

Finsterland

NEUE MACHINAE

von Georg Pils

Die folgenden Machinae können wie üblich mit Erfahrungspunkten erworben werden. Der Spielleiter muss dem Kauf allerdings zustimmen, da einige davon recht starke, spielverändernde Effekte haben.

Prothese (0 EP)

Machinae, die keine regeltechnische Wirkung und dieselbe Funktionsweise wie das biologische Original haben, kosten keine Erfahrungspunkte und können als Element des Charakters gewählt haben. Wer so eine Machina trägt, erleidet auch keine negativen Effekte, zum Beispiel zählt sie nicht als metallisch. Es kann trotzdem rollenspielerische Effekte haben, so ein Gerät zu tragen. Der Charakter muss sich wahrscheinlich mit der Verachtung und Abscheu der Mehrheit der Bevölkerung auseinandersetzen.

Werkzeughand (3 EP) - Entwickelt von Roger Lewin und seiner Gruppe

Diese Machina ist bei den Handwerkern unter den Prometheern recht beliebt. Sie beinhaltet verschiedene Werkzeuge, die beim Arbeiten benötigt werden. Dazu gehören Bohrer, Feilen, Zangen und Schraubenschlüssel. Die Instrumente sind in der Hand des Machinators untergebracht und werden von ihm mit Energie versorgt. Beim Design dieser Geräte wird darauf geachtet, dass sie sich diskret in der Hand unterbringen lassen. So werden die metallischen Finger der Machina genutzt, um die Arbeiten mit „bloßen“ Händen zu erledigen.

Wirkung

Der Machinator hat immer sein eigenes Werkzeug zur Verfügung. Er kann es verwenden, solange eine Hand frei ist. Reparaturen können damit mit einer Hand durchgeführt werden, man hat dann aber einen Würfel weniger auf den entsprechenden Wurf.

Massenkörper (15 EP)

Nur die extremsten Prometheer würden sich auf so eine Veränderung einlassen. Der Massenkörper besteht aus Armen, Beinen und Rückenpartien, die dem Träger oder der Trägerin eine gewaltige und sehr imposante Statur verleihen. Es bedarf mühsamer Eingewöhnung, um mit der neuen, riesenhaften Form umgehen zu lernen und die Vorteile einer solchen Veränderung erschließen sich wohl niemandem. In diesem Zustand werden normale Türen zur Herausforderung und herkömmliche Haushaltsgegenstände zerbersten in den Händen des Trägers oder der Trägerin. Die Entscheidung für solch eine Machina ist in der Regel unumkehrbar. Die wenigen Unbeirraren, die so etwas auf sich nehmen, sind normalerweise schon so weit in die Tiefen des prometheischen Glaubens abgedriftet, dass sie ohnehin nicht mehr Teil der Gesellschaft sind.

Wirkung

Wer diese Machina trägt, zählt als groß. Dadurch hat man zwar zwei Würfel weniger beim Ausweichen und Parieren, erhält aber zwei zusätzliche Würfel bei Versuchen, andere Personen einzuschüchtern, zu sprinten, zu springen oder zu klettern. Man erhält auch sechs zusätzliche Lebenspunkte. Charaktere mit Massekörper können in einer normal großen Umgebung nur eingeschränkt funktionieren. Der Spielleiter kann gegebenenfalls bis zu zwei Würfel Abzug auf Aktionen erteilen, wenn nicht genug Platz da ist.

Handlampe (3 EP)

Um sich im Dunkeln besser orientieren zu können, verfügen manche Machinatoren über in die Hände eingebaute Lampen. Diese sind entweder in die Handfläche, den Handrücken oder die Fingerglieder eingebaut und geben ein kaltes, bläuliches Licht ab. Im Gegensatz zur Wärmesicht-Machina können auch andere Personen von dem Licht profitieren und auch Gegenstände mit Raumtemperatur können erkannt werden. Handlampen sind selbstverständlich abschaltbar, weshalb sie recht diskret sind.

Wirkung

Die Handlampe beleuchtet Dinge innerhalb von vier Feldern in eine Richtung. Die Lampe kann auch verwendet werden, um einen grellen Lichtblitz abzugeben. Einmal pro Sitzung kann der Träger eine Aktion verwenden, um alle Ziele in Reichweite zu blenden. Gelingt es ihnen nicht, auszuweichen, verlieren sie in der nächsten Runde einen Würfel auf sämtliche Aktionen.

Elektrische Haut (6 EP)

Bei dieser Machina werden elektrische Kontakte unter der Haut angelegt, die bei einer Bedrohung hervorstechen und Zielen elektrische Schläge geben können. Dadurch werden Angreifer zurückgeworfen oder zumindest abgeschreckt. Die Elektrische Haut ist ansonsten nutzlos, weswegen diese Machina nicht sehr weit verbreitet ist. Sie ist allerdings auch relativ unauffällig, wenn man von einem recht eigenartigen Muster unter der Haut absieht.

Wirkung

Wird der Träger der elektrischen Haut von einem Nahkampfangriff getroffen, erleidet der Angreifer drei Schadenspunkte. Dieser Schaden ignoriert Metall-Panzerung und verdoppelt sich gegen Ziele, die aus Metall sind.

Flinke Finger (3 EP)

Der Name dieser Machina ist vielleicht etwas flapsig, sie sind aber durchaus nützlich, vor allem für schnelles Arbeiten an Maschinen. Durch sie klappen sich die Finger in Sekundenbruchteilen in mehrere Teile auf, die sich unabhängig voneinander bewegen können. Die meisten Beobachter würden so ein System als zutiefst abstoßend empfinden. Es ist allerdings möglich, damit blitzschnelle Eingaben an Differenzmaschinen zu machen oder sehr schnell auf Schreibmaschinen zu arbeiten. Auch Tätigkeiten, bei denen man zusätzliche Finger benötigt, sind so leicht zu erledigen.

Wirkung

Wer die Flinken Finger besitzt, erhält zwei zusätzliche Würfel beim Bedienen von Differenzmaschinen und bei feinmechanischen Konstruktionen. Man kann zusätzlich ausgesprochen schnell tippen.

Automatentasche (6 EP)

Dieser Behälter ist Teil des Körpers des Machinators und beinhaltet mehrere kleine Automaten. Jeder der Automaten wird über ein Kabelsystem durch den Machinator gesteuert und kann auch auf dessen Anweisungen hin selbstständig arbeiten. Die Automaten werden in erster Linie verwendet, um an schwer zu erreichenden Orten zu arbeiten oder um ein Problem von mehreren Seiten anzugehen. Manche Machinatoren verwenden sie auch, um Gegner abzulenken oder zu behindern.

Wirkung

Die Automaten in der Tasche können als Aktion bis zu drei Felder vom Machinator weg bewegt werden. Es genügt, wenn die Felder nur durch winzige Zugänge erreichbar sind. Die Automaten können verwendet werden, um dort folgende Aktionen durchzuführen: Dinge bemerken, Erste Hilfe, Dinge bauen und reparieren und Taschendiebstahl. Dazu muss der Machinator eine jeweils eine Aktion aufwenden. Sie können auch Gegner im gleichen Feld behindern. Diese verlieren dadurch einen Würfel auf Angriffe, Paraden und beim Ausweichen. Um diese Handlung durchzuführen, benötigt man eine Aktion oder Reaktion.

Wandelgesicht (6 EP)

Das Wandelgesicht besteht aus einer Vielzahl von Motoren, Schaltern und Walzen, die unter der Gesichtshaut verpflanzt werden. Es wurde ursprünglich erfunden, um Menschen mit schweren Gesichtsverletzungen ihre Mimik zurückzugeben, wird aber auch von besonders ruchlosen Geheimagenten verwendet, um ihre Identität zu verschleiern. Durch die Machina ist es möglich, sein Gesicht gründlich zu verändern. Der Anblick während der Veränderung ist zutiefst verstörend.

Wirkung

Die Machina kann dreimal pro Sitzung verwendet werden. Durch sie erhält man pro Anwendung zwei zusätzliche Würfel beim Verkleiden oder beim Einschüchtern. Der Effekt hält jeweils bis zum Ende der Szene. Wiederholte Anwendungen des Gesichtes erhöhen den Bonus nicht.

Hegelmann-Apparat (12 EP)

Der von Ariel Hegelmann erfundene Apparat ist eine Art Wirkungsverstärker für Gehirn und Körper. Er beansprucht den Organismus sehr stark, kann aber kurzfristig helfen, Schwierigkeiten zu überwinden. Während er aktiv ist, gibt der in die Brust eingepflanzte Apparat ein beunruhigendes rotes Leuchten ab. Sollten mehrere Hegelmann-Apparate gleichzeitig in Betrieb sein, kann es zu sonderbaren Ereignissen kommen.

Wirkung

Einmal pro Sitzung kann der Besitzer des Apparats sechs Lebenspunkte aufgeben, um einen Probenwurf zu wiederholen. Die Machina funktioniert nicht bei sozialer Interaktion oder reinem Glücksspiel.