

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.

DAS MILITÄR

Man würde erwarten, dass die Finsterländer nach zwei ausgesprochen brutalen Kriegen mit Tausenden und Abertausenden Toten das Militär ablehnen würden. Sicher war es nach beiden Kriegen für eine kurze Zeit so, dass die Achtung vor dem Soldatentum zurückging. Man fragte sich, weshalb man Entscheidungen auf Leben und Tod in die Hände von Offizieren legte, die ihre Position üblicherweise ererbt hatten und die wenig Verständnis für die Situation ihrer Untergebenen zeigten. Glücklicherweise gab und gibt es da gute Leute. Tatsächlich führte die Veröffentlichung einiger Dokumente, die die gesamte Menschenverachtung der modernen Kriegsführung zeigten, zu kontroversen Diskussionen.

Jetzt, da das Finsterland allerdings de facto in drei Teile gespalten ist und jede Fraktion versucht, sich vor den anderen zu schützen, hat das Militär die Gelegenheit, sich von seiner besten Seite zu zeigen. Nach Jahrzehnten des angespannten Friedens sind viele Probleme einfach in Vergessenheit geraten. Bei Paraden jubeln die Massen zu und nur die Alten wissen noch, für welches grausames Abenteuer hier Werbung gemacht wird.

WEHRPFLICHT

In fast allen Gebieten des Finsterlandes gilt die allgemeine Wehrpflicht für Männer und Frauen. Der Wehrdienst dauert üblicherweise mindestens ein Jahr, einige Fürstentümer verlangen auch zwei oder gar drei Jahre. Eine Besonderheit gilt für das Feuertal: Menschen, die wegen eines Verbrechens verurteilt wurden, sind dazu gezwungen, eine entsprechende Wiedergutmachung abzuleisten und in dieser Zeit kostenlos für den Staat zu arbeiten. Aus diesem Grund sind viele Soldaten der Lahanitischen Republik gewissermaßen Sträflinge. Manchmal sind ganze Familien gleichzeitig im Dienst, um die anzuleistende Zeit zu teilen und so ihre Mitglieder schneller frei zu bekommen.

Nach Abschluss der Wehrpflicht gibt es in den meisten Gegenden die Möglichkeit, einer Miliz beizutreten und ab dann jährliche Übungen durchzuführen. So wird sichergestellt, dass man im Ernstfall verlässlich kämpfen kann.

Ein wichtiger Nebenaspekt der Wehrpflicht betrifft die Personen, die zum Beispiel aus Gewissensgründen nicht kämpfen wollen und daher auch keinen Dienst ableisten wollen. Bis jetzt hat kein Fürstentum auf Wehrpflichtige verzichten wollen. Somit ist die einzige Möglichkeit, dem Wehrdienst zu entkommen, in ein Gebiet zu ziehen, das seine Bewohner nicht an die Heimat ausliefert und dort zu bleiben, bis man das Alter überschritten hat, in dem man eingezogen wird. Viele Fürstentümer bezahlen eigene Agenten, die die Aufgabe haben, solche Flüchtlinge zurückzuholen.

Abenteuerideen:

- * Einer der Charaktere wird aus heiterem Himmel darauf hingewiesen, dass ihn ein entfernter Verwandter als „Stellvertreter“ für seinen Militärdienst ernannt hat. Die Figur muss jetzt eine heikle Sondermission durchführen.
- * Die Gruppe hilft einem jungen Mann, den Häschern seiner Heimat zu entkommen.
- * Auf einer gemeinsamen Milizübung, an der die Gruppe teilnimmt, finden einige Soldaten ein mysteriöses Artefakt im Sumpf.

NEUE WAFFEN

Seit dem Zweiten Großen Krieg wurden die Arsenale der Armeen des Finsterlandes beträchtlich erweitert. Alle Seiten versuchen, einen Vorteil zu erlangen und Mittel und Wege zu finden, um sich gegen Angriffe zu schützen. Wer kann, richtet eigene Forschungsabteilungen für Militärtechnologie ein.

Die wichtigste neue Waffe ist die Thaumoniumbombe. Sie wurde in den letzten Monaten des Zweiten Großen Krieges perfektioniert, selbst wenn die dahinterliegenden Konzepte schon lange vorher formuliert wurden. Die Waffe reißt ein Loch in die Wirklichkeit und lässt die Energie anderer Sphären in die Tatsächliche Sphäre einströmen. Gegen die Effekte der Thaumoniumbombe gibt es eigentlich keinen Schutz. Es ist zwar möglich, Bunker zu errichten, die man innen mit Zertenium ausschlägt, aber diese Form der Panzerung ist sehr aufwendig und nur für wenige Menschen verfügbar. Zudem hilft eine solche Panzerung nichts dagegen, in eine andere Sphäre gesaugt zu werden. Man konzentriert sich derzeit folgerichtig auf andere Formen der Verteidigung: So versuchen sich die Blöcke gegenseitig abzuschrecken und Abfangsysteme zu konstruieren, die die Bomben abwehren sollen. Bis jetzt haben alle Seiten vernünftig gehandelt, aber man kann sich nicht sicher sein, dass das so bleiben wird.

Dadurch, dass während des letzten Krieges weite Teile der Verkehrswege und der Gebiete zwischen den Machtblöcken undurchquerbar gemacht wurden, war es notwendig, die bisherigen Kavallerie- und Panzereinheiten umzubauen. An ihre Stelle traten die Schreitfahrzeuge. Auch hier handelt es sich um ein System, das bereits während des Ersten Großen Krieges angedacht und teilweise umgesetzt wurde, aber die Apparate waren noch zu instabil und schlicht und einfach nicht nötig. Seit dem Kriegsende wurden die Maschinen allerdings ständig weiterentwickelt und so verfügen alle Armeen des Finsterlandes über Panzerläuferverbände und Elitetruppen, die automatische Rüstungen lenken. Diese werden vor allem für Angriffe auf befestigte Stellungen und für schnelle Überraschungsangriffe verwendet. Die Bedrohung durch die Thaumoniumbombe hat die größeren Konflikte zurückgehen lassen, aber es gibt immer noch reichlich kleinere Streitigkeiten und Stellvertreterkriege.

Im Rahmen des letzten Krieges wurde die Luftwaffe zu einem wichtigen Werkzeug. Sie organisierte den Nachschub, brachte Verletzte aus den Kriegsgebieten und führte Bombardements durch. Der Abwurf der Thaumoniumbombe auf Seenfurt durch die kaiserliche Armee wurde ebenfalls von einem Luftschiff aus durchgeführt. Jedes Fürstentum, das es sich leisten kann, betreibt eine Luftflotte. Die Größten von ihnen umfassen Dutzende große Maschinen, die Tonnen von Bomben und Dutzende von Soldaten transportieren können. Um sich zu schützen, verfügen sie über Flugzeugschwärme, die von den Luftschiffen aus starten. Einige Flaggschiffe werden mit experimentellen Technologien ausgestattet. So verfügt die Leonidische Armee über die Aaron Poledouris, ein mit drei Gastanks ausgestattetes Monstrum, das einen hochkomplexen Apparat mit sich führt. Dieser ist in der Lage, einen sogenannten Sphärenschild aufzubauen. Damit kann man anfliegende Geschosse in eine andere Sphäre schicken.

Abenteuerideen:

- * Bei der Durchzählung der Thaumoniumbombenbestände stellt das Feuertaler Militär fest, dass eine kompaktere Waffe fehlt.
- * Ein mit Thaumoniumwaffen ausgestattetes Militär stellt ihr Arsenal aus Sicherheitsgründen unter das Kommando einer Differenzmaschine. So können menschliche Fehler ausgeschlossen werden.
- * Eine Elitetruppe des Hauses Samum hat einen Panzerläufer unter seine Kontrolle gebracht, der Thaumoniumbomben abfeuern können soll. Sie verstecken sich auf einer verschneiten Insel am Ende der Welt.

KRIEGSVERBRECHEN

Der Zweite Große Krieg übertraf den Ersten noch an Brutalität und sinnloser Grausamkeit. Erst Jahre später wurde das ganze Ausmaß der Gewalt sichtbar. In vielen Kriegsgebieten fand man Massengräber mit ermordeten Zivilisten und alle Seiten mussten sich für grausame Experimente an der Zivilbevölkerung rechtfertigen. In den letzten Monaten des Krieges kam es zu massiven Vertreibungen. Schließlich versuchten die Fürstentümer so, ihre Grenzen zu fixieren und sicherzustellen, dass sie nicht wieder mit Untertanen anderer Herrscher in Konflikt geraten würden.

Tragischerweise hatte man am Ende des Ersten Großen Krieges gehofft, Institutionen zu schaffen, die all das verhindern sollten. Daraus wurde aufgrund des Widerstandes der Herrscherhäuser nichts. Viele der Verbrechen wurden nach dem Krieg vertuscht und die Verantwortlichen konnten sich hohe Posten in der Verwaltung verdienen. Erst in den letzten Jahren wird ernsthaft daran gearbeitet, herauszufinden, was damals eigentlich wirklich geschehen ist.

Die Arbeit der nachforschenden Journalisten wird von den Behörden behindert wo es nur geht. Gerade im Fürstentum Leonid und beim Kaiserhof sind entsprechende Unterlagen unauffindbar und die Personen, die zu intensiv nach ihnen fragen, ebenfalls.

Ein selten angesprochener Aspekt der Sache ist, dass die Eisenmeister durch die Ereignisse des Zweiten Großen Krieges ihre unterirdische Heimat verloren und dazu gezwungen waren, an die Oberfläche zu kommen. Sie sehen diese Zerstörung ihrer Heimstadt als besonders grausames Verbrechen und versuchen mit allen Mitteln, eine Wiedergutmachung durchzusetzen.

Abenteuerideen:

- * Eine Bekannte der Gruppe erkennt den Direktor der Schule ihrer Tochter wieder. Die Erinnerung ist aus dem Krieg und unerfreulich.
- * Auf einer Müllhalde entdecken ein paar Sandler interessante Akten. Bald darauf wird die Gruppe von einem Vertreter der Eisenmeister der Stadt kontaktiert. Sie brauchen Hilfe bei der Auswertung der Informationen.
- * Auf einer Reise kommen die Charaktere an einem malerischen Fleck vorbei. Bald taucht eine offensichtlich verwirrte alte Frau auf, die irgendwas von einem Dorf hier erzählt und dann von Gendarmen abgeholt wird.

SÖLDNER

Seit der Zwischenkriegszeit sind Söldnertruppen im gesamten Finsterland aktiv. Gerade kleinere Fürstentümer greifen gerne auf diese Armeen zurück, weil sie billiger sind als eigene Soldaten. Auf der anderen Seite ist die Loyalität der Kämpfer nicht immer über jeden Verdacht erhaben. Sie sind unter Umständen bereit, für großzügige Zuwendungen die Seiten zu wechseln. Dazu kommt noch, dass die Söldnertruppen nur schwer zu kontrollieren sind. Sie sehen sich nicht als an die Regeln des Krieges gebunden und zögern nicht, grausame Verbrechen zu begehen, wenn ihnen das einen Vorteil bringt. Aus diesem Grund werden sie von den offiziellen Militärs verachtet, was allerdings gegenseitig der Fall ist.

Manche Söldnertruppen sind sehr gut ausgerüstet und verfügen über modernste Infanteriewaffen, die speziell für ihre Aufgabe angepasst wurden. Im Gegensatz dazu müssen sich die fürstlichen Militärs oft mit den Produkten des Billigstbieters zufrieden geben. Andererseits haben nur die größten und erfolgreichsten Söldnerverbände die schweren Waffen der professionellen Heere zur Hand.

Söldnerarmeen sind eine Investitionsmöglichkeit für Geschäftsleute oder finanzieren sich über Schutzgelder und Plünderungen.

Besonders dramatisch ist die Situation im östlichen Eisenfeld, wo sich die Nachfolger der Grünen Armee, einer solchen Söldnertruppe, über Jahrzehnte als politische Machthaber gehalten haben. Sie bildeten eine Art Pufferzone zwischen den Großmächten und konnten durch eine geschickte politische Taktik überleben. Die wirtschaftlichen und politischen Umwälzungen der letzten Jahre und Jahrzehnte haben allerdings das politische Gewicht des Söldnerstaats zurückgedrängt. Es ist allerdings zu bemerken, dass solche staatsartigen Gebilde überall entstehen, wo die Machthaber Söldner ans Ruder lassen. Es geht das Gerücht um, dass eine besonders erfolgreiche Söldnerführerin vorhat, alle diese Gebiete zusammenzuführen und einen sicheren gemeinsamen Staat für alle Söldner zu schaffen.

Abenteuerideen:

- * Die Gruppe wird angeheuert um eine Ortschaft in den Kleinen Königen vor einer plündernden Söldnerhorde zu beschützen. Offenbar suchen die Söldner noch etwas anderes.
- * Im Rahmen einer Belagerung kommt es zu einem Gefecht zwischen den Truppen vor den Mauern. Die Charaktere sollen herausfinden, was der Anlass war und wieso die Söldnertruppe so wild darauf war, vorzeitig in die Stadt einzumarschieren.
- * Eine Gruppe von Eisenmeistern engagiert die Charaktere, um gemeinsam mit einer Söldnertruppe in die Tiefen vorzustoßen und ein wichtiges Artefakt zu bergen.

MILITÄRPUTSCHE

Unglücklicherweise sind die Finsterländer Fürstentümer instabil geworden. Gerade die kleineren unter ihnen stehen ständig politisch und wirtschaftlich unter Druck, während die großen Blöcke alles unternehmen, um ihre Verbündeten näher an sich heranzuziehen. Die Herrscher sind meistens noch alte erbliche Fürsten, die zwar eine pompöse Amtsführung haben und viel Wert auf Traditionen legen, aber politische Leichtgewichte sind. Dementsprechend stehen sie schnell unter dem Einfluss von ambitionierten Offizieren und deren politischen Verbündeten. Oft werden die ursprünglichen Herrscherfamilien als Symbole behalten, während dahinter eine gut ausgerüstete Junta steht.

Sollte das Oberhaupt dann aber unerwarteterweise selbstständig handeln wollen oder die Bevölkerung rebellieren, sehen sich diese ersten Diener des Staates gezwungen, einzugreifen. Schnell werden die Repräsentanten des Staates aus dem Weg geräumt und an ihre Stelle treten uniformierte Amtsträger und martialische Kommandanten. Sollte es Widerstand geben, kommt es zu Straßenschlachten und Gefechten. Wenn das Militär dann die Ordnung wiederhergestellt hat, übernimmt es zur Sicherheit die Kontrolle. Diese Statthalter bleiben dann oft über Jahrzehnte an der Macht. Sollten sie die Fürstenfamilie wieder in ihr Amt zurückkehren lassen, dann nur unter strikter Kontrolle und der jederzeitigen Option, wieder zu übernehmen, wenn es nötig sein sollte.

Abenteuerideen:

- * Inmitten eines chaotischen Militärputsches soll die Gruppe ein Familienmitglied eines Freundes nach Hause bringen, das sich einer der Fraktionen angeschlossen hat.
- * Die Putschisten haben die Fürstenfamilie an einen geheimen Ort gebracht. Die Charaktere sollen sie aus einem abgelegenen und verfallenen Schloss befreien, bevor sie hingerichtet werden.
- * Die Charaktere standen während des Putsches auf der falschen Seite. Jetzt müssen sie von einer Gefängnisinsel entkommen. Unglücklicherweise sammeln sich unter der Insel mysteriöse Kreaturen, die ganz andere Pläne mit den Gefangenen haben.

TERRORISMUS

Organisationen, die kein vollständiges Militär zur Verfügung haben, greifen auf terroristische Methoden zurück. Sie versuchen, die Bevölkerung mit Anschlägen und Attentaten einzuschüchtern und die gesamte Gesellschaft zu schwächen. Die Geheimdienste versuchen, solche Verbrechen zu verhindern, bedienen sich aber auch teilweise dieser Gruppen, um ihre Ziele durchzusetzen.

In den letzten Jahren hat sich die politische Lage im gesamten Finsterland stark verändert. Die Militärs haben an Macht verloren und eine gewisse Weltuntergangsstimmung macht sich breit. In dieser Zeit haben apokalyptische Organisationen, wie Sekten und Kulte regen Zulauf, vor allem aus der Unterschicht. Diese Organisationen versuchen, die Politik zu beeinflussen, um ihre Macht auszuweiten. Gibt es dabei Widerstände greifen sie auf Terrorismus zurück.

Es gibt auch staatlichen Terror: Die Geheimdienste und Behörden versuchen, politische Gegenspieler einzuschüchtern, indem sie ihr Leben unmöglich machen und Entscheidungsträger überfallen.

Alles in Allem scheint das Finsterland ein unsicherer Ort geworden zu sein. Die Ruhe nach dem Zweiten Großen Krieg ist vorbei.

Abenteuerideen:

- * Eine extremistische Organisation entführt einen Clanschef der Eisenmeister. Sie fordern die Herausgabe von Symbolen der Priesterkönige aus grauer Vorzeit.
- * Eine Okkultistin hat sich eine große und wirkungsvolle Sekte aufgebaut. Als sie unter mysteriösen Umständen stirbt, zerbricht ihre Organisation in mehrere Fraktionen, die sich gegenseitig bekämpfen.
- * Die Charaktere sollen eine extremistische Gruppe infiltrieren, um weitere Anschläge zu verhindern und sie aufzulösen.