

# Finsterland

## MODERNE MAGIE

von Georg Pils

Nachdem die technischen Magier die Profane Konvention gründlich ausgehöhlt hatten, begann man immer mehr neue Varianten arkaner Methoden zu erforschen. In der Zeit von Finsterland 80 gibt es also schon eine Reihe von sehr abgehobenen Formen der Zauberei. Diese werden hier vorgestellt.

Magische Traditionalisten bereitet das Übelkeit. Die wissenschaftlichen Magier ignorieren die Bedenken. Warum auch nicht? Solange es funktioniert, sollte man sich nicht zurückhalten.

Die hier gelisteten Magiespezialmanöver können in der Finsterland 80-Spielwelt verwendet werden. Sie können mit Zustimmung der Spielleitung auch in anderen Spielwelten genutzt werden.

## CLARSINISCHE MAGIE

Bei der Erforschung der Eigenschaften des Clarsiniums wurde festgestellt, dass dieses Material in der Lage ist, magische Energien zu transportieren. Folgerichtig begannen magische Forscher damit, mystische Energien in Clarsiniumstäben zu bündeln. Schließlich entwickelte man Techniken, mit denen diese Effekte durch Zauberkräfte repliziert werden konnten.

Clarsinische Magie ist hell und bunt. Sie ist aufdringlich und wirkt für viele Menschen störend. Ihre Benutzer scheinen eher von sich eingenommen zu sein und wirken sehr selbstsicher.

### Mindere Fähigkeit:

**Transparenz:** Durch Magie wird Materie mit clarsinischen Eigenschaften durchtränkt.

Als Aktion oder Reaktion kann man einen Gegenstand durchsichtig machen. Die Größe des Gegenstandes richtet sich nach der Zahl der Erfolge auf einen (eIN+Zaubern)-Wurf. Pro Erfolg kann ein ungefähr handballgroßer Teil durchsichtig werden. Durch diesen Zauber werden Dinge nicht unsichtbar. Sie sind immer noch erkennbar, nur kann man durch sie durchsehen. Der Zauber kann nicht im Kampf angewandt werden. Er hält bis zum Ende der Szene, bis der Zauberer ihn beendet oder bis er erneut durch den Magier gesprochen wird.

**Blitzlichter:** MP: 1 Reichweite: Kurz Wirkung: -

Rund um den Charakter flackern und zischen Lichter in allen möglichen Farben.

Dieser Spruch betrifft alle Ziele in Reichweite, wobei die Zauberin einzelne Personen durch eine Warnung ausnehmen kann. Jedes betroffene Ziel darf eine Probe auf (eWA+Aufmerksamkeit) machen. Erreicht es gleich oder mehr Erfolge als die Magierin beim Sprechen des Zaubers, ist es nicht betroffen. Ansonsten macht es sofort eine Bewegung in ein zufälliges, angrenzendes Feld als freie Handlung.

**Lichtwandlung:** MP: 2 Reichweite: Mittel Wirkung: Eine Szene

Der Zauberer wandelt kinetische Energie in Licht um.

Als Reaktion kann der Zauberer die Energie eines Angriffs in Reichweite in einen Lichtblitz umwandeln. Dieser Effekt kann aktiviert werden, nachdem der Schaden des Angriffs ermittelt wurde. Für jeden Erfolg beim Zaubern sinkt der Schaden des Angriffs um einen Punkt. Werden so vier Schadenspunkte oder mehr umgewandelt, gibt es einen Lichtblitz, der allen Zielen (Freund oder Feind) innerhalb eines Feldes einen Würfel auf ihre nächste Aktion nimmt. Der Magier selbst ist davon nicht betroffen. Werden mehr als acht Schadenspunkte umgewandelt, betrifft der Lichtblitz alle Ziele in kurzer Reichweite.

**Lichtschwert:** MP: 3 Reichweite: - Wirkung: Eine Szene

Die Magierin lässt ein Schwert aus Licht in ihrer Hand erscheinen.

Die Waffe wird einhändig geführt. Sie kann nur von ihr verwendet werden. Sie kann damit wahlweise auch mit (ST+Zaubern) angreifen und mit (WA+Zaubern) parieren. Die Waffe bleibt eine Szene lang da, dann verschwindet sie. Sie hat folgende Werte:

Name	T	P	S	BS	I	Hände
Lichtschwert	+0	+0	2W6	ST	-	1

Das Lichtschwert ignoriert sechs Punkte Panzerung. Werden damit Waffen pariert, sind diese danach unbrauchbar, bis sie repariert werden. Bei bewaffneten Gegnern wird der Schaden auf 1W6 gesenkt. Sie können keinen Bonusschaden machen. Unbewaffnete Gegner nehmen zusätzlich vier Schadenspunkte. Nur Lichtschwerter können andere Lichtschwerter parieren, ohne beschädigt zu werden.

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

Aus den Händen des Zauberkundigen schießen wilde, bunte Lichter.

Schadenszauber mit mittlerer Reichweite, Schaden 2W6 und Bonusschaden IN. Pro Punkt in Zaubern kann ein Ziel gewählt werden. Ein Ziel kann nur von einem Lichtstrahl angegriffen werden. Überschüssige Strahlen verfallen. Wer von einem Lichtstrahl Schaden nimmt, verliert zwei Punkte Schutz bis zu einem Minimum von null.

**Lichtbrechung:** MP: 5 Reichweite: Lang Wirkung: Eine Runde je Erfolg

Der Magier verzerrt den Weg des Lichts in seiner Umgebung.

Wer einen Fernkampfangriff innerhalb der Reichweite des Zaubers durchführen will, verliert pro durchquertes Feld einen Trefferwürfel. Dasselbe gilt für Versuche, versteckte Dinge oder Personen zu entdecken. Der Effekt dieses Zaubers ist offensichtlich. Der Magier kann einzelne Personen aus dem Effekt ausnehmen.

## STEINERNE MAGIE

Durch die Verbreitung tarasischer Speichersteine kamen Magier bald auf die Idee, diese zu manipulieren und für ihre Zauberei zu nutzen. Die Speichersteine werden durch die Infusion mit Kahesterstrauchextrakt aktiviert und können große Mengen an Informationen behalten und verarbeiten. Im Rahmen der Untersuchungen an diesen Artefakten machte man einige wichtige Entdeckungen über die Natur des Gedächtnisses. Folgerichtig ist es möglich, mit dieser Magie die Erinnerungen von Menschen zu beeinflussen. So eine Zauberkunst steht massiv unter Verdacht, für unlaute Zwecke verwendet zu werden. Aus diesem Grund wird ihre Verwendung so strikt wie möglich reguliert.

Magier, die sich damit beschäftigen, tendieren zu einem ruhigen, vorsichtigen Auftreten und wirken oft besorgt. Man erahnt eine gewisse Unsicherheit hinsichtlich ihres Bildes der Wirklichkeit.

### **Mindere Fähigkeit:**

**Lektüre:** Arbeitet man viel mit Speichersteinen, ist es angenehm, deren Sprache zu lernen.

Durch diesen Zauber kann man den Inhalt unverschlüsselter Speichersteine durch bloße Berührung begreifen. Man erhält zwei zusätzliche Würfel beim Entschlüsseln solcher Informationen.

**Stabilisierung:** MP: 1 Reichweite: Nahkampf Wirkung: Eine Runde je Erfolg

Als magischer Ingenieur ist man immer wieder mit zerfallenden Strukturen konfrontiert. Dank dieses Zaubers kann man Zeit gewinnen.

Pro Erfolg kann man einem steinernen Gegenstand mit Strukturpunkten eine Runde lang sechs Punkte zusätzlichen Schutz gewähren. Er heilt am Ende der Runde des Zauberers doppelt so viele Strukturpunkte, wie dieser Zaubern hat. Hat der Gegenstand keine Strukturpunkte (zum Beispiel eine Brücke, über die die Charaktere müssen), wird er pro Erfolg für eine Runde stabilisiert. Große Gegenstände benötigen drei Erfolge pro Runde, riesige brauchen sechs.

**Steuerung:** MP: 2 Reichweite: Mittel Wirkung: Eine Runde je Erfolg

Die Magierin greift in die Denkabläufe des Speichersteins ein.

Dieser Spruch erlaubt es dem Magier, die Programmierung eines Speichersteins zu verändern. Dabei können vorhandene Instruktionen verändert oder gelöscht werden. Neue Instruktionen einzuspielen, benötigt jeweils einen zusätzlichen Erfolg. Am Ende der Wirkung des Zaubers springen die Instruktionen wieder zurück. Dieser Zauber kann nicht auf Colloditi angewendet werden.

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

Mit einer Berührung lässt die Zauberin Stein zerbrechen und zerbersten.

Schadenszauber mit Nahkampfreichweite, Schaden 2W6+6 und Bonusschaden IN. Der Zauber betrifft nur Ziele aus Stein. Er wirkt auch gegen tarasische Wandelsteine. Ein von diesem Zauber betroffenes Ziel verliert seine nächste Aktion, Reaktion oder Bewegung nach dessen Wahl. Verursacht der Zauber mehr als zwölf Schadenspunkte nach Magieresistenz, kann der Magier einen Teil des Ziels abspalten und ihn zu einem unabhängigen, kleineren Duplikat unter seiner Kontrolle machen. Dieser abgespaltene Gegenstand existiert bis zum Ende der Szene und zerfällt dann endgültig. Er hat drei Würfel weniger als das Original bei allen Proben, hat zwölf Strukturpunkte und handelt am Ende jeder Runde. Selbstverständlich funktioniert dieser Effekt nur, wenn das Ziel von sich aus Handlungen setzen konnte.

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

Erinnerungen in Speichersteinen sind anfällig. Werden sie plötzlich von Magie durchdrungen, können sie zerfallen. Das gilt auch für Menschen und andere vernunftbegabte Wesen.

Schadenszauber mit kurzer Reichweite, Schaden 2W6 und Bonusschaden IN. Das Ziel verliert zwei Würfel auf seine Handlungen bis es eine Aktion, Reaktion und Bewegung innerhalb einer Runde aufwendet, um sich wieder zu konzentrieren. Solange dieser Effekt anhält, kann das Ziel nur ausweichen und seinen obersten Angriff einsetzen, wenn es mehrere zur Verfügung hat. Wird der Zauber außerhalb des Kampfes verwendet, vergisst das Ziel seine aktuelle Handlung und tut stattdessen diese Runde nichts.

**Verändern:** MP: 5 Reichweite: Mittel Wirkung: Zwei Szenen

Steine sind keineswegs so fest gefügt, dass sie nicht mit der Kraft der Magie verformt werden könnten.

Der Spruch verändert die Form von Steinen nach den Wünschen des Zauberers. Es ist auch möglich, Steine zu verbinden oder aufzuteilen. Die Größe der veränderbaren Steine hängt von der Zahl der Erfolge ab. Normalerweise genügt ein einziger Erfolg. Große Ziele brauchen drei Erfolge, riesige brauchen sechs. Der Zauber kann nicht im Kampf verwendet werden. Wird er allerdings vor einem Kampf gesprochen, kann er für die Dauer des Kampfes weiterwirken. (Man kann also Steine als Vorbereitung für einen Kampf verwandeln und diese dann während des Kampfes als Ablenkung oder Deckung verwenden. Hört er auf zu wirken, verwandelt sich der Stein wieder in seine ursprüngliche Form zurück. Die Wirkung des Spruchs kann auch vorzeitig beendet werden.

## SPHÄRISCHE MAGIE

Die grundlegende Bestätigung des Matteischen Sphärenmodells führte zu einem größeren Verständnis der Wirklichkeit. Gleichzeitig begann man sich für die Unschärfen und Unklarheiten der Wirklichkeit zu interessieren. Die Sphärenmagie ist das Ergebnis dieser Überlegungen. Sie manipuliert die anderen Sphären von der Tatsächlichen Sphäre aus und ist ein entscheidendes Werkzeug bei wissenschaftlichen Untersuchungen. In letzter Zeit erfreut sie sich auch bei abenteuerlicheren Persönlichkeiten einiger Beliebtheit. Das liegt an ihrer vielfältigen Einsetzbarkeit, aber auch an ihrer sonderbaren, die Wirklichkeit hinterfragenden Natur.

Sphärische Magier tendieren dazu, sonderbare Gesellen zu sein. Die Zauberkunst scheint in ihre Geister einzusickern und ihre Verbindung mit der Wirklichkeit zu schwächen.

### **Mindere Fähigkeit:**

**Sphärenlinse:** Geschulte Magier sind in der Lage, die Tatsächliche Sphäre auf mehreren Ebenen zu betrachten.

Der Zauberer ist in der Lage, Bewegungen in anderen Sphären als Aktion mit einer Probe auf (eWA+Zaubern) wahrzunehmen. Pro Sphäre Differenz zur aktuellen wird ein Erfolg benötigt. Wenn man also von der Tatsächlichen in die Ruhende Sphäre sehen möchte, benötigt man zwei Erfolge.

In die Magische Sphäre zu sehen, benötigt immer nur einen Erfolg.

**Sphärenklänge:** MP: 1 Reichweite: Mittel Wirkung: Eine Runde je Erfolg

Die Schwingungen der Sphären untereinander sind für vernunftbegabte Wesen mit starken Emotionen verbunden. Der Zauber verstärkt die Gefühle aller Ziele in Reichweite. Er betrifft Ziele mit Strukturpunkten nicht. Durch diesen Spruch verliert man zwei Würfel bei Versuchen, Manipulationen zu durchschauen und sich zu beruhigen. Die Töne sind zwar befremdlich, aber auch faszinierend.

**Sphärensprung:** MP: 2 Reichweite: Kurz Wirkung: -

Unter gewissen Bedingungen ist die Reise durch andere Sphären schneller als durch die Wirklichkeit. Die Zauberkundige kann sich so von einem Ort zum anderen teleportieren.

Durch diesen Zauber ist es möglich, sich an einen anderen Ort in Reichweite zu bewegen, ohne die Felder dazwischen zu durchqueren. Mit einem Erfolg ist ein Punkt in kurzer Reichweite möglich. Man kann auch für drei Erfolge mittlere Reichweite erreichen und mit sieben sogar lange. Allerdings müssen die Reichweiten vor dem Zaubern angesagt werden. Erreicht man dann mindestens einen Erfolg, schafft aber die Probe nicht, verschwindet man zwar, taucht aber nicht wieder auf. Man muss erst den Zauber erneut sprechen, um in die Wirklichkeit zurückzukehren. Andernfalls wird man am Ende der Szene wieder „ausgespuckt“. Man verliert dabei die Hälfte der noch verfügbaren Magiepunkte. Gelingt die ursprüngliche Probe nicht, ist der Zauber normal misslungen. Man kann mit diesem Zauber auch Orte anzielen, die man nicht sehen kann, solange man genau weiß, wo sich diese befinden. Sich in andere Personen oder Gegenstände hineinteleportieren, ist mit hoher Wahrscheinlichkeit für alle Beteiligten tödlich. Die Entscheidung darüber liegt beim Spielleiter.

**Sphärische Duplikation:** MP: 3 Reichweite: Nahkampf Wirkung: Eine Runde je Erfolg

Der Zauberer bildet einen Gegenstand aus einer anderen Sphäre nach oder zieht ihn aus anderen eventuellen Wirklichkeiten hervor.

Durch diesen Zauber kann der Charakter einen vorhandenen Gegenstand exakt duplizieren. Große Gegenstände benötigen drei Erfolge pro Runde, riesige brauchen sechs. Der Gegenstand verschwindet am Ende der Wirkungsdauer spurlos. Man kann damit keine Figuren verdoppeln. Einzigartige oder persönliche Gegenstände verursachen ein ungewöhnliches Gefühl bei Personen, die sie genau kennen. Das ermöglicht ihnen, als freie Reaktion einen Versuch zu unternehmen, die Täuschung zu erkennen.

**Verzerrung:** MP: 4 Reichweite: Kurz Wirkung: Eine Szene

Der Zauber lenkt die Wahrnehmung des Ziels über andere Sphären. Dadurch wird es verwirrt und eingeschüchtert. Das Ziel verliert auf seine Handlungen so viele Würfel, wie der Magier beim Zaubern-Wert hat. Es kann diesen Effekt für eine Runde unterbrechen, indem es entweder vier Lebens-, Struktur- oder Magiepunkte ausgibt.

**Sphärenruf:** MP: 5 Reichweite: Nahkampf Wirkung: Eine Szene

Die Magierin öffnet einen Durchgang in die Magische Sphäre und lässt eines der absonderlichen Wesen aus dieser Welt in die Wirklichkeit.

Das Monstrum erscheint im selben Feld und kämpft für die Zauberin. Es bleibt bis zum Ende der Szene da.

ST: 6	effektiv: 2	Athletik:	2	Initiative:	9
GE: 8	effektiv: 4	Aufmerksamkeit:	2	Angriff:	Berührung – 4 Würfel: Schaden – 1W6+2
WA: 7	effektiv: 3	Einschätzen:	-	Parade:	5 Würfel
WK: 1	effektiv: -3	Koordination:	2	Ausweichen:	4 Würfel
Lebenspunkte: 20		Überzeugen:	2	Rüstung:	-
Magiepunkte: -		Verstecken:	2	Magieresistenz:	8

#### **Besondere Fähigkeiten:**

Das Sphärenwesen kann als Aktion eine Wirklichkeitsverkrümmung loslassen. Das ist ein Angriff mit 7W, Schaden: 1W6, Bonusschaden: 8 und mittlerer Reichweite (6). Wer von der Krümmung betroffen wird, verliert vier Magiepunkte. Zusätzlich muss man als freie Handlung ein zufälliges Ziel im Nahkampf angreifen.

Sphärenwesen sind immun gegen Angst und K.O.

#### THAUMISCHE MAGIE

Durch die Erforschung des Thaumoniums wurde es möglich, die Mechanik der Magie selbst zu untersuchen. Die Magier, die sich damit auseinandersetzen, stellten fest, dass man die Grundprinzipien der Zauberei selbst kontrollieren kann. Thaumische Magie ist also die Magie der Magien. Man manipuliert dabei die Zauberkunst selbst.

Dieses Konzept ist ausgesprochen komplex und mühselig zu begreifen. Die meisten Studenten sind dankbar, dass die Vorlesungen dazu freiwillig sind und die Inhalte bei den Rigorosen nicht abgeprüft werden. Irgendwie scheint die Thaumische Magie jenseits der menschlichen Vorstellungskraft zu liegen. Die Experten müssen zu wenig verständlichen Analogien greifen, um sie zu erklären. Dennoch sind sich alle Beteiligten einig, dass in diesem Bereich der Schlüssel für ein völlig neues Verständnis der Magie liegt.

Vorläufig versucht man eher, die Thaumische Magie sicherer zu machen: Immerhin ist Thaumonium eine hochgefährliche Substanz, wenn sie stark konzentriert wird. Viele der Effekte, die diese Art der Zauberkunst nutzen, bauen auf den schwankenden Anhäufungen des magischen Elements auf.

Thaumische Magier sind oft sehr verkopfte Zeitgenossen, die dazu tendieren, sich von der Wirklichkeit abzukapseln und sich kompliziert ausdrücken.

#### **Mindere Fähigkeit:**

**Thaumische Mechanik:** Die Magierin begreift die Unbestimmtheit der Wirklichkeit.

Man hat ein Gefühl für Wahrscheinlichkeiten und Zusammenhänge, was zwei Zusatzwürfel beim Vorhersagen des Verhaltens von Menschenmassen und komplexen Maschinen gibt.

**Harte Strahlung:** MP: 1 Reichweite: Mittel Wirkung: Eine Runde je Erfolg

Der Zauberer aktiviert das Thaumonium in der Umgebung und entfesselt seine Energie.

Wer in Reichweite des Zaubers ist, erhält nur die Hälfte der Lebens- oder Strukturpunkte durch Heilung oder Reparatur zurück. Das betrifft auch die Heilung durch den Verlust eines Tod-Punktes.

**Unschärfe:** MP: 2 Reichweite: - Wirkung: -

Die magische Energie fließt rückwärts durch die Zeit und macht es schwierig, Ereignisse zu bestimmen.

Man kann nach einer Probe beschließen, stattdessen eine Münze zu werfen. Gelingt der Wurf, ist auch die Probe erfolgreich. Scheitert der Münzwurf, ist auch die Probe danebengegangen. Dieser Effekt kann bei jeder Probe verwendet werden, auch bei jenen die durch eine Handlung einer anderen Figur oder eines Gegners notwendig wurde, man kann allerdings nur eine Probe pro Runde beeinflussen.

Mit der nächsten Aktion muss der Zauberer dann diesen Spruch wirken. Gelingt das, steht das Ergebnis des Münzwurfes. Gelingt sie nicht, zählt das ursprüngliche Ergebnis. Dadurch kann es passieren, dass sich schon andere Handlungen ergeben haben. Bei diesen dürfen die Spieler der Figuren entscheiden, ob sie ihre eigenen Entscheidungen zurücknehmen wollen. Pro zurückgenommene Aktion, Reaktion oder Bewegung kann man vier Lebens-, Struktur- oder Magiepunkte zurückbekommen nach Wahl des Spielers. Diese Handlungen werden dann ersatzlos gestrichen.

**Thaumfokus:** MP: 3 Reichweite: Kurz Wirkung: Eine Runde je Erfolg

Die Zauberin verwendet die Prinzipien der Magie, um auch komplexere, riskantere Anwendungen zu ermöglichen. Durch diesen Zauber erhalten alle Ziele in Reichweite einen Bonus von zwei Würfeln auf Freie Magie für die Dauer der Wirkung. Gleichzeitig erhöhen sich die Kosten von Zaubern aus Spezialmanövern um zwei Magiepunkte.

**Thaumspaltung:** MP: 4 Reichweite: Mittel Wirkung: Eine Runde je Erfolg

Während die Thaumspaltung unter Laborbedingungen schwierig durchzuführen ist, kann sie im Feld mit magischen Methoden recht einfach ausgelöst werden. Das Problem ist die dramatische, schwer zu kontrollierende Kraft des Spruchs. Die Kettenreaktion ist gewaltig, braucht allerdings eine gewisse Zeit, bis sie einsetzt.

Schadenszauber mit mittlerer Reichweite, Schaden 1W6 und Bonusschaden IN. Der Spruch zielt nicht auf eine Figur, sondern ein Feld. Er betrifft alle Ziele im Feld. Weichen sie aus, verlassen sie dabei das Feld als freie Handlung. Am Anfang jeder Runde des Magiers löst der Spruch erneut Schaden aus. Der Schaden erhöht sich dabei um zwei Punkte. Dieser Bonus wird mit jeder folgenden Runde verdoppelt. Der Zauberer kann den Spruch als Freie Aktion beenden.

**Monstrosität:** MP: 5 Reichweite: - Wirkung: 2 Runden je Erfolg

Der Zauberer entfesselt die Kräfte der thaumischen Energie in sich und verwandelt sich in ein gewaltiges Monstrum. Er erhält +6 ST. (Er erhält dadurch 6 zusätzliche Würfel auf Nahkampfangriffe sowie +12 LP). Nach Ende der Wirkung verliert der Magier alle erworbenen Vorteile. Sollten dadurch seine LP auf 0 oder weniger fallen, erleidet er die entsprechenden Konsequenzen. Am Anfang jeder Runde heilt der Zauberer sechs Lebenspunkte. Alle Würfe auf eGE und eIN werden mit zwei Würfeln weniger durchgeführt.