

# 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.

#### ALEXANDERSTADT/ALEXANDRAGRAD

Die Hauptstadt des Finsterlandes ist kaum mehr wiederzuerkennen. Die Aufteilung der Stadt hat tiefe Spuren hinterlassen. Innerhalb der Stadtgrenzen gibt es nunmehr drei Zonen: Die kaiserliche Zone umfasst die Bezirke I bis V, also den historischen Stadtkern, selbst wenn davon nicht mehr viel über ist. Die meisten alten Gebäude wurden abgerissen oder im Krieg zerstört. Stattdessen wachsen jetzt kunstvoll gestaltete Wolkenkratzer aus Glas und gorgonisiertem Holz in die Lüfte. Zusätzlich sind die Bezirke X, XI, XV, XVI, XVII und XVIII unter kaiserlicher Kontrolle. Auch die Vorstädte gehören zum kaiserlichen Territorium. Die kaiserliche Armee ist allgegenwärtig. An den verschiedenen Übergangspunkten stehen Wachen, viele von ihnen mit automatischen Rüstungen. Trotz all dieser Wachen wirkt Alexanderstadt nicht sicher. Die Bevölkerung ist vorsichtig und man versucht, nicht alleine bei Nacht unterwegs zu sein. So sind die Clarsinium-beleuchteten Nächte erstaunlich gesellig.

Die Feuertaler und die leonidische Zonen vermitteln eine andere Stimmung: In den Bezirken VI, VII, VIII, XIII und XIV hat die Republik das Sagen. So geht es dort wesentlich entspannter zu. Das Leben ist dort unverbindlicher. Obwohl man rundherum von Todesstreifen eingeschlossen ist und die Gefahr eines neuen Krieges nirgends so offensichtlich ist, wie hier, herrscht eine geradezu fatalistisch fröhliche Stimmung. Es gibt viele kleine Lokale und Clubs und das Kunst- und Kulturleben blüht. Durch die relative Gesetzlosigkeit gibt es aber auch eine Menge illegaler Aktivitäten. So erlebt der Schmuggel in diesen Bezirken eine ständige Blüte.

Die Bezirke IX, XII und XIX unterstehen dem Haus Leonid. Durch die große Entfernung zum Stammland gilt dieser Teil des Herrschaftsgebiets des Marschalls als weniger streng organisiert. Vielmehr werden hier sehr frei Geschäfte aller Art gemacht. Unternehmen, die hier ihren Sitz haben, zahlen keine Steuern und ignorieren auch die Sozialgesetzgebung. So ist es für größere Löwensfelder Konzerne ganz praktisch, eine Niederlassung in Alexanderstadt zu haben. Daneben ist ein nicht unbeträchtlicher Teil des Gebiets unter direkter Kontrolle des Militärs, das hier aufwendige Stützpunkte betreibt und versucht, alle anderen Zonen auszuspionieren.

**Besonderheiten:**

Der Kaiserliche Palast, die Todesstreifen, der Turm der Kaiserlich-Privilegierten Bank, das Quatre-cent-Coups (ein beliebtes Lokal), das Eisenmeister-Emporium, das Tarasische Bad in Fegenwald

**Abenteuerideen:**

- \* Die Charaktere sollen Unterlagen über die Geschäftsgebarung eines leonidischen Konzerns entwerfen.
- \* Eine bekannte Sängerin verschwindet vor einem wichtigen Auftritt. Sie wurde in Gesellschaft einer Gruppe von Eisenmeistern gesehen.
- \* Die Gruppe stößt auf einen Geheimplan, der die Stadt wieder unter kaiserliche Kontrolle bringen soll.

**BRANDWALL**

Die Stadt Brandwall ist so etwas wie das spirituelle Zentrum des Finsterlandes. Hier hat die Kirche seit Jahrhunderten ihren Sitz. Die Siedlung liegt oberhalb des Brandsees, an der Mündung der Dester. Sie ist eine wichtige Industriestadt, in der vor allem der im Bracher Land angebaute Feuerampfer raffiniert wird. Das erklärt, warum an manchen Tagen ein beißender, gelber Nebel die ganze Stadt verhüllt. Daneben gibt es eine umfangreiche Bauindustrie, die sich aus den Gorgoniumquellen unter dem See speist. Trotz der Schwierigkeiten der religiösen Institutionen durch die Sphärenerkundung hat sich eine gläubige Grundeinstellung in der Stadt gehalten. Die verschiedenen Glaubensrichtungen unterhalten ihre Niederlassungen und die religiösen Orden halten hier immer noch große Anwesen. Alles in Allem ist Brandwall eine Stadt, die weiterhin auf Wachstumskurs ist. Ständig entstehen neue Vororte und Siedlungen. Im Stadttinneren werden alte Bauten weggerissen und durch neue, höhere Türme ersetzt. Der Widerstand der Bevölkerung beschränkt sich vor allem auf Unmutsäußerungen und Unterschriftenlisten. Was sie viel mehr ärgert, ist der ständige Zuzug von Arbeitskräften aus dem ganzen Land, die hier nach einer Stelle suchen und die wachsenden Elendsviertel in den Nachbarfürstentümern füllen.

**Besonderheiten:**

Der Große Tempel, die Gorgoniumbohrinseln, die Grotte der Heiligen, die Quelle der Matriarchin, die Klostergalerie (das größte Kaufhaus der Stadt)

**Abenteuerideen:**

- \* Eine Geiselnahme auf einer Bohrinsel.
- \* Eine Sekte heuert Einbrecher an, um eine spezielle Reliquie aus der Grotte der Heiligen zu stehlen.
- \* Im gelben Nebel scheint sich etwas Unmenschliches zu bewegen.

**BUCHBURG**

Wenn Brandwall das religiöse Zentrum des Finsterlandes ist, ist Buchburg das Zentrum der Medienlandschaft. Seit Jahrzehnten beherrscht der Thome'sche Verlag mit seinem Weltenblick die öffentliche Meinung. Regierungen werden von ihm gemacht und zerschlagen. Das Geheimarchiv des Verlags füllt mehrere geschützte Lagerhäuser und ist ausreichend, um jede Aktion gegen das Unternehmen zu unterbinden. Das Wachstum des Integralnetzwerkes bereitet dem Unternehmen zwar einige Sorge, aber bis jetzt hofft man, davon profitieren zu können und verteilt seine Inhalte großzügig über Telegraph.

Die Stadt selbst ist dagegen geradezu langweilig. Abseits der Redaktionen herrscht entspannte Beschaulichkeit. Durch die Auslagerung der Industrie in andere Gegenden des Landes hat sich die Umweltsituation entspannt und die Regierung setzt sich für eine gartenhafte Umgestaltung der Stadt ein. Bis jetzt wurden die Industrieruinen in Wohnungen umgebaut und mehrere Parks angelegt. Der Großteil der Einkünfte wird heute ohnehin eher mit kreativen Arbeiten, Medien und technischen Entwicklungen erzielt.

Seit die Fürstenfamilie eine Verfassung gewährt hat, die den Herrscher oder die Herrscherin wählbar machte, hat sich Ruth-Helene von Thome durchgesetzt. Sie vertritt die progressive Fraktion der Familie und wurde bereits dreimal für vier Jahre bestätigt. Sie forciert den Ausbau der Universität und der Forschungszentren, die in den Vorstädten entstehen.

**Besonderheiten:**

Die Verlagstürme, der Weltkartenpark, die alte Luftschiffwerft (ein schwimmender Veranstaltungsort), die Knochenkirche, die Hanns von Thome-Universität

**Abenteuerideen:**

- \* Eines Tages ist das Geheimarchiv des Verlages leer.
- \* Bewohner eines der neugebauten Gartenbauten klagen über unerklärliche Ereignisse. Eine der Betroffenen erzählt von eigenartigen Erscheinungen im Treppenhaus. Sie glaubt, die Personen zu erkennen.
- \* Die Gruppe wird durch einen sphärenwissenschaftlichen Unfall in eine Parallelwelt gesaugt, in der Buchburg nicht existiert. Langsam beginnen die beiden Welten zu verschmelzen.

**EPPANTO**

Lange war Eppanto die Perle des Südens. Eine prachtvolle, elegante Stadt, mit großen Boulevards, Palästen und einem riesigen Hafen, in dem Waren aus entfernten Winkeln der Welt herangeschafft werden. Die Seeleute aus der Gegend gelten als die wagemutigsten und tollkühnsten der Welt. Die Stadt wurde ursprünglich auf einem System von verankerten Schiffen und Pfahlbauten errichtet, um sie vor den Einfällen von Barbaren und Söldnern zu schützen.

Heute hat die Stadt ein wenig von ihrem Glanz verloren. Es gab einige dramatische Dürren und Überschwemmungen, die mit den Polder- und Dammbauten in der Gegend in Verbindung gebracht werden. Um mit dem wachsenden Platzbedarf mitzuhalten, hat die Stadtregierung, die immer noch formell dem Haus Samum untersteht, ebenfalls begonnen, die Böden aufzuschütten und mehr und mehr Land zu gewinnen. Mittlerweile trocknet die Lagune aus und die Kanäle führen wenig Wasser. Gelegentlich kommt es dann zu Springfluten und Überschwemmungen, die dann wiederum zuviel sind. Auf der anderen Seite haben die Städte in der Umgebung aufgeholt und eigene Handelsflotten zusammengestellt. Insgesamt wirkt Eppanto auf Messers Schneide. Die Stadt könnte sich erholen und wieder zu altem Ruhm finden, sie könnte aber auch in sich zusammenbrechen.

**Besonderheiten:**

Der Hof der Mysterien, die Schutzmauern, die Letzte Brücke, die Gärten der Kurfürstin, der Netzknüpferturm

**Abenteuerideen:**

- \* Ein Teil der Stadt droht im Schlamm zu versinken. Die Charaktere sollen ein unendlich wertvolles Artefakt daraus bergen.
- \* Ein Schiff ohne Besatzung treibt in den Hafen.
- \* Eine Gruppe von maskierten Mördern tötet der Reihe nach Mitglieder der Stadtregierung. Die Polizei ist machtlos. Es ist ihr unerklärlich, wie die Verbrecher so plötzlich auftauchen und verschwinden können.