

Finsterland

ALTERNATIVE MAGIEKONTER

von Georg Pils

Diese Regeln sind optional. Sie können anstatt der Regeln für Zauberabwehr aus dem Grundbuch verwendet werden. Sie lösen das Problem, dass man das eingesetzte Magiespezialmanöver braucht, um einen Zauber abzuwehren, es aber sehr viele verschiedene Magiespezialmanöver gibt und man daher sehr oft nichts gegen Zauber tun kann. Allen Varianten ist gemein, dass sie die Spezialität des Amtsmagiers schwächen. Sie sollten daher nicht eingesetzt werden, wenn einer der Spieler einen solchen Charakter spielt.

BASISVERSION AUS DEM FINSTERLAND GRUNDBUCH

ZAUBER ABWEHREN

Reaktion, eine Hand

Man würfelt eIN + Zaubern. Um einen Zauber abzuwehren, muss man das verwendete Magiespezialmanöver besitzen. Trägt man eine Rüstung, verliert man so viele Würfel wie sie Behinderung hat.

Erleichterter kritischer Erfolg: Zauberkonter (Thaumaturgie)

ERSTE ALTERNATIVE

Man kann jeden Zauber abwehren, hat dabei aber zwei Würfel weniger als normal. Nur wenn man das entsprechende Spezialmanöver hat, kann man die volle Würfelzahl nutzen.

ZWEITE ALTERNATIVE

Man kann jeden Zauber mit der vollen Würfelzahl abwehren. Wenn man das entsprechende Spezialmanöver hat, erhält man zwei Würfel mehr.

Diese Variante schwächt Magier und macht Zaubersprüche weniger wirksam.

DRITTE ALTERNATIVE

Die Magiespezialmanöver aus den folgenden Listen können sich gegenseitig abwehren. Besitzt man also das Spezialmanöver "Luftmagie", kann man Naturmagie, Tiermagie und die Magie der Erlenherren abwehren. Genauso kann man von den anderen Arten von Magie abgewehrt werden. Dabei verwendet man die Regeln aus dem Grundbuch.

- Luftmagie, Naturmagie, Tiermagie, Magie der Erlenherren
- Feuermagie, Beherrschungsmagie, Illusionsmagie, Magie der Drachen
- Wassermagie, Schattenmagie, Wahrnehmungsmagie, Magie der Salamander
- Erdmagie, Geistermagie, Telekinese, Magie der Trolle
- Alchemistenmagie, Betörungsmagie, Heilungsmagie, Todesmagie