



Das Schwarze Auge

STURMGEHEUL
— & —
RUNENZAUBER

Typische Zauber der Thorwaler Magier und Runenschöpfer

Zauber	Publikation
Adlerauge	Regelwerk Seite 287
Aeolito	Regionalspielhilfe Seite 154 oder Aventurische Magie Seite 115
Analys Arkanstruktur	Regelwerk Seite 287
Armatrutz	Regelwerk Seite 288
Attributo (Klugheit)	Aventurische Magie Seite 119
Attributo (Körperkraft)	Aventurische Magie Seite 119
Attributo (Mut)	Regionalspielhilfe Seite 154 oder Aventurische Magie II Seite 99
Auris Illusionis	Aventurische Magie Seite 121
Balsam Salabunde	Regelwerk Seite 288
Bannbaladin	Regelwerk Seite 288
Blick in die Gedanken	Regelwerk Seite 289
Blitz dich find	Regelwerk Seite 289
Böser Blick	Aventurische Magie III Seite 128
Caldofrigo	Aventurische Magie Seite 149
Claudibus	Aventurische Magie Seite 122
Corpofesso	Regelwerk Seite 289
Corpofrigo	Aventurische Magie Seite 123
Disruptivo	Regelwerk Seite 289
Dschinnenruf	Regelwerk Seite 300
Dunkelheit	Aventurische Magie Seite 125
Duplicatus	Regelwerk Seite 290
Eins mit der Natur	Aventurische Magie II Seite 129
Eisenrost	Aventurische Magie Seite 126
Eiswand	Aventurische Magie III Seite 128
Elementarer Diener	Regelwerk Seite 300
Exposami	Aventurische Magie Seite 127
Federleib	Aventurische Magie II Seite 104
Flim Flam	Regelwerk Seite 291
Foramen	Aventurische Magie Seite 128
Fortifex	Aventurische Magie Seite 129
Fulminictus	Regelwerk Seite 291
Gardianum	Regelwerk Seite 291
Gedankenbilder	Aventurische Magie Seite 129
Gefunden	Aventurische Magie Seite 129
Gletscherform	Aventurische Magie II Seite 132
Hagelschlag und Sturmgebrüll	Aventurische Magie Seite 149
Hartes schmelze	Aventurische Magie Seite 150
Hexagramma	Regionalspielhilfe Seite 154 oder Aventurische Magie Seite 131
Hintergrundmusik	Regionalspielhilfe Seite 153 oder Aventurische Magie Seite 112
Horriphobus	Regelwerk Seite 293
Ignifaxius	Regelwerk Seite 293
Ignisphaero	Aventurische Magie Seite 132
Invocatio Minima	Regelwerk Seite 293

Sturmgeheul & Runenzauber



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch

Regelredaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Autor:innen

Nikolai Hoch, Peter Horstmann, Alex Spohr,
mit Beiträgen von Julian Härtl, Rafael Knop, Jeanette Marsteller und Fabian Talkenberg

Lektorat

Simon Burandt, Frauke Forster, Nikolai Hoch

Korrektorat

Bettina Ain

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nadine Schäkel

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Helge C. Balzer, Sandra Braun, Lukas Baumgärtner, Tristan Denecke, Fífa Finnsdottir, Carl Hassler, Matthias Kinnigkeit, Julia Metzger, Nikolai Ostertag, Anja Di Paolo, Diana Rahfoth, Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Robert Schneider, Elif Siebenpfeiffer, Mia Steingräber, Florian Stitz, Sebastian Watzlawek, Fabrice Weiss, Michael Witmann, Karin Wittig, Malte Zirbel

Mitarbeiter:innen Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz

Marketing Philipp Jerulank, Björn Meyer, Katharina Wagner

Verlag Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Simon Burandt, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück, Benedict Marko, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Diana Rahfoth, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Alex Spohr, Jens Ullrich, Jan Wagner

Verlag USA Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson

Vertrieb Florian Hering, Jan Hulverscheidt, Saskia Steltner, Stefan Tannert, Sven Timm, Anke Zimmermann

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2021

Mit Dank an Julian Härtl und alle Unterstützenden des Thorwal-Crowdfundings.

Vielen Dank an alle Mitgestalter:innen von Aventurien.

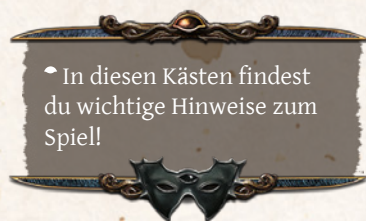


Inhaltsverzeichnis

Sturmgeheul & Runenzauber	5
Unterricht	5
Magiedilettanten	8
Vorteile	9
Nachteile	10
Allgemeine Sonderfertigkeiten	10
Berufsgeheimnisse	11
Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten	12
Allgemeine magische Sonderfertigkeiten	13
Bannschwert & Runenskraja	13
Zauberrunen	14
Zauber melodien	17
Instrumentzauber	19
Trinkhornzauber	22
Zaubertricks	25
Zaubererweiterungen (Zaubersprüche aus dem Regelwerk und der Regionalspielhilfe)	25
Zaubererweiterungen (Rituale aus dem Regelwerk und der Regionalspielhilfe)	27
Swafnir-Liturgien	28
Swafnir-Zeremonien	29
Liturgieerweiterungen (Liturgien und Zeremonien des Regelwerks und der Regionalspielhilfe)	30
Zeremonialgegenstände	31
Thorwalsche Heilkräuter	34
Elementare	35
Freie Kämpferschule der Trutzburg zu Prem	36
Kämpferschule Ugdalfskronir in Thorwal	46
Halle des Windes in Olport	55
Schule der Hellsicht zu Thorwal	69

Spielhinweise

- **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. beim **Bannschwert als Traditionsartefakt^{AMA028}**.
AMA – Aventurische Magie
AMAI – Aventurische Magie I
AMAIII – Aventurische Magie III



Sturmgeheul & Runenzauber ist ein ergänzendes Quellenbuch für die Regionalspielhilfe **Die Gestade des Gottwals**, deren Kenntnis vorausgesetzt wird. Für Informationen aus der Spielhilfe verwenden wir das Kürzel **RSH** (für Regionalspielhilfe) und geben die entsprechende Seitenzahl an.

Vorwort

Swafnir zum Gruße! Diese Spielhilfe ist eine Ergänzung zu **Die Gestade des Gottwals – Thorwal & das Gjal-skerland** und widmet sich den »reichlich Mutigen«, den Thorwalern.

Auf diesen Seiten erfahrt ihr neben einigen Sonderfertigkeiten vor allem mehr über das arkane und karmale Wirken in Thorwal. Wir präsentieren euch alternative Lehrpläne an den Magierakademien, ergänzen die in Thorwal üblichen magischen Traditionen um die Magiedilettanten und stellen euch eine Möglichkeit zur Nutzung alternativer Waffen als Bannschwert vor.

Die geheimnisumwitterten Runenschöpfer erhalten zahlreiche neue Zauberrunen, und die Sangara, die thorwalschen Zauberbarden, erhalten weitere Zauber melodien und Instrumentenzauber, welche die in der Regionalspielhilfe vorgestellten ergänzen. Mit dem Trinkhorn erhalten die Sangara sogar ein neues Traditionsartefakt.

Aber auch die *Swafnirdiare*, die Geweihten des walgestaltigen Gottes Swafnir, kommen in **Sturmgeheul & Runenzauber** nicht zu kurz, denn wir stellen dir einige neue Liturgien und Zeremonien samt Liturgieerweiterungen vor. Darüber hinaus enthält diese Spielhilfe eine Reihe von Sonderfertigkeiten für den Walschild, den typischen Zeremonialgegenstand der Swafnirdiener. Mit dem Flukenamulett kommt auch noch ein neuer Zeremonialgegenstand hinzu.

Viel Spaß an den gischtumtosten Küsten und in den einsamen Bergen oder den nebelverhangenen Hochmooren Thorwals!

Nikolai Hoch & Alex Spohr (für die DSA-Redaktion)
An kalt-feuchten Herbsttagen im Hochland des Taunus und den Niederungen des Großstadtsumpfes von Frankfurt

STURMGEHEUL & RUNENZAUBER

Unterricht

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Heldenerschaffung.

I

Nicht jede Heldin gleicht zwingend der anderen, auch wenn beide von derselben Akademie stammen oder unter der gleichen Lehrmeisterin lernten. Es ist gut möglich, dass sich eine Magierin während ihres Noviziums (dem 4. bis 6. Jahr in der Ausbildung einer Gildenmagierin) für ein anderes Seminar entschieden hat als eine ihrer Mitschülerinnen. Auch wenn sie viele Gemeinsamkeiten in der Ausbildung durchlebt haben, weichen durch diese Wahl ihre erlernten Fähigkeiten doch etwas voneinander ab. Um dies regeltechnisch darzustellen, kannst du deine Heldin mit den ihr zur Verfügung stehenden Abenteurpunkten beliebig verändern, selbst wenn du ein Professionspaket wählst. In der Regel wirst du bei der Heldenerschaffung noch AP übrigbehalten, und in den meisten Fällen wurden nur 7 Zauber durch das Paket festgelegt, sodass du noch weitere aktivieren und steigern kannst. Die meisten Ausbildungsstätten verfügen über einen größeren Formelschatz, der an die Schülerinnen weitergegeben werden kann, und dieser Abschnitt soll es dir leichter machen, zu variieren. So kannst du bei der Heldenerschaffung passend zum Hintergrund auf die verschiedenen Lehrpläne der Akademien oder der Lehrmeisterin eingehen. Wir haben an dieser Stelle nur die Wahlzauber der vorgestellten Ausbildungsstätten für Gildenmagierinnen angegeben.

Unterrichtspläne

Du kannst nach den folgenden Punkten Änderungen am Lehrplan deiner Heldin vornehmen und so regeltechnisch darstellen, dass sie bestimmte Kurse oder Seminare belegt oder sich in ein besonderes Wissensgebiet eingelesen hat, dafür jedoch andere Themen vernachlässigen musste. Oder du wählst stattdessen einen der Pfade oder Zweige der Ausbildungsstätte. Der AP-Wert, der bei dem Pfad / Zweig angegeben ist, ersetzt den AP-Wert des Professionspakets, und du kannst alle dort angegebenen Änderungen für deine Heldin übernehmen (genauso wie bei einer Variante einer Profession, siehe **Regelwerk** Seite 128).

• Die im Folgenden erwähnten Zauber findest du im **Regelwerk** sowie in den Regelerweiterungsbänden **Aventurische Magie I-III**.



Abstrakte Lehrpläne

- Alle Magierinnen können aus dem Standardzauberpaket einen Zauber wählen und einen beliebigen Zauber aus dem Professionspaket dagegen eintauschen. Die AP-Kosten müssen dafür mit den Kosten der Profession verrechnet werden.
- Alle Magierinnen können auch Zauber aus dem Wahlzauberpaket der jeweiligen Akademie mit Zaubern aus ihrem Professionspaket tauschen. Die AP-Kosten müssen dafür mit den Kosten der Profession verrechnet werden.
- Alle Talente, die im Professionspaket angegeben sind, kannst du leicht modifizieren. Jedes Talent kann einen Bonus von bis zu +2 erhalten, dafür solltest du aber einen entsprechenden Malus in gleicher Höhe auf andere Talente und Zauber verteilen. Kampftechniken gelten in diesem System als Talente. Du musst dabei immer auf den Höchstwert nach Erfahrungsgrad achten, denn auch durch die Regeln des Unterrichts darfst du dennoch nicht den maximalen Wert bei der Heldenerschaffung übertreffen. Eine Fertigkeit kann nur einmal einen Bonus oder Malus erhalten. Die AP-Kosten dieser Verschiebung müssen am Ende mit den Kosten der Profession verrechnet werden. Hierbei ist zu beachten, dass nicht alle Verschiebungen von Zaubern und Talenten gleich viele AP kosten, sondern die Änderungen jeweils neu berechnet werden müssen.

Leitlinie

Die Anzahl der Zauber, die ausgetauscht werden können, ist für eine Gildenmagierin durch die Leitlinie der Ausbildungsstätte begrenzt. Einige Ausbildungsstätten sind aufgeschlossen gegenüber Neuem, andere hingegen sind sehr traditionsverhaftet und halten an einem starren Lehrplan mit wenig Wahlmöglichkeiten fest oder lassen diese gar nicht erst zu. Es gibt sechs Leitlinien-Kategorien: erkonservativ, traditionell, bodenständig, aufgeschlossen, tolerant und freigeistig. Die Leitlinie gibt jeweils vor, wie viele Zauber des Professionspakets maximal ausgetauscht werden dürfen. Die Magierakademien in Olport und Thorwal zählen zu den Akademien der *toleranten* Leitlinie.

Solltest du ein fertiges Paket wählen, aber weniger Zauber austauschen wollen, so beachte, dass du die entsprechenden AP-Werte herausrechnen musst. Auf die Veränderungen bei Talenten hat die Leitlinie keinen Einfluss.

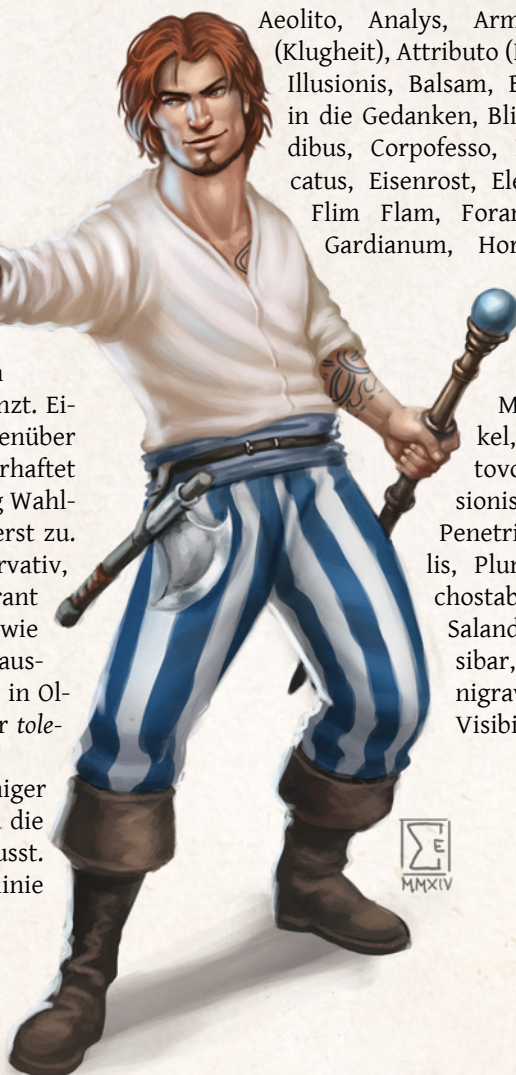
Leitlinien und Zauberänderungen

Leitlinie	Zauberänderungen
Erzkonservativ	0
Traditionell	1
Bodenständig	2
Aufgeschlossen	3
Tolerant	4
Freigeistig	5

Standardzauberpaket für Gildenmagierinnen

Das folgende Paket von Zaubern wird an allen Ausbildungsstätten für Gildenmagierinnen gelehrt, sofern dies bei der jeweiligen Beschreibung nicht explizit anders vermerkt ist. Sollte der gewählte Zauber nicht in der eigenen Tradition vorliegen, kann er nur als Fremdzauber erlernt werden. Je nach Ausbildungsstätte kann ein Zauber aber auch in unterschiedlichen Traditionen vorliegen. Ist dies der Fall, dann darf die Spielerin frei wählen, in welcher Tradition ihre Heldin den Fremdzauber erlernen soll.

Aeolito, Analys, Armatrutz, Attributo (Klugheit), Attributo (Körperkraft), Auris Illusionis, Balsam, Bannbaladin, Blick in die Gedanken, Blitz dich find, Claudibus, Corpofesso, Disruptivo, Duplicatus, Eisenrost, Elementarer Diener, Flim Flam, Foramen, Fulminictus, Gardianum, Horriphobus, Ignifaxius, Invocatio Minima, Invocatio Minor, Manifesto, Manus Miracula, Menetekel, Motoricus, Objectovoco, Oculus Illusionis, Odem, Paralysis, Penetrizzel, Physiostabilis, Plumbumbarum, Psychostabilis, Respondami, Salander, Sapefacta, Sensibar, Silentium, Somnigravis, Transversalis, Visibili



Wahlpakete für Gildenmagierinnen

Im folgenden Abschnitt erhältst du eine Übersicht über die Wahlzauber und die eingeschränkten Zauber der verschiedenen Akademien in Thorwal.

Wahlzauber sind Zauber, die zwar nicht zum Standardpaket der Zauberformeln gehören, an der Ausbildungsstätte aber bevorzugt gelehrt werden. Diese können durch die Regel der Unterrichtspläne mit den Zaubern des Professionspakets getauscht werden.

Eingeschränkte Zauber können bei der Heldenerschaffung nicht gewählt werden, da sie an der Ausbildungsstätte nicht gelehrt werden. An dieser Stelle gibt es manchmal einen Eintrag, dass alle Zauber eines Merkmals oder einer Tradition darunterfallen. Alternativ kann es auch sein, dass nur 1 zusätzlicher Zauber eines bestimmten Merkmals bei der Heldenerschaffung aktiviert werden sollte, da dieses Merkmal an der Akademie kaum unterrichtet wird. Außerdem gibt es die Anmerkung, dass bei manchen Ausbildungsstätten borbaradianische Formeln nicht gewählt werden können. Zauber, die borbaradianische Formeln darstellen, sind extra als solche benannt. Zudem haben wir noch einige Unterrichtspakete erstellt, die unter Berücksichtigung der Unterrichtsregeln als Variante für die Profession direkt gewählt werden können. Die Kosten dieser Pakete sind bereits mit denen der Profession verrechnet. Wird eine solche Variante gewählt, müssen also lediglich die hier genannten AP-Kosten aufgebracht werden. Unter Zauberänderungen sind alle Zauber aufgeführt, die Zauber des Professionspakets ersetzen. Unter Fertigkeiten (+) sind Talente und Zauber aufgelistet, die einen Bonus auf den FW des Professionspaketes erhalten, bei Fertigkeiten (-) solche, die einen Abzug erhalten. Beachte, dass sich unter den Wahlzaubern auch Fremdzauber, also Zauber einer anderen Tradition befinden können.

Schule der Hellsicht zu Thorwal

Leitlinie: tolerant

Wahlzauberpaket: Exposami, Gedankenbilder, Gefunden, Magischer Raub, Projektimago, Tiergedanken

Eingeschränkte Zauber: keine Zauber des Merkmals Dämonisch oder Dämonenbeschwörungen



Philosophen-Zweig (343 AP)

Zauberänderungen: Exposami 4 statt Penetrizzel 4, Gedankenbilder 4 statt Balsam 4, Magischer Raub 5 statt Adlerauge 5, Projektimago 4 statt Xenographus 4

Fertigkeiten (+): Geschichtswissen 5 statt 3, Götter & Kulte 4 statt 2, Sagen & Legenden 4 statt 3, Sternkunde 4 statt 3

Fertigkeiten (-): Klettern 0 statt 2, Körperbeherrschung 1 statt 2, Selbstbeherrschung 1 statt 2, Wildnisleben 0 statt 2

Reisender-Zweig (339 AP)

Zauberänderungen: Gedankenbilder 5 statt Oculus Astralis 5, Magischer Raub 4 statt Penetrizzel 4, Tiergedanken 4 statt Odem 4, Xenographus 5 statt Sensibar 5

Fertigkeiten (+): Boote & Schiffe 2 statt 1, Geographie 6 statt 5, Körperbeherrschung 3 statt 2, Schwimmen 3 statt 2

Fertigkeiten (-): Magiekunde 4 statt 5, Menschenkenntnis 2 statt 4, Selbstbeherrschung 1 statt 2

Halle des Windes zu Olport

Leitlinie: tolerant

Wahlzauberpaket: Adlerauge, Böser Blick, Caldofrigo, Corpofrigo, Dschinnenruf, Dunkelheit, Eins mit der Natur, Eiswand, Federleib, Fortifex, Gedankenbilder, Gletscherform, Hagelschlag, Hartes schmelze, Ignisphaero, Luftpfeil, Movimento, Nihilogravo, Orcanofaxius, Orcanosphaero, Ruhe Körper, Solidirid, Sphärenbann, Stillstand, Sturmwind, Verwandlungsbann, Weiches erstarre, Wellenlauf, Wellenwand

Eingeschränkte Zauber: keine borbaradianischen Zauber, keine Zauber mit dem Merkmal Dämonisch oder Dämonenbeschwörungen

Pfad der Kapermagierin (352 AP)

Zauberänderungen: Solidirid 5 statt Hexagramma 4

Fertigkeiten (+): Boote & Schiffe 5 statt 3, Schwimmen 6 statt 4

Fertigkeiten (-): Sphärenkunde 2 statt 4, Überreden 0 statt 2, Willenskraft 3 statt 4

Pfad der Windruferin (345 AP)

Zauberänderungen: Orcanofaxius 5 statt Hexagramma 4, Stillstand 4 statt Nebelwand 6

Fertigkeiten (+): Fliegen 3 statt 0

Fertigkeiten (-): Malen & Zeichnen 2 statt 4, Menschenkenntnis 2 statt 4

Magiedilettanten

In Thorwal werden magiebegabte Kinder nicht immer als solche erkannt, weshalb vielen eine Ausbildung zur Formung ihrer Kräfte verwehrt bleibt. Bei vielen dieser unausgebildeten Zauberer verkümmert ihre Gabe, andere werden zu Magiedilettanten, die in Thorwal häufiger sind als in den meisten anderen Regionen Aventuriens. Oft wissen sie nichts von ihren übernatürlichen Fähigkeiten und gehen als Meisterhandwerker einem

Handwerk nach oder deuten ihre Begabung als intuitiver Zauberer als Geschenk der *Runjas* und werden zu *Godi*. Wenn eine mindere Begabung zur Zauberei bei einem Kind rechtzeitig entdeckt wird, entsendet man es häufig an die *Runajasko* in Olport, wo auch Magiedilettanten eine Ausbildung als Schiffsbaumeisterin oder *Skalde* erhalten können.

Die Tradition (intuitive Zauberer) als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der Tradition intuitiver Zauberer erfordert Sicht auf das Ziel, allerdings keine Geste oder Formel.
- Intuitive Zauberer können maximal 3 Zaubersprüche erlernen (keine Rituale). Diese Zaubersprüche können aus jeder Tradition stammen oder allgemein sein, aber sie dürfen keinen Steigerungsfaktor von mehr als B aufweisen. Ein einziger Zauber darf der Kategorie C entstammen. Diese Zauber gelten für sie dann als Zaubersprüche ihrer eigenen Tradition. Der Meister hat das letzte Wort darüber, ob ein intuitiver Zauberer einen bestimmten Spruch wählen darf. Zauberticks sind von dieser Begrenzung ausgeschlossen.
- Intuitive Zauberer können keine Zaubermodifikationen durchführen.
- Intuitive Zauberer können keine weiteren magischen Traditionen erlernen, und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition des intuitiven Zauberers aneignen.
- Intuitive Zauberer können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil Zauberer) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen, statt der jeweils üblichen 50 AP (siehe **Regelwerk** Seite 162).
- Intuitive Zauberer verfügen über keine Leiteigenschaft. Das bedeutet auch, dass sie keinen Bonus auf ihren AsP-Vorrat erhalten und sich keine weiteren AsP dazukaufen können.
- Spielst du mit den entsprechenden Fokusregeln, dürfen intuitive Zauberer Zaubererweiterungen erlernen.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 50 Abenteuerpunkte

Die Tradition (Meistertalentierte) als Sonderfertigkeit

- Meistertalentierte können ihre Magie nur in die magische Anwendung ihres Meistertalents fließen lassen.
- Sie können keine Zauber erlernen (auch keine Zauberticks).
- Meistertalentierte können keine weiteren magischen Traditionen erlernen, und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition der Meistertalentierten aneignen.
- Meistertalentierte können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil Zauberer) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen, statt der jeweils üblichen 50 AP (siehe **Regelwerk** Seite 162).
- Sie dürfen keine Vor- und Nachteile wählen, die nur für Zaubersprüche und Rituale gelten, sondern nur solche, die auch ihre magische Anwendung (das Meistertalent) beeinflussen.
- Meistertalentierte verfügen über keine Leiteigenschaft. Das bedeutet auch, dass sie keinen Bonus auf ihren AsP-Vorrat erhalten und sich keine weiteren AsP dazukaufen können.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 35 Abenteuerpunkte



Vorteile

Affinität zu Elementaren

Einige Zauberer haben ein besonders gutes Gespür für den Umgang mit Elementaren. Ihnen fällt es deutlich leichter als anderen, diese Wesen zu zusätzlichen Diensten zu bewegen.

Regel: Der Held kann Elementare leichter zu einem Dienst überreden, wenn er sie selbst beschworen hat. Der Elementar erfüllt ihm einen zusätzlichen Dienst (bis zu einem Maximum von 6 Diensten).

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, kein Vorteil Affinität zu Dämonen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Große Zauberauswahl I-II

Nicht alle intuitiven Zauberinnen besitzen nur Zugang zu drei (oder weniger) Zaubern. Einige von ihnen verfügen über eine umfangreichere Auswahl an Sprüchen zur Nutzung ihrer magischen Kräfte.

Regel: Die Heldin kann pro Stufe des Vorteils einen zusätzlichen Zauber aktivieren und damit die Begrenzung von maximal 3 Zaubern übersteigen. Ob sie diese Zauber zu Spielbeginn oder später aktiviert, ist ihr überlassen.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition Intuitive Zauberer, kein Nachteil Kleine Zauberauswahl

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte pro Stufe

Kein Bann des Eisens

Es gibt Meistertalentierte, denen es gelungen ist, ihre Magie so auf die Arbeit mit Eisen auszurichten, dass es sie bei ihrer Zauberei nicht einschränkt. Ob es sich um eine Gewöhnung an das Material, eine angeborene Gabe oder ein besonderes Talent zur Formung der Magie handelt, ist noch ungeklärt.

Regel: Der Held kann die Erschwernisse durch Bann des Eisens (siehe **Regelwerk** Seite 256) ignorieren. Er ist weder durch das Tragen von Eisen in Form von Waffen, Rüstungen oder Ausrüstung betroffen, noch erleidet er irgendwelche Nachteile dadurch, dass er mit dem Material arbeitet.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition Meistertalentierte, kein Vorteil Eisenaffine Aura

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Machtvolle Zaubermelodien

Einige Zauberbarden können mit ihren Melodien auch besonders willensstarke Personen beeinflussen.

Regel: Der Abenteuerer kann Personen bis zu SK 3 durch seine Zaubermelodien verzaubern (statt nur bis zu SK 2).

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition Zauberbarden, kein Nachteil Schwache Zaubermelodien

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



Schutzgeist

Bei den Magiedilettanten hat sich eine intuitive Fähigkeit entwickelt, die man Schutzgeist nennt, die einen Helden vor schlimmen Missgeschicken bewahren kann.

Regel: Wer über einen Schutzgeist verfügt, der kann die folgenden Optionen einsetzen. Sie kosten weder 1 Aktion noch 1 freie Aktion, sondern können jederzeit eingesetzt werden.

☞ Bei einem Patzer kann der Held 1 Schip einsetzen. Das Ergebnis gilt einfach als misslungen, ist aber kein Patzer.

☞ Wenn der Held nur noch 5 oder weniger LeP besitzt, kann er 1 Schip einsetzen, um 1W6 LeP zurückzubekommen. Der Einsatz dieser Option ist nur einmal am Tag gestattet.

Voraussetzungen: Tradition Intuitive Zauberer oder Meistertalentierte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Weitreichende Zaubermelodien I-III

Eine gute und weittragende Stimme ist ein großer Vorteil für einen Zauberbarden, da so seine Magie weiter reicht als üblich.

Regel: Die Zaubermelodien des Abenteuerers reichen pro Stufe des Vorteils 2 Schritt weiter als üblich.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition Zauberbarden, kein Nachteil Verminderte Zaubermelodien

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Nachteile

Kleine Zauberauswahl I-III

• Intuitive Zauberer können diesen Nachteil maximal auf Stufe II erwerben.

Einige intuitive Zauberer und Runenschöpfer verfügen über weniger als drei Zauber, denn das magische Potenzial ist nicht bei allen Magiedilettanten gleich stark ausgeprägt. Es soll sogar

Magiedilettanten geben, die keinen einzigen Zauberspruch beherrschen und deren Fähigkeiten sich nur auf andere Art und Weise manifestieren.

Regel: Der Zauberer muss pro Stufe einen der drei Zauber streichen, über die er maximal verfügen kann, bis zu einem Minimum von keinem Zauber.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition Intuitive Zauberer• oder Runenschöpfer, kein Vorteil Große Zauberauswahl

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Schwache Zaubermelodien

Nicht jede Zauberbardin kann alle Zuhörenden mit ihren magischen Melodien beeindrucken. Einige von ihnen können nur willensschwache Personen verzaubern.

Regel: Die Heldin kann nur Personen bis zu SK 1 durch ihre Zaubermelodien verzaubern (statt bis zu SK 2).

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition Zauberbarden, kein Vorteil Machtvolle Zaubermelodien

AP-Wert: -8 Abenteuerpunkte

Verminderte Zaubermelodien I-III

Nicht jede Zauberbardin ist mit einer weitreichenden Stimme gesegnet. Bei manch einer Bardin muss man schon genau zuhören, um zu verstehen, was sie singt, wenn man etwas weiter von ihr entfernt steht.

Regel: Die Zaubermelodien der Abenteurerin reichen pro Stufe des Nachteils 2 Schritt weniger weit als üblich.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition Zauberbarden, kein Vorteil Weitreichende Zaubermelodien

AP-Wert: -2 Abenteuerpunkte pro Stufe

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Bootsbauer

Nicht alle Zimmerleute haben sich auf das Herstellen von Mobiliar oder auf das Errichten von Holz- und Fachwerkhäusern spezialisiert. Bootsbauer fertigen Ruder- und kleine Segelboote an und wissen, welche Materialien sie dazu verwenden können.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit Bootsbauer wird im Talent *Holzbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Boote bauen* erworben. Der Held ist in der Lage, das richtige Holz für Boote auszuwählen, Boote zu

entwerfen und zu bauen. Schiffe kann der Abenteurer damit jedoch nicht bauen. Es gibt sowohl einfache wie auch komplexe Boote. Um komplexe Boote zu bauen, muss der Bootsbauer zusätzlich das entsprechende Berufsgeheimnis kennen.

Voraussetzungen: Boote & Schiffe 4, Holzbearbeitung 8

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Schiffsbauer

In den Werften sind sie die unangefochtenen Könige: die Schiffsbauer. Sie wissen, was ein hochseetaugliches Schiff auszeichnet, wie man es konstruieren muss und welche Materialien sich zum Bau eignen.

Regel: Der Held ist in der Lage, das richtige Holz für Schiffe auszuwählen, Schiffe zu entwerfen und zu bauen (nicht jedoch Boote). Durch die Sonderfertigkeit Schiffsbauer wird im Talent *Holzbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Schiffe bauen* erworben. Es gibt sowohl einfache wie auch komplexe Schiffe. Um komplexe Schiffe zu bauen, muss der Schiffsbauer zusätzlich das entsprechende Berufsgeheimnis kennen.

Voraussetzungen: Boote & Schiffe 8, Holzbearbeitung 8

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte





Boots- und Schiffstypen und Berufsgeheimnisse

Boots-/Schiffstyp	Voraussetzungen	AP-Wert
Knorr (Schiff)	Holzbearbeitung 8	1
Otta (Schiff)	Holzbearbeitung 10	2
Skeidh (Schiff)	Holzbearbeitung 8	2
Skúta (Boot)	Holzbearbeitung 6	1
Snekkar (Boot/Schiff)	Holzbearbeitung 8	2
Vidsander (Schiff)	Holzbearbeitung 12	3
Winddrache (Schiff)	Holzbearbeitung 10	2

Berufsgeheimnisse

Holzfisch

Wer über dieses Berufsgeheimnis verfügt, ist in der Lage, eine thorwalsche Spezialität zuzubereiten: den Holzfisch.

Voraussetzungen: Lebensmittelbearbeitung 6

AP-Wert: 1 Abenteuerpunkt



Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten

◦ Höhere Prophezeiung ◦

Die Gabe der Prophezeiung ist bei vielen Kulturen verbreitet. Es gibt verschiedene Techniken, etwa das Beobachten des Vogelflugs, das Lesen in den Kavernen von Tieren oder das Werfen eines Runen- oder Knochenorakels.

Regel: Durch Knochenwerfen, die Beobachtung des Vogelflugs oder das Lesen von Inrahkarten kann ein Abenteurer anderen Mut machen, sie auf ihr Schicksal vorbereiten und sie ihrer Bestimmung zuführen. Die Durchführung ist für eine Gruppe von maximal 5 Helden nur einmal während eines Abenteuers erlaubt und kostet 1 Schip. Weitere Anwendungen von Höhere Prophezeiung bei diesen Helden innerhalb der Frist haben keine Auswirkungen. Jeder Abenteurer, der durch die Prophezeiung gestärkt wurde, erhält 1 Schip zurück. Der Anwender der SF ist von dieser Stärkung ausgenommen.

Voraussetzungen: Prophezeiung

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

• Über Höhere Prophezeiung darf innerhalb einer Heldengruppe nur ein Held verfügen, da die SF ansonsten zu viele Schips generiert.

Prophezeiung

Mittels eines Inrahsets oder des Werfens von Knochen, kann eine Heldin einer anderen Person eine Prophezeiung aussprechen und sie dadurch leiten.

Regel: Eine Heldin mit dieser Sonderfertigkeit kann einer anderen Abenteurerin Karten legen, aus dem Teesatz lesen oder auf andere Weise die Zukunft deuten. Dies ist bei 1 Heldin nur einmal während eines Abenteuers erlaubt und kostet 1 Schip. Weitere Anwendungen von Prophezeiung bei dieser Abenteurerin innerhalb dieser Frist haben keine Auswirkungen. Die Heldin, an die die Prophezeiung gerichtet ist, bezahlt nach dem nächsten Einsatz von *Neu Würfeln*, *Schadenswurf wiederholen* oder *Verteidigung* keinen Schip. Die Wirkung der Prophezeiung hält bis zum Ende des aktuellen Abenteuers an.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte



Allgemeine magische Sonderfertigkeiten

Astrale Meditation

Eine der bekanntesten Techniken erfahrener Zauberer ist die Astrale Meditation. Durch sie kann ein Zauberkundiger seine Lebenskraft in astrale Energie umwandeln.

Regel: Der Zauberer ist durch die Astrale Meditation in der Lage, LeP im Verhältnis 1 zu 1 in AsP umzuwandeln. Er muss sich dazu in stiller Umgebung aufhalten (z. B. in einem abgeschiedenen Waldstück oder einem ruhigen Zimmer), eine mindestens 5 Minuten andauernde Meditation durchführen und eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) bestehen. Er kann maximal QS x 3 LeP in AsP umwandeln. Allerdings verliert er am Ende der Meditation zusätzlich 1W3 LeP – egal ob die Meditation erfolgreich war oder nicht.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Zauberrunenkenner I-V

Einige Zauberinnen haben sich auf die Zauberrunenkunde spezialisiert und sind in der Lage, mehr als nur eine Handvoll Zauberrunen zu benutzen.

Regel: Die Heldin kann pro Stufe dieser Sonderfertigkeit eine weitere Zauberrune ihrer Wahl erlernen und sie wie ein Runenschöpfer einsetzen.

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Zauberrunenkunde

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte pro Stufe (Stufe I: 15 AP, Stufe II: 15 AP, Stufe III: 15 AP usw.)

Bannschwert & Runenskraja

Für den folgenden Regelabschnitt wird der Regelerweiterungsband *Aventurische Magie* vorausgesetzt. Der Regelerweiterungsband *Aventurische Magie III* wird empfohlen.



Das Bannschwert ist als Traditionsartefakt^{AMA028} auch in Thorwal bekannt, allerdings werden auch regionale Varianten verschiedener Waffentypen als Bannschwert verwendet. Ein Bannschwert der Kampftechnik *Schwerter* könnte also auch ein Thorwaler-schwert oder ein Hjallander Entermesser sein, ein Bannschwert der Kampftechnik *Dolche* könnte die Form eines kurzen Nadertaler Hjalsmessers haben.

Anders als in den meisten anderen Regionen Aventuriens tragen die Traditionsartefakte in Thorwal jedoch nur selten Symbole aus dem Zhayad oder dem Ur-Tulamida. Stattdessen sind thorwalsche Bannschwerter mit hjaldingschen Runen verziert, bei denen es sich jedoch nicht

um Zauberrunen der Runenschöpfer handelt, sondern meistens um die Runen Axt / Waffe oder Schild / Schutz in aufwändigen Knotenmustern.

Eine Besonderheit bei Bannschwertern in Thorwal ist die Verwendung anderer Waffen anstelle von Schwertern. In Thorwal erfreuen sich Äxte aller Art großer Beliebtheit, weshalb es kaum verwunderlich ist, dass auch die Magier auf eben diese Waffen zurückgreifen. Vor allem an der *Runajasko* in Olport, wo der Codex Albyricus wenig Beachtung findet, ist die *Runaskraja* (Runenskraja oder Bannskraja) beliebt und verbreitet. Es gibt sogar Gerüchte darüber, dass dort erforscht wird, wie man die Zauberrunen der Runenschöpfer an einem Bannschwert anbringen und von beiden Spielarten der Zauberei profitieren kann.

Für die *Bindung des Bannschwerts*^{AMA029} müssen unterschiedlich hohe AP- und Bindungskosten gezahlt werden, die je nach Kampftechnik der verwendeten Waffe variieren. Die Kosten für alternative Waffen aus der Regionalspielhilfe *Die Gestade des Gottwals* und dem *Regelwerk* entsprechen jeweils den Kosten für Waffen der Kampftechniken *Dolche/Schwerter/Zweihandschwerter*:



Bannschwert, klein/Dolche

kurzes Nadertaler Hjalsmesser, Olportmesser

Bannschwert, mittel/Schwerter

Hjallander Entermesser, langes Nadertaler Hjalsmesser, Molokdeschnaja, Olporter Orknase, Orknase, Schneidzahn, Streitaxt (Skraja), Thorwalerschwert, Uddahjaler Kriegsbeil, Virporter Schneidzahn

Bannschwert, groß/Zweihandschwerter

Barbarenstreitaxt, Premier Langaxt

Zauberrunen

Entgiftungsrune (Eidurbanruna)

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Die Giftstufe von allen Giften, die in das Ziel der Rune gelangen, wird um 1 reduziert (bis zu einem Minimum von 1). Damit ist einerseits ein Lebewesen schwerer zu vergiften, andererseits ist ein Gift in einem Gefäß mit einer Entgiftungsrune auch weniger potent. Sobald das Gift das Gefäß für mehr als 30 Sekunden verlässt, erhält es wieder seine alte Giftstufe zurück.

AsP-Kosten: 8 AsP

Herstellungszeit (langsam / schnell): 1 Tag / 1 Aktion

Wirkungsdauer (langsam / schnell): QS Monate / QS Minuten

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: B

Felsenrune (Björgruna)

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Durch die Rune bekommt ein bis 100 Stein schweres Lebewesen / Objekt einen zusätzlichen Schutz gegen Angriffe, der sich in 6, 8 oder 12 zusätzlichen Lebenspunkten / Strukturpunkten äußert (je nach AsP-Einsatz). Die Rune schützt nicht vor Schaden, der nicht gegen die Haut des Lebewesens gerichtet ist, also beispielsweise durch Gifte und Krankheiten, einige Zauber oder Liturgien (z. B. FULMINICTUS). Bei Angriffen gegen die Haut werden zunächst die LeP der Rune abgezogen, dann erst die eigentlichen LeP / Strukturpunkte des Lebewesens / Objekts. Sind die Punkte auf 0 reduziert worden, erlischt die Magie der Rune.

AsP-Kosten: 6, 8 oder 12 AsP

Herstellungszeit (langsam / schnell): 2 Tage / 2 Aktionen

Wirkungsdauer (langsam / schnell): QS Monate / QS x 5 KR

Merkmal: Verwandlung

Steigerungsfaktor: C

Feuerschutzrune (Eldurvernruna)

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Träger der Zauberrune sind deutlich resistenter gegen Feuerschaden. Die Rune kann bis zu 10 TP durch Feuerschaden absorbieren, danach erlischt sie. Weiterer Feuerschaden geht auf den Träger der Rune über.

AsP-Kosten: 10 AsP

Herstellungszeit (langsam / schnell): 1 Tag / 1 Aktion

Wirkungsdauer (langsam / schnell): QS Monate / QS x 5 KR

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: B

Finsterrune (Warteruna)

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Träger der Zauberrune können selbst bei vollständiger Finsternis sehen. Sichtmodifikatoren aufgrund von Dunkelheit werden halbiert. Die Reichweite dieser Sicht beträgt 16 Schritt.

AsP-Kosten: 15 AsP

Herstellungszeit (langsam / schnell): 2 Tage / 2 Aktionen

Wirkungsdauer (langsam / schnell): QS Monate / QS Minuten

Merkmal: Hellsicht

Steigerungsfaktor: C



Furchtrune (Vargruna)

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Feinde, die sich bis auf 8 Schritt dem Träger der Furchtrune nähern, müssen eine Probe auf Willenskraft (*Bedrohungen standhalten*) erschwert um QS/2 ablegen, um nicht 1 Stufe Furcht zu erhalten. Maximal können QS Feinde von der Wirkung der Rune betroffen sein, danach erlischt sie.

AsP-Kosten: 12 AsP

Herstellungszeit (langsam / schnell): 4 Tage / 4 Aktionen

Wirkungsdauer (langsam / schnell): QS Monate / QS KR

Merkmal: Einfluss

Steigerungsfaktor: B

Lebensrune (Livruna)

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Die Rune verleiht ihrem Träger den Vorteil Altersresistenz. Auf ein bis zu 100 Stein schweres Objekt aufgetragen, schützt sie dieses während der Wirkungsdauer vor dem Verfall. Die Zeit kann dem Objekt nichts anhaben, es wird also weder verrotten, verrostet noch verfallen, auch nicht in widrigen Umgebungen in feuchten oder heißen Gegenden oder durch den Kontakt mit Salzwasser. Vor gewaltsamen Einflüssen wie Waffenschaden, Feuer oder Säure bietet die Lebensrune jedoch keinen Schutz.

AsP-Kosten: 25 AsP

Herstellungszeit (langsam / schnell): 4 Tage / 4 Aktionen

Wirkungsdauer (langsam / schnell): QS Monate / QS Tage

Merkmal: Temporal

Steigerungsfaktor: D

Nebelbannrune (Thokebanruna)

Probe: MU/MU/IN

Wirkung: In einem Radius von 20 Schritt um die Rune lichtet sich Nebel vollständig. Die Zone bewegt sich mit der Rune. Vertriebener Nebel strömt zurück, falls die Zone sich bewegt und er den alten Platz wieder einnehmen kann. Übernatürlicher Nebel, u. a. auch der Nebel, der einige der Olportsteine umgibt, oder der Nebel des Zaubers NEBELWAND, ist von der Rune nicht betroffen.

AsP-Kosten: 12 AsP

Herstellungszeit (langsam / schnell): 4 Tage / 4 Aktionen

Wirkungsdauer (langsam / schnell): QS Monate / QS x 30 Minuten

Merkmal: Elementar

Steigerungsfaktor: B

Orkanstimmenrune (Hringjavindrana)

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Wenn die Trägerin der Rune laut ruft und es drauf anlegt, ist ihre Stimme QS x 100 Schritt weit zu hören. Wind, Sturm und andere natürliche Geräusche haben keine Auswirkung auf die Reichweite oder wie klar die Stimme zu hören ist.

AsP-Kosten: 7 AsP

Herstellungszeit (langsam / schnell): 2 Tage / 2 Aktionen

Wirkungsdauer (langsam / schnell): QS Monate / QS x 5 KR

Merkmal: Verwandlung

Steigerungsfaktor: A

Pfeilrune (Boltruna)

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Für Proben auf Schilde-PA und Ausweichen gegen Fernkampfangriffe erhält der Held für 5 KR pro Kampf eine Erleichterung von +2. Die 5 Kampfrunden zählen ab dem ersten Fernkampfangriff gegen den Helden mit der Rune. Danach erlischt die Rune.

AsP-Kosten: 15 AsP

Herstellungszeit (langsam / schnell): 1 Tag / 1 Aktion

Wirkungsdauer (langsam / schnell): QS Monate / QS Tage

Merkmal: Telekinese

Steigerungsfaktor: C

Rauschrune (Hugibaniruna)

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Diese Zauberrune kann nur auf Kulturschaffende oder Gefäße aufgetragen werden. Die Wirkung von Rauschmitteln wird durch die Rune verstärkt. Sie erhalten QS/2 Stufen dazu (maximal Giftstufe 6), und die Wirkungsdauer wird um QS x 10 % erhöht.

AsP-Kosten: 6 AsP

Herstellungszeit (langsam / schnell): 2 Tage / 2 Aktionen

Wirkungsdauer (langsam / schnell): QS Monate / QS Stunden

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: B

Salzwasserrune (Sjövannruna)

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Diese Zauberrune kann nur auf Gefäße aufgetragen werden. Wasser, welches in das Gefäß gegossen wird, wird durch die Magie der Rune gereinigt. Dadurch kann Salzwasser oder verdrecktes Wasser genießbar gemacht werden. Gifte werden durch die Zauberrune nicht neutralisiert, aber man kann sich durch so gereinigtes Wasser nicht mehr

mit Krankheiten wie Flinker Difar anstecken. Pro Tag lassen sich durch die Rune QS/2 Schank (1 Schank = 250 ml) reinigen.

AsP-Kosten: 7 AsP

Herstellungszeit (langsam / schnell): 2 Tage / 2 Aktionen

Wirkungsdauer (langsam / schnell): QS Monate / QS Tage

Merkmal: Objekt

Steigerungsfaktor: B

Schutzrune vor Stürmen (Vagakoruna)

Probe: MU/IN/IN

Wirkung: Diese Rune lässt sich nicht auf Lebewesen, sondern nur auf Schiffen anbringen. Sollte bei einer beliebigen Probe durch einen Sturm eine Erschwernis für einen Kulturschaffenden auf dem Schiff auftreten, ist diese Erschwernis um 1 verringert (bis zu einem Minimum von +/-0). Es kann sich sowohl um Fertigkeitstests als auch um Proben auf AT, PA, FK, AW usw. handeln. Jede Person auf dem Schiff kann nur einmal von der Fähigkeit der Rune profitieren. Sobald ein Besatzungsmitglied das Schiff verlässt, steht es nicht mehr unter dem Schutz der Rune. Nach dem ersten Sturm, auf den das Schiff trifft, erlischt die Rune.

AsP-Kosten: 10 AsP

Herstellungszeit (langsam / schnell): 2 Tage / 2 Aktionen

Wirkungsdauer (langsam / schnell): QS Monate / QS x 15 Minuten

Merkmal: Elementar

Steigerungsfaktor: B

Schutzrune vor (Wesenheit)

Probe: MU/MU/CH

Wirkung: Für jede Art von Wesenheit gibt es eine separat zu erlernende Schutzrune (siehe Tabelle), der Runenschöpfer muss sich immer für eine der wählbaren Kategorien entscheiden, nicht für die Oberkategorie.

Die Schutzrune erzeugt einen Radius von 7 Schritt (der sich mit der Rune bewegt, falls sie mobil ist), der für das gewählte Wesen unangenehm ist. Möchte das Wesen den Radius der Rune betreten, so legt die Rune eine Probe auf 14/14/14 (mit einem FW, der den FP der Rune entspricht) erschwert um die SK des Wesens ab. Gelingt die Probe, so erleidet das Wesen QS/2 Punkte Erschwernisse auf alle Proben. Wird das Wesen mehrmals von der Wirkung einer Schutzrune getroffen, gilt nur die höchste Erschwernis.

Die SK wird zusätzlich vom FW der Rune abgezogen, sodass sie beim nächsten Mal eine schwächere Wirkung aufweist. Die Rune erlischt, sobald der FW auf 0 oder darunter sinkt.

AsP-Kosten: 18 (gegen Hranngargezücht, Dämonen und Elementare) / 12 (gegen Daimonide & Chimären, Untote, Geister, Alfes) AsP

Herstellungszeit (langsam / schnell): 2 Tage / 2 Aktionen

Wirkungsdauer (langsam / schnell): QS Monate / QS x 5 Minuten

Merkmal: Antimagie

Steigerungsfaktor: B (gegen Daimonide Chimären, Untote, Geister, Alfes) und C (gegen Hranngargezücht, Dämonen und Elementare)

Oberkategorie	wählbare Kategorie für Schutzrune (Beispiele)
Alfen (Alfibanruna)	Kobolde, Feenwesen
Daimonide & Chimären (Skepabanruna)	Vexlinger
Dämonen (Vondurbanruna)	niedere Dämonen, gehörnte Dämonen (bis zu 5 Hörner), gehörnte Dämonen (mehr als 5 Hörner)
Elementare (Verabanruna)	Elementargeister, Dschinne, Meister der Elemente
Geister (Vandren-dabanruna)	Gefesselte Seelen, Irrlichter
Hranngargezücht (Fylgjaruna)	Krakenmolche, Riesentopoden, Seeschlangen
Untote (Draugerbanruna)	Hirnlose

Stärkerune (Styrkurruna)

Probe: MU/KO/KK

Wirkung: Die Rune kann auf ein Kleidungsstück oder ein Lebewesen aufgetragen werden. Bei einer Probe auf Kraftakt erhält die Heldin QS FP dazu. Zudem steigt die Tragkraft um QS x 10 % und Objekte erhalten 10 % mehr Strukturpunkte.

AsP-Kosten: 12 AsP

Herstellungszeit (langsam / schnell): 2 Tage / 2 Aktionen

Wirkungsdauer (langsam / schnell): QS Monate / QS Tage

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: B

Waffenrune (Aescruna)

Probe: MU/IN/IN (modifiziert um Kampftechnik, siehe Tabelle)

Wirkung: Eine Nahkampfwaffe kann mit dieser Zauber- rune versehen werden. Bei jedem Angriff muss mit 1W6 gewürfelt werden. Bei 1-3 gilt der Angriff als magisch. Wird die Rune auf einen Kulturschaffenden aufgetragen, gelten seine waffenlosen Angriffe mit der

Kampftechnik *Raufen* bei einem Würfelerggebnis von 1-3 ebenfalls als magische Angriffe. Je nach Waffe ist die Probe erschwert (siehe Tabelle).

AsP-Kosten: 20 AsP

Herstellungszeit (langsam / schnell): 2 Tage / 2 Aktionen

Wirkungsdauer (langsam / schnell): QS Monate / QS x 3 KR

Merkmal: Objekt

Steigerungsfaktor: D

Kampftechnik	Modifikator
Dolche, Raufen	+/-0
Alle übrigen Nahkampftechniken	-2
Stangenwaffen, Zweihandhieb waffen, Zweihandschwerter	-4

Zauber melodien

Zauber melodie	Sangara-Bezeichnung
Melodie der Beleidigungen	Korris Anmaßung
Melodie der Ermutigung	Ulamnirs Mut
Melodie der Flammen	Dravinas Flammen
Melodie der Motivation	Efards Glaube
Melodie der Verwirrung	Zwergische Verwirrung
Melodie der Weisheit	Firnirs Ratschlag
Melodie des Bebens	Ingerimms Grollen
Melodie des Handels	Frenajas Handel
Melodie des Meeres	Swafnirs Ruf
Melodie des Verbergens	Phaegis' Vertuschung
Melodie des Zauberschutzes	Runjas Schutz

Melodie der Beleidigungen

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Während der Wirkung der Melodie stört sich niemand daran, wenn er beleidigt wird: Im Gegenteil, je schlimmer die Beleidigung ist, desto herzhafter und lauter lacht der Beleidigte (und alle anderen Verzauberten). Nach dem Ende der Wirkung wissen die Opfer der Beleidigung jedoch, was gesagt wurde, und können entsprechend verärgert reagieren.

Die Wirkung betrifft nur Zuhörende, deren SK 2 oder niedriger ist.

Dauer: lang, einmalig

Talent: Musizieren oder Singen

AsP-Kosten: 7 AsP

Merkmal: Einfluss

Musiktradition: Sangara

Steigerungsfaktor: A

Melodie der Ermutigung

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Bis zu QS ausgewählte Zuhörende werden zuversichtlicher und mutiger. Je nach QS erhalten sie verschiedene Boni. Die Boni sind kumulativ, d. h. bei QS 3 hat das Ziel insgesamt MU +2 und SK +1. Die Wirkung hält 30 Minuten nach dem Ende der Melodie an.

QS 1: +1 MU

QS 2: +1 SK

QS 3: +1 MU

QS 4: +1 ZK

QS 5: +1 MU

QS 6: +1 AT

Dauer: kurz, aufrechterhaltend

Talent: Musizieren

AsP-Kosten: 8 AsP für die erste Person + 4 AsP für jede weitere

Merkmal: Heilung

Musiktradition: Ceoladir, Derwisch, Sangara

Steigerungsfaktor: B

Melodie der Flammen

Probe: CH/GE/KO

Wirkung: Der Zauberbarde kann mit dieser Zauber melodie bis zu QS/2 Ziele in Reichweite entflammen lassen. Dabei muss es sich um brennbare, leblose Objekte handeln. Lebewesen können nicht in Brand gesetzt werden. Personen, die brennbare Kleidung tragen, gelten jedoch als *Brennend* (kleine Fläche, siehe **Regelwerk** Seite 341). Die Wirkung bleibt nach dem Ende der Melodie bestehen, auch wenn der Zauberbarde den Radius der Melodie verlässt. Das Feuer kann mit üblichen Mitteln gelöscht werden.



Dauer: kurz, einmalig
Talent: Musizieren
AsP-Kosten: 10 AsP
Merkmal: Elementar
Musiktradition: Derwisch, Sangara
Steigerungsfaktor: B

Melodie der Motivation

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Sangara wählt einen Kulturschaffenden aus, für den er die Melodie spielt. Diese Person fühlt sich danach motiviert und strotzt vor Tatendrang. Für die nächsten 6 Stunden sind Proben auf Körper- und Handwerkstalente um +1 erleichtert. Allerdings ist die Person während dieses Zeitraums auch dünnhäutiger und erhält die *Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)*. Verfügt sie bereits über den Nachteil, dann ist die Probe auf *Willenskraft*, um dem Auslöser des Jähzorns zu widerstehen, um -1 erschwert.

Dauer: lang, einmalig
Talent: Singen
AsP-Kosten: 8 AsP
Merkmal: Illusion
Musiktradition: Sangara
Steigerungsfaktor: B

Melodie der Verwirrung

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Bis zu 6 ausgewählte Zuhörende erhalten für die Dauer der Melodie 2 Stufen *Verwirrung*. Die Wirkung betrifft nur Zuhörende, deren SK 2 oder niedriger ist.

Dauer: kurz, aufrechterhaltend
Talent: Singen
AsP-Kosten: 8 AsP für die erste Person + 4 AsP für jede weitere
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Ceoladir, Sangara
Steigerungsfaktor: B

Melodie der Weisheit

Probe: KL/CH/GE

Wirkung: Bis zu 6 ausgewählte Zuhörende werden klüger und scharfsinniger. Je nach QS erhalten sie verschiedene Boni. Diese Boni sind kumulativ, d. h. bei QS 3 hat das Ziel insgesamt KL +2 und SK +1. Die Wirkung hält 30 Minuten nach dem Ende der Melodie an.

QS 1: +1 KL
QS 2: +1 SK
QS 3: +1 KL
QS 4: +1 SK
QS 5: +1 KL
QS 6: +1 PA

Dauer: kurz, aufrechterhaltend
Talent: Singen
AsP-Kosten: 8 AsP für die erste Person + 4 AsP für jede weitere
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Sangara
Steigerungsfaktor: B

Melodie des Bebens

Probe: CH/KO/KK

Wirkung: Durch diese Melodie gehen von der Sangara Risse im Boden aus. Die Erde beginnt im Radius der Magie zu beben, allerdings führt dies nicht zu größeren Strukturveränderungen oder Verwerfungen. Außer der Sangara müssen alle im Radius befindlichen Personen eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* bestehen. Für jeweils 5 volle Schritt Entfernung vom Zentrum ist die Probe um +1 erleichtert. Ein Misslingen der Probe hat den Status *Liegend* zur Folge. Die Melodie kann nur auf Erdboden oder felsigem Untergrund gewirkt werden. Schnee, Eis, Sumpf, Wasser und ähnliche Untergründe können nicht zum Beben gebracht werden. Auf Schiffen und innerhalb von Gebäuden funktioniert die Magie nicht. Die Wirkung entfaltet sich bereits nach 4-(QS/2) KR vollständig und die Sangara muss nicht weiter singen. Jede Person droht also nur einmal durch eine misslungene Probe hinzufallen, weitere Proben auf *Körperbeherrschung* sind nicht nötig.

Dauer: lang, einmalig
Talent: Singen
AsP-Kosten: 16 AsP
Merkmal: Elementar
Musiktradition: Sangara
Steigerungsfaktor: D

Melodie des Handels

Probe: KL/IN/GE

Wirkung: Bis zu QS/2 ausgewählte Zuhörende erleiden eine Erschwernis oder eine Erleichterung auf *Handel (Feilschen)* von 1. Dabei kann der Zauberbarde einzelnen ausgewählten Zuhörenden beliebig die Erleichterung oder die Erschwernis zuteilen. Die Wirkung betrifft nur Zuhörende, deren SK 2 oder niedriger ist, und hält QS x 10 Minuten nach Ende der Melodie an.

Dauer: lang, einmalig
Talent: Musizieren
AsP-Kosten: 4 AsP für die erste Person + 2 AsP für jede weitere
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Ceoladir, Derwische, Sangara
Steigerungsfaktor: B

Melodie des Meeres

Probe: KL/IN/GE

Wirkung: Der Sangara kann bis zu 6 ausgewählten freiwilligen Zuhörenden beim Steuern eines Bootes oder Schiffes so viel Mut machen, dass die Arbeit einfacher von der Hand geht. Alle Zuhörenden erhalten eine Erleichterung von +1 auf Proben auf *Boote & Schiffe*. Die Wirkung hält 12 Stunden nach Ende der Melodie an.

Dauer: lang, einmalig

Talent: Musizieren oder Singen

AsP-Kosten: 4 AsP für die erste Person + 2 AsP für jede weitere

Merkmal: Einfluss

Musiktradition: Ceoladir, Sangara

Steigerungsfaktor: A

Melodie des Verbergens

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Der Sangara kann einen kleinen Gegenstand, etwa bis zur Größe eines Dolches, in der Hand tragen, ihn aber durch die Magie der Melodie vor den Augen von Kulturschaffenden verbergen, sodass sie ihn nicht wahrnehmen. Um den Gegenstand doch zu bemerken, ist eine Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) erschwert um die QS notwendig.

Dauer: kurz, aufrechterhaltend

Talent: Singen

AsP-Kosten: 2 AsP + 1 AsP pro Minute

Merkmal: Illusion

Musiktradition: Sangara

Steigerungsfaktor: B



Melodie des Zauberschutzes

Probe: MU/MU/IN

Wirkung: Die Zaubermelodie verleiht bis zu 6 ausgewählten freiwilligen Personen einen Bonus von 1 auf SK und ZK gegen Zauber und magische Handlungen. Die Wirkung hält QS x 10 Minuten nach Ende der Melodie an.

Dauer: lang, einmalig

Talent: Musizieren

AsP-Kosten: 8 AsP für die erste Person + 4 AsP für jede weitere

Merkmal: Antimagie

Musiktradition: Derwisch, Sangara

Steigerungsfaktor: B

Instrumentzauber

Bann des Übernatürlichen

Wirkung: Das Zauberinstrument wird von Dämonen, Geistern und Feen gemieden. Berühren sie es doch, wirkt es wie Säure auf einer kleinen Körperstelle (siehe **Regelwerk** Seite 341).

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Brechender Fels

Wirkung: Beim Spielen des Instrumentes kann der Zauberbard in einem Radius von 8 Schritt ein Objekt aus Stein von maximal Torggröße beschädigen. Es erleidet 100 Strukturpunkte Schaden pro Minute.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 7 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP pro Minute

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Emotionsübernahme

Wirkung: Der Sangara kann einer ausgewählten Person in Reichweite von 2 Schritt durch ein Lied insgesamt 3 Stufen *Furcht*, *Verwirrung* oder *Betäubung* nehmen (beispielsweise 2 Stufen *Furcht* und 1 Stufe *Verwirrung*). Der Sangara muss dazu 5 Minuten spielen, währenddessen werden die Zustände auf sein Instrument übertragen. Einen Tag später (d. h. exakt 24 Stunden später) werden diese Zustandsstufen dann auf den Zauberbarden übertragen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Fokus der Aufmerksamkeit

Wirkung: In einem Radius von 16 Schritt sind bis zu 12 vom Zauberbarden ausgewählte Personen vom Anblick des Zauberbarden (und seines Instruments) gebannt. Sie wollen auf ihn zugehen, ihm nahe sein oder sogar folgen, da sie ihn für eine Berühmtheit halten. In der Regel sind die Zuhörenden ihm freundlich gesonnen. Falls sie aber ahnen, dass der Zauberbarde Ärger machen will, oder sie erklärte Feinde sind, behandeln sie ihn entsprechend schlechter. Die Wirkung hält 5 Minuten an, und die verzauberten Personen folgen dem Zauberbarden, wenn dieser sich bewegt, solange sie nicht irgendwie aufgehalten werden. Sie riskieren dabei aber nicht ihr Leben. Von der Wirkung sind nur Personen mit SK 2 oder weniger betroffen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 12 AsP

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Hilferuf

Wirkung: Das Instrument sendet ein telepathisches Warnsignal an alle vom Zauberbarden benannten Personen (maximal 6). Diese vernehmen den Hilferuf bis zu 10 Meilen weit und können nach einer erfolgreichen Probe auf *Orientierung* errahnen, wo sich der Zauberbarde befindet.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Klangillusion

Wirkung: Der Zauberbarde kann einen Ort bestimmen, an dem seine Musik zu hören sein soll. Dieser Ort muss für ihn einsehbar sein und darf in bis zu 100 Schritt Entfernung liegen. Wenn er spielt, kann man um ihn selbst herum keine Musik vernehmen, sie erklingt dafür am gewünschten Ort. Zaubermelodien können nicht in Kombination mit diesem Instrumentzauber eingesetzt werden, sondern nur gewöhnliche Lieder.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 1 Punkt

AsP-Kosten: 1 AsP für 5 Minuten

Merkmal: Illusion

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Langanhaltender Rhythmus

Wirkung: Zaubermelodien, die mit dem Zauberinstrument vorgetragen werden, wirken 50 % länger als üblich. Es können nur Zaubermelodien verstärkt werden, die das Talent *Musizieren* nutzen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: halbe AsP-Kosten der Melodie

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Machtvoller Instrumentzauber I-IV

Wirkung: Die QS von Instrumentzaubern gilt pro Stufe als um 1 höher. Dieser Instrumentzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 1 pro Stufe

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe

Ohrenbetäubender Klang

Wirkung: Der Klang des Instruments ist so schrecklich, dass alle Wesen im Radius von 8 Schritt versuchen, sich die Ohren zuzuhalten. Sie können bis zum Ende der nächsten KR keine Handlungen durchführen, außer die Hände auf die Ohren zu pressen, es sei denn, ihnen gelingt eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) erschwert um die QS. Führen sie nach einer solchen gelungenen Probe Handlungen aus, erleiden sie jedoch 1 Stufe *Verwirrung*.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 12 AsP

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Scharfes Instrument

Wirkung: Der Sangara kann sein Instrument als Wurf- waffe benutzen. Er kann es mit einer FK-Probe auf Wurf- waffen auf ein Wesen werfen (Ladezeit 1 Aktion, Reichweite 10/20/30, 2W6+2 TP).

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte



Viele Instrumente

Wirkung: Die Zuhörenden vernehmen neben dem Zauberinstrument noch weitere Instrumente, die das Lied unterstützen. Dadurch erhält der Zauberbarde bei gelungener Probe auf eine Zaubermelodie +1 FP.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Illusion

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Volumenerweiterung des Zauberinstruments I-V

Wirkung: Das Volumen des Zauberinstruments steigt permanent um 1 Punkt. Dieser Instrumentzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP pro Stufe

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe (Stufe I: 5 AP, Stufe II: 5 AP, Stufe III: 5 AP usw.)

Weiter Klang

Wirkung: Zaubermelodien, die mit dem Instrument vorgetragen werden, reichen 10 Schritt weiter als üblich. Es können nur Zaubermelodien damit verstärkt werden, die das Talent *Musizieren* nutzen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Zauberinstrument-Apport

Wirkung: Das Zauberinstrument kann vom Zauberbarde zu sich gerufen werden. Es fliegt auf dem kürzesten Weg mit Geschwindigkeit 15 zum Zauberbarde und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster durchschlägt das Instrument, Wände aus Holz oder Stein halten es jedoch auf. Der Zauberbarde muss für den Einsatz des Zauberinstrument-Apports sein Zauberinstrument nicht sehen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Zerspringendes Glas

Wirkung: Beim Spielen des Instrumentes kann der Zauberbarde in einem Radius von 8 Schritt Glasgegenstände beschädigen. Sie erleiden 100 Strukturpunkte Schaden, was meist mit ihrem Zerspringen und somit vollständiger Zerstörung einhergeht.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Zugabe

Wirkung: Ein Lied ist noch 5 Minuten lang zu hören, nachdem der Zauberbarde seine Vorführung bereits beendet hat. Es kann sich um ein anderes Stück als das letzte seiner Darbietung handeln. Das Zentrum des Zugabelieds ist der Ort, an dem der Zauberbarde den Instrumentzauber aktiviert hat. Der Zauberbarde kann keine Zaubermelodie mit diesem Instrumentzauber einsetzen, sondern nur normale Lieder.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 2 AsP

Merkmal: Illusion

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte



Trinkhornzauber

Viele *Sangara* besitzen als sekundäres Traditionsartefakt ein sogenanntes *Thin* (Trinkhorn). Jeder *Sangara* kann nur über ein Trinkhorn als sekundäres Traditionsartefakt gleichzeitig verfügen. Verzaubert wird das Trinkhorn mittels eines Initiationsrituals unter kontrollierten Bedingungen, weswegen dafür keine Probe erforderlich ist.

Regelseitig gelten Trinkhornzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren von Trinkhornzaubern erfordert daher keine Fertigkeitstests. Manche Trinkhornzauber bauen auf anderen Trinkhornzaubern auf. Einmal auf ein Trinkhorn gewirkte Trinkhornzauber können nicht mehr von ihm entfernt werden. Wenn mehrere Trinkhornzauber auf ein Trinkhorn gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von *Bindung des Trinkhorns* jeweils nur ein Trinkhornzauber gleichzeitig genutzt werden, es sei denn, es wird bei einem Trinkhornzauber explizit darauf hingewiesen.

Die Aktivierung von Trinkhornzaubern kostet meist AsP und erfordert 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht dauerhaft aktiv ist. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten Trinkhornzauber als Zauber mit einer QS von 2. Das angegebene Merkmal ist ebenfalls für antimagische Maßnahmen relevant. Trinkhornzauber können immer willentlich durch den *Sangara* beendet werden. Dies kostet 1 freie Aktion.

Für einige Trinkhornzauber muss das Trinkhorn mit einem Getränk oder einer Flüssigkeit gefüllt werden. Nach der Aktivierung des Trinkhornzaubers kann die Flüssigkeit dann direkt aus dem Trinkhorn getrunken oder ausgeschüttet werden, es ist aber auch möglich, die Flüssigkeit zuvor in ein anderes Gefäß umzufüllen. In diesem Fall kann die Flüssigkeit ihre magische Wirkung noch für 15 Minuten entfalten.

Fassungsvermögen

Das Trinkhorn kann nur eine bestimmte Menge an Trinkhornzaubern aufnehmen, bis das Fassungsvermögen erschöpft ist. Ein Trinkhorn besitzt 12 Volumenpunkte.

Bindung des Trinkhorns

Wirkung: Die Bindung des Trinkhorns ist stets das erste Ritual, das auf ein Trinkhorn gewirkt wird. Mit ihm wird das Trinkhorn an den *Sangara* gebunden und dadurch unzerbrechlich. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachennodem oder

ein IGNIFAXIUS, oder aber gezielte Antimagie können es fortan zerstören. Das Trinkhorn gilt von nun an als magisch und kann nicht auf anderem Weg, wie etwa dem ARCANOVI, mit weiteren Zaubern belegt werden. Ein *Sangara* kann immer nur ein Trinkhorn als sekundäres Traditionsartefakt besitzen.

Das Binden eines Trinkhorns kostet ihn einmalig 2 permanente AsP. Der *Sangara* kann sich entscheiden, seine Verbindung zum Trinkhorn zu lösen, beispielsweise um ein neues Trinkhorn an sich zu binden. Nach dem Tod eines *Sangara* verliert das Trinkhorn nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 0 Punkte

Bindungskosten: 2 permanente AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Friedensstifter

Wirkung: Der *Sangara* gibt das Getränk aus dem Trinkhorn 2 ausgewählten Kulturschaffenden zu trinken. Diese sind sich danach freundlich gesinnt, auch wenn sie zuvor erbitterte Feinde waren. Die Einstellung der beiden zueinander steigt um 2 Stufen, aber mindestens auf Stufe 7 (siehe **Regelwerk** Seite 288).

Die Magie des Friedensstifters funktioniert nur bei Kulturschaffenden, die maximal SK 2 aufweisen dürfen. Dieser Effekt hält 6 Stunden an.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Heldenrausch

Wirkung: Die Flüssigkeit aus dem Trinkhorn kann von dem *Sangara* selbst oder von einem anderen Kulturschaffenden getrunken werden. Wer von der Flüssigkeit getrunken hat, fühlt sich tapfer

• Soll der *Sangara* bei der Heldenerschaffung die Bindung des Trinkhorns bereits vollführt und die permanenten AsP zurückgekauft haben, kostet diese Sonderfertigkeit 14 AP.

Gegenstand	Strukturpunkte	Gewicht	Preis	Komplexität
Trinkhorn (Thin)	8	0,25 Stn	0,5 S	prim

und stark, büßt jedoch auch etwas von seinem klaren Verstand ein, so als ob er angetrunken wäre. Der Heldenrausch verleiht einen Bonus von +2 MU und +2 KK. KL und IN sinken dagegen um jeweils -2. Die Wirkung hält 2 Stunden an, danach erleidet derjenige, der die Flüssigkeit getrunken hat, 1 Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Machtvolle Trinkhornzauber I-IV

Wirkung: Die QS von Trinkhornzaubern gilt pro Stufe als um 1 höher. Dieser Trinkhornzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils 1 Stufe niedrigere Stufe der SF

Volumen: 1 pro Stufe

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe (Stufe I: 3 AP, Stufe II: 3 AP, Stufe III: 3 AP usw.)

Nebel der Erinnerung

Wirkung: Wer von der Flüssigkeit trinkt, verliert alle Erinnerungen an die zurückliegenden 24 Stunden und kann sich erst einen Monat später wieder an die Geschehnisse des betroffenen Tages erinnern. Für die Wirkungsdauer kann das Ziel sich an diesen Zeitraum weder erinnern noch Proben auf Wissen ablegen, das es in diesem erlangt hat. Seine Reflexe sind davon jedoch ebenso wenig betroffen wie zuvor erlangtes Wissen und Fähigkeiten, weshalb auf diese uneingeschränkt geprobt werden darf.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 5 AsP

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Ögnirs Gelage

Wirkung: Der Sangara lässt die Flüssigkeit aus dem Trinkhorn in eine größere Menge Alkohol fließen, z. B. ein Bierfass. Lebewesen, die von dem Alkohol trinken, werden selbst bei kleinsten Mengen stark berauscht und verfallen in eine recht zügellose Feierlaune. Bis zu 20 Teilnehmende, die alle maximal SK 2 aufweisen dürfen, können so berauscht werden. Alle ihre Proben sind wegen der Ablenkung um -1 erschwert. Zusätzlich sind Proben auf *Willenskraft*, um Schlechte Eigenschaften zu unterdrücken, um -1 erschwert. Die Wirkung endet nach 2 Stunden und alle Beteiligten erhalten anschließend 1 Stufe *Betäubung*.



Voraussetzungen: keine
Volumen: 5 Punkte
AsP-Kosten: 8 AsP
Merkmal: Einfluss
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Sumu nimmt und Sumu gibt

Wirkung: Der Sangara lässt ein paar Tropfen Blut eines freiwilligen oder unfreiwilligen kulturschaffenden Spenders (auch Eigenblut ist möglich) in das Trinkhorn tropfen und vermischt es mit einer Flüssigkeit. Eine andere kulturschaffende Person (auch er selbst) kann das Gemisch trinken und erhält Lebenspunkte zurück. Der Blutspender, oder bei einem unfreiwilligen Spender der Sangara, kann bis zu 10 LeP in das Horn fließen lassen, der Trinker erhält die eingesetzte Menge als LeP zurück (bis zu seinem Maximum).

Voraussetzungen: keine
Volumen: 4 Volumen
AsP-Kosten: 3 AsP
Merkmal: Heilung
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Trinkhorn-Apport

Wirkung: Das Trinkhorn kann vom Sangara zu sich gerufen werden. Es fliegt auf dem kürzesten Weg mit Geschwindigkeit 15 zum Sangara und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster durchschlägt das Trinkhorn, Wände aus Holz oder Stein halten es jedoch auf. Der Sangara muss für den Einsatz des Trinkhorn-Apports sein Trinkhorn nicht sehen.

Voraussetzungen: keine
Volumen: 3 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP
Merkmal: Telekinese
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Volumenerweiterung des Trinkhorns

Wirkung: Das Volumen des Trinkhorns steigt permanent um 1 Punkt. Dieser Trinkhornzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils 1 Stufe niedrigere Stufe der SF

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP pro Stufe

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe (Stufe I: 5 AP, Stufe II: 5 AP, Stufe III: 5 AP usw.)

Zwistbringer

Wirkung: Der Sangara gibt die Flüssigkeit aus dem Trinkhorn 2 verschiedenen Kulturschaffenden zu trinken, die daraufhin in Streit geraten. Sie provozieren sich wegen Nichtigkeiten, beleidigen sich und wollen sich gegenseitig mit den Mitteln schaden, die ihnen zur Verfügung stehen. Der Streit wirkt so, als ob er sich ganz langsam hochgeschaukelt hat, und es ist für Außenstehende nichts Ungewöhnliches dabei. Sollte der Sangara nicht aufgefallen sein, wird man nicht vermuten, dass seine Magie dahintersteckt. Der Streit hält bis zu 2 Stunden an und kann durchaus in einem Duell oder Kampf enden, wenn die Persönlichkeiten der Verzauberten solche Mittel einsetzen würden. Es können nur Kulturschaffende mit SK 2 oder niedriger betroffen sein.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 10 AsP

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



Zaubertricks

Blütenduft

In einem Radius von 16 Schritt um den Zauberer verströmt die Umgebung einen angenehmen Duft nach Blüten und Waldesgrün.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 1 Minute

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Illusion

Anmerkung: Elfen, Gildenmagier (Gerasim)

Luftstoß

Ein kleiner Lufthauch bläst Kerzen und ähnlich kleine Flammen innerhalb eines Radius von 8 Schritt um den Zauberer aus.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekte (kleine Flammen)

Merkmal: Telekinese

Anmerkung: Elfen, Gildenmagier

Tätowierung

Auf dem Körper des Verzauberten entsteht eine maximal 10 Halbfinger x 10 Halbfinger große Tätowierung nach Wunsch des Zauberers. Bei den Tätowierungen muss es sich um einfache Runen oder einfache Muster handeln.

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Anmerkung: Gildenmagier



Zaubererweiterungen

(Zaubersprüche aus dem Regelwerk und der Regionalspielhilfe)

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Zauber. Um einzelne Erweiterungen zu aktivieren, muss man den notwendigen FW aufweisen, die entsprechenden AP-Kosten ausgeben und die Voraussetzungen erfüllen.



Adlerauge

Zaubererweiterungen:

- **Einzel sinn schärfen** (FW 8, 2 AP): Nur ein Einzelsinn (Sicht, Gehör, Geruch & Geschmack, Tastsinn) ist vom Zauber betroffen. Der Zauberer erhält auf entsprechende Proben einen Bonus von QS+4 auf Sinnesschärfe (statt nur +3). Alle anderen Sinne werden nicht verbessert.

- **Spurensuchen** (FW 12, 4 AP): Bei Proben auf Fährten suchen erhält das Ziel eine Erleichterung von +1.
- **Keine Aufrechterhaltung** (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und die entsprechenden AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Aeolito

Zaubererweiterungen:

- **Zielkategorie Objekt** (FW 8, 2 AP): Der Zauber ist auch gegen Objekte einsetzbar. Sie erleiden Schaden, erhalten aber nicht den Status *Liegend*. Objekte mit bis zu 100 Stein Gewicht werden bei hohen QS aber sehr wohl weggedrückt oder umgestoßen.

- ☛ *Weites Zurückwerfen* (FW 12, 4 AP): Die Distanz beim Zurückwerfen wird verdoppelt.
- ☛ *Erz-Zerstörer* (FW 16, 6 AP): Gegen Ziele des Elements Erz können die TP verdoppelt werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Analys Arkanstruktur

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Zwei Gegenstände* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Gegenstände gleichzeitig analysieren.
- ☛ *Drei Gegenstände* (FW 12, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu 3 Gegenstände gleichzeitig analysieren. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Gegenstände*.
- ☛ *Vier Gegenstände* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann bis zu 4 Gegenstände gleichzeitig analysieren. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Drei Gegenstände*.

Attributo (Mut)

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- ☛ *Schnellsteigerung* (FW 12, 4 AP): Die Eigenschaft steigt bei QS 1-3 um 1, bei QS 4-6 um 2. Die AT steigt hingegen gar nicht. Dafür dauert der Zauber nur 1 Aktion.
- ☛ *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Länge und die entsprechenden AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Balsam Salabunde

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Zwei Ziele* (FW 8, 2 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig heilen. Die AsP-Kosten müssen entsprechend für jedes Ziel einzeln entrichtet werden.
- ☛ *Vier Ziele* (FW 12, 4 AP): Der Zauber kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig heilen. Die AsP-Kosten müssen entsprechend für jedes Ziel einzeln entrichtet werden.
- ☛ *Zielkategorie Lebewesen* (FW 16, 6 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.

Hexagramma

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Zauberdauer modifizierbar* (FW 8, 3 AP): Die Zauberdauer ist modifizierbar.
- ☛ *Zwei Elementare* (FW 12, 6 AP): Der Zauber kann gegen 2 Elementare gleichzeitig eingesetzt werden. Allerdings darf die Anrufungsschwierigkeit beider Elementare zusammen die QS nicht übersteigen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

- ☛ *Drei Elementare* (FW 16, 9 AP): Der Zauber kann gegen 3 Elementare gleichzeitig eingesetzt werden. Allerdings darf die Anrufungsschwierigkeit der Elementare zusammen die QS nicht übersteigen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP pro Elementar nach dem ersten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Elementare*.

Manifesto

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Größere Menge* (FW 8, 1 AP): Die Menge des Elements steigt auf 0,10 l pro QS.
- ☛ *Noch größere Menge* (FW 12, 2 AP): Die Menge des Elements steigt auf 0,20 l pro QS. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größere Menge*.
- ☛ *Noch viel größere Menge* (FW 16, 3 AP): Die Menge des Elements steigt auf 0,40 l pro QS. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Noch größere Menge*.

Motoricus

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Mehr Gewicht* (FW 8, 2 AP): Pro 10 Stein Gewicht muss der Zauberer 1 AsP aufwenden.
- ☛ *Noch mehr Gewicht* (FW 12, 4 AP): Pro 15 Stein Gewicht muss der Zauberer 1 AsP aufwenden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Mehr Gewicht*.
- ☛ *Mehrere Objekte* (FW 16, 6 AP): Mit dem Zauber können mehrere Objekte gleichzeitig bewegt werden, deren Gesamtgewicht aber nicht über dem zulässigen Maximum liegen darf.

Nebelwand

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Wandernder Nebel* (FW 8, 3 AP): Die Nebelwolke kann sich mit GS 4 nach dem Willen des Zauberers fortbewegen und dabei auch ihre Form ändern.
- ☛ *Lange Wirkungsdauer* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden.
- ☛ *Dichter Nebel* (FW 16, 9 AP): Der Nebel ist so dicht, dass er als ein Sichtmodifikator Stufe 3 zählt.

Oculus Astralis

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer 3* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 2*.

Odem Arcanum

Zaubererweiterungen:

- ☞ *Zwei Gegenstände* (FW 8, 1 AP): Der Zauberer kann den Spruch auf bis zu 2 Gegenstände gleichzeitig wirken.
- ☞ *Kegelsicht* (FW 12, 2 AP): Der Zauber wirkt 1 KR lang innerhalb des Sichtfelds des Zauberers bis maximal 8 Schritt Entfernung auf alle dort befindlichen Objekte und Wesen. Das Sichtfeld des Zauberers ist nicht veränderlich, erlaubt ist also nur der Blick in eine Richtung. Da er sich nicht auf eine spezielle Sache konzentrieren kann, werden die erreichten QS vor Konsultieren der Tabelle halbiert. Diese Art der magischen Wahrnehmung zählt als ungerichtete magische Wahrnehmung.
- ☞ *Rundumsicht* (FW 16, 3 AP): Für 1 KR erhält der Held eine Rundumsicht, die 8 Schritt weit reicht. Er kann sich auf der Stelle drehen, sich aber nicht anderweitig bewegen. Bei Gelingen des Zaubers erhält er automatisch nur 1 QS, kann damit aber alle Gegenstände in Blickreichweite erfassen. Diese Art der magischen Wahrnehmung zählt als ungerichtete magische Wahrnehmung.

Penetrizzel

Zaubererweiterungen:

- ☞ *Sehen und Hören* (FW 8, 2 AP): Der Zauberer kann nicht nur durch das Objekt sehen, sondern auch hindurch hören.
- ☞ *Helligkeit* (FW 12, 4 AP): Sollte die Sicht hinter das Objekt mangels Beleuchtung eingeschränkt sein, so kann der Zauberer QS/2 Stufen durch natürliche Dunkelheit verursachte Sichtmodifikatoren ignorieren.
- ☞ *Durch Wände hindurchzaubern* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann auch hinter dem Objekt / der Wand befindliche Ziele verzaubern, solange er sie sieht. Die Probe für den Zauber, der durch das Hindernis wirken soll, ist dabei aber um -1 erschwert.

Sensibar

Zaubererweiterungen:

- ☞ *Kampfhandlung vorhersehen* (FW 8, 2 AP): Im Kampf kann der Zauberer Handlungen des verzauberten Gegners vorausahnen. Die Verteidigung des Zaubers ist gegen diesen Gegner um 1 erhöht. Dabei gelten 5 Sekunden der Wirkungsdauer als 1 KR.
- ☞ *Unbemerkt* (FW 12, 4 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um das Eindringen mittels Magie zu bemerken, ist für das Opfer um QS x 2 erschwert.
- ☞ *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und die entsprechenden AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Zaubererweiterungen (Rituale aus dem Regelwerk und der Regionalspielhilfe)

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Zauber. Um einzelne Erweiterungen zu aktivieren, muss man den notwendigen FW aufweisen, die entsprechenden AP-Kosten ausgeben und die Voraussetzungen erfüllen.



Elementarer Diener

Zaubererweiterungen:

- ☞ *Mehr Dienste* (FW 8, 2 AP): Der Zauberer kann QS+2 Dienste von dem Wesen verlangen.
- ☞ *Längerer Dienst* (FW 12, 4 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.
- ☞ *Mächtiges Wesen* (FW 16, 6 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Wirbelform

Zaubererweiterung:

- ☞ *Größerer Radius* (FW 8, 2 AP): Der Radius beträgt QS x 2 Schritt.
- ☞ *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- ☞ *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Xenographus

Zaubererweiterungen:

- ☞ *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- ☞ *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.
- ☞ *Besseres Sprachverständnis* (FW 16, 3 AP): Man versteht den Text genauso gut, wie eine Person, welche die Sprache auf Stufe III beherrscht.

Swafnir-Liturgien

Bei den folgenden Liturgieerweiterungen handelt es sich um eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Liturgien. Um einzelne Erweiterungen zu aktivieren, muss man den notwendigen FW aufweisen, die entsprechenden AP-Kosten ausgeben und die Voraussetzungen erfüllen.

Göttliche Klinge

Im Kampf gegen dämonische Wesen richten profane Schwerter und Äxe nur wenig aus. Einige Geweihte verstehen sich daher darauf, Waffen mit göttlicher Macht zu durchdringen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Wird eine Nahkampfwaffe mit der Liturgie belegt, gilt sie während der Wirkungsdauer als der

Gottheit *geweiht*. Eine kurze Berührung erzeugt bei Dämonen 1W3 SP, dauerhafter Kontakt wird mit jeder Kampf-
runde schädlicher.

In der ersten KR sind es noch 1W3 SP, in der zweiten 1W3+1 SP usw. Von der jeweiligen Gegengottheit geweihte Nahkampfwaffen verdoppeln den Schaden. Ein Angriff mit einer geweihten Waffe bewirkt bei Dämonen regulären Schaden. Angriffe mit geweihten Waffen der Gegengottheit erzeugen doppelte Trefferpunkte. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend wird der Rüstungsschutz abgezogen.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Objekt (profane Objekte; Waffen) • ○

Verbreitung: Kor (Guter Kampf und Gutes Gold), Ronda (Schild und Sturm), Swafnir (Kraft und Tapferkeit)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 KR.

☛ *Höhere Reichweite* (FW 12, 4 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.

☛ *Mehrere Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Geweihte kann beliebig viele Ziele gleichzeitig weihen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 8 KaP.

Ruf der Heimat

Ist ein Geweihter einmal in der Wildnis verloren, kann er mithilfe dieser Liturgie stets einen Heimweg finden.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Geweihte vermag zu spüren, in welcher Richtung sich sein Heimattempel befindet. Zu der Entfernung oder der tatsächlichen Erreichbarkeit des gesuchten Ziels kann er

jedoch keine Angaben machen. Er bekommt eine Begabung auf *Orientierung*, wenn er durch die Kenntnis, wo sich sein Heimattempel befindet, andere geographische Punkte verorten will. • ○

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: selbst

☛ Phexgeweihte, die diese Liturgie dazu benutzen, den geheimen Phextempel einer Stadt zu finden, verstoßen gegen ihren Moralkodex.

Q20

Wirkungsdauer: QS x 30 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: A



Liturgieerweiterungen:

- Entfernung bestimmen (FW 8, 1 AP): Der Geweihte kann die genaue Entfernung zu seinem Heimattempel bestimmen.
- Tempel der eigenen Kirche (FW 12, 2 AP): Der Geweihte kann einen beliebigen ihm bekannten Tempel seiner Tradition erspüren. Er muss den Tempel nicht bereits einmal aufgesucht haben, allerdings darf dieser nicht verborgen oder geheim sein.
- Erreichbarkeit feststellen (FW 16, 3 AP): Der Geweihte kann die genaue Erreichbarkeit seines Heimattempels erspüren. Er weiß beispielsweise, dass er Umwege gehen muss, falls ihm der direkte Weg versperrt ist (also wird er sich in Richtung einer Brücke aufmachen, wenn ein Fluss ihn vom direkten Weg abschneidet).

Sturmruf

Sowohl Geweihte der Rondra als auch des Swafnir verstehen sich darauf, mächtige Stürme heraufzubeschwören.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Um den Geweihten entsteht ein tobender Sturm mit einem Radius von $QS/2 \times 10$ Schritt. Alle darin befindlichen Wesen der Größenkategorie winzig

bis mittel werden umgeworfen und erhalten den Status *Liegend*, wenn ihnen nicht zu Beginn der Wirkungsdauer eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Balance) gelingt. Danach ist eine solche Probe nur noch bei besonders aufwendigen Handlungen notwendig. Der Meister hat hierbei das letzte Wort. Alle Wesen im Radius erleiden -4 auf AT und Verteidigung. Fernkampfangriffe, die zumindest teilweise die Zone durchqueren, scheitern automatisch. Der Geweihte selbst ist von all diesen Auswirkungen nicht betroffen.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 4 KaP pro 5 KR (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Rondra (Sturm), Swafnir (Kraft und Tapferkeit)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- Keine Aufrechterhaltung (FW 8, 2 AP): Die Liturgie gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und die entsprechenden KaP-Kosten müssen beim Wirken der Liturgie festgelegt werden.
- Größerer Radius (FW 12, 4 AP): Der Radius beträgt $QS \times 10$ Schritt.
- Größere Reichweite (FW 16, 6 AP): Die Reichweite beträgt 64 Schritt.

Swafnir-Zeremonien

Eingeschworene Mannschaft

Swafnirgeweihte segnen vor dem Auslaufen eines Schiffes die Mannschaft, um sie auf die Gefahren der Meere vorzubereiten. Durch die Zeremonie können die so Gesegneten in Notsituationen auf das entscheidende Quäntchen Glück und ihre Fähigkeiten vertrauen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Durch diese Zeremonie kann die Geweihte bis zu $QS \times 10$ ausgewählten Besatzungsmitgliedern eines Schiffes eine Begabung in *Boote & Schiffe* verleihen.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 32 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Swafnir (Tapferkeit)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- Mehr Seeleute (FW 8, 3 AP): Es können $QS \times 15$ Besatzungsmitglieder eines Schiffes gesegnet werden.
- Kosten modifizierbar (FW 12, 6 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- Längere Wirkungsdauer (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt $QS \times 2$ Tage.

Zwergwalgestalt

Durch diese Zeremonie kann sich die Geweihte in einen Zwergwal verwandeln, das heilige Tier ihres Gottes.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Die Geweihte verwandelt sich in einen Zwergwal. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Walgestalt behält die Geweihte ihre geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften sowie die Fähigkeiten des Zwergwals. Zudem kann sie $QS \times 2$ Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften des Zwergwals verteilen. In der Walgestalt vermag sie keine übernatürlichen Fähigkeiten

wie Zauber und Liturgien zu wirken, gilt jedoch als gesegnet.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur die Geweihte selbst)

Verbreitung: Swafnir (Kraft und Tapferkeit)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Aufrechterhaltend** (FW 8, 3 AP): Die Zeremonie ist aufrechterhaltend mit Aktivierungskosten von 8 KaP und 4 KaP pro 3 Stunden.
- ☛ **Sprachfähigkeit** (FW 12, 6 AP): Die Geweihte kann in Tiergestalt sprechen.
- ☛ **Klerikales Tier** (FW 16, 9 AP): Die Geweihte kann Liturgien wirken, notwendige Gesten entfallen dabei. Für KaP gilt dann: wie Geweihter. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Sprachfähigkeit*.

Zwergwal

Geistige Eigenschaften wie Geweihte

FF 6 GE 10 KO 22 KK 27

LeP wie Geweihte AsP – KaP
– INI 10+1W6

VW 3 SK wie Geweihte ZK 4 GS 8

Biss: AT 12 TP 1W6+6 RW kurz

Rammen: AT 10 TP 2W6+3 RW kurz

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf (passiv), siehe RSH Seite 83

Talente: wie Geweihte

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Tastsinn), kann 15 Minuten unter Wasser bleiben, ohne zu atmen



Liturgieerweiterungen (Liturgien und Zeremonien des Regelwerks und der Regionalspielhilfe)

Besänftigung

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Größere Reichweite** (FW 8, 1 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- ☛ **Zwei Ziele** (FW 12, 2 AP): Der Geweihte kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig beruhigen. Das zweite Ziel kostet zusätzlich 2 KaP.
- ☛ **Zielkategorie Lebewesen** (FW 16, 3 AP): Die Liturgie umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.

Blutiger Zorn

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Wählbare Ziele** (FW 8, 3 AP): Der Geweihte kann die Ziele auswählen, die vom Ziel der Liturgie angegriffen werden sollen, und jene, die verschont werden.
- ☛ **Wildes Wüten** (FW 12, 6 AP): Das Ziel erhält +1 AT.
- ☛ **Längere Wirkungsdauer** (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 2 KR.

Ermutigung

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Größere Reichweite** (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- ☛ **Schnellsteigerung** (FW 12, 4 AP): Die Liturgiedauer beträgt 1 Aktion, die Wirkungsdauer wird dafür auf QS KR reduziert.

- ☛ **Vier Ziele** (FW 16, 6 AP): Der Geweihte kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig ermutigen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 4 KaP.

Heldenkraft

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Längere Wirkungsdauer** (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 10 KR.
- ☛ **Reichweite Berührung** (FW 12, 4 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- ☛ **Mehrere Ziele** (FW 16, 6 AP): Der Geweihte kann beliebig viele Ziele gleichzeitig segnen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 8 KaP.

Herr der Meere

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Größere Wasserfahrzeuge 1** (FW 8, 2 AP): Das Wasserfahrzeug kann bis zu 30 Schritt lang sein und bis zu 60 Personen Platz bieten.
- ☛ **Größere Wasserfahrzeuge 2** (FW 12, 4 AP): Das Wasserfahrzeug kann bis zu 40 Schritt lang sein und bis zu 120 Personen Platz bieten. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Größere Wasserfahrzeuge 1*.
- ☛ **Mehrere Ziele** (FW 16, 6 AP): Die Zeremonie wirkt auf mehrere Wasserfahrzeuge, jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 16 KaP.

Zeremonialgegenstände

Jede karmale Tradition verfügt über eigene Zeremonialgegenstände, die durch die Zeremonie **OBJEKTWEIHE** (siehe **Regelwerk** Seite 333) erschaffen werden.

Ein Zeremonialgegenstand erleichtert Zeremonien der Kirchentradition für den Geweihten um +1. Verfügt der Geweihte über mehr als einen Zeremonialgegenstand, beträgt die Erleichterung trotzdem nur +1. Es ist unerheblich, wie viele Zeremonialgegenstände ein Geweihter bei sich trägt, einzig ob er einen oder mehrere besitzt, ist für die Erleichterung in Höhe von +1 ausschlaggebend. Zusätzlich steht dem Geweihten durch den Zeremonialgegenstand auch noch die Nutzung von Sonderfertigkeiten offen, die nur in Kombination mit dem Zeremonialgegenstand funktionieren. Die Sonderfertigkeiten folgen jeweils den Aspekten der Kirchentradition. Der Geweihte muss die Sonderfertigkeit mit AP aktivieren und kann sie anschließend für den Gegenstand nutzen, ohne eine weitere Zeremonie ausführen zu müssen, um sie in den Gegenstand zu binden. In dieser Nutzung unterscheiden sich Zeremonialgegenstände deutlich von den Traditionsartefakten von Zauberern. Außerdem weisen sie keine Volumenpunkte auf, stattdessen begrenzt der gewählte Aspektpfad die Auswahl an Sonderfertigkeiten. Immer wenn eine Sonderfertigkeit ausgewählt wurde, können andere nicht mehr aktiviert werden, aber der Geweihte erhält Zugriff auf neue Sonderfertigkeiten.

Trance

Bei der Trance handelt es sich um eine Form der leichten Entrückung. Sie tritt meistens bei der Nutzung von Zeremonialgegenständen oder dem Einsatz von einigen Sonderfertigkeiten auf. Trance baut sich alle 24 Stunden um 1 Stufe ab.

Trance	
Trancestufen	Auswirkung
Stufe I	Der Held spürt die Nähe seines Gottes, eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.
Stufe II	Alle Proben, außer auf Liturgien und wohlgefällige Talente, sind um -2 erschwert. Eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.
Stufe III	Alle Proben (auch wohlgefällige) sind um -3 erschwert. Eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.
Stufe IV	<i>Handlungsunfähig.</i> Eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.

Walschild

Als Zeremonialgegenstand verwenden Swafnirgeweihte den Walschild. Dabei handelt es sich um einen blauen Thorwaler Rundschild, der mit weißen Wal-Motiven und Wellenrunen verziert ist.

Wall der Schilde

Wirkung: Bis zu 3 ausgewählte Ziele in einem Radius von 4 Schritt um den Swafnirgeweihten erhalten gegen Fernkampfangriffe einen Bonus von +1 bei der Schild-PA. Die Wirkung hält bis zum Ende der nächsten KR an. Die Ziele können sich nach dem Einsatz der Fähigkeit aus dem Radius herausbewegen. Der Swafnirgeweihte kann nicht selbst von der SF profitieren. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Swafnirkirche), keine Sonderfertigkeit Flukenschlag

Aspekt: Tapferkeit

AP-Wert: 12 Abenteurpunkte



Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Walschild	Schilde	1W6+1	KK 16	-5/+2	kurz	3,5 Stn	-	85 S	einf
Anmerkung mittlerer Schild, 20 Strukturpunkte; Waffe ist nur von Swafnirgeweihten erwerbbar									

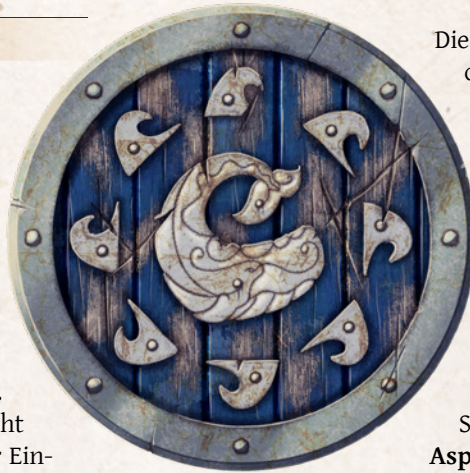
Schildmeer

Wirkung: Bis zu 3 ausgewählte Ziele in einem Radius von 4 Schritt um den Swafnirgeweihten erhalten gegen Fernkampfangriffe einen Bonus von +1 bei der Schild-PA. Die Wirkung hält bis zum Ende der nächsten KR an. Die Ziele können sich nach dem Einsatz der Fähigkeit aus dem Radius herausbewegen. Der Swafnirgeweihte kann nicht selbst von der SF profitieren. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*. Diese Fähigkeit ist mit *Wall der Schilde* kumulativ und verleiht somit einen Bonus von +2 Schild-PA.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Wall der Schilde, keine Sonderfertigkeit Wall der Angst

Aspekt: Tapferkeit

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



Die Ansage für den Angriff muss vor dem Auswürfeln der AT stattfinden.

Nur Ziele der Größenkategorie *mittel* und kleiner können davon betroffen sein. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion – zusätzlich zur eigentlichen AT (1 Aktion) – und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Swafnirkirche), keine Sonderfertigkeit Wall der Schilde

Aspekt: Kraft

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Hass des Grünwals

Wirkung: Der Swafnirgeweihte kann eine Schild-AT mit dem Walschild ausführen. Die Attacke unterliegt keiner Erschwernis durch den AT-Modifikator des Schilds. Bei einem unverteidigten Treffer muss der Gegner eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* erschwert um -1 ablegen. Misslingt diese, erleidet er den Status *Liegend*. Die Ansage für den Angriff muss vor dem Auswürfeln der AT stattfinden. Nur Ziele der Größenkategorie *mittel* und kleiner können davon betroffen sein. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion – zusätzlich zur eigentlichen AT (1 Aktion) – und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Flukenschlag, keine Sonderfertigkeit Kraftvoller Vorstoß

Aspekt: Kraft

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Wall der Angst

Wirkung: Der Swafnirgeweihte hält seinen Schild hoch und wählt im Radius von 8 Schritt um sich ein Wesen aus. Nur folgende Wesen können davon betroffen sein: Daimonide, Dämonen, Meeresungeheuer. Der Spieler des Swafnirgeweihten würfelt eine Probe auf *Einschüchtern (Drohung)*, die um die Anrufungs-/Erschaffungsschwierigkeit des Wesens (falls vorhanden) und zusätzlich bei Größenkategorie *groß* um -2 und bei *riesig* um -4 modifiziert wird. Gelingt die Probe, erleidet das Wesen QS/2 Stufen *Furcht* (auch wenn es eigentlich immun gegen *Furcht* ist). Die Wirkung ist nicht kumulativ mit weiteren Anwendungen der SF *Wall der Angst*. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Wall der Schilde, keine Sonderfertigkeit Schildmeer

Aspekt: Tapferkeit

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Flukenschlag

Wirkung: Der Swafnirgeweihte kann eine Schild-AT mit dem Walschild ausführen. Die Attacke unterliegt keiner Erschwernis durch den AT-Modifikator des Schilds. Bei einem unverteidigten Treffer muss der Gegner eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* ablegen. Misslingt diese, erleidet er den Status *Liegend*.

Kraftvoller Vorstoß

Wirkung: Der Swafnirgeweihte erhält die Möglichkeit, eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* abzulegen und bis zu QS/2 Ziele in seiner Hör- und Sichtreichweite für den Angriff zu wappnen. Er verleiht allen Zielen +2 AT. Der Bonus verfällt, wenn das angegriffene Ziel sich erfolgreich verteidigt oder die AT misslingt, spätestens aber nach dem Ende der folgenden KR. Die Wirkung ist nicht kumulativ mit weiteren Anwendungen der SF *Kraftvoller Vorstoß*. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Flukenschlag, keine Sonderfertigkeit Hass des Grünwals

Aspekt: Kraft

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Flukenamulett

Das Flukenamulett der Swafnirgeweihten ist ein Zere-
monialgegenstand, der in Größe und Gestalt variieren
kann, aber immer die Form einer Fluke aufweist. Zu-
meist besteht er aus Silber, aber andere Materialien sind
ebenso denkbar. Er dient dazu, die Gemeinschaft der
Geweihten im Kampf zu stärken und den Mitgliedern
Selbstvertrauen zu geben. Oft wird auf das Amulett auch
ein Schwur geleistet, wenn man sich gemeinsam dem
Schicksal entgegenstellen will.

Schicksalsbund

Wirkung: Die Geweihte kann mit dieser Sonderfertig-
keit bis zu 6 freiwillige Kulturschaffende nach-
einander berühren (auch sich selbst). Alle Berührten
geben 1 Schip aus und legen ihn in
einen gemeinsamen Pool. 6 Stun-
den lang haben alle Berührten Zu-
griff auf die gesamten Schips die-
ses Pools. Wenn ein Schip aus dem
Pool verwendet werden soll, muss die
Mehrheit der Berührten dafür sein, bei
Gleichstand entscheidet die Geweihte.
Nach den 6 Stunden gehen die restlichen
ungenutzten Schips verloren, die
Berührten bekommen sie nicht
wieder zu ihrem Vorrat zurück.
Der Einsatz dieser Fähigkeit
dauert 1 Aktion + 1 Aktion pro
Berührter und verursacht 1 Stufe
Trance.

Voraussetzungen: Sonderfertig-
keit Tradition (Swafnirkirche), keine
Sonderfertigkeit Kampfgemeinschaft

Aspekt: Tapferkeit

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Langer Bund

Wirkung: Die Geweihte kann mit dieser Sonderfertig-
keit bis zu 6 freiwillige Kulturschaffende nacheinander
berühren (auch sich selbst). Alle Berührten geben 1
Schip aus und legen ihn in einen gemeinsamen Pool.
24 Stunden lang haben alle Berührten Zugriff auf die
gesamten Schips dieses Pools. Wenn ein Schip aus
dem Pool verwendet werden soll, muss die Mehrheit
der Berührten dafür sein, bei Gleichstand entscheidet
die Geweihte. Nach den 24 Stunden gehen die rest-
lichen ungenutzten Schips verloren, die Berührten
bekommen sie nicht wieder zu ihrem Vorrat zurück.
Der Einsatz dieser Fähigkeit dauert 1 Aktion + 1 Aktion
pro Berührter und verursacht 1 Stufe Trance.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Schicksalsbund,
keine Sonderfertigkeit Eingeschworener Bund

Aspekt: Tapferkeit

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Eingeschworener Bund

Wirkung: Die Geweihte kann mit dieser Sonderfertig-
keit bis zu 6 freiwillige Kulturschaffende nacheinander
berühren (auch sich selbst). Alle Berührten geben bis
zu 2 Schips aus und legen sie in einen gemeinsamen
Pool. 6 Stunden lang haben alle Berührten Zugriff auf
die gesamten Schips dieses Pools. Wenn ein Schip aus
dem Pool verwendet werden soll, muss die Mehrheit
der Berührten dafür sein, bei Gleichstand entscheidet
die Geweihte. Nach den 6 Stunden gehen die rest-
lichen ungenutzten Schips verloren, die Berührten
bekommen sie nicht wieder zu ihrem Vorrat zurück.
Der Einsatz dieser Fähigkeit dauert 1 Aktion + 1 Ak-
tion pro Berührter und verursacht 1 Stufe Trance.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Schicksalsbund,
keine Sonderfertigkeit Langer Bund

Aspekt: Tapferkeit

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Kampfgemeinschaft

Wirkung: In einem Radius von 8 Schritt um
die Geweihte sind für alle Kampfbeteiligten, die
auf ihrer Seite stehen, Manöver um +1 erleichtert
(bis zu einem Maximum von +/-0). Der Einsatz die-
ser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe
Trance. Die Wirkungsdauer beträgt 10 KR.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Swaf-
nirkirche), keine Sonderfertigkeit Schicksalsbund

Aspekt: Kraft

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Angriffsgemeinschaft

Wirkung: In einem Radius von 8 Schritt um die Ge-
weihte sind für alle Kampfbeteiligten, die auf ihrer
Seite stehen, AT um +1 erleichtert. Der Einsatz die-
ser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe
Trance. Die Wirkungsdauer beträgt 10 KR.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Kampfgemein-
schaft, keine Sonderfertigkeit Schildgemeinschaft

Aspekt: Kraft

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Schildgemeinschaft

Wirkung: In einem Radius von 8 Schritt um die Ge-
weihte sind für alle Kampfbeteiligten, die auf ihrer
Seite stehen, PA um +1 erleichtert. Der Einsatz die-
ser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe
Trance. Die Wirkungsdauer beträgt 10 KR.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Kampfgemein-
schaft, keine Sonderfertigkeit Angriffsgemeinschaft

Aspekt: Kraft

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



THORWALSCHHEILKRÄUTER



Herbarium Thorwals

Thonnys

In Steppen und Wäldern nördlich der Linie Thorwal bis Festum wächst Thonnys. Die meiste Zeit des Jahres ähnelt die unauffällige Kletterpflanze der gewöhnlichen Ackerwinde. Wie diese hat Thonnys pfeilförmige Blätter, wenngleich sie kleiner sind und auch fleischiger als vorgenannte.

Die Elfen entdeckten die Nutzbarkeit von Thonnys und begegnen der Winde von jeher mit großer Wertschätzung, denn sie ermöglicht es, Lebens- in Astralenergie umzuwandeln.

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -4

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung: Thonnys ermöglicht Zauberern die *Astrale Meditation* (siehe Seite 13), ohne dass sie dafür die Sonderfertigkeit beherrschen müssen. LeP werden dadurch während mindestens fünfminütiger Meditation 1:1 in AsP umgewandelt, sofern eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) gelingt. Es können maximal QS x 3 LeP in AsP umgewandelt werden. Unabhängig vom Erfolg verliert der Anwender danach weitere 1W3 LeP. Wer die Sonderfertigkeit besitzt, kann diesen zusätzlichen LeP-Verlust durch die Anwendung von Thonnys unterdrücken.

Preis: 16 / 32 Silbertaler



Zwölflblatt

Das farnartige dunkelgrüne Zwölflblatt wächst an schattigen Orten, vor allem in Wäldern, dem Hochland, Steppen und Sümpfen. Die Heilpflanze beugt so gut wie allen Krankheiten vor. Wer sie allerdings zum falschen Zeitpunkt verzehrt, der muss mit schlimmen Magenkrämpfen und Atemnot rechnen.

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung: Wer die Stängel vom Zwölflblatt verzehrt, der ist für die nächsten 4 Tage immun gegen jede Krankheit (mit Ausnahme von übernatürlichen Krankheiten). Zwischen den Monaten Rondra und Boron führt die Einnahme aber zu Magenkrämpfen und akuter Atemnot (1W3 SP, 1 Stufe *Betäubung* für 15 Minuten).

Preis: 12 / 24 Silbertaler



ELEMENTARE



Eisgeist

Größe: 0,25 bis 0,50 Schritt Körpergröße

Gewicht: 0,2 bis 5 Stein

MU 14 KL 10 IN 10 CH 10

FF 10 GE 12 KO 8 KK 8

LeP 18 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 6 SK 0 ZK 0 GS 8

Eishand: AT 15 TP 2W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 2, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 2, Menschenkenntnis 0, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 5, Sinneschärfe 5, Überreden 1, Verbergen 2, Willenskraft 5

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein

Typus: Elementar (Eis), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: -1

Beute: keine

Kampfverhalten: Wenn er zum Kampf gezwungen ist, greift der Elementargeist frontal an. Er kämpft bis zum eigenen Untergang.

Flucht: flieht nicht

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- **QS 1:** Elementargeister sind nicht viel schlauer als kluge Tiere.
- **QS 2:** Ein Eisgeist kann nicht zaubern. Oft verbirgt er sich zwischen gewöhnlichen Schneewehen.
- **QS 3+:** Als Eiselementar ist er berechnend und feindselig gegenüber den meisten Lebewesen.

Sonderregeln:

Elementar-Regeln: Für Eisgeister gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 358).



Eisdschinn

Größe: 1,60 bis 2,70 Schritt Körpergröße

Gewicht: 40 bis 300 Stein (humanoide Gestalt)

MU 16 KL 15 IN 15 CH 14

FF 12 GE 16 KO 14 KK 13

LeP 33 AsP 50 KaP – INI 16+1W6

VW 8 SK 2 ZK 2 GS 10

Eishand: AT 17 TP 3W6+3 RW mittel

RS/BE: 3/0

Aktionen: 2 (max. 2 x Eishand)

Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Schildspalter, Zu Fall bringen

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 3, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 14, Menschenkenntnis 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 14, Sinneschärfe 14, Überreden 3, Verbergen 14, Willenskraft 7

Zauber: Manifesto 12, alle Zauber mit dem Merkmal Elementar in der Ausprägung Eis auf 12

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Elementar (Eis), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: -3

Beute: keine

Kampfverhalten: Üblicherweise nutzt der Dschinn erst seine Zauber, um sich Feinde vom Leib zu halten. Wenn möglich, zieht er sich in Eisflächen oder Schneewehen zurück.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebensenergie

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- **QS 1:** Dschinne sind mit magischen Waffen leichter zu verletzen als mit anderen.
- **QS 2:** Dschinne des Eises gelten als besonders taktierend und werden gelegentlich um Rat ersucht.
- **QS 3+:** Herbeigerufene Dschinne übernehmen oft einige der körperlichen Merkmale des Zauberers, der sie herbeigerufen hat.

Sonderregeln:

Elementar-Regeln: Für Eisdschinne gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 358).



FREIE KÄMPFERSCHULE DER TRUTZBURG ZU PREM



»Das Feuer von Prem, das ist mir genehm.
Aus Krügen und Flaschen will ich es naschen.

Rudes , großes Werk, auf unserem Berg,
ein Fuß uns im Nacken, uns alle zu
packen,

Die Burg, meine Trutz, einander der
Schutz.

Der Körper gestählt, von Rondra
erwählt.«

–1., 2. und 5. Strophe aus dem
Trutzburg-Lied

Vollständiger Name: Freie Kämpfer-
schule der Trutzburg zu Prem

Standort: Prem

Wappen/Symbol: Thorwaler-Helm auf rotem
Grund, mit zwei gekreuzten Orknasen



Wahlspruch: Heimat, Freiheit, Rondra! (Spruch über dem
Tor zur Burg)

Träger: Stadt Prem, Rothelm-Ottajasko

Spezialgebiet: Einzel- und Gruppen-
kampf auf Schiffen, Hieb Waffen,
Wurfbeile

Größe: mittel (max. 30 Zög-
linge), 35 Akademiegardisten
(Rothelm-Ottajasko)

Leitung: Salda Swafneldasdottir

Personen der Historie: Starkad
Rothelm Stornsson (890-961 BF,
Gründer), Marada Hjaldarsdottir
(950-1013 BF), Swafnelda Maradas-
dottir (981-1042 BF, ehem. Leiterin)

Bedeutende Abgänger: Salda Swafnel-
dasdottir (*1008 BF), Leiterin der Schule,

Thora Thurboldsdottir (*993 BF), ehem. Hetfrau
von Prem, Hjalka Oddasdottir, ehemalige Jarlin der Ol-
portsteine (*972 BF), Olaf Laske (*991 BF), Anführer
der Akademiegardisten der Runajasko

Fachliche Reputation: kompetente Ausbildungs-
stätte des regionalen und südthorwalschen Krieger-
standes, guter Ruf bei Seesöldnern

Einfluss: sehr groß (in Prem und Thorwal, anderorts
eher hinlänglich)

Finanzkraft: hinlänglich

Ausstattung: ansehnlich (die Schule belegt zu-
sammen mit dem Rondratempel die Trutzburg)

Bibliothekbestand: gering

Besonderheiten: Schüler und Lehrende leben, lernen
und arbeiten in einer ehemals mittelreichischen Burg.
Die Zöglinge lernen auch den Umgang mit Schiffs-
geschützen. Große Nähe zu den Premier Seesöldnern.

Der Wächter auf dem Varhal ist eine lokale Bezeichnung
für die mittelreichische Trutzburg Harvard (Hoher
Wächter), die hoch über der Stadt Prem auf dem Berg
Varhall liegt. Was von außen wie ein Fremdkörper in der
thorwalschen Stadt wirkt, ist in den letzten Generatio-
nen zum Ursprung regionaler Kampfeskunst und zur
Herkunft vieler Seesöldnerinnen geworden. In dieser
Tradition steht auch die Dynastie der Leiterinnen, die
allesamt für Jahre mit der Rothelm-Ottajasko auf Fahrt
gingen und das vor Ort Erlernte in der Fremde ver-
feinerten. Die neue Leiterin konnte aus diesem Grund
ihre ungewollt übernommene Position erst mit zwei
Monaten Verspätung antreten.

Darüber hinaus beherbergt die Schule einen der weni-
gen angesehenen Tempel der Leuin in der Region, die in
Prem eine loyale Anhängerschaft hat.



Geschichte der Schule

Die Geschichte der Burg beginnt Jahrhunderte vor der Gründung der Schule. Das Mittelreich erbaute die Burg ab **292 BF** im Rahmen der Eroberung Thorwals und nutzte sie bis zu ihrer Erstürmung **431 BF** als Ausgangspunkt der Unterdrückung. Rondra selbst soll es gewesen sein, die in einem Sturm das große Tor zerschmetterte. Lange stand das Gemäuer danach leer und diente zuweilen als Lagerhaus, während Schafe auf dem überwucherten Innenhof weideten.

Zur Zeit des **Obersten Hetmanns Hardred Bjarnisson** unternahm auch **Starkad Stornsson** zwischen **920 BF** und **932 BF** mehrere erfolgreiche Kaperfahrten ins Liebliche Feld und gegen das verhasste Al'Anfa. Das Schicksal brachte ihn in horasische Gefangenschaft. Die Erfahrungen aus Kämpfen sowie Festungshaft und Arbeitslager weckten in ihm den Entschluss, dass es an der Zeit sei, die Art des Kampfes in Thorwal den Taktiken und Manövern der Feinde anzupassen. Auch mag ein blutig zurückgeschlagener Novadi-Angriff auf das Arbeitslager zu dieser Einsicht beigetragen haben. Nach seiner Rückkehr **935 BF** unterwies er vielversprechende Jugendliche aus Prem in der neuen Art des organisierten Kampfes. Die Verantwortlichen der Stadt stellten ihm die alte Burg zur Verfügung, hofften sie doch, dass diese Art der Unterweisung die Thorwaler in ihrem Kampf gegen den Süden unterstützen würde.

Zwischen **970** und **980 BF** stand die Schule unter **Harulf Thorgesson** offen auf der Seite der Söldnerkönigin **Swafnild Thorfinnsdottir**. Kurz nach ihrem mysteriösen Verschwinden verschwand auch der Leiter unter ungeklärten Umständen. Sein Motto, das Gelernte im Dienst unter fremder Herrschaft zu erweitern, blieb. Die friedliche Art der neuen **Obersten Hetfrau** **Garhelt Rorlifsdottir-Jandasdottir** fand danach nur wenig Liebe in der Schule. Eher war es im Sinne der Varhaller, als die **Eldgrimm-Ottajasko** **1001 BF** in Kendrar einfiel. Mit dem Vertrag von Gareth **1006 BF** versöhnte sich Prem jedoch wieder mit Thorwal und sah die Rolle der Thorwaler durch die neue Machtstellung bestätigt. **1010 BF** unterstützten die Premer den Nostria-Feldzug der **Eldgrimm-Ottajasko** mit mehreren Ottas.



»Das waren Zeiten ... Wir haben damals so manchen Streich ausgeheckt. Die Lehrer haben das immer gewusst, aber solange es witzig blieb, konnten wir machen, was wir wollten. Einmal haben wir den Älteren die Tür verkehrt, sodass sie alle zu spät am Hafen ankamen. Die haben eine Woche lang die Rüben geputzt!«

—Tjalva Garheltsdottir, Premer Hetja

Als **1022 BF** der Krieg zwischen Thorwal und dem Horasreich ausbrach, zog die Schule geschlossen aus, um Jagd auf die Schiffe der Feinde zu machen. Unter **Swafnelda Maradasdottir** konnten in der Folge zwar einige Siege errungen werden, doch der Preis war hoch: Zwei Schiffe gingen verloren, und mit ihnen ein Großteil der **Rothelm-Ottajasko** und der Zöglinge. Beim Überfall auf Prem wurden **1023 BF** auch die Schulgebäude in Mitleidenschaft gezogen. Heute gibt es mit dem Südwestturm eine eigene Geschützstellung, die nicht nur die Stadtverteidigung unterstützt, sondern auch dabei hilft, die Zöglinge an Geschützen zu unterrichten.

Im Jahre **1035 BF** feierte die Schule ihr hundertjähriges Bestehen mit einem großen Fest und vielen Wettkämpfen.

1042 BF erfolgte ein hinterhältiger Anschlag auf die Burg. Fanatische Traditionalisten, die sich selbst als **Swafnirsrekker** bezeichnen, setzten Schlafsäle in Brand, ermordeten **Swafnelda Maradasdottir** und entführten einige Zöglinge, um sie vom angeblich schädlichen Einfluss der Leiterin zu befreien. Mit dem Frühjahrshjalding übernahm ihre jüngere Tochter **Salda Swafneldasdottir** die Leitung der Freien Kämpferschule.

1. Generation (935-961 BF)

Gegründet: 935 BF von Starkad „Rothelm“ Stornsson

2. Generation (961-984 BF)

Harulf Thorgesson

3. Generation (984-1013 BF)

Marada Hjaldarsdottir, Starkads Enkelin

4. Generation (1013-1042 BF)

Swafnelda Maradasdottir, Starkads Urenkelin

5. Generation (seit 1042 BF)

Salda Swafneldasdottir, Starkads Ururenkelin



Ein Rundgang durch die Trutzburg

Hat man sich im Nordosten der Stadt Prem den Weg auf die Kuppe des Varhalls hinaufbemüht, steht man vor einem großen **Torhaus (01)**. Es überragt die mächtigen Bruchsteinmauern der Trutzburg um das Doppelte. Hier soll einst Rondra selbst in die Erstürmung der Burg eingegriffen und den Thorwalerinnen in ihrem Freiheitskampf beigestanden haben. Als gewaltige Sturmböe habe sie das Tor zerschmettert und den Weg für die Eroberung der Burg frei gemacht. Noch heute erinnert das Motto der Schule daran: „Heimat, Freiheit, Rondra!“

Hinter dem Torhaus mit seiner Wachstube und einem kleinen Arsenal liegt der Ober-Hof, der die wichtigsten Gebäude der Schule sowie den kleinen rondrageweihten **Tempel der stürmischen Göttin (02)** beherbergt. Das einstöckige Gebäude ist aufwendig mit Bildern und Schnitzereien verziert, die ursprüngliche Funktion des Gebäudes ist nicht mehr nachvollziehbar. Eine lebensgroße Bronzefigur der Stürmischen zielt den Innenraum und zeigt sie als wilde Windreiterin in

prunkvoller Rüstung, eingehüllt in einen Wirbel aus Wolkenfetzen und zersplittertem Holz. Die Statue ist zwergischen Ursprungs und in ihrer meisterlichen Art sicher das kunstvollste Objekt, das man auf der Burg zu sehen bekommt. Viele Weihegaben sind Mitbringsel örtlicher *Ottajaskos* aus dem Süden Aventuriens.

Gegenüber dem Tempel liegt das **Sovahus** (Schlafhaus) (03). Im Erdgeschoss des dreigeschossigen Gebäudes sind unter anderem eine Waffenkammer, ein Raum mit Unterrichtsmaterialien sowie ein Lehrraum untergebracht. Auch Latrinen sind auf dieser Ebene zu finden. Die Einrichtung ist einfach und zweckmäßig, einzig ein paar Malereien an den Wänden des Unterrichtsraumes, wie etwa eine glorifizierende Darstellung Starkads sowie eine einfache Karte Aventuriens, verschönern die weiß getünchten Ziegelwände. Im ersten Obergeschoss liegen Lager, ein großer Waschraum und der Schlafsaal der Abschlussklasse. Er ist der größte der drei Schlafsäle und bietet neben den einfachen Betten auch Platz für Spinde und Seekisten. Die zehn Mitglieder der Abschlussklasse, „die Älteren“ (*Elderi*) genannt, genießen diesen kleinen Luxus. Auf einem Drachenboot gibt es in der Regel keine Trennung nach Alter oder Geschlecht. Das gilt auch für alle Schlafsäle der Schule. Allein die Erfahrung weist den Platz zu. Im zweiten Obergeschoss sind weitere Latrinen und die beiden Schlafsäle der Unter- und Mittelstufe untergebracht. Im Keller befindet sich eine Zisterne für Regenwasser, die durch verschiedene kleine

Zuläufe aus dem gesamten Burgbereich versorgt wird. Der düstere Ort, an dem das hohle Tropfen des Wassers auch im Sommer nicht verstummen will, ist stets eine Stätte schauriger Mutproben gewesen, obwohl diese verboten sind, seitdem ein Schüler dabei ertrank.

Links des Torhauses liegt das **Wirtschaftsgebäude (04)**. Mit einer großen Küche, Vorratsräumen und einem Speisesaal ist es bestens für die Versorgung der hungerigen Zöglinge und des Lehrpersonals ausgestattet. Hier herrscht der hünenhafte **Arngrim Hakonsson** mit eiserner Hand, was auch wörtlich zu verstehen ist. Sein monströser Haken anstelle einer linken Hand mag heutzutage nur noch zum Aufspießen von Schinken und Rüben dienen, doch das war nicht immer so. Das Alter, das seine Haare langsam grau werden lässt, hat seiner Stimme keineswegs die Schärfe oder Intensität genommen. So sind seine Kommandos an das Personal und die Zöglinge, die ihm zur Hand gehen, auch außerhalb des Hauses meist deutlich zu verstehen.

Im Obergeschoss und unter dem Dach sind Küchenpersonal und Lehrkräfte untergebracht, womit es eine verbotene Zone für alle Zöglinge ist.

Im **Gemüsegarten** hinter dem Haus werden immer wieder Mitglieder der Unter- und Mittelstufe eingesetzt, um Kraft, Ausdauer und Konzentration unter Anleitung von **Norhild Idunsdottir** zu schulen. Sie ist die Herrin der Gärten und Beete und verteilt die Arbeiten. Neben einem **Geräteschuppen (05)** gibt es nur noch ein weiteres Haus im Ober-Hof:

das **Wohnhaus der Schulleitung (06)**, das man auch **Hethus** nennt. Fast 40 Jahre lang war dies das Refugium von **Swafnelda Maradasdottir**;

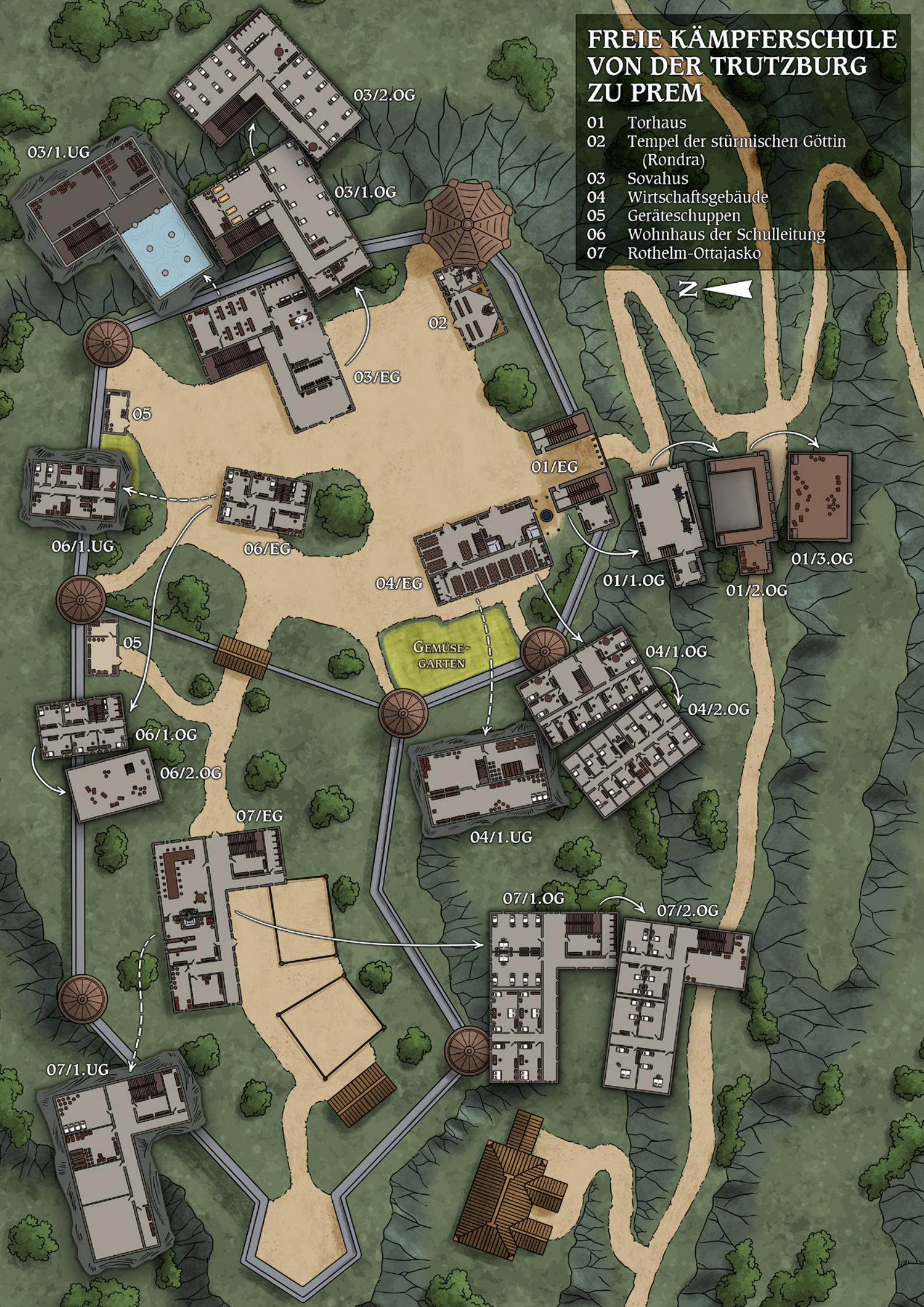
hier wurde sie auch ermordet. Es dauerte einige Wochen, bis sich ihre Nachfolgerin entschließen konnte, die Räume der Mutter zu beziehen. Doch nun lebt **Salda Swafneldasdottir** mit ihren Kindern und ihrer Freundin **Blodgrima Bärfang** im **Hethus**. Sie bewohnen das Erdgeschoss. Darüber haben einige weitere Mitglieder des Lehrkörpers ihre Zimmer. Die Zöglinge dagegen meiden das Haus, als sei es harrngarverflucht. Über Generationen hinweg wurden hier besondere Vergehen bestraft, und eine Einladung ins **Hethus** gilt ihnen als Aufforderung, zur eigenen Hinrichtung zu erscheinen.

Hinter einer zwei Schritt hohen Mauer und einem kleinen Tor liegt der Unter-Hof, wo die **Rothelm-Ottajasko (07)** ihr Quartier hat. Auch dieses Gebäude verfügt über drei Stockwerke und bietet den hier lebenden Mitgliedern und ihren Familien ausreichend Platz.



FREIE KÄMPFERSCHULE VON DER TRUTZBURG ZU PREM

- 01 Torhaus
- 02 Tempel der stürmischen Göttin (Rondra)
- 03 Sovahus
- 04 Wirtschaftsgebäude
- 05 Geräteschuppen
- 06 Wohnhaus der Schulleitung
- 07 Rothelm-Ottajasko



Personen der Schule



■ **Salda Swafneldasdottir** (*1008 BF, muskulös, Akademieleiterin, willensstark) steht in einer Tradition starker Frauen an der Spitze der Kriegerschule. Dass dieser Tag kommen würde, war nach dem Tod ihrer älteren Schwester ✠ *Andra Bjerisdottir* während des horasischen Überfalls auf Prem 1023 BF vorherbestimmt. Die begabte Kriegerin mit den rotblonden Locken war lange Zeit *Hetfrau* der *Rothelm-Ottajasko*. In den Wintermonaten half sie als Lehrerin aus und gab Unterricht in Navigation, Schildkampf und Schlachtfeld-Organisation. Sie gilt als detailversessene Planerin mit gutem Überblick. Ihr wird nachgesagt, in Prem mehr als nur die stille Leiterin der Schule sein zu wollen, wie es ihre Mutter war. Sie ist Mutter eines Zwillingspärchens.

■ **Blodgrima Bärfang** (*1010 BF, schlank, flink, schwarzhaarig, impulsiv) ist Saldas bessere Hälfte und gleichzeitig ihre Kehrseite. So ergänzt und vervollständigt die talentierte Bogenschützin und agile Speerkämpferin die ruhige und kraftvolle Schwertkämpferin in vielen Aspekten. Seitdem Blodgrima in der *Ottajasko* aufgenommen wurde, gibt es einen Platz zum Bogenschießen auf dem Unter-Hof, der zuweilen auch von Zöglingen genutzt wird.

■ **Tjalf Jurgesson** (*1018 BF, schlank, blond, gutaussehend, übermütig), ist der Inbegriff eines rondragefälligen Rekkers und seit dem Tod des bisherigen Geweihten ✠ *Garsvir Bokjolms* 1041 BF der einzige auf der Trutzburg lebende Rondrageweihte. Die kahlrasierten Seiten seiner wild verwehten Frisur entblößen eine dunkle Narbe, ein Andenken an den Überfall 1023 BF auf Prem, bei dem seine Eltern starben. Trotz seiner Verslossenheit genießt er hohes Ansehen. Die vorherige Leiterin verstand es in den letzten Jahren zunehmend, ihn als Lehrer für Schwert- sowie Axtkampf zu gewinnen. Seine herausragenden Fähigkeiten gelten vielen als eine Gnade Rondras, sind seine Eleganz und Beweglichkeit doch etwas, das man in Thorwal nicht häufig sieht.

■ **Jurge Swafnirsgrehd** (*977 BF, grauhaarig mit roten Strähnen, hochgewachsen, charismatisch), der weithin bekannte Premier Swafnirgeweihte wurde als Jugendlicher von einem Pottwal vor dem Ertrinken gerettet. Mit prophetischen Gaben gesegnet und weit über die Region für seine Weisheit und als verlässlicher Ratgeber geschätzt, gilt er nicht wenigen als Erwählter seines Gottes. Seit gut zwei Jahrzehnten fungiert er an der Schule nun als Lehrer für Sagen, Geschichte, Recht und den Glauben an Swafnir.

■ **Isleif Thoramsson** (*1005 BF, hochgewachsen, rotblond, leuchtend blaue Augen, durchtrainierter Körper, dickköpfig) war lange Jahre als Söldner und Abenteurer unterwegs und wurde dann ein Teil der *Rothelm-Ottajasko*. Bis nach Festum und Maraskan ist er gekommen, seine Geschichten unterhalten Rekker und Zöglinge gleichermaßen. Seine Vorliebe gilt Hieb Waffen, wobei er die Premier Langaxt bevorzugt. Als Macke mag es gelten, dass er nahezu immer, selbst beim morgendlichen Lauf, einen auf Hochglanz polierten Schuppenpanzer trägt. Allein in den Unterrichtsräumen und beim Essen trägt er stattdessen Hemd, Hose und Weste. Seine Beziehung zur neuen Leiterin ist schwierig und meist von emotionalen Streitgesprächen geprägt. Ein Weggang käme für den Erben ✠ *Thoram Brandssons* jedoch niemals in Frage.

■ **Thorleif Asgardson** (*995 BF, grau-brauner Haarzopf, gedrungene Statur, ruhig und ausgeglichen) ist eine gewinnbringende Ergänzung für den Lehrkörper. Er unterrichtet den Umgang mit Schwertern und Stangenwaffen. Zusätzlich ergänzt er das Lehrangebot um Taktik und Strategie, einige Hinweise zu allgemeiner Etikette gegenüber potenziellen Arbeitgebern, waffenlose Nahkampf sowie Tanz, und er hilft auch beim Formulieren von Briefen und anderen Schreiben.

■ **Yaswada Iskirsdottir** (*993 BF, auffallend schlank, lange weißblonde Zöpfe, taubengraue Augen, erfolgsorientiert, wirkt gefühllos) ist unter anderem für den Unterricht im Bogenschießen und in körperlicher Erziehung verantwortlich und kann auf eine erfolgreiche Karriere bei diversen Wettkämpfen zurückblicken. Dass unter ihren Vorfahren dereinst ein Elf gewesen sein soll, ist wohl mehr als bloß ein Gerücht.

Leben in der Trutzburg

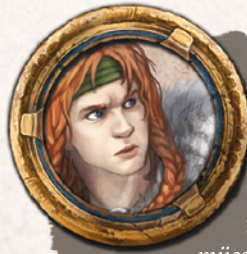
Fast hundert Menschen leben in der alten Burg. Davon sind gut 30 Heranwachsende, die ihren Weg zum Kriegshandwerk bestreiten. Ein Großteil stammt aus Prem und dem Umland. Viele *Hetleute*, *Jarle* und *Ottajaskos* senden ihren Nachwuchs in die praxisnahe Ausbildung. Dazu kommen der Lehrkörper sowie Bedienstete aus der Küche, dem Garten und dem Waffenarsenal. Nicht zu vergessen ist die *Rothelm-Ottajasko*, die inzwischen wieder drei *Ottas* bemannen kann. Alle Mitglieder stammen aus der Region Thorwal und sind erfahren im Kriegshandwerk. Die einen geben ihr Wissen fördernd weiter, die anderen, meist Versehrte, leben unter Gleichgesinnten und unterstützen die nächste Generation auf ihre Weise.

Neben der üblichen körperlichen und waffenkundlichen Unterweisung gibt es noch ein weiteres Feld, in dem die Art von Kampf geübt wird, die gerade in der Region Thorwal sehr beliebt ist: Imman. Durch das Spiel werden die Zöglinge in der willentlichen Beherrschung ihrer körperlichen Fähigkeiten gefördert und erlangen außerdem eine gewisse Begeisterung, sich in Zweikämpfe und Scharmützel zu stürzen und sich für die Gruppe einzusetzen. So mag es nicht verwundern, dass unter den Mitgliedern von Pottwal Prem, Aventuriens härtester Mannschaft, auch Abgänger und Zöglinge der Akademie sind.

Inzwischen ist es eine langjährige Tradition, dass sich die Premier Zöglinge mit denen aus Thorwal messen. Dabei werden dann nicht nur ein Wettrudern und ein Wettstreit mit Bogen, Orknase und *Skraja* ausgetragen, auch ein Immanspiel findet regelmäßig statt.

Tagesablauf

Jeden Morgen, wenn die Hähne in Prem den Tag begrüßen, sind Lehrende und Zöglinge bereits auf den Füßen und liefern sich ein Wettrennen über die schlammigen Wege hinunter zu den Booten der Schule. Auch wenn sie dabei, wie in allen Disziplinen, stets nach den Stufen getrennt unterwegs sind, will doch niemand als Letztes den Strand erreichen. Denn wer erst nach dem Lehrkörper bei den Anlegestellen ankommt, wird zu einigen der unbeliebtesten Arbeiten verdonnert, beispielsweise dem Säubern der Latrinen, dem Versorgen der Küche mit Wasser oder Kisten und Säcken voller Lebensmittel oder dem Fegen der großen Höfe. Da die Lehrenden dieses tägliche Wettrennen seit Jahren absolvieren, kommt fast immer jemand nach ihnen an.



»Wie habe ich diesen Wettlauf immer gehasst! Als Anfänger putzt man sich die Knie wund, weil alle anderen schneller sind. Als Jährling ist man immer auf der Hut vor den Kälbern und ihren Streichen. Und als Elderi bekommt man dauernd vom Lehrkörper zu hören, man müsse ein besseres Vorbild für die Jüngeren sein.«

—Tjalva Garheltsdottir, Premier Hetja

Nach einigen geschwommenen Runden im Hafenbecken steht die tägliche Ruderübung auf dem Plan. Die drei kleineren Ausbildungsboote legen dabei einige Meilen in die große Bucht hinaus zurück und bleiben dort bis zur Mittagsstunde. In dieser Zeit



werden Kampfübungen und Unterweisungen in Navigation, Wetterkunde und neuerdings auch Geographie erteilt. Die Jüngsten, üblicherweise in Anlehnung an junge Wale „Kälber“ genannt, üben dabei mit Schwertern und Entermessern aus Holz, während die „Jährlinge“ bereits echte Waffen in den Händen halten und auch mit Äxten agieren. Gegen Mittag wird ein Wettrennen zurück in den Hafen veranstaltet.

Der Nachmittag wird unterschiedlich gestaltet. Die Kälber erhalten einfachen Unterricht im Lesen, Schreiben und der Sagenkunde. Die Jährlinge üben im nördlichen Hof

der Schule ihre Kampffertigkeiten, während die *Elderi* im südlichen Teil neben dem Rondra-

tempel in Zweikämpfen antreten oder ihre Fertigkeiten im Axtwerfen verbessern. Dabei wird Wert auf eine breite Waffenkenntnis gelegt. Neben den typischen Waffen thorwalscher Kampfkunst kommen auch Bögen, Schwerter, Speere und Langäxte zum Einsatz. Einmal in der Woche bleiben die Boote der Kälber auch über Mittag draußen im Hafenbecken. Dort werden dann Ziele aus dicken Strohballen auf Flößen aufgebaut, auf welche die Ältesten vom Geschützturm aus schießen. Die Jüngsten haben danach die Aufgabe, die verschossenen Speere einzusammeln. Das bedeutet bei Fehlschüssen manchmal auch Tauchgänge.

Die Jährlinge, die sich auf ihre Halbzeitprüfung vorbereiten, üben den Wellenlauf, ein Wettlaufen über waagrecht gestellte Riemen, wie es vor allem im Süden Thorwals als Teil der *Ottajara* verbreitet ist. Dieser Lauf ist Teil ihrer Prüfung, in der sie beweisen müssen, dass sie ihre bisherigen Aufgaben und Übungen gemeistert haben und es wert sind, auch weiterhin an der Schule zu bleiben. Es gilt als große Schande, vorzeitig gehen zu müssen.

Die Ehre eines Premier Kriegers

Die Ehrenhaftigkeit eines Thorwalers hat etwas mit Mut zu tun und der Bereitschaft, sich in der *Ottajaska* einzufügen und seinen Teil zur Gemeinschaft beizutragen. Keiner der Abgänger der Schule würde seine Mannschaft im Stich lassen. Diese Lebensbünde und

Kampfgemeinschaften bilden die Familie und die Gemeinschaft. Bei einem Söldner ist diese Zusammengehörigkeit jedoch selten auf Familienbanden oder gemeinsamer Herkunft begründet, auch wenn kluge Feldherren gerne ganze *Ottajaskos* rekrutieren. Vielmehr hat hier Geld und persönliche Überzeugungskraft des Anwerbers, oder doch zumindest seines

Hauptmanns, das letzte Wort. Auch wäre es der eigenen Ehre zutiefst abträglich, sich feige aus einem Kampf zu schleichen. In den vielen Übungsstunden haben die Abgänger gelernt, ihre Fähigkeiten einzuschätzen, und sich ein großes Selbstvertrauen angeeignet,

das sie einen Kampf einschätzen und gewinnen lässt. Das verlangen sie auch von ihren Anführern. Wer den Kampf scheut, nur prahlt und angibt, gar im Angesicht der Gefahr davonläuft, wird schnell allein vor dem Feind stehen, während die anderen dem ehrlosen Feigling den Rücken kehren und ihn allein die Sache ausfechten lassen.

Der Kriegerbrief Premis

Ein Stück Pergament oder geprägtes Leder trägt keiner der Abgänger mit sich. Auch große Siegel oder persönliche Wappen wird man hier vergeblich suchen. In den ersten Jahren gab es noch kein Zeichen für Abgänger, doch seit der zweiten Generation hat sich das Tätowieren des Unterarms der Waffenhand etabliert. Dort wird ein stilisiertes Bild der Burg mit ihren hohen Türmen eingestochen, eingerahmt von einem umlaufenden Blitz und der bevorzugten Waffe des Abgängers. So zeichnet es die Premier Krieger ein Leben lang. Zuweilen wird das Hautbild durch weitere Taten ergänzt, meist bleibt es aber für sich stehen. Geht der Waffenarm und damit der „Kriegerbrief“ im Kampf verloren, so gibt es Listen mit den Namen aller Abgänger seit der Gründung. Dadurch ist es möglich, sich seinen Nachweis erneut stechen zu lassen. Dieses Zeichen des erfolgreichen Abschlusses ist in Thorwal weithin bekannt, und Träger des Hautbilds werden überall mit großem Respekt behandelt.

Die Freie Kämpferschule im Spiel

Für das westliche Thorwal zwischen Daspota und Waskir war die Schule lange Zeit ein wichtiger sozialer Treffpunkt. Viele *Jarltümer* und Schiffsgemeinschaften entsenden ihre Kinder an die Akademie, was nicht nur zu einer gewissen Verbundenheit mit Prem führt, sondern auch die Kontakte zu anderen, späteren Anführerinnen bereits in jungen Jahren festigt. Ob sich dies nun nach dem Mord an der Schulleiterin

und angesichts des dahinterstehenden Motivs ändern wird, bleibt abzuwarten.

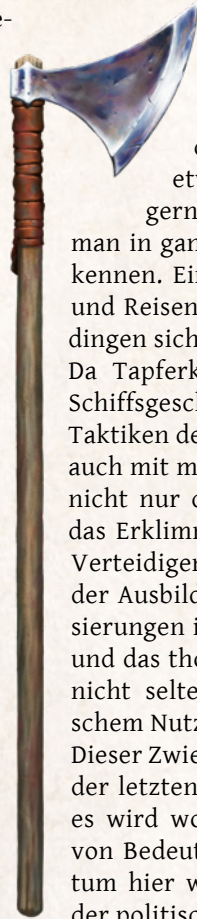
Neben den Kindern von Amtsträgerinnen kommen auch viele Kinder aus Großfamilien, bei denen der Hof oder das Gewerbe nicht alle ernähren kann, an die Schule und verdingen sich später als Söldnerinnen. So finden sich Abgängerinnen in nahezu allen Kriegen und Schlachten Aventuriens wieder. Es mag daher



geschehen, dass es unter Heimkehrenden zu Problemen kommt, wenn sie in früheren Zeiten auf unterschiedlichen Seiten gekämpft haben, sind Thorwaler doch ein sehr emotionales und streitlustiges Volk. Andererseits mag man auch eine ehemalige Waffenschwester wiederfinden, wenn man sich an der Schule nach einer Lehrmeisterin umsieht, denn eine Schulung auf Zeit ist durchaus möglich, sowohl für das Erlernen einzelner Techniken als auch das Absolvieren der gesamten Ausbildung. Ein späterer Einstieg ins Kriegerinnenleben ist nicht verboten und fußt auf der Erkenntnis, dass man im Zweifelsfall nie genug kampffähige Leute auf der eigenen Seite haben kann.

Abgängerinnen und ihre Eigenheiten

Die Abgängerinnen nach 1040 BF sind die erste Generation nach dem horasischen Überfall. An die Schrecken der brennenden Städte können sie selbst sich nicht erinnern, alle Geschichten stammen aus zweiter Hand. Hautnah haben sie jedoch die Verbitterung und den Hass auf den früheren Feind erlebt, den viele Familien zurückbehalten haben. Auch wenn Prem inzwischen wieder Handel mit dem Süden treibt, sind tiefsitzende Vorbehalte geblieben. Daher finden sich unter den Abgängerinnen viele, die später als Söldnerinnen gegen horasische Interessen arbeiten. So mag es auch heute noch vorkommen, dass das eigene Temperament in Situationen führt, die besser einen



kühlen Kopf gebrauchen könnten, wenn eine Liebfelderin involviert ist. Nicht zuletzt aufgrund dieses Eifers füllen die Premier Seesöldner und andere Machthabende mit Vorliebe für etwas wildere Streiterinnen ihre Reihen gerne aus den Abgängerinnen auf. So kommt man in ganz Aventurien herum und lernt die Welt kennen. Einige kehren nach Jahren des Kämpfens und Reisens wieder an die Schule zurück und verdingen sich als Lehrkräfte.

Da Tapferkeit nur wenig gegen Übermacht und Schiffsgeschütze ausrichten kann, hat man sich die Taktiken des Feindes zu eigen gemacht und gelernt, auch mit modernen Methoden zu kämpfen. So wird nicht nur der Geschützturm fleißig genutzt, auch das Erklimmen von Mauern und das Stürmen und Verteidigen eines Burgtores sind feste Bestandteile der Ausbildung. Bei all den notwendigen Modernisierungen ist man jedoch bestrebt, die eigene Ehre und das thorwalsche Wesen nicht zu verraten, was nicht selten in einem Zwiespalt zwischen taktischem Nutzen und kriegerischer Ehre gipfelt.

Dieser Zwiespalt ist ein weiteres prägendes Element der letzten Generationen von Abgängerinnen, und es wird wohl auch für den thorwalschen Norden von Bedeutung sein, wie sich Schule und Kriegerum hier weiterentwickeln und ob sie im Strudel der politischen Gruppen ihren Weg finden.

Die Premier Schule und ihre Art zu kämpfen

„Du kannst einen Vogel nicht auf dieselbe Weise fangen wie einen Stier oder einen Ifirnshai.“ So hat es Starkad „Rothelm“ Stornsson bei der Gründung der Schule formuliert, und seitdem basiert die Ausbildung auf diesem Leitsatz. Wenn die Thorwalerinnen gegen ihre Feindinnen bestehen wollen, müssen sie deren Kampfweise kennen und angemessen darauf reagieren können. Das ist das Ziel dieser Schule. Daher lernen die Zöglinge nicht nur den Umgang mit den traditionellen Waffen, sondern auch, wie man gegen die Waffen vorgehen kann, welche nicht-thorwalsche Gegnerinnen einsetzen, allen voran Horasierinnen. Ein besonderes Augenmerk wird zudem auf Taktiken gelegt, um Verteidigungen zu überwinden. Dank des Standorts der Schule in der Trutzburg ist es möglich, das Erstürmen und das Verteidigen mittelreichischer Befestigungen realistisch zu üben. So waren die Abgängerinnen und Zöglinge im Kendrar-Feldzug Eldgrims 1010 BF eine große Hilfe.

Dass ein großer Teil der Ausbildung auf die persönliche Disziplin und das Agieren auf Booten und Schiffen abzielt, beruht ebenfalls auf den Erfahrungen Starkads sowie der *Rothelm-Ottajasko*. Als der Gründer in

liebfeldische Gefangenschaft geriet, wurde er in ein Arbeitslager am Rande der Wüste gebracht. Dort wurde er Zeuge, wie eine Gruppe Novadis das Lager angriff. Die wilden Reiter stürmten die Befestigungen und konnten trotz ihrer zahlenmäßigen Überlegenheit gegen die Bewacherinnen nichts ausrichten. Einer nach dem anderen fielen sie, all ihr Mut und ihre verwegene Entschlossenheit waren keine Mittel gegen das konzentrierte Handeln der gut ausgebildeten Soldatinnen. Die Liebfelderinnen konterten die Angriffe mit langen Speeren und Schusswaffen. Die einzelnen Gruppen waren schnell und flink unterwegs und unterstützten sich gegenseitig, indem die Spießrinnen die Reiterinnen behinderten und die Schützinnen die Speerträgerinnen sicherten. Noch Jahre später erzählte Starkad diese Geschichte. In der Ausbildung bilden die Zöglinge kleine Gruppen, sichern einander mit Speeren, Äxten und dem Thorwaler Schildwall. An Bord sind keine großen Schlachtreihen möglich, doch keine soll allein kämpfen. Wilde Manöver, das Vorpreschen einzelner Heldinnen, all das, was in den Geschichten thorwalscher Rekkerinnen oft als typisch gilt, ist in der Ausbildung verpönt. Mit kühlem Kopf die passende Antwort auf den Feind



zu finden, gilt hier als Ideal. Dass in der Praxis dennoch immer wieder das Temperament mit den Kriegerinnen durchgeht, wird hingenommen. Das Leben als Söldnerin sortiert die allzu Wagemutigen schnell aus. Zurück bleiben die Erfahrenen, die aufeinander achten und gemeinsam kämpfen.

Die Schule und die Premier Seesöldner

Die intensive Ausbildung für den Kampf auf Schiffen macht die Zöglinge zu begehrten Zugängen bei den Premier Seesöldnern. Südlich der Stadt haben diese ihren Stützpunkt. Mit ihren etwa 500 Kriegerinnen können sie 10 *Ottas* ausstatten. Selbstverständlich stammen nicht alle aus der Premier Trutzborg. Viele haben das Kämpfen in den heimischen *Ottaskins* gelernt und führen Familientraditionen fort.

Spätestens seit der Zeit, als Swafnild Thorfinnsdottir, die sogenannte Söldnerkönigin, in Thorwal als *Oberste Hetfrau* fungierte (940 bis 984 BF), stieg das Söldnertum bei den südlichen Thorwalerinnen im Ansehen. Dies ist nun bald einhundert Jahre her, und die Erfolge geben dieser Vorgehensweise recht. Der damalige Schulleiter Harulf Thorgesson war ein enger Freund der *Hetfrau* und Verfechter der Idee des auswärtigen Lernens. Das sahen seine Nachfolgerinnen ebenso. Immer wieder kommt es daher zu Gastspielen der Söldnerinnen im Lehrplan. Sie erzählen von ihrer Arbeit, von Soldgeberinnen und Schlachten, dem Leben an Bord der *Ottas* und den Gefahren. Sie ergänzen aber auch das Wissen der Lehrenden um neue Waffen und Veränderungen der Kampfweise fremder Völker. Diese Wechselwirkung hat über Generationen eine enge Verbundenheit zwischen beiden Seiten genährt. Zwei Mitglieder der derzeitigen Lehrkräfte waren längere Zeit bei den Premier Seesöldnern: Isleif Thoramsson und Blodgrima Bärfang.

Szenarien für die Trutzborg

Eine alte Burg voller Zöglinge und Krieger verschiedener Altersstufen und Geschlechter unter einem Dach: Da gibt es von romantischen Situationen bis hin zum Wettstreit unter Jahrgangsmitgliedern alles, was man sich vorstellen kann und was in genreüblichen Darstellungen über Schulen und Internate zu finden ist.

... für Zöglinge

Der Wettstreit zweier Jugendlicher um den Titel des Jahrgangsbesten nimmt langsam manische Züge an. Beide sind Kinder von *Jarlen* und sehen es als Notwendigkeit der Familienehre an, sich vor allen anderen als die Besten zu beweisen. Da beide über Sympathisanten verfügen, werden immer mehr Zöglinge in diesen Wettstreit hineingezogen. Wer versucht, neutral zu bleiben, wird von beiden Gruppen als Gegner angesehen.

- Bei den regelmäßigen Zielübungen vom Geschützturm aus auf alte Kähne oder Flöße bemerkt die Gruppe der Kälber auf einem Floß mit Strohzielen ein neugieriges Kind. Offenbar hat es sich versteckt, um mal die Helden der Schule bei ihren Übungen zu beobachten. Nun gilt es, das Kind von Bord zu holen, bevor die Geschosse einschlagen.
- Krackenmolche bedrohen eine Abschlussprüfung. Eine größere Gruppe dieser gefährlichen Kreaturen nähert sich den Schiffen, auf denen die Abschiedskämpfe und der Wellenlauf stattfinden sollen. Als die Bedrohung erkannt wird, ist es zu spät, die Schiffe voller Zöglinge in den sicheren Hafen zu bringen. Nun steht ein Kampf gegen die Ausgeburten *Hranngars* bevor.
- In der Zisterne unter dem *Sovahus* soll es spuken. Das ist angesichts der Geschichte der Burg und der

Umstände um den Tod eines Zöglings an dieser Stelle nicht ungewöhnlich. Dass der Geist jedoch ausgerechnet Mitglieder der ersten Stufe heimsucht, erscheint da schon merkwürdiger.

... für Fremde und Ehemalige

Immer wieder kommen ehemalige Abgänger und Reisende in die Trutzburg, nehmen an den Übungen teil, geben Unterricht und teilen ihre Erfahrungen.

- ☛ Während ein Fremder an der Akademie ist und dort den Axtkampf erlernen möchte, kommt es zu Vergiftungserscheinungen bei einigen Burgbewohnern. Als Ursache stellt sich eine tote Ziege im Brunnen der Burg heraus. Ist die Gastfreundschaft gebrochen? Und wer verbreitete das Gerücht, der Fremde sei Horasier?
- ☛ Seit dem Anschlag 1042 BF durch die Swafnirsrekker, bei dem einige Gebäude in Mitleidenschaft

gezogen und die Leiterin ermordet wurde, sind regelmäßige Wachen eingeteilt. Innerhalb der Schülerschaft herrscht nun ein generelles Misstrauen zwischen Zöglingen aus dem Norden und aus dem Süden. Dies versucht Salda Swafneldasdotir, so schnell wie möglich zu zerstreuen, kann es die Schule doch von innen heraus zerstören, wenn das Gemeinschaftsgefühl in die Brüche geht. Dazu hat sie ein paar auswärtige Kämpfer als neutrale Unterstützung hinzugezogen.

- ☛ Für das diesjährige Turnier gegen die Schule in Thorwal werden auswärtige Juroren gesucht, um die Wettbewerbe zu beurteilen. Als es dann jedoch zu Sabotageakten kommt, wird schnell klar, dass diese Aufgabe deutlich mehr beinhaltet. Es dauert, bis klar wird, dass es hier nicht um den Zwist zweier Schulen geht, sondern ein weiteres Mal Swafnirsrekker hinter den Angriffen stecken.

Geheimnisse der Burg

- ☛ Einige Generationen nach der Eroberung, als die Burg verlassen war, sollen hier Piratinnen ein Versteck unterhalten haben. Unter dem Haupthaus unterhalb der Zisterne gibt es noch einige Gänge und Gewölbe, die nur der Leiterin und ihrer Familie bekannt sind und zu denen es je einen Zugang in der Zisterne und im Haus der Leitung gibt. Tatsächlich ist dort unten ein Schatz versteckt. Alte Münzen, Pokale und andere Reichtümer sind in mehreren Kisten verstaubt. Darauf wird nur zurückgegriffen, um der

Schule durch schwierige Zeiten zu helfen. Der Weg dahin wurde, ganz klassisch, mit Fallen gesichert, um allzu neugierige Personen am Weiterkommen zu hindern.

- ☛ Isleif Thoramsson ist der Sohn des ehemaligen Leiters der Thorwaler Kriegerschule ~~Thoram~~ *Thoram Brands-son* (siehe Seite 46). Das war bisher nicht allgemein bekannt. In der Premer Schule wussten es nur die ehemalige Leiterin und ihre Tochter Salda. In den letzten Jahren litt das Verhältnis der beiden Schulen, da Thoram es seinem Sohn sehr übel nahm, nicht nach Thorwal gegangen zu sein. Beide Seiten haben für diesen Zwist immer wieder Zöglinge rekrutiert, um der Gegenseite Streiche zu spielen. Dass die Wetterfahne der Thorwaler Schule seit einem gelungenen Überfall der Premer von Isleif aufbewahrt wird, sollte man in Thorwal besser nicht erfahren. Bis zum Tode Thorams konnte der Streit von Vater und Sohn nicht beigelegt werden, und nun werden die beiden sich nicht mehr aussprechen können. So wird es wohl das Geheimnis des Lehrers bleiben, ebenso wie sein Grund, warum er in Prem blieb.



KÄMPFERSCHULE UGDALFSKRONIR IN THORWAL

»Dem Andenken Trondes und einem geeinten Thorwal verpflichtet, führen wir unsere Schule und unsere Reker in Swafnirs Zukunft!«

—Ole Tjalfsson, Akademieleiter der Kämpferschule, 1042 BF

Vollständiger Name: Kämpferschule Ugdalfskronir in Thorwal
Standort: Thorwal

Wappen/Symbol: Rune des Swafnir, die sich um einen Turm windet

Wahlspruch: Bei Swafnir, für Thorwal!

Träger: Oberste Hetleute, Stadt Thorwal

Spezialgebiet: vielseitige Waffenausbildung, Schildwall- und Formationstaktiken

Größe: groß (etwa 70 Schüler sowie einige Auswärtige)

Leitung: Ole „der Bär“ Tjalfsson

Personen der Historie: Dramosch Sohn des Derebor (743-1023 BF), Klausen Witzkasson (965-1034 BF), Jakain Eisenfaust (1008-1041 BF), Thoram Brandsson (980-1041 BF)

Bedeutende Abgänger: Jakain Eisenfaust (Hetmann der Orks in Thorwal), Thoram Brandsson (ehem. Leiter)



Fachliche Reputation: zeitweilig zweifelhafter, neuerdings aber wieder anerkannter Ausbildungsort für eine Vielzahl Waffengattungen, Experten des Schildwalls

Einfluss: sehr groß (in Thorwal, sonst gering)

Finanzkraft: ansehnlich (da viel Geld in Wiederaufbau und Erweiterung gesteckt wurde)

Ausstattung: groß (alte Zwingfeste aus kaiserlicher Zeit und eine große, moderne Batterie von Geschützen zur Hafensicherung)

Bibliotheksbestand: gering

Besonderheiten: Die Schule ist in der Feste Ugdalfskronir (Alter Ugdalf) auf der Klippe oberhalb der Stadt untergebracht.

In der alten Burg auf der Klippe thront die Schule über der Stadt Thorwal. Noch vor einer Generation hieß es, hier gäbe es bloß Raufbolde und Trunksüchtige. Mit den Neuerungen nach dem horasischen Überfall änderte sich dies, und heute schaut die Stadt mit Stolz auf die alte Zwingfeste.

Die Geschichte der Schule

Die Geschichte der Kämpferschule beginnt mit dem Einmarsch kaiserlicher Truppen und der Errichtung einer Zwingfeste im Jahr 292 BF. Damals habe die Burg nicht nur eine starke Garnison beherbergt, sie soll auch zu jener Zeit bereits eine Ausbildungsstätte gewesen sein. Erste Zöglinge sollen um 330 BF bereits auf Befehl des Kaisers Ugdalf I. zur Burg gekommen sein. Als die Zeit der mittelreichischen Besatzung 431 BF endete, blieb die Burg für Generationen ungenutzt. 601 BF drangen Orkhorden bis nach Thorwal vor, und viele Bewohnerinnen Thorwals suchten Zuflucht hinter den starken Mauern. Noch heute findet man im Umland verrostete Waffen im Boden, so manches Gebein zeugt von den Kämpfen aus dieser Zeit. Erst nach 900 BF wurde die Festung wieder als Garnison genutzt. Unter dem Hetmann Hardred Bjarnisson (ab 906 BF) wurden wieder Zöglinge ausgebildet. Ziel war es, mit ihrer Hilfe den Traum eines geeinten und starken Thorwals zu untermauern. Hier sollte der Stolz der thorwalschen Jugend heranwachsen. Im Laufe der Jahre verkam die Schule jedoch zu einem Ort von eher zweifelhaftem Charakter. Beim horasischen Angriff auf Thorwal im Jahr 1023 BF wurde nicht nur die Hjaldingstadt Thorwal Opfer des

Überfalls, auch die Geschützstellung der Burg wurde vernichtet und die Feste selbst stark beschädigt. Im Kampf gegen den alten Feind erlag auch der Leiter ☠Dramosch Sohn des Derebor dem feindlichen Feuer. Mit ihm endete eine Ära, und es folgten trostlose Jahre. Bis 1034 BF versuchte ☠Klausen Witzkasson den Betrieb der Schule am Laufen zu halten. Dafür gebührt ihm noch heute der Dank der Stadt. Doch statt stolzer Kriegerinnen sah man viel öfter rauflustige Schlägerinnen innerhalb der alten Mauern. Dann übernahm ☠Thoram Brandsson die Leitung, und mit ihm begann eine Zeit der Veränderungen. Es wehte wieder ein harter Wind durch die alten Gänge, viele Lehrkräfte verließen die Schule, und die Ausbildung erlangte erneut einen guten Ruf. Vermehrt wurde auf Formationskämpfe und moderne Taktik gesetzt, der Schildkampf wurde fester Bestandteil der Ausbildung. Im Frühling 1041 BF verstarb Thoram Brandsson während der Unruhen nach dem Hjalding des Haders. Sein Nachfolger wurde der langjährige Lehrer ☠Ole Tjalfsson. Wie dieser Anhänger Trondes mit den neuen politischen Gegebenheiten in Thorwal zurechtkommt und welche Position die Schule nun einnehmen wird, bleibt abzuwarten.

Ein Rundgang durch die Ugdalskronir

Ist man den Weg von der Stadt hinauf auf die Klippe gekommen, kann man die grandiose Sicht über die Boddirmündung genießen. Hier ragen die dunklen Mauern und die gewaltigen Türme der altherwürdigen Feste in den Himmel.

Offenbar waren sich die Erbauer ihrer Position in Thorwal deutlich sicherer als im benachbarten Prem, denn die Feste in Thorwal ist gerade einmal halb so groß. Zur Stadt hin weist eine hohe Mauer alle Ankommen ab. Sie ist hier etwas höher als an den anderen Seiten. Das **Torhaus (01)** überragt die Mauer um ein Geschoss. Täglich werden hier die blau-weißen Fahnen der Schule gehisst. Ein schweres Fallgatter und gewaltige Torflügel können bei Gefahr etwaige Angreifende abhalten und werden auch während der Ausbildung genutzt. Ein großer Innenhof empfängt die Besuchenden, bietet Platz für drei große Gebäude und ein **Übungsareal**.

»Von wegen, die Burg sei kleiner. Die haben alles direkt nebeneinander und ein riesiges Übungsgelände gleich vor der Tür. Das hätten wir auch gerne gehabt. Und die müssen nicht mal zum Strand runterlaufen. Verwöhntes Pack, sage ich da nur!«

—Tjalva Garheltsdottir, Premier Hetja



Die meisten Besuchenden werden nach dem Durchschreiten des Tores den Weg zum westlichen Gebäude einschlagen, wo die **Leitung der Schule (02)** untergebracht ist. Das Gebäude verfügt über drei Stockwerke, die von einem spitzen Dach gekrönt werden. Im Erdgeschoss des weiß getünchten Hauses gibt es einen großen Raum für den Empfang von Gästen oder Versammlungen des Kollegiums. Die unverputzten Wände bestehen hier aus den großen Feldsteinen, aus denen die Burg erbaut wurde, mit vielen thorwalschen Rundschilden und Waffen als einzigem Schmuck. Daneben liegt der Raum der Schulleitung. Auch hier ist die Einrichtung eher karg und einfach. Zwei weitere Räume dienen als Archiv und Lager. Über ein hölzernes Treppenhaus gelangt man in den oberen Stock, wo die einzelnen Lehrkräfte ihre Räume haben. Ein Waschraum und eine Torlatrine vervollständigen diese Etage. Über eine steile Stiege gelangt man auf den Dachboden, wo in unzähligen Kisten jene Habseligkeiten früherer Bewohner untergebracht sind, die nicht von Verwandten abgeholt wurden. Die Schulleitung soll eine Liste über alles führen, was hier lagert. Immer wieder kommt es vor, dass Zöglinge bei

einer Mutprobe auf dem Weg in die „Schatzkammer“ erwischt werden. Das Treppenhaus führt auch in den eingeschossigen Keller, der als Lager dient.

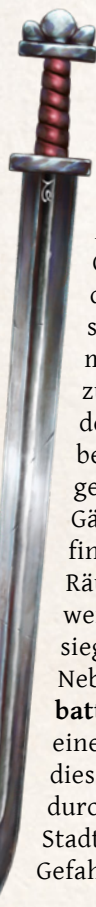
Das südliche der drei Gebäude, neben dem großen Turm, ist das **Haus der Träume (03)**. Hier gibt es im Erdgeschoss ein eigenes Brunnenzimmer mit Waschgelegenheiten für die vielen Bewohner und eine große Latrine. Ansonsten sind die beiden Etagen mit Schlafsälen ausgestattet. In den Wintermonaten kommt es bei besonders schlechtem Wetter vor, dass der Unterricht in den Schlafsälen abgehalten wird. Hinzu kommt pro Etage ein Raum mit schweren Truhen, in denen die Heranwachsenden ihre persönlichen Dinge unterbringen können. Alle sind mit Schlössern und Namensschildern versehen. Es zählt zu den üblichen Streichen, hier Namen zu vertauschen und neue Schlösser anzubringen. Der Keller dient hauptsächlich zur Lagerung.

Im **Unterrichtshaus (04)** sind neben einer großen Waffenkammer im Erdgeschoss auch Lager und eine große Küche untergebracht. Lehrräume und ein großer Speisesaal bilden die erste Etage. Früher gab es einen kleinen Lastenaufzug, doch dieser ist seit Generationen defekt und zugemauert. So bringen die Jüngeren das Essen hinauf in den Speisesaal und bedienen die älteren Zöglinge. Unter dem Dach befinden sich die privaten Räume der Köchin und ihrer Helfer.

Zwischen den nach dem Angriff von 1023 BF renovierten Wohn- und Lehrgebäuden liegt ein großes **Trainingsareal** mit verschiedenen hölzernen Gerätschaften. Hier lernen die Zöglinge den Kampf mit Schwert und *Skraja*, das Axtwerfen und den Umgang mit Bögen.

Gegenüber dem großen Tor, direkt an der Boddirklippe, steht der **Bergfried (05)**, weithin zu sehen und wie ein erhobener Finger ein Mahnmal für Thorwal, nie wieder Unterdrückung zuzulassen. So sieht es zumindest der neue Leiter der Schule Ole Tjalfsson. Dass dieser Turm mehr beherbergt als ein paar Geschütze, ist nur wenigen bekannt. Tief hinunter in den Felsen führen Gänge und Gewölbe, in die man hier einst Einlass finden konnte. Heute werden nur noch wenige Räume genutzt. Der Zugang zu den tieferen Stockwerken ist von Magiern der lokalen Akademie versiegelt worden.

Neben dem Bergfried befinden sich die **Geschütz-batterien (07)** sowie ein kleiner **Stall (06)**, der mit einem der **Wehrtürme (08)** verbunden ist. Von diesen vier Türmen sind nur die beiden südlichen durchgehend bemannt. Sie dienen dem Schutz der Stadt und zum Ausschauhhalten nach möglichen Gefahren.



KRIEGERSCHULE UGDALFSKRONIR

- 01 Torhaus
- 02 Leitung der Schule
- 03 Haus der Träume
- 04 Unterrichtshaus
- 05 Bergfried
- 06 Stall
- 07 Geschütz Batterien
- 08 Wehrtürme



Personen der Schule

🛡️ **Ole „der Bär“ Tjalfsson** (*995 BF, Hüne mit schneeweißen Haaren und Bart, sehr beherrscht und diszipliniert) übernahm nach dem Tod von *Thoram Brandssons* die Leitung. Er wirkt wie eine Gestalt aus den Sagas, wenn er seine Doppelaxt schwingt und die vielen Hautbilder in Bewegung geraten. Sie kündigen von Siegen im Kampf und beim Imman. Er unterrichtet die Zöglinge der Schule im Nah- und Fernkampf mit Äxten.

👤 **Frieda Jürgesdottir** (*1012 BF, honigblond, fast zwei Schritt groß, athletisch, temperamentvoll) ist eine Geweihte des Swafnir und unterrichtet die Zöglinge der *Ugdalskronir* mehrmals in der Woche in Sagas über den Gottwal sowie im waffenlosen Kampf, Rechnen und im Lesen und Schreiben.

👤 **Bjarnilda Berasdottir** (*1005 BF, rotblond, untersetzt, sarkastisch) ist eine typische Schildmaid. Nach mehreren Jahren auf Herferd lässt sie es nun beim Unterricht an der Schule etwas ruhiger angehen. Was Hautbilder und Narben angeht, kann sie sich gut mit Ole Tjalfsson messen, doch selbst der Hüne zeigt Respekt vor ihrer spitzen Zunge: Bisher hat niemand an der Schule einen Wettstreit mit ihr in der hohen Kunst des Fluchens gewonnen. Sie unterrichtet den Nachwuchs im Formations- und Schildkampf.

👤 **Maednir „Klingensturm“ Norrisson** (*1008 BF, schwarzhaarig, kräftig, immer gut gelaunt) ist ein Meister des Schwerts, sei es mit einer Hand oder zweien geführt. Auch in der Kombination mit einem Schild ist der junge Mann ein fähiger Kämpfer. Nachdem er an der Schule seinen Abschluss machte, war er lange Jahre als *Jarlsrekker* im Jarltum Küstenland tätig und kam mit dem neuen *Obersten Hetmann* nach Thorwal zurück und unterrichtet nun an der Schule.

👤 **Olvarna Thoramsdottir** (*1022 BF, drahtig, kurze rotbraune Haare, mehrere Brandnarben, schüchtern) ist Teil der Thorwaler *Riddari* und dient in Thorwal derzeit als Meldereiterin. Soweit es ihre Pflicht erlaubt, unterrichtet sie die Zöglinge im Reiten und im Kampf zu Pferd. Die junge Frau ist die Tochter des früheren Leiters und wurde beim horasischen Angriff im brennenden Swafnirtempel unter Trümmern eingeschlossen, überlebte jedoch schwer verletzt. Die zähe Kriegerin machte ihren Abschluss als Jahrgangsbeste und ist die beste Freundin von Hjalda Svalasdottir. Olvarnas Bruder Isleif unterrichtet an der Freien Kriegerschule der Trutzburg in Prem (siehe Seite 40).

👤 **Hjalda Svalasdottir** (*980 BF, kräftig, klein, fürsorglich), die Herrin des Gesindes und der Küche, ist kein Mitglied des Lehrkörpers, doch unbestreitbar eine Respektsperson an der Schule. Die Zöglinge sind verpflichtet, aufgeteilt nach Ausbildungsjahrgängen Hol- und Küchendienste zu leisten, und Hjaldas Talent, zu delegieren, ist legendär. Dasselbe gilt für ihren Rüben Eintopf mit Hammelfleisch und ihr großes Herz, mit dem sie schon so manchem Zögling über Herzscherz und andere Verletzungen hinwegtröstete.



Leben in der Ugdalfskronir

Gut einhundert Menschen haben hier ein Heim auf Zeit gefunden. Neben den Lehrenden und dem Küchenpersonal sind es etwa 70 Zöglinge, die hier auf 10 Klassen oder Jahrgangsstufen verteilt ihre Ausbildung absolvieren.

Tagesablauf & Lehrplan

Es gibt drei Einheiten, in denen die Zöglinge unterrichtet werden und die den Tagesablauf regeln, unterbrochen von nur wenigen freien Tagen und von eisiger Firunskälte im Winter.

Früh morgens startet man mit Übungen zur körperlichen Ertüchtigung und begrüßt die aufgehende Sonne. Die ersten beiden Jahrgänge bleiben dabei im Innenhof, die Älteren verbringen diese Zeit auf der großen Wiese vor der Feste. Die Jüngeren beenden die Leibesübungen etwas früher, damit sie noch den Speisesaal vorbereiten können, bevor es für alle ein üppiges Frühstück gibt. Neben Getreidebrei und Würsten gibt es Brot, Käse und Dünnbier.

Derart gestärkt geht es mit der Ausbildung weiter. Die Jüngsten (Jahrgangsstufen 1 bis 3) erhalten theoretischen Unterricht, um die Grundlagen in Kriegskunst, Seefahrt und Rechtskunde zu erlangen, aber auch Heimatkunde und Sagas sowie Lesen und Schreiben stehen auf dem Lehrplan. Die mittleren Klassen (Jahrgangsstufen 4 bis 6) erhalten praktischen Unterricht mit ihren Lieblingswaffen, die Älteren (Jahrgangsstufen 7 bis 10) wechseln zwischen verschiedenen Waffengattungen und üben sich auch an in Thorwal unüblichen Waffen, um eine breite Ausbildung zu gewährleisten. Anschließend folgt ein eher karges Mittagmal.

Nach einer Stunde Mittagsruhe folgt der Nachmittagsunterricht. Nun geht es an praktische Übungen in Formation und Gruppe. Die Älteren wechseln auch hier immer mal wieder die Waffengattungen und messen sich im Zweikampf.

Bei den Übungen auf der großen Wiese werden nicht nur Bewegungen in der Formation geübt. Besonderes Augenmerk gilt dem Schildwall, der mit Speeren als Konter gegen Reiterei und mit Äxten und Schwertern als Hindernis gegen Infanterie geübt wird.

Weitere Unterrichtseinheiten dienen dem Zusammenhalt in der Gruppe. So werden Gruppenziele besonders belohnt und Wettkämpfe zwischen den Jahrgängen durchgeführt. Hinzu kommen kleinere Gefechte, das Einüben von Schlagfolgen mit Schwert und Schild und ruppige Immanspiele; alles, was die Gemeinschaft, den Kampfeswillen und den Kampf in

der Gruppe fördert. Den Abschluss der drei Unterrichtseinheiten bildet ein kräftiges Abendessen. Nur die Jüngsten haben noch Küchendienst und erhalten spezielle Ausdauer- und Kraftübungen.

Jeden dritten Tag wird der Nachmittagsunterricht gewechselt, dann stehen andere Übungen im Freien auf dem Lehrplan: Klettern, Schwimmen, Rudern. Zuweilen wird auch die Zusammenarbeit mit Magiern und deren Einsatz von Magie im Kampf in den Lehrplan aufgenommen.

Im Winter, wenn der Schnee meterhoch liegt, ist nach dem Mittagessen für alle Jahrgänge das eher unbeliebte Zinnenhüpfen angesagt.

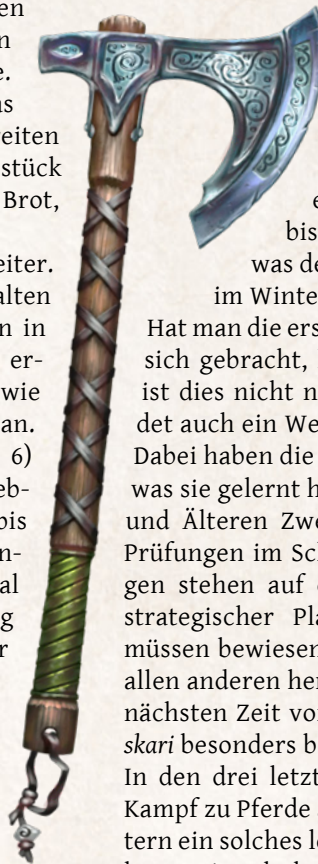
Dabei springen die Zöglinge auf den hohen Wehrgängen der Feste von Zinne zu Zinne. Bei schneidendem Wind kommt es schon mal vor, dass jemand auf den glatten Steinen den Halt verliert und dann einige Meter in die kalte Tiefe stürzt, bis der hohe Schnee den Fall bremst –

was der Grund ist, warum diese Übung nur im Winter den Lehrplan bereichert.

Hat man die ersten fünf Jahre der Ausbildung hinter sich gebracht, kommt das Bergfest. An der Schule ist dies nicht nur ein Anlass großer Feiern: Es findet auch ein Wettbewerb unter den Zöglingen statt. Dabei haben die „Halblinge“ unter Beweis zu stellen, was sie gelernt haben. Es werden gegen die Jüngeren und Älteren Zwei- und Gruppenkämpfe absolviert, Prüfungen im Schwimmen, Rudern, Laufen und Ringen stehen auf dem Programm und Kenntnisse in strategischer Planung und taktischer Umsetzung müssen bewiesen werden. Wer sich dabei gegenüber allen anderen hervortut, kann sich sicher sein, in der nächsten Zeit von *Jarlen* und Befehlshabern der *Hjal-skari* besonders beobachtet zu werden.

In den drei letzten Jahrgangsstufen steht auch der Kampf zu Pferde auf dem Lehrplan, sofern sich die Eltern ein solches leisten können oder man eines leihen kann. Die Schule hat inzwischen drei eigene Thorwaler Langmähen angeschafft, doch die reichen nicht einmal im Ansatz für alle Zöglinge der oberen drei Jahrgangsstufen. Hier hofft man auf weitere Schritte des neuen *Obersten Hetmanns* und der Stadt. Da die *Riddari*, die Thorwaler Reiterei, nach eigener Meinung an Einfluss gewinnt, ist man in dieser Sache guter Hoffnung. So können dann auch alle den Einsatz gegen berittene Gegner üben.

Die Abschlussklasse erhält verstärkt Ausbildung an den Geschützen. Hat man einmal selbst erlebt, mit welcher Gewalt ein Bolzen eine Hornisse oder ein Speer einen Aal verlässt, ist man gleich viel sorgfältiger im Umgang mit diesen Waffen.





Die Ugdalfskronir im Spiel

Hat man die Ausbildung nach zehn Jahren mit Erfolg abgeschlossen, ist man nicht bloß vom Kind zur Erwachsenen gereift. Vielmehr hat die Abgängerin einen angesehenen Weg beschritten, ihre Fähigkeiten und ihren Wert für die Gemeinschaft bewiesen und gezeigt, dass sie bereit ist, ein Mitglied und eine Stütze der thorwalschen Gesellschaft zu sein. Denn nur wenige verlassen die Heimat nach der Ausbildung. Es mag vorkommen, dass Abgängerinnen ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen, vielleicht exotische Waffenfähigkeiten und weiteres Wissen erwerben wollen. Auch nach dem Ende Gloranas warten Gefahren auf die nun erwachsenen Zöglinge. So ist es nicht selten eine familiäre Pflicht oder eine Fehde, die zu Ende gebracht werden muss, oder gar eine vom Gottwal auferlegte Verpflichtung, die sie von der *Ugdalfskronir* hinaus in die Welt führt.

Eine wesentliche Aufgabe der Schule ist die Ausbildung zukünftiger Mitglieder des thorwalschen Militärs. Dabei ist es gleich, ob es um die Einheiten der *Hjalskari* geht oder die Garden der Jarlinnen (*Jarlskari*) oder der *Obersten Hetleute* (*Hetskari*). Sie alle suchen sich unter den Zöglingen der Schule ihren Nachwuchs aus. Eher selten kommt es vor, dass sich lokale *Hetleute* oder *Hersire* einen Zögling für ihre *Thinskari* anwerben. Meist handelt es sich dabei um familiäre Bande, und dieser Werdegang war nicht selten von Anfang an geplant.

Daneben kommen immer wieder Thorwalerinnen, aber auch Bewohnerinnen anderer, befreundeter Regionen wie Albernia an die *Ugdalfskronir*, um sich in einer Waffendisziplin unterrichten zu lassen. Somit kann man neben den Jugendlichen auch Ältere sehen, die im Schweiße ihrer Mühen Wissen und Fähigkeiten verbessern. So hat die Schule seit einigen Jahren einen guten Ruf erlangt, der über die Stadt und die Region Thorwal hinaus reicht. Dabei wird aufgrund der Erfahrungen der letzten Generationen auch immer ein

wachsameres Auge darauf gerichtet, wer hierherkommt. Fremde haben eine angemessene Entlohnung zu entrichten, die sich stark nach ihrer Herkunft und den gewünschten Erfolgen richtet und für Unterbringung und andere Kosten aufgewendet wird. Horasierinnen und Al'Anfanerinnen haben keinen Zugang zur Schule und werden mit Nachdruck abgewiesen, wenn sie fragen. Ungebetene Gäste müssen mit drastischen Reaktionen rechnen. Besuchende aus dem Mittelreich sind zumindest geduldet. Seit dem Tod des früheren Geschützmeisters ☼ *Gregax Sohn des Grom* (1041 BF) hat das Interesse von zwergischer Seite offenbar nachgelassen. ☼ *Jakain Eisenfaust* war der erste orkische Absolvent und später *Hetmann* der Orks in der *Hjaldingstadt* mit einem Sitz im *Folkerat*. Er starb während der Unruhen, die auf das *Hjalding* des *Haders* 1041 BF folgten. Inzwischen haben aber weitere Mitglieder seiner Familie den Weg an die Kämpferschule gefunden und damit Beispiele für die Integration der Orks in Thorwal gesetzt. Dass die Ausbildung der Thorwaler Orks auf Dauer zu Unfrieden mit den Orks der Umgebung führen könnte, ist eine stete Befürchtung der kleinen Gemeinschaft im Orkendorf.

Abgängerinnen und ihre Eigenheiten

Die Schule ist in vielerlei Hinsicht eine wichtige Einrichtung in der Region und dem nahen Umland geworden. Über die *Ugdalfskari*, wie die Abgängerinnen der Schule genannt werden, bestehen Verbindungen zu vielen Orten, Garden und *Ottajaskos*. Nicht wenige sind in ihren Positionen und Familien zu Einfluss und Ansehen gelangt.

Wer an der *Ugdalfskronir* den Abschluss macht, wird zu einem Mitglied der Gesellschaft mit einem starken Zusammengehörigkeitsgefühl und dem festen Willen, sich für die Gemeinschaft einzusetzen – es sei denn, man verlässt die Schule frühzeitig.

Prinzipien und Vorbilder

Swafnir ist und bleibt in Thorwal eine bestimmende Größe. Daher verwundert es nicht, dass man sich nicht in der Herrin der Stürme, wie Rondra hier genannt wird, ein Vorbild nimmt, sondern an der Stärke des Gottwals. So wie eine Walschule für ihre Kälber gegen Feinde zusammensteht, so ist es nach Meinung der Schule Pflicht aller *Ugdalfskari*, ihre Loyalität gegenüber Thorwal zu beweisen. Dieses Prinzip hat mit dem neuen Leiter der Schule noch einmal an Bedeutung gewonnen. Dieser Gedanke des Zusammenhalts zeigt sich nicht zuletzt auch darin, dass man mit dem Schildwall als wichtigem Ausbildungsinhalt die Zeit der einzelnen Kämpfenden hinter sich gelassen hat.

In der *Hjalskari* sieht man die Manifestation kriegerischer Ehre und verweist auf die Stärke eines geeinten Thorwals. Doch auch diese Politik scheint aktuell ein unerfüllbarer Traum zu sein.

Der Kriegerbrief der Ugdalfskronir

Das Siegel zeigt nicht das Wappen der Schule, sondern einen Pottwal, der eine Seeschlange besiegt. Drumherum ist ein Wellenkranz stilisiert, und der Wahlspruch der Schule, „Bei Swafnir, für Thorwal!“, ist zu lesen. Dieses Amulett tragen alle, die an der Kämpferschule ihren Abschluss gemacht haben, an einem Lederband um den Hals und hüten es wie ihren Augapfel. Der eigentliche „Brief“ ist jedoch wie in Prem auch auf der Haut verewigt und zeigt neben dem Wal und der Schlange noch den Turm als Zeichen der Burg. In der Regel wird das Hautbild auf dem linken Oberarm getragen. Die Kriegerinnen aus Thorwal ergänzen den Brief gerne mit Darstellungen weiterer Siege und Taten, sodass sich bei einer erfolgreichen Karriere die Bilder schon mal den ganzen Arm hinab oder gar über die Schultern zur anderen Seite erstrecken.

Die Ugdalfskronir und die Heeresausbildung

Riddari, Mangskari, Fotskari, Bogskari – das thorwalsche Heer hat sich in den letzten zwei Jahrzehnten breiter aufgestellt und sich einen Namen gemacht. So wurde auch die Ausbildung an der *Ugdalfskronir* erweitert und angepasst.

☛ **Fotskari:** Die Krieger zu Fuß stellen in den Garden der *Jarle* und Obersten *Hetleute* das Gros der Kämpfenden. Auch im stehenden Heer (*Hjalskari*) stellen sie den Großteil der Mitglieder. Ihre Bewaffnung wird von den *Jarltümern* gestellt, aus denen sie stammen, und entsprechend bunt ist die Truppe ausgerüstet.

Auch die meisten Zöglinge werden aufgrund ihrer Fähigkeiten und Neigungen für diese Heeresgattung ausgebildet. Hier kommt der thorwalsche Schildwall voll und ganz zur Geltung. In langen Reihen stehen die *Rekker* und schützen sich und ihre Nächsten mit dem großen Rundschild. Aus starken Brettern gezimmert, mit einem Schildrand aus Rohleder oder Eisen gefasst und einem ehernen Buckel bestückt, ist er Schutz und Wehr zugleich. Stehen die Kämpfenden im Wall zusammen, gleichen die Schilde den Schuppen eines Drachen und formen eine feste Wand aus Holz und Stahl. Ob Pfeilhagel oder Wurfäxte, Speere oder die Hiebe der Feinde mit Schwert und Axt – an einem festen Schildwall prallen sie meist wirkungslos ab.

☛ **Bogskari:** Die Bogenschützen bilden eine treffsichere und wichtige Ergänzung zu den Fußtruppen. Nicht nur die Kämpfenden im Schildwall benötigen Mut und Konzentration, wenn die Gegner anrennen. Auch die Schützen brauchen Disziplin

und Präzision. In zahllosen Übungsstunden werden bunte Wimpel an Stöcken und Holzscheiben zu Zielen, die auf Kommando hochschnellen und dann zu treffen sind. So sollen die Lücken in einem Schildwall oder einer gegnerischen Formation simuliert werden. Auch das Beschießen von größeren Gruppen, die wild gegen die eigene Stellung anstürmen, wird geübt, doch werden dafür stumpfe Pfeile verwendet, mit dicken, ledernen Polstern anstelle der eisernen Spitzen. Das Zusammenspiel der einzelnen Gruppen ist ein wichtiger Teil der Ausbildung.

☛ **Mangskari:** Die thorwalschen Geschütztruppen sind meist nur auf Schiffen oder Hafenbefestigungen wie in der Stadt Thorwal anzutreffen. Die Geschützbatterie der Schule ist so ausgerichtet, dass sie die Bodirmündung von der Klippe aus sichern kann. Lange Zeit waren es vier Zwerge, die die Ausbildung an den Geschützen leiteten, doch nur einer von ihnen überlebte in den Kämpfen gegen die Horasier 1023 BF. ☛ *Gregax Sohn des Grom* trauerte lange um seine Gefährten, die er jahrzehntelang täglich um sich gehabt hatte. 1041 BF erlag er lange vor seiner Zeit dem Gram. Bislang hat die Schule seine Position nicht neu besetzt, und die Zöglinge erlernen das Handwerk von den Mitgliedern der *Jarlskari*, welche die Geschütze für die Stadt Thorwal bedienen.

☛ **Riddari:** Die Reiterei der Thorwaler greift auf die kraftvollen Langmähen zurück, jene Pferde, die in der Region eigentlich zur Feldarbeit genutzt werden. Diese ausdauernden Pferde, die auch als Gangpferd oder Zelter bezeichnet werden, beherrschen



eine nahezu erschütterungsfreie Gangart, das Trendeln. Der ruhige Gang unterstützt den Angriff zu Pferde, da er das Zielen mit einer Lanze deutlich vereinfacht. Auch an der *Ugdalfskronir* wird diese Art des Angriffs in den späteren Jahrgangsstufen gelehrt. In der *Riddari* ist es üblich, dass die Reiter entweder nur kurze Angriffe auf die Flanken reiten und dann abdrehen oder nach einem ersten Angriffsrüttel absteigen und zu Fuß mit Schwert oder Axt und Schild weiterkämpfen. Darüber hinaus werden sie als Meldereiter eingesetzt, da die eigentümliche Gangart der Langmähen auch lange Strecken für den Reitenden deutlich erleichtert.

An der Schule werden nicht nur vielseitige Waffenfertigkeiten, sondern auch Schildwall- und Formations-taktiken geübt. Dies zeigt sich in der schnellen Umsetzung von Befehlen und bei defensiven Manövern. Die Abgänger werden gründlich auf die Eigenheiten,

Vorteile und Einsatzmöglichkeiten des thorwalschen Heeres und der Gardien vorbereitet. Die Lehrenden können dabei auf ihre eigenen Erfahrungen zurückgreifen, da einige von ihnen in diesen Truppen eingesetzt werden. Gerade in den Wintermonaten nutzen viele Mitglieder der *Hjalskari* und *Jarlskari* in Thorwal die Gelegenheit, an der Schule zu lernen und zu lehren.



»Erstaunlich, die Geschütze. Und die Menschen können die auch ganz passabel bedienen. Bei der Justierung fehlt noch Übung, aber das wird schon, da muss das Ritzel einfach mehr geölt werden, dann geht das leichter.«

—Arbosch Sohn des Angrax, zwergischer Meisterschmied

Szenarien für die Ugdalfskronir

Eine alte Burg, einsam auf einer hohen Klippe in einer Region, in der Nebel keine Seltenheit ist, bietet viele Vorlagen für spannende Abenteuer. Wenn dann noch Schlachten, Tode sowie Träume und Wünsche der vielen Generationen von Bewohnerinnen dazukommen, bieten sich hier nicht nur Geistergeschichten an.

... für Zöglinge

- ☛ Während der Ausbildung wird immer wieder das Klettern an den Mauern und vor allem an der Klippe geübt. Das stärkt Kraft und Ausdauer, Selbstvertrauen und Durchhaltevermögen – so es erfolgreich ist. Dennoch bleibt es eine Herausforderung. Diese wird nicht selten durch Wettkämpfe und private Rivalitäten noch gesteigert. So kommt es immer wieder vor, dass sich gerade Jüngere gerne einmal verschätzen, in der Wand hängenbleiben und dringend Hilfe brauchen. Dann ist schnelles Eingreifen gefragt, ein Seil, ein gewagter Sprung, damit die Kameradin gesichert und Schlimmes verhindert werden kann. So entstehen Freundschaften, die ein Leben lang bestehen mögen.
- ☛ Ein Schildwall ist wie eine Kette: immer nur so stark wie ihr schwächstes Glied. Steht dieses Glied neben einem selbst, dann zählt der eigene Wille doppelt und muss für zwei reichen. Das kann angesichts angreifender Reiterei oder gar von Geschützfeuer mehr als nur eine Herausforderung sein. Hier gilt es zu zeigen, wer man ist, was man zu leisten vermag und nicht zuletzt, wie gut man andere motivieren kann.
- ☛ Es gibt immer wieder Lehrende, die sich ein schwaches Ziel suchen, um es zu drangsalieren, da sie Angst für eine Schwäche halten. Dann braucht das Ziel ein dickes Fell und Freundinnen. Und diese

brauchen den Mut, gegen das Fehlverhalten vorzugehen und die Gemeinschaft gegen den Feind zu verteidigen.

- ☛ Im Keller, da spuken die Toten – so werden die älteren Jahrgänge es nicht müde zu erzählen. Es braucht ein tapferes Kind Thorwals, um eine Mutprobe im Keller des Bergfrieds zu bestehen und sich nicht zu blamieren. Dumm nur, wenn die schaurigen Gestalten in den tiefen Gelassen des Turms keine Mitschülerinnen in Leinentüchern sind, sondern etwas, das vorbei an den Siegeln und Schutzzaubern einen Weg aus den tieferen Stockwerken nach oben gefunden hat (siehe Seite 54).

... für Fremde und Ehemalige

Die Schule bietet viele Formen der Weiterbildung und damit Platz für Erwachsene, die etwas dazulernen wollen. Hin und wieder bedient man sich dieser Fremden, um eigene Probleme zu lösen, ohne dass es an die große Glocke gehängt wird.

- ☛ Es gibt im Nordwestturm immer wieder Vorkommnisse, welche die *Ugdalfskari* irritieren. Lichter in den Fenstern des Turmes, schaurige Geräusche und merkwürdige Funde von zerrissener Kleidung, die offensichtlich nicht thorwalsch ist. Nachdem bereits zwei Zöglinge mit eigenartigen Verletzungen aus dem Turm gewankt sind, als sie selbst den vermeintlichen Geist fangen wollten, wird es Zeit, ein paar Fremde auf das Problem anzusetzen.
- ☛ Wenn die Winde um die Burg pfeifen oder Nebelfetzen die Klippe umschlingen, wird es den Thorwalerinnen oft mulmig und es werden gruselige Geschichten über die Schrecken im Nebel auf den Olportsteinen erzählt. Dass jedoch in den letzten zwei Tagen bereits drei Zöglinge spurlos verschwunden

sind, ist keine Schauergeschichte, sondern Realität, und versetzt die Schule in helle Aufregung.

- Die Mittelreicherin, die neu an die Schule gekommen ist, hat bereits alle besiegt und dem Stolz der Thorwaler Schule geschadet. Es wird Zeit, dass sich ein Kind der Heimat hervortut und die fremde Kämpferin auf den lehmigen Boden thorwalscher Tatsachen zurückholt!
- Die Jugend auf einem Schulinternat bringt schöne Erfahrungen mit sich, doch nicht selten auch den ersten Herzscherz. Nun hat ein Zögling sich eine Abfuhr eingehandelt und ist im Keller unter dem Bergfried verschwunden. Man fand eine Notiz in ihren Aufzeichnungen: „Ich werde meinen Wert schon beweisen und alle beeindrucken ...“ Die Schule schickt dem Kind mehrere Abenteurerinnen hinterher, denn die Leitung der *Ugdalfskronir* weiß, dass dort unten mehr lauern kann als nur die Schrecken dieser Sphäre.
- An den Geschützen im Schatten der Burg lernen nicht nur regelmäßig die Schülerinnen der *Ugdalfskronir*, sondern auch drei *Hjalskari* versehen hier ihren Dienst. Als eines der Geschütze bei einem

Unwetter in Flammen aufgeht, denkt man noch an einen Blitz und einen unglücklichen Zufall. Doch der Fund verbrannter Tonscherben und weitere Sabotageakte im Umfeld der Burg belehren bald alle eines Besseren. Hat es damit zu tun, dass eine Schülerin aus Olport an die Schule gekommen ist, oder hat doch eher die Fremde aus Lowangen etwas damit zu tun? Misstrauen breitet sich aus, die Stimmung an der Schule wird immer angespannter.

- Der nächste Wettkampf gegen die Premier Schule steht an, und zwei Zöglinge der oberen Jahrgangsstufen aus der schuleigenen Imman-Mannschaft liegen mit gebrochenen Knochen im Bett. Zu tollkühn war ihr Versuch, die Klippe in unter zehn Minuten zu erklimmen. Die Regeln lassen es durchaus zu, dass auch ehemalige Schülerinnen an dem Schulwettkampf teilnehmen, doch die Mannschaft von Orkan Thorwal ist derzeit bei einem Spiel in Olport. Auch bei anderen Disziplinen wäre die Hilfe Ehemaliger nicht unwillkommen, könnte man so doch vielleicht die drohende Niederlage im Imman ausgleichen und dennoch den Gesamtsieg holen.

Geheimnisse der Ugdalfskronir

- Brutale Szenen spielten sich in den Gängen tief unter der Burg ab, als diese von den Thorwalern erstürmt wurde. Als letzte Hoffnung beschwor ein mittelreichischer Magier einen Dämon, um die Angreifenden zu vernichten. Doch der Zauber misslang und der Dämon griff alles und jeden an. Keiner entkam dem Wüten, ruhelose Seelen wandern seitdem an dem Ort des Gemetzels umher, und für lange Zeit blieb dieser Teil der Akademie verschlossen. Später konnten einige Abenteurer den Keller von seinem Übel befreien. Aber nicht alle Geister fanden dabei Ruhe, weshalb die tieferen Katakomben erneut von Magiern der Schule der Hellsicht, der Thorwaler Magierakademie, versiegelt wurden. Die Ruhe der dort Verstorbenen sollte nicht erneut gestört werden. Doch gibt es Risse und Klüfte im Gestein, die an den magischen Siegeln vorbeiführen könnten.
- Als man die Geschützstellung nach dem horasischen Angriff neu aufbaute und verstärkte, wurde ein uraltes Grab gefunden, das in den Fels der Klippe eingelassen war. Große Steinblöcke bildeten einen langen Gang, und darin waren die Leichen von dreizehn Männern und ebenso vielen Frauen aufgebahrt. Ihnen allen fehlten die Köpfe. Die Anlage schien viel älter zu sein als die Burg

oder die Stadt, und niemand wusste etwas damit anzufangen. Verschlungene Muster und seltsame Zeichnungen an den Wänden schienen auf weit entfernte Regionen zu deuten. Man räumte die durch die trockene Luft mumifizierten Leichen fort und verbrannte sie. Anschließend wurde der Gang mit Kies aufgeschüttet und als Unterlage für die neuen Geschütze genommen. Die Dringlichkeit, die Geschützbatterie wiederaufzubauen, verbot weitere Untersuchungen ...

- Unter dem Bergfried reichen Gänge und Katakomben tief in den Fels der Klippe hinein, auf dem die Festung steht. Man weiß von einigen kleinen Höhlen auf der Seeseite, die selbst bei Ebbe nur schwer zu entdecken und je nach Gezeitestand bis knapp unter die Decke geflutet sind. Niemand in der Burg weiß bislang, wie weit sich das System in den Berg hinein fortsetzt.
- Ole Tjalfsson ist ein erfahrener Kämpfer und schon lange in Thorwal. Als junger Mann kam der heutige Leiter der Schule aus Olport in den Süden, um ein Ereignis zu vergessen, dass sein Haar und seinen Bart weiß werden ließ. Ein Hautbild über seinem Herzen zeigt eine zerbrechlich wirkende, feengleiche Gestalt. Wer diese Frau ist, hat Ole niemandem erzählt.

HALLE DES WINDES IN OLPORT

»Wer sich dem Wind verschreibt, muss wie das Feuer sein. Eine kleine Flamme bläst er aus, eine starke bringt er zu ungeahnter Größe. Also stählt euch!«

—Haldrunir Windweiser, neuzeitlich

Vollständiger Name: Runajasko (thorwalsch: Gemeinschaft der Wissenden) bzw. Halle des Windes

Standort: Olport

Wappen/Symbol: drei stilisierte Drachenköpfe und die hjaldingsche Inschrift *Runa Jasko Löguneysi* (Gemeinschaft der Runajasko)

Wahlspruch: –

Gildenzugehörigkeit/Träger: gildenlos, zuvor Große Graue Gilde des Geistes

Spezialgebiet: Ausbildung von Elementar- und Wettermagiern mit Schwerpunkt auf Luft, Wasser und Eis

Größe: mittelgroß (unter Einbeziehung der Runenschöpfer, Magiedilettanten, Skalden und Schiffsbauer groß bis sehr groß)

Leitung: Haldrunir Windweiser

Personen der Historie: Finduriel Windsänger (um 1250 v. BF), Firnelf und legendärer Akademiegründer; Haergard der Sammler (382-451 BF), Kapermagier während der Priesterkaiserzeit

Bedeutende Abgänger: Iskiri Ingibjarsson (*991 BF), Skalde und „der letzte Hjaldinger“; Bridgera Runasdottir



(*997 BF), Dozentin an der Schule der Hellsicht, Thorwal

Fachliche Reputation: für ihre Be-sinnung auf thorwalsche Traditionen bekannte Schule, der seit dem Gilden-ausschluss 1025 BF in den Gilden nur wenig Wohlwollen entgegen-gebracht wird

Einfluss: groß in Thorwal; gering in gildenmagischen Kreisen

Finanzkraft: hinlänglich (be-sonders durch Beuteanteile aus Kaperfahrten)

Ausstattung: ansehnlich

Bibliotheksbestand: groß

Besonderheiten: gildenlose Akade-mie, die auch eine Skaldenschule und eine Aus-bildungsstätte für Schiffsbauer beherbergt

In der Region Thorwal hat das Wort *Runajasko* einen ganz besonderen Klang. Diese „Gemeinschaft der Wissenden“ bezeichnet viel mehr als nur magisch Begabte. Es ist ein Hort der Tradition, ein Platz, an dem seit Jahr-tausenden die Nachkommen der Hjaldinger ihr Wissen weitergeben, mit den Elementen ringen, die Geschichte ihres Volkes bewahren und die Grundlage ihrer Ge-meinschaft, das Leben mit dem Meer, erlernen. Die Ge-meinschaft besteht aus Magiewirkenden, Schiffsbauern und Skalden, die hier gemeinsam leben und lernen.

Die Geschichte der Runajasko

Um den Ursprung der berühmten Schule auf der *Vestandvindhodi* (Westwindklippe) in Olport ranken sich viele Sagas und Legenden. Vor über 75 Generationen (1256 v. BF) sollen sich Hjaldingerinnen und Firnelfen in einer Höhle aus Kristallen getroffen und einander Beistand geschworen haben. Dies gilt als Ursprung der Akademie. Finduriel Windsänger war Anführer der Firnelfen und gilt als erster Lehrmeister der Schule. Seither leben Firnelfen in Olport und lehren die *telori*, die Rosenohren, auf dass man dereinst in der letzten Schlacht gegen Pardona gemeinsam den Sieg erringe. In den folgenden Jahrhunderten wuchs die Gemein-schaft der Hjaldingerinnen. Elfische Zauberei ver-mischte sich mit der Runenmagie der Hjaldinger und legte den Grundstein für die Entwicklung einer Spielart der Magie, die auf Zaubersprüchen und Ritualen basiert und zur Entstehung der modernen Gildenmagie bei-trug. Als Begleitung der Kaperfahrerinnen waren die

Elementaristinnen Olports beliebte Kampfgefährtninnen und gefürchtet bei ihren Feindinnen.

Ab 291 BF drang das Mittelreich in den Nordwesten vor und eroberte die Region mit Feuer und Schwert. Auch Olport wurde lange Zeit belagert. Auf der Klippe östlich der Nadermündung wurde sogar eine Zwing-burg errichtet, aber die *Ottajaskos* der Stadt leisteten erbitterten Widerstand. Während eines Aufstands der Olporterinnen entfesselten die Magierinnen der *Runa-jasko* in einem großen Ritual die Macht der Elemente. Im Angesicht ihrer Niederlage zogen die Belagernden sich schließlich zurück, und auch den Priesterkaisern gelang es im 4. und 5. Jahrhundert BF nicht, die Stadt einzunehmen.

Immer wieder zogen Magierinnen aus Olport gegen die Truppen der Priesterkaiser in die Schlacht, um für die Freiheit Thorwals zu kämpfen. Haergard der Sammler zog 422 BF mit einer Gruppe *Runajaski* gegen eine ganze

Legion der Sonnenritterinnen und besiegte sie mithilfe herbeigerufener Luftelementare.

Auch in der *Zweiten Seeschlacht von Salza* **431 BF** waren Olporter Magierinnen an Bord der Thorwaler *Ottas* unter *Thorfinna Swafnildsdottir*, die die priesterkaiserliche Flotte versenkten.

Nach dieser dunklen Zeit übernahm **466 BF** Rohal der Weise die Herrschaft im Mittelreich, und das Verhältnis der Magierschaft zur *Runajasko* besserte sich. Als **569 BF** die Schule der Hellsicht in Thorwal gegründet wurde, trat auch die Halle des Windes der Grauen Gilde bei. Aus der Sicht der Gilden ist dies das offizielle Gründungsjahr der beiden thorwalschen Akademien. Eine Sichtweise, die in Olport schon immer auf Unverständnis stieß.

Um das Jahr **601 BF** fielen Orks in Thorwal ein. Die Kämpfe, vor allem aber die ihnen folgenden Seuchen und zahlreiche Missernten in mehreren aufeinander folgenden verregneten Jahren, forderten einen hohen Blutzoll. Bis zu dieser Zeit war man den alten Sitten gefolgt und hatte Traditionen, Wissen und Erkenntnisse stets mündlich überliefert. Mit den zahlreichen Toten ging in dieser Zeit ein Großteil des Wissens um alte Überlieferungen und Geheimnisse der Akademie verloren – darunter auch die Geheimnisse der Runenzauberei.

Seitdem ist man auch im traditionsverbundenen Olport dazu übergegangen, neu erlangtes Wissen niederzuschreiben, damit eine solche Katastrophe sich nicht wiederholen kann. Es dauerte viele Generationen, bis die Schule wieder an Bedeutung gewann. Bei den Fahrten von *Hyggelik dem Großen* **zwischen 890 BF und 913 BF** sorgten Olporter Magierinnen dafür, dass er immer Wind in den Segeln hatte; ihre Zauber halfen dabei, feindliche Schiffe zu entern und die Mauern gegnerischer Festungen zu überwinden.

In jüngerer Vergangenheit verband die jahrzehntelange Freundschaft zwischen der Obersten Swafnirgeweihten *Bridgera Karvsolmfara* und *Haldrunir Windweiser*, dem *Skolaforradandi* (Akademievorsteher) der Schule, die Magie und den Glauben der Thorwalerinnen. **1020 BF** war es Swafnir selbst, der diese Freundschaft und Verbundenheit belohnte. Er sandte seiner höchsten Dienerin eine Vision von Wänden voller magischer Zeichen, verborgen tief unter den Gebäuden der Schule. Gemeinsam mit dem Akademieleiter und wenigen anderen stieg Bridgera in die vergessenen Kavernen hinab. Dort stieß die Expedition auf Inschriften und andere Hinweise, die schließlich zur Wiederentdeckung der Runenmagie führten.

1024 BF setzte die Schule das neu-erlangte Wissen erfolgreich im Krieg gegen die Horasierinnen ein. Eine solche Machtdemonstration mithilfe bisher unbekannter Zauberei sorgte in den Magiergilden für

großen Aufruhr. Schnell wurden innerhalb der Grauen Gilde Stimmen laut, die eine Herausgabe des Wissens um die Runenmagie forderten, insbesondere von Seiten horasischer Akademien. Als man sich in Olport weigerte, die Geheimnisse der Zauberrunen preiszugeben, wurde die Schule **1025 BF** unter fadenscheinigen Vorwürfen aus der Gilde ausgeschlossen.

Im Jahre **1026 BF** traf ein überraschender Angriff der Eishexe Glorana die Schule. Der Überfall einiger *Vinskraper* (verdorbener Elementare) konnte jedoch mithilfe mutiger Heldinnen abgewehrt werden. Im Sommer **1031 BF** traf ein weiterer herber Schlag die Schule. Während einer *Herferd* gegen Glorana, angeführt von *Marada Gerasdottir* (siehe **RSH** Seite **112** und **123**), ging mit *Simidriel Eissänger* eines der wichtigsten Mitglieder der *Runajasko* über Bord und verschwand in den eisigen Fluten. Simidriel, der Seelenbruder Haldrunirs, war ein meisterlicher Elementarist und bereits als zukünftiger *Skolaforradandi* gehandelt worden.

1037 BF verlor Haldrunir Windweiser eine weitere große Stütze: Seine enge Freundin *Bridgera Karvsolmfara* wurde von Swafnir der Welt entrückt.



Seither hat der *Skolaforradandi* sich der Erforschung der Runenzauberei gewidmet und gemeinsam mit anderen *Runajaskis* einen neuen Lehrzweig ins Leben gerufen: die *Runahöfundur* (Runenschöpfer). Durch den unermüdlichen Einsatz des inzwischen uralten Akademieleiters zeigt sich die Schule heute als eine stolze und entschlossene Gemeinschaft, die bereit ist, das Erbe der Runenmagie zu bewahren und weiter zu erforschen – unbeeindruckt von den Begierden der Gilden und anderer.



»Blutmagier und Schlimmeres – so redet man zumindest in den Gilden über sie. Aber die Olporter machen sich scheinbar wenig aus einer Gildenzugehörigkeit, was ich durchaus nachvollziehen kann.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische

Feuermagierin

Rundgang durch die Schule

Erklimmt man den steilen Weg auf die *Vestandvindbodi*, gelangt man zu einem großen Tor, das mit einem riesigen Abbild *Swafnirs* im Kampf gegen die alles verschlingende Titanenschlange *Hranngar* geschmückt ist. An das Tor schließt sich beiderseits die beeindruckende Palisade aus zu Fabelwesen umgestalteten *Firunsföhrenstämmen* an. Die Drachen, Seeschlangen, *Alfen* und anderen mythologischen Wesen wurden mit großer Kunstfertigkeit aus dem fast weißen Holz herausgearbeitet und erwecken zuweilen den Eindruck, als wären sie von einem Eigenleben erfüllt.

Einige Schritte vor dem Tor steht immer ein Mitglied des **Ordo Defensores Lecturia** (ODL)[•], um bei Sonnenauf- und Sonnenuntergang Einlass zu fordern (siehe Seite 66).

Betritt man das Areal der Schule durch den Haupteingang, blickt man auf ein weitläufiges Gelände mit zahlreichen Bäumen und Gebäuden, zwischen denen große freie Flächen liegen. Wahre Ruhe herrscht hier selten: Tagsüber hört man das Hämmern der Schiffsbauer, die Verse der *Skalden* und das Sägen der Handwerksleute, die ständig Ausbesserungsarbeiten an den teils uralten Häusern vornehmen. Nachts dagegen pfeift der Wind durch die *Runajasko* und versucht, das Gelächter aus den Langhäusern zu vertreiben – erfolglos.

Zur Linken des Haupteingangs liegt das **Haus der Tor- und Turmwachen** (01). Rechterhand führt ein Weg zum **Gästehaus** (02), das nur selten und dann meist von Freunden aus den Magierakademien von Thorwal, Ge-

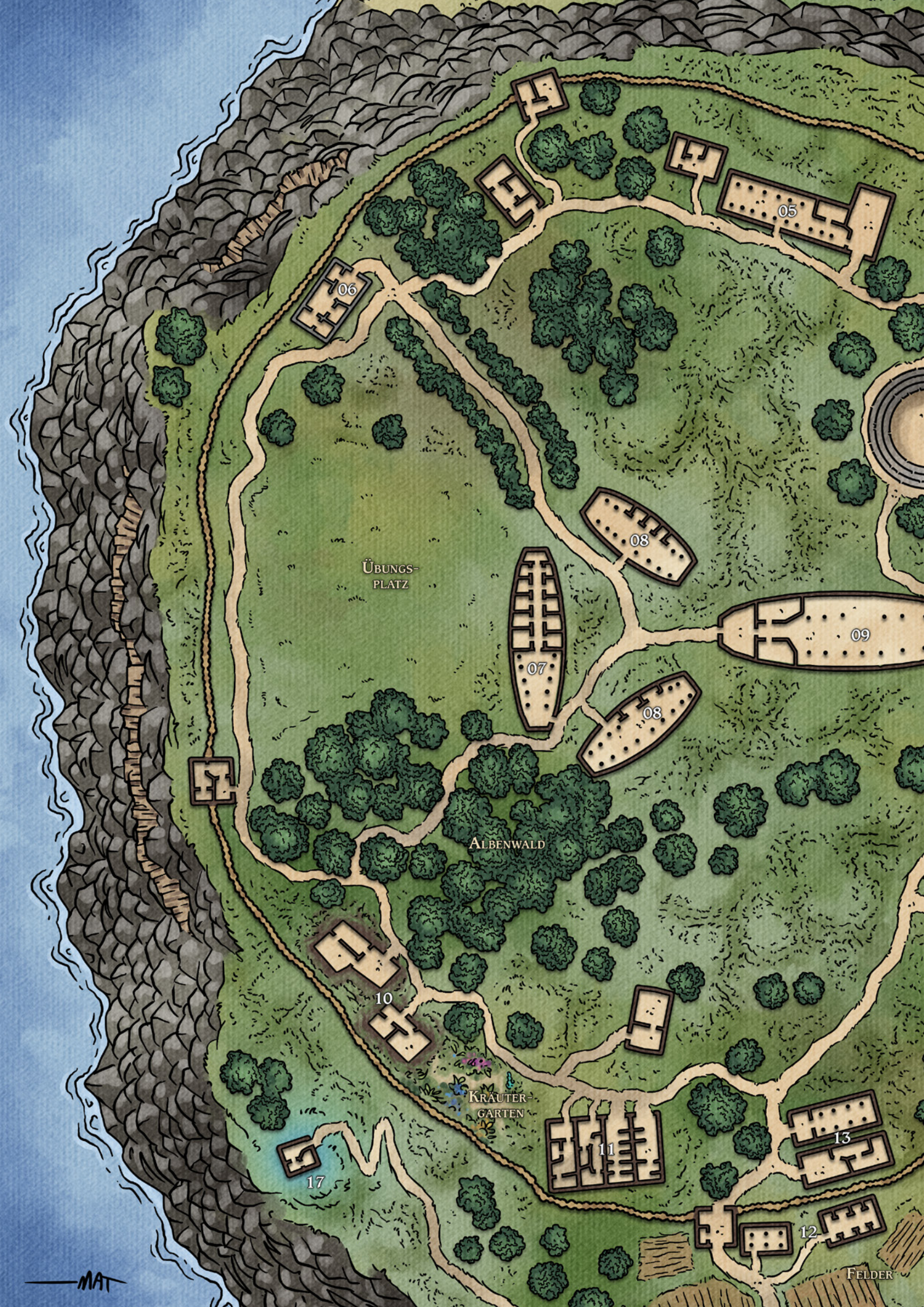
rasim oder Lowangen benutzt wird. Fremden gegenüber ist man ansonsten eher misstrauisch und legt ihnen nahe, bei den *Ottajaskos* der Stadt oder in *Selmas Gasthof* (siehe RSH Seite 40) um Unterkunft zu bitten.

Begibt man sich nach Osten, erreicht man den **Skaldenkreis** (03) sowie die **Skaldenhalla** (04) und damit ein

Zentrum thorwalscher Skaldenausbildung. Tagsüber erklingt hier nahezu immer Gesang. Die Verzierungen der *Skaldenhalla* sind die prächtigsten der ganzen *Runajasko* und gelten als eines der herausragendsten Zeugnisse thorwalscher Handwerkskunst. Das Langhaus der Geschichtenerzähler dient als Unterrichtsraum und Wohnstatt zugleich, denn wie bei den anderen Häusern der Zauberer und der Bootsbauer leben hier die Lehrenden mit ihren Zöglingen gemeinsam unter einem Dach. Im *Skaldenkreis* schulen die angehenden Größen der thorwalschen Dichtkunst ihre Gestik, die Fähigkeit, erfolgreich vor Publikum aufzutreten, und nicht zuletzt ihre Stimmen, denn hier oben fegt fast immer Wind über die Klippen, und von der nahen **Drakenhalla** (05) tönen Schläge von Beitel und Axt herüber. In jener Halle arbeiten die Bootsbauer an ihren Fähigkeiten und erstellen Verzierungen und Drachenköpfe für die *Ottas*. Die Schiffe werden allerdings nicht oben auf der Westwindklippe, sondern unten in der Stadt auf dem Schiffsbauplatz der *Runajasko* (siehe RSH Seite 40) auf Kiel gelegt. In der Halle sind auch andere Handwerksleute untergebracht, Lehrende und Lernende gemeinsam, etwa die Tätowierer unter **Meistar Ingirvald Beornsson**. Im Nordosten der Anlage liegt das **Alchimistengebäude** (06), ein robust gebautes Steinhaus, das in jede mittelreichische Stadt passen würde und somit aus den restlichen, im thorwalschen Stil errichteten Gebäuden heraussticht. Diese bewusst stabile Bauweise ist jedoch heutzutage eigentlich nicht mehr notwendig, bringt man den Zöglingen doch nur das Ansetzen von Kräuter- und Heiltränken sowie von alchimistischen Elixieren bei.

Vom Alchimistengebäude aus führt ein Weg zum großen **Übungsplatz**, wo die Mitglieder der *Runajasko*, sowohl die Scholaren als auch die Schiffsbauer, zu allen Jahreszeiten ihre Kunst üben, was nur bei gefährlichen Wetterlagen in die Häuser verlegt wird. Neben dem Übungsplatz im Zentrum der Anlage liegt die **Halle der Gandsmider** (07) mit einigen Wohnräumen (unter anderem für *Haldrunir* Windweiser) und Platz, um bei schlechtem Wetter zu unterrichten oder sich dem Studium von Büchern zu widmen. Hier befindet sich auch der Zugang zu den Katakomben unter der Schule (siehe Seite 61), in denen

[•] Der *Ordo Defensores Lecturia*, auch bekannt als Orden der Verteidiger der Lehre von den Grauen Stäben zu *Perricum*, hat sich als bewaffneter Arm der Großen Grauen Gilde des Geistes dem Schutz der Weisheit und der Lehre aller Akademien der Grauen Gilde verschrieben.



ÜBUNGS-
PLATZ

ALBENWALD

KRAUTER-
GARTEN

FELDER

MAT

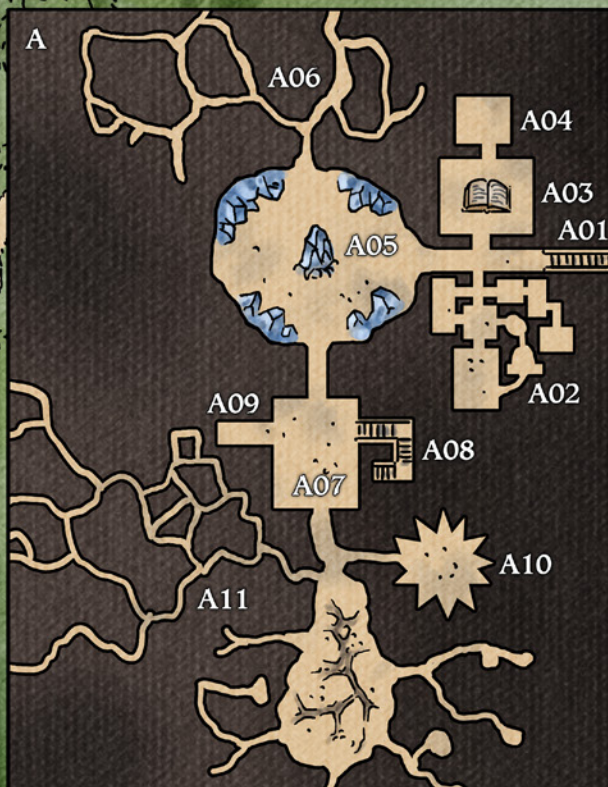


HALLE DES WINDES ZU OLPORT

- 01 Haus der Tor- und Turmwachen
- 02 Gästehaus
- 03 Skaldenkreis
- 04 Skaldenhalla
- 05 Drakenhalla
- 06 Alchimistengebäude
- 07 Halle der Gandsmider
- 08 Wohnhallas
- 09 Große Halla
- 10 Fejhalla
- 11 Bedienstetenhaus mit Stallungen
- 12 Geräteschuppen
- 13 Lagerhäuser / Kornspeicher
- 14 Badehaus
- 15 Bäckerei
- 16 Wirtschaftsgebäude
- 17 Leuchtturm

Kavernen der Runajasko:

- A Erschlossene Kavernen
- A01 Treppe
- A02 Lagerräume und Asservatenkammern
- A03 Bibliothek
- A04 Grotte der Finsternis
- A05 Kristallhöhle
- A06 Weggabelung
- A07 Große Runenkammer
- A08 Treppe
- A09 Treppe
- A10 Sonnenkammer
- A11 Gewirr aus Gängen und Kammern
- B Unerforschte Kammern
- C Kavernen
- D Heiße Quelle
- E Großes Labyrinth
- F Seeseite



die Bibliothek untergebracht ist. Daneben liegen die **Wohnhallas (08)**. Die beiden uralten Wohnhäuser bieten Zöglingen wie Lehrenden gleichermaßen ein Zuhause. Auf typisch thorwalsche Art werden dabei Unterschiede in Rang oder Geschlecht ignoriert. Auch die Familien einiger Lehrkräfte und älterer Zöglinge oder anderer Magiewirkender im Zweitstudium leben hier, weshalb man hier regelmäßig auf spielende Kinder treffen kann.

Auf dem Hauptweg erreicht man die **Große Halla (09)**, ein imposantes, etwa 60 Schritt messendes Langhaus. Neben der Größe sind es vor allem die unzähligen Verzierungen und Schnitzereien, die Betrachtende in ihren Bann ziehen. Die Große Halla bildet das Zentrum der Runajasko und dient allabendlich als Ort des gemeinsamen Essens, wo man bei Gesang und Unterhaltung den Tag ausklingen lässt. Hier werden auch Feiern wie Ifirns Dank oder der Tag der Heimkehr abgehalten.

Westlich der Wohnhallen und des Übungsplatzes liegt ein kleiner Birkenhain, der als **Albenwald** bezeichnet wird, weil hinter ihm die kleine **Fejhalla (10)** liegt. In diesem Grassodenhaus leben drei Firnelfen, welche die Lehrkräfte bei der Unterweisung der Zöglinge in elfischer Magie unterstützen. Darüber hinaus kümmern sie sich um einen **Kräutergarten**.

Hier gedeihen auch Pflanzen, die man üblicherweise nicht in Thorwal finden kann.

Viele alltägliche Aufgaben werden von den Mitgliedern der Runajasko als Teil des Lehrplans selbst durchgeführt, doch für einige Tätigkeiten braucht man dennoch Fachleute, und auch das Zubereiten der täglichen Mahlzeiten wird nur selten von den Runajaskis selbst übernommen. Deshalb gibt es im Westen der Anlage ein größeres Grassodenhaus als **Bedienstetenhaus mit Stallungen (11)** sowie einige **Felder** und Gärten vor dem Westtor. Ebenfalls vor dem Westtor liegen die **Geräteschuppen (12)** für die Feldarbeit. Im Westen der Runajasko gibt es **Lagerhäuser und Kornspeicher (13)** zur Bevorratung. Das **Badehaus (14)** wird mit heißem Dampf aus den Katakomben unter der Runajasko betrieben, der das ganze Jahr über für angenehme Wassertemperaturen sorgt. Direkt an der Palisade im Südosten liegen eine **Bäckerrei (15)** und weitere **Wirtschaftsgebäude (16)**.

Außerhalb der Runajasko liegt auf dem höchsten Punkt des Plateaus mit Blick über die Bucht von Olport der **Leuchtturm (17)**. Er weist ankommenden Schiffen mit seinem magischen Licht den Weg und ist dank seiner Form, die in aufwendigen Schnitzereien einem Drachen nachempfunden wurde, ein Kunstwerk für sich.



Die Kavernen unter der Runajasko

Im Fels der Westwindklippe unter der *Runajasko* liegt ein weitläufiges Höhlensystem, das teils natürlichen Ursprungs ist, teils aber auch erst von den Hjaldingern nach ihrer Ankunft in Olport ausgebaut wurde – mühsam von Hand und mit der Hilfe von Elementaren. Die Kavernen bestehen aus Dutzenden Höhlen und Gängen, von denen viele von magischer Macht durchdrungen und mit Runensymbolen und hjaldingscher Ornamentik verziert sind: Zeichnungen von miteinander verwobenen Walen, Delphinen, aber auch Drachen und Seeschlangen. Viele der hjaldingschen Runen verschwinden vor den Augen der Betrachtenden und ordnen sich immer wieder neu an, als wollten sie nicht, dass ihr Geheimnis ergründet wird.

Mindergeister, Elementargeister und sogar einige Dschinne fühlen sich hier unten wohl, und dank ihrer Anwesenheit sind die Höhlen mal eiskalt, mal zugig oder gar überflutet. Der weitaus größte Teil der Kavernen ist noch unerforscht und birgt uralte Geheimnisse der Hjaldinger und Firnelfen; niemand kennt das gesamte Ausmaß oder weiß, wie weitläufig die Kavernen tatsächlich sind. Viele Gänge enden an glatten Wänden, andere an zugemauerten Toren oder fest verschlossenen Türen. Der Hauptzugang befindet sich in der **Halle der Gandsmider (07)**. Von dort führt eine **Treppe (A01)** acht Schritt in die Tiefe. Westlich der Treppe liegen einige Höhlen, die als **Lagerräume und Asservatenkammern (A02)** genutzt und von gebundenen Elementaren bewacht werden.

Im Osten der Treppe liegt die **Bibliothek (A03)**, die seit etwa 400 Jahren genutzt wird, und dahinter die fest verschlossene **Grotte der Finsternis (A04)**, in der gefährliche Schriften gelagert werden.

Folgt man dem Korridor weiter nach Norden, gelangt man in die legendäre

Kristallhöhle (A05), die von atemberaubender Schönheit ist. Im Zentrum der Höhle liegt der Kreuzungspunkt von zwei Kraftlinien^{AMAI151} – jenen Quellen magischer Macht, die ganz Dere in einem unregelmäßigen Netz umspannen –, ein sogenannter Nodix oder Kraftknoten. Hier sollen sich Hjaldinger und Firnelfen zum ersten Mal begegnet sein. Warum dieses Treffen unter der Erde stattfand, ist nicht überliefert. Die Antwort mag in einer der bisher **Unerforschten Kammern (B)** tief im Labyrinth der Kavernen zu finden sein.

Durch einen Gang im Osten kommt man zu einer **Weggabelung (A06)**. Der nördlichere Weg führt durch natürliche, enge Gänge tiefer in die **Kavernen (C)** und schließlich zu einer breiten, unüberwindbaren Kluft. Eine alte Runeninschrift warnt vor dem Betreten des

Gangs auf der anderen Seite. Die Reste einer alten Brücke, die vor Jahrhunderten zerstört wurde, künden davon, wie sicher jemand gehen wollte, dass spätere Generationen die Warnung auch befolgen. Sagen berichten von großen Kreaturen in der dunklen Tiefe. Bisher ist keine Expedition erfolgreich aus diesem Teil des unterirdischen Reiches zurückgekehrt. Folgt man von der **Weggabelung (A06)** aus dem südlicheren Pfad, gelangt man zu einer **Heißen Quelle (D)**. Die Höhlenwände in diesem Bereich der Kavernen sind von Salzkrusten überzogen, die in einem Farbenspiel aus Blau- und Grüntönen schillern.

Im Westen der Kristallhöhle liegt die **Große Runenkammer (A07)**, in der wichtige Rituale wie die Stabteile der Scholaren durchgeführt werden. Die Wände dieser Kammer sind über und über und kreuz und quer mit zahlreichen, teilweise besonders prächtigen Runen geschmückt – und auch wenn stetig neue Erkenntnisse gewonnen werden, so harren noch etliche Runen ihrer Entschlüsselung. Der Verlauf der Runenschriften scheint zum Süden der Runenkammer zu führen, wo sich eine ebenfalls mit Runen verzierte – oder geschützte – **Treppe (A08)** in ein **Großes Labyrinth (E)** in den Tiefen der Kavernen hinabwindet. Eine weitere **Treppe (A09)** führte im Norden der Runenkammer einst zum Strand, doch der Ausgang ist verschüttet und wurde noch nicht wieder freigelegt.

Fest verschlossen und seit Generationen unbetreten ist die **Sonnenkammer (A10)**, die südwestlich der gro-

ßen Runenkammer liegt. Hier lagern erbeutete Relikte wie Sonnenzepter und Helme hoher Geweihter und Würdenträger aus der Zeit der priesterkaiserlichen Besatzung. Zuweilen soll Licht unter der schweren Eisentür hindurchscheinen.

Noch weiter im Westen gibt es seit dem Angriff der verderbten *Vinskrafer* der dunklen Eishexe Glorana einen

Durchbruch, der in ein **Gewirr aus Gängen und Kammern (A11)** und schließlich bis zur **Seeseite (F)** der *Vestandvindbodi* führt. Seither gibt es von der Seeseite her mindestens zwei weitere Zugänge zu den Kavernen, die jedoch beide nicht auf den ersten Blick zu erkennen sind. Einer liegt hinter einem vorstehenden Felsen verborgen, der andere einen knappen Schritt unterhalb der Wasseroberfläche. Von dort aus muss zunächst ein langer Gang durchtaucht werden. Einige der *Vinskrafer* haben sich in tiefer gelegene Höhlen zurückgezogen, die sie auch heute noch vor Eindringlingen verteidigen. Der Boden ist tückisch und unsicher, schon mehrfach kam es zu Unfällen, sodass eine Erforschung dieses Teils der Kavernen weitgehend ausblieb.



Personen an der Akademie



■ **Haldrunir Windweiser** (*949 BF, weiße Haare, eisblaue Augen, starrsinnig und traditionsbewusst) ist seit 1001 BF Vorsteher der *Runajasko*. Trotz seines hohen Alters und des Verlustes einiger enger Freundinnen ist der Meister der Elementarmagie (Bosparano: *Magister magnus Magica elementaria*, ein Titel, der ihm herzlich egal ist) immer noch ungebeugt in seinen Ansichten. Er gilt als Meister von Eis, Luft und Wasser und seinen Zöglingen als humorvoller und fürsorglicher Lehrer. Als einziges Zugeständnis an sein Alter verzichtet er seit einigen Jahren darauf, selbst auf Fahrt zu gehen, und bleibt in der *Runajasko*.

Auch wenn er die Suche nach seinem Seelenbruder Simidriel Eissänger noch nicht aufgegeben hat und nach wie vor Expeditionen aussendet, beschäftigt ihn doch immer öfter die Frage, wer nach ihm die Position des *Skolaforradandi* besetzen soll.

■ **Froedi Friggbaersson** (*1002 BF, 1,78 Schritt, kurzes schwarzes, graumeliertes Haar, melancholisch) ist

schon lange das große Talent und die Hoffnung der *Runajasko*, weil niemand bisher so viele verschlungene Runenbilder und -texte entziffern konnte wie er. Seit einigen Jahren zählt er zu den festen *Meistari* der Schule. Als einer der begabtesten Meister der *Ottagalder* begleitet er neben seiner Lehrtätigkeit auch Runenschiffe auf ihren Fahrten. Zuweilen scheint es so, als könne er kaum erwarten, die Schule zu verlassen. Ein Antrieb für seinen verbissenen Arbeitseifer wie für sein melancholisches Gemüt gleichermaßen ist die seit Jahren unerwiderte Liebe zu der Firnelfe ■ **Lysania Firnglanz**. Von diesem tragischen Schicksal vermag ihn dieser Tage nur seine junge, äußerst begabte Lieblingsschülerin ■ **Thora** (siehe Seite 68) abzulenken.

■ **Wulfger Wulfgrimmasson** (*983 BF, Hüne, leicht gebeugt, leutselig und aufbrausend) hat den Ruf eines trinkfesten Gesellen. War er in früheren Jahren oftmals sehr jähzornig, ist er heute deutlich ruhiger geworden. Doch wehe derjenigen, die ihn zu reizen vermag! Wie eine Sturmflut rollt der besonders dem Element Wasser zugetane Lehrmeister über sein Gegenüber und brüllt sie in Grund und Boden. Dass er darüber hinaus ein Meister des waffenlosen Kampfes ist, macht seine Launen um einiges gefährlicher. Legendar ist die Geschichte, wie er in stürmischer Nacht bei ausgefallenem Leuchtturm allein durch seine laute Stimme ein Schiff in den Hafen Olports lotste.

■ **Lysania Firnglanz** (*724 BF, Firnelfe, weißblond, scheu) hegte jahrelang eine Abneigung gegen die Runenmagie, da sie sich teilweise auf Zauberei mit Lebenskraft stützt. Doch mit der Zeit hat sich ihre Sicht auf die Runenmagie geändert, nicht zuletzt aufgrund der Erkenntnis, dass in dieser Magie auch firnelfische Einflüsse enthalten sind. Die zurückhaltende und dem in Olport eher unüblichen Element Humus zugetane Elfe ist außerhalb des Unterrichts meist im Kräutergarten anzutreffen. Lysanias Verhältnis zu Magister Froedi ist kompliziert, da der frühere Magister ■ **Bjarni Ingaldsson** (siehe Seite 68) schon vor Jahren einen Keil zwischen die beiden getrieben hat. Dennoch respektiert Lysania Froedis Talent und Hingabe und fühlt sich von seinem Werben um sie geschmeichelt. Sein intensives Interesse an seiner Lieblingsschülerin Thora irritiert Lysania aber zutiefst, sodass eine Annäherung zwischen ihr und Froedi weiterhin unwahrscheinlich ist.

■ **Sif Jalandrasdottir** (*975 BF, rot-graues Haar, heiter) gehört zu den Menschen, die immer etwas zu tun haben. Früher half die dem Element Luft zugetane Elementaristin oft als Beraterin *Hetmann* Tronde oder dessen Tochter Jurga. Seit einem Kampf gegen Glorania kann sie ihre Beine nicht mehr benutzen und bewegt sich nun in einem Stuhl fort, den ihr Bootsbauerinnen auf Kufen gezimmert haben und den sie mithilfe von Zauberei in Bewegung setzt.

♣ **Nadêshda von Olport** (*991 BF, schwarzhaarig, selbstbewusst, loyal) ist eine Meisterin der Stabzauberei. Die gebürtige Svelttalerin ist seit bald zwanzig Jahren in Olport und erweitert das Angebot der Schule mit einer Reihe von Zaubern, die hier sonst nicht zu finden wären.

♣ **Swanhild Norrisdottir** (*1009 BF, abenteuerlustig, temperamentvoll) ist sehr darauf bedacht, die Ausbildung so praxisnah wie möglich zu halten, und geht daher gerne mit Zöglingen und ein paar Rekkerinnen oder Abenteurerinnen als Ergänzung auf Fahrt. Die Meisterin von Luft und Wasser frönt einer leidenschaftlichen Liebe zu Süßigkeiten, Geheimnissen und alten Legenden, sodass auch immer ein paar *Skaldinnen* mit ihr unterwegs sind. Ihr größtes Interesse gilt dabei den Sagas, die von *Alfen* handeln, denn Swanhild ist von der Idee besessen, ein Grundlagenwerk über die verschiedenen Arten von magischen Wesen in Thorwal zu verfassen. Mehr über Swanhild erfährst du in der **RSH** auf Seite 109.

♣ **Torstor Fjaellgardsson** (*1005 BF, kupferrote Haare, charismatisch, hervorragende Singstimme) ist der Leiter der *Skaldenhalla*. Als Sohn und Nachfolger der weitergezogenen ♣ *Fjaellgard Faenwulfsdottir* kommt er ganz nach seiner Mutter und verbringt ebenfalls einige Monate im Jahr unterwegs mit Zöglingen und anderen *Skaldinnen*, um Geschichten zu sammeln und zu verbreiten.

♣ **Hjordis Asgrimmsdottir** (*1002 BF, honigblond, kraftvoll, schwärmerisch veranlagt) ist Meisterin der Schiffsbaukunst. Die mit einer minderen magischen Begabung geborene Meistertalentierte^{AMA032} (siehe Seite 8) scheint Holz Leben einhauchen zu können. Es heißt, sie sei in der Lage, mit verbundenen Augen das passende Holz für jedes Schiffsteil zu finden. Ihr unterstehen auch die anderen Handwerkerinnen, was immer wieder zu Reibereien mit dem ebenso begnadeten wie um sein Ansehen bemühten *Meistar Hamsbitari* (Meister der Hautbildstecher) ♣ **Ingirvald Beornsson** (*978 BF,



Glatze, untersetzt, Tätowierungen am ganzen Körper) führt. Auch seine Schülerinnen ♣ **Svinja Olesdottir** (*1007 BF, weißblond, blaue Augen, hochgewachsen, einfühlsam) und ♣ **Matthis Bjarnhildsson** (*1006 BF, rotblond, gutaussehend), schon lange selbst Meisterinnen ihres Faches, streiten mit Hjordis ebenso häufig wie untereinander.

Leben an der Akademie

Leben und Alltag an der Schule sind durch das Miteinander von Magie, Handwerk und Skaldentum geprägt. Das Schlagen von Zimmermannswerkzeugen wie Fäustel und Beitel dröhnt neben dem Rezitieren von Versen der *Skalden* und dem Heulen des Windes. Dazwischen toben Kinder über den Rasen zwischen Langhäusern und Vorratsspeichern. Auf den ersten und oftmals auch zweiten Blick wird man in der Anlage keine Magierakademie erkennen, die jahrhundertlang ein Teil der Grauen Gilde war. Vielmehr gleicht sie den vielen Schiffsgemeinschaften in ihren *Ottaskins*, den üblichen Sippen- und Familienansiedlungen.

Insgesamt leben hier je nach Jahreszeit zwischen 60 und 80 Personen. Davon sind meist zwei Drittel Zöglinge der einzelnen Bereiche, von denen wiederum zwei Drittel mehr oder weniger magisch begabt sind. Viele von

ihnen nutzen ihr Talent intuitiv, um ihre handwerklichen Fähigkeiten zu unterstützen, und nur wenige werden zu Runenschöpfern oder Magiern ausgebildet.

Luft, Eis und Wasser – Die Magie der Elemente

Um den Lehrkörper zu entlasten, bekommt jeder neue Schüler einen erfahreneren Zögling an die Seite, der ihm beim Lernen und Verstehen zur Seite steht. Diese Paare sammeln sich zu verschiedenen Themen bei unterschiedlichen *Meistari* und verbessern ihre Fähigkeiten durch Zusehen und Nachahmen. Insgesamt ist diese Aufteilung unabhängig von Jahrgängen; feste Stundenpläne gibt es nicht. Diese individuelle Lehrmethode nutzt die vorhandenen Talente der Zöglinge und bringt



sie mit denen der Lehrenden zusammen, auf dass sie sich gegenseitig formen, fordern und verbessern.

Gelehrt werden die Grundlagen der Elementarmagie, mit einer deutlichen Betonung der drei Elemente Luft, Eis und Wasser. Feuer und Humus kommt weniger Bedeutung zu, und Zauberei des Erzes sucht man hier vergebens. Das Besondere an dieser Form des Unterrichts ist der Zugang zur Magie. Er verbindet die thorwalsche Glaubenswelt mit Magie und wird an vielen Stellen durch elfische Einflüsse ergänzt. Elementare Wesenheiten gelten als Diener oder gar als die *Ottajasko* der Götter. Man kann sie sich durch Hilfe und freundlichen

Umgang gewogen machen oder indem man durch Tapferkeit ihren Respekt erwirbt.

Gerade bei den Elementaren des Eises, die man der unbittlichen Naturgewalt *Firuns* zuordnet, braucht man diesen Respekt besonders. In der Eismagie sind auch die alten *hjaldingschen* Götter *Firnir* und *Ulamnir* (siehe **RSH** Seite 93) noch von Bedeutung, obwohl es immer wieder zu lebhaften Diskussionen mit *Swafnir* geweihten und Skalden über die Deutung dieser althergebrachten Gottheiten kommt.

Auch das Element Wasser wird mit göttlichen Wesenheiten und natürlich auch dem Meer assoziiert. Für Mitglieder der *Runajasko* ist die launische und ebenso gebende wie nehmende Naturgewalt ihr zweites Zuhause. *Efferd* ist groß und gewaltig, und so tödlich wie *Firuns* Kälte ist auch die Unendlichkeit des Meeres. Ebenso vielfältig sind die Elementare des Wassers: stürmisch und wild, gleichmütig und unbeirrbar, verschlossen und hilfsbereit.

Kaum ein Element aber ist für die *Runajasko* so prägend wie das Element Luft, das in Form des allgegenwärtigen Windes über die Klippe hoch über *Olport* pfeift. Mit *Haldrunir* Windweiser steht den Lernenden ein Meister dieses Elementes zur Seite, der humorvoll den Unterricht bei Wind und Wetter durchführt. So setzen die Magiebegabten sich dem Tosen des Windes sogar bei Sturm aus, die Skalden rezitieren ihre Verse im Wettstreit mit seinen Böen, um ihre Stimmen zu stählen, und die Bootsbauer trotzen den Winden mit Segeln und Takelage.



Die Runajasko im Spiel

Magierinnen, die ihre Ausbildung an der *Runajasko* abgeschlossen haben, verfügen nicht nur über handfeste Grundlagen in der Elementarmagie und anderer nützlicher Zauberei, sondern haben sich auch handwerkliche Kenntnisse sowie ein solides Wissen über die thorwalsche Geschichte aneignen können.

Um zu beweisen, dass man über diese Fertigkeiten verfügt und damit reif genug für die Adeptinnenwürde ist, müssen Abgängerinnen der Magierakademie zwei Prüfungen bestehen. Jede angehende Magierin wird in den arkanen Fähigkeiten intensiv geprüft, und in einem von ihr gewählten Handwerk muss die Scholarin zudem ein Gesellenstück anfertigen, um das Gelernte unter Beweis zu stellen. Erst dann bekommt sie als Zeichen des Erreichten den *Gandstafer* (Magierstab) überreicht und das *Gandmerki* (Magiersiegel) tätowiert. Dies geschieht in einer längeren Zeremonie, bei welcher der *Meistar Hamsbitari* feierlich drei Drachenköpfe und die Inschrift *Runa Jasko Löguneyti* (Gemeinschaft der Runajasko) als Hautbild sticht. Inzwischen legt der in die Jahre gekommene Meister Ingirvald Beornsson nur noch den Rahmen an, während seine beiden besten Schülerinnen das *Gandmerki* vollenden. Dabei bleibt es der neuen Adeptin überlassen, wo dieses Bild gestochen wird. Beliebte ist die Schulter oder der Oberarm, grundsätzlich kann es nahezu überall getragen werden. Nach der Zeremonie werden die *Gandmader* (Adepten) und *Gandkonas* (Adeptinnen) auf Wanderschaft geschickt. Erst wenn sie nach sechs Jahren der Wanderschaft an die Schule zurückkehren, dürfen sie ihre magischen Fähigkeiten erneut unter Beweis stellen, um als voll ausgebildete *Gandsmider* oder *Gandsmidra* (Magiebegabte, wörtlich: die, die Zaubert trefflich schmieden kann) bestätigt zu werden.

»Schon erstaunlich, was die hier zustande bringen. Diese Bildchen auf der Haut, nee, da soll mir keiner mit zu nahe kommen, sonst rappelt's. Aber die Schnitzereien, das ist große Kunst. Diese Schiffsfiguren sehen so echt aus, dass man glaubt, die Augen würden einem hinterhersehen.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



Die Runajasko in Thorwal und Aventurien

Anders als die Magierakademie in der Stadt Thorwal konzentriert man sich an der *Runajasko* auf eine Magie, die vielfach im Alltag Anwendung findet. Gerade in Fragen elementarer Phänomene ist die *Runajasko* in Gelehrtenkreisen durchaus als gute Adresse für Nachfragen bekannt – doch aufgrund des Gildenausschlusses kommen nur selten Interessierte nach Olport. In der thorwalschen Gesellschaft dagegen erfahren *Runajaskis* einen

Rückhalt, wie ihn Magierinnen sonst kaum erleben. Darüber hinaus schaffen die anderen Lehrzweige ein breites Bildungsangebot, sodass die *Runajasko* auch bei nichtmagischen Fragen eine beliebte Anlaufstelle ist. Wenn man einer alten Legende nachspürt, mag etwa die *Skaldenhalla* mit ihrer umfangreichen Liedersammlung wichtige Informationen bereithalten.

Wegen der Ereignisse der letzten zwanzig Jahre verhält man sich nicht-thorwalschen Bittstellerinnen gegenüber sehr reserviert. Nicht selten müssen diese erst beweisen, dass sie für die Menschen hier kein Problem oder gar eine Gefahr darstellen. Seit dem Rauswurf aus der Grauen Gilde sind auch andere Magiewirkende hiervon betroffen; ein kollegialer Austausch ist kaum noch möglich. Dies gilt auch, wenn jemand ein Zweitstudium in Olport anstrebt. Wer nicht aus Thorwal kommt, muss erst einen aufwendigen Nachweis erbringen, dass sie für die Gemeinschaft der Wissenden eine Bereicherung darstellt – und vor allem, dass sie bereit ist, die Geheimnisse der *Runajasko* mit keiner Außenstehenden zu teilen. Darüber hinaus muss bedacht werden, dass man durch das Zweitstudium die eigene Gildenzugehörigkeit verlieren kann und damit den eigenen Werdegang und die persönliche Sicherheit riskiert.

Magische Runen – Runenmagie

In der Heimat der Hjaldingerinnen war die Runenkunde eine verbreitete Spielart der Magie.

Als im Zuge des Orkensturms ab 601 BF weite Teile des thorwalschen Nordwestens durch Seuchen entvölkert wurden, ging jedoch der Großteil des Wissens um die Runenmagie verloren. Nur wenige Sagas berichten von den mächtigen Zaubern der Ahninnen.

1020 BF jedoch sandte Swafnir selbst eine Vision an seine oberste Geweihte, dank derer längst vergessene Katakomben wiederentdeckt werden konnten und eine Erschließung des alten Wissens begann. Heute sind fast zwei Dutzend Runen bekannt und in ihrer Anwendung erprobt. Weitere werden vermutet, viele bereits entdeckte harren ihrer Entschlüsselung. Dabei beschäftigen sich sowohl die Magierinnen der *Runajasko* als auch die *Runahöfundur* (Runenschöpferinnen) mit den *Vitkari*, den Zauberrunen.

Zum Anbringen der *Vitkari* ist neben handwerklichem Geschick und magischer Begabung auch das Anstimmen von hjaldingschen Gesängen notwendig. In der Schule sind es vor allem die *Runahöfundur*, die sich mit der praktischen Anwendung der Runen beschäftigen. Diese Zauberrunen arbeiten häufig als Tätowiererinnen oder Bootsbauerinnen und



sind zuweilen auch selbst auf Schiffen unterwegs, wo sie Boot und Mannschaft mit den magischen Zeichen versehen.

Brydgaia, ein Thorwaler Runenschiff

Mit den Runen der Olporter Magierinnen ausgestattet durchpflügt das Drachenboot *Brydgaia* die See zwischen Havena und Riva, immer auf der Suche nach horasischen oder alanfanischen Kriegsschiffen, Piratenjägerinnen oder Hranngargezücht, die nach Meinung der Premer Schiffsführerin **Thornhilde Sveiasdottir** (25, blonde Zöpfe, weit über 2 Schritt groß, mächtige Kämpferin) nichts in thorwalschen Gewässern verloren haben. Die *Brydgaia* ist mit der *Ottarune*, der *Nebelbannrunen* und der *Schutzrunen vor Stürmen* ausgestattet und verfügt über 48 Ruderinnen und Kämpfende. Thornhilde hat sich von einem Olporter Magier die *Rüstrunen* und die *Schutzrunen vor Zauberei* auf Bauch und Rücken tätowieren lassen und sorgt persönlich dafür, dass jedes Besatzungsmitglied die *Ottarune* und die *Schicksalsrunen* auf den Oberarm tätowiert bekommt (zur Wirkungsweise der Runen siehe **RSH** Seite 148). Zu jeder Sonnenwende läuft die *Brydgaia* in Olport ein, um die Runen von den Zauberinnen der *Runajasko* erneuern zu lassen und in der *Skaldenhalla* Lieder über ihre Taten anzustimmen – und um von neuen Zielen zu erfahren, die im nächsten Jahr geplündert werden können.

Die Runajasko und die Graue Gilde

Nachdem die *Runajasko* 1020 BF die Runenmagie wiederentdeckt hatte, wurden viele andere Akademien der Grauen Gilde auf die Schule im Norden Thorwals aufmerksam. Schnell wurden Begehrlichkeiten laut, besonders aus dem Horasreich. Auch das Stoorrebrandt-Kolleg in Riva hätte gerne Zugriff auf diese lange vergessene Magie erhalten, und so formierte sich in der Gilde eine Fraktion, die Druck auf die *Runajasko* ausübte. Man warf der Akademie Einmischung in die Politik zugunsten eines Reiches (Kapermagierinnen an Bord thorwalscher Schiffe), Geheimniskrämerei (Zurückhalten der Runenmagie), Vermischung der Lehre mit nicht-gildenmagischen Unterweisungen (Einbeziehung von elfischen und druidischen Lehrmeisterinnen), Geheimnisverrat (Ausbildung von Magiedilettantinnen) und nicht zuletzt auch die Ausübung von Blutmagie (aufgrund der Gerüchte zur *Ottagalder*, siehe **RSH** Seite 103) vor und drohte mit dem Gildenausschluss.

In Olport stieß man damit aber auf taube Ohren, war doch keine der anderen Schulen bereit, Gegenleistungen und Einblicke in eigenes Wissen und Können zu gewähren.

Nachdem während des Krieges mit dem Horasreich bekannt wurde, dass bei einigen Ritualen Blutmagie zur Anwendung kam – wenn auch freiwillig und ohne ernste Folgen für die Anwendenden –, wurden die Auseinandersetzungen ernster. Die *Runajasko* blieb bei ihrer Haltung. Deshalb wurde sie am 1. Firun 1025 BF aus der Gilde ausgeschlossen.

Neben dem Verlust des Ansehens innerhalb der Gilde hatte dieser Ausschluss auch weitergehende Folgen. So wandten sich einige Magierinnen ab und wechselten an andere Schulen. Wer in Olport blieb, verlor unter anderem den Schutz durch die Gilde und wurde damit der Gerichtsbarkeit und den Anfeindungen weltlicher Machthaberinnen ausgeliefert. In anderen Regionen sind thorwalsche Magierinnen daher bei bürokratischen Problemen oder offenen Anfeindungen auf sich selbst gestellt. Außerdem dürfen sie genau wie andere gildenlose Magierinnen in vielen Gegenden kein Geld für magische Dienstleistungen verlangen, wenn sie nicht mit dem Gesetz in Konflikt geraten wollen.

Zwar legte der *Ordo Defensores Lecturia* (ODL) Protest gegen den Ausschluss und die Vorwürfe der Blutmagie ein und entsandte den Großjustiziar von Lowangen zur Untersuchung der Vorfälle nach Olport, doch verweigerte man ihm dort aus Misstrauen den Zugang zur Schule. Von der Richtigkeit ihrer Aufgabe überzeugt, verblieb

die Abordnung des ODL in Olport und hält seitdem täglich Wache vor dem Haupttor der *Runajasko*, wobei sich die Mitglieder gegenseitig alle sechs Stunden ablösen. Jeweils bei Sonnenauf- und Sonnenuntergang fordern sie lautstark Einlass. Zu den Wachen entwickelte sich im Laufe der Jahre ein freundschaftliches Verhältnis. Der ehemalige Anführer der Delegation **Silanor Faralon** wurde inzwischen in den Ruhestand versetzt, doch hat er sich die einmal gesetzte Aufgabe zum Lebensziel genommen und seinen Altersruhesitz in Olport gewählt. Der neue Delegationsleiter hat einen geringeren Rang, doch auch er zeigt keine Zweifel an der Aufgabe.



Szenarien für die Halle des Windes

Die *Runajasko* und die Stadt Olport im Allgemeinen sind ein exzellenter Ausgangspunkt für alle Abenteuer, die sich um Hinterlassenschaften der Hjalddinger drehen. Das mögen aufgegebene Orte und Gehöfte in der Umgebung, alte Siedlungen im Svellttal oder Expeditionen ins Eis sein. Auch in und unter der *Runajasko* selbst gibt es noch viele Geheimnisse zu entdecken (siehe Seite 68).

... für Zöglinge

☞ In den Kavernen unter der Akademie befindet sich neben anderen Merkwürdigkeiten auch ein zu Eis erstarrter elfischer Kämpfer in einer schwarzen Rüstung. Die firnelfischen Lehrmeister der Schule zählen ihn zu den Dienern Pardonas. Die Sagas der *Skalden* erwähnen diesen gefrorenen Elfen im Zusammenhang mit der ersten Reise der Hjalddinger in die Brecheisbucht. Dort sollen sie Seite an Seite mit einem weißen Drachen gegen eine Schar nahezu unbesiegbarer, schwarz gerüsteter Elfen gekämpft haben. Nach dem Sieg, so besingen es die Skalden, schenkte der Frostwurm dem Hetmann der Hjalddinger den zu Eis erstarrten Anführer jener finsternen Krieger. Manche behaupten gar, dieser Frostwurm sei kein geringerer als Schirr'Zach, einer der ältesten Drachen Aventuriens, gewesen. Von der Eisstatue geht eine beinahe unnatürliche Kälte aus, die sogar die Firnelfen das Frieren lehrt. Deshalb halten sich die *Runajaski* schon lange von der Höhle fern, in der die Eisstatue steht, weshalb es bisher unbemerkt blieb, dass sich die Statue nach Jahrhunderten zu verändern beginnt. Schwindet der Eiszauber des Drachen etwa?

☞ Das *Horn der Seeschlange* ist ein etwa einen Schritt langes, gebogenes Trinkhorn, das mit einer

süßlichen, blutroten Flüssigkeit gefüllt ist und nie leer wird. Es heißt, es sei das Horn einer großen Seeschlange und darin das Blut der ewigen Feindin. Um gegen ihre Angriffe und Versuchungen bestehen zu können, müsse man von ihrem Blute trinken – wer zu schwach sei, werde mit schlimmsten Kopfschmerzen bestraft. Unter den Zöglingen gilt es als Mutprobe, dieses Horn aus den Kavernen zu holen und sich der Wirkung des Blutes zu stellen. Bisher ist in der Schule nicht bekannt, dass es sich hier um den Zahn eines Waldelefanten handelt und dieser mit schwerem, harzigem Likörwein gefüllt ist. Auch konnten die offenbar von den Waldinseln stammenden Zeichen und Verzierungen nicht entschlüsselt werden. Der Zauber des Artefaktes entspricht zudem keiner hier bekannten Tradition.

☞ Die Palisade um die *Runajasko* besteht aus den Stämmen schneeweißer Firunsföhren. Diese sind zu Kreaturen und Monstern aus Sagas und Fabeln geschnitzt worden, und so mancher Stamm beherbergt echte Elementare. Vor allem die Luft- und Eiselementare haben einen zuweilen bösen Humor und necken die Menschen in ihrem Umkreis. In der Regel bleiben die Streiche der Elementare ohne ernste Folgen, doch in letzter Zeit häufen sich die Fälle von Frostbiss.

☞ Ein Zögling ist verschwunden. An seiner Schlafstätte wurde die Notiz „Der rote Wurm ruft“ in die Wand geritzt, und es findet sich eine Schriftrolle mit Sagas über Drachen. Was steckt dahinter?

... für Fremde und Ehemalige

Viele Artefakte werden nach Thorwal gebracht, um sie dort zu entschlüsseln. Doch so mancher Nordthorwaler traut den *Runajaskis* mehr als den fremden Magiern im



Süden. So lagern einige exotische Objekte in den Kavernen unter der *Runajasko*, von denen man nicht genau weiß, was es mit ihnen auf sich hat, zum Beispiel:

- ☛ In einer Kaverne werden mehrere furchteinflößende Äxte aufbewahrt. Jeder Analyseversuch endete bisher blutig, denn was in der *Runajasko* noch niemand ahnt: Eine Gruppe Friedloser marodierte vor etwa einer Generation entlang der Küste. Als sie endlich gestellt und besiegt wurden, fuhren ihre wütenden Seelen in ihre Äxte. Noch immer sind diese *Fluchäxte* von Mordlust beseelt, und jeder Träger verfällt dem Rausch, mit großen Kräften versehen, doch hilflos in tödlichem Wahn gefangen.
- ☛ Als Haergard der Sammler **422 BF** die Sonnenlegion schlug und ihnen Helme und Sonnenzepter nahm,

brachte er diese nach Olport. So füllte er eine Kammer bis zur Decke mit geweihten Artefakten, denen zum Teil noch immer karmale Kraft innewohnt, die andere beeinflussen und zu Streitern des Sonnenfürsten machen könnte.

- ☛ Ein bisher nicht untersuchtes Artefakt ist plötzlich aus den Kavernen verschwunden. Hinweise auf einen profanen Diebstahl gibt es nicht – vielmehr deuten magische Untersuchungen auf eine Teleportation mittels Sphärenmagie hin. Swanhild Norrissdottir beauftragt deshalb Helden, um diesem seltsamen Phänomen nachzugehen, die Hintergründe des Artefakts aufzudecken und es schlussendlich sicher wieder zurück in die *Runajasko* zu bringen.

Geheimnisse der Schule

- ☛ Der frühere Lehrmeister **♣ Bjarni Ingaldsson** (*988 BF, strohblond, aufmerksam, charmant) ist ein talentierter Elementarist, der sich hauptsächlich dem Element Eis zugewandt hat. Hinter seinem freundlichen Auftreten verbarg sich jedoch ein überzeugter Anhänger Gloranas, der eifrig Zwie tracht unter Lehrkräften wie Zöglingen säte. Nach Gloranas Untergang aber verschwand der Magister scheinbar spurlos. Nun beobachtet er aus einem Versteck heraus die *Runajasko* und versucht ihr, und speziell Haldrunir und Froedi, zu schaden.

- ☛ Die unerwiderte Liebe Froedi Friggbaerssons zu Lysania Firnglanz ist ein offenes Geheimnis. Manche sehen deshalb mit Freuden, dass er sich in jüngster Zeit weniger auf das Werben um die Elfe als um die Ausbildung seiner Scholarinnen kümmert. Besonders mit der Scholarin **♣ Thora** (*1027 BF, kurze schwarze Locken, frech, manchmal überheblich) verbringt Froedi derart viel Zeit, dass sie in der *Runajasko* bereits scherzhaft Thora Froedisdottir genannt wird. Andere dagegen unterstellen ihm fälschlicherweise eine geheime Liebesbeziehung zu seiner Schülerin. Außer Thora selbst kennt jedoch niemand die Wahrheit: Sie sieht nicht nur aus, als könnte sie Froedis Tochter sein – sie ist es. Mit ihrer Mutter, einer Magierin aus Lowangen, verband Froedi jedoch nur eine kurze Tändelei während seiner Reisejahre als junger Adept. Thora nutzt die Aufmerksamkeit ihres Vaters, um in ihrem Studium voranzukommen, und würde nicht davor zurückschrecken, ihn oder andere eines Tages mit diesem Geheimnis zu erpressen, wenn es ihr zum Vorteil gereicht.



- ☛ Swanhild Norrissdottir verbirgt ein Artefakt unbekannter Herkunft in einer Höhle des Großen Labyrinths. Sie fand es auf einer ihrer Forschungsreisen in den Grauen Bergen und ist überzeugt, dass es sie in ihrem Bestreben, ein Lehrwerk über die magischen Wesen Thorwals zu verfassen, entscheidend voranbringen wird. Voller Übermut geht sie davon aus, die Geheimnisse des Artefakts selbst entschlüsseln zu können – ohne zu ahnen, dass es sich dabei um ein trollisches Artefakt aus dem 4. Zeitalter handelt, das vom Namenlosen verdorben wurde.

☛ In den Kavernen unter der Akademie harren zahlreiche Zauberrunen noch ihrer Entdeckung und Entschlüsselung. Einige besonders mächtige unter ihnen verliehen den Hjaldingerinnen die Macht, mit ihrer Hilfe Elementarwesen zu rufen. Bislang hat jedoch noch niemand die Hinweise, die auf die Existenz dieser machtvollen Zauberrunen hindeuten, richtig zu deuten vermocht.

☛ Die Hjaldingerinnen waren nicht die ersten, die in den Kavernen der *Vestanvindhodi* einen Ort großer Macht erkannten. Schon die Trolle führten hier einst Rituale durch. Sie erreichten den Ort über Trollpfade, magische Wege, die es ihnen ermöglichen, gewaltige Distanzen in nur wenigen Augenblicken zurückzulegen. Bisher blieben die Trollpfade unentdeckt, und selbst die Trolle dürften die Rituale, um die Pforten zu öffnen, schon längst vergessen haben.

- ☛ Die Gänge in den tieferen **Kavernen (C)** unter der *Runajasko* bergen noch viele Geheimnisse und Gefahren. Einige dieser Gänge sind so weitläufig, dass du hier eigene Ideen für Mysterien und Herausforderungen verwirklichen kannst.

SCHULE DER HELLSICHT ZU THORWAL



»Sehen und Erkennen sind zwei. Mögen wir alles erkennen, doch niemals alles sehen, was die Zwölfe uns zugedacht.«
—Cellyana von Khunchom, neuzeitlich

Vollständiger Name: Magische Akademie der Erforschung seherischer Phänomene sowie deren Umsetzung Neu-Hjaldingard

Standort: Thorwal

Wappen/Symbol: drei mit den Kronen zueinander angeordnete Weltenbäume, deren Wurzeln verflochten sind, ein Kreis aus arkanen Symbolen über dem Wurzelwerk

Wahlspruch: –

Gildenzugehörigkeit/Träger: Große Graue Gilde des Geistes

Spezialgebiet: Analyse magischer Objekte und Phänomene sowie fremder Magietraditionen, Theorie und Praxis der Hellsichtmagie (Bosparano: *Magica clarobservantia*)

Größe: klein

Leitung: Cellyana von Khunchom

Personen der Historie: Jaro Doresian (511-588 BF), Akademiegründer und erste Spektabilität; Yngvar Utlagsson (926-988 BF), Neuordner der Akademie und thorwalscher „Politiker“

Bedeutende Abgänger: Majarna Virah (*994 BF), Zweitstudium, Magistra in Donnerbach; Hauce von Radoleth



(*968 BF), Informationshändler und einer der Gründer der Nachrichtenagentur Nanduria

Fachliche Reputation: überaus freiegeistige Akademie, die philosophischen und magietheoretischen Hintergrund auf der einen mit praktischer Umsetzung auf der anderen Seite zu vereinen sucht

Einfluss: ansehnlich (auch andere Zauberer und weltliche Herrscher, Nanduskirche, Draconiter, Hesindekirche; minimal bei anderen Zwölfgötter-Kulten und dem Swafnirkult)

Finanzkraft: hinlänglich

Ausstattung: hinlänglich

Bibliotheksbestand: sehr groß

Besonderheiten: Die Akademie veranstaltet die alljährlichen Hesindedispute.

»Die thorwalsche Freigeisterei ist genauso eine Seuche wie die maraskanische Hirnpest! Fraternisieren immer noch mit den Olportern, klauen Thesen wie die Füchse, ergaunern sich Dispense mittels befreundeter Khunchomer Winkeladvokaten und Teppichhändler, beherbergen Feinde der Herrin in ihrem eigenen Monat ... Eine Akademie in Thorwal ist wie ein eleganter Reitsattel für ein Schaf!«

—Sirdon Kosmaar, ehemalige Spektabilität zu Punin, in einem Privatgespräch, 1042 BF

Die Geschichte der Schule der Hellsicht

Jaro Doresian, ein weitgereister Schüler Rohals des Weisen, gründete die Akademie 569 BF. Es war sein Wunsch, auch im Nordwesten des Kontinents die Magie zu verbreiten. So wurde die Ausrichtung der Schule an die lokalen Bedürfnisse angepasst, um Akzeptanz zu garantieren, ohne gleichzeitig rohalsche Traditionen wie die Förderung des Verständnisses unterschiedlicher Spielarten der Magie, Zusammenarbeit mit anderen Magiewirkenden (namentlich Elfen) und Verbreitung eines friedfertigen Magieverständnisses zu vernachlässigen.

Als 601 BF die Orks nach Thorwal drangen und es bis in die Stadt hinein zu harten Kämpfen kam, zeigte sich, dass die Kampfmagie eine Spielart der Magie war, die zu sehr vernachlässigt worden war. Hohe Verluste und die auf die Kämpfe folgenden Seuchenjahre sorgten für Veränderungen im Lehrplan. Dafür fand mit dem

Umzug in das noch heute bewohnte Anwesen eine deutliche Verbesserung statt.

Für die nächsten Jahrhunderte versank die Akademie aus Sicht der Grauen Gilde nahezu in der Bedeutungslosigkeit, waren größere Errungenschaften auf dem Gebiet der magischen Forschung doch eher selten. Für Thorwal und die umliegende Region war sie ein verlässlicher Quell an Bildung und Wissen, der enge Bindungen zu Hetleuten und Jarlen suchte und fand.

Mit der großen Öffnung Thorwals unter der „Söldnerkönigin“ Swafnild Thorfinnsdottir war es die Spektabilität Yngvar Utlagsson, die zwischen 966 und 987 BF eine Neuorientierung und eine größere Aktivität einleitete. So wurde die Politik Swafnilds unterstützt, und manch einer sprach schon von einer Hausakademie der Söldnerkönigin. Mit Swafnilds mysteriösem Ende (984 BF) und der später folgenden Wahl Garhelt

Der *Ordo Defensores Lectoria*, auch bekannt als Orden der Verteidiger der Lehre von den Grauen Stäben zu Perricum, hat sich als bewaffneter Arm der Großen Grauen Gilde des Geistes dem Schutz der Weisheit und der Lehre aller Akademien der Grauen Gilde verschrieben.

Rorlifsdottir-Jandasdottirs zur *Obersten Hetfrau* (988-1008 BF) endete diese Epoche. Die neue Spektabilität verkündete absolute Neutralität in politischen Fragen.

Brynna von Lowangen (Spektabilität von 988-1002 BF) ging dabei so weit, dass sie 990 BF eine Abteilung des *Ordo Defensores Lectoria* (ODL) nach Thorwal holte. Ihre Nachfolgerin Cellyana von Khunchom (seit 1002 BF) hat dieses Prinzip der

Neutralität trotz Widerstands beibehalten. So kam es im Krieg zwischen Thorwal und dem Horasreich immer wieder zu Anfeindungen, da man keine Position bezog und nur im Kleinen half. 1020 BF konnte die Akademie auf ihrem Fachgebiet glänzen, als sie auf dem Allaventurischen Konvent der Magie zu Punin wesentliche Kernkomponenten des *Steins des Weisen* entschlüsselte und damit ihren Teil im Kampf gegen den Dämonenmeister Borbarad beitrug. Auch die Erkennung borbaradianischer Phänomene verbesserte die Reputation. Sicherlich war es auch hilfreich, dass man 1025 BF die Neutralität wahrte, als die Akademie in Olport die Graue Gilde verlassen musste. Auch die nun seit mehr als 40 Jahren regelmäßig stattfindenden Hesindedispute, die von Cellyana mit ihrem Amtsantritt eingeführt wurden, haben den Ruf der Akademie über die Gildengrenzen hinausgetragen.

Rundgang durch die Schule

Direkt am Nordtor in der Weststadt liegt das Anwesen der Akademie. Gegenüber hat der Fuhrhof seinen Platz mit Stellmacherei und Herberge, sodass in diesem Teil der Stadt immer viel los ist, da ein Großteil des thorwalschen Landhandels hier seinen Ausgang nimmt. Das Anwesen der Akademie ist von einer drei Schritt hohen Mauer umgeben und stammt aus der Zeit, als die Hjalldingstadt um 601 BF nach zahlreichen Orkanriffen von Seuchen heimgesucht wurde. Zugang erhält man durch eine schmale Tür (Mannloch), die in das große **Eingangstor (01)** eingelassen ist.

Der große Innenhof ist von vier Gebäuden umgeben. Direkt südlich des Eingangstores steht ein **Wachturm (02)**. Gegenüber von Tor und Turm liegt im Westen das mehrgeschossige **Hauptgebäude (03)**, ein hoher Steinbau mit verstärkten Fenstern und zwei vorstehenden Türmen beiderseits des Eingangs, die das Dach überragen und dem Gebäude einen wehrhaften Charakter verleihen. Schon vor dem horasischen Überfall wirkte das Gebäude recht martialisch, was bei den Reparaturarbeiten im Nachgang dieses Krieges jedoch noch verstärkt wurde.

Durch ein kleines Foyer gelangt man in die große *Halla*, das ganz im thorwalschen Stil gehaltene Herz der Schule. Hier werden die Mahlzeiten eingenommen, Vorträge gehalten und Prüfungen durchgeführt. allerlei exotische Mitbringsel thorwalscher Seeleute schmücken die Wände. Kleine Schreine für Hesinde, Nandus und Aves sowie einige ihrer Alveran- iare gibt es hier ebenfalls.

Im Süden des Erdgeschosses liegen Räumlichkeiten des Collegiums, eine Schreibstube sowie die Badestube für das Lehrpersonal neben einem Meditationsraum. Im Norden haben die Zöglinge ihre Badestube und einen Meditationsraum sowie einen kleinen Saal, der auch für Leibesübungen dient. Rund um die Halle sind eine Küche, ein Brunnenzimmer sowie die kleine Loge des Pförtners angeordnet. Eine Treppe führt in das erste Obergeschoss, eine andere in den Keller.

Der Keller wird hauptsächlich zur Bevorratung genutzt, sei es mit Lebensmitteln oder Alchimika. Auch Lager- räume für Artefakte gibt es hier, und verschiedene Stellen in den Gängen wurden so vorbereitet, dass schnellstmöglich Schutzzauber gewirkt werden können, um Dämonen und andere Effekte zu neutralisieren. Einzelne Lehrkräfte haben hier ebenfalls eigene Lagerräume. Über einen eigenen Zugang aus dem Erdgeschoss des nördlichen Eckturms erreicht man weitere Lagerräume und den Karzer. Diese Trennung vom Rest des Kellers erschien notwendig, nachdem einige Übeltäterinnen als schockstarre, weißhaarige und zitternde Nervenbündel aus den Zellen entlassen wurden und kaum noch in der Lage waren,

von den Schrecken zu berichten, die ihnen im Keller widerfahren waren (siehe Seite 79). Ein kleiner Tunnel verbindet den Keller des Haupthauses mit dem Gebäude mit den **Lehr- räumen und Laboren (04)**.

Das Obergeschoss wird von der Bibliothek und der Lesegalerie dominiert, was die verschlossene Kam- mer für besondere Werke einschließt. Hinzu kommen ein Lesesaal, ein



SCHULE DER HELLSICHT ZU THORWAL

01 Eingangstor
02 Wachturm
03 Hauptgebäude
06/1.OG
06/1.UG
06/EG

04 Labore und Lehrräume
05 Stall und Scheune
06 Lager und 'Garnison'



Seminarraum sowie private Räume für Zöglinge der mittleren Klassen (Novizen^{AMA012}) und Lehrkräfte.

Das Dachgeschoss beherbergt weitere Zimmer der Zöglinge der unteren Klassen (Eleven^{AMA012}), einen Beschwörungsraum und Seminarräume. Auch einige Lehrkräfte sind auf dieser Etage untergebracht.

Darüber liegen noch jeweils zwei Etagen in den Türmen. Im Süden haben die Leiterin der Akademie sowie zwei weitere Lehrkräfte ihre Zimmer. Im Norden befinden sich die Zimmer der Abschlussjahrgänge (Studios^{iAMA012}). Nördlich des Hauptgebäudes schließt ein Gebäude mit **Laboren und Lehrräumen (04)** an. Neben einem Hörsaal sind im Erdgeschoss sechs Klassenräume eingerichtet. Im Obergeschoss stehen ein weiterer Hörsaal und sechs Gästezimmer zur Verfügung. Im Keller sind zwei Labore mit Lagerräumen sowie ein Raum zur Untersuchung von (potenziell gefährlichen) Artefakten und ein Raum für die Heizung des Gebäudes untergebracht, die mit einem ausgeklügelten Rohrsystem und heißer Luft das Gebäude beheizt. So können die Hörsäle nicht nur für größere Veranstaltungen wie Semesterbeginn oder Jahresfeiern genutzt werden, sondern auch in den kalten Wintermonaten die geeigneten Zuhörerinnen der Hesindedispute aufnehmen. Ein kleiner Tunnel verbindet den Keller des Hörsaalgebäudes mit dem Keller des Haupthauses.

Direkt südlich des Tores liegen **Stall und Scheune (05)**. Hier wird Nutzvieh gehalten, das der Ernährung der Bewohnerinnen der Schule dient. Im Norden des Tores liegen **Lager und Garnison** des Ordo Defensores Lectoria **(06)**, der sich als bewaffneter Arm der Grauen Gilde dem Schutz der Weisheit und der Lehre aller Akademien der Grauen Gilde verschrieben hat. Im Keller gibt es Lagerräume sowie eine Verlieszelle, im Erdgeschoss Werkstätten sowie ein kleines Badezimmer und einen Abtritt.

Im Obergeschoss hat der ODL sein Quartier. Hier agiert eine „Hand“, d. h. fünf Personen: Die Leitung hat ein Adeptus Maior, dazu kommen zwei magisch Begabte und zwei weltliche Helferinnen. Sie verfügen über einen Gemeinschaftsraum im Obergeschoss, eine Schreibstube mit Archiv sowie Privaträume.



»Das ist keine Schule, das ist eine kleine Festung, bewacht nach innen und außen. Sollte man hineingelangen, kann das, was man dort herausholen soll, einen umbringen ... wenn man Glück hat und es nichts Schlimmeres mit einem anstellt.

Nein, mein Herr, diesen Auftrag werde ich sicherlich nicht annehmen. Zumindest nicht für läppische 200 Dukaten.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

Hinter dem Hörsaalgebäude in der Nord-West-Ecke des Anwesens wurde nach 1023 BF ein 25 Schritt hoher Wachturm errichtet, der Tag und Nacht besetzt ist. Ihm gegenüber in der Nord-Ost-Ecke wurde ein großer Kräutergarten angelegt, in dem heimische Heilkräuter gezogen werden.

Die gesamte Anlage macht den Eindruck, als hätte sie schon bessere Zeiten gesehen. Mancherorts bröckeln Putz und Farbe, die hölzernen Streben, Pfeiler und Verzierungen zeigen ein stumpfes Grau. Es ist offensichtlich, dass der Schule Gelder fehlen. Nicht alle Zimmer für die Zöglinge sind voll besetzt, doch man nimmt dies mit einem für die Region typischen Langmut hin und kümmert sich soweit möglich selbst um Ausbesserungen.



Personen an der Akademie

Der Lehrkörper ist seit einigen Jahren nahezu unverändert, was nicht zuletzt an der finanziellen Lage liegt, die geeignete Kandidaten abschreckt. Man greift stattdessen gerne auf frühere Zöglinge zurück, die nach einer Zeit der Reise die Wintermonate in Thorwal verbringen, um den Lehrplan zu ergänzen.

🏰 **Cellyana Assinez von Khunchom** (*959 BF, weiße Haare, braune Augen, zerbrechlich wirkend, stets um Ausgleich bemüht) ist Spektabilität der Akademie. Die gebürtige Al'Anfanerin absolvierte ihre Erstausbildung in Khunchom und gelangte früh in den Norden, wo sie über Riva, Gerasim und Lowangen schließlich nach

Thorwal kam. 1002 BF übernahm sie die Leitung der Schule. Als Magistra magna der Hellsicht- und Verwandlungsmagie (Bosparano: *Magistra magna Magica clarobservantia et transformatorica*) führt die profunde Kennerin

• Die Neo-Rohalisten lehren eine reine Philosophie und Weltbetrachtung ohne ethische Bewertung.

elfischer Magie den Unterricht in Zauberpraxis, angewandter Philosophie, Artefakterschaffung und -analyse sowie Elfenkunde. Dabei bleibt die Verwaltungsarbeit oftmals auf der Strecke. Cellyana gilt als meisterliche Artefaktmagierin, Kennerin der elfischen Tradition (fließend Isdira, gutes Asdharia), Philosophin (Neo-Rohalistin) sowie brillante Hellseherin. Bei letzterer Profession hilft ihr ein offenbar hochelfisches Onyxamulett, welches sie nahezu immer trägt. Bei gutem Wetter ist sie oftmals auf den Klippen über der Stadt anzutreffen, wo sie Zöglinge unterrichtet oder mit ihnen philosophische Gespräche führt.

🏰 **Aleya Ambareth** (*978 BF, fast weiße Haare und dunkle Augen, egozentrisch, immer zum Disput geneigt) ist ein umtriebiger Magierphilosoph sowie Lehrmeister für Limbologie, Kosmologie, Sphärologie, fortgeschrittene und theoretische Hellsichtmagie sowie für einige Alltagszauber. Der gebürtige Brabaker und meisterhafte Welt(en)reisende gilt als eine der schillerndsten Persönlichkeiten der Grauen Gilde und war schon mehrfach das Ziel von Häresievorwürfen, was dazu führte, dass er einige Jahre lang im Mittelreich gesucht war, selbst als Akoluth der Nanduskirche eine Abneigung gegen Geweihte verschiedener Kirchen hegt und sich als Lohnmagier bei wechselnden Geldgebern verdingen musste. Auch heute noch ist der stellvertretende Akademieleiter für gut drei Monate im Jahr abwesend.

Trotz der vielen Skandale wurde dem Magister magnus der Spärenmagie sowie der Magietheorie (Bosparano: *Magister magnus Magica sphairologia et theoretica*) angeboten, die Basilius-Prüfung abzulegen, um den Rang eines Erzmagiers zu erlangen, was er ablehnte.



🏰 **Perainidan Crumold** (*991 BF, rotblondes Haar, meliert, graugrüne Augen, mager und wettergegerbt, pedantisch, detailverliebt) ist ein gebürtig albernischer Adliger, der zuerst am Kampfseminar in Andergast studierte und sich dann der kombattiven Alchimie zuwandte. Seit fast dreißig Jahren ist der Magister ordinarius nun in Thorwal ansässig und lehrt Zauberpraxis, Zauberei im Kampf, Stockfechten, handwerkliche Grundlagen und natürlich Alchimie. Seine große Leidenschaft ist jedoch die Arbeit als Kustos der Bibliothek. Sein vermeintlich einfaches System sorgt allerdings dafür, dass er immer wieder gefragt werden muss, wo einzelne Bücher zu finden sind.

🏰 **Ralliyon Hellasson** (*987 BF, flammend rote Haare, fast zwei Schritt groß, aufbrausend, Halbelf) hat seine Ausbildung an der Schule des direkten Weges in Gerasim absolviert. Der aus Riva stammende Magister extraordinarius widmet sich der Ausbildung in den Bereichen elfischer Traditionen und gilt – trotz seines Temperaments – als geselliger Kompromisseschmied, der an der Akademie sehr beliebt ist. Dass er jeder Art von Liebelei nicht abgeneigt ist, sorgt dagegen bei manchen für Unfrieden, ist es doch schwer, es diesbezüglich mit einem gutaussehenden Halbelfen aufzunehmen.

♣ **Edwige Geeskje** (*972 BF, enorme Turmfrisur, wasserblaue Augen, mütterlich streng) lehrt Elementar- und Verwandlungsmagie und kann ein breites Wissen an die Zöglinge weitergeben. Die matronenhafte Magistra ordinaria der Verwandlungsmagie (Bosparano: *Magistra ordinaria Magica transformatorica*) stammt ursprünglich aus Festum und ist trotz ihrer strengen und eher konservativen Art als „Mutter Edwige“ besonders für die weiblichen Zöglinge eine stete Ansprechpartnerin.

♣ **Bridgera Runasdottir** (*997 BF, weißblond, hellblaue Augen, klein und drahtig, überaus loyal) ist mit Mitte Vierzig das jüngste Mitglied des Lehrkörpers. Die aus Waskir stammende Abgängerin der *Runajasko* in Olport zog es vor, Teil der Grauen Gilde zu bleiben, wechselte erst zum Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung in Donnerbach und kam dann an die Schule der Hellsicht in Thorwal. Heute lehrt die Magistra ordinaria Zauberspraxis, Elementarmagie und Heilzauberei (Bosparano: *Magistra ordinaria Magica elementaria et curativa*) und fungiert als Vermittlerin nach Olport, wo sie immer noch Freunde hat.

♣ **Tsafried Gutacker** (*989 BF, schütteres blondes Haar, kleines Bäuchlein, trinkfest und -freudig) ist ein Alchimist mit minderer magischer Begabung (Magiedilettant in der Ausprägung Meisterhandwerker^{AMA031}) aus Thuranien, der in Winhall gelernt hat. Seine Vorliebe für

Destilliertes und Doppelgebranntes hat ihm im Norden einige Freunde eingebracht.

♣ **Jalle Norrsfari** (*996 BF, hochgeschossen, rothaarig-graumeliert, Sommersprossen, melancholisch) ist eine *Skaldin* von der Insel Gandar, die nach dem Verlust des linken Beines sesshaft wurde und nun thorwalsche Geschichte, Sagas, die *hjaldingsche* Sprache und Runenschrift sowie Geographie unterrichtet.

♣ **Hjore Helmasson** (*1011 BF, hellbraunes Haar, umtriebiger Hellsichtmagier) lebt und forscht an der Schule der Hellsicht. Der fleißige Adeptus maior spricht vier Sprachen fließend und arbeitet von früh bis spät an seinen Forschungen, damit er bald seine Magus-Prüfung ablegen kann. Oft gibt er sein ganzes Ersparnis dafür aus, Abenteurer anzuheuern, die für ihn magischen Phänomenen in ganz Thorwal nachgehen sollen.

♣ **Trollske** (*1010 BF, verwachsene Wirbelsäule, gutmütig) ist der Gärtner, der seit seiner Jugend den Kräutergarten und das Anwesen betreut.

Nach dem Tod von **Bjarne Borresson** (966-1035 BF) und **Jandra Eilifsdottir** (963-1036 BF), dem Ehepaar, das über viele Jahrzehnte die Wirtschaft führte, wurden **Jorge Berasson** (*1011 BF, braunhaarig, gastlich) und **Raskir Skarisson** (*1009 BF, rotblond, ordnungsliebend) das neue Hausverwalterpaar.

Leben an der Akademie

Mehr als 15 Generationen haben an der Akademie bereits gelebt und gelernt. Dabei ist es der Schule gelungen, die Distanz zwischen der eher magieintoleranten Gesellschaft Thorwals und den Anforderungen der Grauen Gilde weitgehend zu überbrücken. Durch viele praktische Anwendungen und Ausbildungseinheiten ist man mit der Stadt verbunden. Zugunsten von Toleranz und Weltoffenheit verzichtet man an der Schule auf den elitären Dünkel, den andere magische Institutionen zuweilen an den Tag legen. Trotz aller Auseinandersetzungen hat man den Anschluss zur Gilde gesucht und ist Kompromisse eingegangen. Das Ergebnis ist eine Schule mit unüblich vielen Freiheiten, auch wenn diese einer akademischen Karriere mitunter im Weg stehen mögen.

Dies schlägt sich auch in der Ausbildung nieder: Bei Streichen der Zöglinge drückt man gerne mal ein Auge zu und legt bei den magischen Fähigkeiten Wert auf breitgefächerte Grundlagen. Wirkliche Spezialistinnen sind hier eher selten, auch wenn einzelne Lehrkräfte echte Koryphäen auf ihren Gebieten sind. Dass bei aller Geduld und Nachsicht bei Schabernack jedoch keinerlei Verständnis für Faulheit und Übermut in magischen Belangen geduldet wird, wird auch Neuankömmlingen an der Schule schnell klar. Rauswürfe sind jedoch eine Seltenheit, wobei der weitere Lebensweg dann nach Möglichkeit von der Schule der Hellsicht überwacht wird.

Tagesablauf

Der tägliche Ablauf des Unterrichts folgt in der Regel einem gleichbleibenden Schema und wird nur von einer Handvoll Feier- und Gedenktagen unterbrochen. Als feste Ruhetage, die üblicherweise für Erholung und eigene Studien genutzt werden, sind der *Swafnirsdag* (Praiostag) in Gänze und der Nachmittag des *Firunsdags* (Markttag) vorgesehen.

Aufgestanden wird zur sechsten Morgenstunde, was im Sommer nach dem Sonnenaufgang bedeutet, im Winter jedoch lange davor. Es folgt ein kurzes Frühstück, woraufhin man sich körperlicher Ertüchtigung sowie Konzentrationsübungen widmet. Es gilt als selbstverständlich, dass diese zweistündige Einheit von Zöglingen und Lehrkörper gemeinsam ausgeführt wird.

Nach kurzer Erholung und einer großzügigen Mahlzeit stehen für die mittleren (Novizinnen) und höheren Klassen (Studioli) theoretische Grundlagen (etwa Sprachen, Mathematik, Geschichte und Magietheorie) auf dem Lehrplan. Die Schülerinnen der ersten drei Jahrgänge (Elevinnen) verschreiben sich an drei Tagen der Woche einem Handwerk in der Stadt, um durch praktische Erfahrung ihr Verständnis von Artefakten im weitesten Sinne zu schulen. An den anderen Tagen haben auch sie theoretischen Unterricht.

Wenn die Sonne am höchsten steht, ist Zeit für ein Mittagessen und etwas Erholung. Die Zöglinge können nun Erkenntnisse der ersten Tageshälfte in ihr

Vademecum schreiben, Dinge verinnerlichen oder sich schlicht ein wenig ausruhen.

Der Nachmittag bringt magische Übungen, Unterricht in arkanen Merkmalen sowie für die Elevinnen weitere Unterweisungen wie am Vormittag, hin und wieder abgelöst von Konzentrationsübungen.

Nach einem gemeinsamen Abendessen in der großen *Halla* folgt eben dort eine Besprechung des Tages. Während die Elevinnen aufmerksam folgen und vieles allein durch Zuhören lernen, sind alle anderen angehalten, sich rege an den Gesprächen zu beteiligen. Thematisch werden Lehrthemen, aktuelle Ereignisse in Thorwal und der restlichen Welt sowie die eigene praktische Handwerkskunst besprochen.

Die letzten Stunden vor der Nachtruhe dienen Wiederholungen oder vertiefendem Einzelunterricht. Die Lehrkräfte nutzen diese Zeit auch gerne für die eigene Forschung.

An einzelnen Tagen wird dieser Plan, der in seinem inhaltlichen Ablauf kaum einmal einem früheren Semester gleicht, durch Exkursionen und praktische Übungen im Freien unterbrochen. Oftmals wird die Schar von Lehrenden und Lernenden dabei von einigen Mitgliedern der Kriegerschule oder einigen eigens angeheuerten Söldnerinnen oder Abenteurerinnen begleitet.

Die Schule der Hellsicht im Spiel

Die Lage der Akademie – zwar abseits des typisch thorwalschen Zentrums der Stadt, aber doch an einer wichtigen Handelsstraße gelegen – spiegelt die Stellung der Schule der Hellsicht in der akademischen Welt der Gildenmagie wider. Fachlich hat sie zwar einen guten Ruf, nicht zuletzt durch die Hesinde-dispute und die unbestrittene Kompetenz der Schulleitung, aber mit dem Standort Thorwal liegt sie weitab von den Zentren arkaner Zirkel und Einflusssphären innerhalb der Grauen Gilde. Auch ist der hier herrschende Freigeist mit all seinen Folgen immer wieder ein Punkt, der die Graue Gilde zweifeln lässt, ob ihr Einfluss im Norden nicht doch einmal deutlicher gemacht werden sollte. Erschwerend kommen die chronisch knappen Geldmittel hinzu.

Diese Gemengelage hat verschiedene Konsequenzen. Der Lehrkörper ändert sich kaum, viele Lehrende haben hier eine Zuflucht für sich und ihre nicht immer mehrheitskonformen Ansichten gefunden. Andererseits ist man auf reisende Kollegen und überwinternde Fachleute angewiesen, um die Bandbreite der arkanen Künste für die Scholaren anbieten zu können.

Nicht alle Zöglinge stammen aus dem thorwalschen Nordwesten Aventuriens. Viele wurden von anderen Akademien hierhergeschickt – manch einer würde eher „versetzt“ sagen –, um sich ihren Neigungen und Fähigkeiten gemäß weiterzubilden. Es ist nicht unüblich, dass ein Zögling an einer der Akademien in Lowangen, Gerasim, Sinoda oder Riva beginnt und dann an der Schule der Hellsicht seine magische Ausbildung weiterführt. Selbst aus Grangor sollen schon Schüler nach Thorwal gekommen sein. Zuweilen kommen auch Novizen

und Eleven aus Schulen der Weißen Gilde aus „philosophischen Gründen“ nach Thorwal.

So entsteht eine bunte Mischung verschiedener Herkunft, seien sie nun familiärer, regionaler oder magischer Art, was der Schule durchaus zugutekommt.

Der Schule der Hellsicht fehlt es an einer konsequenten und gut finanzierten Forschung. Durch die vorhandenen Talente und Wissensgebiete ist man jedoch in der Lage, Zauberei der unterschiedlichsten Spielarten zu erkennen und teilweise zu rekonstruieren oder reproduzieren. Dies bildet das zweite Standbein der Schule und sorgt immer wieder für Kontroversen, wenn andere Institute und Kollegen ihre Schöpfungen kopiert sehen.



Philosophie und Magie

Ein weiteres Standbein und Quell neuer Aspekte und Inspirationen sind die Dispute im Monat Hesinde. Hier tritt auch die magiephilosophische Ausrichtung der Schule zutage, die immer wieder die Blicke der Mitglieder der arkanen Zunft auf Thorwal lenkt.

Ob es nun dem thorwalschen Einfluss, den Persönlichkeiten der hier Lehrenden oder einer Mischung aus beidem zu verdanken ist, hier sieht man die Magie etwas anders als an anderen Akademien Aventuriens. Trotz der Zuwendung Einzelner zu Nandus, Hesinde und anderen Mitgliedern des zwölfgöttlichen Pantheons, gilt die Magie hier weniger als göttliches Geschenk und mehr als von Schicksal und Natur gegebene Kraft. Ziel dieser Kraft und ihrer Anwender sei es demnach, so die Philosophie, die Weltordnung zu mehren.

Mit Aleya Ambareth ist ein Magiephilosoph an der Schule, der diese und ähnliche Ansichten selbstbewusst

vertritt, die oft die Grundlagen bei den Disputen bilden. Nicht zuletzt aus Rücksicht auf den Ruf der Schule und den Verbleib in der Grauen Gilde wird diese Philosophie aber nicht offen als Lehrmeinung ausgegeben. Dennoch sieht die Weiße Gilde in der Schule ein deutliches Beispiel für den moralischen Verfall der Grauen Gilde, während selbige über die vielen Beschwerden inzwischen wohl nur noch resigniert und regelmäßig die Widersprüche aus Thorwal an deren Kritiker weiterreicht. So polarisiert die Schule immer wieder, was Lehrende und Zöglinge in interessante Situationen bringen kann – auch lange nach ihrer Zeit in Thorwal.

Ziele und Eigenheiten

Als Zögling und Abgänger dieser Schule besitzt man ein breitgefächertes Grundwissen in den verschiedensten Zaubern, in der Regel auf einem praxistauglichen Niveau. Spezialisten und Experten gibt es an der Schule der Hellsicht eher nur im Rahmen eines Zweitstudiums^{AMA072}.

Neben der Artefaktmagie – wobei hier deutlich mehr Wert auf das Analysieren von Artefakten im praktischen Alltag und trotz der handwerklichen Ausbildung

weniger auf deren Erstellung gelegt wird – ist es vor allem die Magie eines harmonischen Miteinanders, die in Thorwal zum Tragen kommt. Bei vielen Freidenkern mit unterschiedlichen Meinungen ist das kaum verwunderlich. Cellyana von Khunchom gilt auch hier als versierte Expertin. Sie konnte den Zöglingen schon vielfach mit gutem Beispiel vorangehen und praktisch demonstrieren, wie bei den Disputen größere Konflikte zu vermeiden sind. Auch die Hellsichtmagie wird in Thorwal exzellent vermittelt.



»Breitgefächertes Wissen und das Verbreiten von Kenntnissen sind eine gute Sache. Stimmt es jedoch, dass hier schamlos Matrizen und Zauber gestohlen werden, ist das eine Angelegenheit des ODL und sollte dringend untersucht werden!«

—Nacladora Berlinghan, hesindegeweihte Draconiterin

Die Hesindedispute

Die in Gelehrtenkreisen weithin bekannten Hesindedispute sind ein jährliches Zusammentreffen von Magierinnen, Philosophinnen und anderen Forscherinnen. Sie wurden 1002 BF von Cellyana von Khunchom ins Leben gerufen, die damals zur Spektabilität der Schule der Hellsicht ernannt wurde. Was als ambitionierte Idee in einem überschaubaren Kreis begann, hat sich im Laufe von mehr als 40 Jahren zu einer festen Größe im Jahreslauf der Magiergilden entwickelt.

Alljährlich im Monat Hesinde, der in Thorwal *Frostmond* genannt wird, treffen sich kluge Geister und Freidenkerinnen aus ganz Aventurien in der Schule der Hellsicht. Die Themen werden üblicherweise bereits Monate zuvor bekannt gegeben, damit die Teilnehmenden Vorträge vorbereiten und ihre Argumente für Diskussionen zurechtlegen können. Neben theoretischen Gedankengängen werden auch Fragen der praktischen Umsetzbarkeit sowie deren ethische Implikationen diskutiert. Der Redefreiheit sind dabei fast keine Grenzen gesetzt, was zu hitzigen Diskussionen führen kann.

Die Gäste

Im Jahresplan der Lehrmeisterinnen und Scholarinnen sind die Hesindedispute einer der Höhepunkte, aber auch manch andere Gelehrte fiebert dem Hesindemond gespannt entgegen. Denn nicht nur Magierinnen, sondern auch andere Diskussionsfreudige sind als Gäste gern gesehen. Geweihte und Zauberkünstlerinnen anderer Traditionen erscheinen zwar nur selten, sorgen dafür aber meist für interessante

Diskussionen. Auch unter den Bewohnerinnen der Stadt Thorwal finden sich bisweilen interessierte Personen, die sich dem gelehrten Trubel nicht entziehen können. Einzig verurteilte Verbrecherinnen und Gesandte der Schattenlande wurden bisher von den Disputen ausgeschlossen. In den vergangenen 40 Jahren verschlug es so zahllose Magierinnen und Philosophinnen nach Thorwal, darunter auch einige sehr bekannte Persönlichkeiten, unter anderem:

- ✦ *Rakorium Muntagonus*, Erzmagier und Spektabilität der Halle des Quecksilbers zu Festum, brillanter Saurologe, bekannt vor allem für seine eindringlichen Warnungen vor einer weltumspannenden echsischen Verschwörung
- ✦ *Methelessa ya Comari*, Spektabilität der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan, kompetenteste Illusionsmagierin ganz Aventuriens
- ✦ *Thomeg Atherion*, Erzmagier und Spektabilität der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar, skrupelloser Schwarzmagier, aber entschiedener Gegner des Borbaradianismus
- ✦ *Rumina von Bosparan*, Hochgeweihte des Vinsalter Nandustempels, die den Kirchenbann über Borbarad verhängte
- ✦ *Kara ben Yngerymm*, berühmter Entdecker und Vorsitzender der Gemeinschaft der Freunde des Aves, einer göttergefälligen Loge zur Förderung von Forschungsreisen
- ✦ *G.C.E Galotta*, zum Zeitpunkt seiner Teilnahme noch kaiserlicher Hofmagus, später selbst ernannter Dämonenkaiser und Heptarch

☛ *Raxan Schattenschwinge*, Rabenhexe und meisterliche Hellseherin, Sprecherin des Reichsforster Hexenzirkels

Ablauf

Am 7. Hesinde, der gleichzeitig als „Rohals Verhüllung“ auch ein wichtiger Feiertag der Hesindekirche ist, beginnen die Dispute in Thorwal. An diesem Tag wird des Verschwindens von Rohal dem Weisen gedacht, dessen freie, unvoreingenommene Art der Forschung als Inspiration für die Hesindedispute diente. Bis in den Firunmond hinein finden Vorträge, Disputierzirkel, Arbeitsgruppen und andere Formen des Gedankenaustauschs statt. Große Versammlungen hält man in der *Halla* des Haupthauses ab, während die meisten Veranstaltungen in den Lehrräumen und Laboren stattfinden, die zur Freude aller Besuchenden beheizt sind. Dort wird bisweilen zeitgleich in mehreren Räumen diskutiert, postuliert und verworfen, was die Federkiele hergeben. Gelehrte nutzen die Hesindedispute auch, um neuste Forschungsergebnisse vor einem Fachpublikum zu präsentieren und bewerten zu lassen.

Viele der Gäste machen sich bereits Wochen zuvor auf den Weg in die Hjaldingstadt, da die Reise oft nicht

nur lang, sondern durch den ungemütlichen Thorwaler Winter auch beschwerlich ist. Da die Mauern der Akademie nicht alle Besuchenden fassen können, werden viele von ihnen in umliegenden Gasthäusern und Herbergen wie im nahegelegenen *Fuhrhof* untergebracht.

Für vorangemeldete Gäste kümmern sich Mitglieder der Schule der Hellsicht um die Organisation der Unterkunft. Doch auch wer kurzentschlossen nach Thorwal reist, kann mit einer günstigen Übernachtungsmöglichkeit rechnen. Aufgrund zahlreicher überwinternder *Ottajaskos* platzt die Stadt zwar im Winter aus allen Nähten, aber die Gasthäuser sind den Andrang der Gelehrtschaft inzwischen gewohnt. Aufgrund der langjährigen Tradition (und der Trinkfreudigkeit weitgereister Philosophinnen) gewähren viele Gasthäuser der Stadt den angereisten Gelehrten einen Preisnachlass und stellen sogar spezielle Angebote oder Speisen für die Gäste zusammen. Besonders

tut sich dabei die Schänke *Zauberspiegel* hervor, die ohnehin ein beliebter Treffpunkt der Thorwaler Magierinnen ist. So werden die Hesindedispute nicht nur für viele Forscherinnen, sondern auch für die Wirtinnen und Händlerinnen der Stadt zu einem besonderen Ereignis, auf das sich viele freuen.



Szenarien für die Schule der Hellsicht

Aus Sicht umherreisender Thorwaler mag das Leben an der Akademie nur wenig Abenteuer bieten. Für die Lehrkräfte und die Zöglinge ist es eine gemeinsame Exkursion in die fantastischen Welten der Magie. Sie können hier lernen, forschen, entdecken, sich stetig verbessern und neue Horizonte abstecken. Man muss allerdings für diese Welt der akademischen Wunder geboren sein. Zuweilen kommen Seeleute von großer Fahrt zurück nach Thorwal und bringen exotische Artefakte mit, die dann entschlüsselt werden wollen, oder Menschen vom Lande brauchen die Hilfe der Scholaren, um ein Phänomen entzaubern zu lassen.

... für Zöglinge

☛ Böse Streiche kommen immer wieder vor, doch mag es ernüchternd sein, wenn man ein Artefakt untersuchen soll und die lieben Mitschüler es so präpariert haben, dass man erst einmal einen Blick in sein eigenes Wesen präsentiert bekommt. Noch viel gemeiner kann es werden, wenn man

das eigene Wesen erwartet und stattdessen das gruselige Abbild eines Monsters zu sehen bekommt. Dann ist das Geschrei groß und Schuldige müssen gefunden werden.

☛ Zur Gründung erhielt Jaro Doresian von seinem Lehrer eines der legendären Rohalschen Gefäße. Ein dämonischer Tausendfüßler der keiner Domäne der Niederhöllen zugeordnet werden kann, ein Na'Chai, soll darin gefangen sein. Er kann andere Krabbeltiere unter seine Kontrolle bringen, was in einem fast 500 Jahre alten Gebäude eine Menge Wesen sein könnten. Die gefährlichen Artefakte sind alle im Keller untergebracht und eigentlich gut gesichert. Eigentlich – wer weiß schon, ob Sphärenbeben und Sternenfall nicht auch negative Auswirkungen auf schützende und verschließende Zauber haben?

☛ Es ist kein Geheimnis, dass nicht alle Artefakte im Keller vollends erfasst und analysiert wurden. Bei einigen fehlten schlicht die passenden

Kenntnisse, um der zugrunde liegenden Magie verschiedenster Zaubertaditionen auf die Spur zu kommen. Immer mal wieder werden sie aus dem Keller geholt, um die Muster und Strukturen weiter aufzuschlüsseln. Manche Artefakte könnten vielleicht Hinweise auf ganz neue Gebiete der Magie geben. Andere könnten Gefahren darstellen, die trotz einer vorsichtigen Analyse ausgelöst werden. Welch Schaden kann erst entstehen, wenn übermütige Zöglinge ihren Wert und ihr Können beweisen wollen?

... für Fremde und Ehemalige

- Die Hesindedispute sind für alle eine Herausforderung und ein Erlebnis. Während der Vorbereitung muss festgelegt werden, wer eingeladen wird, und bedacht werden, wer eventuell mit wem nicht gut auskommt. Wenn Vertretungen aller Gilden zusammenkommen, sind Intrigen und Unstimmigkeiten an der Tagesordnung. Das können philosophische Differenzen mit der Weißen Gilde sein, Racheakte, weil die Schule der Hellsicht eine Zauberthese kopiert hat, oder auswärtige Probleme, die hier hochkochen und in Skandalen, Streit und vielleicht sogar Mord münden. Selbst ein magisches Duell ist nicht unmöglich.
- Wenn die Zöglinge mit ihren Lehrkräften auf Exkursion gehen, ist immer eine Begleitung dabei – nicht selten Abenteurer. So erhalten die Zöglinge Einblicke in die Welt. Rund um Thorwal gibt es viele Orte mit einer langen Geschichte: Ruinen alter Gehöfte im Bodirtal oder alte Piratenverstecke in der Nähe Daspotas, ganz zu schweigen von uralten Felsformationen im Steineichenwald oder den Geheimnissen der Trolle aus lang vergangenen Zeitaltern. Selbst in den Fischerdörfern an der Küste werden nicht selten wundersame Artefakte an den Strand gespült, und nicht immer waren es die Wogen des launischen Efferd. Zuweilen sind es auch die Heimtücke und Gier der Menschen, die sich der Strandpiraterie hingeben. Das mag ebenso wertvolle Erkenntnisse bringen wie Ärger mit den Einheimischen, wenn man ihnen auf die Schliche kommt.

Geheimnisse der Schule

Ein bald fünfhundert Jahre altes Gebäude, in dem ebenso lange Magie gewirkt wurde und unzählige Artefakte und Zauberthesen lagern – es braucht nicht viel Phantasie, hier düstere Geheimnisse und verschlossene Türen zu vermuten.

- Dass der Giftschränk, jener Bereich der Bibliothek mit den alten, wertvollen und zum Teil durch ihren Inhalt gefährlichen Werken, die Eigenheit aufweist, besondere Neugier zu wecken, versteht sich von selbst. Während ihres Studiums hören die Zöglinge unzählige Vermutungen, was alles in diesem „Schränk“ – eigentlich eine mit Eisen beschlagene und durch verschiedene Zaubergesicherte Truhe – zu finden sein soll. Tatsächlich vorhanden sind beispielsweise alle drei Teile der *Chroniken von Ilaris*, ergänzt durch einen Kommentarband aus der Hand von Aleya Ambareth. Auch Werke wie *Borbarads Testament* und *Metaspekulative Dämonologie* sind hier zu finden. Ihr Inhalt ist jedoch schon lange kein Unterrichtsgegenstand mehr.



- Einer der Schutzzauber im Keller ist in der Lage ein Tor in den Limbus zu öffnen (ein PLANASTRALE^{AMIII144}), der jedoch nicht vor einem ausbrechenden Dämon schützen und zu einem Fluchtpunkt in der Umgebung führen soll – zumindest nicht primär. Vielmehr führt er in eine kleine Limbus-Zitadelle der

• **Menacoriten**. Seit vielen Jahren benutzt Aleya Ambareth diese als Rückzugsort und Ausgangspunkt für Limbusreisen.

- Die Neutralität in politischen Dingen, welche seit dem Verschwinden der Söldnerkönigin propagiert wird, hat mit einem Artefakt und seiner Rolle in jenen mysteriösen Tagen zu tun. Yngvar Utlagsson (Spektabilität der Schule von 966-987 BF)

• Die **Menacoriten** oder der Orden der sechs Flügel Menacors, ist ein geheimer Orden, der sich dem Schutz des Limbus verschrieben hat.

war ein glühender Anhänger der **Obersten Hetfrau**, und verschiedenen Gerüchten zufolge auch mehr. Er soll ihr ein **Methorn** geschaffen haben, das in der Lage war, die Gesinnung ihres Gegenübers anzuzeigen und angeblich sogar zu beeinflussen. Dieses

Trinkhorn war lange Zeit im Besitz der **Hetfrau**, soll ihr so manche Verhandlung erleichtert haben und verschwand gemeinsam mit ihr. Ihr Verschwinden soll angeblich darauf zurückzuführen sein, dass der „Betrug“ durch das Trinkhorn aufzog. Die Schule konnte mit dem Mundstück bisher nur einen Teil des Gefäßes zurückerlangen. Weitere Teile bleiben verschollen und sollen mit dem Verschwinden Harulf Thorgessons (siehe Seite 37) zusammenhängen, der nur kurze Zeit nach Swafnild Thorfinnsdottir unter ungeklärten Umständen verschwand und zu ihrem inneren Kreis gehörte.

- Nur Cellyana von Khunchom und ihrem Stellvertreter Aleya Ambareth ist bekannt, dass im Keller der Akademie die Gefesselte Seele der ehemaligen Spektabilität Thorgal Ilkjarsson ihr Unwesen treibt, der 597 BF in die Magierkriege eingreifen wollte und sich Altumarn, der damaligen Spektabilität in Havena, als Verbündeter anbot. Der damalige Lehrkörper wandte sich daraufhin gegen den Akademieleiter und beendete diese Episode. Cellyana ist bestrebt, herauszufinden, was den Geist an die 3. Sphäre fesselt, konnte dem Mysterium aber bisher nicht die notwendige Aufmerksamkeit widmen.

Vom Wesen der Geister

- Geister können nur durch die Zustände *Furcht*, *Schmerz* und *Verwirrung* beeinträchtigt werden. •• ○
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).

•• Geister können z. B. durch bestimmte heilige Objekte Furcht oder Schmerzen verspüren. Gerade seelische Schmerzen oder die Wirkung von Zaubern und Liturgien kann diese Zustände auslösen, auch wenn Geister keinen Körper besitzen, der Schmerzen erleiden kann, und sie sich vor dem Tod nicht fürchten – schließlich sind sie bereits tot.



- Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.
- Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen normalen Schaden.
- Angriffe mit magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter sowie Zauber und Liturgien erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Heilung, Illusion, Telekinese und Verwandlung.
- Geister sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- Geister nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.



Gefesselte Seele*

Größe: je nach Verstorbenem

Gewicht: kein Gewicht

MU je nach Verstorbenem

KL je nach Verstorbenem

IN je nach Verstorbenem

CH je nach Verstorbenem

FF je nach Verstorbenem

GE je nach Verstorbenem

KO je nach Verstorbenem

KK je nach Verstorbenem

LeP 15 AsP 30 KaP – INI je nach Verstorbenem

AW 12 SK 3 ZK 7 GS 10

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W3 SP RW lang

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: je nach Verstorbenem

Talente: je nach Verstorbenem

Zauber: Horriphobus 12 (Eigenschaftswerte je nach Verstorbenem)

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (kleine Geisterschar) oder 1W6+2 (große Geisterschar)

Größenkategorie: mittel

Typus: Geist, humanoid

Anrufungsschwierigkeit: 0

Kampfverhalten: Gefesselte Seelen kämpfen so gut wie nie. Dafür jagen sie ihren Opfern Angst ein.

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: kein Effekt

Magiekunde (Magische Wesen):

QS 1: Gefesselte Seelen sind die Geister von Verstorbenen.

QS 2: Eine Gefesselte Seele ist an einen Ort, einen Gegenstand oder eine Person gebunden.

QS 3+: Man kann den Geist erlösen, wenn dessen Aufgabe vollendet wurde.

Sonderregeln:

Geister-Regeln: Für Gefesselte Seelen gelten die allgemeinen Geister-Regeln (siehe Seite 195).

Zauber	Publikation
Invocatio Minor	Regelwerk Seite 300
Luftpfeil	Aventurische Magie II Seite 114
Magischer Raub	Aventurische Magie Seite 151
Manifesto	Regelwerk Seite 294
Manus Miracula	Regelwerk Seite 294
Menetekel	Aventurische Magie Seite 137
Motoricus	Regelwerk Seite 294
Movimento	Aventurische Magie Seite 151
Nebelwand	Regelwerk Seite 295
Nihilogravo	Aventurische Magie II Seite 134
Objectovoco	Aventurische Magie II Seite 115
Oculus Astralis	Regionalspielhilfe Seite 154 oder Aventurische Magie Seite 139
Oculus Illusionis	Regelwerk Seite 295
Odem Arcanum	Regelwerk Seite 295
Orcanofaxius	Aventurische Magie Seite 139
Orcanosphaero	Aventurische Magie Seite 140
Paralysis	Regelwerk Seite 296
Penetrizzel	Regelwerk Seite 296
Physiostabilis	Aventurische Magie Seite 141
Plumbumbarum	Aventurische Magie Seite 141
Projektimago	Aventurische Magie Seite 142
Psychostabilis	Regelwerk Seite 296
Respondami	Regelwerk Seite 297
Ruhe Körper	Aventurische Magie Seite 152
Salander	Regelwerk Seite 297
Sapefacta	Aventurische Magie Seite 143
Sauberes Werkzeug	Regionalspielhilfe Seite 153
Sensibar	Regionalspielhilfe Seite 155 oder Aventurische Magie Seite 144
Silentium	Regelwerk Seite 298
Solidirid	Aventurische Magie Seite 146
Somnigravis	Regelwerk Seite 298
Sphärenbann	Aventurische Magie III Seite 135
Stillstand	Aventurische Magie III Seite 136
Sturmwand	Aventurische Magie III Seite 136
Tiergedanken	Aventurische Magie Seite 147
Transversalis	Regelwerk Seite 299
Verwandlungsbann	Aventurische Magie Seite 147
Visibili	Regelwerk Seite 299
Wasserhöhe	Regionalspielhilfe Seite 153 oder Aventurische Magie Seite 114
Weiches erstarre	Aventurische Magie II Seite 123
Wellenlauf	Aventurische Magie II Seite 124
Wellenwand	Aventurische Magie III Seite 138
Wind im Haar	Regionalspielhilfe Seite 154 oder Aventurische Magie III Seite 126
Wirbelform	Regionalspielhilfe Seite 155 oder Aventurische Magie II Seite 137
Xenographus	Regionalspielhilfe Seite 155 oder Aventurische Magie Seite 153

AVENTURIEN

STURMGEHEUL & RUNENZAUBER

Sturmgeheul & Runenzauber ist eine Spielhilfe für **Die Gestade des Gottwals – Thorwal & das Gjalskerland** und beinhaltet weiterführende Informationen und zusätzliche Regeln für das Spiel in Thorwal.

Diese Spielhilfe enthält alternative Lehrpläne für die Magierakademien in Thorwal und Olport, die Traditionen der Magiedilettanten, die in Thorwal oft einem speziellen Handwerk nachgehen, neue Sonderfertigkeiten, Regeln zu alternativen Waffen als Bannschwert, neue Zauberrunen und Zaubermelodien, Instrumentenzauber und mit dem Trinkhorn auch ein sekundäres Traditionsartefakt für Sangara. Für Swafnirgeweihte bietet sie weitere Liturgien, Liturgieerweiterungen sowie Regeln zu Zeremonialgegenständen wie dem Walschild und dem neuen Flukenamulett.

Kurze Kapitel zu Heilkräutern und Elementaren ergänzen die Regionalspielhilfe um zwei weitere Pflanzen und Eiselementare, die von den Magiern der Halle des Windes gerufen werden können.

Darüber hinaus enthält **Sturmgeheul & Runenzauber** ausführliche Beschreibungen und Kartenmaterial zu den Krieger- und Magierakademien in Olport, Prem und Thorwal.

Zur Benutzung dieser Spielhilfe wird neben dem **Regelwerk** und dem **Aventurischen Almanach** auch **Die Gestade des Gottwals – Thorwal & das Gjalskerland** vorausgesetzt. Für die Nutzung der Regeln zu alternativen Waffen als Bannschwert wird außerdem **Aventurische Magie** vorausgesetzt und **Aventurische Magie III** empfohlen. Für die vollumfängliche Nutzung der alternativen Lehrpläne werden **Aventurische Magie I-III** empfohlen.



www.ulisses-spiele.de

US25260PDF

