

# Finsterland

## GELEHRTENKOLLEGIEN

von Georg Pils

mit Dank an Gregor Eisenwort und Maik Malchenstein Malcherek

Die gewaltigen wissenschaftlichen Durchbrüche der letzten Jahrzehnte haben auch in den Geisteswissenschaften und der Naturkunde ihre Spuren hinterlassen. Während die Akademien früher auf sich selbst bezogene, abgeschiedene Organisationen waren, wird jetzt für sie die Welt erforschbar und interessant. Forscher und Forscherinnen reisen in entfernte Provinzen, um dort Brauchtum und Lebensweise zu dokumentieren, es werden umfassende Taxonomien von Lebewesen erstellt und über die Natur der Wirklichkeit und ihre Veränderungen durch den Fortschritt nachgedacht.

Gleichzeitig wurde vielen Akademien bewusst, dass das Geheimwissen, das in ihren Bibliotheken lagert, nicht ungefährlich ist. Durch den Einfluss von Magie und dämonischer Macht kann es durchaus passieren, dass unheimliche Wesen in den Tiefen der Bibliotheken zum Leben erwachen und diese Bewahrer angreifen.

Die Gelehrtenkollegien sind lose Verbindungen von Wissenschaftlern und Wissenschaftlerinnen, die sich gegenseitig bei ihrer Forschung unterstützen. Sie sind strikt meritokratisch und stellen die Kompetenz an erste Stelle. Wer in seinem Bereich zur Spitze gehört, wird oft von mehreren Kollegien eingeladen. Dadurch entstehen sehr effiziente und mächtige Netzwerke, die die Forschung vorantreiben. Selbstverständlich gibt es hier auch Rivalitäten, die sich in Streitigkeiten und sogar Duellen entladen. Dennoch sind die Kollegien eine wichtige Basis des Fortschritts im Finsterland.

### NEUE ORGANISATION - GELEHRTENKOLLEGIUM

Gelehrtenkollegien vernetzen ihre Mitglieder und bringen sie gleichzeitig dazu, sich selbst zu übertreffen. Sie sammeln Wissen und Methoden und machen diese zugänglich. Zusätzlich stellen sie auch einen Stab an Mitarbeitern und Mitarbeiterinnen zur Verfügung, die die "Drecksarbeit" erledigen. Die Kollegien garantieren auch einen gewissen ethischen Standard und die Bereitschaft, alles für die Bewahrung der Menschheit zu tun.

Für die Gelehrten ist das Kollegium eine Art Testgelände ihrer Theorien und eine Möglichkeit, die eigenen analytischen und kritischen Fähigkeiten zu schulen. Wer sich einem Kollegium anschließt, wird auch von ihm geformt. Viele dieser Organisationen vertreten kritische Paradigmen, die zu Konflikten mit Autoritäten führen. Sie beschäftigen die Mitglieder intensiv und lenken sie somit auch vom täglichen Leben ab. Die Mitgliedschaft im Kollegium kann zwar widerrufen werden, aber diese lockere, offene Umgebung führt meistens eher zu einer lebenslangen Bindung.

#### Beispiele für Gelehrtenkollegien:

- Analytische Gemeinschaft zu Leuing
- Der Freundeskreis Gilead Soderbichler
- Département philosophique et rhétorique de la Faculté de Chaissons
- Die Bibliotheksgarde
- Dokumentationsdienst des Großen Krieges
- Associazione di promozione de la vita rurale

## Ausbildung:

Die Kollegien unterstützen die Qualifikation ihrer Mitglieder wo sie können.

<b>Ausbildung</b>	<b>EP</b>	<b>Wirkung</b>
Schnellleser	3	Durch Jahre der Erfahrung kann man Texte schnell aufnehmen. Der Charakter kann längere Texte innerhalb einer Aktion überfliegen, wenn es normalerweise eine Szene bräuchte. Längere Texte werden in entsprechend kürzerer Zeit begriffen.
Generalist	3	Viele Diskussionen brachten der Figur ein breit gefächertes Wissen ein. Bei Würfeln auf Wissensfähigkeiten kann der Charakter einmal pro Runde die gewürfelten Einser neu werfen. Das zweite Ergebnis gilt dann.
Methodenstreit	9	Zwischen den Kollegien kommt es oft zu wilden Meinungsverschiedenheiten. Diese werden dann nicht nur mit Worten geklärt. Dreimal pro Sitzung kann man Bildung statt Schießen, Prügeln oder Überzeugen für Würfe verwenden.
Spezialist	9	In der Wissenschaft ist es entscheidend, eine Nische zu finden und in dieser zur Spitze zu gehören. Besitzt man ein Untermanöver, das einem einen erleichterten kritischen Erfolg auf einen Wurf auf eine Wissensfähigkeit gibt, erhält man dabei zwei Würfel mehr. Das kombiniert sich mit der "Spezialisierung" (Ingenieurswesen).
Koryphäe	15	Der Charakter wird in seinem Feld als Autorität anerkannt. Bei Gesprächen über akademische Themen kann er den Wert der passenden Wissensfähigkeit als zusätzliche Würfel werfen, sollte eine Probe fällig werden. Das kann dreimal pro Sitzung verwendet werden. Gegner benötigen drei zusätzliche Erfolge, um den Charakter von etwas zu überzeugen.
Universalgelehrter	15	Die Figur kann ihre theoretischen Fähigkeiten in jedem Lebensbereich umsetzen. Hat sie drei Punkte in einer Wissensfähigkeit, erhält sie einen Zusatzwürfel auf Würfe mit den folgenden Fähigkeiten: Bildung - Überzeugen Medizin - Einschätzen Naturkunde - Aufmerksamkeit Ortskenntnis - Verstecken Technologie - Handwerk Verbündete Charaktere erhalten einen Zusatzwürfel auf die Wissensfähigkeiten. Hat die Figur vier Punkte, sind es sogar zwei Würfel. Diese Fähigkeit kann dreimal pro Sitzung für jede Figur angewandt werden.

## Besondere Ausrüstung:

Materielles spielt für die Kollegienmitglieder kaum eine Rolle, wichtig ist die geistige Ausrüstung.

<b>Ausrüstung</b>	<b>EP</b>	<b>Wirkung</b>
Adlatus	3	Das Kollegium stellt seinen Mitgliedern Assistenten zur Verfügung. Der Charakter kann Recherchen von seinem Helfer durchführen lassen. Er muss dazu nicht persönlich anwesend sein, darf aber trotzdem würfeln.
Publikationsverzeichnis	3	Dank dieser Papiere kann sich das Kollegiumsmitglied jederzeit zu erkennen geben.
Verbotenes Wissen	9	Die Figur enthüllt eine grausame Wahrheit. Sie kann Gegner mit einem Wurf auf (eCH+Bildung+2) einschüchtern. Diese Fähigkeit kann einmal pro Sitzung eingesetzt werden.
Stille	9	Mit einem Zischen bringt die Figur ihre Umgebung zum Schweigen. Einmal pro Szene kann der Charakter als Reaktion einen Zauber mit längerer Wirkung unterbrechen. Die Wirkung des Spruchs endet augenblicklich. Er kann diese Fähigkeit auch verwenden, um die im Laufe der vorangegangenen Runden gesammelten Überzeugungserfolge eines Gegners zu annullieren. Diese Fähigkeit kann nicht eingesetzt werden, sollte das Ziel bereits überzeugt sein.

Wissen ist Macht	15	Das umfassende Wissen des Charakters erlaubt ihm, mit den unglaublichsten Gegnern fertigzuwerden. Er kann einen Willenskraftpunkt ausgeben, um allen übernatürlichen Gegnern am selben Ort für den Rest der Szene so viele Würfel auf Trefferwürfen, Paraden und Ausweichversuche zu nehmen, wie er im Bildungswert hat. Diese Fähigkeit kann nur einmal pro Szene genutzt werden.
Opferbereitschaft	15	Für die Erkenntnis ist das höchste Opfer vertretbar. In jeder Niederlage liegt das Fundament zukünftiger Erkenntnis. Verliert der Charakter einen Tod-Punkt durch Feinde oder die Umwelt, erhalten alle verbündeten Spielercharaktere in derselben Szene einen Bonus gleich seinem Bildungswert auf ihren Schutz, ihre Magieresistenz und ihre Lebenspunkte. Dieser Bonus gilt bis zum Ende der Szene. Scheitert der Charakter bei einem Wurf auf eine Wissensfähigkeit, erhält er einen Willenskraftpunkt zurück. Er kann dadurch nicht mehr Willenskraftpunkte erreichen, als er maximal haben kann.

### **Einschränkungen:**

Der Spieler muss eine der folgenden Einschränkungen für seinen Charakter wählen, wenn dieser ein Mitglied des Kollegiums sein soll.

- **Verschrien:** Die Kirche lehnt die ketzerischen Ideen der Figur ab. Sie hat zwei Würfel weniger bei Versuchen, religiöse Menschen von etwas zu überzeugen.
- **Privatgelehrter:** Der Charakter arbeitet nicht für eine Universität oder Akademie. Er steht somit außerhalb des wissenschaftlichen Betriebs und wird nicht ernstgenommen. Er hat zwei Würfel weniger bei Versuchen, Akademiker und Akademikerinnen zu überzeugen.
- **Zerstreut:** Es gibt so viel zu tun und so viele Dinge, an die man denken muss. Einmal pro Sitzung kann der Spieler festlegen, dass der Charakter einen Gegenstand vergessen hat, es sei denn, er gibt einen Willenskraftpunkt aus. Der Gegenstand darf keine Erfahrungspunkte kosten.