

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.

SUNDHEIM

Die Perle des Nordens, der goldene Hafen, das Schmuckstück des Kaiserreiches. Die Beinamen Sundheims überbieten sich in Prunk und Anerkennung. Sundheim ist der große Handelshafen des nördlichen Finsterlandes. Die Stadt wurde ständig ins Meer hinein erweitert, es wurden Kanäle und Becken angelegt, Deiche schützen die Stadt vor Überflutungen. Hier laufen die Handelsrouten mit Tarasien zusammen und die Wasserstraßen des Finsterlandes werden mit Waren versorgt. Die Stadt hat auch einen gewaltigen Lufthafen, von dem nahezu ununterbrochen, Tag und Nacht, Luftschiffe aufsteigen.

Die Sundheimer sind berechtigt stolz auf ihren Reichtum. Während die alte Generation noch die traditionelle Zurückhaltung zu üben, haben sich die jungen Leute in Konsum und Protz gestürzt. Die Goldene Generation der jungen Geschäftsleute verschiebt enorme Beträge und spekuliert mit Waren aus aller Welt. In der Mitte der Stadt hat sich aus der Altstadt ein Viertel luxuriöser Bürgerhäuser gebildet, in denen die Oberschicht ihren Reichtum zur Schau stellt.

Die weniger Begüterten müssen sich mit endlosen Reihensiedlungen am Festland und mit Hausbooten zufriedengeben. Dennoch ist die Bevölkerung recht wohlhabend. Es gibt kaum arme Leute, was auch daran liegt, dass die Sicherheitskräfte Personen zügig der Stadt verweisen, die sich das Leben dort nicht leisten können. Aus diesem Grund entstanden in den Sumpfgebieten südlich der Stadt schwimmende Elendsviertel. Die Bewohner pendeln in die Stadt, um dort zu arbeiten. Jeden Morgen wälzen sich Massen von Menschen über schlecht befestigte Straßen, um irgendeine mickrige Arbeit zu übernehmen. Die Kriminalität in diesen Vorstädten ist hoch und die Macht in diesen Gebieten wird von bewaffneten Banden gehalten, die aus dem Schwarzhalm stammen und die dortigen, eigentümlichen Traditionen hochhalten. Die Schwarzhalm bleiben unter sich und wirken irgendwie primitiv und urtümlich. Manche Leute unterstellen ihnen etwas Fischhaftes.

Besonderheiten:

Das Speicherquartier (ein Nobelviertel), der Tulpenmarkt, der Seetempel, das „Zwölftalerstück“ (ein Unterhaltungsschiff), der Große Lastenhafen

Abenteuerideen:

- * Taucher finden beim Versuch, ein länger abgesperrtes Hafenbecken wieder einsatzbereit zu machen, eine vollständig intakte versunkene Villa.
- * Es geht das Gerücht, dass das Glück einer Gruppe von jungen Geldadeligen auf nicht ganz natürliche Art zustande gekommen ist. Leute berichten von eigenartigen Riten in den Sümpfen vor der Stadt.
- * Der Bürgermeister der Stadt treibt tot im Hafenbecken. Er wurde zuletzt bei einem armseligen Hausboot gesehen.

TARIMGRAD

Die Stadt des Fortschritts ist ein unglaubliches Meisterwerk der Technik. Sie wurde vor dem Ersten Großen Krieg in der Jondheimer Steppe errichtet und bestand aus einem Komplex gewaltiger Wolkenkratzer. Die Stadt wuchs und breitete sich aus. Sie war bald ein Quell des Fortschritts und der neuen Technologien. Als sich der Zweite Große Krieg ankündigte, traf die Kurfürstin Velom, die die Stadt beherrscht, eine dramatische Entscheidung. Sie ließ die Stadt umbauen und mit dem schwebenden Material Cavorit überziehen. Es war unglaublich, aber es funktionierte. Die Stadt erhob sich in die Lüfte, angetrieben von enormen Triebwerken.

Tarimgrad ist eine gewaltige, schwebende Siedlung. Die Stadt bewegt sich durch die Luft und reist von Ort zu Ort, um ihren Bewohnern Sicherheit zu geben und den Handel zu fördern. Sie landet zwar nicht, lässt aber Anker und Bauteile herunter, um Rohmaterialien aufzunehmen. Die Stadt ist zumindest bei der Ernährung zum größten Teil autark. Es gibt hängende Gärten, an denen Nutzpflanzen angebaut werden. Fleisch und andere tierische Produkte werden mit eigentümlichen Maschinen produziert, deren Funktionsweise geheim gehalten wird.

Der Verkehr in der schwebenden Metropole wird einerseits mit Luftschiffen, andererseits mit Seilbahnen und Aufzügen erledigt. Gleichzeitig versuchen viele Bewohner, die meisten Wege zu vermeiden. Das ist mit dem hochentwickelten Integralnetz leicht möglich. Zusätzlich ist es möglich, Automaten nach dem eigenen Abbild konstruieren zu lassen und diese innerhalb der Stadt als Stellvertreter einzusetzen. So kann man seine sozialen Angelegenheiten bequem von zu Hause erledigen. Außerhalb der Stadt funktioniert diese Technologie noch nicht, da die Netzwerke dort noch nicht verlässlich und schnell genug sind.

In Tarimgrad wird ständig Neues probiert. Forschungsgruppen arbeiten an den verschiedensten Projekten, es werden neue, hochkomplexe Prototypen getestet und man entwickelt abgründige und revolutionäre Gesellschaftstheorien, die man an mehr oder weniger willigen Testsubjekten ausprobiert.

All das ist möglich, weil die alterslose Kurfürstin in ihrer ewigen Jugend über die Stadt wacht. Viele haben schon versucht, das Geheimnis ihrer Unsterblichkeit zu entdecken. Bis jetzt ist es keinem gelungen. Sie äußert sich dazu nicht und nutzt ihren unendlichen Reichtum, um den Fortschritt voranzutreiben.

Besonderheiten:

Der Kristallpalast, das Kurfürstliche Institut für Pflanzenforschung, die Arkaden der Automaten, der Aussichtspatemonster, die Rotwang-Universität für Ingenieurskunst

Abenteuerideen:

- * Unerwarteterweise verliert die Stadt an Höhe. Die Charaktere sollen eine Gruppe von Ingenieuren begleiten und beschützen, während sie den Fehler suchen.
- * Terroristen begehen einen Anschlag in der Hauptstadt mit einem gekaperten Automaten. Das ursprüngliche Vorbild ist verschwunden. Sein Lebensgefährte bittet die Gruppe um Hilfe, dessen Unschuld zu beweisen.
- * Die Figuren finden sich in einem komplexen sozialen Experiment wieder.

TEPICE

Aus der vormals großartigen Industriestadt im Süden des Bracher Sees ist eine von Konflikten zerfressene, im permanenten Ausnahmezustand stehende Konfliktzone geworden. Als die Thaumoniumbombe über Seenfurt abgeworfen wurde, machten sich viele Flüchtlinge über den See auf den Weg in den Süden. Tepice, die ewige Rivalin der zerstörten Stadt, reagierte mit Ablehnung. Die Truppen der Stadt verhinderten die Landung der Flüchtlinge und zerstörten viele der Boote. Nur wenigen Menschen gelang es, in die Stadt zu gelangen und dort Zuflucht zu suchen. Die, die es schafften, wurden in Lager gepfercht oder auf maroden Schiffen im Hafenbecken untergebracht. Bald brachen dort Seuchen aus. Die Lage verschlimmerte sich, bis es zur Revolte kam.

Die Tepicer Sicherheitskräfte gingen mit großer Härte gegen die Flüchtlinge vor. Als die Stadtväter sie zurückpfeifen wollten, kam es zum Staatsstreich. Die Stadtgarde übernahm die Herrschaft und richtete schnell eine Militärdiktatur unter Duldung der Leoniden ein. Versuche, die vorherige, eher republikanische Regierung wieder einzusetzen, scheiterten. Zur selben Zeit richteten die Flüchtlinge ihre eigenen Widerstandszellen ein und bildeten Selbstschutzorganisationen. Unmittelbar nach dem Ende des Zweiten Großen Krieges tobte in Tepice ein wilder und unbarmherziger Bürgerkrieg.

Die Kämpfe dauerten rund fünfzehn Jahre, dann gab es einen Waffenstillstand. Allerdings wird diese Vereinbarung immer noch nahezu wöchentlich gebrochen. Die Stadt zieht Glücksritter und Abenteurer an, die mit ihren eigenen Truppen aus der Stadt und ihrem Umland eigene Einflussbereiche herauschlagen wollen. Die Regierung des Marschalls versucht, Tepice als Sonderfall darzustellen. Nach mehreren gescheiterten Versuchen, der Lage Herr zu werden, wird die Zone eher isoliert.

Vom ehemaligen Glanz der Hafenstadt ist nicht viel geblieben. Die historischen Bauten liegen in Trümmern, viele Bauwerke sind hastig und ohne Plan zusammengebaut. Der Schmuggel und die organisierte Kriminalität blühen. Eigentlich ist der einzige Grund, die Stadt zu besuchen, dass man hier alles bekommt, wenn man bereit ist, den Preis zu bezahlen.

Besonderheiten:

Der Hechtspalast (der Sitz der Militärverwaltung), der Wassermeistermarkt, die Schwimmende Stadt, die Leonidische Mission, die Algenbecken

Abenteuerideen:

- * Eine Eisenmeisterfamilie heuert die Gruppe an, um einen gestohlenen antiken Panzer wieder aufzutreiben, der in Tepice zum Verkauf angeboten werden soll.
- * In einen der Flüchtlinge ist während der Bombardierung ein Dämon eingefahren. Die Kreatur ist bis jetzt ruhig geblieben. Jetzt, wo der Mensch alt und gebrechlich wird, rührt sie sich. Das kann furchtbare Konsequenzen haben.
- * Tepicer Seepiraten überfallen ein Schiff und nehmen die Besatzung und die Passagiere als Geiseln.