

# Finsterland

## NEUE FUNKTIONEN

von Georg Pils

Diese Funktionen ergänzen jene aus dem Grundbuch. Die Mitgliedschaft bedarf der Zustimmung des Spielleiters.

### GEHEIMLOGE

Im Finsterland wimmelt es geradezu von Geheimorganisationen, die den verschiedensten, teilweise sehr verquerten Zielen nachgehen. Sie sind üblicherweise in Graden aufgebaut, wobei ein höherer Grad bedeutet, dass man in weitere, mystischere Geheimnisse eingeweiht wird.

<b>Funktion</b>	<b>EP</b>	<b>Wirkung</b>
Geheimloge	3	Der Charakter ist Mitglied einer okkulten Geheimorganisation. Er verfügt über gute Kontakte zu den Reichen und Mächtigen, ist aber durch Eide gebunden, darüber zu schweigen. Er kann auf das Netzwerk der Loge zugreifen und so Anstellungen und Informationen beschaffen.

### GEWERKSCHAFTER

Im Großteil des Finsterlandes sind Gewerkschaften verboten. Dennoch existieren sie so gut wie überall als Geheimorganisationen, um ihre Mitglieder zu unterstützen.

<b>Funktion</b>	<b>EP</b>	<b>Wirkung</b>
Gewerkschafter	3	Diese Figur ist hervorragend im Bereich der Arbeiter vernetzt und kann eine Gruppe von Unterstützern organisieren, wenn es nötig ist. Sie verfügt über gute Kontakte zum Untergrund und kann technische Geheimnisse herausfinden.

### INFORMANT

Der Charakter kann aus Interesse, Patriotismus oder Opportunismus für einen Geheimdienst arbeiten. Er spielt dort keine große Rolle, kommt aber manchmal an spezielle Informationen.

<b>Funktion</b>	<b>EP</b>	<b>Wirkung</b>
Informant	3	Der Charakter ist Mitarbeiter bei einem der unzähligen Geheimdienste des Finsterlandes. Er erhält dadurch eventuell Einblick in Geheimnisse anderer Leute. Wird seine Arbeit für den Geheimdienst öffentlich, kann er in große Schwierigkeiten bekommen.

### KÜNSTLER

Junge Künstler schließen sich zu Bewegungen zusammen, um sich gegenseitig finanziell zu unterstützen und sich zu inspirieren. Gelingt dann einem von ihnen der Durchbruch, kann er die anderen mitziehen. Der Charakter war oder ist Mitglied einer erfolgreichen Szene.

<b>Funktion</b>	<b>EP</b>	<b>Wirkung</b>
Künstler	3	Künstler sind in der Bohème und der Unterwelt gerne willkommen, können aber auch in der nobelsten Gesellschaft ihren Platz finden. Sie können leicht Geld, illegale Drogen und Unterhaltung organisieren.

### SÖLDNER

Dieser Charakter war früher Mitglied einer Söldner- oder Freischärlertruppe und hat immer noch Kontakt zu seiner Einheit. Oft besitzt er eindeutige Erkennungszeichen seiner Truppe.

<b>Funktion</b>	<b>EP</b>	<b>Wirkung</b>
Söldner	3	Als Söldner kann man jederzeit auf die Unterstützung anderer Mitglieder seiner Truppe bauen. Man kann Waffen und Ausrüstung leicht und diskret besorgen.