

# Finsterland

## KORPORATIONEN

von Jens Thomä

Die Universitäten des Finsterlandes haben eine lange Geschichte. In den alten Tagen mussten die jungen Leute viel auf sich nehmen, um an einer Universität studieren zu können. Sie verließen Heim, Familie und alles was sie kannten, um an einem fremden Ort zu lernen. Die Unterbringung war oft schlecht und nicht immer gab es genug zu Essen. So wundert es nicht, dass sich die Studenten in Gruppen zusammenschlossen, um sich gegen diese Widrigkeiten zu wappnen. Aus diesen Zusammenschlüssen sind die heutigen Korporationen oder Verbindungen im Finsterland hervorgegangen. Für Erstsemester wirken sie erst mal bedrohlich, mit ihren Bändern, ihren Riten, Idealen und Rivalitäten. Mitglied in einer solchen Verbindung zu werden, ist auch nicht besonders leicht. Ohne einen Fürsprecher unter den Mitgliedern (oft ein Altmitglied, Philister genannt) hat man meist gar keine Chance. Was die Korporationen für die neuen Studenten so interessant macht ist ihr Wissen über den Campus. Wer schon früh um die Macken und Vorlieben seiner Prüfer weiß, wird schneller und erfolgreicher studieren. Auch die weitreichenden Kontakte, die man durch das Netzwerk der Mitglieder bekommt, sind für die Karriere mehr als förderlich. Daher begeben sich viel Erstsemester gern unter die Fittiche der Korporationen und sind fortan an deren strenge Regeln und Hierarchien gebunden. Welche das genau sind, ist von Verbindung zu Verbindung unterschiedlich. Gemein ist ihnen allen, dass sie sehr viel Bier auf Festen (Kommers oder Kneipe genannt) konsumieren, sich untereinander eines gewissen Jargons (Comment) bedienen und sich viel auf sich und ihr Können einbilden. Streitereien zwischen Korporationen werden oft durch ein ritualisiertes Duell, Mensur genannt, geschlichtet. Dabei geht es fast immer um Prestige und als die stärkste und beste Kooperation am Ort zu gelten. Mensuren können eine Partie Hammertjost, ein Wettlauf oder ein Duell mit scharfen Waffen sein. Letzteres ist an den meisten Universitäten offiziell verboten, wird aber stillschweigend geduldet solange keiner der Kontrahenten zu Tode kommt.

### Beispiele für Korporationen:

- Arthuriden an der Helenia zu Alexandragrad
- Modrediter an der Alexandria zu Alexandergrad
- Echsbergia Waldesheim
- Olifanten zu Karasach
- Die Genesenen zu Koram
- Fratres et Sorores Hibernold Tarimgrad

## Ausbildung:

Auch Raufen und Saufen will gelernt sein:

<b>Ausbildung</b>	<b>EP</b>	<b>Wirkung</b>
Lebensbund	3	<i>Wer sich einer Korporation anschließt, bleibt ihr sein Leben lang verbunden. Er kann sich immer auf die anderen Mitglieder verlassen.</i> Man kann immer und überall auf die Hilfe und Unterstützung der Bundesbrüder und –schwestern zurückkommen. Das bedeutet, dass man (innerhalb eines gewissen Maßes) deren Kontakte, Ausrüstung und Geld nutzen kann.
Fuchsenstunden	3	<i>Hier lernen die Neulinge, wie man sich als Mitglied der Korporation verhält. Dabei bauen die meisten von ihnen eine gewisse Toleranz gegen Räusche auf.</i> Man erhält zwei Zusatzwürfel, um der Wirkung von Alkohol und Drogen zu widerstehen. Heilt man sich durch Erholung, bekommt man zwei zusätzliche Lebenspunkte zurück, weil man sich mit seinen Freunden trifft.
Philisterschaft	9	<i>Ist die Studienzeit einmal abgeschlossen, wird man seriös.</i> Der Charakter erhält zwei zusätzliche Würfel bei der sozialen Interaktion mit Angehörigen der Oberschicht und des Bürgertums, sowie mit anderen Akademikern.
Bierjunge	9	<i>Hat man eine gewisse Routine im Feiern aufgebaut, ist man in der Lage auch längere Veranstaltungen durchzustehen.</i> Versuchen mehrere gegnerische Charaktere in einer Runde, die Figur zu etwas zu überreden, muss sie nur einem von ihnen widerstehen. Die anderen kann sie ausblenden. Das hilft auch gegen Einschüchterungsversuche. Man bekommt zwei weitere zusätzliche Lebenspunkte zurück, wenn man sich durch Erholung heilt. Man kann die anderen Gruppenmitglieder mitnehmen, um ihnen denselben Vorteil zu gewähren.
Alter Herr / Alte Dame	15	<i>Mit dem Alter kommt eine gewisse Engstirnigkeit. Gleichzeitig wird man zu einer Stütze der Gesellschaft.</i> Der Charakter und seine Verbündeten haben zwei Würfel mehr, um Beeinflussung zu widerstehen. (Dazu gehört auch der Widerstand gegen Angst.) Zusätzlich erhält der Charakter zwei Zusatzwürfel, um Menschenmassen zu überzeugen oder zu beruhigen.
Für den Bund!	15	<i>Als studentische Organisationen sind die Korporationen doch revolutionär (oder zumindest aufgebracht).</i> Man kann einmal pro Szene als Aktion, Reaktion oder Bewegung eine Horde in einem Feld in Sichtweite auftauchen lassen. Ihre Stufe entspricht der Zahl der Erfolge auf einen Wurf auf (eCH+Überzeugen) bis zu einem Maximum von 6. Diese handelt in jeder Runde als letzte und steht bis zum Ende der Szene unter der Kontrolle des Spielers oder der Spielerin. Verliert die Horde einen Tod-Punkt durch gegnerische Angriffe, erhält der Charakter sechs Lebenspunkte zurück.

## Besondere Ausrüstung:

Die äußeren Zeichen der Verbundenheit

<b>Ausrüstung</b>	<b>EP</b>	<b>Wirkung</b>
Argumente	3	<i>Der philosophische Disput ist eine wichtige Fähigkeit der Korporierten.</i> Man bekommt einen Extrawürfel bei Proben auf ein Wissensfachgebiet (zum Beispiel Heraldik, Kunstgeschichte oder Rechtskunde). Kann man sich nicht mehr mit Worten helfen, müssen Taten sprechen. Der Charakter bekommt zwei zusätzliche Würfel beim Ausweichen während eines Duells (also während eines ehrenhaften Kampfes zu zweit).
Liedgut	3	<i>Man wirft sich mit Inbrunst in den Text.</i> Der Charakter kann sich jederzeit als Mitglied einer Korporation zu erkennen geben.

Exkurs	9	<i>Durch die akademische Bildung kann es geschehen, dass man eine Diskussion auf ein völlig anderes Gleis lenkt.</i> Einmal pro Sitzung kann man bei Versuchen, eine andere Person zu überzeugen, zusätzlich Bildung würfeln. Genauso kann man einmal pro Sitzung bei Fragen der Bildung Überzeugen dazu werfen.
Korbschläger	9	<i>Eine Ehrenwaffe, die jeder und jede Korporierte führen können muss.</i> Der Korbschläger gibt einen zusätzlichen Trefferwürfel und zwei zusätzliche Initiative-Erfolge. Er hat ansonsten die Werte eines Säbels.
Ehrenhändel	15	<i>Der Charakter hat eine Unzahl an Rivalitäten am Laufen, die er auch gerne erweitert.</i> Einmal pro Szene kann der Charakter eine andere Person in Sichtweite als Beleidiger nennen. Nimmt diese Person den Charakter wahr, verliert sie zwei Würfel bei Versuchen, andere Charaktere anzugreifen. Der Charakter verursacht zwei zusätzliche Schadenspunkte bei Angriffen gegen das Ziel. Die andere Person kann diesen Effekt beenden, indem sie sich als Aktion, Reaktion und Bewegung entschuldigt. Der Effekt endet auch, sobald sie einen Tod-Punkt verliert.
Zipfelbund	15	<i>Viele Erinnerungen an Freunde und Ihr Können hängen an dieser kleinen Sammlung von Schmuckstücken und beflügeln den Besitzer zu neuen Taten.</i> Man kann dreimal pro Sitzung zwei Zusatzwürfel auf einen folgenden Wurf erhalten, auch nachdem dieser geworfen wurde. Diese Fähigkeit kann nicht für körperliche Handlungen oder im Kampf eingesetzt werden. Zusätzlich erhalten Helfer des Charakters zwei Zusatzwürfel auf ihre besonderen Fähigkeiten. Geben sie dem Charakter Boni, werden diese um zwei Punkte erhöht. (Ausnahme: Tod-Punkte)

### Einschränkungen:

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

- **Besorgte Eltern:** Sind genau das. Vielleicht ist man das jüngste Kind oder vielleicht auch das einzige, zumindest sind die Eltern immer wieder gut dafür den Charakter in Verlegenheit zu bringen. Seien es Beschwerdebriefe an den Arbeitgeber, ein Detektiv der einem auf Schritt und Tritt folgt oder plötzlich auftauchende Verlobte, die mit den Eltern alles geklärt haben. Der Spielleiter soll seiner Kreativität freien Lauf lassen. Doch wichtig ist, dass die Eltern nur das Ihrer Ansicht nach Beste für ihr Kind wollen. Auch wenn der Charakter längst erwachsen ist, können die Eltern sich immer noch melden. Nach deren eventuellem Tod übernehmen andere besorgte Bekannte, Verwandte oder Freunde.
- **Unbedingte Satisfaktion:** Der Charakter ist schnell in seiner Ehre gekränkt und lässt kein Unrecht, das man ihm oder den Seinen zugefügt hat, ungeahndet. Er ist sehr schnell mit der Waffe zur Hand und nimmt jede Herausforderung zum Duell an. Außerdem muss er in einer Kampfsituation denjenigen Angreifen, der ihn beleidigt hat.
- **Saufkopf:** War es nun zu viel Alkohol in der Studienzeit oder die Trauer, als sie vorbei war, die Figur hat ein Problem. Wenn der Charakter betrunken ist, kann er keine Willenskraftpunkte einsetzen. Hat er die Gelegenheit zu trinken, trinkt er. Der Spieler oder die Spielerin sollte den Rausch in passenden Situationen ausspielen. Der Spielleiter kann auch festlegen, dass der Charakter jetzt trinken muss und betrunken wird. Falls man dies umgehen will, in dem man sagt, dass man „eh den ganzen Tag nix getrunken hätten“ gibt es zwei Würfel Abzüge auf nahezu alle Handlungen, da das Zittern einsetzt. Eine echte Abhängigkeit ist kein Zuckerschlecken und sollte auch dementsprechend dargestellt werden.