

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.

WICHTIGE STÄDTE

Die Städte des Finsterlandes wachsen und wachsen. Menschen ziehen vom Land in die Stadt, um sich ein Leben aufzubauen und die Mühsal des Lebens dort hinter sich zu lassen. Folglich entstehen an den Rändern der Metropolen riesige Wohnviertel. Man versucht, dem wachsender Verkehr und dem Verlangen nach Wohnraum irgendwie beizukommen. Insgesamt sind die Städte zwar heute sicherer als jemals zuvor, aber die Finsterländer empfinden das anders. Dementsprechend entstehen in einigen Ortschaften abgeschiedene Bezirke für Reiche, um die Armut aus dem Blick zu haben und sich keine Sorgen machen zu müssen.

FELSENHEIM

Kaum eine Stadt hat in den letzten Jahrzehnten öfter den Herrscher gewechselt als Felsenheim. Sie wurde zum ständigen Spielball zwischen der Lahanitischen Republik und dem Kurfürstentum Madjas, dazwischen wurde sie von der Grünen Armee und schließlich von den Truppen des Marschalls erobert. Jetzt wird die Stadt von Truchsess Wladimir Theodorowitsch von Waldischewski geführt. Der Truchsess gilt als loyaler Diener des Marschalls und achtet peinlich genau darauf, dass die Stadt geordnet und sicher bleibt. Somit ist das öffentliche Leben in Felsenheim sehr gedämpft. Will man Spaß haben, fährt man lieber woanders hin.

Die Stadt selbst besteht aus drei großen Teilen. Es gibt zunächst die im historisierten Stil gebaute Altstadt, die noch zur Zeit des Hauses Madjas errichtet wurde. Sie erinnert an eine mittelalterliche Stadt, komplett mit Zunftstraßen und einem prachtvollen, hoch aufragenden Tempel in ihrer Mitte. Die Kurfürstliche Burg ist eine umfangreiche, nie abgeschlossene Ruine, die derzeit ungenutzt verfällt. Flussaufwärts befindet sich der zweite Teil der Stadt, das Industrieviertel. Hier wachsen unzählige Fabriken in den Himmel. Felsenheim beherbergt Schwerindustrie aller Art und produziert auch Automaten für Haushalt und Fabriken. Der dritte Teil der Stadt entstand aus den Vorstädten, die während der vielen Kriege und Kämpfe immer wieder zerstört wurden. Die Bevölkerung entwickelte kleine, abgeschirmte und mit Kanälen und Mauern geschützte Kommunen, die erst nach und nach eingemeindet werden konnten und ihre Autonomie bewahrt haben. Heute sind die „Inselchen“, wie sie genannt werden, dicht besiedelt und bei der Bevölkerung sehr beliebt. Die Wohnungen hier werden ständig teurer und exklusiver.

Besonderheiten:

Das Opernhaus, das Strandbad zur Loreley, der Zauberturm des Weisen Alexis, der Garten des Truchsess bei den Inselchen, das Museum des Automatismus

Abenteuerideen:

- * Spukt es in den Ruinen der Kurfürstenburg?
- * Ein goldener Becher wird am Ufer des Flusses angespült.
- * Eine Gruppe von Anarchisten bricht reihenweise in die Häuser in den Inselchen ein. Sie hinterlassen kryptische Botschaften.

JONDHEIM

Die Stadt Jondheim liegt tief in der Steppe des Finsterländer Ostens. Hier ist die tarasische Kultur immer noch sehr präsent. Tatsächlich sind die meisten Bewohner der Stadt tarasischen Ursprungs. Auch die Sandsteinbauten erwecken Träume der fantastischen Architektur des östlichen Riesenreichs. Ein umfangreiches und komplexes Bewässerungssystem versorgt die staubtrockene Gegend mit Trinkwasser. Als wichtiger Handelsknotenpunkt ist Jondheim in den letzten Jahrzehnten gewachsen. Um die Altstadt sind große Wohntürme entstanden, oft über Nacht und ohne besondere Pläne. Die Bauwerke sind wenig stabil und komfortabel, aber sie bieten den Wanderarbeitern und Handelsreisenden eine Unterkunft. Wegen des Mangels an Holz sind auch sie aus Stein gebaut.

In Jondheim werden viele Arbeiten im Zusammenhang mit tarasischen Speichersteinen erledigt. Die Steine werden hier angeliefert und dann trainiert, um ihre Aufgabe erfüllen zu können. Die Arbeit ist anspruchsvoll und setzt voraus, dass man sowohl die tarasische Beamtensprache, als auch Finsterländisch beherrscht. Die Techniker und Technikerinnen kommen aus dem ganzen Finsterland hierher, um ihr Glück zu machen. Mittlerweile ist eine ganze Kultur der Steintechnik entstanden. Die Enthusiasten versuchen auch, die tarasischen Methoden zu lernen und zu duplizieren, um auch Lebende Steine zu konstruieren. Es stellt sich allerdings heraus, dass dieses Geheimwissen nicht so leicht zu ergründen ist.

Insgesamt ist Jondheim eine laute, lebensfrohe Stadt mit vielen jungen Leuten und zunehmend mehr Möglichkeiten, hart verdientes Geld auszugeben.

Besonderheiten:

Der Tempel der vier Löwen, der Steinmarkt, das Kloster der Kriegermönche, der Ruinenhof der Lebenden Steine, das Haus der zehntausend Gelüste

Abenteuerideen:

- * Eine Technikergruppe entwickelt einen Speicherstein, der mit anderen kommunizieren kann und sie lenkt. Er verschwindet, dann fangen alle anderen an, sich sonderbar zu verhalten.
- * Eine Geologin entdeckt, dass sich flussaufwärts Wasser aufgestaut hat. Sonst führt der Truss kaum Wasser, somit sind die Bewohner der Stadt nicht auf eine Überschwemmung vorbereitet. Die meisten Bauwerke sind aus getrockneter Erde gebaut. Es steht eine Katastrophe bevor.
- * Es geht das Gerücht, dass die tarasischen Zulieferer geheime Botschaften, Codes und Befehle in ihren Speichersteinen verstecken.

KANALFESTE

Diese Stadt am Nabachsekanal ist die schwungvolle, schicke Junge-Leute-Stadt, in die man zieht, wenn man etwas erleben möchte. Kanalfeste ist eine monumentale Planstadt, die in einer unwahrscheinlich modernen Ästhetik, die in jeder Hinsicht ihrer Zeit voraus war, errichtet wurde. Hier, an der Grenze zwischen den Einflussgebieten der Republik und des Marschalls ist eine prachtvolle und lebendige Kultur entstanden, die ihre Unabhängigkeit betont und genießt. In Kanalfeste werden brandaktuelle Kunstwerke geschaffen. Viele Musikproduzenten haben hier ihre Studios, es werden Filme gedreht und experimentelle Werke über das Integralnetz verbreitet.

In der Stadt ist Tag und Nacht etwas los. Durch ihre Nähe zu anderen Städten und die günstige Verkehrsanbindung gibt es auch viele sehr reiche Menschen, die spontan dorthin fahren, um zu feiern oder Abenteuer zu erleben. Folgerichtig gibt es hier eine ausgewachsene Unterwelt von halbseidenen Gestalten, die die ausgefallenen Bedürfnisse der Gäste erfüllen.

Die Stadt ist seit dem Kollaps des Hauses Madjas de facto unabhängig. Nicht einmal der Kaiser hat hier etwas zu sagen, selbst wenn er natürlich immer noch offiziell das Oberhaupt ist. Andererseits hat er es seit der Errichtung der Stadt tunlichst vermieden, dorthin zu reisen. Die älteren Bewohner der Stadt haben sich diese Unabhängigkeit zu Herzen genommen. Sie sind strikt neutral, achten auf genaue und pünktliche Bezahlung und investieren viel Geld in die Verteidigung der Stadt.

Besonderheiten:

Der Nabachseekanal, das Waisenheim (ein bekannter Nachtclub), die Saljaschin-Studios, der Eiserne Turm, das „Thege“ (ein Café)

Abenteuerideen:

- * Die Charaktere erfahren zufällig, dass eine der großen unbekanntenen Sängerinnen des Finsterlandes in Wirklichkeit eine Eisenmeisterin ist. Solche Dinge werden von ihren Artgenossen nicht geduldet.
- * Ein großangelegter Schmuggel von Rauschmitteln soll in den nächsten Tagen durchgezogen werden.
- * Die Gruppe muss ihr Ensemble wieder zusammenbringen. Sie sind im Auftrag der Heiligen unterwegs.

KASTILLS

Kastills ist eine der drei de facto Hauptstädte des Finsterlandes. Als Herz der Lahanitischen Republik ist die Stadt eine Ansammlung von Intrigen und Verschwörungen, kombiniert mit einer permanenten Aggression. Die Kastiller Bevölkerung ist für ihre heißblütige Lust am Streit berühmt und die seit Generationen immer unübersichtlicher werdende, auf mehreren Ebenen angelegte Altstadt tut ihr Ihriges dazu, dass die Sicherheitskräfte auf verlorenem Posten stehen. Die traditionellen grauen Dachschildeln und weißgetünchten Wände werden von unzähligen Balkonen und Brückchen geschmückt. Wenn man weiß, wie man zu gehen hat, kann man von einer Seite der Altstadt zur anderen gelangen, ohne ein einziges Mal den Boden zu berühren. Nicht Ortskundige werden sich hier sicher verirren.

Der einzige größere freie Bereich ist der Große Park, eine seit Jahrhunderten sich selbst überlassene Waldfläche in der Stadt, die vor sich hin wuchert und den Obdachlosen und Vagabunden Unterschlupf bietet. Dort gibt es auch einige wilde Tiere und andere sonderliche Wesen.

Um dem unkontrollierbaren Stadtkern zu entgehen, wurde außerhalb der Stadt ein neues Regierungsviertel aus dem Boden gestampft. Dieses geometrisch geordnete Areal mit Hochhäusern, Glas und gorgonisierendem Holz passt so überhaupt nicht zum Chaos der Altstadt und wird von den Alteingesessenen gemieden. Die Mitglieder der Regierung und des Parlaments scheinen allerdings erleichtert zu sein, nicht mehr in die Untiefen herabsteigen zu müssen.

Die Unordnung und Freiheit zieht aber gleichzeitig Künstler und Philosophen aller Art an, die sich in der Stadt niederlassen und sie zum kulturellen Herzen des Landes machen. Das, kombiniert mit der Vielzahl an politischen Träumern aus anderen Teilen des Finsterlandes, schafft noch weiteren sozialen Sprengstoff.

Besonderheiten:

Das Café „Le Néant“, der Friedhof zum Gevatter Tod, die Tour de la République, die Ignaz zu Pyren Universität für Feuermagie, das Militärhospiz

Abenteuerideen:

- * Eine Gruppe von Meuchelmördern wütet in der Stadt. Sie töten ehemalige Revolutionäre.
- * Ein Mord in der Leichenschauhausgasse weckt grausige Erinnerungen.
- * Ein Jungjournalist verschwindet, als er für einen Artikel recherchiert, in dem er auf die Ereignisse im Norden des Finsterlandes zu sprechen kommt. Offenbar gab es da eine Unabhängigkeitsbewegung, die im Keim erstickt wurde. Der Journalist entdeckte Hinweise darauf, dass mehrere Dutzend Sympathisanten unter mysteriösen Umständen in der Epte ertranken.