

# Finsterland

## SONDERKOMMISSIONEN

von Georg Pils

Die Politik des Finsterlandes ist für die meisten Menschen nicht zu durchschauen. Unzählige kleine Fürstentümer, Myriaden von Beamten und eine gewaltige und undurchschaubare Menge von Gesetzen verstellen die Sicht auf die tatsächlichen Ereignisse. Gerät eines der vielen kleinen Rädchen dieses Staatsgefüges aus dem Takt, breitet sich Chaos und Unordnung aus. Korrupte Beamte, Renegaten, rebellische Adelige und machtgierige Politiker müssen aufgehalten werden, um die Welt vor der Katastrophe zu bewahren.

Um das zu erreichen, verfügen der Kaiser, die Kurfürsten und verschiedene andere Organisationen über spezielle Einsatzkräfte, die die Aufgabe haben, für Ordnung zu sorgen. Meistens arbeiten diese Experten und Expertinnen mit kleinen Gruppen von Agenten und Agentinnen zusammen. Sie haben weitestgehend freie Hand und werden von ihren Auftraggebern grundsätzlich gedeckt. Die Kommissare und Kommissarinnen sind junge Beamte, die noch idealistisch sind und üblicherweise frisch aus dem Examen kommen. Gelingt es ihnen, sich zu bewähren, ist ihr Weg zu höheren Weihen fremd. Manche von ihnen bleiben aber ihre gesamte Karriere lang bei der Kommission, da sie sich dort eingelebt haben und die Freiheit und Vielfalt ihrer Arbeit lieben.

Als Mitglied einer Sonderkommission muss man eine solide Ahnung von Recht und Gesetz haben, mit Waffen umgehen können, Fahrzeuge aller Art lenken können und in jeder Umgebung eine gute Figur machen können. Eine solide Kenntnis von Sprachen, Bräuchen und Traditionen ist ebenfalls notwendig, da man oft auf die Unterstützung der Einheimischen angewiesen ist. Viele Kommissare und Kommissarinnen haben vorher bei der Armee oder der Polizei gedient.

Anhand dieser Regeln kann man im Finsterland einen Sonderkommissar oder eine -kommissarin erschaffen.

### NEUE ORGANISATION - SONDERKOMMISSION

Als Mitglied einer Sonderkommission ist man für die Bekämpfung von Korruption, Betrug und anderer, außergewöhnlicher Bedrohungen zuständig. Um dieses Ziel zu erreichen, steht einem die Unterstützung der einfachen Leute zur Verfügung. Man kann auf deren Hilfe bauen und sie beim gemeinsamen Kampf für Gerechtigkeit einbinden. In diesem Bereich kultiviert man eine gewisse Unnahbarkeit, die Vertrauen stiftet. Kommissare inszenieren sich als kompromisslose Streiter für Gerechtigkeit. Sie vertrauen auf ihre Gruppe und können auf deren Spezialfähigkeiten zurückgreifen. Leider stehen diese Beamten unter großem Druck und riskieren immer, dass sie auf die schiefe Bahn geraten und ihr Ziel aus den Augen verlieren. Sie riskieren, dass sie werden, was sie am meisten fürchten.

#### Beispiele für Sonderkommissionen:

- Kaiserliches Amt für Sonderermittlungen
- Kurfürstlicher Aufsichtsdienst
- Bureau Valdeflammois des opérations spéciales
- Untersuchungssektion der Tarimgrader Polizei
- Bund der Wachsamten
- Felsengardener Intendentur

## Aufgaben:

Das Sonderkommissariat muss seine Pflicht erfüllen. Dazu hat es entsprechende Befugnisse.

<b>Aufgaben</b>	<b>EP</b>	<b>Wirkung</b>
Bürgerwehr	3	Der Kommissar mobilisiert die Bevölkerung der Gegend, um für die Gerechtigkeit zu kämpfen. Gerät die Gruppe in einen Kampf mit einer Übermacht, kann der Charakter als Aktion den Gegner mit der niedrigsten Bedrohung entfernen. Diese Fähigkeit kann eingesetzt werden, solange es mehr Gegner als Charaktere und ihre Alliierten gibt. Sie wirkt nicht bei Massenkämpfen, die im Hintergrund ablaufen.
Amtshelfer	3	Mit einem raschen Befehl spielt sich der Kommissar für seine eigentliche Aufgabe frei. Er kann eine Spielleiterfigur anfordern und abkommandieren, um eine einfache Aufgabe, zum Beispiel Wache halten oder Botschaften überbringen abzutreten. Sollte eine Probe fällig werden, würfelt der Spieler auf die Werte seines Charakters. Die Fähigkeit kann nicht im Kampf eingesetzt werden.
Befehlsgewalt	9	Die Figur ernannt ihre Helfer und Unterstützer zu Hilfsschulzen und vereidigt sie auf die Krone. Kämpft die Gruppe gegen einen einzelnen Gegner, kann sie diese Leute einsetzen, um ihm einen Abzug von zwei Würfeln auf alle Angriffe und Paraden, sowie auf Würfe um auszuweichen zu geben. Dazu muss ein Willenskraftpunkt ausgegeben werden. Der Effekt hält eine Szene lang.
Bekanntschaft	9	Die Sonderkommission hat Akten über so gut wie jeden. Steht die Gruppe mehreren menschlichen Gegnern gegenüber, kann der Spieler eine Probe auf (eIN + Einschätzen) machen. Gelingt sie, wird den Gegnern ein weiterer Charakter hinzugefügt, der auf der Seite der Gruppe ist. Er ist ein Duplikat des Gegners mit der niedrigsten Bedrohung, kann aber jederzeit für die Gruppe aktiv werden. Er handelt so, wie es der Spieler will und verschwindet nach Ende der Szene. Diese Fähigkeit kann in Sozial- und Kampfsituationen verwendet werden.
Schweres Gerät	15	Der Charakter kann blitzschnell schwere Waffen auftreiben, um besonders widerstandsfähige Gegner zu bekämpfen. Man kann einen Willenskraftpunkt ausgeben, um die Panzerung und Magieresistenz aller Gegner für diese Szene um sechs Punkte zu senken.
Expertise	15	Ein guter Beamter weiß, wann er sich Hilfe von Außen holt. Einmal pro Sitzung kann der Spieler einen Willenskraftpunkt ausgeben, sodass alle Spieler eine Probe mit der Würfelzahl des besten Charakters in der Gruppe machen dürfen. Diese Fähigkeit kann nur außerhalb des Kampfes verwendet werden. Erleichterte kritische Erfolge sind von dieser Regel nicht betroffen.

## Besondere Ausrüstung:

Für die Arbeit der Kommission stehen verschiedene Instrumente zur Auswahl.

<b>Ausrüstung</b>	<b>EP</b>	<b>Wirkung</b>
Dienstwaffe	3	Eine einfache und verlässliche Schusswaffe, die blitzschnell nachgeladen werden kann. Die Dienstwaffe ist entweder eine Pistole oder ein Revolver. Sie kann als freie Aktion in der eigenen Runde nachgeladen werden.
Dienstausweis	3	Dank dieser Papiere kann sich der Kommissar jederzeit ausweisen.
Requisition	9	Im Ernstfall kann der Beamte auf alles zugreifen. Der Spieler macht als Aktion einen Wurf auf (eCH + Überzeugen), um Hintergründe für eine Szene zu requirieren. Damit kann er Fahrzeuge oder Gebäude übernehmen. Pro Erfolg kann er einen Erfahrungspunkt an Gegenständen anfordern, wenn diese grundsätzlich verfügbar sind. Die Fähigkeit kann einmal pro Sitzung genutzt werden.
Neutralität	9	Dem Charakter geht hohes persönliches Ansehen voraus. Mit einem Wurf auf (eCH + Überzeugen) kann er sich als neutraler Schiedsrichter in einen sozialen Konflikt einbringen. Dabei benötigt er einen Erfolg pro am Streit beteiligten Charakter. Er kann diese Mittlerposition nutzen, um den Konflikt zu lösen und zu schlichten.

Härte des Gesetzes	15	Die Figur kennt kein Pardon, wenn es um das Gesetz geht. Gelingt es dem Charakter, einem Gegner einen Tod-Punkt abzuziehen, kann er eine Probe machen, um alle Gegner innerhalb von zwei Feldern (kurzer Reichweite) einzuschüchtern. Dazu wirft er so viele Würfel, wie der angegriffene Gegner zur Verfügung hätte. Dieser Effekt ist eine freie Aktion.
Verbissenheit	15	Der Charakter ist unglaublich verbissen und stur in der Ausübung seiner Pflicht. Einmal pro Sitzung kann er sämtliche Abzüge und Effekte eines Angriffes oder einer gegnerischen Aktion bis zum Ende der Szene ignorieren. Dazu gehören Würfelabzüge, Schaden, K.O., Angst, sowie magische Effekte, sogar der Verlust eines Tod-Punktes. Der Effekt tritt am Ende der Szene ein. Wird der Charakter im Laufe der Szene noch einmal vom gleichen Effekt betroffen, wirkt dieser trotzdem.

### Einschränkungen:

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

- **Amtssprache:** Der Charakter hat die Behördensprache gründlich verinnerlicht. Versucht er, komplizierte Zusammenhänge oder Pläne zu erklären, muss er eine Probe auf (eIN + Bildung) bestehen, um sich verständlich auszudrücken. Gelingt sie nicht, erhalten alle Beteiligten einen Abzug von einem Würfel auf alle Würfel im Zusammenhang mit seinen Erklärungen.
- **Vorgesetzte:** Aus verschiedenen Gründen hat sich der Charakter den Zorn seiner Vorgesetzten zugezogen. Versucht er, von dort Unterstützung zu bekommen, muss er einen Wurf auf (eCH + Überzeugen) bestehen. Je nach Komplexität der Sache können zusätzliche Erfolge fällig werden. Scheitert der Wurf, werden die Vorgesetzten sogar versuchen, ihn zu behindern.
- **Alte Freunde:** Aus verschiedenen Gründen hat der Charakter Bekanntschaft mit dem organisierten Verbrechen oder einer anderen kriminellen Gruppe geschlossen. Diese Leute wissen ein dreckiges Geheimnis über ihn, mit dem sie ihn unter Druck setzen können und dazu zwingen können, gegen seine Prinzipien zu handeln. Einmal pro Sitzung kann der Spielleiter dem Charakter einen Abzug von zwei Würfeln auf eine Probe, die dem Aufklären von Verbrechen dient, erteilen.