

Tyll Zybura

Sammlung von Zaubervarianten

Eine Ergänzung zum Liber Cantiones

Stand: 5 Jan 03

Vorbemerkung: Das neue Modifikations- und Variantensystem erlaubt eine große Kreativität im Umgang mit bestehenden Zaubern, deshalb soll hier eine Sammlung von Ideen für solche Zaubervarianten angelegt werden. Zusendungen sind natürlich willkommen und werden gern aufgenommen!

Einige dieser Varianten wurden übrigens – teilweise mit anderen Werten – in den **Liber Cantiones Deluxe** aufgenommen, bei Dopplungen also nicht wundern.

Beachte: Jede Variante kann auch als Zauberspezialisierung behandelt werden, d.h. als eigenständige Formel. Diese ist u.U. einfacher zu erlernen, als die Variante (bei hohen Probenerschwernissen oder Mindest-ZfWs), der/die SpielleiterIn kann auf diese Weise also gezielt auch exotische Varianten als vollwertige (und separat zu erlernende) Zauber einführen.

Aeolitus Windgebraus (12)

- *Lieblicher Duft* (+5). Natürlich der Gegen-Effekt zur Variante *Übler Gestank* – warum sollte es nicht auch diese geben? Gerade unter Elfen dürfte sie verbreitet sein, oder bei den werten Collegae, denen der Muff in ihrer Bibliothek unangenehm ist... (Und bestimmt verfügt die Akademie zu Belhanka auch über ein Duftspender-Artefakt für ihre Latrinen!)

Animatio Stummer Diener (16)

- *Zauberreigen* (+7; ab ZfW 14). Die große Kür des ANIMATIO ist die Verzauberung mehrerer Objekte, die mittels Motoricus bewegt werden – man kann sich vorstellen, wie es die Einsatzmöglichkeiten des Zaubers potenziert, wenn der Zauberer nicht mehr daran gebunden ist, die Gegenstände manuell (also mit eigener Fingerfertigkeit) zu koordinieren...

Blick in die Gedanken (32)

- *Liebessinn* (+3; ab ZfW 11, nur in elfischer und heixischer Representation). Während der *Kampfsinn* den Zauberer mit den Aktionen des Gegners 'harmonisiert', tut die Variante *Liebessinn* desgleichen während des Liebespiels. Insbesondere die Töchter Satuaris wenden diese Variante gern an, um die Wünsche und Begierden

ihrer BettgenossInnen besser ausloten zu können – und den Einfluss, den sie derart ausüben können, sollte man nicht unterschätzen!

Gardianum Zauberschild (61)

- *Schild des Kriegers* (+5). Die Wirkung des GARDIANUM (entsprechend der gewählten Variante) kann Parallel zur INVERCANO-Variante *Silberschild* auf einen Kriegsschild gelegt werden und ist so unabhängig von der Position des Magiers. Der Kämpfer, dem der Zauber zugute kommt, muss dann allerdings den Schild rechtzeitig zwischen sich und den Zauber (oder seine Sekundäreffekte) bringen, was die übliche IN-Probe erfordert. Wird der Schild zerstört, erlischt auch der GARDIANUM. Theoretisch kann der Magier mit dieser Variante auch einen Schild im Sinne der FORTIFEX-Variante *Schimmernder Schild* für sich selbst herbeizaubern, allerdings ist dies wenig sinnvoll, da eine Zone viel wirkungsvoller bleibt.

Ignorantia Ungesehen (82)

- *Zone der Ignoranz* (+7). Der Zauber kann auf eine Zone von maximal $ZfP^*/2$ Schritt Radius gewirkt werden. Das Geschehen in dieser Zone ist für Außenstehende völlig uninteressant und wird kaum registriert. Der Zauber wirkt nicht mehr auf Beobachter, die in die Zone hereintreten (das kann leicht geschehen, ohne dass die betreffende Person sich etwas dabei denkt). Wird das

Geschehen jedoch sehr turbulent (Kampf, laute Geräusche, explodierende Feuerbälle ;-), sollte der Spielleiter einfach abwägen, wie wahrscheinlich die Aufmerksamkeit Unbeteiligter ist.

- *Langweiliges Ding* (+7; ab ZfW 11). Die Anwendung auf ein Objekt ist sehr schwer, da die Formel für die Eigenbezauberung gedacht war. Aber gerade die Verbreitung des WIDERWILLE UNGEMACH an den Akademien, die den IGNORANTIA vornehmlich erforschen (Rommylis, Bannakademie Fasar) hat eine entsprechende Variante ermöglicht. Der bezauberte Gegenstand wird nicht entdeckt, wenn nach ihm gesucht wird, wird die bekannte *Sinnenschärfe*-Probe + ZfP* fällig.

Leib des Windes (106)

- *Mit dem Wind in Sternenhöh.* Wie man sich so eine dermaßen unromantische und unelfische Zaubervariante ausdenken kann, ist mir wirklich schleierhaft! In der Luft herumstapfen... da kann ich nur bedauernd den Kopf schütteln. Ich bin ganz dezidiert dafür, diese Variante im Sinne des alten DSA3-Zaubers MIT DEM WIND zu verstehen: die Elfe kann wirklich fliegen und sich auch mit dem Wind bewegen (mit der genannten natürlichen GS bzw. maximal GS in Höhe der ZfP*)!

Lockruf und Feenfüße (109)

- *Treue Truhe* (+7). Der Gegenstand folgt dem Schelm für ZfP* in Stunden auf dem Fuße, wobei es nur bei normaler Wandergeschwindigkeit mithalten kann. Hängt der Schelm das Ding ab, so stromert es eine Weile in der Gegend herum, ärgert Kleingetier und erforscht neugierig seine Umgebung, macht aber keine Anstalten, den Schelm zu suchen – im Gegenteil könnte es sich beleidigt vor ihm verstecken! Kosten: 10 AsP.

Manifesto Element (112)

- *Permanenz* (+7). Die elementare Manifestation kann durch Aufwand eines permanenten Astralpunkts für immer fixiert werden. D.h. die elementaren Effekte bleiben so lange bestehen, wie ihnen das natürlicherweise möglich ist: ein Flämmchen brennt so lange (ohne Brennstoffbedarf), wie es nicht durch Wasser oder einen Luftzug verlöscht, eine Pflanze bleibt solange bestehen, wie sie nicht versickert, Eiskristalle schmelzen nur durch erhöhte Umgebungstemperatur. Unter idealen Bedingungen existieren diese Manifestationen also für immer.

Allerdings: Eine Knospe im Winter wird schnell erfrieren, genauso wie ein Gänseblümchen irgendwann verblüht und zu Staub zerfällt. Wasser wird irgendwann abgestanden oder gar faulig, wenn es nicht verdunstet. Ein Luftzug verweht natürlich quasi sofort, da ist es mit Permanenz nicht weit her – aber die manifestierte 'Luft' verschwindet eben nach Ablauf der Wirkungsdauer nicht wieder (was in luftdicht geschlossenen oder wasergefluteten Räumen nützlich sein kann, wo die Luft zwar durch Atmen verbraucht wird, aber nichtsdesto-

trotz eine Gnadenfrist vor dem Tod durch Erstickten/Ertrinken gewährt...).

Memorans Gedächtniskraft (115)

- *Gedächtniskraft stärken* (+5; ab ZfW 11). Der Zauberer kann mit dieser Variante dafür sorgen, dass ihm eine bestehende Erinnerung nicht verloren geht. Während der Wirkungsdauer muss er im Geiste das erinnerte Erlebnis/Gesicht/Schriftstück/Lied o.ä. Revue passieren lassen. Diese Erinnerung wird nicht verblassen, ist aber auch nie so gut und deutlich, wie das reale Geschehen es war.

Diese Variante ist extrem anfällig für Störungen und Konzentrationsfehler – die vor Augen geführte Erinnerung kann also leicht verfälscht und überlagert werden durch plötzliche Eindrücke, die während der Wirkungsdauer unbeabsichtigt die Aufmerksamkeit des Zauberers auf sich ziehen! Natürlich können so auch Wunschbilder oder Schreckensvorstellungen memoriert werden, die mit der Zeit von wirklichen Erlebnissen nicht mehr unterschieden werden können – man sollte also tunlichst vorsichtig bei der Anwendung dieser Variante sein...

Menetekel Flammenzeichen (116)

- *Fixierung* (+7; ab ZfW 11). Erlaubt eine dauerhafte Fixierung der Illusion an ihrem Ort: längstens für ZfP* Monate oder bis zur nächsten Sonnenwende. Kosten: 3 AsP pro angebrochenem Monat.

Diese Variante könnte man für die meisten anderen Illusionen ebenfalls einführen, die Kosten und Probenerschwerisse sollte man der Komplexität des Zaubers anpassen.

Motoricus Motilitich (118)

- *Astrale Kralle* (+5; ab ZfW 7). Die Variante *Verbiegen* lässt sich in Kombination mit einer Zauberdauerverkürzung auch im Kampf einsetzen, denn die ZauberkK = MU+CH des Zauberers ist gewaltig! Sie reicht in jedem Fall aus, um einen Gegner nachhaltig zu Boden zu schmettern oder ihn zu entwaffnen – wie ich finde ein äußerst stilvoller Kampfzauber für jene Spielermagier, die nicht gleich mit Feuerbällen werfen wollen oder können und trotzdem Wert auf Wehrhaftigkeit legen! Kosten: 5 AsP.

- *Große Faust* (+9; ab ZfW 11). Wie *Astrale Kralle* nur auf mehrere Gegner (bzw. deren Waffen, Schilde, oder Rüstungen). So lässt sich eine ganze Angreiferschar effektiv behindern! Kosten: 9 AsP.

- *Rote-und-Weiße-Kamele* (+3; ab ZfW 7). Erlaubt die telemanipulatorische Bewegung von Spielfiguren auf dem Brett für die Dauer eines Spiels (bzw. ZfP* Stunden). Kosten: 7 AsP. Ein Muss für jeden Belhankaner oder Khunchomer Magus!

Nihilogravo Schwerelos (122)

- *Dinge levitieren* (+5; ab ZfW 14). Modifikation: Zielobjekt (Einzelobjekt, Mehrere Objekte). Diese Variante befreit Gegenstände aus Sumus Griff, ohne weiteren Effekt auf ihre Umwelt. Wegen der Masseträgheit ist es jedoch immer noch gehörig schwer, z.B. einen großen Stein in Bewegung zu bringen oder gar gezielt zu steuern – für die Bücherkiste, die ins obere Turmgeschoss verfrachtet werden muss, reicht es aber allemal! Auch ein Rammbock kann so beispielsweise wesentlich effektiver gehandhabt werden, ohne dass er an Wucht und Wirkung auf ein Tor verliert... Sollen kleinere Gegenstände über längere Distanzen 'geworfen' werden, so muss der Zauberer sehr gut zielen (oder mit Motoricus nachhelfen), denn die Flugbahn des Objekts ist schnurgerade.

- *Personen levitieren* (+9; ab ZfW 14). Modifikation: Zielobjekt (Einzelperson). Diese Variante kann dabei helfen, einen verletzten Gefährten aus dem Gefecht zu bergen oder eine Kletterpartie besser zu koordinieren,

als das mit der (etwas lästigen) Schwerelosigkeits-Zone geht.

Silentium (153)

- *Psst!* (+5; ab ZfW 7). Die einleuchtendste Variante wurde im LC einfach weggelassen: die Wirkung gegen eine Einzelperson, welche nicht damit einverstanden ist! Ein patentes und wahrscheinlich sehr häufig gebrauchtes Mittel strenger Magister gegen Störenfriede unter den Novizen, oder die letzte Rettung der Helden, wenn ein Gardist sie bei seinem Oberst verpfeifen will... Auch könnte es in den Torbögen der Bibliothekseingänge diverser Magierakademien permanente SILENTIUM-Zauberzeichen geben, die jeden Besucher mit dieser Variante belegen und so für Ruhe sorgen. Die Wirkungsdauer muss beim Zaubern festgelegt werden, Konzentration ist dann nicht mehr erforderlich.