Finsterland

EIN KLEINER GEFALLEN

Ein Einstiegsabenteuer von Georg Pils

Impressum
ISBN: 978-3-946759-72-0 (PDF-Download)
Text und Redaktion: Georg Pils
Lektorat: Eva Ruppert und Gregor Eisenwort
Illustrationen: Eleonore Eder, außer Machinator: Avie Wieninger
Layout: Lukas Hofreiter

Copyright © Finsterland Quickstarter - Ein kleiner Gefallen, 2013
Copyright © Finsterland Quickstarter - Ein kleiner Gefallen, 3. überarbeitete Neuauflage, 2020 bei Redaktion Phantastik GbR,
Unter Lizenz von Georg Pils

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt.
Alle Rechte vorbehalten. Jede Reproduktion (Nachdruck, Vervielfältigung, Speicherung auf Datenträgern, Veröffentlichung in elektronischen Medien) von Inhalten dieses Buches – auch auszugsweise – bedarf der schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Die in diesem Buch vorkommenden Namen und Personen sind erfunden. Jede Ähnlichkeit mit lebenden oder toten Personen ist rein zufällig und nicht beabsichtigt.

Da die deutsche Sprache nur unter Umwegen geschlechtsneutrale Formulierungen erlaubt, sei darauf hingewiesen, dass die jeweils verwendete Form für beide Geschlechter steht, wenn es angebracht ist.

Ein kleiner Gefallen

Ein Beispielabenteuer für das Finsterland-Rollenspiel für 3 bis 5 Personen ab 16 Jahren
Dauer: 1-4 Stunden

Herzlich willkommen bei Finsterland, dem Rollenspiel in einer Welt der Magie und des Fortschritts. Dieses Heft soll Ihnen die Möglichkeit geben, einen ersten Blick auf das Spiel zu werfen und die Grundideen auszuprobieren.

Was ist ein Rollenspiel?

Jeder Spieler überlegt sich eine Rolle, die er oder sie spielen will. Das muss natürlich eine Hauptrolle sein, denn eine Geschichte, bei der man nicht der Held ist, ist langweilig.

Einer der Teilnehmer, der Spielleiter, erzählt die Rahmenhandlung und übernimmt alle Nebenfiguren. Seine Aufgabe ist schwierig, aber sehr wichtig und erfreulich.

Die erzählte Geschichte entwickelt sich nicht nur in die Richtung, die der Spielleiter will. Die Spieler können die Handlung beeinflussen, indem sie die Entscheidungen ihrer Figuren beschreiben. Der Spielleiter muss darauf Rücksicht nehmen.

Kommt es zu einer Situation, bei der man nicht sicher ist, wie sie ausgeht, entscheidet der Zufall durch Würfeln! Es kann also sehr spannend werden. Ob die Helden ihre Aufgabe erfüllen und ein glückliches Leben führen können oder nicht, hängt von der Kreativität, der Intelligenz und dem Glück der Spieler ab.

Wichtig: Rollenspielen ist eine gemeinsame Beschäftigung. Der Spielleiter soll die Spieler unterhalten, er ist nicht ihr Gegner. Beim Rollenspielen gewinnen alle, wenn es spannend, lustig, gruselig oder abenteuerlich ist. Am besten ist es natürlich, wenn alles das gleichzeitig passiert.

Was ist das Finsterland?

Das Finsterland ist ein Kontinent in einer Welt, die der unsrigen vor ein bis zwei Jahrhunderten ähnelt. Es ist eine Welt, die im Umbruch ist, wo einerseits noch uralte Traditionen gepflegt werden und Menschen in mittelalterlichen Verhältnissen leben, wo sich aber andererseits der technische Fortschritt voll entwickelt. Es gibt Dampfmaschinen, Eisenbahnen, Telegraphen und Hochhäuser, genau so, wie es sie schon bei uns gab. Es gibt aber auch Magie, von Uhrwerken gesteuerte, fast schon denkende Maschinen, und robotische Prothesen, die Versehrten die Möglichkeit geben, wieder vollständig zu sein.

Das Finsterland verarbeitet gerade den Schock der Industrialisierung. Die Städte sind gewachsen, neue Maschinen ersetzen die traditionelle Arbeit der Handwerker, neue Ideen breiten sich wie Lauffeuer über die Telegraphenmasten aus. Das Rattern der Eisenbahnen schlägt den neuen Takt, nach dem die Welt sich dreht. Der Landadel, einst der Hort der Macht, verkümmert mit dem Aufstieg der Fabrikherren und Volkstribune. Der Fortschritt verspricht ewiges Leben, unendlichen Wohlstand und maßlose Zerstörung.

Gleichzeitig leben die uralten magischen Traditionen der Vergangenheit weiter.
Sie und fremdartige Wesen – manche geister- oder märchenhaft, andere einfach nur zurückgezogen in tiefen Wäldern oder unterirdischen Städten – bieten eine übernatürliche Würze

für eine ansonsten recht realistische Spielwelt: mörderische Wasserwesen, Trolle, Erdgeister und Automaten. Salamandermenschen, Lebende Tote und Erlkönige haben hier ihren Platz. Doch all diese Wesen sind nicht alltäglich, und die meisten Menschen würden zunächst ihren Augen nicht trauen, wenn sie eines von ihnen sehen würden. Auch der Aufbau der Gesellschaft ist noch der Vergangenheit verhaftet und fast überall strikt in Schichten eingeteilt. An der Spitze stehen die Fürsten und Adeligen, dann folgen die freien Bauern, dann die Bürger, die leibeigenen Bauern, die Arbeiter und schließlich der Rest. Die Finsterländer Gesellschaft ist strikt hierarchisch organisiert. Jeder Mensch gehört einem Stand an und bekommt so eine Vielzahl von Werten, Regeln und Erwartungen übergestülpt. Wer sich aktiv zur Wehr setzt, wird ausgestoßen oder ausgelacht.
Doch viele Finsterländer sind unzufrieden. Man fordert Demokratie, Mitbestimmung, Freiheiten! Künstler und Künstlerinnen überwinden die bisherigen Konventionen mit bahnbrechenden und skandalösen Werken, Machinatoren versuchen, ihre Körper mit künstlichen Körperteilen zu verbessern, Esoteriker und Kultistinnen suchen nach Erleuchtung.

Das Gebiet des Finsterlandes wird von einem Kaiserreich beherrscht, das in viele Fürstentümer zerfällt. Die Größten nennt man Kurfürstentümer. Sie haben sich vor wenigen Jahren in einem mörderischen Bürgerkrieg bekämpft.

Doch es gab keinen Sieger! Am Ende standen die Finsterländer vor den Trümmern ihrer Welt. Seither rumort es kräftig.

Jetzt steht das Finsterland an einem schicksalshaften Punkt: Kommt eine Zeit des Friedens und des Fortschritts oder zerbricht die Welt in Blut und Feuer?

Nur die Helden, die die Spieler erfinden, können diese Welt retten.

Vorbereitung

Eine der teilnehmenden Personen übernimmt die Spielleitung, die anderen suchen sich eine Figur von den hinten in diesem Buch eingehefteten aus. Wenn ihnen die Beschreibung der Figur, der Name oder das Geschlecht nicht gefällt, können sie das gerne ändern. Das sind nur Denkanstöße. Nicht jede Fähigkeit, über die die Figuren verfügen, wird in dieser Geschichte vorkommen. Selbstverständlich kann der Spielleiter aber zusätzliche Szenen einbauen, um diese zu nutzen.

Die Person, die das Spiel leitet, sollte sich dieses Heft vor Spielbeginn ganz durchlesen. Damit ist man mit allen wichtigen Punkten vertraut. Die anderen Teilnehmer, die Spieler, sollten das Heft nicht durchlesen, da sie sich ansonsten die Überraschung verderben.

Material

- dieses Heft
- Sitzgelegenheiten für alle Spieler
- ein Tisch, zu dem alle bequem hinkommen
- Bleistifte, Radiergummi und Spitzer
- mindestens 10 zehnseitige Würfel (W10) und 2 sechsseitige Würfel (W6)
- Zeichenpapier

Kurzinhalt

Ein Bekannter bittet die Helden um Hilfe. Er besitzt ein sehr altes Haus in der Altstadt und es gab schon immer Gerüchte, dass es dort spukt. Bis vor drei Tagen ist ihm aber noch nichts aufgefallen. Jetzt traut er sich allerdings nicht mehr in den Keller. Er bittet die Gruppe, dem Spuk ein Ende zu machen.

Tatsächlich versucht eine Gruppe von Glücksrittern, den Eigentümer vom Keller fernzuhalten, da sie einen Tunnel unter dem Haus durchgraben. Sie wollen wertvolle Artefakte von einer nebenan wohnenden Magierin stehlen. Nachdem der Hauseigentümer das Haus nicht verkaufen wollte, haben sie sich für diesen Weg entschieden.

Unglücklicherweise ruht unter dem Keller tatsächlich ein böser Geist von großer Macht, der unter keinen Umständen geweckt werden sollte, da er die Stadt auslöschen würde.

Wenn die Helden also nichts tun, wird der Geist freigelassen und die Stadt zerstört. Wenn sie die Diebe aufhalten, werden sie vom Hauseigentümer und der Magierin belohnt.

Spielablauf

Der Spielleiter hat die Aufgabe, die Orte der Handlung zu beschreiben, die vorkommenden Nebenfiguren darzustellen und die Entscheidungen der Spieler entgegenzunehmen und darauf zu reagieren. In diesem Heft sind die für die Geschichte benötigten Orte und Personen schriftlich beschrieben. Sollten die Spieler zusätzliche Orte und Personen aufsuchen wollen, kann der Spielleiter diese frei erfinden, solange sie zur Stimmung der Geschichte passen. Am einfachsten ist es, sich an bekannten Orten und Personen zu orientieren.

Wenn die Spieler mit einer Person der Geschichte reden, gibt es zwei Möglichkeiten:

- Entweder reden sie in der dritten Person miteinander. Das bedeutet, dass man erzählt, was die Figur sagt. Zum Beispiel: „Der Händler sagt, dass gestern Nacht unheimliche Gesellen unterwegs waren."
- Oder sie sprechen in der ersten Person miteinander. Das bedeutet, dass man so tut, als wäre man die sprechende Person. Zum Beispiel: „Gestern Nacht waren da so unheimliche Gesellen unterwegs. Als ich die gesehen habe, ist es mir kalt den Rücken runtergelaufen."

Man kann dabei auch seine Stimme verstellen.

Manchmal wird man eine Probe oder einen Wurf machen müssen. Dabei entscheidet das Glück über Sieg oder Niederlage, Erfolg oder Misserfolg.

So läuft eine Probe ab: Bei der Probe wird eine gewisse Kombination von Eigenschaften und Fähigkeiten vom Charakterdatenblatt angegeben. Man nimmt so viele zehnseitige Würfel, wie bei der zweiten Zahl der Eigenschaft und bei der Fähigkeit angegeben ist, und würfelt. Jeder Würfel, der 7 oder mehr zeigt, ist ein Erfolg. Ein Erfolg genügt normalerweise, damit die Probe gelingt. Mehr Erfolge bedeuten, dass die Sache besser gelaufen ist. Würfelt man mehr als einen 10er (auf manchen Würfeln als „0" angegeben), hat man einen kritischen Erfolg. Jeder 10er nach dem ersten zählt als drei Erfolge. Manche Figuren haben einen kritischen Erfolg bei einigen Handlungen schon bei einem 10er.

Wer keinen Würfel hat, darf einen zehnseitigen Würfel werfen und hat bei einer 10 einen einfachen Erfolg.

Wenn nichts anderes angegeben ist, darf jede Probe von jedem Spieler nur einmal versucht werden.

Probenbeispiele

Im Text wird eine Probe auf Geschick + Verstecken verlangt. Der Spieler sieht auf dem Charakterdatenblatt nach. Bei Geschick steht „6|2“, bei Verstecken „2“. Er nimmt also vier Würfel. Er würfelt folgende Zahlen: 3, 6, 5, 8. Das ergibt einen Erfolg.

Wäre das Ergebnis 4, 5, 10, 10 gewesen, hätte er einen kritischen Erfolg mit dem zweiten 10er erreicht, und somit vier Erfolge gehabt.

Gelingt etwas nicht, kann man bis zu drei Willenskraftpunkte abhaken. Für jeden Punkt wird ein Würfel für die begonnene Probe nachgeworfen. Das ist einmal pro Probe erlaubt. Die verbrauchten Willenskraftpunkte werden erst am Ende der Geschichte wiederhergestellt.

KAMPFREGELN

Es ist möglich, dass es in dieser Geschichte zu Kämpfen kommt. Diese funktionieren wie folgt:

Zuerst erwürfelt jeder Spieler für seine Figur die Initiative. Je mehr Erfolge, desto früher ist der Charakter dran. Dann würfelt der Spielleiter für die Gegner. Er erstellt eine Liste der Kämpfer mit der Zahl der Erfolge. Daraus ergibt sich eine Reihenfolge. Jede am Kampf beteiligte Figur, ob von Spielern oder vom Spielleiter gesteuert, ist einmal dran. Ist man an der Reihe, hat man vier Möglichkeiten:

- Angriff: Dazu würfelt man so viele Würfel, wie beim entsprechenden Angriff angegeben, und zählt die Erfolge. Je mehr Erfolge, desto schwerer ist es, dem Angriff auszuweichen und desto mehr Schaden wird der Angriff anrichten.
- Verletzte versorgen: Man macht dazu eine Probe auf Intelligenz + Medizin. Für jeden Erfolg erhält die behandelte Figur einen Lebenspunkt zurück. Diese Handlung kann auf jede Figur nur einmal pro Kampf und einmal zwischen zwei Kämpfen angewendet werden.
- Sich in Sicherheit bringen oder entkommen: Dadurch kann man am Kampf nicht mehr teilnehmen. Sollten sich alle Figuren einer Seite zurückziehen, hat die andere Seite gewonnen und die Geschichte ist für sie beendet. Man müsste noch einmal am Anfang beginnen.
- Zauber: Diese Möglichkeit steht nur Magiern offen. In diesem Fall sucht man sich einen der Zauber aus der Liste aus und würfelt Intelligenz + Zaubern. Man zieht so viele Magiepunkte ab, wie beim Zauber angegeben. Reichen die Magiepunkte nicht mehr, ist der Zauber wirkungslos. Hat man mindestens einen Erfolg, wirkt der Zauber und es passiert das, was bei dem Zauber beschrieben steht.

Verteidigung: Gelingt bei einem Angriff mindestens ein Erfolg, darf die Figur versuchen, abzuwehren. Dazu würfelt der Spieler entweder Parade oder Ausweichen. Angriffen mit Schusswaffen oder Zaubern darf man nur ausweichen. Schafft man es, gleich viele oder mehr Erfolge als der Angreifer zu erreichen, ist der Angriff abgewehrt.

Schaden: Wenn nicht, darf der Angreifer so viele sechsseitige Würfel werfen, wie bei seinem Angriff angegeben. Sollten auf einem Würfel weniger Augen sein, als man Erfolge beim Angriff gewürfelt hatte, wird das Würfelergebnis auf die Zahl der Erfolge erhöht. Das Ergebnis aller Würfel ist der Schaden des Angriffes.
Von dieser Zahl darf der Verteidiger seine Rüstung abziehen. Der Rest wird von den Lebenspunkten der Figur abgezogen. Wer keine Lebenspunkte mehr hat, ist außer Gefecht, wenn auch nicht unbedingt tot.
Wenn jede Figur einmal dran war, geht es wieder von vorne los.

Kampfbeispiele

Marianne und Wadim (S. 20 und 22) geraten in einen Kampf mit zwei der Schläger. Zunächst würfelt jeder Spieler Initiative. Mariannes Spieler wirft also 3 Würfel und addiert einen Erfolg, Wadims Spieler wirft 6 Würfel. Der Spielleiter wirft für jeden Schläger 4 Würfel.

Die Ergebnisse:

Marianne:	drei Erfolge
Wadim:	vier Erfolge
Schläger 1:	ein Erfolg
Schläger 2:	zwei Erfolge

Die Reihenfolge ist also: Wadim – Marianne – Schläger 2 – Schläger 1.

Aufgrund des Spezialmanövers „Schwertkampf – Ausfall" kann Marianne drei zusätzliche Erfolge haben, wenn sie mit ihrem Säbel angreift. Dann wäre sie als Erste dran.
Mariannes Spieler beschließt, den ersten Schläger anzugreifen. Es werden 7 Würfel für den Angriff geworfen. Das Ergebnis: 8, 5, 10, 3, 2, 6, 8. Das wären normalerweise 3 Erfolge, weil aber Marianne das Spezialmanöver „Schwertkampf – Durchbohren" besitzt, zählt der 10er schon als kritischer Erfolg. Dieser entspricht 3 normalen Erfolgen, also insgesamt 5.

Der Schläger darf versuchen, zu parieren. Der Spielleiter wirft drei Würfel: 7, 4, 4. Ein Erfolg. Der Angriff wird nicht abgewehrt und Mariannes Spieler würfelt zwei sechsseitige Würfel für den Schaden. Eine Vier und eine Eins. Da der Angriff aber mit fünf Erfolgen durchgeführt wurde, ist das Mindestergebnis jedes Schadenswürfels fünf. Der Schläger verliert zehn Lebenspunkte und ist schon beinahe besiegt. Hätte Marianne das Spezialmanöver „Schwertkampf – Durchbohren" nicht gehabt, wären das nur drei Erfolge gewesen und somit nur sieben Schadenspunkte.

Nach den Angriffen Wadims und des zweiten Schlägers (die hier übersprungen werden), greift der erste Schläger Marianne an. Der Spielleiter wirft also vier Würfel: 7, 5, 3, 9. Zwei Erfolge gegen Marianne. Mariannes Spieler wirft die Parade mit sechs Würfeln: 9, 1, 10, 6, 7, 1. Drei Erfolge übersteigen die Zahl des Angreifers, die Attacke ist abgewehrt. Sie hat keinen Effekt.

Aufbau der Geschichte

Die Geschichte besteht aus folgenden Teilen:

- **Einleitung:** Die Spieler erfahren, worum es geht.
- **Untersuchung:** Die Figuren untersuchen den Ort des Geschehens und sammeln Informationen.
- **Konfrontation:** Sie stellen die Übeltäter und schaffen es hoffentlich, die Katastrophe zu vermeiden.
- **Abschluss:** Sie erhalten eine Belohnung und Anerkennung für ihre Hilfe. Oder sie sind gescheitert und somit wahrscheinlich tot.

Erster Teil – Einleitung

Nachdem der Spielleiter ein wenig vom Finsterland erzählt hat und jeder Spieler seinen Charakter ausgesucht hat, sollten sich die Spieler überlegen, woher sich ihre Figuren kennen. Sie sollten befreundet sein und einander vertrauen. Hier einige Ideen:

- Zwei der Charaktere sind verwandt oder verschwägert.
- Zwei der Charaktere kennen sich über einen gemeinsamen Freundeskreis.
- Sie haben gemeinsam Gefahren überlebt.
- Sie haben gemeinsam eine Ausbildung gemacht.

Dann kann der Spielleiter folgenden Text vorlesen oder in eigenen Worten nacherzählen:

„Der Zug quält sich mühsam den Berg hinauf. Schwarzer Rauch weht am Fenster eures Abteils vorbei. Die Dampflok kämpft gegen die Steigung des Nordwalls an. Draußen sieht man die zerklüftete Gebirgslandschaft. Dann kommt Merting in Sicht. Die Stadt ist nicht besonders groß, ihre Gebäude stehen eng beieinander. Man sieht die an einigen Stellen durchbrochene Stadtmauer. Sie wird derzeit abgerissen, um Platz für ein neues Viertel zu machen. Im Hintergrund rauchen erste Schlote. Es ist klar, dass der Fortschritt endlich in der Stadt angekommen ist.

Ihr steigt am Bahnhof aus, geht am winzigen Stationshäuschen vorbei, während im Hintergrund Arbeiter mühsam Waren aus dem Zug laden. Beim Bahnhof wartet schon eine Droschke auf euch.

Bernard Chardon, der Mann, der euch gerufen hat, ist, wie man so sagt, in seinen besten Jahren. Seit ihr ihn das letzte Mal gesehen habt, hat er ein bisschen beim Bauch zugelegt und bei den Haaren verloren. Er wirkt müde und erschöpft. Er nimmt seinen Hut ab und schwenkt ihn aufgeregt, um auf sich aufmerksam zu machen. Dann begrüßt er euch überschwänglich.“

Wenn der Spielleiter will, kann er jetzt die Spieler als Bernard Chardon begrüßen.

„Dann sagt er: ‚Vielen Dank, dass ihr es einrichten konntet. Kommt doch gleich mit. Ich habe eine Droschke hier.' Sobald ihr an Bord seid, erklärt er: ‚Ihr wisst, ich würde euch nicht rufen, wenn es mir nicht ernst wäre. Bitte lacht nicht, aber bei mir zu Hause im Keller spukt es. Ich habe es selbst gesehen. Die ganze Nacht hat es rumort, da bin ich hinuntergegangen. Ich habe mir nichts gedacht, vielleicht ist ja irgendein Tier eingedrungen. Ich nehme meine Lampe und

gehe hinunter, da wird das Geräusch lauter und unheimlicher, plötzlich hat es begonnen, nach Schwefel zu riechen. Und da habe ich es gesehen: Es war schrecklich. Da war eine Art Mensch, nur durchsichtig, so richtig verfault, mit Eingeweiden und allem. Es hat mich gesehen und ist langsam näher gekommen. Da bin ich geflohen.'

Bernard sitzt da und ist ganz bleich bei der Erinnerung. Dann fährt er fort:

‚Ihr wisst, das Haus ist sehr alt, also sind solche Dinge durchaus möglich. Ich habe also Hilfe geholt. Die Stadtwache hat sich die Sache angesehen und hat nichts gefunden. Sie waren eine Nacht unten, dann haben sie mich ausgelacht. Dummerweise geht der Spuk jetzt weiter. Ihr müsst mir helfen, die Angst macht mich fertig. Wenn das so weitergeht, ziehe ich weg!'"

Tatsächlich hat Bernard die Geisterattrappe der Einbrecher gesehen, die sie verwenden, um ihn einzuschüchtern. Um ihn als Säufer oder Verrückten darzustellen, haben sie sich dann beim Besuch der Stadtwache wieder versteckt.

Die Spieler können Bernard jetzt Fragen stellen, wenn sie wollen. Der Spielleiter sollte sie nach Möglichkeit beantworten, wobei die wichtigsten Fakten folgende sind:

- Das Haus stammt noch aus der Zeit des mittleren Kaiserreiches und ist über 500 Jahre alt. Es gibt nur einen Keller, der wahrscheinlich das Erdgeschoss eines Gebäudes ist, das früher an der Stelle stand.
- Geisterspuk ist in der Stadt im Wesentlichen unbekannt. Es gibt zwar ein paar Legenden über Gespenster und Dämonen, aber nichts Besonderes. Wer will, kann aber eine Probe auf Intelligenz + Ortskenntnis machen. Ein Erfolg bedeutet, dass der Charakter weiß, dass in der Stadt der bekannte Historiker Eduard von Leskovits lebt. Ein Besuch könnte weitere Details über Geistergeschichten liefern.
- In den Tagen vor Beginn des Spuks ist nichts Außergewöhnliches passiert (keine besonderen astrologischen Daten, keine Unfälle). Eine Sache sind Bernard allerdings in Erinnerung geblieben. Vor zehn Tagen hat ein junger Mann mit reichlich Geld gefragt, ob Bernard das Haus verkaufen würde. Der Mann, ein gewisser Gustaf Svenson, hat sich als Chefingenieur bei einer der neuen Firmen vorgestellt und war auf der Suche nach einem repräsentativen Haus. Bernard hat aber abgelehnt und ihn an einen Nachbarn verwiesen.
- Bernard ist nicht in der Lage, das Gespenst näher zu beschreiben. Es erinnert ihn an keine ihm bekannte Person. Was es im Keller getan hat, weiß er auch nicht, aber bis jetzt ist es nicht hinaufgekommen. Der Gedanke schreckt ihn allerdings zutiefst.
- Das Haus steht am Rande eines tiefen Abhanges und hat nur zwei Nachbarn. Ein unmittelbar daneben stehendes Gebäude, das einer sehr zurückgezogenen Magierin gehört, und ein weiter abseits stehendes Haus, in dem eine ältere Frau lebt. Sie hat das Haus an Svenson vermietet.

Nach diesen Fragen erreicht die Droschke das Haus. Es wirkt tatsächlich alt, verfallen und sehr unheimlich.

Zweiter Teil – Untersuchung

Die Spieler können grundsätzlich so viele Besuche machen, wie sie wollen. Sie sind auch bei der Reihenfolge der Untersuchungen frei. Insgesamt sollten aber zehn Besuche genug sein. Danach sollte die Nacht hereinbrechen und der Spuk losgehen.

Wenn die Spieler beschließen, die Nacht im Keller zu verbringen, endet dieser Teil der Geschichte und es folgt der dritte Teil. Dementsprechend warnen Sie sie und fragen, ob sie sich bereit fühlen, sich dem Geist zu stellen.

Die einzelnen Stationen, die die Charaktere aufsuchen können, werden im folgenden Abschnitt beschrieben. Wollen die Spieler einen Ort besuchen oder eine Person befragen, die in der Liste nicht angeführt sind, kann sich der Spielleiter etwas Passendes ausdenken oder sagen, dass das nichts ergibt.

Bernards Haus

Das Gebäude ist ein niedriges Haus mit einem vor kurzer Zeit renovierten Dachstuhl und jeglichem Komfort. Es gibt sogar ein Wasserklosett und Warmwasser im Haus, zudem eine große Emailbadewanne mit Löwenfüßen. In den nächsten Wochen soll auch ein Telephonanschluss verlegt werden. Insgesamt wirkt es, als hätte Bernard versucht, moderne Dinge über die alten Mauern zu bauen, um das unheimliche Gefühl des Hauses zu unterdrücken. Leider klappt es nicht. Das Gemäuer wirkt finster und beunruhigend.

Durchsuchen die Charaktere das Haus, sollten die Spieler einen Raum nennen, den sie im Haus erwarten. Dann machen sie eine Probe auf Wahrnehmung + Aufmerksamkeit. Egal welchen Raum sie durchsuchen, hier gibt es

nichts, das irgendeinen Aufschluss über die Geisterplage geben sollte. Fallen ihnen allerdings ungefähr sechs Räume zur Durchsuchung ein, bemerken sie, dass sich die Möbel in all diesen Räumen ein klein wenig bewegt haben, wie als wären sie durch Erschütterungen verrückt worden.

Der Keller bei Tag

Dieser Teil von Chardons Haus ist sehr geräumig, mit hohen Zimmern mit Kreuzbögen. Es ist dunkel und man kann sich nur mit einer eigenen Lichtquelle fortbewegen. Selbst dann ist es leicht, sich zu verirren. Bernard kann den Helden Kerzen zur Verfügung stellen. Um den Keller gefahrlos zu erforschen, muss jeder Spieler eine Probe auf Geschick + Aufmerksamkeit bestehen. Je nachdem, welche Lichtquelle seine Figur zur Verfügung hat, müssen entsprechend viele Erfolge erreicht werden. Eine Kerze benötigt zwei Erfolge, eine elektrische Lampe oder eine magische Flamme einen Erfolg. Gelingt die Probe nicht, stößt man sich den Fuß oder knallt mit dem Kopf gegen irgendein Gerüst im Dunkeln. Auf jeden Fall verliert man in diesem Fall zwei Lebenspunkte. Hat der Charakter eine Rüstung, kann er den Wert der Rüstung von diesem Schaden abziehen. Dadurch kann der Schaden auf null fallen, aber nicht darunter. Sollte eine Figur alle ihre Lebenspunkte verlieren, wird sie bewusstlos.

Um die Stelle wiederzufinden, an der Bernard das Gespenst gesehen hat, müssen die Spieler eine Probe auf Intelligenz + Ortskenntnis bestehen. Mit einem Erfolg finden sie den Platz. Sonst gilt der Aufenthalt im Keller als zwei Besuche. Danach finden sie den Platz in jedem Fall. Sollten sie dadurch die maximale Zeit von zehn Besuchen bis zum Abend überschreiten, beginnt der dritte Teil nach der Durchsuchung.

Der Ort der Geistererscheinung

Als die Charaktere sich dem Ort der Geistererscheinung nähern, bemerken sie, dass ein leichter Schwefelgeruch im Raum liegt. Zusätzlich scheint an dieser Stelle die Luft schlecht zu sein, da man hier schnell Kopfweh bekommt und es schwer fällt, sich zu konzentrieren. Solange die Figuren an diesem Ort bleiben, haben sie einen Würfel weniger bei allen Proben. In dem abgelegenen Raum stehen einige ältere Weinfässer, die hier aufgebockt wurden. In ein paar staubigen Regalen findet man mehrere Weinflaschen von großem Alter und guter Qualität. Am Boden liegt ein sehr alter, abgenutzter Teppich. Die Wände sind vor so langer Zeit verputzt worden, dass der Putz mittlerweile an einigen Stellen abgebröckelt.

Beim Durchsuchen des Ortes gibt es mehrere Bereiche. Jeder kann einzeln untersucht werden und liefert folgende Informationen:

- **Die Fässer:** Sie beinhalten einen recht guten Wein, der aber erst dekantiert werden muss, bevor man ihn trinken kann. Vielleicht für später.
- **Die Regale:** Man merkt an der unebenen Staubschicht, dass die Flaschen hier im Laufe der Zeit immer weniger wurden. Auch hier sind die Weine guter Qualität und vielleicht zu einem späteren Zeitpunkt recht schmackhaft.
- **Der Teppich:** Mit einer Probe auf Wahrnehmung + Aufmerksamkeit und einem Erfolg kann man feststellen, dass der Teppich in letzter Zeit bewegt wurde. Wenn man ihn lüftet, findet man darunter eine offenbar frisch eingebaute Falltür, die nach unten führt. Sie ist allerdings von der anderen Seite verriegelt. Mit einer Probe auf Geschick + Handwerk und insgesamt vier Erfolgen können die Helden sie von oben öffnen. Wenn nicht, heißt es abwarten.
- **Die Wände:** Hier ist der Putz im Laufe der Jahre abgefallen, wodurch die ursprüngliche Wand wieder sichtbar wurde. Man erkennt Fresken, die durchaus unheimlich wirken. Klopfen die Charaktere den restlichen Putz ab, wird ein sehr großes und detailreiches Fresko sichtbar, dass eine riesige dämonische Bestie mit Zähnen, Klauen und Hörnern darstellt, die sich gerade auf eine

kleine Stadt stürzt. Man sieht schreiende Menschen, die vor der Kreatur flüchten. Im Schein der Lampen ist dieser Anblick durchaus Furcht einflößend. Das Bild ist von einem Text in einer alten, den Charakteren unbekannten Schrift begleitet. Wenn sie versuchen, die Schrift zu lesen, dürfen sie erneut eine Probe auf Intelligenz + Ortskenntnis machen, um mit einem Erfolg an Leskovits zu denken oder Bernard fragen.

Ist Leskovits vor Ort, entziffert er gerne die Schrift: Sie beschreibt, dass unter der Stadt eine furchtbare Bestie eingesperrt ist. Ihr Gefängnis ist versiegelt. Sollte aber jemand das Siegel brechen, würde die Kreatur wieder erwachen und die Stadt vernichten.

Das Siegel befindet sich laut Fresko unmittelbar unter dem Haus der Magierin. Sollte es beschädigt werden, kann es kurzfristig gehalten werden, indem man den Dämon bekämpft, da er zunächst nur wenig Macht hat. Dann sollte aber ein mächtiger Zauberkundiger das Siegel wiederherstellen.

Die Luke

Der Weg hinunter führt in einen Stollen, der schon recht weit vorangetrieben wurde und offenbar das Haus der alten Dame mit Bernards Haus verbindet. Auf der Seite des Hauses der alten Dame ist eine massive Metalltür eingelassen worden, die von hier aus nicht zu öffnen ist. Auf der anderen Seite erstreckt sich der Gang weiter in Richtung des Hauses der Magierin. Man sieht, dass hier einige Geräte für den Bergbau herumliegen. Alles wirkt aber sehr professionell. In einer Kiste in diesem Gang finden die Charaktere eine mit einer fluoreszierenden Flüssigkeit bemalte Puppe, die ausgesprochen widerlich aussieht und offenbar das Gespenst war, das Bernard gesehen hat.

Zeigen die Charaktere Bernard die Puppe, ist er beruhigt und dankt ihnen überschwänglich. Geht er wegen der Geschichte zur Wache, wird er weiterhin nicht ernst genommen.

Untersuchen die Helden das Gangende auf der Seite des Hauses der Magierin, können sie feststellen, dass das Siegel noch nicht freigelegt ist. Trotzdem sollten die Einbrecher heute Nacht gestellt werden.

Versuche, den Gang zu verschließen und dadurch das Siegel unerreichbar zu machen, sind riskant, da dabei wahrscheinlich das Haus darüber einstürzen könnte und so den Dämon erst recht befreien könnte.

Das Haus der Magierin

Dieses Haus steht am Rande eines Abgrundes. Es ist sehr alt und schon etwas eingefallen. Sein Dach ist ein wenig schief und man sieht, dass an einer Stelle eine Plattform mit Teleskopen für astronomische Beobachtungen eingerichtet wurde. Das Gebäude ist nur von der Vorderseite zugänglich, die anderen Seiten sind durch den Abhang abgeschnitten. Über der Tür befindet sich eine Statue einer Person mit Kutte, die gegen einen Dämon kämpft.

Klopfen die Charaktere an, dauert es eine Weile, bis eine massige Gestalt von gut zwei Metern Höhe öffnet. Die Person trägt eine schwarze Sonnenbrille und einen Schal vor dem Gesicht, dazu eine Kappe und einen weit geschnittenen Anzug. Sie steht schweigsam da. Versuchen die Charaktere, an diesem unheimlichen Wächter vorbeizugehen, verstellt er ihnen drohend die Tür.. Wer ihn berührt, muss feststellen, dass seine Haut wie aus Stein ist. Dieser Wächter ist nicht zu überlisten oder zu umgehen. Wer eine Probe auf Intelligenz + Bildung oder Intelligenz + Zaubern macht, erkennt, dass es sich um einen Golem handelt, ein künstliches Wesen, das einen Ort oder eine Person beschützt.

Wenn sie aber höflich sind und den Grund ihres Besuches nennen, dürfen die Helden eintreten, solange sie der Magierin keinen Schaden zufügen wollen. Sollten Leskovits oder die Stadtwachen dabei sein, müssen sie draußen bleiben. Leskovits ist darüber enttäuscht, aber die Wachen nutzen die Gelegenheit, um eine Jause zu essen.

Das Gespräch mit der Magierin

Der Wächter führt die Figuren durch ein verfallenes, aber nicht unordentliches Gebäude voller verwinkelter Gängen, geheimnisvoller Türen und mysteriöser Gerätschaften. Als sie schließlich im Studierzimmer ankommen, werden sie von einer gut aussehenden Dame Mitte dreißig begrüßt, die ihre schwarzen Haare modisch kurz trägt und gerade damit beschäftigt ist, in einem Buch zu schmökern. Sie raucht eine Zigarette durch eine Zigarettenspitze und liegt auf einem Diwan. Als ihre Gäste eintreten, steht sie auf, wobei man bemerkt, dass sie recht groß ist und gerade durch das geschickt geschnittene nachtblaue Kleid und das enge Korsett eine sehr gute Figur hat. Ihre Stimme ist rauchig, ihr Auftreten ist selbstsicher. Sie stellt sich als Magistra Isabelle Lamuraille vor. (Dieser Titel bedeutet, dass sie an einer magischen Universität studiert hat.) Beim Sprechen sieht sie manchmal in die Ferne, als würde sie gerade eine Eingebung erwarten. Nach der Begrüßung bietet sie ihren Gästen gerne Champagner oder Zigaretten an. Ihr Geschmack ist hier ausgezeichnet.

Folgende Informationen können die Charaktere hier erhalten:

- Bernard Chardon ist ein freundlicher Kerl, aber ein ziemlicher Tölpel. Seine haarsträubenden Geschichten waren schon immer sonderbar, seit dieser Spukgeschichte sind sie noch seltsamer.
- Leskovits ist für sie ein schrulliger Mann, dessen Vorstellungen von Magie und Mystik viel zu historisch und altbacken sind. Sie möchte nichts mit ihm zu tun haben.
- Die alte Dame ist ihrer Meinung nach ein wenig altmodisch und ängstlich. Sie schätzt sie allerdings sehr.
- Svenson war einmal zu Besuch, hat sie jedoch beleidigt und wurde von Joseph, ihrem Diener, herauskomplimentiert. Die Spieler können hier eine Probe auf Wahrnehmung + Einschätzen machen, um zu erkennen, dass die Magierin ihnen etwas verschweigt. Fragen sie nach, raucht sie genüsslich weiter und meint nach einer Pause, dass Svenson ihr Geld für eines ihrer Bücher geboten hat. Nicht nur, dass das Buch für Nichtmagier verboten ist, ist es auch noch beleidigend, dafür Geld zu bieten. Sie ist immerhin kein Marktweiblein. Will sich jemand daraufhin als Magier ausgeben, um das Buch zu sehen, lacht sie nur. Sollte allerdings Friedrichs Spieler das Buch sehen wollen, meint sie, dass sich das durchaus nächste Woche einrichten ließe. Man könnte sich zum Tee treffen. Im Buch geht es im Wesentlichen um ein spezielles Ritual der Erdmagie. Sie weigert sich aber, dieses jetzt zu erklären, dafür muss man sich Zeit nehmen.

Die Magierin weigert sich, sich in die Angelegenheiten der Gruppe einzumischen. Erzählen ihr die Figuren von dem Dämon unter Chardons Haus, ist sie bestürzt und gibt ihnen einen magischen Talisman, ein Amulett an einer Kette, das den Dämon schwächt.

Das Haus der alten Dame

Dieses Gebäude ist alt und hat Fenster, deren Läden immer geschlossen sind. Fragt man die Einwohner der Stadt, erfährt man, dass das Haus einen Innenhof besitzt und dass aber die Besitzerin sehr ängstlich ist.

Klopfen die Helden an die Tür des Hauses, geschieht zunächst nichts. Wenn die Spieler 30 Sekunden Echtzeit abwarten, meldet sich die alte Dame. Hier sollte der Spielleiter eine ältliche, gebrochene Stimme nachmachen. Frau Janda ist durch den Besuch überrascht und weigert sich, die Tür zu öffnen. Man kann sich aber durch die Tür hindurch unterhalten.

Sie teilt den Charakteren Folgendes mit:

- Svenson hat sich mit seinen Kollegen im Haus eingemietet. Er zahlt sehr gut, ist aber unhöflich und lärmt und rumort im Keller und im hinteren Teil des Hauses. Ständig läuft das Grammophon, dauernd laute Gespräche. Die Gruppe isst nur unter sich, sie haben immer technische Dinge zu klären. Svenson hat ihr eingeschärft, dass sie Fremden unter keinen Umständen öffnen soll, da er den Diebstahl wertvoller Geheimnisse befürchtet.
- Sie fürchtet sich vor der Magierin und vor Leskovits, hat aber sonst nichts über sie zu sagen.
- Von Bernard Chardon hat sie eine schlechte Meinung, da dieser ein Lebemann und eine unsittliche Gestalt ist. Abgesehen davon ist sie überzeugt, dass ein Mann seines Alters, der sich vor Gespenstern fürchtet, lächerlich ist.
- Sollten die Spieler in Begleitung der Stadtwache anrücken, weigert sie sich aufzumachen und droht, sich beim Bürgermeister zu beschweren. Sie lässt sich unter keinen Umständen von irgendwelchen dahergelaufenen Gestalten verleumden. Das ist ein anständiges Haus.

Nach diesem Besuch weiß Svenson, dass man hinter ihm her ist. Er setzt daraufhin eine Gruppe von Schlägern auf die Helden an, um sie von weiteren Ermittlungen abzuhalten. Die Schläger schlagen nach dem übernächsten Besuch zu. Sollten die Figuren schon vorher beschließen, sich für die Nacht auf die Lauer zu legen, entfällt der Überfall.

Der Überfall

Als die Gruppe gerade durch die Straßen unterwegs ist, taucht plötzlich eine Gruppe übler Gesellen mit Knüppeln und Schlagringen auf, die sich auf die Gruppe stürzt. Für jeden Charakter gibt es einen Schläger. Dazu kommt noch ein weiterer Schläger, wenn der Spielleiter den Kampf spannender machen will.
Der Kampf geht so lange, bis eine der beiden

Seiten außer Gefecht ist. Sollten das die Helden sein, ist die Geschichte für sie zu Ende. Fragen sie die Schläger nach dem Kampf aus, erzählen sie, dass sie von einem Unbekannten angeheuert wurden, um ein paar Störenfriede zu vermöbeln. Sie würden ihn zwar wiedererkennen, wissen aber nicht, wer es war.

Jeder Schläger hat folgende Kampfwerte:

Initiative:	4 Würfel
Angriff:	Knüppel – 4 Würfel
	Schaden – 1 Würfel
Parade:	Knüppel – 3 Würfel
Ausweichen:	2 Würfel
Rüstung:	Keine
Lebenspunkte:	12

Jeder Schläger kämpft immer gegen einen Helden, er ruft dabei Dinge wie:

- *Oida!*
- *Ich krieg´ dich!*
- *Grindiger!*
- *Ich hau´ dir die Gosch´n ein!*

Die Schläger helfen einander nicht, sondern fliehen, wenn sie merken, dass sie keine Chance haben.

Nach dem Kampf können sich die Helden medizinisch versorgen lassen. Wenn sie zu einem Arzt gehen, kann der ihnen jeweils acht Lebenspunkte zurückgeben. Dadurch kann man aber nicht mehr Lebenspunkte als ursprünglich haben. Sollte eine Figur außer Gefecht gesetzt worden sein, kann der Arzt auch sie versorgen und ihr acht Lebenspunkte geben. Wadim erhält in jedem Fall zwei zusätzliche Lebenspunkte zurück.

7	9	5	8	10	9	1	6	9	1	4	8	10	8	3
10	3	4	2	6	4	5	10	1	10	7	5	7	9	6
4	7	5	3	5	1	2	2	7	2	3	9	2	9	1
10	9	1	7	9	5	3	8	6	8	6	3	7	8	9
6	3	6	2	5	10	1	4	1	6	7	9	10	4	8
2	6	4	1	5	3	8	5	7	6	8	10	1	9	3
9	8	10	5	7	1	1	2	7	3	4	7	5	5	2
3	6	5	10	2	4	9	5	9	6	2	8	9	10	1

2	7	8	9	8	10	4	6	3	10	10	1	4	2	10
5	2	9	6	2	3	7	4	8	5	4	9	4	10	4
9	8	1	7	3	8	10	6	3	7	8	7	3	6	2
8	6	7	6	4	2	5	3	9	1	10	4	1	3	5
8	1	9	3	7	4	8	2	3	2	3	6	2	2	1
7	8	3	10	4	8	1	5	1	5	1	10	2	5	10
4	6	5	4	7	6	4	2	7	6	5	9	4	1	3
6	7	8	3	7	4	8	6	9	5	10	1	10	9	2

Finsterland Würfeltabelle

Hat man keine Würfel zur Hand und möchte trotzdem Finsterland spielen, gibt es mit dieser Tabelle eine einfache Alternative. Will man ein einzelnes Ergebnis eines zehnseitigen Würfels, genügt es, mit geschlossenen Augen und einem Bleistift in der Hand auf die Tabelle zu tippen. Die getroffene Zahl ist das Würfelergebnis.

Braucht man mehrere Zahlen, kann diese Methode ein wenig langwierig sein. In diesem Fall nimmt man einfach so viele Ein-Cent-Stücke wie man Würfel benötigt und wirft sie auf die Tabelle. Die Felder, die am meisten von den Münzen abgedeckt wurden, gelten als gewürfelt. Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter.

Damit die Münzen nicht wegrollen, kann man den Rand der Tabelle hochfalten.

Bei sechsseitigen Würfeln genügt es, alle Ergebnisse jenseits der Sechs zu wiederholen.

Um schneller an ein Ergebnis zu kommen, sind die Zahlen von 7 bis 9 hellgrau und die 10er dunkelgrau unterlegt.

EISERNES MEER
SUNDHEIM
Pechheim
Schwarzthalm
Wolle
Wolle
Steinwall
Ferrard
Rauach
Nordwall
Merting
Hasenberg
Hogues
Lise
Chaissons
FEUERTAL
Lise
KASTILLS
Ecte
RAUTNER BUCHT
GLEISSENDES MEER
RABACHSEL
Brand
Rauting
Kesselberg
EISENFELD
Kanalfeste
BRANDSEF
Stabing
Mosme
Jand
Marusch
Falting
FELSENHEIM
Waldesheim
Helmin
BUCHBURG
Bracken
Eiserne Wand
Werling
Ludwigsstadt
SÜDBUCHTEN
Truch
Beching
Königsberg
Eppanto
GRÜNER SEE
Carnaggio
Manturo
GOLF VON EPPANTO
Enauro
Venaro
SCHALDERBOCH SEE
Murro
GOLF VON MANTURO
Camuro
GOLDENES MEER

Leskovits' Haus

Besuchen die Charaktere Leskovits' Haus, wird ihnen von Paula, seiner Haushälterin, geöffnet. Sie trägt ein einfaches grünes Kleid mit Schürze, ihre glatten, braunen Haare sind unter einer Mütze versteckt. Sie ist zunächst abweisend, der Herr Professor möchte nicht gestört werden. Wollen die Spieler hier trotzdem weiterkommen, müssen sie sich ein Argument einfallen lassen, warum sie mit dem Professor reden müssen. Dann müssen sie eine Probe auf Charisma + Überzeugen machen. Je nachdem, wie gut ihre Begründung ist, benötigen sie weniger Erfolge.

- Schlechte oder unklare Argumente benötigen vier Erfolge.
- Schmeicheleien und kleine Geschenke benötigen drei Erfolge.
- Logische und schlüssige Argumente benötigen zwei Erfolge.

Die Erwähnung der Fresken im Keller von Bernards Haus führt dazu, dass die Charaktere sofort zu Leskovits durchgelassen werden. Sollten die Spieler auf die dumme Idee kommen, zu drohen oder gar Gewalt anzuwenden, verriegelt die junge Dame die Tür und ruft die Stadtwache mit dem Telephon. Die Geschichte ist dann beendet, da jeder Kampf mit der Wache aussichtslos ist und der einzige Ausweg ist, die Stadt zu verlassen. Als Spielleiter sollte man die Spieler darauf hinweisen, bevor sie so etwas probieren. Abgesehen von dieser letzten Option können sie aber jede der Varianten einmal ausprobieren.

Das Gespräch mit Leskovits

Schaffen es die Figuren, Paula zu überzeugen, führt sie sie in Leskovits Arbeitszimmer. Das Zimmer ist mit Büchern und Unterlagen voll geräumt. Gleichzeitig stehen überall Kisten mit noch nicht ausgepackten Gegenständen herum. In diesem Raum gibt es neben einigen anderen technologischen Spielereien sogar ein Telephon.

Leskovits selbst ist ein kleinerer Mann mit schmalen Schultern und einem gut geschnittenen, aber ein wenig alt wirkenden Anzug. Er trägt einen Vollbart und einen Rechtsscheitel, sein Haar ist trotz seines Alters noch dunkel. Wenn er etwas liest, zieht er ein Monokel aus seiner Brusttasche. Seine Stimme ist tief und freundlich. Er drückt sich immer sehr umständlich und schwülstig aus.

Er kann den Helden folgende Informationen mitteilen:

- Er glaubt zwar an Geister und Gespenster, geht aber davon aus, dass sie für Menschen normalerweise nicht gefährlich sind. Wird er auf die Erschütterungen angesprochen, sagt er, dass Spuk normalerweise körperlos ist, daher sollte nichts wackeln oder beben. Er glaubt daher nicht, dass es sich um ein übernatürliches Phänomen handelt.
- Er hat keinen Kontakt mit der alten Dame, Chardon, Svenson oder der Magierin. Er würde die Zauberin allerdings gerne kennen lernen. Sie hat das bis jetzt aber immer abgelehnt. Die anderen Personen interessieren ihn nicht.

- Die Fresken im Keller sind für ihn sehr interessant und er würde sie gerne mit eigenen Augen sehen. Wenn die Spieler zustimmen, kommt er mit in den Keller.

Sollte Leskovits aus irgendeinem Grund in einen Kampf verwickelt werden, wird er sich in der Nähe verstecken. Einmal pro Kampf wird er einen Angriff gegen die Helden durch eine Ablenkung vollständig abwehren. Die Spieler können entscheiden, wann das passiert, auch nach dem Wurf. Danach flieht er panisch und verlässt den Kampf. Leskovits wird nie angegriffen.

Das Stadtarchiv

Ein Besuch im Stadtarchiv ermöglicht es den Spielern, zu recherchieren. Sie können dort eine Probe auf Intelligenz + Bildung machen. Je nachdem, wie viele Erfolge sie erreichen, erhalten sie mehr Informationen.

- Ein oder zwei Erfolge: Ein Edikt aus der Zeit des frühen Kaiserreiches verbietet es, Gebäude auf dem Gebiet von Bernards Haus abzureißen. Das jetzige Haus wurde von einem wohltätigen Kaufmann als Stiftung an die Stadt errichtet und stand sehr lange leer.
- Drei oder vier Erfolge: Bernards Haus steht auf den Ruinen eines Tempels, der vor langer Zeit hier errichtet wurde. Der Tempel wurde in sicherem Abstand vom Rest des Ortes erbaut.
- Fünf Erfolge: In uralten, sehr staubigen Texten wird von einem Dämon, einem riesigen, monströsen, bösen Geist erzählt, der in grauer Vorzeit gebannt worden ist. Wer ihn stört, vernichtet die gesamte Stadt.

Die Stadtwache

Die Wachen reagieren auf Fragen nach Bernard mit lautem Gelächter und dummen Sprüchen. Halluzinierende Säufer sind ein Problem, dass sie ganz einfach lösen: eine Nacht in der Ausnüchterungszelle und dann ab in die Heilanstalt. Sie hoffen ehrlich, dass die Charaktere nicht auch solche Spinner sind.

Fragt man nach Frau Janda oder der Magierin, erklären sie, dass gegen sie nichts vorliegt, dass beide aber auf ihre Art seltsam sind.
Fragen nach Svenson werden mit einem Achselzucken beantwortet. Er hat sich als Ingenieur gemeldet und ist mit einer Gruppe von Assistenten hier aufgetaucht. Jetzt, mit der Industrialisierung, sind solche Leute recht oft in der Stadt.

Versuchen die Charaktere, eine Anzeige gegen Svenson zu machen, nehmen die Wachleute sie mit großer bürokratischer Konsequenz entgegen und tun offensichtlich nichts, da dafür der Stadtvogt zuständig ist, und der kommt erst in einer Woche wieder. Dann wird er sich gerne darum kümmern.
Wenn sie darauf pochen, dass Gefahr in Verzug ist und sinnvolle Beweise vorlegen können, können sie von zwei Wachen begleitet werden. Im Falle eines Kampfes gegen mehr als einen Gegner entfernen die beiden einen Feind aus dem Kampf und beamtshandeln ihn kräftig in die Weichteile.
Das Gespräch mit den Stadtwachen entspricht zwei Besuchen.

Der Tempel

Selbstverständlich gibt es in dieser Stadt auch einen Tempel. Werden die dort tätigen Priester auf die Sache angesprochen, unterdrücken sie ein Lachen und meinen, dass Herr Chardon vielleicht ein bisschen weniger trinken sollte. Geister, Gespenster? Lächerlich.

Svensons Firma

Es ist nicht ganz klar, bei welcher Firma Svenson angestellt ist. Kontrollieren die Charaktere alle Firmen durch, müssen sie feststellen, dass es bei keiner Firma einen Chefingenieur namens Svenson gibt. Um diese Information zu erhalten, müssen sie jeweils eine Probe auf Charisma + Überzeugen bestehen. Insgesamt benötigt die Gruppe drei Erfolge. Die Arbeit ist allerdings mühsam und benötigt vier Besuche.

Leute auf der Straße

Befragt man Passanten in der Gegend um das Haus, ist die Meinung einheitlich: Das Haus ist unheimlich, dass es dort spukt wundert niemanden. Andererseits ist Bernard Chardon nicht sehr beliebt in der Stadt und gilt als exzentrisch. Das liegt auch daran, dass er in diesem gruseligen Haus wohnt.

Fragen die Spieler die Leute allerdings, ob sie in letzter Zeit etwas Ungewöhnliches bemerkt haben, können sie eine Probe auf Wahrnehmung + Einschätzen machen. Mit einem Erfolg erzählen die Passanten von Erschütterungen in der Nähe des Hauses, meistens in der Nacht. Die Befragung der Passanten entspricht zwei Besuchen.

Bernards Freunde im Ort

Sieht man bei den Bekannten Bernards vor Ort vorbei, erzählen sie den Spielern, dass Bernard gerne einen über den Durst trinkt und schon öfters komische Geschichten erzählt hat. Die Sache mit dem Gespenst nehmen sie ernst, allerdings eher als Zeichen, dass Bernard langsam die Kontrolle verliert. Sie wollen sich nicht einmischen, aber sie denken, es wäre besser, wenn er sich zurückhalten würde und vielleicht ganz auf Alkohol verzichten würde.

Einkaufen gehen

Man kann die meisten alltäglichen Gegenstände in der Stadt im Rahmen eines Besuches kaufen. Interessant sind wahrscheinlich Taschenlampen, Seile und Verbände. Waffen und Rüstungen können nicht einfach so gekauft werden.

Dritter Teil – Konfrontation

Dieser Teil beginnt, wenn sich die Helden für die Nacht auf die Lauer legen, um die Einbrecher zu überraschen. Sollten sie einfach so im Keller warten, um zu sehen, was passiert, ist das Folgende wesentlich gefährlicher. Daher ist es nur fair, wenn der Spielleiter die Spieler noch einmal dazu ermutigt, jeder Spur nachzugehen.

Die Nacht im Keller

In der Finsternis zu warten ist nervenaufreibend. Man achtet auf jedes noch so kleine Geräusch, und nach einer gewissen Zeit beginnt man in der Finsternis Gestalten zu erkennen. Endlich bemerken die Figuren Geräusche im Gang. Nach einiger Zeit wird die Luke beiseite geschoben und die Gespensterattrappe hochgehoben. In der Finsternis wirkt sie beeindruckend. Nach einer gewissen Zeit beginnt das Graben darunter.

Beschließen die Spieler, einzugreifen, gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder stellen sie die Einbrecher zur Rede und versuchen, die ganze Angelegenheit friedlich zu klären, oder sie greifen direkt an.

Die Einbrecher sind eine Gruppe mit so vielen Mitgliedern wie Spieler am Spiel teilnehmen, plus Svenson. Dieser ist ein schlanker, drahtiger Mann in praktischer, schmutziger Kleidung, mit Schutzbrillen vor seinen blauen Augen und einem wilden aschblonden Haarschopf.

Friedliche Lösung

Sprechen die Helden die Einbrecher direkt an, erstarren diese und sind überrascht. Wenn die Spieler jetzt gute Argumente liefern, warum sie nicht weiter graben sollten, dürfen sie eine Probe auf Charisma + Überzeugen machen. Grundsätzlich benötigen sie sechs Erfolge. Je nach Argument genügen aber weniger Erfolge.

- Ein Erfolg weniger ist notwendig, wenn die Helden die Fresken herzeigen.
- Ein weiterer Erfolg weniger ist notwendig, wenn die Helden Leskovits dabeihaben und ihn erklären lassen.
- Schließlich kann man sich noch einen Erfolg sparen, wenn die Charaktere den Talisman der Zauberin präsentieren und erklären, wofür er gedacht wurde.

Erreichen sie die vereinbarte Zahl an Erfolgen, gibt es für den Spielleiter zwei Möglichkeiten:

- Die Einbrecher sind einsichtig, entschuldigen sich für die Unannehmlichkeiten und ziehen sich zurück. Die Geschichte ist damit beendet. Es folgt der Abschluss.
- Die Einbrecher sind zwar einsichtig, Svenson selbst aber nicht. Er beschimpft die anderen als Feiglinge, reißt sich los und bevor man ihn aufhalten kann, hat er mit einem Pickel das Siegel freigelegt und zerstört. Der Dämon erwacht!

Gelingt es nicht, die Einbrecher zu überzeugen, ist ein Kampf unvermeidlich.

Kampf mit den Einbrechern

Der Kampf mit den Einbrechern läuft wie der oben beschriebene Kampf mit den Schlägern ab. Jeder Einbrecher kämpft jeweils immer gegen einen anderen Charakter. Svenson hält sich zurück und versucht, den mächtigsten Kämpfer mit seiner Pistole zu verletzen.

Ein Einbrecher hat folgende Kampfwerte:

Initiative:	4 Würfel
Angriff:	Messer – 4 Würfel
	Schaden – 1 Würfel
	Pistole – 5 Würfel
	Schaden – Würfel + 4
Parade:	Messer – 4 Würfel
Ausweichen:	2 Würfel
Rüstung:	Keine
Lebenspunkte:	14

Svenson hat folgende Kampfwerte:

Initiative:	6 Würfel
Angriff:	Schlagstock – 5 Würfel
	Schaden – 2 Würfel
	Pistole – 4 Würfel
	Schaden – 1 Würfel + 4
Parade:	Schlagstock – 3 Würfel
Ausweichen:	2 Würfel
Rüstung:	4
Lebenspunkte:	16

Sind mehr als die Hälfte der Einbrecher besiegt, fliehen sie. Svenson zieht sich nie zurück. Besiegen die Einbrecher die Charaktere, folgt der Abschluss.

Auch nach dieser Lösung kann der Spielleiter entscheiden, dass die Sache erledigt ist. Wenn er aber möchte, kann er Svenson den Dämon befreien lassen.

Kampf mit dem Dämon

Wird der Dämon erweckt, erbebt der ganze Keller und der darunter befindliche Gang. Ein unheimliches Krachen ist zu hören, das durch Mark und Bein geht. Dann hört man ohrenbetäubendes Gebrüll und plötzlich bricht eine gewaltige Gestalt aus brennendem Fleisch aus dem Boden heraus. Sie hat gewaltige Hörner, Hauer und Krallen. Sie brüllt noch einmal, dann stürzt sie sich auf Svenson und zerfleischt ihn mit einer Bewegung. Die Bestie niederzukämpfen ist notwendig, um sie wieder zu versiegeln. Der Dämon greift immer den Helden mit den meisten verbliebenen Lebenspunkten mit seinen Krallen an. Zusätzlich greift er den Helden, den er in der vorigen Runde attackiert hat, mit seinen Hauern an.

Der Dämon hat folgende Kampfwerte:

Initiative:	5 Würfel
Angriff:	Krallen – 7 Würfel (kann nicht entwaffnet werden)
	Schaden – 2 Würfel
	+ Hauer – 5 Würfel (kann nicht entwaffnet werden)
	Schaden – 1 Würfel
Parade:	Keine
Ausweichen:	4 Würfel (zweimal pro Runde)
Rüstung:	Keine
Lebenspunkte:	63

Besitzen die Helden den Talisman und zeigen sie ihn dem Dämon, verursachen seine Krallen nur einen Würfel Schaden in diesem Kampf. Haben die Spieler während des Kampfes gute Ideen, um den Dämon zu behindern, können sie diese mit einer passenden Probe umsetzen. Dadurch hat der Dämon in seinem nächsten Zug zwei Würfel weniger bei seinen Angriffen.

Versuchen sie, ihn durch eine solche Handlung zu verletzen, führt die entsprechende Probe dazu, dass er 10 Lebenspunkte verliert.
Ist der Dämon zu leicht zu besiegen, kann der Spielleiter die Zahl der Lebenspunkte erhöhen oder ihm einen zusätzlichen Trefferwürfel und Würfel zum Ausweichen geben.
Ist er zu schwer, kann man die Zahl der Lebenspunkte senken oder Würfel streichen.
Sind der Dämon oder die Gruppe besiegt, folgt der Abschluss.

Vierter Teil – Abschluss

Gelingt es den Helden nicht, Svenson zu besiegen oder werden sie vom Dämon aufgerieben, wird dieser befreit und wächst bald zu seiner ursprünglichen Größe heran. Er macht kurzen Prozess mit der Stadt. Vielleicht wird es dem Militär gelingen, die wilde Bestie zu vernichten. Es sieht aber nicht gut aus.

Funktioniert die friedliche Lösung und erwacht der Dämon nicht, verabschiedet sich Svenson als der Gentlemandieb und Meistereinbrecher, der er ist: „Diese Partie geht an euch! Ich freue mich schon auf die Revanche." Seine Gefährten werden wohl eingesperrt.

Wenn die Charaktere den Dämon besiegen, können sie ihn mit Hilfe der Zauberin wieder versiegeln. Die Stadt ist wieder sicher. Leskovits wird darüber einen Artikel schreiben und dann in die Hauptstadt ziehen, um ihn zu veröffentlichen. Die Einbrecher landen im Gefängnis und dürfen dort über ihre Fehler nachdenken.

Wollen die Spieler von ihrem Triumph erzählen, wird ein Empfang im Rathaus zu ihren Ehren veranstaltet und sie erhalten die Ehrenbürgerwürde. Vielleicht wird sogar ein Platz nach ihnen benannt. Wenn sie die Sache diskret behandeln wollen, wächst schnell Gras darüber.

In jedem Fall bedankt sich Bernard überschwänglich für die Hilfe und die Aufklärung des Mysteriums.

Durchsuchen die Helden Svensons persönliche Dinge, finden sie Hinweise auf dessen Auftraggeber. Hier könnte sich der Spielleiter eine neue, eigene Geschichte einfallen lassen.
Im Finsterland-Grundbuch gibt es reichlich Ideen für Geschichten in dieser abenteuerlichen und mysteriösen Welt. Dazu kommen noch zahlreiche Möglichkeiten, um den eigenen Charakter zu gestalten und weiter zu entwickeln, Monster und Feinde zum Bekämpfen und ein weiteres spielfertiges Abenteuer!

Marianne d'Argentaire

Ritter

Marianne ist die einzige Tochter eines verarmten Adeligen. Nach dem frühen Tod ihrer Mutter war ihr Vater alleine für ihre Erziehung zuständig. Dementsprechend war sie schon als Mädchen ein Wildfang und wurde von ihrem Vater auf eine Laufbahn als Offizier vorbereitet. Nach einer recht erfolgreichen Ausbildung steht sie nun als Ritterin im Dienste des Kaisers. Die jetzige Friedenszeit gibt ihr genug Zeit, um Abenteuer zu erleben und sich einen Namen zu machen.

Motivation:

Pflichtbewusstsein, Ehre, Abenteuerlust

Aussehen:

Augen: dunkelgrün
Größe: 1,80m
Geschlecht: weiblich
Haar: dunkelbraun
Gewicht: 75 kg
Herkunft: Feuerthal
Haut: gebräunt
Statur: sehnig
Alter: 23

ST: 6|2 GE: 5|1 IN: 5|1
WA: 6|2 CH: 5|1 WK: 4|0

Athletik 2, Fahren 1, Koordination 1, Prügeln 3, Schießen 2
Aufmerksamkeit 2, Einschätzen 0, Handwerk 0, Überzeugen 2, Verstecken 1
Bildung 1, Medizin 1, Naturkunde 1, Ortskenntnis 2, Technologie 2

Lebenspunkte 17

Initiative:	3 Würfel + ein Erfolg
Angriff:	**Säbel:** 7 Würfel, Schaden: 2 Würfel **Revolver:** 2 Würfel (Fernkampf), Schaden: 1 Würfel + 6
Parade:	Säbel: 6 Würfel, Marianne kann ihre Parade auch für befreundete Charaktere einsetzen
Ausweichen:	2 Würfel
Rüstung:	4 Punkte

Spezialmanöver:

Schwertkampf

Abwehr: Setzt man im Laufe einer Kampfrunde keine Aktion, darf man ein zweites Mal parieren.
Ausfall: Man erhält drei Initiative-Erfolge extra, wenn man einen Angriff mit Nahkampfwaffen durchführt.
Durchbohren: Man erreicht einen kritischen Erfolg bei Nahkampfwaffen-Angriffen bei einem 10er.
Niederschmettern: Legt man zwei Würfel bei einem Angriff weg, wird das Ziel bei einem Treffer zu Boden geworfen. Solange es nicht wieder aufgestanden ist, erhalten stehende Angreifer zwei Zusatzwürfel bei Nahkampfattacken.

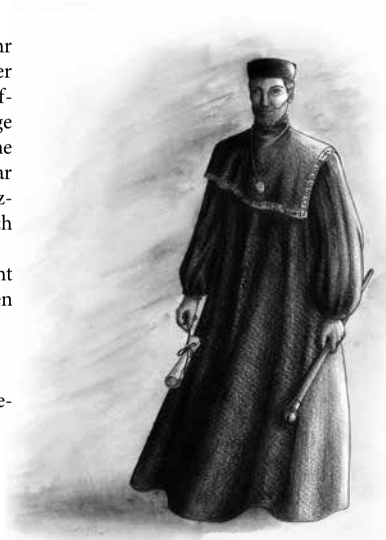
Psychologie

Beruhigen: Man erzielt einen kritischen Erfolg bei Versuchen, Leute zu beruhigen und sie von Angst zu befreien, ab dem ersten 10er.
Lügen erkennen: Versucht der Charakter, eine andere Person beim Lügen zu ertappen, erreicht er einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er.
Motive spüren: Versucht der Charakter, sein Gegenüber zu durchschauen und die Ehrlichkeit seiner Absichten zu prüfen, gelingt das mit einem kritischen Erfolg ab dem ersten 10er.
Stimmung einschätzen: Mit einem erfolgreichen (Wahrnehmung +Einschätzen)-Wurf erkennt der Charakter die Einstellung sämtlicher Personen oder Personengruppen im Umfeld zueinander und ihm gegenüber.

MAG. FRIEDRICH GÜLDENSTERN

Magier

Friedrichs Talent für Magie wurde sehr früh erkannt. Die Lehrerin in seiner Schule stellte fest, dass der ständig aufgebrachte und hochintelligente Junge in der Lage war, einfache magische Tricks durchzuführen. Dennoch war es noch ein langer Weg an der Ignaz-zu-Pyren-Universität, um schließlich anerkannter Magier zu werden.
Er ist jetzt freischaffend und steht Menschen mit magischen Problemen gegen ein Honorar zur Verfügung.



Motivation:
Neugierde, Finanzielles, Herausforderungen bestehen

Aussehen:
Augen: schwarz
Größe: 1,78m
Geschlecht: männlich
Haar: hellbraun
Gewicht: 76 kg
Herkunft: Buchburger Heide
Haut: rosig
Statur: fest
Alter: 27

ST: 4|0 GE: 5|1 IN: 7|3
WA: 6|2 CH: 5|1 WK: 4|0

Athletik 1, Fahren 0, Koordination 0, Prügeln 1, Schießen 0
Aufmerksamkeit 2, Einschätzen 2, Handwerk 0, Überzeugen 1, Verstecken 2
Bildung 2, Medizin 2, Naturkunde 2, Ortskenntnis 2, Technologie 1
Zaubern 3

Lebenspunkte 13, Magiepunkte 27

Initiative: 3 Würfel
Angriff: **Zauberstab:** 1 Würfel, Schaden: 1 Würfel
Parade: **Zauberstab:** 3 Würfel
Ausweichen: 0 Würfel
Rüstung: keine

SPEZIALMANÖVER:

Feuermagie

Alle Zauber werden mit sieben Würfeln durchgeführt

Flamme: *Benötigt keine Magiepunkte*
Der Magier kann, wenn er an einem trockenen Ort ist, eine kleine Flamme (Streichholz) an seinem Körper erzeugen. Diese verbrennt ihn nicht, erlaubt ihm aber, Dinge anzuzünden, wenn diese brennbar sind. (Das benötigt eine Aktion.) Eine kleine Anmerkung am Rande: Die meisten Dinge, die nicht mit Benzin oder Ähnlichem übergossen wurden, brennen schlecht.

Licht: *Magiepunkte: 2*
Durch die Konzentration mystischer Energien erschafft der Magier eine geisterhafte Lichtsphäre, die von seinem Willen gelenkt wird.
Der Zauber erzeugt eine Lichtquelle. Sie beleuchtet die Umgebung. Die Lichtquelle bewegt sich mit dem Magier mit. Sie hält, bis der Ort, an dem sie gezaubert wurde, verlassen wird.

Ausbrennen: *Magiepunkte: 3*
Der Zauberer legt seine Hände auf den Körper eines Kranken oder Verletzten. Indem er einen Teil seiner inneren psychischen Kraft auf das Ziel überträgt, schließt er dessen Wunden.
Das Ziel erhält sofort so viele Lebenspunkte zurück, wie der Spieler auf zwei sechsseitigen Würfeln würfelt. Der Zauberer muss es dafür berühren.

Feuerball: *Magiepunkte: 4*
Der Magier erhitzt die Luft um ein Ziel durch seine Geisteskräfte so stark, dass sie sich entzündet. Die sich daraus ergebende Explosion ist weder überhörbar noch übersehbar.
Ein Zauber, der zwei sechsseitige Würfel plus 2 an Schaden verursacht. Diesem Angriff kann man nur ausweichen, Paraden sind nicht möglich. Das Ziel muss für den Magier sichtbar sein.

Thaumaturgie

Identifikation: Versucht man, magische Effekte, Gegenstände oder Sprüche zu erkennen und zu verstehen, erhält man einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er.

Magische Konzentration: Man erreicht einen kritischen Erfolg bei Zaubern bei einem 10er.

Widerstand spüren: Mit einer Probe auf Wahrnehmung + Zaubern kann man die Magieresistenz eines Zieles in Sichtweite feststellen.

Zauberkonter: Man erreicht einen kritischen Erfolg bei Zauberabwehr bei einem 10er.

WADIM JEPHAIMOWITSCH MILARIN

Machinator

Wadim wurde als junger Mann zum Militärdienst eingezogen und erlebte die Schrecken des großen Krieges hautnah. Nach diesen furchtbaren Erfahrungen kehrte er zwar nach Hause zurück, merkte aber bald, dass sein bisheriges Leben sinnlos geworden war. Um mit seiner Situation fertig zu werden, widmete er sich der östlichen Philosophie Tarasiens. Seit dem Krieg lehnt er eine Welt ab, die einen derartigen Alptraum hervorgebracht hat, und möchte sie ändern.

Motivation:

Geheimnisse ergründen, die Welt verbessern, Einsamkeit vermeiden

Aussehen:

Augen: grau
Größe: 1,85m
Geschlecht: männlich
Haar: schwarz
Gewicht: 82 kg
Herkunft: Eisenfeld
Haut: golden
Statur: drahtig
Alter: 31

ST: 6|2 GE: 5|1 IN: 5|1
WA: 6|2 CH: 4|0 WK: 5|1

Athletik 2, Fahren 2, Koordination 3, Prügeln 1, Schießen 1
Aufmerksamkeit 2, Einschätzen 1, Handwerk 2, Überzeugen 0, Verstecken 2
Bildung 1, Medizin 2, Naturkunde 0, Ortskenntnis 0, Technologie 2

Lebenspunkte 17

Initiative:	6 Würfel
Angriff:	**Unbewaffnet:** 6 Würfel, Schaden: 1 Würfel + 4 **Pistole:** 3 Würfel (Fernkampf), Schaden: 1 Würfel + 4
Parade:	Keine
Ausweichen:	2 Würfel
Rüstung:	4 Punkte

SPEZIALMANÖVER:

Tarasischer Kampfstil

Abrollen: Man erreicht einen kritischen Erfolg beim Ausweichen bei einem 10er.
Nervenschlag: Unbewaffnete Angriffe des Charakters machen 1W6+4 Schaden. Diese Änderung ist bereits eingerechnet.
Verletzen: Würfelt man einen kritischen Erfolg beim unbewaffneten Angriff, macht man sechs Punkte mehr Schaden.
Wendigkeit: Der Gegner kann Angriffen des Charakters nur ausweichen, aber nicht parieren. Diese Fähigkeit kann nur bei unbewaffnetem Nahkampf verwendet werden.

Sport

Klettern: Man erreicht einen kritischen Erfolg beim Klettern ab dem ersten 10er. Der Besitz dieses Manövers gibt dem Charakter außerdem zwei zusätzliche Würfel beim Klettern.
Schwimmen: Man erzielt einen kritischen Erfolg beim Schwimmen und Tauchen ab dem ersten 10er. Der Besitz dieses Manövers gibt dem Charakter außerdem zwei zusätzliche Würfel beim Schwimmen.
Springen: Man erreicht einen kritischen Erfolg bei Sprüngen schon ab dem ersten 10er. Der Besitz dieses Manövers gibt dem Charakter außerdem zwei zusätzliche Würfel beim Springen.
Sprinten: Man erzielt einen kritischen Erfolg beim Sprinten ab dem ersten 10er. Der Besitz dieses Manövers gibt dem Charakter zwei zusätzliche Würfel beim Sprinten.

LARISSA MONTEFIORI

Dilettant

Larissa hatte immer alles. Jeder Wunsch wurde ihr von den Augen abgelesen. Auf die Dauer wurde ihr dieses Leben langweilig. Auf der Suche nach neuen Ablenkungen wandte sie sich dem Okkultismus, dem Abenteuer und der Kunst zu. Obwohl sie immer noch sehr reich ist und ihr Name ihr Tür und Tor öffnet, ist sie mittlerweile auch durch die Veröffentlichung ihrer unheimlichen Tagebücher berühmt.

Motivation:
Langeweile bekämpfen, Neugierde, Berühmt sein

Aussehen:
Augen: blau
Größe: 1,74m
Geschlecht: weiblich
Haar: schwarz
Gewicht: 55 kg
Herkunft: Südbuchten
Haut: bleich
Statur: schlank
Alter: 24

ST: 4|0 GE: 6|2 IN: 6|2
WA: 5|1 CH: 6|2 WK: 4|0

Athletik 2, Fahren 2, Koordination 1, Prügeln 2, Schießen 2

Aufmerksamkeit 1, Einschätzen 2, Handwerk 0, Überzeugen 3, Verstecken 1
Bildung 1, Medizin 2, Naturkunde 0, Ortskenntnis 1, Technologie 1

Lebenspunkte 14

Initiative: 4 Würfel
Angriff: **Degen:** 4 Würfel, Schaden: 2 Würfel
Pistole: 5 Würfel (Fernkampf), Schaden: 1 Würfel + 4

Parade: **Degen:** 4 Würfel
Ausweichen: 0 Würfel
Rüstung: Keine

Larissa ist immun gegen Angst. Sie kann am Anfang eines Kampfes gegen mehrere Feinde eine Probe auf Charisma + Überzeugen machen. Gelingt sie, verlässt einer der Gegner den Kampf.

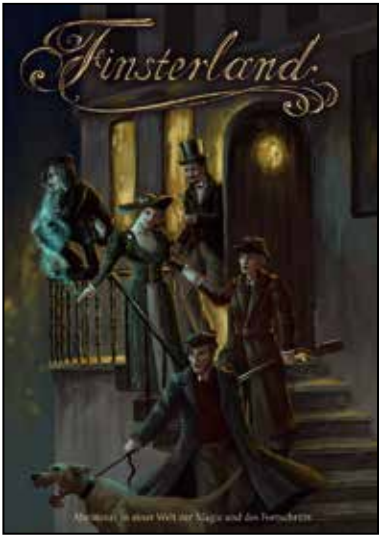
SPEZIALMANÖVER:

Fechtmeister
Ausfall: Man erhält +3 Initiative-Erfolge bei Angriffen mit Nahkampfwaffen.
Entwaffnen: Hat man bei einem Angriff 2 Erfolge, kann man den Feind entwaffnen. Das muss vor dem Angriff angesagt werden. Der Angriff macht keinen Schaden, das Ziel verliert aber seine Waffe. Diese muss mit einer Aktion wiedergeholt werden. Ohne Waffe kann man nicht angreifen oder parieren.
Erniedrigender Schlag: Der Gegner verliert bei einem erfolgreichen Angriff 6 Initiative-Erfolge für die Dauer des Kampfes. Dieser muss vorher angesagt werden. Dieser Angriff macht keinen Schaden.
Genauigkeit: Man kann Geschick statt Stärke bei Angriffen würfeln. Diese Änderung ist bereits eingerechnet.

Charmeur
Benehmen: Dieses Manöver gibt dem Charakter die Möglichkeit, die Sprache und Gepflogenheit jedes Milieus zu kennen und sich innerhalb dieser Regeln zu bewegen, ohne anzuecken.
Will man sich einer Situation entsprechend richtig verhalten, und verlangt der Spielleiter dafür einen Wurf, erzielt man einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er. Wird nicht gewürfelt, beherrscht man sämtliche gängigen Mundarten und Jargons der eigenen Sprache und weiß sich zu benehmen.
Bequatschen: Um jemanden freundlich zu stimmen, kann es klug sein, ihm Honig um den Mund zu schmieren.
Man erzielt einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er bei Versuchen, eine Person umzustimmen, sie nieder zu reden oder sympathisch und vertrauenswürdig zu wirken.
Dichtung: Ein passendes Gedicht kann das Herz einer Person öffnen, eine Situation perfekt darstellen und ein unvergessliches Stück Kultur sein.
Versucht man, zu dichten, ein Lied zu schreiben oder eine treffende Bemerkung zu finden, würfelt man eine Probe auf Intelligenz + Überzeugen. Schon der erste 10er ist ein kritischer Erfolg.
Eleganz: Ein Meister des sozialen Geplänkels verliert nie die Fassung. Abgesehen davon muss man dessen Leichtfüßigkeit einfach bewundern.
Verteidigt man sich gegen soziale Attacken, erreicht man immer einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er.

FINSTERLAND

ABENTEUER IN EINER WELT DER MAGIE UND DES FORTSCHRITTS



Der alte Kaiser ist tot, der neue jung und unerfahren, die Kurfürsten gieren nach Macht. Der Bürgerkrieg hat das Finsterland in einem chaotischen Zustand hinterlassen. Die einfachen Leute klammern sich an ihre alten Werte, aber zugleich schreitet die technologische Entwicklung immer rasanter voran. Das Korsett der sozialen Zwänge droht zu zerspringen, während neue Gesellschaftsformen in Mode kommen. Riesige Luftschiffe und der Rauch der Fabriken verdunkeln den Himmel. Mächtige Magier, gierige Politiker und heimliche Verschwörer – jede Fraktion versucht, das größte Stück vom Kuchen zu bekommen. In der Finsternis erwacht das uralte Böse. Diese Zeit benötigt Helden!

Spielen Sie dramatische Husaren oder abgebrühte Veteranen, brillante Detektive oder gerissene Meisterdiebe, geheimnisvolle Magier oder talentierte Ingenieure, charmante Dilettanten, schillernde Räuber oder bizarre Machinatoren! Gestalten Sie einen Charakter und lassen Sie ihn epische Abenteuer erleben!

Finsterland ist ein Rollenspiel für 3 und mehr Spieler. Es spielt in einer Welt, die dem Europa das 19. und 20. Jahrhunderts ähnelt, aber Magie, Monster und revolutionäre Technologien enthält. Das Spiel ist um € 25,00 erhältlich.

Besuchen Sie es auch im Internet: *www.finsterland.net*
oder auf Facebook: *www.facebook.com/finsterland*

- Spielwelt mit komplettem Hintergrund
- Einsteigerfreundliches Regelsystem mit Möglichkeit zur Erweiterung
- Freie Charaktergenerierung
- Sofort einsatzbereite Gegner, Monster und Bestien
- Vollständiges Einstiegsabenteuer

Im Schein des Gaslichtes sehen wir die Sterne verlöschen.
Die Welt hält den Atem an, und wir ergreifen die Fackel aus Gottes toter Hand.

ISBN: 978-3-946759-65-2

Bisher erhältliche Erweiterungsbände:

ALMANACH DER ZAUBERKUNST
ISBN: 978-3-946759-14-0

HANDBUCH DER TECHNOLOGIE
ISBN: 978-3-946759-16-4

COMPENDIUM DER CURIOSITÆTEN
ISBN: 978-3-946759-20-1

www. redaktion-phantastik.de