

# Finsterland

## DOKTOR WILLEM HOEVEN

Ein Gegenspieler für Finsterland  
von Georg Pils

Doktor Willem Hoeven ist ein wandernder Arzt, der mit seinem Wagen im gesamten Finsterland unterwegs ist, um Leute zu kurieren und ihnen seine Wundermittel zu verkaufen. Unglücklicherweise ist der Mann ein Betrüger, der vielleicht einmal wohlmeinend war, aber mittlerweile auf Profit und Anerkennung aus ist.

Leider gehört er nicht zu den einfachen Quacksalbern, die sonst ihr Unwesen treiben, denn sein Elixier ist keineswegs ungefährlich. Sie enthält eine außergewöhnlich hohe Konzentration an Thaumonium, die zwar für die Konsumenten nicht giftig ist, aber ihre magische Sensibilität massiv erhöht. Dadurch können spontan magische Fähigkeiten manifestiert werden und sogar Dämonen in die Wirklichkeit vordringen.

Der Doktor ist sich der Probleme seiner Taten nicht bewusst oder verschließt absichtlich die Augen. Das liegt auch daran, dass er in Begleitung eines Dämons unterwegs ist, der alles unternimmt, um Hoeven zu täuschen. Er versorgt den Doktor auch mit neuem Thaumonium, das er aus den Körpern der Leute gewinnt, die das Elixier zu sich nehmen.

So ziehen die beiden ihre Spur durch das Finsterland und hinterlassen Chaos, Verzweiflung und Tod. Gleichzeitig gibt es auch immer wieder Menschen, die vom Doktor geheilt werden, und dann sein Loblied singen.

Die Autoritäten kümmern sich wenig um den Quacksalber, vor allem, weil er großzügig an die Behörden und Gendarmen „spendet“, um in Ruhe ordinieren zu können. Er hält sich auch eher im Hintergrund und beackert die abgelegenen Dörfer. Großstädte vermeidet er. Doktor Hoeven ist sehr aufmerksam bei der Arbeit, beim ersten Anzeichen ernsthafter Probleme flieht er.

### AUSSEHEN

Willem Hoeven ist ein mittelgroßer Mann unbestimmbaren Alters. Am ehesten würde man ihn auf Mitte dreißig schätzen. Er hat kurze blonde Haare, einen Schnurrbart und Kinnbart und ein freundliches, offenes Gesicht. Sein Lächeln ist ansteckend und seine Stimme ist freundlich und vertrauenserweckend. Hoeven trägt üblicherweise einen praktischen, aber eleganten Anzug, wenn er ordinert trägt er dazu oft einen weißen Kittel. Er hat ein Stethoskop und ein Thermometer bei sich, auch andere medizinische Geräte sind in Griffweite. Trotz seines seltsamen Geschäftsmodells ist er eigentlich ein kompetenter Arzt, der seine Wunderheilungen wohl nicht nötig hätte.

Die langjährige Thaumonium-Exposition hat ihn verändert. Auf seinem Rücken haben sich seltsame Muster gebildet, die aus einer anderen, helleren Haut entstehen und sich ständig ändern. Er hat Angst, dass sie sich eines Tages auf sein Gesicht ausbreiten werden.

Erzprofessor horroris causa Larzuigogmabralf ist der Dämon, der Hoeven in menschlicher Gestalt begleitet. Er besteht aus neun Kegeln, die um einen Bund Karotten und ein Winkelmaß kreisen. Dazu verströmt er ständig einen sanften Veilchenduft. Als Mensch ist die Kreatur ein kleiner, älterer Mann mit kräftigem Körperbau, der diskret die Details der Arbeit erledigt. Er trägt graue Hosen und ein einfaches beiges Hemd, dazu einen blauen Arbeitsmantel. Er ist allerdings innen hohl, was man auch unter Umständen bemerken kann, wenn man in seinen Mund oder seine Ohren schaut. Aus diesem Grund bleibt Larzuigogmabralf eher im Hintergrund.

## FÄHIGKEITEN

Doktor Willem Hoeven

Quacksalber Bedrohung 40

ST	4	effektiv	0	Athletik	2		
GE	5	effektiv	1	Aufmerksamkeit	3	Initiative	5
IN	7	effektiv	3	Einschätzen	3	Angriff	Skalpell – 3 Würfel: Schaden – 1W6
WA	6	effektiv	2	Koordination	2		Säure – 2 Würfel: Schaden – 1W6
CH	7	effektiv	3	Überzeugen	3	Parade	-
WK	6	effektiv	2	Verstecken	2	Ausweichen	3 Würfel
Lebenspunkte	13	□□				Rüstung	-
Magiepunkte	20					Magieresistenz	8

### Besondere Regeln

**Abgeklärt:** Der Doktor ist immun gegen Angst.

**Fluchreflexe:** Verliert Hoeven einen Tod-Punkt, kann er als freie Handlung sofort drei Felder vom Angreifer wegziehen.

**Magische Saturierung:** Hoeven ist so mit Thaumonium vollgesogen, dass Zauber regelrecht von ihm abperlen. Sprüche gegen ihn wirken mit drei Erfolgen weniger. Bleiben keine Erfolge über, wirkt der Spruch gar nicht.

**Notarzt:** Doktor Hoeven hat insgesamt 6K Würfel bei Versuchen, andere zu heilen.

**Rasiermesserscharf:** Treffer mit dem Skalpell ignorieren zwei Punkte Schutz.

**Säurewurf:** Wenn Hoeven einen Angriff mit einer Phiole voll Säure macht, greift er alle Ziele außer ihm selbst im gleichen Feld an. Man kann diesem Angriff nur ausweichen. Er verursacht am Anfang der nächsten Runde des Ziels noch einmal vier Punkte Schaden. Schutz darf normal abgezogen werden.

Der Säurewurf hat kurze Reichweite (1 Feld).

### Soziale Manöver

**Versprechen der Heilung:** Doktor Hoeven hat vier zusätzliche Würfel bei Versuchen, kranke Leute von etwas zu überzeugen.

**Freundliches Gesicht:** Man benötigt zwei zusätzliche Erfolge, um Hoevens wahre Intentionen zu erkennen.

**Schnelle Flucht:** Wird er durchschaut, kann sich der Doktor blitzschnell aus dem Staub machen. Er verliert dabei einen Tod-Punkt, ist aber sofort auf der Flucht und bald in Sicherheit.

**Thaumoniumverseuchung:** Wer sein Mittel konsumiert, verliert ab dann zwei Würfel bei Versuchen, Larzuigomabralfs Fähigkeiten zu widerstehen.

Erzprofessor horroris causa Larzuigomabralf

Dämon 3 Bedrohung 40

ST	7	effektiv	3	Athletik	1		
GE	6	effektiv	2	Aufmerksamkeit	2	Initiative	5
IN	5	effektiv	1	Einschätzen	2	Angriff	Kegel – 5x2 Würfel: Schaden – 1W6
WA	5	effektiv	1	Koordination	2		
CH	4	effektiv	0	Überzeugen	2	Parade	Kegel – 3x2 Würfel
WK	4	effektiv	0	Verstecken	4	Ausweichen	1 Würfel
Lebenspunkte	20	□				Rüstung	4
Magiepunkte	14					Magieresistenz	4

### Besondere Regeln

**Abgeklärt:** Der Dämon ist immun gegen Angst.

**Hohl:** Der Dämon hat vier Punkte Schutz gegen Schusswaffen.

**Kegelwirbel:** Als Attacke kann der Dämon die Kegel herumkreisen lassen und alle Ziele innerhalb eines Feldes mit vier Würfeln angreifen. Jedes Ziel wehrt für sich ab und kann parieren.

### Soziale Manöver

**Ahnungslosigkeit:** Ziele innerhalb von drei Feldern (kurzer Reichweite) des Dämons müssen beim ersten Kontakt eine Probe auf (eWA+Einschätzen) mit zwei Erfolgen bestehen. Gelingt das nicht, werden sie sehr ruhig und beeinflussbar. Ihre Einstellung zum Doktor wird vertrauensvoll und zugeneigt.

**Tarnung:** Der Dämon erscheint als harmloser älterer Mann. Er hat vier Zusatzwürfel, um seine Verkleidung aufrecht zu erhalten.

#### VERBÜNDETE

Der Doktor wird oft von einzelnen Personen begleitet, die ihm aus Dankbarkeit helfen und ihn regelrecht vergöttern.

#### ABENTEUERIDEEN

- Die Charaktere stoßen auf eine Ortschaft, die seltsam zwischen den Sphären gefangen scheint. Als sie sie näher untersuchen, stellen sie fest, dass ein Teil in der Vergangenheit vor Hoevens Ankunft existiert.
- Der Doktor ist versehentlich auf ein wichtiges Heilmittel gestoßen. Dann ist er verschwunden. Die Gruppe muss ihn aufspüren und das Mittel bekommen.
- Hoeven sucht die Charaktere auf, um um Hilfe zu bitten. Irgendwie scheint sein Körper ihm nicht mehr zu gehorchen und er hofft, dass sie ihm helfen können, bevor er endgültig die Kontrolle verliert. Allerdings hat sich die Thaumoniumkonzentration in ihm so erhöht, dass er tatsächlich eine Bedrohung darstellt.