

WINDFEDERS ZAUBERBUCH

Eine Ergänzung zum Liber Cantiones

Stand: 3 Jan 03

In diesem neuen Zauberbuch sind die früher schon vorhandenen Zauber an das neue DSA4-Magiesystem angepasst, d.h. mit neuen Werten und einigen Varianten versehen worden.

ANIMATIO STUMMER DIENER

Einige Überlegungen zu seiner Anwendung

Formale Überlegungen

1) Interessanterweise gibt es keine Grenze für die Häufigkeit der Auslösung des Cantus', was bedeutet, daß die Bewegung innerhalb der Wirkungsdauer beständig fortgesetzt werden kann - theoretisch, denn der Magier muß den Spruch alle 10 Aktionen wieder auslösen (Wort oder Geste), was ein bißchen unpraktisch ist...

2) Die AsP-Kosten scheinen sich zunächst nur auf die Wirkungsdauer des Zaubers zu beziehen - doch zeigen praktische Forschungen, daß sie durchaus auch eine Abschätzung des Gewichts enthalten, das der zu bezaubernde Gegenstand haben darf: die magisch oktruierte Bewegung kann höchstens so viele Stein Gewicht bewegen, wie der Magier in der Lage ist, im Rahmen der Zaubergeste zu bewegen (nach vernünftiger Erwägung von Spieler und Meister). Auf ein in leerem Zustand verzaubertes Tablett kann der Magier also auch im Nachhinein noch ein Teeservice stellen oder ein Buch legen, ohne daß dies die Zauberbewegung des Tablett beeinflusst würde (denn dieses Gewicht hätte der Magus auch selbst noch tragen können). Nicht jedoch kann er derart aus einem einfachen Brett, Tablett oder Teppich einen schwebenden 'Aufzug' konstruieren, von dem er sich selbst bequemer ins oberste Stockwerk seines Turms tragen läßt - denn sein eigenes Gewicht hätte er sicherlich niemals all die Treppen hinaufschaffen können! (Doch läßt sich diese Beschränkung natürlich durch Kraft-Elixiere oder mechanische Hilfsmittel überwinden!)

3) Eine neue Variante könnte man einführen, mittels der es möglich ist, die Bewegung durch MOTORICUS zu erzeugen. Einleuchtenderweise potenzieren sich die erreichbaren ANIMATIO-Effekte dadurch!

Anwendungsmöglichkeiten

Neben dem im CC beschriebenen apportierenden Mantel finden sich in den Türmen auf ihre Reputation bedachter Zauberer zahlreiche weitere beeindruckende Spielereien. Z.B. das freundliche Silbertablett, das auf Befehl in der gemütlichen Sitzrunde von Platz zu Platz schwebt und Getränke anbietet. Für größere Empfänge kann zudem ein 'magischer Ausschank' eingerichtet werden, an dem man sich von emsig herumfliegenden Kellen und Löffeln, Kannen und Amphoren die Teller und Becher auffüllen lassen kann, ohne sich selbst bemühen zu müssen (die Koordinierung des Ausschanks wird üblicherweise von einem oder mehreren Zauberlehrlingen übernommen). Die sparsame Alternative zu einem reinemachenden

Luft-Dschinn wäre weiterhin ein fleißiger Staubbesen, der Zauberkugel und Leseputz, Bücherregale und Alchimistenküche in Windeseile abstaubt.

Auch für die Arbeit in der Studierstube ist der unsichtbare Diener höchst nützlich: gerade die schwersten Folianten nehmen auch den meisten Platz im engen Arbeitszimmer weg, weswegen man sie gern auf hohe Regale verbannt. Wenn man aber wie so oft etwas nachschlagen muß, läßt man das Buch auf ein Fingerschnippen hin zu sich hinunterschweben, auf ein zweites nimmt es wieder seinen Platz ein - so kann selbst der schusseligste Erzmagier seine Stube effizient in Ordnung halten (er muß sich nur erinnern, welches die richtigen Befehle für all die verschiedenen Bücher, alchemistischen Gerätschaften und Paraphernalien-Behälter waren...)! Recht, äh, praktisch ist es auch, wenn man nicht extra die Finger zum Umblättern bemühen muß, sondern das Buch diese lästige Aufgabe auf einen gemurmelten Befehl hin von allein erledigt...

Die Halle der Geistreisen zu Belhanka hat dagegen vor allem ausgefallene Anwendungen des MATERIALIA erdacht: so besitzt sie z.B. eine Reihe von Gondeln, die die Kanäle der Stadt mit hoher Geschwindigkeit durchpflügen können - und das ohne Ruderer! Allein ein Lenker muß im Heck die Steuerpinne halten (und in regelmäßigen Abständen den Auslöser des Zaubers ausrufen), weil das leichte Boot ansonsten einfach geradeaus hält... Auch nutzen die findigen Magi und Magae der Akademie ihre mechanischen Kenntnisse, um durch geschickt gewählte Übersetzungssysteme sogenannte 'rollende Treppen' für den Akademiebedarf zu realisieren, deren Bewegung mit Leichtigkeit einen oder gar mehrere Magier ein Stockwerk hinauf oder hinunter befördern kann!

Die Belhankaner üben sich ansonsten auch darin, mittels spezialisierter Anwendungen des Zaubers allerlei magotechnisches Spielzeug für die adeligen Familien der Stadt und des ganzen Lieblichen Feldes herzustellen. Der eigens für die Erforschung solcher Varianten eingerichtete Lehrstuhl für 'angewandte Automatik' wird an gelehrsameren Schulen teils belächelt, teils beschimpft, doch das schadet dem exzellenten Ruf der Akademie in Adelskreisen wenig. Standard'artefakte' aus der Akademie sind selbstbewegliche Puppentheater und Marionettenspiele, 'ewige' Kreisel, selbstaufziehende Uhrwerke, selbstfahrende Spielzeugkarren, automatische Glockenspiele und allerlei Arten von mehrteiligen Tiermodellen, die (eingermaßen) artgemäße Bewegungen (inklusive Fliegen) vollziehen - wobei die Produktion von Männchen machenden Stofftieren sicherlich eine Unterstellung der Spötter in ihren verstaubten Studienzimmern ist...!

Doch auch die Khunchomer Zauberschule hat einige Meister des MATERIALIA hervorgebracht und ihr Sinn für's Geschäft hat ihnen weitere lukrative Anwendungsmöglichkeiten des Zaubers erschlossen: es gehört nicht viel Kunst dazu, allerlei Gerätschaften des täglichen Lebens mit beschränktem Eigenleben zu erfüllen - die Kunst ist es, denjenigen zu finden, der bereit ist, für eine solche mögliche Erleichterung des Alltags einen Haufen Marawedis zu bezahlen. Und so finden sich im Khunchomer Handelshafen die Kontore reicher Compagnien, die es sich in der Hoffnung auf einen Marktvorteil durch größere Geschwindigkeit leisten, selbstfahrende Karren oder Lastkräne ohne Bedienung einzusetzen, von selbst aufrollendes Seil oder gar auf Befehl reffende Segel zu verwenden, Nachrichtenstationen einzurichten, zwischen denen fliegende Pergamenthülsen pendeln, oder schwere Sicherheitsriegel einzubauen, die ein Gebäude auf Geheiß und ohne weitere Hilfe von innen verschließen.

Hiermit sei die beispielhafte Liste der kunstfertigen Anwendungen dieser phantastischen Zauberei abgeschlossen - aber bitte zögert nicht, mir Eure eigenen Erfahrungen und Überlegungen zum MATERIALIA mitzuteilen, die diese Liste ergänzen könnten!

ARCANOGRAMMA TRIPLANAR

Probe: KL/KL/IN

Technik: Der Magier konzentriert sich auf das darzustellende Arcanogramm und spricht die Formel.

Zauberdauer: je nach Komplexität des Arcanogramms und Übung des Magiers in Illusionsmagie, mindestens jedoch 10 Sekunden

Wirkungsweise: Der Zauber erschafft eine ocular-phantasmagorische Struktur, die speziell geeignet zur Darstellung von abstrakten Objekten – insbesondere also geometrischen Figuren – und Systemen solcher Objekte in virtuellen Räumen ist. Dargestellt werden nur magisch-leuchtende grünliche Umrißlinien im Raum oder in der Ebene, die zwar verschieden eingefärbt, aber nicht mit farbigen Flächen gefüllt werden können, so daß die komplexen Darstellungen nie wirklichkeitsgetreu wirken (die Realitätsdichte ist sehr niedrig).

Kosten: 1 bis 2 ASP pro Spielrunde, je nach Komplexität und/oder Bewegung

Reichweite: ZfW/2 Schritt, das Arcanogramm darf höchstens 1 Raumschritt einnehmen

Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Wirkungsdauer. Mit Ausnahme der folgenden können die bei Auris Nasus Oculus im **LC** genannten Varianten nicht verwendet werden!

| *Flux-Arcanogramm* (+3; ab ZfW 7). Das Arcanogramm kann bewegt sein oder bewegte Einzelelemente beinhalten.

| *Großes Schaubild* (+3; bewegt +5). Die Gitterillusion kann auch in großen Maßstäben verwendet werden, z.B. um Architektur in Originalgröße abzubilden oder ausgedehnte Geländeschemata zu verwirklichen. Die Kosten steigen auf 3 AsP/SR.

| *Fixierung* (+11; ab ZfW 14). Das Arcanogramm kann von versierten Illusionisten auch dauerhaft (längstens ZfP* Monate oder bis zur nächsten Sonnenwende) an einem Ort fixiert werden, sei es als Schmuck, Wegzeichen oder ähnliches. Kosten: 5 AsP pro Monat. Diese schwierige Fixierung ist nur wegen der einfachen Struktur des Arcanogramma möglich, ein fixiertes Flux-Arcanogramm ist aber wohl ein wahres Kunststück, wenn überhaupt möglich...

Reversalis: Der Zauber wird aufgehoben.

Antimagie: Wie Auris Nasus Oculus.

Merkmal: Illusion

Komplexität: B

Repräsentationen und Verbreitung: Mag, Srl je 5 /// Die Formel ist wesentlich einfacher zu erlernen, als der klassische Auris Nasus, und deswegen verbreitete sie sich schneller auch an nicht-illusionistisch ausgerichteten Schulen. Allerdings ist der Arcanogramma vor allem für spezielle Anwendungen oder Spielereien zu gebrauchen, weswegen nicht alle Akademie überhaupt Interesse daran haben (s.u.).

Anmerkungen: Die Idee des ARCANOGRAMMA ist kürzlich aus einem Briefwechsel zwischen Methellessa ya Comari und dem Fasarer Illusionisten und Arithmantiker Ana Ishmehan ben Jadur hervorgegangen, welche die vorliegende Formel dann gemeinsam mit der Arcanophysikalischen Forschungsabteilung des Pentagrammatons zu Punin aus dem AURIS NASUS deduzierten.

Die Formel ist rein für forschungsdienliche Anschauungszwecke konzipiert und zugunsten größtmöglicher Handhabbarkeit und Ökonomie in ihren Wirkungsparametern beschränkt worden: Sie eignet sich hervorragend für die Anlage von räumlichen Diagrammen, z.B. zur Abbildung von Matrizen, Matrixkomplexen, Sphärenmodellen, arithmantischen und mathematischen Gleichungsräumen, sowie für die bewegte Simulation magischer Strömungen bei Zauberhandlungen oder in Thaumaturgischen. Dabei können drei der Seitenflächen des Arcanogramm-Raums als Bezugsebenen (entsprechend deren Schnittgeraden als Koordinaten-Achsen) verwendet werden. (Ein profaneres Anwendungsgebiet wurde sogleich von der Akademie Schwert und Stab zu Beilunk erschlossen, die nun ihre Studiosi in der Formel unterrichtet, um

virtuelle Einsatz- und Geländepläne entwerfen zu können; ein anderes wiederum von der Akademie der Erscheinungen zu Grangor, die angeblich verschiedene einschlägige Brettspiele mittels des Diagramma virtualisiert hat und mit ihrem poly-planaren Rote-Weiße-Kamele-Spiel eine regelrechte Mode in den spielbegeisterten Kreisen der magischen Gemeinschaft ausgelöst hat...)

Nicht geeignet ist die Formel hingegen für Illusionen, die lebensecht wirken sollen: Darstellungen von realen Objekten, geographischen Gegebenheiten oder gar Lebewesen erscheinen nur als Gitterstrukturen, sind daher nicht nur farblos und ohne Details, sondern wirken kantig und substanzlos. Geräusch- oder Geruchsimulationen sind überhaupt nicht möglich. Insgesamt ist das Arcanogramm also immer als Illusion erkennbar und täuscht niemanden – es wirkt im Gegenteil äußerst künstlich. Die Ausdehnungsbeschränkung wurde der ARCANOGRAMMA-These zur Reduktion des Kraftaufwandes bei gleichzeitiger Verlängerung der Wirkungsdauer induziert.

DESINTEGRATUS HEPTAGRAMM

Probe: MU/KL/KK + höchste MR + Anzahl der Dämonen und Geister

Technik: Der Magier deutet mit den gespreizten Fingern der linken Hand auf das dämonische Wesen und ruft die Formel

Zauberdauer: 7 Sekunden

Wirkungsweise: Dieser Zauber vernichtet dämonische Präsenzen und Geister innerhalb seiner Reichweite, indem er ihre magische Manifestationsstruktur – das heißt die Bindung an die Dritte Sphäre bzw. die 'Lebensenergie' der Wesenheit – pulverisiert. Gegen die radikale Austreibung wehren können sich Geister und mindere Dämonen nicht, Gehörnte würfeln eine Probe auf ihren RS bei deren Gelingen sie in der 3. Sphäre verweilen, allerdings deutlich geschwächt mit nur noch einem Drittel ihrer LE zum Zeitpunkt des Zaubers.

Der Zauber wirkt selbstverständlich nicht gegen Untote, sehr wohl aber gegen evtl. darin präsente Nephazzim. Auch in Gegenständen gebundene Minderdämonen aus der Domäne AGM und alle Arten dämonischer Besessenheiten werden von dem Zauber hinweggefegt – jedoch könnte das im letzteren Fall für die Besessenen durchaus schädliche Konsequenzen haben.

Kosten: 25 + höchste MR + Anzahl der Dämonen und Geister in ASP + (1W6 + die doppelte Anzahl eventueller Dämonenhörner) LeP

Reichweite: Ein Kegel von 7 Schritt Länge und maximal 2 Schritt Basisbreite

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmale: Dämonisch, Schaden

Komplexität: D

Repräsentationen und Verbreitung: Mag 1 /// Der DESINTEGRATUS HEPTAGRAMM wird nur an ausgewählte Magier im Kampf gegen die Schwarzen Lande unter strenger Geheimhaltung weitergegeben – und selbst für diese ist er nur ein letztes Mittel in größter Not, da die Kosten enorm und die Nebeneffekte der astralen Entladung unvorhersehbar sind. Die Vorsicht bei der Verbreitung resultiert auch aus der Sorge, daß die Dunkle Seite den Cantus auf Lebewesen hin modifizieren könnte, wenn ihr ersteinmal eine Variante des zerstörerischen DESINTEGRATUS PULVERSTAUB bekannt wird...

Spezielle und Meisterinformationen: Dieser fast selbstmörderische Zauber erzeugt einen gerichteten Astralsturm, der für alle magiebegabten Wesen innerhalb seiner Reichweite deutlich spürbar ist, auf andersphärische Entitäten jedoch verheerend wirkt. Offiziell ist dieser Zauber nur ein Gerücht, welches während des Tobrienkrieges auftauchte. Die wenigen verantwortungsvollen Zauberer, welche in die Kenntnis der Formel eingeweiht wurden, wissen jedoch, daß die als strenge Praktikerin bekannte Erzmagierin und Spektabilität der Akademie zur Magischen Rüstung in Gareth – Racalla von Horsen-

Rabemund - diesen Zauber in mehrjähriger Geheimerarbeit aus dem tulamidischen Cantus zur Verwandlung von Unbelebtem mittels einer großen Modifikation und in metaphorischer Transition deduziert haben soll. Daß die stellvertretende Convocata Prima der Weißen Gilde den Spruch tatsächlich von Sarim al Jabar, Spektabilitas der geheimnisvollen Bannakademie Fasar, quasi geschenkt bekommen hat, ist dagegen außer den beiden nur noch einer kleinen Handvoll weiterer Personen bekannt.

EISENKRALLE GEISTERHAND

Probe: MU/GE/KK

Technik: Der Magier streckt die Hand in greifender Geste nach dem Opfer aus.

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsweise: Der Zauber schleudert ein Gewirr von bläulich schimmernden Fäden, das sich um eines oder mehrere Gliedmaßen des Opfers wickelt und sie mit magischem Griff an der Ausführung ihrer Bewegung hindert. So kann ein herabsausender Schwertarm gestoppt, ein heraneilender Gegner kurzfristig aufgehalten oder ein Fluchtversuch verhindert werden. Mit dem Spruch können nur solche Bewegungen blockiert werden, die Kraftaufwand erfordern, nicht aber natürliche Bewegungen wie z.B. der Fall eines Körpers. Es können dem Opfer auch keine Bewegungen aufgezwungen werden. Dieses hat allerdings nach 1 Aktion einmalig die Chance, die kinetische Zaubervirkung mit einer Probe auf KK + ZfP* abzuwehren - die Minimalwirkung tritt also immer noch ein!

Kosten: 4 ASP pro KR

Reichweite: 7 Schritt

Wirkungsdauer: nach ASP-Einsatz, maximal ZfP* Aktionen

Reversalis: Keine Wirkung

Antimagie: Kann in einer Zone des BEWEGUNG STÖREN nur erschwert gesprochen werden und wird durch diesen Zauber aufgehoben.

Merkmale: Telekinese, Eigenschaften

Komplexität: C

Repräsentationen und Verbreitung: Mag 3, Dru(Mag) 2 /// Die EISENKRALLE wurde schon während des Orkenkrieges an der ungemein kreativen Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana in Zusammenarbeit mit der Halle der Antimagie zu Kuslik entwickelt - angeblich haben sich aber auch Experten aus der Halle der Metamorphosen zu Kuslik und der Akademie der Geistreisen zu Belhanka beteiligt. Schließlich weist die Formel Parallelen zu so vielfältigen Zaubern wie GLIEDERSCHMERZEN, PLUMBUMBARUM und BEWEGUNGEN STÖREN auf, aber eventuell auch zu MOTORICUS (Variante *Fesselfeld*) und REVERSALIS [GEWANDTHEIT].

Die Akademie zu Gareth (ex Beilunk) hat angeblich spöttisch nachgefragt, wann denn die Veröffentlichung des Zaubers MARIONETTA GEISTERHAND - Hample fein am Zaubersband! anstehe... und es sei hier nicht verschwiegen, daß die Belhankaner Bewegungsmagier tatsächlich an solch einer Formel zur erzwungenen Bewegung arbeiten, die dann eine Große Modifikation des MOTORICUS auf Lebewesen sein soll!

HEXENSPIEGEL

Der 'Hexenspiegel' taucht in vielen landläufigen Märchen auf: in ihm kann seine Benutzerin das Geschehen an einem anderen Ort oder gar die Zukunft schauen, kann ihn über geheimes Wissen befragen oder gar durch ihn hindurch an fremde Orte reisen - kurz: es gibt keine Einigkeit darüber, was ein 'Hexenspiegel' sei! Es scheint jedoch, daß einige dieser Märchen und Sagen auf einem wahren Kern beruhen - und daß sie von verschiedenen Varianten berichten, die durchaus auf den tatsächlichen Hexenspiegel zutreffen, wie er hier vorgestellt sei.

Ein Hexenspiegel ist in den seltensten Fällen ein echter Spiegel aus Bronze, Silber oder gar Glas, obwohl sich solcherart verzauberte Kleinodien auch finden! Traditionell wird mit dem Wort aber ein wassergefülltes Behältnis aus Stein, Ton, Silber oder gar Mondsilber bezeichnet, wie es zum rituellen 'Hausrat' vieler aventurischer Hexen gehört. Dabei kann es sich um eine kleinere Schale handeln, um eine größere Schüssel oder sogar ein Becken auf steinernem Sockel.

Dieses Behältnis kann mit einem alten Zauber (den wir HEXENSPIEGEL nennen und sogleich näher beschreiben wollen) zu einem magischen Spiegel gemacht werden, der zu einem Gegenstück an beliebigen Orte ein astrales Band der Magica Communicatia knüpfen kann! Die Erschaffung eines solchen Hexenspiegels ist ein langwieriger und fragiler Prozeß, den wir der Wirkungsbeschreibung vorwegnehmen wollen:

Zunächst erfordert das Spiegelbecken wohlweisliche Vorbereitung: edles Material in feiner Verarbeitung ist nicht zwingend vonnöten, wird aber von jeder Hexe geschätzt - und jedes Kind weiß, daß Madasilber am besten geeignet für solcherlei Zauberwerk ist. Wichtiger jedoch sind die Runen und Glyphen, die das Becken zieren sollen: sie beschwören die Kraft der Gedanken und der Bilder, die Intensität von Traumbotschaften und Visionen, die Intimität zwischen Hexe und Hexe, zwischen Hexe und Vertrautemtier. Auch allerlei Zauber- und Geheimschriften sollen hierfür verwendet werden und an Kunstfertigkeit darf die Gravur in Stein oder Metall nichts zu wünschen übrig lassen! In die Mitte der Schale jedoch, an ihren tiefsten Punkt, soll ein Leuchtender Stein, ein Gwen Petryl gelegt werden, wie ihn die Elfen auch schätzen - er darf nicht befestigt werden und muß unbearbeitet sein, sowie von einer Größe, die der des Beckens angemessen ist.

All diese Arbeit muß im Schein der Mada und binnen eines halben Mondes geschehen und von den eigenen Händen der Hexe stammen: mit der vollen Mada soll sie beginnen, den Korpus des Beckens zu formen, am Tag der wiedererstehenden Mada soll der Stein ins Zentrum des Werkes gelegt werden. Wasserlos muß das Becken dann einen weiteren halben Mond stehen und dem Lichte der zunehmenden Mada ausgesetzt sein - doch obacht: nur eine einzige bewölkte Nacht, die den Schein des Mondes unterbricht, macht den Zauber gleich zunichte! Bleibt aber der Himmel fünfzehn Nächte klar, so soll mitnachts bei voller Mada das Becken nun mit reinstem Wasser gefüllt und der letzte Teil des Zaubers gewebt werden, welcher endgültig den Hexenspiegel schafft. (Es versteht sich, daß Wasser aus dem Neunauge, aus einem Feenquell oder Zauberteich sich bestens für den Spiegel eignet.)

Diese ganze Schöpfung ist überaus kräftezehrend, muß doch alle Arbeit in höchster Konzentration getan werden. Zur Mitte jeder der dreißig Nächte muß zudem ein kleiner Teil des Zaubers gewebt werden, der jeweils etwas Kraft kostet - um schließlich am dreißigsten Tag zur vollen Mada im großen Ritual besiegelt zu werden.

Wenn das Wasser fürderhin nicht ausgetauscht oder verunreinigt wird (was einige Vorsichtsmaßnahmen erfordert), so kann das Bild, welches seine Oberfläche spiegelt, auf geheimnisvolle Weise in anderen gleichartigen Hexenspiegeln erscheinen und in gleicher Weise die Spiegelbilder anderer Hexenspiegel zeigen! Dies dient dem Austausch der Hexen untereinander auf formidable Weise, und nicht wenige der geselligeren Satuarientöchter nennen einen Hexenspiegel ihr eigen. Denn die Hexe kann ihren Spiegel jede Nacht im Schein der Mada nutzen - sie stimmt sich dafür in Gedanken auf ihre Schwester ein, die sie erreichen möchte, läßt etwas Kraft in ihren Hexenspiegel fließen (was Licht in den kostbaren Stein in seiner Mitte bringt) und bläst sacht über das Wasser. Sogleich trübt sich das eigene Spiegelbild und wenn das Wasser wieder ruhig und glatt ist, spiegelt es eben jenen Anblick, den die Schwester einen Augenblick zuvor noch von sich selbst hatte!

Zauberdauer: 30 Tage für die Erschaffung, 10 Aktionen für die Aktivierung

Probe für die Erschaffung: IN/CH/KK +7 (die Probe geht nicht auf den ZfW, sondern wird wie die Probe für Magierutensilien gehandhabt). *Modifikationen des Basisaufschlags (möglicherweise*

kumulativ): kleinere Schale -1; großes Becken (ca. 2m Durchmesser) +2; kleiner Teich oder Quellbecken +5; transportabler Hexenspiegel (d.h. Wasser austauschbar) +5; echter Spiegel aus Metall oder Glas +2; Metall oder Wasser mit arkaner Affinität jeweils bis zu -5.

Probe für die Aktivierung: IN/CH/KK. *Modifikationen nach Entfernung:* innerhalb von 50 Meilen +/-0; 50-100 Meilen +2; pro 100 Meilen darüber hinaus +3.

Kosten für die Erschaffung: Für dreißig Nächte jede Nacht 4 AsP (tägliche Regeneration ist also notwendig). In der letzten Nacht zusätzlich 10 AsP, 4 permanent. *Modifikationen der Basiskosten (möglicherweise kumulativ):* kleinere Schale -1 perm. AsP; großes Becken (ca. 2m Durchmesser) +1 perm. AsP; kleiner Teich oder Quellbecken +3 perm. AsP; transportabler Hexenspiegel +2 perm. AsP; echter Spiegel aus Metall oder Glas +2 perm. AsP; Metall mit arkaner Affinität -1 (Mondsilber) bis -3 (Endurium) perm. AsP; Wasser mit arkaner Affinität max. -2 perm. AsP.

Kosten für die Aktivierung: 7 AsP + 1 AsP pro 100 Meilen für jede SR. Diese Kosten müssen beide aufwenden. *Beispiel:* um die nächste Hexennacht absprechen zu können, müssen Anthraxa von Norburg und Luzelin vom Blautann (Entfernung etwa 500 Meilen) jeweils 7 AsP + 5 AsP/SR aufwenden - sofern beiden die Probe +14 gelingt...

Reichweite: praktisch unbegrenzt, da das Spiegelbild durch den Limbus wandert. Allerdings wird es bei größerer Entfernung immer schwieriger, das astrale Band zwischen zwei Spiegeln überhaupt erst herzustellen, und teurer, es aufrechtzuerhalten.

Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz (der Zauber bricht ab, wenn sich eine Hexe vom Spiegel entfernt)

Merkmale: Limbus, Verständigung

Komplexität: D

Repräsentationen und Verbreitung: Hex 3, Ach 1.

Anmerkungen: Verwunschene Tümpel oder kleine Zauberquellen, die von mächtigen Hexen als Hexenspiegel genutzt werden können, sind sehr selten, da sie von vornherein mit einem besonderen astralen Muster gesegnet sein müssen - aber da solche Orte existieren wurde diese Möglichkeit hier ebenfalls berücksichtigt.

Da es bei der Knüpfung des magischen Bandes von Spiegel zu Spiegel gegenseitigen Kraftaufwandes bedarf, müssen die Hexen feste Zeitpunkte verabreden, zu denen sie ihre Unterredungen halten können - dies geschieht meist auf den Hexentreffen und oft sind die Verabredungen regelmäßig, z.B. zu jeder Vollmond- und/oder Neumondnacht, zu den Sonnenwenden o.ä.

Meisterhinweis: Es würde nicht verwundern, wenn diese satuarische Zauberei tatsächlich echtsische Ursprünge hätte - scheinen die alten Echs-Zauberer doch profunde Kenner translimbischer Manipulationen gewesen zu sein. So sollen sie Rituale für die Schaffung von sogenannten 'semiglobuliblen Limbexarealen' gekannt haben: geschützten Bereichen im Limbus, an denen sie unabhängig von ihrem aventurischen Aufenthaltsort geistig miteinander kommunizieren konnten - eine Art koordinierter Seelenreise an einen gemeinsamen, separierten und geschützten Ort im Limbus sozusagen. Ganz ähnlich und noch mächtiger wäre die Schaffung von regelrechten Duellierungs-Minderglobulen, von denen man vor kurzem erst gehört hat... Der Hexenspiegel erscheint fast wie eine mindere Variante dieser Zaubereien, in der der Limbus ebenfalls als Medium (wenn auch nicht als Ort) des Austauschs genutzt wird.

In neuerer Zeit werden Hexenspiegel übrigens nicht mehr oft verwendet, da es einige Male vorkam, daß statt des Spiegelbildes grausliche Dämonenfratzen auftauchten oder sich das Wasser blutrot färbte. Mächtigen Dämonen soll es gar möglich gewesen sein, direkt durch den aktivierten Hexenspiegel in die Dritte Sphäre zu gelangen, oder die ahnungslose Hexe mit in den Limbus zu reißen! In manchem Hexenspiegel, den ein mutiger Abenteurer erbeuten mag, spukt vielleicht noch der ruhelose Geist einer Hexe, die solch ein grausiges Schicksal erfahren hat!