

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 PERSONEN

Die Geschehnisse des Finsterlandes werden zwar von großen gesellschaftlichen Entwicklungen bestimmt, aber es gibt selbstverständlich auch einzelne Menschen, die herausstechen. Sie sind gewissermaßen Symbole ihrer Weltanschauung und der Umgebung, aus der sie kommen. In diesem Sinne werden hier einige Personen vorgestellt, nicht unbedingt Menschen, die das Finsterland politisch und gesellschaftlich prägen.

DER KAISER

Alexander XIV. ist alt geworden. Jahrzehnte des politischen Kampfes lassen den einst gutaussehenden, kraftvollen Mann greis und gebrechlich aussehen. Er steuert auf die Siebzig zu, wirkt aber geradezu antik. Seine Hände zittern, wenn er Gesetze unterschreibt, seine Stimme ist leise und rau geworden. Die Teilung des Reiches hat ihm sehr zugesetzt. Er hat den Eindruck, dass seine Ambitionen die Ursache des Unheils des Zweiten Großen Krieges waren. Gleichzeitig kann er sein Amt nicht aufgeben. Er fürchtet eine endgültige Machtergreifung durch den Marschall und seine Leute oder ein Zerschneiden des Finsterlandes in unzählige winzige Republiken nach dem Vorbild des Feuertals.

So ist er dazu gezwungen, sich jeden Morgen in sein Büro zu schleppen und den Eindruck der Normalität aufrechtzuerhalten. Seine Kinder und Enkel haben sich mittlerweile von einer Chance auf den Thron verabschiedet. Sie bekleiden Beamtenpositionen oder sind Künstler und Dilettanten. Der Alte träumt allerdings immer noch davon, den Thron eines Tages seiner Tochter oder zumindest einem Enkel übergeben zu können.

Seit einiger Zeit tummeln sich in seiner Umgebung zwielichtige Gestalten, die offenbar in seinem Namen Entscheidungen treffen und ein wachsendes Netz an Kontakten und Vereinbarungen knüpfen. Was der genaue Zweck dieser Machinationen ist, lässt sich noch nicht erkennen. Politische Beobachter neigen allerdings dazu, den Kaiser als Machtfaktor noch nicht abzuschreiben.

Abenteuerideen:

- * Die Charaktere werden von einer geheimnisvollen Gestalt angeheuert, um im Namen eines anonymen Auftraggebers eine Nachricht zu überbringen. Diese besteht nur aus einem Wort.
- * Ein uralter Freund der Charaktere bittet sie um einen letzten Gefallen: Sie sollen ihm ein inoffizielles Gespräch mit dem Kaiser organisieren. Er will eine Frage klären, die ihn sein Leben lang verfolgt.
- * Zufällig erfahren die Charaktere von einem Plan, den Kaiser durch einen künstlichen Doppelgänger zu ersetzen.

DER MARSCHALL

Ein anderer uralter Mann der nicht loslassen kann, Eugenius Leonid, beherrscht das Löwensfeld und die ehemaligen Ländereien der Madjas mit eiserner Faust. Sein längst hundertjähriger Körper versagt unerbittlich, doch er lässt sich nicht beirren. Eine Vielzahl von Apparaten versorgt seinen sterbenden Leib mit Kraft, bläst Luft in seine Lungen und hält sein Herz am Schlagen. Eugenius Leonid lässt sich den öffentlichen Auftritt nicht nehmen. Er spricht einmal in der Woche zur Öffentlichkeit, einerseits im Großen Saal von Leuing, andererseits über Teldaudit und Prokembleption. Der Kurfürst ist nach wie vor ein begnadeter Redner. Seine Ansprachen sind knapp, klar und mitreißend. Für die einfachen Leute ist Eugenius Leonid mehr als ein Landesvater. Er ist ein Symbol und eine Konstante in einer sich schnell wandelnden Welt. Es gibt kaum jemanden, der sich an eine Zeit vor seiner Regierung erinnern kann. Menschen sind unter seiner Herrschaft geboren worden und in hohem Alter verstorben.

Gleichzeitig merkt man, dass er den Bezug zur Gegenwart verliert. Oft bringt er Technologien durcheinander oder spricht von längst verstorbenen politischen Widersachern. Die Bevölkerung akzeptiert seinen Zustand trotzdem. Zu groß ist die Angst, dass sein politisches Ende oder sein Tod den mühselig erarbeiteten Wohlstand des Löwensfeldes vernichten könnte. In seinem Schatten werden bereits die Messer geschärft und an den Rändern seines Herrschaftsbereichs sammeln sich Rebellenbanden und lokale Volkstribune, die nur auf ihren Moment warten.

Bis jetzt hat der Alte allerdings noch alles überlebt. Unglücklicherweise findet er keinen Nachfolger, dem er genug vertraut, um seine Macht zu übergeben.

Abenteuerideen:

- * In einem verlassenen Lagerhaus bei Leuing finden ein paar Straßenkinder einige schwer beschädigte Automaten, die dem Kurfürsten sehr ähnlich sehen. Sie scheinen nach Eisenmeisterbauweise gefertigt worden zu sein. (Selbstverständlich kann man diese Idee sehr schön mit der obigen kombinieren.)
- * Der Kurfürst verkündet einen großen Wettbewerb, mit dem der würdigste Nachfolger für sein Amt gefunden wird.
- * Die Gruppe wird Zeugin eines Einsatzes von leonidischen Truppen gegen Rebellen. Sie geraten so selbst ins Visier der Diener des Kurfürsten.

DIE PRÄSIDENTIN

Die Vorsitzende des Wohlfahrtsausschusses, Géraldine Robin-Centoal, ist die oberste Machthaberin der Feuertaler Republik. Sie hat schlussendlich das letzte Wort darüber, ob eine politische Maßnahme den Idealen der Republik entspricht. Die Präsidentin bekleidet dieses Amt seit über zehn Jahren und hat es geschafft, ihre Position durch ein weites Netz von Gefallen und gegenseitigen Abhängigkeiten zu sichern. Die Mittfünfzigerin ist modern, progressiv und davon überzeugt, das Richtige zu tun. Sie ist verheiratet, hat drei Kinder und lebt das Ideal der Feuertaler Frau vor. Ihre Familie wurde wegen eines Kriegsverbrechens ihres Großvaters zu Jahrzehnten der Zwangsarbeit verurteilt. So kam sie in den Dienst des Staates und begann ihren Aufstieg in die lichten Höhen der Macht. Zwar ist die Schuld längst getilgt, aber die Präsidentin hat ihren Platz in der Welt gefunden und weigert sich, ihn zu räumen.

Die politische Linie der Präsidentin ist klar: Die historische Mission der Feuertaler Republik ist, schlussendlich das gesamte Finsterland zu befreien und eine umfassende Republik zu schaffen. Sie sieht den Kaiser und den Marschall ebenso wie die verschiedenen Fürsten als lächerliche Relikte. Um ihnen beizukommen, ist jedes Mittel recht. Ökonomischer Druck, begrenzte militärische Einsätze und die großzügige Unterstützung von republikanischen Organisationen gehören ebenso dazu wie der Ausbau des Thaumoniumbomben-Arsenals.

Die Präsidentin wird in ihren Plänen und ihrer Strategie von den Feuerbrüdern unterstützt, die mittlerweile in vielen Teilen des Finsterlandes wichtige Positionen innehaben. Seit einigen Jahren breitet sich in ihren Zirkeln ein wachsender Weltuntergangsgedanke aus. Einige Beobachter glauben mittlerweile, dass es die Präsidentin auf einen Dritten Großen Krieg ankommen lassen würde, um dann eine neue Welt aus der Asche der alten zu errichten.

Abenteuerideen:

- * Die Gruppe wird angeheuert, um eine republikanische Gruppe im Löwensfeld mit Waffen und Geld zu versorgen. Vor Ort stellt sich die Situation als völlig anders heraus.
- * Ein politischer Konkurrent der Präsidentin verschwindet, nachdem er eine geschlossene Forschungsanstalt bei Merting besucht hat.
- * Die Präsidentin wird von einer wachsenden konservativen und traditionalistischen Bewegung unter Druck gesetzt. Die Charaktere sollen diese untersuchen und herausfinden, wer dahintersteckt.

RENARDO CASAMIR

Der Regisseur und Produzent aus Manturo stammt aus bitterarmen Verhältnissen und ist die Ikone des modernen Künstlertums. Casamir hat es geschafft, das straffe Studiosystem, das noch ein Überbleibsel aus der Zwischenkriegszeit war, aufzubrechen und hat binnen weniger Jahre eine neue Filmbranche geschaffen. Seine Werke sind nicht primär an den (oft rein finanziellen) Interessen der Studios orientiert. Vielmehr steht der individuelle Künstler im Vordergrund.

Dabei sind seine Filme keine schwermütigen Selbstbetrachtungen. Ganz im Gegenteil. Casamir ist ein Freund des anarchischen, überschießenden Humors. Gemeinsam mit seinen beiden „Hauschauspielern“, Otto Flensing und Eliška Konvalinka, schuf er eine Reihe von ikonischen Komödien. Das Abendessen aus „Semjons Geburtstag“ gilt zu Recht als einer der Höhepunkte der Finsterländer Filmkunst.

Seinem Beispiel folgend, entstand eine ganze Bewegung von Filmkünstlern, die danach strebten, die Balance zwischen Anspruch, Unterhaltung und Finanziellem zu finden. Casamir wurde dabei sehr reich und gilt heute als einer der vermögendsten Männer des Finsterlandes. Im Gegensatz zu anderen Personen seiner finanziellen Gewichtsklasse meidet er die Öffentlichkeit nicht. Casamir tritt gerne in den Medien auf, auch bei unpassenden Gelegenheiten. Er ist laut, unanständig und meistens abgerissen gekleidet. Der Künstler pöbelt, stänkert und beleidigt, wo er kann. Interessanterweise wird er trotzdem von den Massen geliebt, vielleicht auch gerade deshalb, immerhin schlägt er immer nur nach oben und vermeidet es, nach unten zu treten. Casamir verweigert sich der Politik. Er muss die Welt nicht verändern. Der Spaß und Unsinn genügen ihm.

Abenteuerideen:

- * Casamir engagiert die Gruppe, um seinen verschwundenen neuen Star zu finden.
- * Im Rahmen einer Debatte behauptet der Künstler, dass er mit jedem Menschen einen Erfolgsfilm machen könnte. Seine Wahl fällt auf einen der Charaktere. Dieser wird allerdings nicht informiert.
- * Einer der Assistenten des Meisters bittet die Spielercharaktere, ihn bei seinem Besuch in seiner Heimatstadt zu beaufsichtigen. Dabei sollen sie diskret vorgehen. Sie stellen allerdings fest, dass er sich große Mühe macht, ein paar Dinge diskret zu erledigen.