

# Finsterland

## HANDELSGESELLSCHAFTEN

von Georg Pils

Das riesige tarasische Imperium ist von Handelsstraßen durchzogen, die die eigentümlichsten Waren von einem Ende der Welt zum anderen bringen. Karawanen, Schiffe und endlose Wagenkolonnen versorgen die Massen der Untertanen. Die Herrscher dieser Wege sind die Handelshäuser, die seit Generationen auf der Suche nach Reichtum und Erfolg unterwegs sind. Während die meisten Tarasier glücklich damit sind, ihre Position im Leben auszufüllen und für ihre Familien einen gewissen Wohlstand zu erreichen, streben die Händler nach Reichtum. Er führt zu Anerkennung, Respekt und Macht.

Damit das gelingen kann, braucht man einige Infrastruktur. Die Handelshäuser betreiben Karawansereien, Häfen und Versicherungen und achten auch auf die Sicherheit auf den Straßen und Flüssen. Sie beauftragen Söldner, um für Ordnung zu sorgen und gewähren Kredite, um spannende Geschäftsideen zum Laufen zu bringen.

Um Mitglied in einem Handelshaus zu werden, muss man sich zunächst mehrere Jahre lang als Angestellter bewähren. Erst dann wird man in einen ersten, niedrigen Zirkel aufgenommen. Wer seinen Herren treu dient, kann nach und nach bis in die höchsten Gefilde aufsteigen.

### Beispiele für Handelsgesellschaften:

- Das Heim von Mond und Sternen
- Der Diamantene Krug
- Die Geldwechselei des Segensreichen Vaters
- Die Gemeinschaft des Jadetopfes
- Die Heiligen Zwillinge
- Die Wanderträger

## Ausbildung:

Erfolgreich Geschäfte machen braucht einiges an Erfahrung.

<b>Ausbildung</b>	<b>EP</b>	<b>Wirkung</b>
Geschäftssinn	3	<i>Ein guter Kaufmann spürt, was die Kundschaft will.</i> Mit einem Erfolg auf eine Probe auf (eWA+Einschätzen) kann die Figur die Wünsche und Bedürfnisse einer Person erkennen, solange diese nicht illegal oder unmoralisch sind. Dafür muss sie ihr Ziel eine Runde lang beobachten oder mit ihr reden.
Reiseerfahrung	3	<i>Als Händlerin kommt man herum.</i> Der Charakter findet überall eine geeignete Unterkunft und erleidet keine Abzüge, wenn er unter miesen Bedingungen übernachten musste.
Großzügigkeit	9	<i>Will man Leute ablenken, genügt es, Geld in die Luft zu werfen.</i> Der Charakter kann einen Punkt Luxus als Aktion ausgeben, um alle Ziele außer Verbündete abzulenken. Diese Fähigkeit hat kurze Reichweite, abhängig vom Überzeugen-Wert des Charakters. Um ein Ziel abzulenken, würfelt man (eCH+Überzeugen). Es kann mit (eWA+Einschätzen) abwehren. Betroffene Ziele verlieren bis zum Ende der Szene zwei Würfel auf alle Handlungen. Tiere und Maschinen sind gegen diese Fähigkeit immun.
Geschäftsfreundschaften	9	<i>Geschäftsleute mögen einander nicht unbedingt immer vertrauen, aber wenn einer von ihnen gut über einen spricht, kann das nicht schaden.</i> Die Figur erhält zwei Zusatzwürfel bei Versuchen, das Vertrauen anderer Personen zu gewinnen. Gibt man dabei einen Punkt Luxus aus, sind es stattdessen zwei Erfolge.
Marktgespür	15	<i>Oft sind die Leute nicht bereit, ehrlich zu sagen, was sie wollen.</i> Mit einem Erfolg auf eine Probe auf (eWA+Einschätzen-2) kann die Figur die Wünsche und Bedürfnisse einer Person erkennen, auch wenn diese illegal oder unmoralisch sind. Dafür muss sie ihr Ziel eine Runde lang beobachten oder mit ihr reden. Handelt es sich um höchst intime Geheimnisse, benötigt die Figur so viele Erfolge, wie das Ziel Willenskraft hat.
Gewinn und Verlust	15	<i>Manchmal verliert man, aber wichtig ist, dass es sich am Ende des Tages wieder ausgleicht.</i> Scheitert eine soziale Aktion des Händlers, erhält er für die nächste solche Aktion zwei Zusatzwürfel in dieser oder der nächsten Szene.

## Besondere Ausrüstung:

Geld sammelt sich so an.

<b>Ausrüstung</b>	<b>EP</b>	<b>Wirkung</b>
Lager	3	<i>Eine Halle oder ein sicherer Raum, in dem man allerhand nützliche Dinge findet.</i> Die Händlerin kann innerhalb einer Szene die meisten Gegenstände aus der Ausrüstungsliste in ausreichenden Mengen für die Gruppe besorgen.
Stempel	3	<i>Jeder tarasische Geschäftsmann braucht einen offiziellen Stempel, mit dem er seine Geschäfte beglaubigt.</i> Damit kann sich der Charakter jederzeit als Mitglied der Organisation ausweisen.
Kredit	9	<i>Wer Erfolg hat, kann auf das Vertrauen anderer Leute bauen.</i> Für jeden Punkt Luxus, den die Figur besitzt, erhält sie einen zusätzlichen Punkt, der allerdings nur für die Fähigkeiten aus dieser Organisation eingesetzt werden können.
Notfallplan	9	<i>Die Verhandlungen sind gescheitert!</i> Kommt es in Folge von Verhandlungen oder Diskussionen zum Kampf, zählt der Charakter als würde er aus dem Hinterhalt angreifen.

Geldsack	15	<p><i>Wo auch immer er hinkommt erzeugt der Händler Tumulte und Aufregung.</i></p> <p>Als Aktion kann der Charakter zwei Punkte Luxus ausgeben, um drei Felder in kurzer Reichweite zu blockieren. Die Reichweite wird mit Überzeugen ermittelt. Diese Felder können nur noch als Aktion betreten oder verlassen werden. Während man in dem Feld ist, hat man zwei Würfel weniger auf alle Proben. Will man in oder durch diese Felder angreifen, zählt es, als würde man in einen Nahkampf hineinschießen. Der Effekt wirkt bis zum Ende der Szene.</p>
Schwarze Kasse	15	<p><i>Im Geschäftsleben fällt doch manchmal auch Geld an, dass man beim besten Willen nicht versteuern konnte.</i></p> <p>Versucht die Figur, ein Ziel zu bestechen, erhält sie zwei zusätzliche Würfel. Gibt man dabei einen Punkt Luxus aus, sind es stattdessen zwei Erfolge. Das Geld kann nicht nachverfolgt werden. Mit dieser Fähigkeit kann man Luxuspunkte einmal pro Geschichte in Erfahrungspunkte verwandeln und sich damit Reichtum, Helfer oder Funktionen kaufen. Die Umwandlung benötigt eine Szene. Am Ende der Geschichte werden die gekauften Dinge wieder zu Luxuspunkten.</p>

### **Einschränkungen:**

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

- **Gierig:** Klar schätzen die meisten Händler Geld, aber dieser ist doch sehr darauf versessen. Wenn es die Möglichkeit gibt, an Geld zu kommen, wird die Figur versuchen, es zu erhalten. Dabei wird sie normalerweise auf kriminelle Methoden verzichten und keine illegalen Geschäfte machen. Im Zweifelsfall kann sie sich mit einer Probe auf (eWK+Einschätzen) zusammenreißen.
- **Immer unterwegs:** Der Charakter ist unstet und unwillig, sich an einem Ort etwas aufzubauen. Er wird von Behörden und Angehörigen des Bürgertums als unseriös gesehen. Das schadet zwar nicht bei Geschäften, aber bei sozialen Angelegenheiten wie Heirat und Erbschaft.
- **Prunksüchtig:** Die Figur muss ständig darauf hinweisen, wie reich sie ist. Um ihren Reichtum zu verbergen und sich zu verstellen, muss die Figur einen Willenskraftpunkt ausgeben.