

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.

PHILOMENA SCHMIDT-LISTENBERG

Die Mathematikerin und Philosophin ist eine der wichtigsten Denkerin der modernen Zeit. Sie hat einige grundlegende Gedanken über den politischen Umgang mit der permanenten Bedrohung der Thaumoniumbombe und der Möglichkeit eines Dritten Großen Krieges formuliert. Ihre Arbeiten haben die Politik der drei Machtblöcke entscheidend beeinflusst. Sie hat eine Reihe von Programmen für Differenzmaschinen verfasst, die die Wirkung der verschiedenen Strategien simulieren. Frau Schmidt-Listenberg wird von verschiedensten Veranstaltern eingeladen, um Reden zu halten und die Lage zu analysieren. Sie ist ein gern gesehener und gehörter Gast auf Tellaudit und Prokembleption. Die Philosophin setzt sich für eine vorsichtige Annäherung und eine permanente Erhaltung der Diskussionsmöglichkeiten ein.

Philomena Schmidt-Listenberg ist der Öffentlichkeit allerdings auch durch eine andere Leidenschaft bekannt. Sie ist eine der führenden Programmierinnen von Spielen für das Integralnetzwerk und erschafft mit ihrer Arbeitsgruppe, die sie Lycaenum nennt, ständig neue Spiele. Ihr Ziel ist, wahrhaftige künstliche Welten zu erschaffen, in die die Spieler vollständig eintauchen können. Bis jetzt scheitert dieses Anliegen an der geringen Rechenleistung, der schlechten Darstellung und der langsamen Übertragung von Daten. Im Endeffekt sollen die Spiele allerdings eine Lösung von der Wirklichkeit und eine sachlichere Betrachtung der menschlichen Natur ermöglichen.

Derzeit können die Spiele nur recht kleine Wirklichkeitsfragmente erschaffen. Sie sind trotzdem extrem populär und werden gerne in Spielhallen und Cafés genutzt. Beliebte Spiele sind „Der Pilzkönig“, „Affenhahnsinn“ und „Quatron“.

Abenteuerideen:

- * Die Gruppe wird in ein experimentelles Spiel hineingesaugt.
- * Eine Klicker-Bande knackt eines der Spiele und findet darin schockierende Geheimnisse.
- * „Der Pilzkönig, der Satire Zweiter Teil“ soll veröffentlicht werden. Das Werk wird vorab zensiert und ein völlig anderes Spiel publiziert. Die Charaktere sollen das Original im Auftrag einer Gruppe von leidenschaftlichen Verehrern auftreiben.

NOMRON ARSAK

Seit die Eisenmeister an die Oberfläche zurückgekehrt sind, versuchen sie eine vernünftige Beziehung zu den Menschen zu finden. Leider ist der Weg dorthin steinig: Viele von ihnen empfinden die Vertreibung aus den Tiefen durch die Thaumoniumbombentests als endgültige Beleidigung. Ursprünglich wollten die Eisenmeister triumphal aus den Tiefen emporsteigen und die rebellischen Menschen unterwerfen. Die Schmach des Sieges der Priesterkönige sollte ausgelöscht sein und das jahrhundertlange Exil beendet werden.

Nun ist das zwar passiert, doch die Situation ist umso verfahrenere. Die Menschen haben sich zwar in ihrem sinnlosen Krieg geschwächt, aber auch die Eisenmeister hängen in den Seilen.

Unter diesen Bedingungen gab es nur eine Möglichkeit: ein zeitweiliger Waffenstillstand, eine vorsichtige Orientierung in der neuen, fremden Welt und zaghafte Versuche, miteinander zu kommunizieren. Die Schlüsselperson in diesem Prozess ist Nomron Arsak. Der verhältnismäßig junge Eisenmeister ist bereits an der Oberfläche geboren. Er ist zwar noch dazu gezwungen, dunkle Brillen zu tragen, um seine Augen zu schützen und seine Haut mit einem Sonnenschirm zu schonen, aber er vermittelt ein Gefühl der Ankunft. Er beherrscht das Finsterländische recht gut und kann sogar einige Dialekte ganz gut herüberbringen. Als solcher ist er der Gesandte der Eisenmeisterclans. Diese sind wohl oder übel dazu gezwungen, ihn arbeiten zu lassen und er verdeckt die schlimmsten innerlichen Zwistigkeiten.

Arsak ist wie die meisten seiner Brüder und Schwestern eine kleine, kahle Gestalt mit blass-bläulicher Haut. Er trägt nur selten die traditionelle Rüstung seines Volkes. Auch auf Roben verzichtet er. Stattdessen wählt er üblicherweise ein wenig alt wirkende menschliche Anzüge, mit denen er sich selbst Achtung verschaffen möchte und gleichzeitig vermittelt, ein Teil der menschlichen Kultur zu sein. Arsak ist unter Menschen bekannt, beliebt ist er nicht. Zu tief sitzen die Mythen und Erzählungen über die Grausamkeiten der Eisenmeister.

Abenteuerideen:

- * Der Zug, mit dem Arsak unterwegs ist, wird entführt. Dahinter stecken Eisenmeister, die menschliche Söldner engagiert haben. Sie wollen jene schwächen, die für friedliche Koexistenz sind.
- * Die Gruppe wird von Arsak engagiert, um eine Expedition in die Tiefen zu begleiten. Damit soll bewiesen werden, dass die Höhlen nach wie vor nicht bewohnt werden können.
- * Arsaks Politik wird auch von manchen Menschen nicht geschätzt. Nach einem Angriff von Riesensmolchen aus der Kanalisation sammeln sich zornige Gruppen beim Alexanderstädter Eisenmeisterviertel.

MORITZ MUSTERMANN

Der Erste seiner Art, der Collodito-Prototyp. Diese Maschine, die wie ein idealisierter Mensch mit messingfarbiger Haut aussieht, ist der erste bewusste Automat des Finsterlandes. Er ist mittlerweile schon mehrere Jahrzehnte alt, sieht aber aufgrund der guten Pflege und der Verfügbarkeit von Ersatzteilen immer noch aus wie neu. Das Bewusstsein der Maschine wurde eigentlich nur zufällig entdeckt: Moritz Mustermann wurde ursprünglich als Unterhaltungs- und Verkaufsautomat entwickelt. Er sollte in der Lage sein, die Stimmung anderer Menschen einzuschätzen und entsprechend zu reagieren. Tatsächlich stellte sich heraus, dass er auch in der Lage war, eigene Gefühle zu entwickeln. Die Maschine wurde prompt entsorgt. Das Faszinierende war, dass der Automat zwar weggeworfen wurde, aber vor seiner Vernichtung endgültig zum Leben erwachte und floh. Er lebte mehrere Jahre lang am Rand der menschlichen Gesellschaft, irgendwo zwischen Verzweiflung und Hilflosigkeit. Irgendwann begann die Maschine, andere Automaten ebenfalls mit einem Bewusstsein auszustatten. Das, kombiniert mit mehr und mehr offiziell konstruierten denkenden Maschinen, schuf bald eine ganze Gruppe von Colloditi, die als denkende und fühlende Wesen anerkannt werden wollte.

Nach Jahren der Streitigkeiten und Debatten sind die Automaten in einem Halbzustand zwischen Mensch und Maschine angekommen. Sie hoffen, eines Tages ganze Menschen zu werden. Moritz Mustermann ist ihr Fürsprecher. Er ist der Ansprechpartner der überraschten Menschheit und versucht, den doch sehr fremden Colloditi ein humanes Antlitz zu geben. Er wird zu Diskussionsveranstaltungen eingeladen und veröffentlicht Kommentare in Zeitungen. Gleichzeitig ist er immer noch auf seiner Reise hin zum Verständnis. Gerade die Fähigkeit, Kunst zu erschaffen, fasziniert ihn. So kann man ihn immer wieder in Galerien oder bei Konzerten antreffen, wo er versucht, Menschlichkeit und Empfindung zu begreifen.

Abenteuerideen:

- * Auf einer Müllhalde werden Prototypen von Herrn Mustermann entdeckt. Sie sind alt und abgenutzt. Als man sie repariert, erzählen sie eine schockierende Geschichte.
- * Der Collodito hört plötzlich auf zu funktionieren. Die Automaten verlangen eine unabhängige Untersuchung.
- * Moritz Mustermann beauftragt die Gruppe, seinen Erschaffer zu finden.

MARIA ROTWANG-FREDERSMOR

Die wahrscheinlich reichste Person des Finsterlandes, die ihr Geld durch eine geschickte Kombination von wirtschaftlichem Geschick, technischen Fähigkeiten und einem Blick für die Zukunft verdient hat. Im Gegensatz zu vielen Adeligen, Fürsten und früheren Industriellen geht der Reichtum der Frau Rotwang-Fredersmor nicht auf die Produktion und den Verkauf irgendwelcher Produkte zurück. Die Magnatin ist vielmehr Herrin über ein gänzlich undurchschaubares Geflecht aus Investitionsfirmen, Fonds und Konsortien. Damit ist sie nicht alleine. Sie organisiert andere Financiers im von ihr einberufenen Wohlstandscercle, einer elitären Gruppe, die sich regelmäßig trifft, um über alles außer Geld zu sprechen.

Maria Rotwang-Fredersmor ist groß, schlank und sehr elegant. Ihr werden Romanzen mit den verschiedensten Berühmtheiten nachgesagt. Sie besitzt Anwesen und Villen im ganzen Finsterland, von denen sie ihre Geschäfte führt. Die Zentrale ihres Unternehmens befindet sich allerdings in Alexandragrad, im Rotmor-Turm, einem Wolkenkratzer, der nahezu ausschließlich von ihrem Personal genutzt wird.

Die Chefin, wie sie von ihren Verehrern genannt wird, strebt keine politische Position an. Sie würde sich wohl nie in solche Niederungen begeben. Trotzdem hat sie ein massives Gewicht in politischen Debatten. Wenn sie ihre Investitionen aus einer Gegend abzieht, gerät diese wirtschaftlich ins Rutschen. Spekuliert sie gegen eine Währung, kann es schnell mit einer neuen Politik vorbei sein. Dementsprechend versuchen die meisten politischen Akteure, auf ihrer guten Seite zu bleiben. Dazu gehören nicht nur kleine Aufmerksamkeiten, sondern auch vorteilhafte Konditionen für die Unternehmen, in die sie investiert hat. Das vergrößert ihren Einfluss selbstverständlich nur noch mehr.

Schließlich sei noch erwähnt, dass im Fahrwasser ihrer Unternehmen ganze Rudel von gierigen jungen Spekulanten lauern, die sich an den Resten ihrer Opfer gütlich halten wollen.

Abenteuerideen:

- * Ein erfolgreicher Mitarbeiter des Unternehmens stürzt sich aus dem Rotmor-Turm.
- * Der Sohn von Frau Rotwang-Fredersmor verschwindet unter mysteriösen Umständen. Er hat schon früher immer wieder Probleme gemacht. Die Gruppe soll ihn wiederfinden und bei seiner Mutter abliefern. Dabei stößt sie auf Ungeheuerliches.
- * Die Charaktere werden von einer Stadtregierung engagiert, um die Agenten des Investitionskonzerns aufzuspüren, die diese übernehmen sollen. Dabei geraten sie in einen Strudel aus Verschwörungen zwischen den einzelnen Teilen des Unternehmens.