

# Finsterland

## TECHNISCHE MAGIE

von Georg Pils dank einer Inspiration von Sarah Lange

Grundsätzlich verbietet die Profane Konvention die Nutzung von Zauberkräften für Dinge des täglichen Lebens. Die Magischen Universitäten nehmen zwar zur Kenntnis, dass es viele Magier und Magierinnen mit diesen Regeln nicht besonders genau nehmen, aber prinzipiell ist es undenkbar, solche Methoden offiziell zu unterrichten. Stattdessen wird dieses Wissen eher in den Studentenverbindungen unter der Hand vermittelt.

Technische Magie ist die Weiterentwicklung der Haushaltsmagie. Man konzentriert sich nicht mehr auf triviale Probleme wie schmutziges Geschirr oder dreckige Toiletten, sondern versucht, die besonderen Möglichkeiten der Magie zur Überwindung wissenschaftlicher und technischer Schwierigkeiten zu nutzen. Damit kommt es automatisch zur Konfrontation mit den Universitäten. Diese unternehmen alles, um diesen Missbrauch der traditionellen Künste zu bekämpfen. Sie intervenieren bei der Amtsmagie, um akademische Magier und Magierinnen, die diesen Weg gehen, verhaften und verurteilen zu lassen und schüren öffentlich Ängste vor der unprofessionell gehandhabten und somit gefährlichen Zauberkunst.

Auf der anderen Seite sind die technischen Hochschulen und die naturwissenschaftlichen Universitäten ebenso wie die Unternehmen von den Möglichkeiten der Zauberkunst begeistert. Sie versuchen, diese Anwendungen zu entkriminalisieren und die Chancen der Magie in Wirtschaft und Technik hervorstreichend. Leider gibt es immer wieder tragische Unfälle, die klar machen, dass ein behutsamer Umgang mit dieser Kunst unverzichtbar ist.

In diesem Artikel werden vier neue Magiespezialmanöver vorgestellt. Sie können von jedem Charakter genutzt werden, der die „Zaubern“-Fähigkeit besitzt. Innerhalb der Spielwelt sollte man sich allerdings nicht bei der Verwendung dieser Fähigkeiten erwischen lassen, da man sonst große Schwierigkeiten riskiert. Insbesondere für akademische Magier kann die technische Magie das Ende der Karriere und die öffentliche Demütigung bedeuten.

## BERNSTEINMAGIE

Die Bezeichnung dieser Art der Zauberkunst geht auf den Ursprung des Wortes „Elektrizität“ zurück. Sie ist die älteste Form der technischen Magie und wurde von Angus von Geyern angedacht. Jenseits seiner ersten Überlegungen ergab sich lange Zeit nichts Weiteres, da Elektrizität bestenfalls als Spielzeug oder Kuriosität gesehen wurde. Erst mit der einsetzenden Industrialisierung wurden von Geyerns Randnotizen in tatsächliche magische Methoden umgesetzt. Die Bernsteinmagie nutzt die Prinzipien der Elektrizität. Jene, die sie praktizieren, verändern sich langsam. Sie werden zunehmend energischer, bis sie so wirken, als wären sie ununterbrochen gereizt.

### **Mindere Fähigkeit:**

**Glühen:** Der Magier kann elektrische Energie durch seine Hände fließen lassen.

Man kann Glühlampen mit der Hand zum Leuchten bringen und Drähte durch Berührung aufheizen. Dadurch kann man keinen Schaden auslösen. Die Leuchtkraft entspricht den technischen Grenzen der Lampe. Leitet man zu viel Strom durch sie durch, geht sie kaputt.

**Energie:** MP: 1 Reichweite: Nahkampf Wirkung: -

Indem man mehr der eigenen magischen Energie aufwendet, kann man auch komplexere Maschinen betreiben.

Ist man beim Zaubern erfolgreich, kann man ein elektrisches Gerät, das man berührt, mit Strom versorgen. Der Zauber hält, solange man den Gegenstand berührt und jede Runde einen Magiepunkt aufwendet. Bei großen oder riesigen Maschinen sind mehr Magiepunkte pro Runde notwendig, je nach Einschätzung des Spielleiters. Dieses Manöver kann eingesetzt werden, um elektrische Geräte zu überladen. Pro Runde kann man 1W6 Strukturpunkte Schaden ohne Schutz verursachen. Es kann allerdings nicht im Kampf als Angriff eingesetzt werden.

Durch diesen Spruch kann man auch Telegraphen, Telephone und Differenzmaschinen mit der Kraft der Gedanken steuern und die Informationen, die so ausgetauscht werden, mitbekommen. Allerdings sind diese manchmal verschlüsselt.

**Therapie:** MP: 2 Reichweite: Nahkampf Wirkung: -

Durch den Einsatz elektrischer Ströme kann man die Selbstheilungskräfte aktivieren und die Leistungsfähigkeit erhöhen.

Ein alliiertes Ziel dieses Zaubers kann augenblicklich seine normale Heilung durch Schlaf erhalten. (Normalerweise entspricht das der Stärke des Charakters.) Zusätzlich erhält es einen zusätzlichen Würfel auf eine Handlung bis zum Ende der nächsten Runde des Magiers.

**Entladung:** MP: 3 Reichweite: Nahkampf Wirkung: -

Die Zauberin zapft die Energieversorgung einer Maschine an und macht sie dadurch schwerfälliger.

Dieser Spruch betrifft nur Gegner aus Metall, Maschinen und Personen, die Machinae verwenden. Gelingt der Zauber, verliert das Ziel zwei Würfel auf alle Handlungen, solange es sich im selben Feld wie der Charakter befindet oder bis die Szene endet. (Je nachdem, was zuerst eintritt.) Besitzt es Machinae, kann es diese nicht verwenden und so deren Sonderregeln nicht einsetzen. Das Ziel kann allerdings trotzdem normal handeln. Es werden nur Spezialfähigkeiten durch Machinae blockiert.

Die „Elektrische Abschirmung“ (Machina) reduziert den Effekt auf einen Würfel.

**Schmerz:** MP: 4 Reichweite: Nahkampf Wirkung: -

Das Ziel erleidet einen schmerzhaften elektrischen Schock.

Schadenszauber mit Nahkampfreichweite, Schaden 2W6+2 und Bonusschaden IN. Durch den Angriff wird das Ziel zu Boden geworfen und verliert seine nächste Aktion, Reaktion oder Bewegung nach seiner Wahl. Metall-Ziele erleiden doppelten Schaden.

**Elektrisches Feld:** MP: 5 Reichweite: - Wirkung: Eine Runde je Erfolg

Eine knisternde Halbkugel um den Charakter wehrt heranfliegende Geschosse ab.

Der Zauber hält für eine Runde pro Erfolg. Fernkampfangriffe von außerhalb des Feldes, die gegen Figuren darin gerichtet sind, müssen mindestens einen kritischen Erfolg erreichen, um zu treffen. Andernfalls werden sie abgelenkt. Stattdessen treffen sie ein gültiges Ziel in einem Nachbarfeld nach Wahl des Magiers. Der Angriff zählt, als wäre er mit zwei Erfolgen weniger durchgeführt worden. Wird die Zahl der Erfolge so auf null oder weniger reduziert, fällt das Geschoss zu Boden, ohne Schaden anzurichten.

Das elektrische Feld schützt alle Figuren in ihm, unabhängig davon, ob sie mit dem Zauberer verbündet sind oder nicht. Das Feld hilft nicht gegen magische Angriffe.

## DAMPFMAGIE

Mit der Erfindung der Dampfmaschine wurde klar, dass dieser Form der Energieerzeugung die Zukunft gehört. Die technischen Magier machten sich daran, die Methoden der traditionellen Zauberkunst zu kombinieren, um ähnliche Effekte zu erreichen. Dabei wurde ihnen bewusst, dass die neu entwickelte Dampfmagie auf allen vier elementaren Zaubermethoden aufbaute. Dieses Ergebnis führte zu einigen Kontroversen: War es möglich, die an sich als nahezu unvereinbar gesehene magischen Künste zu verschmelzen?

Erst nach Jahren der Debatte einigte man sich darauf, dass die Unterschiede zwischen den verschiedenen Konzepten der Magie zwar massiv waren, es aber einzelne Überschneidungen gab. Genau dort findet sich die Dampfmagie. Unmittelbar darauf machten sich die Forscher und Forscherinnen auf die Suche nach Überschneidungen zwischen anderen Zauberkünsten.

Dampfmagier gelten als hochnäsiger und abgehoben. Ihre Sonderstellung innerhalb des magischen Spektrums bestätigt sie in ihrer Weltsicht.

### **Mindere Fähigkeit:**

**Widerstand:** Wer sich mit Dampfmagie beschäftigt, muss lernen, mit extremem Druck und großer Hitze umzugehen. Man kann diese Fähigkeit als Aktion einsetzen. Bis zum Ende seiner nächsten Runde nimmt man halben Schaden durch Feuer, Hitze und Explosionen.

**Dampfsprung:** MP: 1 Reichweite: - Wirkung: -

Der Zauberer schießt heißen Dampf aus seinen Händen und Füßen oder lenkt Dampf in der Umgebung um, um sich in die Luft zu schleudern.

Der Charakter führt einen Sprung aus, der ihn so viele Felder weit trägt, wie er Erfolge erreicht. Für drei Erfolge kann er auch in der Luft bleiben und von dort aus in der nächsten Runde erneut zaubern, sich bewegen oder eine andere Aktion setzen. Die dabei aufgewandten Erfolge zählen nicht für die Weite des Sprungs. Endet die Wirkung des Zaubers, während man in der Luft ist, fällt man zu Boden.

**Hochdruck:** MP: 2 Reichweite: Nahkampf Wirkung: Eine Runde je Erfolg

Die Magierin erhöht den Druck in einer in der Nähe befindlichen Dampfmaschine.

Durch diesen Spruch wird die Leistungsfähigkeit einer Dampfmaschine oder eines dampfbetriebenen Fahrzeugs für eine Runde pro Erfolg erhöht. Der Zauber schirmt die Maschine ab, damit sie nicht beschädigt wird, allerdings sollte man dem Gerät eine Szene zur Erholung geben, nachdem es derart überlastet wurde. Es sollte auf jeden Fall mit einem Sicherheitsventil ausgestattet sein.

Durch die Überladung erhöht sich die Geschwindigkeit des Fahrzeugs um zwei Punkte. Hat die Maschine einen Stärke-Wert, steigt dieser auch um zwei Punkte. Wer einen Machina besitzt und von diesem Zauber betroffen wird, erhält für die Dauer seiner Wirkung zwei Zusatzwürfel auf körperliche Aktionen. Er nimmt allerdings am Ende der Szene vier Schadenspunkte ohne Schutz.

**Sirene:** MP: 3 Reichweite: Lang Wirkung: -

Der Zauber entfesselt einen ohrenbetäubenden Pfiff, der durch Mark und Bein geht.

Alle Charaktere in Reichweite, deren Gehör ungeschützt ist, und alle Maschinen verlieren für den Rest der Szene einen Würfel auf alle Aktionen. Wird Erste Hilfe geleistet, endet der Effekt vorzeitig. Der Zauber betrifft magische Wesen nicht. Man kann mit drei Erfolgen Glas in Reichweite zerspringen lassen. Panzerglas benötigt fünf Erfolge. Es ist möglich, Personen in der Umgebung als freie Aktion zu warnen.

**Dampfhammer:** MP: 4 Reichweite: Kurz Wirkung: -

Der Magier schleudert einen schweren Gegenstand mit gewaltiger Wucht auf seine Gegner. Alternativ kann er auch Dampfleitungen in der Umgebung nutzen, um einen Angriff durchzuführen.

Schadenszauber mit kurzer Reichweite, Schaden 2W6+4 und Bonusschaden IN. Durch den Angriff wird das Ziel so viele Felder weit in eine Richtung nach Wahl des Magiers geschleudert, wie dieser im Zaubern-Wert hat. Es kann eine Probe auf (eGE+Koordination) mit mindestens so vielen Erfolgen machen, um sich abzufangen. Jeder Erfolg reduziert die Distanz um ein Feld. Es ist nicht möglich, sich weniger als null Felder weit zu bewegen.

**Dampfwolke:** MP: 5 Reichweite: Kurz Wirkung: Eine Runde je Erfolg

Plötzlich beginnen Gegner in der Nähe grundlos zu dampfen. Die Luft wird schnell undurchsichtig und schneidend.

Durch diesen Zauber nehmen alle Gegenstände mit Strukturpunkten in Reichweite am Anfang jeder Runde so viele Schadenspunkte ohne Schutz oder Magieresistenz, wie der Charakter im Zaubern-Wert hat. Maschinen verlieren einen Würfel auf alle Aktionen, solange der Zauber sie betrifft. Verlieren sie durch die Korrosion einen Tod-Punkt, erhöht sich der Würfelabzug um eins. Menschen verlieren während der Wirkung einen Würfel auf Fernkampfangriffe. Der Schaden dieser Angriffe sinkt um den Zaubern-Wert des Magiers. Diese Effekte sind nicht kumulativ.

## MAGNETISCHE MAGIE

Die genaue Funktionsweise des Magnetismus wird im Finsterland bis jetzt nicht verstanden. Man kennt zwar die Phänomene, kann aber nicht erklären, wie sie zustande kommen. Die magnetische Magie ist dabei keine Hilfe. Sie ist ein Spielfeld aller Arten von Esoterikern, Okkultisten und Sonderlingen, die keineswegs den hohen Ansprüchen der Ingenieure und Ingenieurinnen entsprechen.

Die Praktiker und Praktikerinnen der magnetischen Magie erlangen durch ihre Techniken einen tiefen, wenn auch unklaren Einblick in die Zusammenhänge des Universums. Das führt dazu, dass viele von ihnen ein wenig abgehoben und verträumt wirken.

### **Mindere Fähigkeit:**

**Nordung:** Der Charakter entwickelt ein natürliches Empfinden für das Magnetfeld der Welt.

Durch diese Fähigkeit kann man sich als Aktion zwei Zusatzwürfel für alle Orientierungsversuche innerhalb von drei Runden nehmen.

**Mesmerismus:** MP: 1 Reichweite: - Wirkung: -

Durch die Wirkung des persönlichen Magnetismus manipuliert der Benutzer sein Ziel.

Gelingt der Zauber, sinkt die Zahl der benötigten Erfolge, um ein Ziel zu überzeugen, um eins. Pro zwei Erfolge nach dem ersten sinkt die Zahl weiter um eins. Der Effekt wirkt bis zum Ende der nächsten Runde des Magiers.

**Langsamkeit:** MP: 2 Reichweite: Kurz Wirkung: Eine Runde je Erfolg

Das Ziel scheint am Boden festzukleben. Es schafft es nur langsam, sich fortzubewegen.

Das Ziel des Zaubers kann seine Bewegung für die Wirkungsdauer nicht mehr einsetzen, um sein Feld zu verlassen. Stattdessen muss es auf die Aktion oder Reaktion zurückgreifen. Es kann während dieser Zeit nicht sprinten oder springen. Ziele aus Metall und Fahrzeuge können auch ihre Reaktion nicht dazu einsetzen, um ihr Feld zu verlassen.

**Resonanz:** MP: 3 Reichweite: Nahkampf Wirkung: Eine Szene

Mit einem Blick analysiert der Charakter das Innenleben seines Ziels.

Durch diesen Zauber kann die Magierin durch Wände und in Dinge und Lebewesen sehen. Dadurch erhält sie zwei Zusatzwürfel bei Versuchen, Dinge zu bemerken und Krankheiten und Defekte zu diagnostizieren.

**Störung:** MP: 4 Reichweite: Kurz Wirkung: Eine Runde je Erfolg

Der Magier erzeugt ein Störfeld, das die Verwendung von elektrischen Geräten erschwert.

Der Zauber betrifft alle Felder in Reichweite. Innerhalb des Bereichs werden elektrische Leitungen unterbrochen.

Dadurch ist es nicht möglich, zu telegraphieren oder zu telefonieren. Zusätzlich können Gegenstände, die Elektrizität benutzen, nicht verwendet werden. Der Spruch löscht auch Speicherungen in Differenzmaschinen und blockiert magnetische Instrumente wie Kompass. Er betrifft Machinae nicht.

Ungewöhnlicherweise hat der Zauber auch einen Effekt auf Magier. Solange sie im Wirkungsbereich sind, müssen sie zwei zusätzliche Magiepunkte aufwenden, um einen Spruch zu wirken. Diese Magiepunkte haben keinen Effekt und müssen gezahlt werden, um die normale Wirkung des Zaubers zu erreichen. Sie können nicht resorbiert werden. Der Charakter selbst wird von diesem Zauber nicht betroffen. Er kann andere nicht davon ausnehmen.

Während dieser Zauber wirkt, zählen alle Ziele innerhalb des Wirkungsradius, als wären sie aus Metall.

**Abstoßung:** MP: 5 Reichweite: Nahkampf Wirkung: Eine Runde je Erfolg

Wer sich der Zauberin nähert, wird von einer unsichtbaren Macht weggeschoben.

Alle Charaktere, die sich im selben Feld wie die Figur befinden, verlassen dieses augenblicklich als freie Handlung. Wer das Feld nicht verlassen möchte, muss eine Probe auf (eST+Athletik) mit einem Erfolg bestehen. Diese Probe muss am Anfang der Runde des Widerspenstigen wiederholt werden. Dabei steigt die benötigte Zahl der Erfolge immer um eins. Die Figur selbst wird davon nicht betroffen.

Wer das Feld während der Wirkung des Zaubers betreten will, muss eine Aktion und Bewegung aufwenden und die Probe wie oben bestehen, wobei die Zahl der benötigten Erfolge Runde für Runde steigt.

Der Effekt des Zaubers kann sowohl auf den Charakter als auch auf unbewegliche Gegenstände gesprochen werden.

Man kann mehrere solche Abstoßungsfelder zu erschaffen. Wird eine Figur zwischen zwei Abstoßungsfeldern eingeklemmt, erleidet sie am Anfang jeder ihrer Runden vier Schadenspunkte ohne Schutz. Sie verliert ihre Aktion, Reaktion oder Bewegung nach ihrer Wahl.

## PHYSIKALISCHE MAGIE

Die physikalische Magie gilt unter den technischen Magiern als die einfache, zugängliche und praktische Methode. Wer sich damit beschäftigt, erreicht schnell Erfolge und muss sich nicht mit esoterischem Gewäsch herumschlagen. Die entsprechenden Unterlagen kursieren als Abschreibvorlagen an vielen Universitäten und Hochschulen. Gleichzeitig versucht die Amtsmagie, diese Techniken unter Kontrolle zu halten. Da man damit die Grundprinzipien der Wirklichkeit ziemlich ramponieren kann, soll ihre Verwendung strenger Kontrolle unterliegen. Sie fürchtet auch, dass die nicht von den Universitäten erfassten Magier-Amateure das Militärische Konkordat verletzen könnten. Das Letzte, was das Finsterland braucht, sind magisch und militärisch hochgerüstete Truppen. Physikalische Magier gelten als geerdet und diszipliniert. Sie wirken fast ein wenig überangepasst.

### **Mindere Fähigkeit:**

**Takt:** Die Magierin erkennt die mechanischen Zusammenhänge im Universum. Sie spürt den Rhythmus der Welt. Man hat perfektes Taktgefühl, was zwei Zusatzwürfel beim Musizieren und beim Verstehen von Mechanismen gibt.

**Konsequenz:** MP: 1 Reichweite: - Wirkung: -

Der Zauberer nutzt seine magischen Fähigkeiten, um Zufälle und Störungen zu beseitigen.

Für jeden Erfolg darf man in dieser und der folgenden Runde bei einem Würfel ein Ergebnis von 5 oder 6 als Erfolg zählen. Dieser Zauber kann auch auf andere Ziele innerhalb von kurzer Reichweite angewandt werden.

**Reibung:** MP: 2 Reichweite: Mittel Wirkung: eine Szene

Durch die Wirkung der Magie steigt die Reibung in einer Apparatur in der Nähe.

Der Zauberer wählt einen Gegenstand aus. Dieser wird schwerer zu benutzen und mechanisch unzuverlässig. Jedes Mal, wenn ihn jemand verwenden will, darf der Spieler des Zauberers eine Probe mit einem Würfel machen. Gelingt ein Erfolg, scheitert die Aktion des Benutzers. Die Handlung findet statt, hat aber keine Wirkung. Will man einen großen Gegenstand betreffen, braucht man drei Erfolge auf die Zaubern-Probieren. Ein riesiger Gegenstand benötigt sechs Erfolge darauf. Reaktionen sind weiter möglich und können nicht verhindert werden. Ist der Gegenstand sehr einfach zu verwenden (zum Beispiel ein Knüppel), kann der Spielleiter festlegen, dass der Zauber wirkungslos ist.

**Exaktheit:** MP: 3 Reichweite: Mittel Wirkung: eine Szene

Die Zauberin nutzt ihre Fähigkeiten, um eine Aktion punktgenau zu lenken.

Der Spruch entfernt für den Rest der Szene alle Abzüge bei Handlungen, bei denen ein technisches Spezialmanöver eingesetzt wird. Für jeden Erfolg kann man als freie Handlung einen anderen Charakter in Reichweite in dieser Szene bei einer Aktion mit zwei Würfeln unterstützen. Das kann für sämtliche Handlungen außer Kampfhandlungen eingesetzt werden (Angriff, Parade, Ausweichen).

**Masse:** MP: 4 Reichweite: Mittel Wirkung: -

Dieser Spruch zerreibt das Ziel langsam. Die Brutalität ist erschreckend.

Schadenszauber mit mittlerer Reichweite, Schaden 2W6+2 und Bonusschaden IN. Wer von diesem Zauber getroffen wird, verliert ab jetzt am Anfang jeder seiner Runden zwei Lebenspunkte ohne Schutz oder Magieresistenz, bis Erste Hilfe geleistet wird oder die Szene endet. Gegner mit Strukturpunkten, große und riesige Ziele verlieren stattdessen vier Punkte pro Runde ohne Schutz oder Magieresistenz, bis sie repariert werden.

**Beschleunigung:** MP: 5 Reichweite: Nahkampf Wirkung: eine Runde je Erfolg

Die magische Macht durchströmt das Ziel und verleiht ihm unglaubliche Energie.

Setzt das Ziel eine Bewegung ein, kann es sich drei Felder weit bewegen. Für jedes durchquerte Feld erhält es vier Lebenspunkte oder Strukturpunkte zurück. Versucht es, auszuweichen, erhält es so viele Zusatzwürfel wie der Zaubern-Wert des Magiers. Sein Nahkampfschaden erhöht sich ebenfalls um diesen Wert. Wird das Ziel allerdings während der Wirkung des Zaubers von einer Attacke getroffen, steigt der Schaden des Angriffs um zwei Punkte. Diese können nicht durch Schutz oder Magieresistenz verhindert werden.