

# 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.

### LEUING

Die Hauptstadt des Marschalls ist ein Schmuckstück des Finsterlandes. Sie ist prachtvoll, mit wunderschönen Gebäuden, weitläufigen Parks und der berühmten Hafenpromenade. Die Bevölkerung ist glücklich und zufrieden und man kann nur ständig betonen, wie großartig die Herrschaft des greisen Kurfürsten ist. Im Laufe der Jahrzehnte wurde die Stadt umgebaut und angepasst, bis sie dem Traum des Kurfürsten entsprach. Die Altstadt verschwand unter den Abrissbirnen. Es gab zwar Widerstände, aber wie immer im Löwensfeld konnte man sich schnell auf die Linie der Regierung einigen.

Für Besucher ist Leuing sehr angenehm. Die Stadt ist sauber und sicher. Es ist zwar teuer, aber dafür kann man bei Nacht ungestört spazieren gehen. Das sanfte Klima ist ein weiterer Vorteil. Gleichzeitig wird darauf geachtet, dass die Besucher geschützt und begleitet werden. Wer in Leuing unterwegs ist, bekommt einen staatlichen Führer zur Verfügung gestellt, der die besten Lokale empfiehlt und verhindert, dass man von unverfrorenen Zeitgenossen abgezockt wird.

Neben dem offiziellen Leuing gibt es eine illegale, schmutzige Stadt, die gewissermaßen zwischen den Zeilen existiert. Geheime Hinterhöfe, Nebengassen, Kellergewölbe und verlassene Fabriken sind die Heimat einer kleinen aber hochinteressanten Kunstszene. Diese Gruppen sind hochpolitisch und wollen eine Rolle in der Gesellschaft spielen. Sie stoßen allerdings auf den massiven Widerstand der staatlichen Gewalt.

### **Besonderheiten:**

Die Hafenpromenade, der Leuinger Wald, die Löwensburg, die Straßenmalereien, das Ryza (winziges Künstlercafé)

### **Abenteuerideen:**

- \* Eine Freundin der Charaktere ist mit einem Führer verheiratet. Er verschwindet unter geheimnisvollen Umständen und taucht einige Zeit später wieder auf, als wäre nichts gewesen. Er behauptet, dass er auf einer Fortbildungsveranstaltung war. Irgendetwas ist an ihm komisch.
- \* Angeblich verbergen alle geheimen Wege von Leuing zusammen ein großes, schreckliches Geheimnis.
- \* Die Gruppe geht bei einem Besuch ihrem Führer verloren. Sie gerät in eine völlig andere Stadt.

### **MERTING**

Die Stadt Merting liegt hoch in den Bergen des Nordwalls. Sie wurde während des Zweiten Großen Krieges nahezu völlig zerstört und erst danach mühselig wieder aufgebaut. Die Bevölkerung wurde vertrieben oder gezwungen, sich in den Tiefen des Marseburger Verlags zu verstecken. Dieser besitzt die größte Sammlung magischer Texte im gesamten Finsterland. In den geheimnisvollen Gängen unter dem Gebäude findet man höchst sensible Werke, die auch eine beachtliche Wirkung auf Menschen haben können. Genau so kam es. Viele der Menschen, die aus der Sicherheit der Verlagskeller zurückkehrten, waren irgendwie ... verändert.

Der Stadt ist etwas Befremdliches geblieben. Die Gebäude sind völlig neu und wirken seltsam unbewohnt. Es ist, als wäre die Stadt in der Zeit stehen geblieben. Auch Industrie sieht man hier kaum. Tatsächlich ist in der Stadt kaum Platz dafür. Sie befindet sich an einem so unzugänglichen Ort, dass man eine andere Lösung finden musste. Stattdessen hat man die Fabriken in Höhlen und Galerien errichtet oder sie auf künstlichen Plateaus aufgebaut. Bei der Errichtung dieser Bauwerke wurde mit Hilfe der Eisenmeister der Ortschaft erledigt. Dadurch stehen diese in hohem Ansehen. Trotzdem sind die Arbeitsbedingungen nicht besonders gut, weswegen man vor allem Automaten und Colloditi eingesetzt werden.

In der Stadt werden solche Maschinen ebenfalls hergestellt. Die „einheimischen“ Colloditi sind robust und gut einsetzbar. Sie haben eine Eigenheit: Die Ingenieure setzen den Maschinenmenschen winzige Papierstreifen aus den entsorgten Zauberbüchern des Marseburger Archivs ein. Man sagt ihnen eine gewisse Sensibilität für magische Einflüsse nach.

### **Besonderheiten:**

Das Lager des Marseburger Verlags, die Schule der Colloditi, das Denkmal der Kriegsoffer und Großmausoleum, das Terrassenbad, der Tempel am Hang

### **Abenteuerideen:**

- \* Jede Nacht ziehen Gruppen von maskierten Menschen schweigend durch die Straßen der Stadt.
- \* Colloditi werden zerstört und ihre Textstreifen gestohlen.
- \* Wartungsarbeiter entdecken ein verschlossenes Siegel in den Tiefen der Erde. Eine uralte Magierin warnt davor, an ihm zu hantieren. Die Stadtverwaltung ist sich unsicher. Sie wird von der Industrie unter Druck gesetzt, dem Bau einer neuen Fabrikhalle zuzustimmen.

### **SEENFURT**

Seenfurt ist ein Mahnmal gegen die Thaumoniumbombe. Hier wurde diese Waffe zum ersten Mal militärisch eingesetzt. Die Detonation riss ein Loch in die Wirklichkeit und ließ die Höllische und die Ruhende Sphäre in die Stadt einströmen. Seenfurt wurde vollständig zerstört, die Bewohner der Umgebung flüchtete auf Schiffen oder zu Fuß. Viele dieser Leute wohnen heute immer noch auf den Booten und vagabundieren über die Gewässer des Finsterlandes.

Die Stadt selbst ist fast vollständig verlassen. Sie ist von hohen Mauern umschlossen und nur über ein Tor zugänglich. Eine speziell ausgebildete Wachmannschaft hat die Aufgabe, einerseits zu verhindern, dass Unbefugte in das Gebiet eindringen, andererseits auch zu vermeiden, dass gewisse Dinge aus der Sperrzone hervorbrechen.

Erhält man eine Genehmigung, in das Areal vorzudringen, offenbart sich ein völlig absonderliches Bild: Die Stadt ist menschenleer, überall liegen Schnee und Eis. Die Gebäude sind am Zerfallen, die Straßen zerbröseln geradezu. Im Hintergrund hört man immer ein leichtes Summen oder Zischen. Wenn die Nacht kommt, erscheint die Stadt plötzlich wie verwandelt. Aus den Schatten kriechen Dämonen und Untote, die seltsam miteinander verschmolzen sind. Abenteuerer, die sich in die Stadt wagen, werden von diesen Wesen angegriffen und auf Nimmerwiedersehen verschleppt.

Es stellt sich natürlich die Frage, warum man in diesen verfluchten Ort vordringen sollte. Das Problem ist, dass sich viele Gerüchte um die Stadt ranken. Angeblich soll die Detonation der Bombe geheimnisvolle und mächtige Artefakte in die Wirklichkeit gespült haben oder sie gewissermaßen aus dem Nichts geschaffen

haben. Es gibt auch die Legende, dass im Herzen der Stadt, direkt unter dem Riss in der Wirklichkeit der Quell der Unsterblichkeit, der Stein der Weisen oder der Schlüssel zur universellen Erkenntnis zu finden sein soll. Es finden sich immer wieder Glücksritter, die sich auf die Suche machen und verschwinden.

**Besonderheiten:**

Das eisige Wrack des Panzerkreuzers Aljoscha, der Fischmarkt, der Eisdome, die Ruinen des Vergnügungsparks im Hornfeld, der vorgeschobene Beobachtungsposten

**Abenteuerideen:**

- \* Menschen, die in der Nähe der Stadt leben, beginnen sich zu verändern. Tote entsteigen ihren Gräbern und führen ihr Leben einfach weiter. Irgendetwas scheint sich in der Stadt zu verändern.
- \* Eine Prominente berichtet davon, seit einiger Zeit davon zu träumen, von einem Mann durch eisige Straßen verfolgt zu werden. Dann stirbt sie unter mysteriösen Umständen. Ihre Beschreibungen legen nahe, dass sie von Seenfurt träumte.
- \* Bootsfamilien aus Seenfurt haben sich in Tepice niedergelassen. Sie machen sich auf den Weg in ihre Heimatstadt, angeführt von einer selbsternannten Prophetin.