

Finsterland

ARBEITERBEWEGUNGEN

von Jens Thomä

Werden die Neuerungen des Fortschritts auf dem Land mit Misstrauen beäugt, so sind sie in vielen Städten längst Alltag und normal. Straßenbahnen und Automobile mögen auf dem Land noch für Unverständnis sorgen, gehören in den Städten aber längst zum Straßenbild. Aber auch in Fabriken, Häfen und Bergwerken sorgt der Fortschritt für immer höhere Quoten und ist somit für den Betreiber ein zwingendes Muss. Doch die modernen Maschinen bedienen sich nicht von allein und diese mit Automaten auszustatten, ist meist viel zu teuer und nicht rentabel. Somit wurden billige Arbeiter angelernt, die Maschinen zu bedienen, sie zu warten und zu kontrollieren. Längst sind aus den ängstlichen Angelernten der ersten Stunde Experten auf ihrem Gebiet geworden und mögen sie auch nicht über die visionäre Vorstellungskraft der Ingenieure verfügen, so haben sie doch ein ganz eigenes Gefühl für ihre Maschinen. Traditionellerweise werden die Kenntnisse von einer Generation zur nächsten überliefert und es entstanden regelrechte Bewegungen, die die Städte unter sich aufteilten. Sie sind überall zu finden solange dort nur moderne Technik Verwendung findet und haben dadurch den wohl größten technologischen Überblick aller Organisationen des Finsterlands. Die Arbeiterbewegungen setzen sich für faire Löhne und sichere Arbeitsplätze ein. Nicht selten verbrennen sich die Arbeiter an den heißen Kesseln, reißen sich das Fleisch an scharfen Kanten auf oder verlieren gar ein Bein oder eine Hand. Somit sind die Arbeiterbewegungen an sich sinnvoll. Sie verbessern das Leben ihrer Mitglieder. Es gibt allerdings auch schwarze Schafe, die ihre Macht einsetzen, um Unternehmen zu erpressen und Personen, die sich ihnen nicht anschließen wollen, fertig zu machen.

Beispiele für Schaustellertruppen:

- Taxi- und Straßenbahngewerkschaft Alexandragrad
- Technische Wartung und Kundendienst in Tarimgrad
- Absolventenvertretung der Hanns von Thome Realschule in Buchburg
- Werkstadt Andressa Chardon Kastills
- Bruderschaft der Woll- und Spinnfabrik in Tepice
- Betriebsrat der Eisen- und Stahlwerke Engel

Ausbildung:

Neue Fähigkeiten für moderne Zeiten:

Ausbildung	EP	Wirkung
Treffpunkte	3	<i>Ob nun die Stadt oder die Fabrik zuerst kam, die Facharbeiter kennen sich aus.</i> Der Charakter hat ein Gespür für den Aufbau von Städten und findet sich in jeder Stadt zurecht. Er hat zwei zusätzliche Würfel, um sich im urbanen Umfeld zurecht zu finden.
Warnstreik	3	<i>Eine lärmende Gruppe von zornigen Leuten marschiert vorbei.</i> Diese Fähigkeit kann nur in städtischem Umfeld benutzt werden. Durch den Lärm verlieren alle Personen, die nicht mit dem Charakter verbündet sind, zwei Würfel auf sämtliche Versuche, etwas oder jemanden zu bemerken. Diese Fähigkeit zu verwenden, benötigt eine Aktion. Sie wirkt bis zum Ende der Szene.
Gassenschlägerei	9	<i>Manchmal muss man seine Interessen mit Gewalt durchsetzen.</i> Der Charakter erhält einen Bonuswürfel auf Nahkampfangriffe bei Kämpfen in der Stadt. In diesem Umfeld kann er mit (eGE+Ortskenntnis) ausweichen.
Streik	9	<i>Es wird ernst!</i> Durch diese Fähigkeit sammeln sich Demonstranten in der Umgebung oder versuchen, in das Gebäude einzudringen. Als Aktion, Reaktion und Bewegung kann man drei Felder in Sichtweite bestimmen. Der Charakter und seine Verbündeten erhalten eine Stufe Deckung, solange sie sich darin befinden. Die Fähigkeit wirkt bis zum Ende der Szene.
Allgemeiner Aufstand	15	<i>Die meistens Städte sind so beengt, dass es immer irgendwo brodelte.</i> Findet ein Kampf in der Stadt statt, kann der Charakter so viele Felder, wie er Ortskenntnis hat, bestimmen. Leute beginnen, Dinge aus den Fenstern auf die Straße zu werfen oder Zeug anzuzünden. Es entsteht ein Tumult, der dazu führt, dass durch die gewählten Felder nicht durchgeschossen werden kann. Es ist auch nicht möglich, aus diesen Feldern heraus oder in die Felder hinein zu schießen. Das gilt für alle Fernkampfangriffe und Schadenszauber. Wer sich in den Feldern befindet, nimmt am Anfang jeder seiner Runden drei Schadenspunkte. Schutz darf wie normal abgezogen werden. Diese Fähigkeit zu verwenden, benötigt eine Aktion. Sie wirkt bis zum Ende der Szene.
Generalstreik	15	<i>Nichts geht mehr.</i> Als Aktion, Reaktion und Bewegung kann der Charakter eine Institution der Stadt für eine Szene völlig blockieren. Beispiele sind das Telegraphenamts, die Eisenbahn, die Schulen, die Ämter oder die Polizei. Es wird vielleicht noch ein Notbetrieb aufrechterhalten werden, aber grundsätzlich stehen alle Räder still. Diese Fähigkeit kann einmal pro Sitzung verwendet werden.

Besondere Ausrüstung:

Die Werkzeuge einer modernen Welt.

Ausrüstung	EP	Wirkung
Buchburger Taschenmesser	3	<i>Viele nützliche kleine Werkzeuge.</i> Das Taschenmesser kann mit einer Probe auf (eGE+Handwerk) mit einem Erfolg jedes Werkzeug ersetzen. Die Einstellung benötigt eine Aktion. Man erhält damit einen zusätzlichen Würfel auf Handwerksproben. Zusätzlich ist es ein Messer.
Jargon	3	<i>Der Charakter beherrscht die komplexen technischen Fachbegriffe der Industrie.</i> Er kann sich jederzeit als Facharbeiter und Mitglied der Bewegung zu erkennen geben.
Feldmechanik	9	<i>Selbst unter den schwierigsten Bedingungen kann man immer noch versuchen, den Betrieb aufrecht zu erhalten.</i> Der Charakter erhält einen Zusatzwürfel auf alle Handwerk-Proben. Scheitert eine dieser Proben, kann er einen Willenskraftpunkt ausgeben. Dadurch erreicht er einen Erfolg. Er kann in diesem Fall nicht mehr als einen Willenskraftpunkt für diesen Wurf ausgeben.

Unfallversicherung	9	<i>Die Versicherung entschädigt für furchtbare Unfälle.</i> Der Charakter kann keine Tod-Punkte durch Umgebungsschaden verlieren. Dazu gehören Stürze, Brände, Verstrahlung, Stromschläge oder herabfallende Dinge. Er startet am Anfang der nächsten Szene als hätte er den Tod-Punkt gerettet. Einmal pro Geschichte kann er als Aktion zwei Willenskraftpunkte zurückerhalten.
Unbeugsamkeit	15	<i>Man kann seine politischen Ziele nur mit absoluter Verbissenheit durchsetzen.</i> Der Charakter kann als freie Handlung einen Willenskraftpunkt ausgeben, um dadurch vier Schadenspunkte zu vermeiden. Das geht auch, wenn der Schaden Schutz oder Magieresistenz ignorieren würde. Er kann diese Fähigkeit auch öfters in einer Runde verwenden, allerdings darf er so wie immer nicht mehr als drei Willenskraftpunkte in dieser Zeit ausgeben. Nimmt er mehr als vier Schadenspunkte durch einen Angriff, kann er einmal pro Szene einen Willenskraftpunkt zurückerhalten.
Optimierung	15	<i>Wer mit dem Charakter verbündet ist, kann sich darüber freuen, dass alle seine Gegenstände ständig verbessert werden.</i> Der Facharbeiter kann als Aktion, Reaktion und Bewegung einen Willenskraftpunkt ausgeben. Dadurch erhalten er und alle seine Verbündeten die Möglichkeit, jeden gewürfelten 10er noch einmal zu werfen. Ist dieser neue Wurf ein Erfolg, zählt er als Zusatz. Gelingt dabei ein weiterer 10er, kann auch dieser neu gewürfelt werden. Dieser Effekt wirkt eine Szene lang.

Einschränkungen:

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

- **Besserwisser:** Der Charakter versteht nicht warum Technik einigen Leuten so schwer fällt. Er belehrt daher immer wieder all diejenigen, die einen niedrigeren Technologiewert als er selbst besitzen. Das kommt gerade bei der Oberschicht selten gut an.
- **Unfall:** Ein Unfall hat bei dem Charakter Spuren hinterlassen. Einmal pro Geschichte kann der Spielleiter dem Spieler zwei Würfel bei einer körperlichen Probe abziehen.
- **Familienunternehmen:** Trotz seines politischen Engagements hat der Charakter immer noch Verpflichtungen gegenüber seinen Vorgesetzten. Einmal pro Geschichte können sich diese Leute beim Charakter melden und seine Unterstützung einfordern. Zusätzlich muss er alles unternehmen, um aus den Schlagzeilen zu bleiben.