

Finsterland

NOCH NEUERE 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.

Die hier vorgestellten Machinae sind dermaßen ausgefallen, dass sie bei den meisten Menschen Verwirrung und sogar Abscheu auslösen. Es handelt sich dabei um experimentelle und sonderbare Apparaturen, viele von ihnen sind Einzelstücke. Ein Charakter, der sich dazu entscheidet, ein solches Gerät zu tragen, muss damit rechnen mit einigen Schwierigkeiten in sozialen Situationen fertig zu werden.

Abwerfbare Gliedmaßen (3 EP)

Der Sinn, seine Körperteile abwerfen zu können, mag sich nicht jedem erschließen. Dennoch, ist es dank dieser Machina möglich, durch Prothesen ersetzte Arme oder Beine von seinem Rumpf zu trennen. Die Prothesen werden so modifiziert, dass sie selbstständig zum Körper zurückkehren und sich auf Wunsch wieder anschließen.

Wirkung

Als Aktion oder Reaktion kann man sich automatisch aus einer Fesselung befreien. Man kann auch alle Effekte eines Ringangriffs beenden. Allerdings hat man in der folgenden Runde zwei Würfel weniger auf alle Handlungen, weil man erst warten muss, dass sich die Körperteile wieder anschließen.

Hat man mindestens zwei Gliedmaßen abgeworfen, zählt man als klein und erhält zwei Zusatzwürfel beim Verstecken, allerdings nicht wie sonst beim Ausweichen, weil man in seiner Bewegungsfreiheit eingeschränkt ist.

Austauschbarer Körper (9 EP)

Der Machinator oder die Machinatorin besitzt mehrere vollständige Machina-Körper, in die er oder sie sich einsetzen kann. Dadurch kann er oder sie ein völlig anderes Aussehen wählen.

Wirkung

Diese Machina ist eine Erweiterung der „Ganzer Körper“-Machina (siehe unten). Man benötigt diese Machina zuerst, bevor man den „Austauschbaren Körper“ nutzen kann.

Indem man einen anderen Körper nutzt, kann man sich als eine völlig andere Person ausgeben. Das führt dazu, dass man sechs zusätzliche Würfel hat, um andere Personen über seine Identität zu täuschen. Kennt die andere Person allerdings den anderen Körper, ist er wirkungslos. Es ist möglich, den Körper als Machina zu erkennen, indem man einen Erfolg auf eine (eWA+Aufmerksamkeit)-Probe erzielt.

Donnerstimme (6 EP)

Durch diese Machina erhält man eine gewaltig laute Stimme, die es erlaubt, ohrenbetäubende Rufe auszustoßen. Die Machina ersetzt den Hals der Person vollständig.

Wirkung

Man hat zwei Zusatzwürfel um Ziele einzuschüchtern, es sei denn, sie sind gehörlos.

Ganzer Körper (3 EP)

Aus welchen Gründen auch immer ersetzt diese Machina den gesamten Körper der Person. Von ihr bleiben nur das Gehirn und eventuell einige Organe über. Der Rest ist nunmehr mechanisch. Diese Machina ist ein schockierender Eingriff und hochgradig experimentell.

Wirkung

Durch diese Machina hat man Strukturpunkte statt Lebenspunkten. Man kann zusätzlich zu Erster Hilfe auch Reparaturen erhalten. Es ist möglich, den Körper als Machina zu erkennen, indem man einen Erfolg auf eine (eWA+Aufmerksamkeit)-Probe erzielt.

Gebärmutter (0 EP)

Während die meisten Machinae bei der Finsterländer Öffentlichkeit Mitleid oder Abscheu auslösen, verursacht diese Apparatur nur völlige Entgeisterung. Dabei ist die Maschine in der Lage, ein Kind von der Befruchtung der Eizelle bis zur Geburt am Leben zu halten und es zu versorgen. Machina-Gebärmutter sind bizarre Einzelstücke, die nur von den extremsten Prometheerinnen verwendet werden. Andererseits haben sie ein Sichtfenster.

Wirkung

Das ungeborene Kind hat acht Punkte Schutz.

Geheimfach (3 EP)

Dieses System ist vor allem für Spione und Geheimagentinnen interessant. Man kann damit einen recht großen Gegenstand sicher im eigenen Körper unterbringen, ohne dass er zu leicht entdeckt werden kann. Meistens müssen dazu andere Organe durch Machinae ersetzt werden.

Wirkung

Im Geheimfach kann ein ungefähr kopfgroßer Gegenstand untergebracht werden. Um ihn zu bemerken, muss ein (eWA+Aufmerksamkeit)-Wurf mit zwei Würfeln weniger gelingen.

Geschlechtsteile (0 EP)

In Anbetracht vieler schwerer Verletzungen im Unterleib während des Großen Krieges, machten sich einige Ingenieure und Ingenieurinnen an die Arbeit, um funktionale und sinnvolle Prothesen zu entwickeln. Trotzdem ist das kein Thema in der Öffentlichkeit.

Wirkung

Sie ermöglichen es dem Träger oder der Trägerin, selbst zu entscheiden, ob er oder sie fruchtbar sein will.

Gifthände (3 EP)

Ebenso wie bei versteckten Waffen ist es bei dieser Machina völlig unrechtfertigbar, warum es sie gibt. Die Apparatur dient dazu, andere Personen zu vergiften. Möglicherweise wird sie von Geheimdiensten verwendet.

Wirkung

Führt man einen unbewaffneten Angriff durch, kann man dem Ziel ein verfügbares Gift verabreichen. Dieses muss ihm ab der nächsten Runde widerstehen.

Kameraauge (3 EP)

Es ist grundsätzlich möglich, in ein Machina-Auge auch eine Kamera einzubauen. In der Praxis muss man allerdings auch Platz für das Aufzeichnungsmedium schaffen. Im Endeffekt handelt es sich um eine höchst experimentelle Maschine, die auch ein wenig seltsam wirkt.

Wirkung

Man kann alles Gesehene Revue passieren lassen und die aufgezeichneten Bilder auch anderen zeigen.

Thaumisches Sensorium (9 EP)

Bei dieser Machina wird ein hochpräzises Thaumoskop in die Stirn des Charakters eingesetzt. Dadurch erlangt er die Fähigkeit, Schwankungen und Felder der Magie wahrzunehmen.

Wirkung

Das Sensorium gibt zwei zusätzliche Würfel bei Versuchen, Magie und magische Gegenstände und Wesen zu entdecken. Man erhält auch zwei Zusatzwürfel bei Versuchen, Zaubersprüchen auszuweichen oder zu widerstehen.