

Finsterland

UNHEIMLICHE MAGIE

von Georg Pils

Die hier beschriebenen Arten von Magie sind Zauberkünste, die gemeinhin von wilden und grausamen Gestalten praktiziert werden, Die Zauber sind vorläufige Versionen, die nur mit Zustimmung der Spielleitung als Spezialmanöver gewählt werden dürfen. Es kann durchaus sein, dass aufgrund des weiteren Feedbacks Veränderungen vorgenommen werden.

BLUTMAGIE

Die Zauberkunst der Blutmagier ist übel beleumundet. Die Sprüche dieser Schule werden nur im Geheimen unter der Hand weitergegeben. Es gibt kaum Aufzeichnungen dazu und die meisten Zauberkundigen wissen einfach nichts davon. Blutmagie wird am ehesten von Schamanen oder Okkultisten genutzt und gelehrt.

Mindere Fähigkeit:

Duft des Blutes: Der Magier spürt die Kraft des Blutes, das durch sein Ziel strömt.

Der Magier kann als Aktion, Reaktion oder Bewegung die aktuellen Lebenspunkte, Magiepunkte und Todpunkte eines Ziels in kurzer Reichweite in Erfahrung bringen.

Blutspur: MP: 1 Reichweite: Lang Wirkung: Eine Szene

Der Magier folgt dem Duft des Lebenssafts.

Man erhält bis zum Ende der Szene so viele zusätzliche Würfel, um ein Ziel zu verfolgen, wie man Zaubern hat. Dieser Spruch kann auch verwendet werden, um herauszufinden, ob das Ziel übernatürliche Fähigkeiten besitzt. Es ist dazu ein Erfolg nötig, drei, wenn das Ziel in der Lage ist, diesen Zustand zu tarnen.

Blutsiegel: MP: 2 Reichweite: Nahkampf Wirkung: Eine Szene

Das Blut des Magiers verschließt einen Durchgang mit magischer Macht.

Man benötigt so viele zusätzliche Erfolge um eine Tür oder einen Gegenstand, den der Magier mit diesem Spruch verriegelt hat, zu öffnen. Gegenstände und Fähigkeiten, die solche Dinge automatisch öffnen, wirken nur, wenn sie gegen magische Verriegelungen helfen.

Der Zauber wirkt bis zum Ende der Szene. Pro zwei weitere Magiepunkte kann der Zauber um eine Szene verlängert werden.

Blutbund: MP: 3 Reichweite: Nahkampf Wirkung: -

Die Zauberin schließt einen Pakt, der von der Lebensenergie selbst besiegelt wird.

Wenn man den Zauber als Teil einer Vereinbarung spricht, erleiden die Charaktere, die sie brechen, pro Runde vier Schadenspunkte ohne Schutz oder Magieresistenz. Erst wenn der Zauber gelöst oder aufgehoben wird oder der Bruch gekittet ist, endet der Effekt. Auch der Tod dessen, der gegen den Eid verstoßen hat, beendet den Zauber. Werden die Runden nicht mitgemessen, verliert das Ziel am Ende der Szene einen Tod-Punkt.

Brennendes Blut: MP: 4 Reichweite: Nahkampf Wirkung: -

Das Ziel wird von schrecklicher Hitze erfasst und erleidet grausige Verbrühungen.

Schadenszauber mit Nahkampfreichweite, Schaden 2W6 und Bonusschaden IN. Am Anfang jeder seiner Runden erleidet das Ziel Schaden gleich der Intelligenz des Zauberers, bis ihm Erste Hilfe geleistet wird oder die Szene endet. Der Zauberer kann den Effekt auch von sich aus beenden. Dieser Zauber wirkt nicht gegen Ziele mit Strukturpunkten.

Gemeinschaft des Blutes: MP: 5 Reichweite: Nahkampf Wirkung: Eine Szene

Der Zauber bindet seine Gefährten an sich und kann so deren Lebenskraft vereinen.

Pro Erfolg kann ein verbündetes Ziel an diesem Zauber teilnehmen. Er wirkt bis zum Ende der Szene. Das Ziel muss willentlich daran teilnehmen. Am Anfang jeder seiner Runden kann der Charakter von jedem Ziel Lebenspunkte in Höhe seiner effektiven Intelligenz abziehen. Er kann auch weniger Lebenspunkte nehmen. Die so gesammelten Lebenspunkte kann er dann auf alle teilnehmenden Charaktere verteilen. Es ist möglich, bis zum Ende der Szene das Lebenspunkte-Maximum der einzelnen Charaktere durch diesen Zauber zu überschreiten. Überschüsse verfallen am Ende der Szene. Er wirkt nicht auf Ziele mit Strukturpunkten.

Verwendet man diesen Zauber auf Gefolgsleute wie ein Leibregiment oder Diener, erhält man pro in den Hintergrund investierten Erfahrungspunkt einen Lebenspunkt. Jede Art von Gefolge zählt als ein Ziel. Ein Leibregiment bringt also fünf Lebenspunkte für einen einzigen Erfolg.

PESTMAGIE

Diese Zauberkunst ist ein absolutes Tabu. Ihre bloße Existenz ist eigentlich für die meisten Zauberer unvorstellbar. Sollten sie von soetwas erfahren, kann es gut sein, dass sie bereitwillig alles unternehmen, um die Nutzer der Zauber unschädlich zu machen. Die Amtsmagie ist ständig darauf bedacht, solche Zauberer zu schnappen und unter Kontrolle zu halten. Neben wahnwitzigen Einzelgängern ist die Pestmagie mit Schamanen und Geisterbeschwörern verbunden.

MINDERE FÄHIGKEIT:

Sprache des Ungeziefers: Die Magierin kann sich mit allerhand widerlichem Geschmeiß austauschen.

Sie kann mit Parasiten und Ungeziefer aller Art sprechen und deren Sprache verstehen. Ob diese Kreaturen dann auch Anweisungen gehorchen, sei dahingestellt und hängt von deren Situation und Motivation ab. Diese Fähigkeit erstreckt sich eigentümlicherweise auch auf Pilze.

Fraß: MP: 1 Reichweite: Kurz Wirkung: -

Die Zauberin ruft einen Schwarm Parasiten, die sich daran machen, alles zu verschlingen.

Pro Erfolg zerstören die gerufenen Wesen einen Gegenstand aus organischem Material innerhalb von drei Runden. Große Gegenstände und besonders robuste Dinge benötigen drei Erfolge. Riesige benötigen sechs Erfolge. Der Gegenstand wird durch den Zauber vernichtet. Er verliert nicht nur seine Funktion, sondern auch seine Struktur. Gegen belebte Ziele ist der Zauber wirkungslos, ebenso gegen magische Gegenstände. Man kann auch allgemeine Ziele vorgeben, wie „Alle Spuren der Tat“.

Ekel: MP: 2 Reichweite: Kurz Wirkung: Eine Szene

Der Zauberer erzeugt in seinem Ziel ein intensives Gefühl des Ekels. Es ist ihm unmöglich, in seiner Nähe zu bleiben. Pro Erfolg kann ein Ziel ausgewählt werden. Ziele, die immun gegen Angst sind oder Strukturpunkte haben, werden von diesem Zauber nicht betroffen. Alle anderen müssen sich mit ihren nächsten Bewegungen, Aktionen und Reaktionen außerhalb der Reichweite des Zaubers begeben. Sie müssen den schnellsten für sie ungefährlichen Weg wählen. Um die Wirkung des Zaubers eine Runde lang zu ignorieren, kann ein Ziel einen Willenskraftpunkt ausgeben oder drei Schadenspunkte ohne Schutz nehmen. (Gegner können normalerweise keine Willenskraftpunkte ausgeben.) Ist man einmal außerhalb des Wirkungsbereichs, kann man nicht mehr hinein, wenn man nicht den entsprechenden Preis bezahlt.

Elend: MP: 3 Reichweite: Nahkampf Wirkung: Eine Runde pro Erfolg

Der Magier verhext sein Opfer, sodass es schnell verfällt und sich übel fühlt.

Das Ziel verliert am Anfang jeder seiner Runden einen Würfel mehr auf sämtliche Proben. Am Anfang der ersten Runde verliert es also einen Würfel, am Beginn der zweiten zwei und so weiter. Die so verlorenen Würfel werden sofort wiederhergestellt, sobald der Zauber endet. Maximal kann man so viele Würfel verlieren, wie der Magier (eIN+Zaubern) hat.

Widerwärtige Rüstung: MP: 4 Reichweite: Nahkampf Wirkung: Eine Szene

Die Zauberkünstlerin überzieht sich mit einer Masse von lebendem Ungeziefer, das Angriffe gegen sie auffängt. Pro Erfolg erhält die Magierin vier zusätzliche Lebenspunkte. Diese werden bei Schaden als erste verbraucht und können nicht geheilt werden. Am Ende der Szene verschwinden die gerufenen Wesen wieder. Diese zusätzlichen Lebenspunkte heilen keine eigenen verlorenen Lebenspunkte, sondern bilden ein separates Konto.

Parasitenkönig: MP: 5 Reichweite: Nahkampf Wirkung: Eine Szene

Dieser Zauber beschwört eine besonders ekelhafte Kreatur.

Der Parasitenkönig erscheint unmittelbar beim Magier und kämpft für ihn. Am Ende der Szene verschwindet er.

ST: 8	effektiv: 4	Athletik:	2	Initiative:	3
GE: 8	effektiv: 4	Aufmerksamkeit:	2	Angriff:	Biss – 7 Würfel: Schaden – 8
WA: 3	effektiv: -1	Einschätzen:	-	Parade:	0 Würfel
WK: 3	effektiv: -1	Koordination:	2	Ausweichen:	0 Würfel
Lebenspunkte: 24		Überzeugen:	2	Rüstung:	6
Magiepunkte: -		Verstecken:	2	Magieresistenz:	6

Besondere Fähigkeiten:

Großes Ziel. Ziele im selben Feld wie er verlieren am Anfang jeder ihrer Runden zwei Lebenspunkte ohne Schutz, bis er zerstört wird. Der Magier ist gegen diesen Effekt immun, alle anderen Personen nicht. Parasitenkönige sind immun gegen Angst und K.O. Sie können sich als Aktion und Reaktion durch Öffnungen durchquetschen, die nicht kleiner als eines der Teiltiere sind.

JAGDMAGIE

Die Geheimnisse der Jagdmagie entspringen der uralten mystischen Tradition des Finsterländer Schamanismus. Die Zauberer nutzen sie, um ihre Opfer auszuwählen und zur Strecke zu bringen. Schamanen verwenden diese Künste in erster Linie gegen Tiere, aber sie sind auch das Mittel der Wahl, um Menschen zu vernichten, die gegen die Gesetze des Stammes oder der Tradition verstoßen haben.

Mindere Fähigkeit:

Weg des Sterns: Die Zauberin hat ein inneres Gespür für die eigene Position.

Als Aktion, Reaktion oder Bewegung kann die Figur ihre Position richtig bestimmen, solange sie einen Himmelskörper sehen kann. Das ist auch in fremden Welten möglich.

Band der Jagd: MP: 1 Reichweite: Mittel Wirkung: Eine Szene

Dieser Zauber bindet das Ziel des Jägers an ihn.

Solange der Zauber wirkt, erhält der Magier so viele zusätzliche Würfel bei Versuchen, Lebewesen in Reichweite aufzuspüren, zu verfolgen, zu entdecken und zu durchschauen, wie er im Zaubern-Wert hat. Der Zauber kann auch nach dem Beginn seiner Wirkung abgewehrt werden, um ihn zu beenden.

Fluch der Natur: MP: 2 Reichweite: Mittel Wirkung: Eine Runde pro Erfolg

Die Magierin wendet die Tiere und Pflanzen gegen ihr Opfer.

Alle Felder in mittlerer Reichweite der Magierin werden für das Ziel zu schwierigem Gelände. Das bedeutet, dass es zwei Bewegungen benötigt, um es zu durchqueren. Zusätzlich nimmt das Ziel zwei Schadenspunkte beim Betreten und beim Verlassen eines betroffenen Feldes. Schutz hilft wie normal.

Irrgarten des Jägers: MP: 3 Reichweite: Lang Wirkung: Eine Runde pro Erfolg

Das Umfeld des Zauberkünstlers scheint zu verschmelzen und zu verfließen.

Durch diesen Zauber werden Versuche, sich zu orientieren, für Gegner um zwei Würfel erschwert. Ihre Fähigkeit, Dinge zu bemerken, wird ebenfalls um zwei Würfel schwieriger. Schließlich wird auch das Ausweichen und Parieren mit zwei Würfeln weniger durchgeführt. Der Zauber betrifft alle gegnerischen Ziele in Reichweite. Man kann dem Effekt nicht ausweichen. Allerdings kann der Zauber pariert oder abgewehrt werden, wenn er gesprochen wird.

Jagddorn: MP: 4 Reichweite: Lang Wirkung: -

Ein grausames Geschoss zischt auf das Opfer los.

Schadenszauber mit langer Reichweite, Schaden 2W6 und Bonusschaden IN. Bis dem Opfer Erste Hilfe geleistet wird, verliert es seine Bewegung. Es kann sich nur mit seiner Aktion und Reaktion bewegen. Der Effekt endet auch mit der aktuellen Szene. Der Zauber senkt auch den Schutz und die Magieresistenz des Ziels um zwei Punkte bis der Effekt beendet wird.

Jagdsiegel: MP: 5 Reichweite: - Wirkung: Eine Runde pro Erfolg

Die Hexerin schmückt ihren Körper mit mächtigen Zeichen, um ihre Kraft zu steigern.

Pro Erfolg erhält die Magierin eine Runde lang einen Schadensbonus von sechs Punkten auf ihre nicht-magischen Angriffe. (Diese können bewaffnet oder unbewaffnet durchgeführt werden.) Sie erhält zwei zusätzliche Würfel auf alle körperlichen Handlungen und ist in der Lage, in völliger Finsternis zu sehen.