

Warlock

Hexenkrieger, Geißel der Sterblichen

In den verlassenen Ruinen und den geheimen Winkeln der stählernen Königreiche keimen im Laufe der Jahre die düsteren Gedanken und Pläne derer, die sich die Hexenkünste zu Eigen gemacht haben. Um den Klauen der rastlosen Dunkeltöter und grausamen Ketzerrichter zu entgehen, ziehen sich einzelne Hexen und Hexenmeister in ihre Verstecke zurück um von dort aus die gefährlichen Ebenen des Abyss zu erkunden. Nur die mächtigsten von Ihnen vermögen die Schrecken und Strapazen der unteren Höllen-Kreise zu überleben. Dort unten, tief verborgen in den lang vergessenen Winkeln einer dämonischen Bibliothek, schlummert das uralte Wissen der Warlocks, der legendären Hexenkrieger die während des letzten Kataklysmus ganze Dämonenheere befehligten. Wem es gelingt, die ungeheuerlichen Bibliothekare zu überlisten und die schwarzen Bücher zu entziffern, hat von nun an Zugriff auf die Lektionen des Warlock.

„Ach Sigune, mein Augensterne, oh große Sigune, Hexenbrennerin von Vargoth, eben noch in meinen Armen, jetzt liegst du im Staub und windest dich. Das soll nicht sein, ich kann es nicht mit ansehen. Komm, ich reiche dir meine Hand.“

- Warlock Justos von Pestende, nach der Enthüllung seines wahren Gesichts.

Peinhand

Voraussetzung: Hexerei 2

Kosten: 2KP

Es braucht eine harte Hand um die Schergen und Diener zu bändigen mit denen sich der Hexenmeister umgibt. Die Peinhand ist Waffe, Werkzeug und Symbol des Warlock.

Für den Einsatz von 2KP beschwört der Hexenkrieger schwarze wirbelnde Energien mit purpurnen Einschlüssen, die den rechten Unterarm und die rechte Hand wie ein Handschuh umschließen und sich dann muskelartig verhärten. Entlang der Elle wachsen knöcherne Dornen, auf dem Handrücken bildet sich ein Auge voller infernalischem Leuchten und die Finger enden in nadelspitzen und stahlharten Krallen. Die Dornen und Krallen verursachen 2W10T Schaden im waffenlosen Kampf.

Dieses direkt aus der Hölle gewonnene Werkzeug verleiht seinem Träger einen Bonus von +5 auf die Fertigkeit Foltern. Sogar Dämonen spüren und fürchten die mit der Peinhand verursachten Schmerzen. Feinmanipulationen sind mit der Peinhand nicht möglich. Die Peinhand zu beschwören oder verschwinden zu lassen dauert 2 Aktionen.

„Ihr hohen Herren, ich bin erfreut, das Ihr meiner Einladung zu einem Gedankenaustausch gefolgt seid.“

- Justos von Pestende lässt seine Falle für die Adligen zuschnappen

Aura des tödlichen Willens

Voraussetzung: Hexerei 3, Zauber Duell des tödlichen Willens

Kosten: 3KP pro Runde

Die tödlichen Gedanken des Warlock sind nicht länger an das Fleisch gebunden. Er entfesselt seinen eisernen Willen und duelliert sich mit allen Feinden innerhalb seiner Reichweite (30m) gleichzeitig. Hierfür braucht er keine Zauberprobe abzulegen. Genau wie im Zauber „Duell des tödlichen Willens“ beschrieben, wird eine entgegengesetzte Willenskraftprobe für jeden einzelnen Gegner abgelegt und der Schaden durch die Differenz ermittelt. Auch hier addiert der Charakter seine halbe Stufe in Hexerei zur Probe hinzu und alle beteiligten Charaktere und NSCs können normal handeln.

„Du kannst mich nicht besiegen! Du beleidigst mich und unsere Zuschauer! Siehe, deine eigene Brut schützt mich vor deinen jämmerlichen Versuchen!“

- Namenloser Warlock-Gladiator der Dämonen-Arena „Siebter Kreis“, im Kampf gegen den bisherigen Champion Arichelex

Abyssrüstung

Voraussetzung: Hexerei 3

Kosten: 1KP

Der Hexenkrieger zapft dämonische Energien aus dem Abgrund an um seinen Leib zu schützen. Wird er von einem Angriff getroffen, erscheint am betroffenen Körperteil ein Stück magischer Rüstung aus den Fratzen niederer Dämonen, die den Hieb abfangen.

Die Abyssrüstung muss für jeden Angriff einzeln und spontan aktiviert werden und hat einen PS in Höhe der Stufe des Warlock in Hexerei. Sie schützt nicht vor Angriffen mit heiligen Waffen oder Zaubern des Lichtaspekts, ist jedoch kumulativ zu anderer getragener Rüstung.

„Jeder Fluchtversuch ist sinnlos!“

- Justos von Pestende beim Sturm auf die Kornkammern Haldrads von Dorgond

Arkaner Fernschlag

Voraussetzung: Hexerei 8

Kosten: 2KP

Der Warlock nutzt seine Macht um die Entfernung zwischen sich und seinem Gegner mühelos zu überbrücken. Er führt einen normalen Nahkampfgriff gegen den VW eines für ihn sichtbaren Ziels innerhalb von 40m Reichweite aus und legt all

seine Zauberkräfte in den Hieb. Vor dem Opfer öffnet sich gleichzeitig ein Portal ins Abyss, aus dem für die Dauer dieses Augenblickes ein Abbild seiner Waffe oder Faust hervor stößt. Dieses besteht aus wirbelnder schwarzer Energie mit purpurnen Einschlüssen und teilt den gleichen Schaden aus wie sein Vorbild. Anstelle des Stärkebonus wird hier die Stufe in Hexerei auf den Schaden addiert. Trägt der ausführende Charakter gleichzeitig die Peinhand oder den Langen Arm des Abyss, so erscheint auch deren Abbild, jedoch in monströs großer Ausführung (G), was beim Angriff einen Bonus von +2 gewährt. Mit dieser Lektion lassen sich keine Berührungszauber durchführen.

„Rache! Ich würde meinen rechten Arm dafür geben, eine Armee von Dämonen gegen die verfluchten Stählernen Königreiche führen zu können.“

„Darrüber lässt ssich reden, muhahahaarr!“

- Hexenmeister Justos von Pestende im Zwiegespräch mit Exiriozoran, einem Gesandten des Abyss

Der lange Arm des Abyss (Hexerei, Ritual)

Eigenschaft/Grad: Will/13

MW/Widerstandswert: 25/-

Kosten: 10 EP und ein Unterarm (eigener)

Zeitaufwand: 10 Stunden

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: permanent

Effekt: Im Zuge dieses grausamen Rituals entrichtet der Hexer einen hohen Preis indem er Leib und Seele in das Ritual einfließen lässt. Er entfernt einen seiner eigenen Unterarme ab dem Ellenbogen abwärts und gibt das Gliedmaß einem Dämon oder Wildtier zu fressen. In den folgenden qualvollen Stunden wächst dem Charakter der grobschlächtere chitingepanzerte Arm eines Höllengenerals, gespickt mit gemeinen Dornen an der Elle und scharfen Nagelmessern an den Fingern. Das böse rote Auge des Dämons blickt interessiert vom Handrücken in die Welt der Sterblichen.

Der neue Unterarm hat die gleichen Eigenschaften wie in der Lektion „Peinhand“ beschrieben, mit folgenden Zusätzen:

Von nun an kann der Hexer den Arm des Abyss als Zauberkraft +2 einsetzen (nicht kumulativ mit anderen Hexerei-Foki) und bis zu 10 KP darin speichern.

Der Arm wird versuchen seinen Träger nach und nach zu überwuchern und ihn letztendlich ganz zu verschlingen um dem Höllengeneral, der dem Warlock „seine Hand gereicht hat“, eine eigene fleischliche Hülle auf Kreijor zu verleihen. Jedes Mal, wenn der Charakter einen kritischen Fehlschlag bei einer Zauberprobe würfelt, wird nicht mehr auf der Fehlschlagtafel der Effekt ermittelt, sondern eine der fünf übrigen Trefferzonen seines Körpers durch das Körperteil des Höllengenerals unter grässlichen Schmerzen ersetzt.