

# 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.*

### LEBENSWEISE

Seit dem Zweiten Großen Krieg hat sich das Finsterland gründlich gewandelt. Während es früher eine einheitliche Lebensweise gab, nach der jedes Mitglied einer sozialen Schicht strebte, ist der Lebensstil heute fragmentierter. Man hat mehr Freiheit, sich so zu kleiden und zu verhalten, wie man will. Dennoch haben Radio und Fernsehen zu einer gewissen Annäherung der Geschmäcker geführt. Es gibt zum ersten Mal eine jährlich öfters wechselnde Mode, der interessierte Menschen nachhecheln können, es gibt Sportarten, die spontan entstehen und populär werden und es findet eine langsame Vereinheitlichung der Sprache statt.

Traditionelle Finsterländer empfinden diese Entwicklung als Bedrohung und versuchen, sie zurückzudrängen. Gegen die technologieliebende Jugend und die Geschäftsleute haben sie allerdings keine Chance.

### ESSEN UND TRINKEN

Die traditionelle Küche des Finsterlandes hat sich nicht wirklich geändert. Im Norden ist sie reichhaltig und fettig, mit Fisch und Eingelegtem. Im Süden wird eher auf Nudeln, Fischgerichte und Gemüse gesetzt. Das Ludwigstal ist eher für seine Würste, seine Erdapfelspeisen und seine Eintöpfe bekannt. Im Feuertal wird scheinbar alles gegessen. So gut wie jede Tierart wird dort mit Genuss zubereitet. Allerdings sind vor allem Geflügelspeisen, Fischgerichte und Käse beliebt. Das Eisenfeld und das Bracher Land übertreffen den Norden noch an Deftigkeit. Hier ist es üblich, alles zu panieren und mit reichlich ausgelassenem Fett zu abzuschmecken. Die Süßspeisen aus dieser Gegend sind besonders beliebt. Geht man schließlich nach Osten, vermehren sich die Spieße und Getreidegerichte. Dazu gibt es in Fett oder Honig eingetauchte Bäckereien. Im Löwensfeld und der Blander Öde wird die Küche dann besonders imposant aufgetragen. Die Löwensfelder Küche ist für ihre Braten und ihre Knödel gefürchtet. Nach einem solchen Festmahl kann man sich meist nur noch vom Tisch wegrollen.

An der Küste wird zum Essen Wein gereicht, im Landesinneren ist Bier beliebter. Dazu gibt es eine Unzahl von Schnäpsen und Bränden und reichlich Selbstgebranntes.

Wird Nichtalkoholisches bevorzugt, gibt es Tee und Kaffee. Kaffee ist eher westliche Angewohnheit, Tee ist eher im Osten beliebt. Seit dem Zweiten Großen Krieg hat sich die Wasserqualität in den Städten verbessert und immer mehr junge Leute trinken reines, kaltes Wasser auch wenn sie nicht müssen. Es gibt auch eine Vielzahl von Limonaden. Die Beliebteste von ihnen ist Wemawil, ein Orangenersatz aus dem Großen Krieg, der „wenn man will“ wie echte Orange schmeckt und von der Obsthof AG hergestellt wird. Es gibt allerdings eine Vielzahl von anderen, auch regionalen Produkten.

Das schnellere Leben des modernen Finsterlandes hat auch eine Vielzahl von Imbissen und Gelegen-

heitsspeisen entstehen lassen. Tarasische Händler vereinfachten die dortigen Bratspieße zu einem einfachen, aus einer Brotstange mit aufgepflanztem Fleisch und Gemüse bestehenden Imbiss namens Şişke. Aus dem Feuertal kam die Idee, verschiedene Essensreste in ein aufgeschnittenes Brot zu stopfen und es als „Avectou“ zu verkaufen.

Insgesamt beschwerten sich die älteren Finsterländer über die schlechtere Qualität des Essens heutzutage, vergessen aber gerne, dass man das Wasser an den meisten Orten jetzt trinken kann.

#### **Abenteuerideen:**

- \* Eine Bande von Industriespionen will das geheime Rezept von Wenawil stehlen.
- \* Während der Hungersnot nach dem Zweiten Großen Krieg hatte der Fleischhauer einer Vorstadt von Alexanderstadt immer frische Wurst. Jemand bittet die Gruppe, nach seinem damals verschwundenen Bruder zu suchen.
- \* Eine besoffene Wette führt dazu, dass sich eine Freundin der Gruppe dazu verpflichtet aus jedem Teil des Finsterlandes eine Spezialität zu holen. Es ist eine Ehrenschild und man muss helfen.

#### **KALENDER UND ZEIT**

Der traditionelle Finsterländer Kalender ist längst vergessen. Er wird nur noch an den Universitäten unterrichtet, wenn Geschichte eine Rolle spielt. Der Revolutionäre Kalender ist nach wie vor der Standard im Land, allerdings hat die Spaltung in drei Zonen zu gewissen Änderungen geführt. So verwenden die Kaiserlichen den eigentlichen Revolutionären Kalender, während die Feuertaler den Reformierten Revolutionskalender nutzen. Dieser teilt das Jahr in zwölf Monate à je drei Wochen mit zwölf Tagen. Um die dabei entstehenden Probleme zu lösen, wurde die Sekunde als unterste Einheit der Zeitmessung gekürzt, was zu einigem Gespött und gelegentlich am Nachmittag wechselnden Tagen geführt hat. Die Feuertaler sind mit dem System keineswegs zufrieden und versuchen, die Regierung von der Änderung abzubringen, nicht zuletzt deshalb, weil dabei die freien Zwischentage gestrichen wurden.

Die Namen der Monate blieben allerdings gleich.

<b>Monat</b>	<b>Entsprechung</b>
Taunat	März
Wechnat	April
Wärmat	Mai
Regenor	Juni
Hitzenor	Juli
Dunstenor	August
Mütlich	September
Windich	Oktober
Neblich	November
Schneiern	Dezember
Fröstern	Jänner
Grauern	Februar

Im Löwensfeld wird zwar ebenfalls der Revolutionäre Kalender verwendet, allerdings heißen dort die Zwischentage teilweise anders.

<b>Tag</b>	<b>Name</b>
1	Tag des Dienstes
2	Tag der Zukunft
3	Tag der Ordnung
4	Tag der Arbeit
5	Tag der Freundschaft
6	Tag des Kurfürsten

Der Kurfürstentag wird jedes Jahr gefeiert, auch wenn kein Schaltjahr ist. In diesem Fall findet eine große Feier statt, bei der um Mitternacht zwischen dem Tag der Freundschaft und dem Ersten Taunat mit viel Trara angestoßen wird.

Eine Besonderheit ist durch die Rückkehr der Eisenmeister an die Oberfläche aufgetreten: Ihre traditionelle Priesterkaste war vor allem durch ihre Fähigkeit, die Zeit zu messen, legitimiert. In den lichtlosen Tiefen waren rituelle Zählungen und Rezitationen die einzigen Möglichkeiten. An der Oberfläche sieht die Sache anders aus und so ist die Eisenmeistergesellschaft heute tief gespalten. Einige wollen zurück in die Tiefen, andere folgen verschiedenen Propheten der Neuen Zeit. Es ist wohl nur noch eine Frage der Zeit, bis sich diese Spannungen in Gewalt entladen.

#### **Abenteuerideen:**

- \* Die Charaktere werden damit betraut, einen Anschlag von Eisenmeistern auf eine neue, Thaumonium-basierende Präzisionsuhr zu verhindern.
- \* Ein Forscher stellt fest, dass der traditionelle Kalender keineswegs rein zyklisch war, sondern ein klar definiertes Ende hat. Das scheint nunmehr gekommen zu sein.
- \* Einer Differenzmaschinenprogrammiererin fällt auf, dass durch die Kalenderumstellungen Fehler im Grundkonzept der Maschinen aufgetreten sind. Sie warnt davor, dass es mit dem nächsten Jahreswechsel zu massiven Ausfällen kommen könnte und wird ignoriert.

#### **MEDIEN**

Die eigentliche revolutionäre Umwälzung im Finsterland der Nachkriegszeit war die Entwicklung der Medien. Die Ausweitung des Differenznetzwerkes ermöglichte die Erfindung des Fernhörens, auch Tellaudit genannt, und des Fernsehens mit einem Prokembleptor, kurz PM-Apparats. Beide Geräte werden über Kabel versorgt, die mit dem Netzwerk verknüpft sind. Prokembleptoren zeigen ihr Bild auf verschiedene Arten. Alte Geräte verwenden ein System von Scherenschnitten, die nach Themen geordnet sind und mit Kassetten in den Apparat eingesetzt werden müssen. Das führt erstens dazu, dass das Bild nur schwarz und weiß ist und zweitens bewirkt es, dass alle jugendlichen Naiven genau gleich aussehen und alle Schurken ebenso.

Neuere Geräte sind komplexer und nutzen ein System von miniaturisierten Klappen, die das Licht des eingebauten Projektors blockieren, um rasterartige Bilder zu erzeugen. Die Optik ist gewöhnungsbedürftig, hat aber einen gewissen Charme. Modernste Apparate sind sogar in der Lage, recht eigentümliche Farben anzuzeigen.

Einige Leute besitzen noch experimentelle Apparate, die mit Clarsiniumröhren ausgestattet sind. Diese Geräte erzeugen ein erstaunlich realistisches Bild mit völlig überzogenen Farben. Sie sind teuer im Betrieb und sind implisionsgefährdet. Aus diesem Grund sind diese Systeme sehr selten.

Differenzmaschinen spielen heute eine zunehmend größere Rolle in der Unterhaltung, selbst wenn ihre Bedienung doch eher komplex ist. Viele neu gebaute Häuser haben eine solche Anlage im Keller, die dann dort vor sich hin rattert und die Daten aus den Wohnungen und in die Wohnungen verschickt. Die Darstellung von Differenznetzwerkinformationen erfolgt nach wie vor über Lochstreifen und Nagelbretter. Allerdings gibt es jetzt auch Maschinen, die plastische Formen mit mechanischen Drahtgeflechten darstellen. Spielautomaten mit und ohne Differenzmaschinenkern sind recht beliebt und können an öffentlichen Plätzen gefunden werden. Private Geräte sind sowohl teuer als auch leistungsschwach.

Die großen Medienhäuser der Vergangenheit wurden durch die technischen Umwälzungen erschüttert. Jedes Herrscherhaus und jeder Machtblock betreibt eigene Sender für Tellaudit und Prokembleption, es gibt Unterhaltungssendungen, Bildungs- und Nachrichtenübertragungen. Auch der Sport ist beliebt. Der weitreichendste Sender ist TPV, Tellaudit et Procemblepteur du Valdefeu, der staatliche Verteiler des Feuertals. Er ist fast überall zu empfangen, wird aber für seine sehr den Feuerbrüdern verbundene Einstellung kritisiert.

Levprotel, der Leuinger Sender, ist an zweiter Stelle. Er konzentriert sich auf Unterhaltung und ist für seine teilweise sehr bizarren Sendungen bekannt.

Der kaiserliche Sender, Trikephalon, ist noch im Aufbau begriffen. Es gibt gelegentlich ein paar Stunden Programm, aber es ist noch nicht klar, worauf das hinauslaufen wird.

Ansonsten gibt es eine Vielzahl von kleineren, von anderen Fürstentümern und Stadtstaaten produzierten Sendern und einige geheime Piratensender, die entweder mühsam gesucht werden müssen oder sich manchmal spontan einblenden und ihr Programm zeigen.

Die Tageszeitung Weltenblick produziert ebenfalls das einzige im gesamten Finsterland empfangbare private Unterhaltungsprogramm. Die anderen privaten Sender sind oft nur in einer Stadt empfangbar.

Will man einen Film gezielt anschauen, kann man ins Kino gehen oder sich das Werk auf Band kaufen oder ausborgen. Die Bänder sind spezielle Lochstreifen, die mit zerriebenem Wandelstein beschichtet sind. Sie können mit einem speziellen Apparat, dem Petriskop, abgespielt werden. Diese Geräte sind allerdings teuer und es gibt mehrere konkurrierende Standards. Bei Tonaufnahmen hat sich der Wachsylinder aus Marsalenwachs durchgesetzt. Er ist haltbar und leicht bespielbar.

Zeitungen werden immer noch gelesen. Ihre Zahl ist eher gewachsen, dennoch sind die Auflagen der wirklich einflussreichen Zeitungen zurückgegangen.

**Abélard:** Erotische Zeitschrift. Wird meistens unter der Hand verkauft. Hat einen großen Teil mit Kontaktanzeigen und bekannt gute Witze. Erscheint in Chaissons.

**Alexandragrader Amtsblatt:** Verkündet die kaiserlichen Gesetze und Erlässe.

**Atem der Welt:** Sitz in Brandwall. Religiös, konservativ. Spielt kaum mehr eine Rolle.

**Der Takt:** Zweisprachige Zeitschrift, die sich auf Eisenmeister und ihre oberhalb geborenen Kinder konzentriert. Politisch und rhetorisch aggressiv. Herausgegeben in Klagmünd/Rud-Zachyron.

**Die Aussage:** Revolutionäre Wandzeitung, die im gesamten Finsterland von Sympathisanten angeschlagen wird. Die genauen Hintergründe sind unbekannt.

**Die Neue Lyrik:** Konservatives Literatur- und Kunstblatt aus Buchburg.

**Fokus Fortschritt:** Liberal. Unterstützt die Prometheer. Sitz in Tarimgrad.

**Il Mondo:** Politisches Blatt mit hervorragenden Analysen der aktuellen Lage. Beinhaltet einen großen Teil über Eisenmeister-Politik. Erscheint in Manturo.

**Journal libre de Castills:** Verkündet die Gesetze und Erlässe der Feuertaler Regierung.

**Justitia:** Verkündet die Gesetze und Erlässe der Leuinger Regierung.

**La Machina:** Ingenieurszeitung, unpolitisch, veröffentlicht aktuelle wissenschaftliche und technische Entwicklungen. Sitz in Tepice.

**Sundheimer Allgemeine:** konservativ, bürgerlich, für eine konstitutionelle Monarchie und die Vereinigung des Finsterlandes.

**Voll!:** Jugendzeitschrift. Wird in weiten Teil des Finsterlandes gelesen. Bekannt für seine Behandlung von Prominenten und seine Sexualaufklärung. Herausgegeben in Seenfurt.

**Weltenblick:** Sitz in Buchburg. Größte Zeitung des Finsterlandes. Keine klare politische Linie, ist aber dem Kurfürsten Thome treu.

#### **Abenteuerideen:**

- \* Es geht das Gerücht um, dass wer sich ein spezielles Band ansieht, eine Woche später stirbt. Die Charaktere geraten unerwarteter Weise daran.
- \* Die Gruppe soll einen Piratensender finden und außer Gefecht setzen. Dabei finden sie mehr über die Motivation der Betreiber heraus und geraten in Zwiespalt.
- \* Die Charaktere werden von einem Journalisten angeheuert, um das Finsterland von ganz unten zu betrachten und das Leben dort zu präsentieren.

#### **BILDUNG**

Das Schulsystem des Finsterlandes hat sich stark gewandelt. Mittlerweile hat fast jede Person im Land zumindest einen Grundschulabschluss und die überwiegende Mehrheit konnte sogar eine Hauptschule besuchen. In einigen Gegenden stehen die Höheren Schulen mittlerweile sogar der gesamten Bevölkerung offen und viele Menschen können studieren.

Auch der Umgang in den Schulen hat sich verbessert. Die Körperstrafe ist fast überall verboten und die Lehrkräfte sind dazu angehalten, ihre Schützlinge anständig zu behandeln. Dennoch ist die Situation immer noch im Wandel. Manche Leute fordern die Rückkehr zu strikteren Methoden, da sie die Jugend als bedrohlich und unbeherrschbar empfinden. Andere wiederum wollen die Versprechen der ursprünglichen Feuertaler Revolution wahr machen und das Schulsystem völlig freigeben.

Aus dieser Spannung haben sich eine Vielzahl von Schulvereinen, Ordensschulen und experimentellen Institutionen ergeben, die allerhand Eigentümliches verbreiten. Es gibt einige wenig erfreuliche Gerüchte in diesem Zusammenhang.

Wie dem auch sei, aus dem vormals brutalen und monolithischen Schulsystem ist ein vielfältiges, aber auch unübersichtliches Geflecht geworden. Für die Eltern ist das alles höchst undurchsichtig.

Die traditionelle Wehrpflicht ist im Finsterland mittlerweile Standard. Kein Fürstentum und kein Stadtstaat kann auf die Massen an Soldaten verzichten. Gleichzeitig haben die Erfahrungen des Zweiten Großen Krieges zu einem wachsenden Pazifismus geführt. Junge Leute wollen nicht mehr kämpfen und der Gemeinschaft stattdessen anders dienen. Das ist so gut wie unmöglich und führt zu dramatischen Fällen.

Die Universitäten haben ihre Traditionen weitestgehend erhalten. Sie haben ihre Unabhängigkeit bewahrt und verwalten sich weiterhin selbst. Allerdings werden sie auch von den Landesherren nicht mehr unterstützt. Durch die Zerstörungen des Zweiten Großen Krieges und die wachsenden Kosten der Forschung sind sie ins Hintertreffen geraten. Ein Abschluss an einer der Universitäten zählt immer noch etwas, aber viele junge Leute bevorzugen mittlerweile die staatlichen Hochschulen.

Die Titel sind dieselben geblieben: Geisteswissenschaftler werden „Doktor“ genannt, Magier „Magister“ und Hochschulabsolventen „Diplomingenieur“. Die Titel spielen nach wie vor eine große Rolle.

#### **Abenteuerideen:**

- \* Die Gruppe soll die Vorgänge an einer von einer Kommune betriebenen Förderschule für magisch talentierte Kinder untersuchen.
- \* Eine Wehrdienstverweigerin findet bei der Gruppe Unterschlupf.
- \* Ein Konflikt um Universitätsbudgets eskaliert.

#### **GELD**

Das Finsterländer Geldsystem ist seit dem Ersten Großen Krieg merklich übersichtlicher geworden. Es gibt zwar immer noch hunderte Kleinwährungen, sie sind aber mittlerweile an die drei großen Währungen gebunden.

<b>Gebiet</b>	<b>Währung</b>	<b>Teilungen</b>
Löwensfeld	1 Heller	100 Pfennig
Kaiserreich	1 Taler	100 Kreuzer
Feuertal	1 Estandard	100 Partes (Einzahl: Part)

Die Währungen sind absteigend nach Wert geordnet.

Heute sind alle Währungen als Papierscheine verfügbar. Keine der Währungen ist an ein Edelmetall gebunden, es gibt daher öfters Schwankungen in ihrem Wert. Spekulationen sind ein häufiges Problem.

Der Zahlungsverkehr zwischen den Fürstentümern und Gebieten wurde durch eine Vielzahl von Abkommen genauer geregelt. All das ist ausgesprochen schwer zu begreifen. Überweisungen in andere Gebiete sind eher komplex und sollten nur mithilfe eines geschulten Beraters durchgeführt werden. Schecks und Wechsel werden im grenzübergreifenden Handel genutzt. Es gibt auch erste Versuche mit Netzwährung. Details sind hier noch nicht bekannt.

#### **Abenteuerideen:**

- \* Ein weitreichender spekulativer Angriff über mehrere Börsen droht einen gewaltigen Wirtschaftszusammenbruch auszulösen.
- \* Die Charaktere sollen einem Freund helfen, Geld in ein anderes Gebiet zu bringen, um dort eine Lösegeldforderung zu begleichen.
- \* Der Betreiber einer Netzwährungsgruppe kontaktiert die Gruppe. Plötzlich ist ein beträchtlicher Teil des Geldes weg.