

Finsterland

DIE INVASION DER ATHANATANER

von Georg Pils

Diese Erweiterung für Finsterland ist ein Ereignis, das in eine Kampagne eingebaut werden kann, um die Geschichte der Spielwelt weiterzuentwickeln. Das Ereignis ist optional und sollte nur verwendet werden, wenn die gesamte Gruppe damit einverstanden ist.

INHALT

Das Finsterland wird plötzlich und ohne irgendeine Vorwarnung von mysteriösen Angreifern aus dem All attackiert. Sie vernichten alles, was ihnen in die Quere kommt und verwandeln das ganze Land in eine verbrannte Wüstenei, wenn ihnen nicht Einhalt geboten wird.

VORBEREITUNG

Das Sonnensystem, in dem sich das Finsterland befindet, beherbergt einige Planeten, die bis jetzt kaum erforscht wurden. Durch die Faszination der Magie haben sich Finsterländer Philosophen und Wissenschaftler vor allem mit den Geheimnissen der Sphären beschäftigt und nur wenig Arbeit in die Untersuchung des Kosmos investiert. Man hat zwar Sternenkarten gezeichnet und Planeten beobachtet, doch bis jetzt kaum etwas zu ihrer Erforschung unternommen. Plötzlich kann man auf einem der nächsten Planeten, der Athanata, benannt nach der Finsterländischen Kriegsgöttin, Explosionen und Erschütterungen bemerken. Eine Invasionsflotte ist unterwegs.

Ohne Wissen der Finsterländer entwickelte sich auf diesem Planeten eine ganze Reihe von fortgeschrittenen Zivilisationen, die von der Gottkaiserin Awu-Shabbaya vereint wurden. Diese herrscht über ein Volk von Sklaven und Horden von Robotern und denkenden Maschinen. Um Rebellionen und Aufstände vorzubeugen, plant sie einen neuen Krieg, diesmal gegen die Bewohner der Welt des Finsterlandes. Zusätzlich haben ihre Propheten und Wahrsager herausgefunden, dass das Geheimnis der Ewigen Wahrheit und Unsterblichkeit unter dem Finsterland vergraben sein soll. Sie schickt also eine gewaltige Streitmacht, um diese zu finden und das Land zu unterwerfen.

Folgende Ereignisse können vor der Invasion stattfinden:

- Wahnsinnige Propheten sagen den Weltuntergang und die Strafe des Himmels voraus.
- Künstler und andere sensible Naturen werden von furchtbaren Alpträumen geplagt und erschaffen zutiefst irritierende Kunstwerke.
- Astronomen beobachten Explosionen auf der Athanata und rätseln über ihre Bedeutung. Sie beobachten auch Schwärme von Meteoriten und sonderbare Kapseln, die durchs All driften.
- Die Ingenieurin Mathilda van Bracken konstruierte bereits eine Kanone, die theoretisch bis zum Mond schießen kann. Sie schlägt vor, eine Expedition dorthin auszurüsten oder eine Kanone zu bauen, die bis zur Athanata reicht.

DER ABLAUF

Die Athanataner greifen alle größeren Städte des Finsterlandes gleichzeitig an. Zunächst gehen riesige Gesteinsbrocken nieder, die Erdstöße und Explosionen auslösen. Schon allein dadurch wird der Widerstand der meisten Fürstentümer gebrochen. Danach folgen die Transportkapseln. Nach dem ersten Angriff haben die Athanataner Zeit, ihre Waffen bereit zu machen und die tatsächliche Invasion zu beginnen. Unglücklicherweise haben sie nicht vor Gefangene zu machen. Das Ziel ist, die Menschheit zu versklaven und völlig zu brechen. Dabei nutzen sie riesige marschierende Maschinen, die unsichtbare Hitzestrahlen und giftiges Gas einsetzen. Jenen, die sich wehren wollen, bleibt nur die Flucht und der Kampf aus dem Geheimen.

Binnen weniger Tage ist der Kampfswillen des offiziellen Finsterlandes gebrochen und es bleibt nur die Unterwerfung. Die Athanataner fordern Tributzahlungen in Form von Arbeitssklaven und Rohstoffen, die dann zu ihrer Heimatwelt zurückgebracht werden. Gleichzeitig beginnen sie nach der Ewigen Wahrheit zu suchen. Sie errichten Grabungsstätten überall im Finsterland und suchen nach Spuren. Dadurch provozieren sie die bis dahin neutral gebliebenen Eisenmeister. Diese führen daraufhin einen erbitterten Kampf im Untergrund.

Sollte es den Athanatanern gelingen, die Welt der Eisenmeister zu durchbrechen, dringen sie bis tief in die Domäne der Alten Götter vor und entreißen ihnen das Geheimnis der Ewigen Wahrheit. Sie finden einen einzigen, aus einem unidentifizierbaren Metall gearbeiteten Quader, der sich, je länger man ihn betrachtet, in immer weitere Unterstrukturen auflöst und so die Mysterien des Universums offenbart. Dadurch erlangt ihre Gottkaiserin die Allmacht, die sie sucht und macht sich die Substanz Untertan. Das gesamte Universum liegt nun in ihren Händen.

Da davon auszugehen ist, dass das nicht im Sinne der Charaktere ist, gibt es eine Reihe von möglichen Geschichten, die man darum aufbauen kann:

- **Die Evakuierung:** Zunächst gilt es, zu fliehen und dem Angriff der Athanataner zu entkommen. Dabei kann und sollte die Gruppe versuchen, die Leute, die ihnen wichtig sind, in Sicherheit zu bringen. In diesem Teil ist ein Kampf gegen eine Athanatische Kampfmaschine ein absoluter Höhepunkt. Diese Apparate sind so gut wie unzerstörbar, aber vielleicht gelingt es den Spielern, einen Plan zu entwickeln, der die Monstrosität in die Knie zwingt. Nach der Flucht sollte ihr Ziel sein, ein Versteck zu finden und sich mit dem Notwendigsten Material für das Überleben auszustatten. Gleichzeitig muss man auch versuchen zu begreifen, was geschehen ist. Immerhin erscheint ein Angriff von einem anderen Planeten denkbar unwahrscheinlich. Man wird wohl eher von einem neuen Großen Krieg mit noch schrecklicheren Waffen ausgehen. Schließlich sollte die Gruppe herausfinden, ob es noch andere Überlebende gibt und wie sich der Widerstand organisiert.
- **Im Widerstand:** Nach dem ursprünglichen Angriff der Athanataner zerfällt die menschliche Verteidigung schnell. In diesen Geschichten geht es um den versteckten Kampf gegen die Angreifer. Man muss Wissen über sie in Erfahrung bringen, sie sabotieren und die eigene Gruppe unterstützen und versorgen. Dabei könnten die Charaktere durchaus zu den Anführern einer großen Widerstandsgruppe aufsteigen. Da die verbliebenen Regierungen schnell versuchen, mit den Angreifern zu kooperieren, werden die Charaktere durch ihren Widerstand zu Staatsfeinden und sie haben zwei Feinde statt nur einem. Zusätzlich unterstützen die Athanataner die kooperierenden Regierungen mit neuen Technologien, wodurch diese abhängig werden. Die Gottkaiserin präsentiert sich als Befreierin, die zwar große Opfer verlangt, aber dafür Friede und Wohlstand für alle bringt. Hier kann man als Spielleiter einen ganzen Teil über Propaganda, Subversion und Freiheit einbauen.
- **Die Allianz:** Der Beginn der Grabungsarbeiten ruft den Widerstand der Eisenmeister auf den Plan. Die Athanataner begreifen schnell, dass sie den Zorn der Unterirdischen auf die Menschen lenken müssen, um beide Seiten gegeneinander auszuspielen. Wenn es den Charakteren gelingt, ein unwahrscheinliches Abkommen mit den Erbfeinden des Finsterlandes zu schließen, könnten sie mächtige Verbündete für ihren Widerstand haben. Die Kontaktaufnahme und die Verhandlungen sind schwierig, zumal die Eisenmeister keine einheitliche Gruppe darstellen. Vielmehr müssen die Charaktere diese zunächst erforschen und begreifen, bevor sie ein Angebot machen können. Gelingt es schließlich, bleibt die Allianz dennoch brüchig. Zu viele Jahrhunderte der Missgunst und des Krieges haben die beiden Seiten getrennt. Die Charaktere werden Mittel und Wege finden müssen, um dieses Vertrauen zu stärken und in die Offensive zu gehen.
- **Ethnologie:** Diese Geschichten beschäftigen sich damit, die Geheimnisse der Athanataner zu ergründen. Es geht darum, ihre Geschichte zu erforschen, ihre Technologie zu begreifen und ihre Gesellschaft zu verstehen. Vielleicht kann man so eine Lösung oder zumindest eine Schwachstelle finden. Dabei kann es als Spielleiter interessant sein, einen Charakter als Athanataner auszugeben und mit dessen Sklaven (der restlichen Gruppe) maskiert in dessen Welt zu leben. Das ganze Unterfangen ist klarerweise ausgesprochen gefährlich. Andererseits können sie so vielleicht auch Sympathisanten unter den Invasoren finden und diese auf ihre Seite ziehen. Eventuell können sie sogar eine Rebellion auslösen. Weiter unten im Text findet man Informationen zur Athanatischen Gesellschaft.
- **Der Gegenschlag:** Die Charaktere nutzen entweder die Technologie der Invasoren oder die Erfindung von Mathilda van Bracken, um auf deren Heimatwelt zu gelangen und dort die Versorgung der Angreifer zu sabotieren. Hat die Gruppe bereits Unterstützer auf der Athanatischen Seite, wird dieser Teil entsprechend leichter. Zusätzlich ist es möglich, dort einen Aufstand zu provozieren. Es kann allerdings auch sein, dass sie geschnappt werden und in den Gladiatorenspielen der Gottkaiserin kämpfen oder in den Wüsten des Planeten überleben müssen. Vielleicht werden sie auch Teil einer langsam wachsenden Finsterländischen Minderheit auf der Athanata.
- **Das Tor zur Allmacht:** Gelingt es der Gruppe nicht, die Pläne der Gottkaiserin aufzuhalten, finden ihre Propheten und Wahrsager das Geheimnis der Ewigen Wahrheit und übergeben es ihr. Das ist die letzte Chance der Gruppe, die absolute Unterwerfung zu verhindern. Je nachdem, wie man diesen Teil als Spielleiter anlegen möchte, kann man hier eine epische Schlacht der Menschen und Eisenmeister gegen die Athanataner und ihre Vasallen inszenieren oder eine diskretere, aus dem Geheimen ablaufende Operation inszenieren. Selbstverständlich ist es auch möglich, die Apotheose der Gottkaiserin zuzulassen und die Charaktere zu einem wahnwitzigen Finale herauszufordern. Dabei stellt sich die Frage, wie man eine Gottheit tötet und was mit dem Geheimnis der Ewigen Wahrheit geschieht, sollte es gelingen.

Insgesamt ist es spannend, sich zu überlegen, wie sich die Welt nach dem Ende der Invasion weiterentwickelt. Immerhin ist durch die Athanataner eine gewaltige technologische Entwicklung geschehen.

DIE ATHANATANER

Diese Kultur entstand auf dem Planeten, den die Finsterländer Athanata nennen, der aber von seinen Bewohnern Chocham genannt. Diese Welt erscheint vom Finsterland aus grün, was sich durch die Kupferwüsten an seiner Oberfläche erklärt. Auf dem Planeten gibt es nur wenig Wasser, das aus den Tiefen der Erde gefördert wird. Dementsprechend spielen die Brunnenbauer eine wichtige Rolle im täglichen Leben. Sie sind die wichtigsten Ingenieure und Konstrukteure der Athanataner. Alle anderen Techniker nennen sich ebenfalls so, weshalb die Raumfahrer beispielsweise als Errichter des Weltenbrunnen bezeichnet werden. Durch die desolate Natur der Welt werden Städte meistens versenkt im Boden angelegt und die umliegend errichteten Wüsten mit wasserziehenden Flechten bepflanz. Ihre Bauwerke sind robust und massiv, mit Kuppeln, Strebebeylern und Säulen. Im Inneren sind die Gebäude weitläufig und luftig. Technische Installationen verschwinden in den spärlichen, auf einfachen geometrischen Formen aufbauenden Dekorationen. In jeder größeren Stadt gibt es mindestens eine Kampfarena. Die Gottkaiserin schätzt Gladiatorenkämpfe und nimmt selbst gerne an ihnen teil.

Die Athanataner haben grünlich schimmernde Haut und schwarz-kupferfarbenes Blut. Sie unterteilen sich nach Kasten:

Die Arbeiter sind hochgewachsen und kräftig, sie haben oft vier Arme. Die Ingenieure und Künstler ähneln am ehesten Menschen,

sie haben aber seltsam längliche Köpfe. Die Propheten und Weissager haben nur ein Auge in der Mitte ihrer Stirn und bewegen sich auf mysteriöse Art schwebend fort. Die Gottkaiserin und ihr Gefolge verbinden die Eigenschaften aller anderen Kasten und übertreffen sie: Sie haben vier Arme, drei Augen und die außergewöhnliche Fähigkeit, die Strömungen der Magischen Sphäre wahrzunehmen. Ihre Magie ähnelt der der menschlichen Okkultisten. Unter dieser Hierarchie erstreckt sich die Masse der Sklaven, die vorwiegend aus unterworfenen Völkern und unwürdigen oder verarmten Athanatanern besteht. Gerade bei den Sklaven gibt es eine recht große Vielfalt verschiedener Wesen, von denen auch einige aus dem Finsterland entführt worden sein können. Schließlich gibt es verschiedene Arten von Robotern, die einfache Aufgaben für ihre Herren und Meister erfüllen. Diese ähneln meistens Kugeln und können entsprechende Greifarme ausbilden, um ihre Arbeiten zu erledigen. Die meisten rollen einfach am Boden herum, einige fortgeschrittene können auch schweben.

Die Athanatanische Technologie ist der menschlichen weit überlegen. Sie beherrschen die Technologie der Levitation, der Umwandlung von Materie und der Erzeugung von Energie aus einfachsten Dingen. Sie besitzen Strahlenwaffen aller Art und sind in der Lage, Reisen durch das Weltall zu bewerkstelligen. Obwohl sie nicht in der Lage sind, Machinae zu bauen, sind sie fähig, Organe zwischen Athanatanern zu transplantieren und diese binnen kürzester Zeit einsetzen zu können. Nur die höchsten von ihnen sind in der Lage, Magie einzusetzen.

Die wichtigste Kunst der Bewohner der Athanata ist die epische Dichtkunst, mit der Gladiatoren, Künstler, Krieger und Weise besungen werden. Ihre Gesänge sind vielstimmig und nur mit ihren hochentwickelten, vieltönenden Kehlen vorzutragen. Dazu gibt es eine hochgeschätzte Tanzkunst, die in fließenden Bewegungen und akrobatischen Einlagen erblüht. Dazu gehört auch der vierarmige Schwerttanz der Klingenschwärmer, den Elitewachen der Gottkaiserin.

Die Hauptstadt des Athanatischen Reiches ist Mabiham, eine enorme, weitläufige Kuppelstadt, die mit riesigen Tempeln geschmückt ist. Im Herzen der Stadt liegt das Apotheosium, der Ort der Gottwerdung. Die dort durchgeführte Zeremonie macht aus einem einfachen Athanataner einen Gottkaiser und verleiht ihm die Gaben dieser Kaste. Auch die anderen Bewohner erhalten so ihre Zugehörigkeit, allerdings befinden sich deren Orte an weniger prominenten Plätzen. Die Zuordnung zu einer Kaste erfolgt durch Zufall, Talent und Bezahlung. So ist es jedem Athanataner möglich, bis zum höchsten Punkt aufzusteigen.

Andere Städte und Länder des Planeten sind Therchet, Ur-Baggah, Daawaha und Chanezet.

NEUE GEGNER

In diesem Abschnitt werden einige Athanataner vorgestellt.

Arbeiter

Athanatische Arbeiter sind kräftig und flink, sie sind allerdings nicht wirklich erfahrene Kämpfer. Dennoch sollte man sie nicht unterschätzen. Sie sind hochgewachsen, haben vier Arme und tragen meistens eng anliegende kupferfarbene Panzerung und fließende, helle Gewänder.

Arbeiter – Werte Bedrohung: 40

Kämpfer 3

ST: 7	effektiv: 3	Athletik:	3		
GE: 6	effektiv: 2	Aufmerksamkeit:	1	Initiative:	6
IN: 4	effektiv: 0	Einschätzen:	1	Angriff:	Werkzeug – 5K Würfel: Schaden – 2W6+2
WA: 5	effektiv: 1	Koordination:	3	Parade:	Werkzeug – 3 Würfel
CH: 3	effektiv: -1	Überzeugen:	1	Ausweichen:	0 Würfel
WK: 4	effektiv: 0	Verstecken:	2	Rüstung:	4 Punkte
Lebenspunkte: 20				Magieresistenz:	0 Punkte
Magiepunkte: 12					

Besondere Regeln:

Arbeiter zählen als hätten sie Zusatzarme (siehe S. 98 des Handbuchs der Technologie). Der Schadensbonus ist bereits eingerechnet.

Wachen

Diese erfahrenen Kämpfer beschützen die Anlagen der Athanater und ihre Würdenträger. Sie sind aufmerksam und schwer zu täuschen. Sie tragen insektenartige Panzerungen aus kupferartigem Metall und sind mit Hitzestrahlen und Doppelsäbeln bewaffnet. Die meisten von ihnen stammen aus Gladiatorenschulen und haben Jahre der Erfahrung als Kämpfer.

Wache – Werte Bedrohung: 60

Kämpfer 4

ST: 7	effektiv: 3	Athletik:	3		
GE: 7	effektiv: 3	Aufmerksamkeit:	2	Initiative:	8
IN: 5	effektiv: 1	Einschätzen:	2	Angriff:	Säbel – 7K Würfel: Schaden – 2W6+2
WA: 6	effektiv: 2	Koordination:	4		Hitzestrahler – 6K Würfel: Schaden – 2W6+2
CH: 3	effektiv: -1	Überzeugen:	1	Parade:	Säbel – 5 Würfel
WK: 6	effektiv: 2	Verstecken:	1	Ausweichen:	2 Würfel
Lebenspunkte: 21				Rüstung:	6 Punkte
Magiepunkte: 14				Magieresistenz:	4 Punkte

Besondere Regeln:

Wachen zählen als hätten sie Zusatzarme (siehe S. 98 des Handbuchs der Technologie). Der Schadensbonus ist bereits eingerechnet. Der Hitzestrahler benötigt alle vier Arme, um eingesetzt zu werden und verursacht Feuerschaden. Er hat mittlere Reichweite (6 Felder).

Gefolge der Gottkaiserin

Im Umfeld der Erhabenen Kaiserin gibt es einige geschickte Kämpfer und Poeten, die aus Ehre und Stolz kämpfen und bereit sind, für sie zu sterben. Die Mitglieder des Gefolges haben wie sie drei Augen und vier Arme und verfügen über die Kunst der Magie. Sie sind in den Wegen des Kampfes geschult und kennen kein Erbarmen. Mit erhöhten Werten kann man dieses Konzept auch für die Gottkaiserin verwenden. Sie führen Doppelsäbel und Todessucher, intelligente Geschosse, die ihr Opfer automatisch suchen und töten.

Gefolge der Gottkaiserin – Werte Bedrohung: 160

Bestie 2

ST: 12	effektiv: 8	Athletik:	3		
GE: 8	effektiv: 4	Aufmerksamkeit:	3	Initiative:	15
IN: 7	effektiv: 3	Einschätzen:	4	Angriff:	Säbel – 13Kx2 Würfel: Schaden – 2W6+2
WA: 10	effektiv: 6	Koordination:	5		Todessucher – 8K Würfel: Schaden – 3W6
CH: 7	effektiv: 3	Überzeugen:	3	Parade:	Säbel – 10x2 Würfel
WK: 8	effektiv: 4	Verstecken:	1	Ausweichen:	7 Würfel
Lebenspunkte: 32□□				Rüstung:	6 Punkte
Magiepunkte: 24				Magieresistenz:	4 Punkte

Besondere Regeln:

Die Mitglieder des Gefolges der Gottkaiserin zählen als hätten sie Zusatzarme (siehe S. 98 des Handbuchs der Technologie). Der Schadensbonus ist bereits eingerechnet. Der Todessucher benötigt keine Hand, um eingesetzt zu werden, ist aber erst nach dem Tod (oder Verlust eines Tod-Punktes durch das Opfer wieder einsetzbar. Er hat mittlere Reichweite (6 Felder).

Die Mitglieder des Gefolges können als Aktion und Reaktion einen Wirbelhieb durchführen (siehe S. 28 des Grundbuchs). Sie verfügen zusätzlich über ein Spezialmanöver aus folgender Liste und können dessen Untermanöver mit Zaubern: 3 einsetzen:

- Betörungsmagie
- Beherrschungsmagie
- Geistermagie
- Illusionsmagie

Diese sind im Almanach der Zauberkunst auf den Seiten 66-70 zu finden.

Dreibeiener

Die Kriegsmaschinen der Athanater sind riesige, dreibeinige Roboter, die sich mit einem sonderbar schwankenden Schritt fortbewegen und alles in Reichweite mit ihren Hitzestrahlen vernichten. Die Fahrzeugversion dieser Waffen ist für Menschen nahezu augenblicklich tödlich und kann Stein und Stahl blitzschnell verdampfen. Dreibeiner verfügen über eine Art Schild, der Angriffe gegen sie schwächt und ihnen eine zusätzliche, Panzerung gibt. Um sie im Spiel darzustellen, kann man die Regeln für Mobile Festungen und Panzerläufer (S. 95 im Handbuch der Technologie) verwenden. Der Schild verhindert, dass der erste 10er bei Angriffswürfen für Kritische Treffer gezählt wird.