des Finsterlandes hat ein eher kontinentales Klima, wobei dieses durch die großen Seen abgemildert wird. Dennoch sind die Sommer heiß und stickig, während die Winter kalt und frostig sind. Es schneit oft stark und Stürme und Überschwemmungen gehören zum Leben dazu. In den letzten Jahrzehnten haben viele Städte in umfangreiche Schutzmaßnahmen gegen Unwetter und Wassermassen investiert. Dadurch ist es meistens möglich, schlimme Schäden zu verhindern. Trotzdem heißt es in vielen Teilen des Bracher Landes mindestens einmal im Jahr „Land unter“.

Bis auf den im Osten des Finsterlandes gelegenen Giebel und den Nord- und Südwall sind die Gebirge des Finsterlandes alte, sich langsam abschleifende Massive. Ihre Gipfel sind abgerundet und stumpf. Bis auf vereinzelte vulkanische Aktivität im südlichen Eisenfeld gibt es von dieser Seite kaum Bedrohungen.

Die Finsterländer sehen die von ihnen weitestgehend gezähmte Natur nicht als Bedrohung an, sondern eher als Selbstverständlichkeit. Aus diesem Grund wurde in den letzten Jahrzehnten verschwenderisch mit ihr umgegangen. Durch rücksichtslosen Bergbau wurden die Erze und fossilen Brennstoffe zügig abgebaut, sodass es jetzt nur noch wenige ertragreiche Gruben gibt. Viele wurden aufgelassen. Es kommt immer wieder zu furchtbaren Katastrophen, wenn einer der vernachlässigten Schächte unerwartet einstürzt. Aus diesem Grund wird daran gearbeitet, diese Anlagen zu erforschen und abzusichern, allerdings steht dafür wenig Geld zur Verfügung. Manche Eisenmeister-Familien bieten diese Arbeit zu günstigen Preisen an, sie begegnen dabei aber dem Misstrauen von Behörden und Bevölkerung.

Viele der Rohstoffe, die man benötigt, werden mittlerweile aus Tarasien herangeschafft. Man versucht auch, mit anderen, weiter weg liegenden Gebieten Kontakt aufzunehmen und Geschäfte zu machen, allerdings gestaltet sich das aufgrund der schwierigen Reisebedingungen als umständlich.

DAS STRASSENNETZ

Seit dem Zweiten Großen Krieg ist der Straßenverkehr zwischen den Fürstentümern gestört. Viele Straßen sind selbst dreißig Jahre nach dem Krieg immer noch von Metagorgonitkristallen verstellt. Umfahrungen werden aus Kostengründen oder wegen politischer Streitigkeiten nicht gebaut. Auch die umfangreichen Grenzanlagen machen Reisen zur Tortur. Schließlich haben die wirtschaftlichen Schwierigkeiten der letzten Jahre zu Einsparungen auf Kosten der Straßenqualität geführt. Gütertransporte über die Straße sind selten geworden.

Innerhalb der Fürstentümer sieht die Sache ein wenig besser aus. Die Straßennetze sind meistens gut ausgebaut und es sind viele Fahrzeuge unterwegs. Dadurch kommt es immer wieder zu Staus. Die Finsterländer fluchen, sind aber nicht bereit, auf ihre Fahrzeuge zu verzichten. In den Städten, deren Altstädte den Zweiten Großen Krieg überstanden, ist die Lage besonders ärgerlich: Die engen Gassen sind nicht für diese Massen an Fahrzeugen geeignet. Dennoch findet sich keine politische Organisation, die bereit wäre, den Verkehr zu beschränken. Zu groß ist die Angst vor den Protesten unzufriedener Bürger.

Abenteuerideen:

- * Die Charaktere sollen eine Ladung mit Sprengstoff an einen weit entfernten Ort in der Blander Öde bringen. Der Sprengstoff explodiert bei der kleinsten Erschütterung.
- * Straßenpiraten treiben ihr Unwesen.
- * Seit einiger Zeit gehen aus ungeklärten Gründen Autos in Flammen auf.

DER VERFALL DER RANDGEBIETE

Durch die schnell voranschreitende Industrialisierung gerieten die ländlichen Gebiete massiv unter Druck. Die jungen Leute zogen in die Städte und ließen ihre Eltern zurück, um ihr Glück zu suchen. Diese Entwicklung nahm ihren Anfang mit der Industrialisierung und erreichte nach dem Ende des Zweiten Großen Krieges ihren Höhepunkt. Jetzt sterben diese Ortschaften aus. Die Häuser verfallen, die Höfe werden nicht mehr bewirtschaftet und viele Straßen verschwinden unter dem Unkraut. Es ist unklar, was aus diesen verwüsteten Landstrichen werden soll. Wilde Tiere streifen zwischen den Häuserruinen umher und man erzählt sich, dass Trollstämme dorthin zurückkehren, um wieder wie in grauer Vorzeit zu leben. Besonders drastisch sind diese Beobachtungen in den Gebieten, die zwischen den Machtblöcken liegen. Hier siedelt schon seit Jahrzehnten niemand mehr. Viele Bewohner wurden vertrieben und die Häuser vermint und zu Fallen ausgebaut. Sie bieten Verstecke für Schmuggler und Obdachlose, die sich so gut sie können mit der Situation arrangieren.

Abenteuerideen:

- * Eine Freundin der Gruppe bittet sie, zu ihrer Familie in die Berge zu fahren und nach dem Rechten zu sehen.
- * Beim Absturz eines Luftschiffes landen hochsensible Dokumente in einer verminten Zone.
- * Die Charaktere sollen ein verlassenes Gebiet kartographieren, um es wieder zu besiedeln.

DIE SEENFURT-ZONE

Der Abwurf der Thaumoniumbombe über Seenfurt hat die Stadt permanent verändert. Die Detonation tötete den Großteil der Bevölkerung und vernichtete die Häuser, aber der dabei entstandene Riss verwandelte die Stadt noch tiefgreifender. Zunächst ist es inmitten der verwüsteten Häuserschluchten immer eisig kalt. Es geht ständig ein frostiger Wind und überall liegt seltsamer blauer Schnee. Menschen, die in die Zone vorgezogen sind, berichten von körperlosen Stimmen und einem ständigen, unerträglichem Gefühl, beobachtet zu werden. Viele der Expeditionen in die Stadt sind spurlos verschwunden. Manche Personen tauchten auf unerklärliche Art und Weise an einem weit entfernten Ort wieder auf, aber die meisten wurden nie mehr gesehen.

Die Stadt wurde aus Sicherheitsgründen mit einer hohen Mauer eingefasst und auch das nahegelegene Seenufer wurde mit Deichen abgetrennt. Man versucht, die Ortschaft so vollständig wie möglich zu isolieren. Es ist auch verboten, das Gebiet zu überfliegen.

Auf der anderen Seite locken die Versprechungen der Geheimnisse Schatzsucher und Abenteurer an. Sie sind bereit, ihr Leben aufs Spiel zu setzen, um Beute zu machen oder außergewöhnliche Erfahrungen zu machen. Berichte über dämonische Kreaturen, die permanent in dieser Randzone der Wirklichkeit leben, werden als Verschwörungstheorien abgetan.

Abenteuerideen:

- * Die Thronfolgerin wird entführt. Die Täter verstecken sich in der Zone.
- * Die schützenden Deiche um die Stadt werden langsam undicht. Die Gruppe soll bei Reparaturen helfen.
- * Die Charaktere wachen plötzlich in der Zone auf, ohne Erinnerung, wie sie dorthin gekommen sind.

DIE TODESSTREIFEN

Überall im Finsterland gibt es Orte, die man aus gutem Grund meidet. Dabei muss es sich nicht unbedingt um Risse in den Sphären wie in Seenfurt handeln. Es gibt auch so genug Gebiete, die zutiefst lebensfeindlich geworden sind. Sei es eine mörderische Umweltverschmutzung, undokumentierte Minenfelder oder Gegenden, die so gründlich bombardiert wurden, dass die ungezündeten Fliegerbomben dort immer noch eine Gefahr darstellen, für Menschen sind diese Areale einfach zu gefährlich.

Seit der Trennung der Machtblöcke gibt es ein weiteres Hindernis. Die sogenannten Todesstreifen sind befestigte Bereiche, die mit Minen und Selbstschussanlagen ausgestattet sind und von Soldaten bewacht werden. Sie markieren die Grenzen der jeweiligen Machtbereiche und werden speziell dort eingerichtet, wo die Gefahr von Spionage oder Flucht besteht. Die bekannteste Zone dieser Art zieht sich mitten durch Alexanderstadt und „beschützt“ die Gebiete der Feuertaler Republik und des Kurfürstentums Leonid vor Illegalen aus dem Kaisergebiet.

Jedes Jahr versuchen Wagemutige, die Sperrgebiete zu überwinden. Es geht selten gut aus.

Abenteuerideen:

- * Dem Kommandanten des Alexanderstädter Todesstreifen soll der Prozess gemacht werden. Die Gruppe soll ihn gefangen nehmen und ausliefern.
- * Beim Versuch, durch die unterirdischen Gänge von Alexanderstadt zu entkommen, ist eine Bekannte der Charaktere verschwunden. Sie sollen sie suchen und machen dabei eine furchtbare Entdeckung.
- * Eine Gruppe von Freiwilligen, die Minen aus dem Krieg räumen, sucht Verstärkung.

FRIKTATBAHNEN

In Anbetracht der Zersplitterung des Finsterlandes verloren die Eisenbahnen schnell an Nutzen.

Während kleinere Strecken immer noch weiter betrieben wurden, sind vor allem die großen, die mehrere Fürstentümer miteinander verbinden, unwichtiger geworden. Heute werden die meisten Transporte einfach durch die Luft erledigt. Somit ist man von den unzuverlässigen Straßen, den störenden Grenzkontrollen und dem oft beschädigten Schienennetz unabhängig.

Auf der anderen Seite sind die Luftschiffe teuer und ihre Ladungskapazität begrenzt. Es gibt zwar gewaltige Transporter, die in der Lage sind, unzählige Tonnen zu heben und zu tragen, aber sie können nur an wenigen Orten sicher landen, sind schwer zu steuern und extrem kostspielig.

Um den Geschwindigkeitsunterschied und die Verzögerungen zu kompensieren, begannen einige Fürstentümer Friktatbahnen zu errichten. Friktat ist ein extrem schwer zu bearbeitendes, nahezu völlig reibungsfreies Material. Damit beschichtete Schienensysteme ermöglichen darauf fahrenden Zügen extrem hohe Geschwindigkeiten, vor allem, wenn diese selbst zumindest teilweise damit beschichtet sind. Die Züge werden von Propellersystemen angetrieben und können problemlos Luftschiffe ein- und überholen. Die Bahnen sind zwar teuer in der Errichtung, aber ausgesprochen billig im Betrieb, was sie gerade für Lastentransporte interessant macht. Immer mehr Fürstentümer versuchen, ein solches Netz aufzubauen und dieses dann an andere anzuschließen. Die Feuertaler Republik und das Ludwigstal verfügen beide über solche Bahnen zwischen den großen Städten und arbeiten derzeit daran, ihre Netze zu vereinigen.

Abenteuerideen:

- * Saboteure des Hauses Leonid versuchen, die Verbindung der beiden Eisenbahnnetze zu verhindern.
- * Söldner übernehmen einen Zug, in dem abgerüstete Thaumoniumbomben transportiert werden.
- * Ein neuer Geschwindigkeitsrekordversuch endet in einer anderen Sphäre.

GRENZKONTROLLEN

Wie schon in vergangenen Jahrzehnten gehören Grenzkontrollen zum mühseligen Alltag. Da es kleine nicht miteinander verbundene Fürstentümer gibt, die teilweise als Inseln in anderen existieren, kann eine Reise zur Arbeitsstätte oder in den Urlaub im Krisenfall schnell zur bürokratischen Odyssee werden. Die Grenzkontrollen sind lang und unwürdig, manche Zöllner nutzen die Gelegenheit, sich Schmiergeld zu verdienen oder ihren Machtfantasien freien Lauf zu lassen. Routinemäßig werden Gepäckstücke geöffnet, Menschen durchsucht und Fahrzeuge demontiert.

Die Gründe dafür sind nicht völlig irrational: Die Sicherheitslage ist prekär, jedes größere Fürstentum forscht an Geheimtechnologien und der Schmuggel blüht. Die Zöllner versuchen nur, das Schlimmste zu verhindern.

Da dieses System allerdings sehr wirtschaftsfeindlich ist, sind viele Fürstentümer dazu übergegangen, Sonderwirtschaftszonen ohne Zölle und im Wesentlichen auch ohne Sozialgesetze oder Umweltvorschriften einzurichten. Diese Areale sind brummende Wirtschaftsmotoren, die allerdings beträchtliche Schäden in der Umgebung auslösen. Das ergibt sich aus der geringen Steuerleistung, aber auch durch die völlig unkontrollierten externen Effekte dieser Zonen. Für die kleineren Fürstentümer sind solche Einrichtungen allerdings oft die einzige Möglichkeit, Technologien und Gelder anzulocken.

Abenteuerideen:

- * Ein gesuchter Mörder hat sich in eine Sonderzone geflüchtet. Die Charaktere sollen ihn diskret heranschaffen.
- * Ein Eisenmeisterclan übernimmt eine Wirtschaftszone.
- * Die Gruppe wird unfreiwillig für Schmuggel eingesetzt.

HAFENSTÄDTE

Die wirtschaftliche Öffnung des Finsterlandes gegenüber dem Rest der Welt schreitet langsam voran. Im Norden treiben einige größere Hafenstädte Handel mit Tarasien und schaffen so Rohstoffe, Speichersteine und exotische Kunstwerke heran. Im Süden versucht man Handelsbeziehungen mit Andasprien aufzubauen, was allerdings aufgrund der dortigen Kultur schwierig ist. Die Andaspier dürften nur wenig Interesse am Materiellen zeigen und weitestgehend Selbstversorger sein.

Trotzdem gehören die Hafenstädte des Finsterlandes zu den reicheren Siedlungen. Die Lagerhäuser säumen die Wasserstraßen, oft wurden künstliche Kanäle angelegt, um den Warentransport einfacher zu machen. Die meisten Hafenstädte sind unabhängig und unterstehen nur dem Kaiser (und selbst ihm nur pro forma). Sie verfügen über eigene Söldnertruppen mit moderner Ausrüstung und besitzen als einzige eine echte Kriegsmarine. Die Fürstentümer und selbst der Kaiser begnügen sich heutzutage mit Luftschiffen, die natürlich nicht die massive Bewaffnung und Panzerung von Kriegsschiffen haben.

Die Macht in diesen Städten liegt bei Familienclans, die schon seit Jahrhunderten in wechselnden Koalitionen herrschen. Ihre Kultur ist üblicherweise eigentümlich und mit der des Umlandes nicht vergleichbar. Die Hafenstädter gelten als stolz und selbstbewusst.

Abenteuerideen:

- * Bei einem Einsatz gegen Piraten verschwindet ein voll besetztes Kriegsschiff.
- * Ein Andaspier besucht das Finsterland.
- * Ein toter Eisenmeister wird aus dem Kanal gezogen. Er ist über und über mit Schmuck behängt.

LANDGEWINN

Im Finsterländer Süden versuchen die Fürstentümer, ihre Nachteile gegenüber den Hafenstädten auszugleichen, indem sie zusätzlichen Grund und Boden in Küstennähe schaffen. Dazu setzen sie drei Methoden ein: Es werden Deiche errichtet, man schüttet Müll und Bauschutt auf, um künstliche Inseln und Landzungen zu schaffen und man versucht, Metagorgonit in das Wasser zu leiten, um auf den dabei entstehenden kristallinen Strukturen zu bauen. Der Effekt dieser Arbeiten auf die Umwelt lässt sich bis jetzt nicht abschätzen.

Wie dem auch sei, die so gewonnenen Gebiete verändern den Verlauf der Küsten und provozieren politische Streitigkeiten. Gerade im Zusammenhang mit Fischereirechten und Fahrtrouten gibt es immer wieder Gewalt.

Ein interessanter Nebeneffekt dieser aufgeschütteten Landstriche ist, dass sie oft keine natürlichen Thaumoniumstrukturen besitzen. Das führt dazu, dass Magie auf ihnen schlechter funktioniert. Sie sind so beliebt für magisch-technische Versuchsanstalten und für Anlagen, die vor Magie geschützt werden müssen, geworden. Magier fühlen sich auf den Poldern ausgesprochen unwohl. Das dürfte einer der Gründe sein, weshalb Gefangenenlager für Renegatenmagier an solchen Orten eingerichtet werden.

Abenteuerideen:

- * Die Gruppe muss einen mörderischen Zauberer aus dem Gefängnis holen, um eine Katastrophe zu verhindern.
- * Beim Aufschütten eines Polders erwecken die Ingenieure eine im Schlamm ruhende Unterseekreatur.
- * Es geht das Gerücht, dass der Konstrukteur des wichtigsten Deichsystems einen Pakt mit einem Dämonenfürsten geschlossen hat.