

Finsterland

EIGENE ORGANISATIONEN IM FINSTERLAND-SYSTEM ERSTELLEN

von Georg Pils

Den meisten Spielern und Spielerinnen sollten die im Grundbuch und den Erweiterungen vorgeschlagenen Organisationen zunächst reichen. Es kann aber sein, dass man sein Spiel erweitern möchte und es zum Beispiel in anderen Settings verwenden möchte oder neue Elemente in das vorhandene Setting einbauen möchte. Um das zu ermöglichen, werden im folgenden Artikel einige Richtlinien zur Erstellung von Organisationen präsentiert. Das Finsterland-Team freut sich, wenn selbstgemachte Organisationen zugeschickt werden und veröffentlicht sie gerne mit den Namen ihrer Erschaffer und Erschafferinnen.

GRUNDLEGENDES ZU DEN ORGANISATIONEN

Eine Organisation definiert den Charakter der Mitglieder. Sie gibt die groben Lebensziele und Interessen vor und hat auch Einfluss auf die Mentalität der Figur. Aus rollenspielerischer Sicht ist die Mitgliedschaft eine Gelegenheit, dem Charakter Tiefe zu verleihen und ihm ein Umfeld zu geben, an dem sich Spieler und Spielleiter orientieren können. Eine Organisation sollte daher nicht nur eine Ansammlung von Vorteilen und Zuschlägen auf Proben sein, sondern auch im Hintergrund der Geschichte verankert sein. Zu einer Organisation gehören immer mehrere Personen und sie besitzt eigene Zeichen, eine eigene Kultur und ein besonderes Jargon.

Jede selbstentwickelte Organisation sollte im Detail mit dem Spielleiter abgesprochen werden. Dieser muss zustimmen, bevor sie verwendet werden kann. Sollten sich im Laufe des Spieles Probleme ergeben, ist der Spielleiter dazu aufgefordert, das Spiel abubrechen und gemeinsam mit den anderen Spielern eine Lösung zu suchen. Gegebenenfalls muss man eine bereits genehmigte Organisation noch einmal auseinandernehmen, wenn sie den Spielfluss stört oder den Spielspaß der Gruppe senkt.

Alle Teilnehmer sollten immer versuchen, fair, ehrlich und freundlich zu sein. Diskussionen über Regeln sind kein Grund für persönliche Streitereien. In jedem Fall hat der Spielleiter das letzte Wort. Bei Fragen steht das Finsterland-Team gerne zur Verfügung.

UMSETZUNG VON ORGANISATIONEN

Wenn man seine eigene Organisation erfindet, ist es sinnvoll, zunächst das Konzept der Organisation auszuformulieren.

Dazu bietet sich an, diese Fragen zu beantworten:

- Welche Ziele hat sie?
- Welche Funktion hat sie in der Spielwelt?
- Wer kann warum Mitglied werden?
- Woran erkennt man die Mitglieder?
- Wie interagiert sie mit anderen Organisationen und Gruppen der Spielwelt?
- Welche Vorteile bietet sie für den Spielercharakter?
- Wie wirken sich diese im Spiel aus?
- Welche Einschränkungen sind mit ihr verbunden?

Ist man sich im Klaren, welche Organisation einem vorschwebt, sollte man die vorhandenen Organisationen sichten. Vielleicht findet man bei eine der bereits veröffentlichten schon die Vor- und Nachteile, die man für seine Figur möchte und es genügt, den Stil der Organisation zu ändern. In diesem Fall bleiben die Regeln gleich und es wird nur das Design angepasst.

Ist das gewünschte Konzept nicht bereits da, kommt die nächste Frage: Kann der gewünschte Effekt über ein Spezialmanöver erreicht werden?

Oft ist es so, dass man einen speziellen Aspekt als Teil seines Charakters haben möchte. Dieser ist aber sehr eng gefasst und ist nur in wenigen Situationen wirklich anwendbar. Unter solchen Bedingungen kann es sinnvoll sein, einfach das passende Spezialmanöver zu nehmen und den Charakter über dieses Manöver zu verfeinern. Die Organisationen sind in ihrer Anwendung bewusst recht breit gefächert, sodass man Vorteile in verschiedenen Situationen bekommt. Ein typisches Beispiel ist die bereits im Playtesting immer wieder angesprochene Ärzte-Organisation. Wir haben uns dagegen entschieden, so eine Gruppe einzubauen, da der Effekt sinnvoller mit dem „Heilkunde“-Spezialmanöver erreicht werden kann. Je nachdem, wie man den Arzt dann anlegt, kann man ihn dann mit der Dilettanten-, der Ingenieurs- oder gar der Veteranenorganisation darstellen.

Findet man immer noch nicht das passende Gerüst für seine Figur, geht es ans Eingemachte. Die folgenden Vorschläge sind Richtlinien, die sich im Rahmen der Entstehung des Finsterland-Rollenspiels entwickelten. Sie wurden von uns nur lose angewandt. Man kann sie aber als Rahmen für eigene Organisationen nutzen. Die exakte Balance der verschiedenen Vor- und Nachteile ergibt sich meistens erst während des Spiels. Es ist durchaus hilfreich, die bereits verfügbaren Fähigkeiten mit den eigenen zu vergleichen, um die richtige Balance zu finden.

(Zusätzlicher Tipp: Fragen Sie das Finsterland-Team, ob es vielleicht Ihre Wunschorganisation bereits inoffiziell gibt. Wir schicken Sie Ihnen gerne zu, wenn es geht.)

AUFBAU EINER EIGENEN ORGANISATION

Eine Organisation im Finsterland besteht aus folgenden Elementen:

- Einem Einleitungstext, der die Art und Aufgaben der Organisation beschreibt.
- Sechs Beispielen
- Sechs Ausbildungen (je zwei à 3 EP, 9 EP und 15 EP)
- Sechs Ausrüstungsgegenständen (je zwei à 3 EP, 9 EP und 15 EP)
- Drei Einschränkungen

AUSBILDUNGEN IM DETAIL

Ausbildungen für drei Erfahrungspunkte geben normalerweise kleinere Vorteile.

Beispiele dafür sind:

- +2 Würfel auf spezifische Proben. Diese können entweder nur unter gewissen Bedingungen genutzt werden oder sind nur in einem engen Bereich einsetzbar.
- Eine einzigartige Fähigkeit, die ungefähr einmal pro Geschichte nützlich ist oder der Gruppe einen kleinen Vorteil bringt.
- Ein kleiner Bonus im Zusammenhang mit Kämpfen.

Ausbildungen für neun Erfahrungspunkte geben Vorteile, die den Charakter von den anderen stark abhebt.

Beispiele dafür sind:

- +2 Würfel auf Proben, für die bereits als vorher ein Vorteil erworben wurde. Dieser Bonus kann auch bei verwandten Proben genutzt werden.
- Eine einzigartige Fähigkeit, die in einer Art von Szene verwendet werden kann. (Zum Beispiel in Kampfszenen, Abenteuerszenen, bei Recherchen oder bei sozialer Interaktion.) Sie sollte zusätzlich die Gruppe unterstützen.
- Ein kleiner Bonus auf mehrere oder alle Proben, der mit einem kleinen Preis verbunden ist. Man muss dafür beispielsweise einzelne Lebenspunkte, Magiepunkte oder Willenskraftpunkte aufgeben.
- Ein weiterer kleiner Kampfbonus, der sich mit dem vorigen kombiniert.
- Die Möglichkeit, 1er bei einer Art von Probe einmal neu würfeln zu dürfen.

Ausbildungen für 15 Erfahrungspunkte geben dem Charakter Vorteile, die ihn einzigartig und sehr gut in seinem Spezialgebiet machen.

Beispiele dafür sind:

- Weitere +2 auf Proben, für die bereits Vorteile erworben wurden. Diese können auch bei allen verwandten Proben verwendet werden und in einem zusätzlichen Feld genutzt werden.
- +4 Würfel auf eine spezielle Probe, für die noch kein Bonus verfügbar war.
- Eine einzigartige Fähigkeit, die gegnerische Charaktere auf dem Spezialgebiet des Charakters einschränkt. Üblich wäre ein Malus von zwei Würfeln.
- Die Möglichkeit, eine Fähigkeit, in der der Charakter gut ist, als Ersatz für eine oder mehrere andere Fähigkeiten zu verwenden. Die Zahl der ersetzten Fähigkeiten hängt davon ab, wie genau diese Fähigkeiten definiert sind. Je allgemeiner, desto weniger.
- Ein dritter kleiner Kampfbonus, der sich mit den vorigen kombiniert.
- Eine Regel, die normalerweise einmal pro Geschichte angewendet wird, betrifft den Charakter nicht. Wahlweise kann dieser Effekt auch nur einmal pro Geschichte angewandt werden.
- Der Charakter erhält Vorteile, wenn er einen Tod-Punkt verlieren würde. Diese sollten ihn heilen oder auf eine andere Art wieder ins Spiel bringen.

BESONDERE AUSRÜSTUNG IM DETAIL

Für alle Ausrüstungsgegenstände gilt, dass sie keine Boni geben, wenn sie nicht verfügbar sind. Sie können also während einer Geschichte verloren gehen, stehen aber bei der nächsten Geschichte wieder zur Verfügung. Aus diesem Grund sind sie meistens ein wenig mächtiger als Ausbildung.

Ausrüstungsgegenstände für drei Erfahrungspunkte geben normalerweise kleinere Vorteile. Der zweite dieser Ausrüstungsgegenstände dient immer der Identifikation. Der Charakter kann sich damit zu erkennen geben.

Beispiele für den anderen Ausrüstungsgegenstand sind:

- +2 Würfel auf eine spezielle Probe mit einer Einschränkung, sodass sie nur ein- bis zweimal in einer Sitzung vorkommt. (Ausnahme: Kampfszenen.)
- Ein zusätzlicher Würfel auf eine Probe in häufigen Situationen. (Ausnahme: Kampfszenen.)
- Ein Vorteil, der Teil der Geschichte ist und der ganzen Gruppe dient. Daraus ergibt sich wahrscheinlich kein mechanischer Bonus, aber die Gruppe wird vor Schwierigkeiten geschützt.
- Die Möglichkeit, 1er bei einer Art von Probe einmal neu würfeln zu dürfen.

Ausrüstungsgegenstände für neun Erfahrungspunkte geben Boni im Spezialgebiet des Charakters.

Beispiele dafür sind:

- Ein kleiner Bonus in Kampfsituationen, zum Beispiel ein Zusatzwürfel.
- Ein Abzug, den der Charakter erleidet, entfällt.
- Der Charakter kann mit einer erfolgreichen Probe eine einzigartige Fähigkeit nutzen.
- Ein weiterer zusätzlicher Würfel auf eine Probe in denselben Situationen wie oben. (Ausnahme: Kampfszenen.)
- +2 Würfel auf eine spezielle Probe mit einer anderen Einschränkung, sodass sie nur ein- bis zweimal in einer Sitzung vorkommt. (Ausnahme: Kampfszenen.)
- Ein Malus von zwei Würfeln für eine Aktion von Gegner, die dem Charakter außerhalb eines Kampfes gegenüberstehen.
- Die Möglichkeit, die Erfahrungspunkte, die in diesen Gegenstand investiert wurden, flexibel für verschiedene Hintergründe mit Einschränkung zu tauschen.

Ausrüstungsgegenstände für 15 Erfahrungspunkte sind außergewöhnliche und einzigartige Dinge, die sich der Charakter mühsam erarbeiten musste.

Beispiele dafür sind:

- Eine einzigartige Fähigkeit, die mit einer erfolgreichen Probe mächtig genug ist, um eine Konfrontation sofort zu entscheiden. Sie benötigt meistens ein kleines Opfer und kann nur einmal pro Sitzung oder Geschichte genutzt werden.
- +2 Würfel auf eine spezielle Probe mit einer dritten Einschränkung, sodass sie nur ein- bis zweimal in einer Sitzung vorkommt. (Ausnahme: Kampfszenen.)
- Ein zusätzlicher Effekt zu einer besonderen Fähigkeit des Charakters, der dessen Wirkung auf die Gruppe oder auf alle Feinde ausdehnt.
- Die Möglichkeit, eine spezielle Art von Probe dreimal zu wiederholen.

EINSCHRÄNKUNGEN IM DETAIL

Mit Einschränkungen wird die Organisation ausgeglichen. Eher mächtige und universell nützliche Organisationen haben starke Einschränkungen, schwächere oder speziellere Organisationen haben eher schwache.

Beispiele für Einschränkungen sind:

- Ein Malus von zwei Würfeln auf eine Art von Probe unter einer besonderen Bedingung.
- Ein Malus von einem Würfel auf mehrere Arten von Proben, der durch das Verhalten des Charakters ausgeglichen werden kann.
- Ein mit der Spielwelt verbundener Zwang oder eine Verpflichtung.
- Ein Malus von zwei Würfeln auf eine Art von Probe für andere Charaktere, die durch das Verhalten des Charakters ausgeglichen werden kann.
- Ein geringer Aufpreis für mächtige Fähigkeiten.