

Die Halle der Weisheit und der Wissenden die Runajasko von Olport

1. Teil

von Michelle Schwefel

Unter Verarbeitung der Ergebnisse eines Workshops von Michelle Schwefel und Thomas Römer auf dem RatCon 2000. Unser Dank geht an die damaligen Teilnehmer des Workshops. Besonderer Dank gebührt Oliver Steiger für die thorswalschen Begriffe und Volkmar Rösner, Ralf-Dieter Renz und Kolja Marold für Anregungen, Rat und Tat.

Vom Sang der Elemente

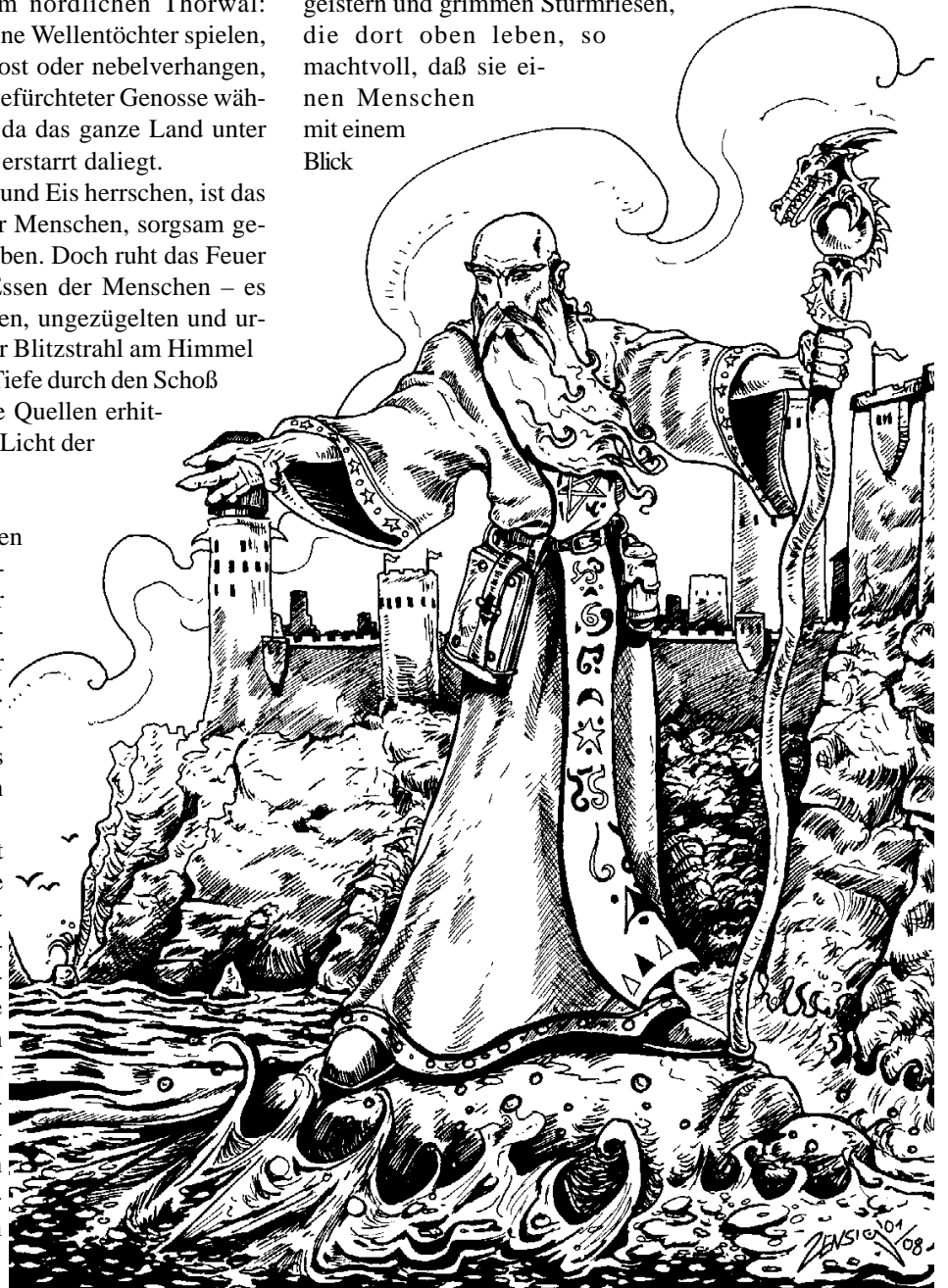
Kaum ist die Macht der Elemente Eis, Wasser und Luft irgendwo sonst so präsent wie im nördlichen Thorwal: Swafnirs ewiger Ozean, in dem seine Wellentöchter spielen, der endlose Himmel, sturmdurchtost oder nebelverhangen, das Eis, ein ebenso vertrauter wie gefürchteter Genosse während der langen, dunklen Winter, da das ganze Land unter einem Tuch aus Schnee und Frost erstarrt daliegt.

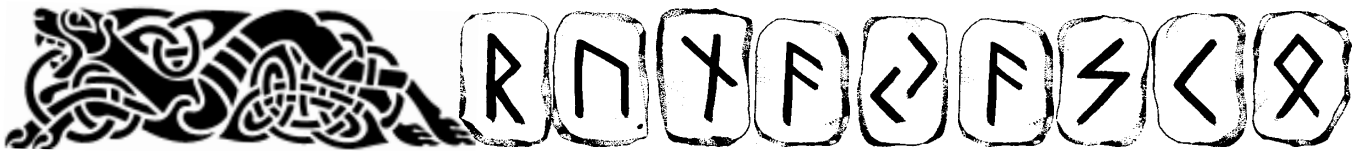
In diesem Land, wo Wasser, Wind und Eis herrschen, ist das Feuer Freund und Verbündeter der Menschen, sorgsam gehütet, unentbehrlich, um zu überleben. Doch ruht das Feuer nicht allein in den Herden und Essen der Menschen – es zeigt sich auch in seiner gewaltigen, ungezügelt und ursprünglichen Form, als leuchtender Blitzstrahl am Himmel und als glühende Adern, die in der Tiefe durch den Schoß der Erde fließen und unterirdische Quellen erhitzen oder an manchen Orten an das Licht der Welt als lodender Pfuhl brechen.

Die Elemente prägen die Menschen und ihr Leben in dieser kargen Region, und nicht anders ist es mit der Magie, die von der Macht der Naturgewalten beherrscht wird, aus ihr schöpft und mit ihr eng vermählt ist. Nicht aus Zufall haben sich die Magier Nordthorwals einen Platz als Heimstatt gewählt, der selbst den Elementen geweiht ist:

Mal sanft flüsternd, mal vor Wut brüllend, umtosen tausend Winde die schroffe Klippe, auf deren höchster Zinne die altherwürdigen Hallas der Runajasko von Olport thronen. Die Gewalt des Sturmes hat die Klippen geprägt. Zu allen Zeiten allgegenwärtig ist das Brausen der Elemente, das an sumugewachsenen Fels und Pflanzen, an efferdgeschaffenen Tieren und Menschen gleichermaßen zerrt, sie unter seinem steten Wehen und Wirbeln formt.

Die einfachen Leute munkeln von Windgeistern und grimmen Sturmriesen, die dort oben leben, so machtvoll, daß sie einen Menschen mit einem Blick





aus ihren sturmwolken Augen zerschmettern können. Einzig die, die Ingrams Segen besitzen, diejenigen, mit denen er seine Geheimnisse teilt, seien sicher vor der Wut der Vindandi und Vedrisi, denn sie vermögen die Ihren zu erkennen.

Über diese Geschichten mag man in aufgeklärteren Regionen lächeln, und doch, wer einmal selbst des Tobens dieser Gewalten ansichtig wurde, mag manche Mär und manchen Aberglauben besser verstehen.

Nicht nur der Wind prägt das Leben derer, die sich hier niedergelassen haben. Wenn der Sturm das Meer peitscht, spritzt die Gischt bis auf die Klippen hinauf, taucht alles in einen feinen, eisigen Nebel, in dem sich das Licht zu einem Regenbogen bricht. Ifirns Brücke nennt man das Sphärengebilde, ein zart leuchtender Pfad geradewegs in die Halle der Helden.

Wenn Frost herrscht, gefriert die Gischt zu Eiskristallen, die glitzernd die Luft erfüllen und einem den Atem rauben. Im tiefsten Winter aber, in Jahren, da Firuns Grimm ärger tobt als sonst, kann es sogar geschehen, daß der Herr des Frostes die Wellen des Meeres erstarren läßt.

Die Runajasko

Hoch über der Stadt, auf der Westwindklippe - der Vestanvindbodi, wie die Olporter sie nennen - schmiegen sich die Langhäuser der Runajasko hinter eine hohe Palisa-

de aus dem Holz der weißen Firunsföhre und trotzen dem immerwährenden Wind. Sie bilden Wohn- und Arbeitsstätte der Menschen, die sich hier zusammengefunden haben, um die Runajasko zu bilden.

Uralt sind die gewaltigen Jolskrimi, die Generationen von Menschen gebaut und instand gehalten haben – so lange ein Thorwaler sich erinnern kann, thronen sie dort oben, heißt es im Volksmund.

Folgt man den Akademieüberlieferungen, so beherbergt die Klippe seit mehr als zwei Millenien die Gemeinschaft von Magiern, Handwerkern und Künstlern.

Die Runajasko von Olport ist gewachsen aus uralten Traditionen, die weit früher fußen als die Geschichte der thorwalischen Besiedelung Aventuriens. Man folgt der hjaldingardschen Überlieferung, nach der die Magie eine der drei hohen Künste ist, gemeinsam mit der Seefahrt – darunter die Kunst des Bootsbaus - und dem Skaldensang. Diese Künste werden in den drei Zweigen der Schule an die Schüler weitergegeben.

Die Leitung der Runajasko obliegt dem Weisen Rat, der sich aus den Lehrmeistern der drei Zweige rekrutiert. Dieser wählt einen Hetmann aus seinen Reihen. Das ist häufig, aber nicht zwingend, der Leiter des magischen Zweiges. Im Jahr 2652 n JL ist das Haldrunir Windweiser, der dem magischen Zweig seit 37 Jahren und der Runajasko seit 24 Jahren vorsteht.

Thorwaler und Magie

In den Hallen der Runajasko ist die Gabe, arkane Ströme zu lenken, ebenso ein Handwerk wie Skaldenkunst und See-meisterschaft, wenngleich auch auf einer schicksalhaften Begabung fußend.

Allerdings teilen die wenigsten Thorwaler diese nüchterne Sichtweise der Magie, vielmehr sind arkan Begabte in der restlichen Gesellschaft oftmals Außenseiter, deren Dienste man zwar benötigen mag, die aber mit Vorsicht zu genießen sind. Zwischen Ehrfurcht und Furcht pendelt das Empfinden und fürchten tut sich manch gestandener Recke nur ungern. Nur in den aufgeklärteren Regionen im Süden ist man auf ein magisch begabtes Kind nicht minder stolz als auf eines, das an den Waffen besonderes Geschick zeigt. Im hohen Norden aber ist manche Sippe froh, wenn ein wandernder Runajaski das „Alfenkind“ mit sich nimmt.

Zugleich aber ist Magie im Gemeinwesen der Thorwaler fest verwurzelt. Bereitwillig vermuten die abergläubischen Thorwaler hinter scheinbar alltäglichem, wie dem Zug der Sturmwolken oder einer bizarren Felsformation, Übernatürliches.

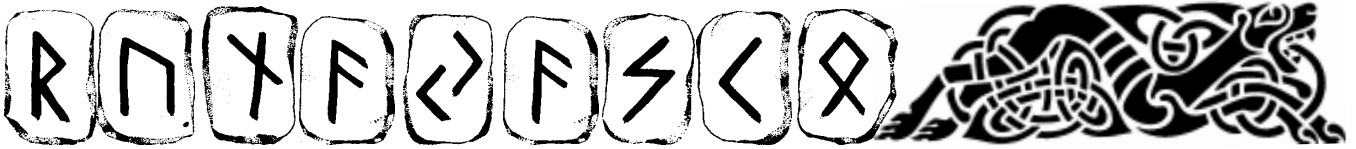
In einer Welt, da Flußläufe und Felsformationen von Alfen und Trollingen (übelwollende Kobolde) beseelt werden, wo Geysire, Wasserfälle, Gletscher und Feuerfontänen von der Macht der Elementargeister künden, wo Erd- und Sturmriesen um einen sind, ist das Übernatürliche ein Teil des Alltags - dem man stets mit dem nötigen Respekt begegnet.

Doch scheint es, als fiele es dem "gewöhnlichen" Thorwaler leichter, die Magie übernatürlicher Wesenheiten zu akzeptieren

als die eines seiner eigenen Art, denn bei den einen ist es ihre Natur, bei den Menschen jedoch ...

Der Aberglaube der Thorwaler beschert einen Reichtum an Volksglauben und Volkszauber, die das alltägliche Leben bestimmen: Niemand, der nicht zu den hohen Festen ein passendes Schutzsprüchlein - ein Seidvilla - aufzusagen weiß, niemand, der nicht ein altes Rezept von seiner Großmutter kennt - ein Forneskja - , um die Feldfrüchte zum Sprießen und die Lämmer zum Gedeihen zu bringen oder um die Liebste an sich zu binden. Niemand, der keinen Talisman weiß, um Hexenflüche abzuhalten oder einen Zauberstein, um einem Kind eine glückliche Zukunft zu bescheren.

Überall im Land gibt es Menschen, von denen es heißt, daß sie die Kunst der Wahrsagerei beherrschen und die wissen, wie die Zeichen des Schicksals - seien es Knöchelchen, Runensteine oder der Vogelflug - zu deuten sind. Dies sind hochgeachtete Leute, von denen es heißt, daß sie die Sprache der Götter verstünden - ihr Tun wird mithin nicht als magisch verstanden. Selbstverständlich sind auch schädliche Zauer bekannt, gegen die all die Schutzsprüche helfen sollen: Trollskrapr heißt man solch übelwollende Magie - Hexenflüche, Schadzauber, Verwünschungen übelwollender Mitgenossen und ist durchaus nichts ungewöhnliches, aber es gilt als ehrabschneidend, sich solcher hinterhältiger Mittel zu bedienen, auch wenn kaum eine Familiensaga keine Geschichte kennt, in der ein listenreicher Vorfahre sich auch mit Hilfe magischer Sprüchlein gegen den boshafte, eifersüchtigen oder sonstwie übelwollenden Nachbarn gewehrt hätte..



Ol port - Sitz der Runajasko

Im folgenden werden wir uns vornehmlich auf den magischen Zweig der Schule konzentrieren. Womöglich wird in späteren Ergänzungen auch auf die beiden anderen Schulen eingegangen werden.

Wie überall in Thorwal leben die Menschen in engen Gemeinschaften zusammen - gebieten die harten Lebensumstände im rauhen Norden doch, sich auf andere zu verlassen und gemeinsam Fährnissen die Stirn zu bieten. Ohne Sippe, ohne Ottajasko, ohne Familie kann man nicht bestehen, nicht umsonst ist die Verbannung die härteste Strafe, die die Thorwaler kennen.

Das Gebot der engen Gemeinschaft gilt auch für die Runajasko, die nichts anderes als eine Ottajasko der Wissenden ist. So steht Jasko für Verbindung, Runa bedeutet Wissen. Absolventen der Runajasko fühlen sich dieser eng verbunden, nur wenige suchen den Dienst außerhalb von Thorwal, wie überhaupt nur wenige aus anderen Ländern hier um Aufnahme ersuchen, ganz im Gegensatz zu der Akademie von Thorwal, der ein weltmännischerer Ruf anhaftet, nicht zuletzt bedingt durch die vielen fremdländischen Lehrer.

Der Tradition, daß es größtenteils Thorwaler und einige andere Bewohner der nördlichen Regionen sind und waren, die zu Lehrern und Eleven der Schule gehören, zeitigt vor allem zwei Folgen: Zum einen hat sich in Olport wie nirgends sonst das typisch thorwalsche, ja hjaldingardsche erhalten. Die mehr als 2000 Jahre, die die Akademie laut Überlieferungen besteht, zeigen sich allerorten. In den Hallen der Runajasko kann man das alte Thorwal förmlich spüren, riechen und atmen.

Die zweite, weniger wünschenswerte Folge ist der Umstand, daß man sich lange auf altbekanntes beschränkt hat und der zwar verwässernde, aber auch zugleich wichtige belebende Einfluß von außen fast vollständig fehlt. Dadurch beschränkt sich das vermittelte Wissen auf einen eingeschränkten Lehrkanon, der nun mühselig überwunden werden muß, um für die aktuellen Herausforderungen gewappnet zu sein.

Unter der Leitung des greisen Haldrunir Windweiser unter-

weisen neun Lehrer, davon drei firnelfischer Herkunft, die momentan 45 Schüler. Die jüngste politische Situation hat dazu geführt, daß man weit mehr Schüler aufgenommen hat als üblicherweise - um den Preis, daß es in den Landhäusern recht gedrängt zugeht - und damit in einen regelrechten Wettstreit mit der Thorwalschen Hellsicht-Akademie getreten ist, die im vergangenen Jahr zum ersten Mal seit Dekaden - genau genommen seit dem letzten massiven Ausbruch der Großen Seuche - das Soll an Neuaufnahmen nicht zur Gänze erfüllen konnte.

Der Krieg gegen das Horasiat und der damit verbundene anwachsende Patriotismus der Thorwaler bescherte der ehrwürdigen Akademie im hohen Norden des Landes einen für thorwalsche Verhältnisse ungewöhnlichen Zulauf - selbst konservativste Sippenobere, die ansonsten mit „Stabfuchtlern und Armwedlern“ nicht viel zu schaffen haben wollen, lassen die Werber der Akademie bereitwillig ihre Jugend in Augenschein nehmen, ob nicht ein arkanes Talent darunter schlummert.

Daß dabei nicht nur mancher angehende Magier auf den Pfad der Erkenntnis gebracht wird, sondern auch die Gabe manches Magiedilettanten entdeckt wird, versteht sich von selbst. Auch die Eltern dieser Kinder werden dazu angehalten, ihre Sprößlinge in die Obhut der Runajasko zu geben. Wenn auch ihr Talent nicht zur Ausbildung als Magus reichen mag, so sind doch derart begnadete bei den anderen Zweigen der Schule wohl willkommen. Und bei manchem reicht die Gabe, wenn früh genug entdeckt, immerhin so weit, als Wind- und Wettermagus zu wirken.

Von diesem Treiben weniger erbaut zeigen sich die Seher, Wahrsager - die Spamadr und Draumamadr - und Kräuterleute des Landes, die sich üblicherweise dieser Talente angenommen haben.

Desgleichen werden wohl viele Handwerker in den kommenden Jahren beklagen, daß weniger Zöglinge mit magischen Fähigkeiten in ihre Obhut gegeben werden, weiß man doch, daß es in Thorwal überdurchschnittliche viele Magiedilettanten gibt, dafür aber auch weit weniger arkan Begabte als in anderen Regionen. Welche Folgen dies in den kommenden Dekaden zeitigen wird, muß heute noch offen bleiben.

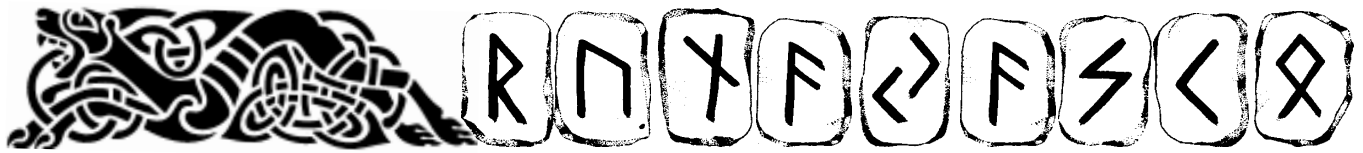
Ehrwürdige Hallas



Furchteinflößende Drachenköpfe, grausige Seeschlangenhäupter und andere mythische Wesen zieren die mächtigen Firstbalken der Langhäuser, altersdunkles Gebälk mit prachtvollen Ornamentenschnitzereien trägt die gewaltigen Dä-

cher, die sich fast bis auf den Boden hinabziehen, um die, die unter ihnen Herberge suchen, den bestmöglichen Schutz vor dem Toben von Wind und Wetter zu geben.

Im Inneren herrscht auch an hellen Sommertagen dämmriges Licht, nur wenige Luken lassen Tageslicht in die Häuser - Zugeständnis an das rauhe Klima, das große Fensteröffnungen nicht zuläßt. Wohl könnte man mittlerweile Häuser mit Fenstern aus tulamidischen Glasscheiben mit schwe-



ren Fensterläden bauen, doch will man lieber bei dem bleiben, was die Vorfahren gelehrt haben.

So muß man sich mit Licht aus Tran- und Öllampen begnügen, doch was dem Besucher aus dem Süden als Zumutung erscheinen mag, wiegt nicht einmal halb so schwer, wenn man es nicht anders kennt.

Wohl aber schickt man sich an, wann immer das Wetter es zuläßt, Lehrstunden draußen auf freiem Feld oder in einem der offenen Unterstände abzuhalten, wo nicht nur die frische Luft die Lungen erbaut, sondern zugleich das Licht der Sonne Herzen und Geister gleichermaßen erhellt.

Und kann man sich allen Ernstes die Beschwörung eines Elementes zwischen festen Mauern, unter einem Dach vorstellen? Das ist nicht der rechte Platz für solche Künste. Und so sieht man die Schüler aller drei Zweige auch an frostigen aber klaren Wintertagen nicht selten draußen ihren Studien nachgehen. Rote Nasen und kalte Füße bedeuten nicht gleichzeitig einen dumpfen Schädel, im Gegenteil – mancher Schüler geht seinen Lektionen um so eifriger nach, weiß er doch, daß er nach absolviertem Pensum zurück an das Herdfeuer der Halla darf. Auch härtet die frische Luft ab - verweichlichte Stubenhocker und bläßliche Bücherwürmer wird man in Olport nicht finden.

Da die Langhäuser nur schwer zu lüften sind, hat man die alchimischen Labore in einem Gebäude mittelreichischer Prägung untergebracht, mochten sich die Schwefeldämpfe unter den dicken Dächern der Jolskrimi so gar nicht verziehen und noch auf Wochen das Beisammensein vergällen. Ganz davon abgesehen, daß eine unerwünschte Explosion, ein jäh aufloderndes Feuer oder ähnliches Mißgeschick in einem Haus, das vornehmlich aus Holz gebaut ist, katastrophale Folgen haben würde – auch wenn man sagt, daß Wasser- und Windgeister die Hallen beschützen.

Über allem erhebt sich der Lotsenturm mit dem Leuchtfeuer, Signal für heimkommende Schiffe. Auch dieser ist nach thorwalscher Art reich mit Schnitzereien verziert, die Plattform mit dem Feuer gekrönt von einem Dach in Form eines mächtigen Drachens.

Herzstück eines jeden Langhauses ist hier wie in jeder Ottaskin die Halla, der Ort für Zusammenkünfte. Hier gehen die Zöglinge ihren Studien nach, versammeln sich um ihre Lehrer, um ihren Vorträgen zu lauschen, üben sich an neuen Zaubern und perfektionieren solche, die sie bereits beherrschen. Hier aber trifft man sich auch zum abendlichen Bei-

sammensein, geht Arbeiten nach, wie dem Spinnen und Flicken, dem Weben und Knüpfen, dem Schnitzen von Bein und Holz etc. Die Ausbildung in der Runajasko beschränkt sich nicht allein auf die Vermittlung der magischen Künste und handwerklicher Kenntnisse, die zu dieser Profession vonnöten sind, wie dem Präparieren von Kräutern - jeder Zögling des magischen Zweiges der Akademie ist gehalten, ein Handwerk zu erlernen oder zumindest bei den alltäglichen Arbeiten zu helfen.

In einer rauhen Region wie dieser kann man es sich kaum leisten, Spezialisten auszubilden. Mag das noch gehen, so lange die Absolventen sich in Olport und im sicheren Schoße der Akademie befinden, ist es damit spätestens vorbei,

wenn sie die Akademie verlassen, um auf eigenen Füßen zu stehen. Das rauhe Umfeld duldet Schwäche und Unvermögen nicht und wenn jemand „nur“ zaubern kann, dann ist das sicher eine besondere Gabe, doch macht das weder das Vieh satt, noch die Netze voller.

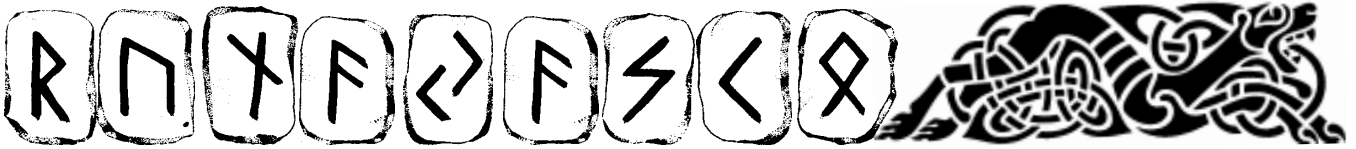
Das hat zur Folge, daß die Olporter Absolventen ihren Standesgenossen in anderen Regionen zwar körperlich und handwerklich in der Regel überlegen sind, doch leidet naturgemäß die theoretische Ausbildung, so daß den Reihen der Runajasko kaum überragende Magotheoretiker oder begnadete Alchimisten entstammen.

Das Zusammenleben in der Runajasko gestaltet sich völlig anders, als beispielsweise in Akademien wie Punin, Khunchom oder Gareth. Die Regeln sind weit zwangloser, Akademiedrill ist ein Fremdwort. Auch gibt es weder Jahrgangsschlafsäle wie in Gareth oder Beilunk noch Einzelkammern wie in Khunchom oder Fasar. Vielmehr lebt man in der Runajasko nicht anders als in einer typischen thorwalschen Gemeinschaft. Ältere und jüngere Scholaren und auch Lehrer teilen sich ein Langhaus, jedem jüngeren Eleven ist ein Tutor aus einem älteren Jahrgang zugewiesen, der sich um ihn kümmert. Und auch die Familien der Runajaski haben hier – so sie es denn wünschen - ihre Heimat, sorgen durch ihrer Hände Arbeit auf den Feldern und Viehweiden, in Fischerbooten oder auch an den Waffen dafür, daß die Gemeinschaft nichts

entbehren muß, ohne daß man hier nicht sein kann. Manche Sippen gehören seit Generationen zur Runajasko und senden ihre Töchter und Söhne je nach ihrem Vermögen an die eine oder andere Schule, so daß nicht wenige Angehörige miteinander blutsverwandt sind .

Knechte kennt man an der Runajasko kaum, auch wenn es Angehörige gibt, die sich vornehmlich um Vieh, Felder und das Fischen kümmern, sei es, weil es ihnen an dem rechten Talent für eine der Schulen fehlt, sei es, weil ihnen der





Sinn nicht danach steht, danach zu streben, weil sie vielleicht bereits in jungen Jahren einen Partnerspartner gefunden haben und eine Familie gründen wollen – ein Weg der den Absolventen der Schulen nicht selten erst in höherem Alter offen steht. Doch sind diese ebenso frei und angesehene Mitglieder der Gemeinschaft.

Wie man es aus den Ottajaskos kennt, ist der Unterschied zwischen Herr und Knecht gering. Und auch der Tonfall zwischen Anführer und Gefolgsmann, zwischen Lehrmeister und Schüler mutet dem außenstehenden Beobachter wenig ehrerbietig, bisweilen gar ruppig an. Doch ist dies die Art der Nordleute und dennoch wird niemals ein Schüler dem Weisen die gebührende Achtung versagen.

Ränge gelten weniger als an anderen Akademien, man benutzt untereinander vornehmlich nur den Rufnamen oder die thorswalsche Entsprechung für die unterschiedlichen Grade, um jemanden besonders zu ehren. So wird der Scholar Skolabrodur/-systir (Mitschüler/in) genannt. Adeptus/Adepta nennt man Galdmadr/Galdkona (Mann/Frau, der/die zu zaubern versteht). Hat der Adept seine Wanderschaft vollendet (s.u.), darf er sich Galdsmidr (der, der Zauber trefflich schmieden kann) nennen. Die Magister heißt man Meistari und Seine Spektabilität Haldrunir Windweiser trägt den klangvol-

len Titel Skolaforraddandi. Es ist üblich, selbst die Akademieobersten zu duzen, eine Eigenart des thorswalschen das kein Ihr kennt.

Nicht anders als in einer Ottajasko sind viele der Lehrenden und Lernenden blutsverwandt, was nicht bedeuten soll, daß man nicht auch Fremde willkommen heißt, sofern ihr Herz der Gemeinschaft zugetan ist und sie die Art der Thorswaler zu schätzen wissen. Ein junger Scholar wird sich schon bald in diese Familie aufgenommen finden, ein Band, das für die wenigsten mit dem Abschluß ihrer Ausbildung endet. Die meisten fühlen sich für ihr Leben der Schule verpflichtet, auch wenn sie in ihre Heimatsiedlungen zurückkehren, um auf dem Schiff ihrer Ottajasko zu fahren oder in die Welt hinauszuziehen, wie es ihnen ihr Herz befiehlt. Gewißlich ist ein jeder Akademieozögling seiner Schule zu Treue verpflichtet, und doch ist die Bindung der Olporter eine andere – inniger und aus dem Herzen geboren, weniger der Ratio untertan. Nicht zuletzt aus diesem Grund sind nur wenige Begabte aus anderen Landen erpicht darauf, um Aufnahme zu ersuchen, denn den wenigsten liegt es nah, sich so eng an die Schule im hohen Norden zu binden, fern ihrer Heimat und dem Leben, das ihnen vertraut ist.

Vom Leben, Lehren und Lernen

Die Olporter Gemeinschaft ist indes beileibe nicht allein von der thorswalschen Lebensweise geprägt: der Sippenverbund der Elfen hat ebenfalls Pate gestanden. Von je her haben Firnelven und ihre Kultur erheblichen Einfluß auf die Runajasko, sei es im alltäglichen Zusammenleben, sei es auf den Lehrplan und die Lehrweise, die dort geübt wird.

Wiewohl sich die Runajasko von Olport dem Elementarismus verschrieben hat und ihre Absolventen die enge Bindung an ein Element suchen, gehören der *MAGICA TRANSFORMATORICA* und der firnelvenischen Magie ein nicht minder erheblicher Anteil im Lehrplan. Aus diesem Grund wird die Halle des Windes in Gildenkreisen auch nicht dem Kreis jener Akademien zugeordnet, deren Spezialgebiet die *INVOCATIA ELEMENTARI* ist, sondern vielmehr der *TRANSFORMATORICA*. Wiewohl die Olporter sich selbstbewußt beiden Spielarten zugehörig fühlen und dies auch stolz für sich in Anspruch nehmen.

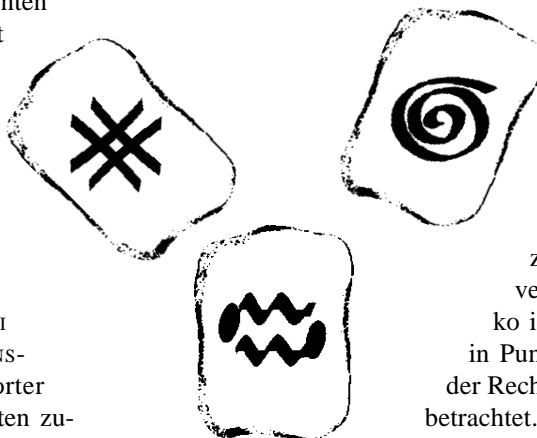
Die Affinität zu einem Element ist ähnlich dem Seelentier den meisten Menschen vorbestimmt. Es gehört zum Aufnahmeeritus der Runajasko, diese Affinität in einem feierlichen Ritual zu Tage zu bringen.

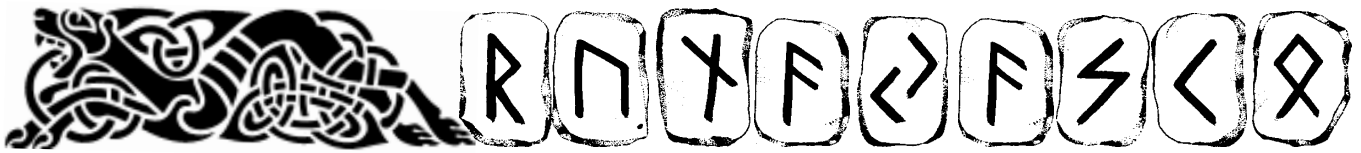
Am häufigsten ist die Hinwendung zum Feuer – mit Aus-

nahme der meisten nordthorswalschen Magiekundigen, die sich weit eher Luft, Wasser oder Eis zugetan fühlen -, was auch erklärt, wieso die meisten verbreiteten Formeln, die einem Element angehören, dem Feuer zugehörig sind. Als Beispiel seien der *IGNIFAXIUS* genannt oder auch die übliche Auslegung des fünften Stabzaubers in Form des Flammenschwerts.

Die neun Lehrmeister der Akademie – zwei mehr als vor dem horasischen Krieg - werden durch Gastlehrer unterstützt – darunter nicht nur Gildenmagier, wie Gerüchte besagen -, die für einzelne Seminare oder eine begrenzte Zeitperiode der Akademie zur Verfügung stehen. Nicht zuletzt dadurch hält frisches Wissen Einzug in den Lehrplan der Akademie, der zuvor für Generationen annähernd unverändert war (siehe dazu „Die Runajasko im Überblick“). Diese „Öffnung“ wird in Punin und vor allem bei den Akademien der Rechten Hand mit Mißtrauen und Argwohn betrachtet.

Das Lernen ist weniger von Büchern bestimmt als von Rezitationen und Auswendiglernen - ein Erbe der Hjalddinger wie auch der Elfen gleichermaßen. So ist es üblich, daß jeder Absolvent zum Abschluß seines Initiationsrituals die Hetleute der Halle, ihre Amtszeiten und ihre größten Taten rezitiert. Nichtsdestotrotz hat man in den vergangenen Jahrhunderten viel Zeit darauf verwendet, eine Bibliothek anzulegen. Dort





finden sich nicht allein Werke der arkanen Künste, sondern auch solche für die anderen Zweige der Schulen. Die Bibliothek wurde nach der großen Seuche von vor 400 Jahren geschaffen, die viele Wissende dahinraffte, die ihre Kenntnisse mit ins Grab nahmen. Diese Katastrophe war auch eine der Hauptursachen dafür, daß die Runenmagie zum großen Teil verloren ging.

Zudem wird dem Salaband - das Seelenband - hohe Bedeutung beigemessen. Dabei bilden Schüler und Lehrer ein Geistesbündnis, daß es dem Schüler ermöglicht, das Wirken eines Zaubers mitzuverfolgen, ebenso wie der Lehrer die Übungen seines Schülers zu korrigieren vermag. Linguisten wird unweigerlich auffallen, daß es sich bei dem Wort Salaband um ein Lehnswort aus dem elfischen handelt, dem Salasandra verwandt. Zudem sei auf den BALSAM SALABUNDE verwiesen, wo der Magier sich tief in den Heilungsbedürftigen einfühlt und ein Seelenband mit ihm eingeht, das so eng genüpft sein kann, daß es gar bei tödlichen Verwundungen den Heiler mit ins Verderben ziehen kann. Grundlage ist eine Variante des UNITATIO (siehe Anhang), der erste Zauber, den jeder Olporter Akademieneuling erlernt, die Basis seiner späteren Ausbildung. Mittlerweile ist diese Lehrweise längst an vielen Akademien verbreitet, doch liegt ihr Ursprung in all jenen Schulen, wo Elfen ihr Wissen mit den Menschen teilen.

In diesen, vom Krieg beherrschten Zeiten konzentriert man sich noch stärker als bisher darauf, taugliche Kapernmagier auszubilden, die es Thorwal ermöglichen, der technischen Überlegenheit ihrer Gegner etwas entgegenzusetzen. Darunter kann die allgemeine Ausbildung der betreffenden Scholaren möglicherweise leiden.

Seit einiger Zeit bietet man den talentiertesten unter den Magiedilettanten die Möglichkeit, ein stark eingeschränktes Studium zu absolvieren, das sie in erster Linie dafür rüstet, ihre Ottajasko als Wind- und Wettermagier zu unterstützen. Diese Absolventen verstehen sich auf nicht mehr als ein bis drei Sprüche (Zur Auswahl stehen: AXCELERATUS, BALSAM-SALABUNDE, FLIM FLAM, STURMGEBRÜLL, IN SEE UND FLUß, AEOLITUS, WEHE WALLE, DUNKELHEIT, MANIFESTO, SOLIDIRID oder ÜBER STROM UND ÜBER SEE) und verfügen auch nur über eine geringere Fähigkeit, magische Energie zu bündeln. Die besten unter ihnen werden als Mannschaftsmitglied einer

Runarotta aufgenommen, um mit ihrer Kraft den Otta-Magier zu unterstützen.

Eine ähnliche Laufbahn schlagen auch die ein, die während der langjährigen Ausbildung zum Gildenmagus Mut und Ausdauer verlassen oder die doch nicht über die nötige Begabung verfügen und auf ein Siegel verzichten (müssen). Anders als in den großen Reichen können diese Leute im Norden, wo der Einfluß von Herrschern, Magiergilden und vor allem der Praioskirche nur gering sind, unbehelligt leben, so lange sie niemandem mit ihrer Gabe ein Leid zufügen, auch wenn sie kein Siegel tragen.

Auch dies ist ein Punkt, an dem sich der Gildenrat stößt, auch wenn man zugleich die Augen vor diesem Problem verschließt, denn Studienabbrecher kennt man an allen Akademien Aventuriens, auch an solchen, wo weit brisantere Sprüche gelehrt werden als in Olport.

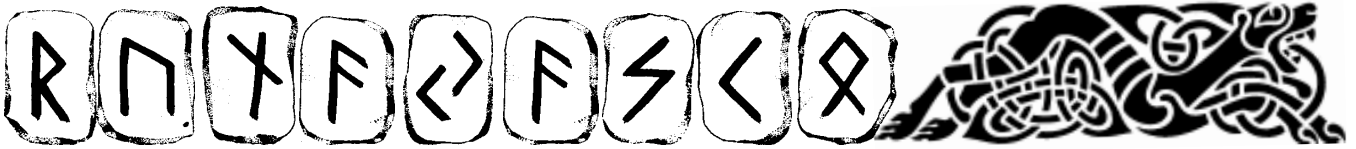
Stableite und Siegel

Das Ritual der Stableite gleicht im wesentlichen dem an anderen magischen Schulen, auch wenn selbstverständlich dem kulturellen Hintergrund Rechnung getragen wird. Hier wie dort zeigt der Prüfling, sobald sein Mentor ihn für reif befunden hat, vor den Augen seiner Lehrer und Mitschüler, was er in den langen Jahren seiner Ausbildung gelernt hat. Allerdings bedarf es zudem noch eines Gesellenstücks in seinem Handwerk. Es kommt vor, daß der Absolvent sich erst in magischen Belangen prüfen läßt, um sich dann mit voller Kraft seinem Gesellenstück zu widmen, doch wird er nicht eher als Gandmadr entlassen und erhält seinen Stab, den Gandstafr, ehe nicht beide Prüfungen vollzogen sind.

Für den magischen wie für die anderen beiden Zweige gilt nach der Leite oder Abschlußprüfung, daß der Absolvent, die Verpflichtung hat, für "Jahr und Tag" auf Wanderschaft zu gehen, um sein Wissen in der Praxis weiterzubilden – ein Brauch, der dem zwergischen entlehnt ist, und der bei vielen Handwerkern, die Ingerimm, Ingra oder Angrosch verehren, üblich ist.

Wie lange diese Wanderjahre währen, ist dabei jedem selbst überlassen. Was dem einen in drei Jahresläufen gelingen mag, dafür braucht ein anderer ein halbes Leben und manche kehren auch nie in den Schoß der Akademie zurück. Die Rückkehr eines Wanderers aber ist jedes Mal ein großes Fest für die Sippe.





Das Siegel

Wie alle Gildenmagi tragen auch die Runajaski ein unverwechselbares magisches Zeichen - das Gandmerki. Doch anders als bei den meisten Akademien, handelt es sich beim Olporter Gildensiegel nicht um den allüblichen Siegelstock, der die Handfläche des Absolventen in nur wenigen Augenblicken zeichnet, sondern um ein richtiges Thorwaler Hautbild, das in einer langwierigen Zeremonie vom Meister Hamsbitari - dem obersten Meister der Hautbildstecher (oder besser Hautbildbeißer, wie die Übersetzung wörtlich heißt) gestochen wird.

Dabei ist es nicht unüblich, das magisch durchwobene Zeichen nicht in der Handfläche, sondern an anderer Stelle zu tragen, wie auf dem Oberarm oder Schulterblatt. Diese Eigenart hat den Olportern den Unmut insbesondere der weißen Gildenvertreter eingebracht, die die Abweichung vom Usus, nach dem sich ein jeder Magus durch ein Sigill auf seiner Handfläche zu identifizieren habe, als mutwilligen, ja gefährlichen Bruch der Gildengesetze anse-



hen. Alle Anfeindungen und Maßregelungen im Lauf der Jahrhunderte indes blieben fruchtlos, beharrlich folgt man in Olport den Traditionen, von denen man weiß, daß sie so

viel älter sind, als manches Gildengesetz, ja, gar manche Gilde.

Zum Eigenwillen der Runajaski paßt es denn auch, daß nicht allein Magier das Siegel der Akademie tragen, sondern sämtliche Absolventen der Schulen, seien es Skalden, Handwerker oder sonstweide Künstler - wengleich dieses Mal auch nicht arkan durchwoben ist, wie das der magischen Absolventen - so wie auch alle Angehörigen einer Ottaskin sich ein Zeichen wählen, das sie voller Stolz tragen, um ihre Zusammengehörigkeit zu zeigen.

Das Mal der Olporter Magier zeigt eine Schei-

be mit drei stilisierten Drachenköpfen, darum ein Ring mit der Inschrift Runa Jasko Löguneysi (Gemeinschaft der Runajasko) dazwischen die Zeichen der Elemente Wasser, Luft und Eis.

Vom Gewande, das einem Olporter Magier geziemt ...

Einem jeden Kundigen sind sie geläufig, jene Vorschriften aus dem Convents-Regularien, die da besagen, wie ein Magus sich zu welchem Behufe zu kleiden hat, um bestes Gelingen zu erzielen. Dem Elementaristen wird da vorgeschrieben die knielange Tunika, bevorzugt aus Seide - ohne Unterkleidung und Schuhwerk. Ansonsten man Einbußen beim Fließen der arkanen Ströme hinzunehmen habe.

Nun, man frage sich, wie es wohl einem Elementarbeschwörer in solchem Aufzug auf hoher See in rauhem Wetter oder gar in Eis und Schnee ergehen würde - zitternd und frierend, mit Müh und Not die Konzentration aufrecht erhaltend. Und was würde wohl ein Elementargeist zu einer dermaßen blaugefrorenen und verdrießlich mit den Widrigkeiten kämpfenden sterblichen Kreatur sagen, die ihn mit ihrem Charisma zu beircen versucht?

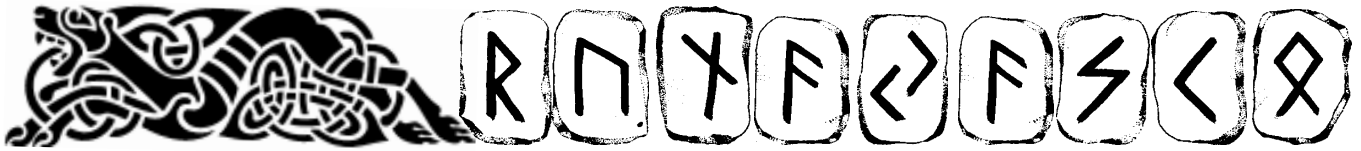
In Olport trägt man - pragmatisch wie die Thorwaler sind - vornehmlich Wolle, meinethalben auch knielang, was nicht unpraktisch an Bord ist, dann aber mit wollenen oder ledernen Hosen, zum Teil gar pelzgefüttert, wenn es Firun denn anrät - und ganz gewiß nicht ohne schützendes, gefüttertes Schuhwerk. Wohl werden die schweren Mäntel zu einer Beschwörung in der Regel abgelegt, kann man sich doch darin

schwer bewegen. Doch niemand macht sich Gedanken darüber, ob Unterkleidung und Hosen die arkanen Ströme stören könnten, und niemand scheint bis jetzt auch so etwas bemerkt zu haben. Was man zu allererst von Druiden gelernt hat, dann dies - daß es beim Umgang mit anderssphärischen Mächten auf eines ankommt - deinen Willen - nicht aber auf deine Unterwäsche.

Wohl hat man schon Magier gesehen, die sich auch im rauhen Wetter in eine Kutte aus Seide von einem Beutezug kleideten - doch wenn dann entweder gut gefüttert oder mit entsprechender Unterkleidung.

Einschränkungen sind nicht bekannt, desgleichen keine Boni, wenn es doch einmal standesgemäß zugeht. Wohl würde ein Olporter in seinem warmen Aufzug im Süden Mali hinzunehmen haben - für Schweißausbrüche und ähnliches. Doch spricht ja in solch einem Fall nichts dagegen, sich einmal nach der Fassung zu kleiden ...

Ansonsten halten die Thorwaler Magier es nicht anders als ihre nicht arkan Begabten Zeitgenossen: bunte Borden, in die arkane Symbole eingewoben sind - nicht selten selbstgewoben an langen Winterabenden -, und kräftige Farben sind beliebt und alles, was schön und zugleich praktisch ist.



Die Runajasko im Überblick

Ausrichtung: grau, gildenlos seit 2652 nJL/32 Hal nach Ausschluß aus der Puniner Gilde

Spezialgebiete: Verwandlung von Unbelebtem/Elementare Beschwörung

Emphasis auf Wind, Eis und Wasser aber auch Beherrschung des Feuers als im Norden stets präsen- te und vorherrschende Elemente (Geysire – Verschmelzung von Luft, Wasser und Feuer eingebettet in Eis)

Akademieleiter: Skolaforraddandi Haldrunir *Windweiser Lehrmeister:* 9 (davon 3 Firnelfen)

Schüler: 45

Hausprüche:

DSCHINN DES ... (+ 4), STURMGEBRÜLL (+ 3), SOLIDIRID, MEISTER DER ELEMENTE (JE + 2), je nach Element entweder ÜBER EIS ..., ÜBER STROM ... oder MIT DEM WIND IN STERNENHÖH, (+1), WEHE WALLE oder DUNKELHEIT (JE + 1), UNITATIO (+1)

Besonderheiten:

Die Olporter Magier haben sich u.a. der Erforschung der elementaren Magie gewidmet - auch wenn dies auf einem intuitiveren, denn einem analytischen Weg geschieht. Vor einer Dekade ist es ihnen gelungen, den FRIGIFAXIUS KÄLTSTRahl zu rekonstruieren, der vornehmlich an die Schüler weitergegeben wird, die sich Eis und Wasser zugehörig fühlen. Die Bindung an ein Element hat zur Folge, daß der Zauberkundige gemäß den Angaben in den Mysteria Arkana (S.94) Boni und Mali hinzunehmen hat, wenn er einen Zauber "seines" bzw. eines gegensätzlichen Elementes wirken möchte. Es steht dem Absolventen frei, seinen Zauberstab gemäß den Anregungen aus „Die Magie des Stabes“ (siehe TS 8, 9, 11, 12) seinen Vorlieben und seinem Talent entsprechend zu formen, zumal die Verfasserin dieser Abhandlung, Meist. Nadêshda von Lowangen, in Olport lehrt.

Außerdem stehen folgende Zauber auf dem Lehrplan, die dem Eis-Element zugehörig sind, die in Olport bislang nicht geläufig waren: CORPOFRIGO und CALDOFRIGO. Des weiteren steht den Schülern eine Variante des WETTERMEISTERSCHAFT offen, die an die besonderen Anforderungen der Thorwaler angepaßt ist (siehe Anhang).

Durch eine Anzahl von Gastlehrern können die Olporter Absolventen folgende Formeln (vornehmlich aus dem Gebiet der Verwandlung von Unbelebtem) erlernen, die in der Vergangenheit nicht zum Kanon der Akademie zählten.

So WEICHES ERSTARRE und APPLICATUS, letzterer ein Geschenk der Khunchomer Magier, die im Jahr 2650 nJL Olport besuchten, um sich mit den ansässigen Elementaristen auszutauschen. Man munkelt, daß außerdem eine Thesıs des CALDOFRIGO im Besitz der Runakasko ist oder daß zumindest eine Rekonstruktion derselben unmittelbar bevorsteht.

Wichtigste Entwicklung der letzten Jahre aber ist die Wiederentdeckung der Runenrituale (s.u. und Die Rune, TS 14) und daraus resultierend die Rekonstruktion einer Variante des UNITATIO, die es dem Magier erlaubt, seinen Geist im Rahmen des Rituals auch mit Nichtmagiern in Verbindung zu bringen. Diese Form des UNITATIO wird bislang ausschließlich in Olport gelehrt und wird nicht an Fremde weitergegeben.

Ansonsten gelten die Angaben aus „Die Magie des Schwarzen Auges“, S. 108

Von der Runenmagie

Jahrhunderte hielten die Westwindklippen ein Geheimnis verborgen, von dem niemand auch nur ahnte. Durch Fügung und die Weisheit der Obersten Geweihten des Swafnirs, Bridgera Karvsolmfara, wurde vor wenigen Jahren der Zugang zu einem Höhlensystem gefunden, das sich tief bis in die Wurzeln der Felsen erstreckt. Wie weit und wie tief tatsächlich, vermag kein lebender Mensch zu sagen.

Dort fand sich ein lange verloren geglaubter Schlüssel zur uralten Magie der Hjaldinger – der Runenmagie.

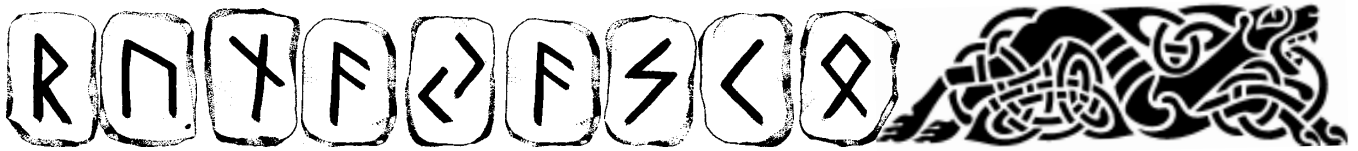
In den der Entdeckung folgenden Jahren wurde intensiv geforscht, und selbst wenn die Wiederentdeckung dieser alten Kunst noch ganz am Anfang steht, ist es doch gelungen, erste erstaunliche Ergebnisse zu erzielen.

Runenmagie ist eine Ritualmagie – ein Weg, elementare Beschwörungen, aber auch andere Zauber in der Gemeinschaft zu wirken und damit Wirkungsdauer, Reichweite, Effekte etc. maßgeblich zu verändern. Allerdings unterscheidet sich

die Runenmagie – so weit man bis jetzt erkennen kann – entschieden von der Ritualmagie, wie man sie von der INVOCATIA oder auch von Druiden und Hexen kennt, werden hier doch nicht allein die Fähigkeiten mehrerer Magiebegabter unter Zuhilfenahme von Paraphernalia gebündelt. Statt dessen werden auch Nicht-Magier mit ihrer Lebenskraft eingebunden – verbotene Blutmagie, wie man in Punin befunden hat, Hauptgrund für den Ausschluß aus der Grauen Gilde.

Man weiß von der Hexe Tula, daß sie ebenfalls über mächtige Magie verfügt, die aus dem Zusammenspiel ihrer arkanen Kraft und einem Zaubersang ihrer Mannschaft rührt.

Inwieweit dies dem Ottagaldr der Runajasko verwandt ist, muß offen bleiben, da die berühmte Seidkona (Hexe) nicht willens ist, ihre Geheimnisse mit irgend jemandem sonst zu teilen - nicht einmal mit ihren Mitschwestern.



Ottagaldr - Das Zauberlied der Otta

Basis des Ottagaldr ist das enge Zusammenwirken der drei Zweige der Runajasko. Dabei finden sich Magus, Mannschaft und Boot im Ritual zu einer Einheit zusammen, die es dem Magus erlaubt, aus der Lebenskraft der Mannschaft zu schöpfen. Dabei dienen das eigens zu diesem Zweck gebaute Schiff, sowie rituelle Gesänge als Katalysator, die es erst möglich machen, daß Kraft auf diesem ungewöhnlichen Weg fließt. Durch die Wiederentdeckung dieses Zaubersanges wird augenscheinlich, wieso die Olporter Akademiegründer damals den Weg der Dreizügigkeit gingen und "gewöhnliche Handwerker" und Magier unter einem Dach zusammen brachten. Regeltechnisches zum Ottagaldr findet sich im Anhang.

Folgende Voraussetzungen müssen erfüllt sein:

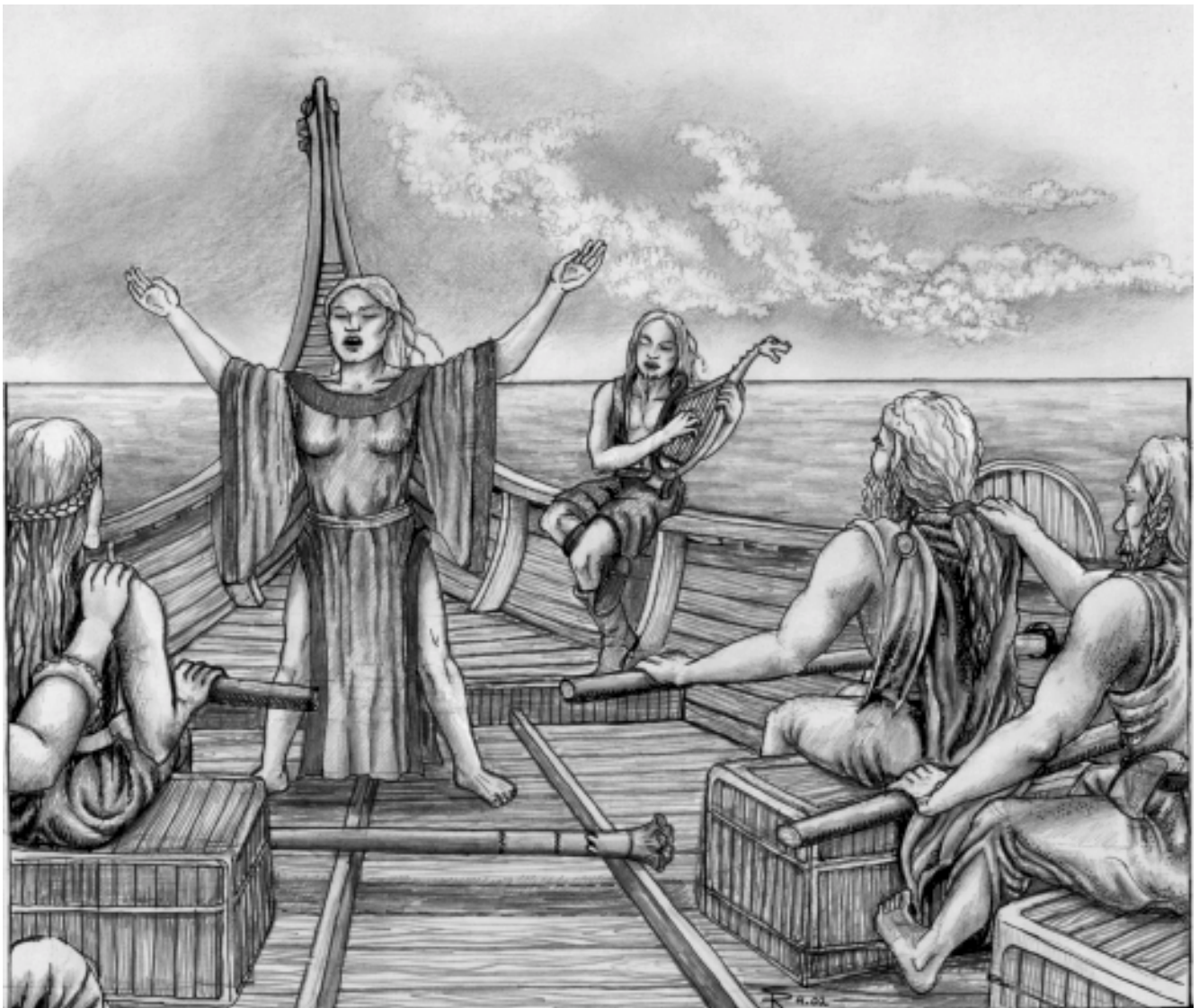
Magier:

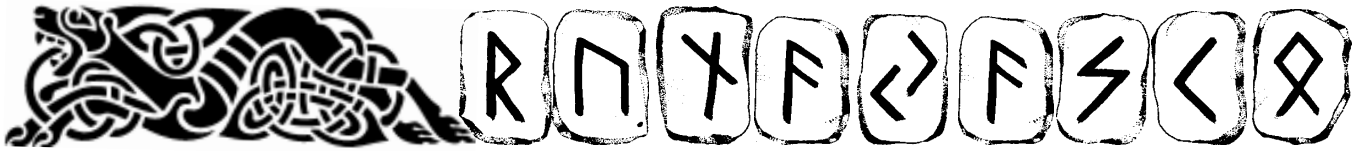
Kopf und Herz des Rituals ist ein Olporter Magier, der entsprechend geschult ist. Voraussetzung für die Ausbildung ist, daß der Magus mindestens ST 6 erreicht hat. Landeskinder

und loyale Olporter (also solche, die im Land verblieben sind oder im Dienste der Akademie auf Reisen sind, NICHT die typischen Abenteurer) werden bevorzugt unterrichtet. Die Geheimnisträger sind mittels eines Eides zu striktem Schweigen verpflichtet, die Weitergabe ist unter strenge Strafe gestellt. Der Zauber umfaßt eine Abwandlung des UNITATIO, die im Anhang beschrieben ist. Bei Gelingen kann der Magus von jedem Involvierten 2 W6 LE schöpfen, die sich 1:1 als ASP nutzen lassen. Die Unterweisung im Ottagaldr dauert 6 – 12 Wochen. Ein frisch ausgebildeter Magus beginnt mit einem TaW von 3. Beherrscht er die gewöhnliche Spielart des UNITATIO meisterlich (TaW min. 10), beträgt sein Startwert 6.

Schiff:

Der Otta kommt eine wichtige Bedeutung in diesem Ritual zu, das Schiff bildet quasi den „Resonanzkörper“ für die im Ritual heraufbeschworene gebündelte Macht. Ideal ist ein speziell für diesen Einsatz gebautes Schiff. Der





Kiel wird von Handwerkern der Runajasko (bevorzugt Magiedilettanten mit magischem Meisterhandwerk) mit speziellen, für jedes Schiff einzigartig Runenzeichen versehen. Es ist zwecklos, diese Zeichen zu kopieren, da für jedes Schiff eine eigene Anordnung gefunden werden muß, die die Handwerker aus „dem Lied des Holzes“ erspüren, eine Gabe, die allein Schiffbauern der Runajasko zur Verfügung steht. Allerdings besteht die Möglichkeit, daß es entsprechend talentierten thorwalschen Schiffszimmerleuten gelingen wird, diese Kunst im Laufe der Zeit nachzuempfinden. Als Notlösung kann ein Schiff auch nachträglich mit diesen Runen versehen werden, allerdings birgt dies Nachteile, von der von der Mannschaft geschöpften Lebenskraft werden je –2 abgezogen, auch ist das Ritual um 3 erschwert. Es braucht genau einen Monat (von Vollmond zu Vollmond), die Runen zu schnitzen.

Mannschaft:

Voraussetzung für das Ritual ist eine Mannschaft, die völlig aufeinander eingestimmt ist. Damit die Lebenskraft auf den Magier übertragen werden kann, muß sich die Mannschaft durch Gesänge und den Rudertakt in eine Art Trance versetzen. Es kommt zu einer geistigen Einheit der Mannschaft, die ihre Herzen für den Magus öffnen, so daß er aus diesem Quell der Kraft schöpfen kann. Das Ritual hat keine völlige Geistesabwesenheit zur Folge. Die Beteiligten sind in der Lage, Sinneseindrücke fast normal aufzunehmen (Sinnenschärfe – W3), Befehlen zu folgen, ihrer Ruderarbeit nachzugehen, sofern sie weiterhin Rudertakt und Gesang aufrecht erhalten.

Acht Mannschaftsmitglieder (ohne den Magier) müssen mindestens in das Ritual eingebunden sein. Es braucht 2 W6 + 2 Spielrunden und eine Probe auf IN/MU/KK, bis diese Trance erreicht ist.

Man bildet aus den entsprechenden Werten der beteiligten Mannschaftsmitglieder einen statistischen Mittelwert, um die Probe nur einmal auf diesen Wert abzulegen. Beim Scheitern der Probe kann nach 1W6+1 SR ein erneuter Versuch unternommen werden. Es ist in Notfällen auch möglich, den Ottagaldr mit nur sechs Mannschaftsmitgliedern zu initiieren, doch dann erschwert sich die Probe um 3 Punkte pro fehlendem Rojer.

Um die Mannschaft entsprechend zu schulen, braucht es drei Wochen und drei Tage.

Skalde:

Um den Sang zu führen, bedarf es eines ausgebildeten Skalden oder Swafnirgeweihten, der eine Singen-Probe absolviert. Der ev. Talentpunkteüberschuß gilt als Bonus für die Probe der Mannschaft. Ist kein Skalde oder Swafnirgeweihter an Bord, dauert das Ritual, um zur geistigen Einheit zu gelangen, 2 SR länger. Außerdem ist die Mannschaftsprobe um 3 erschwert.

Die rituellen Gesänge wurden von den Olporter Skalden der Runajasko entwickelt, anders aber als die anderen Kompo-

nenten lassen sich Gesänge nicht geheim halten und werden bald Allgemeingut in Thorwal sein.

Effekte:

- Reichweitenveränderung
- Höhere Wirkungskraft (bei Kampfzaubern aber auch bei magischem Nebel, Dunkelheit)
- Längere Wirkungsdauer (z.B. bei magischem Nebel)
- Die Möglichkeit, manche Zauber auch über eine größere Distanz zu wirken
- Elementare lassen sich schneller beschwören

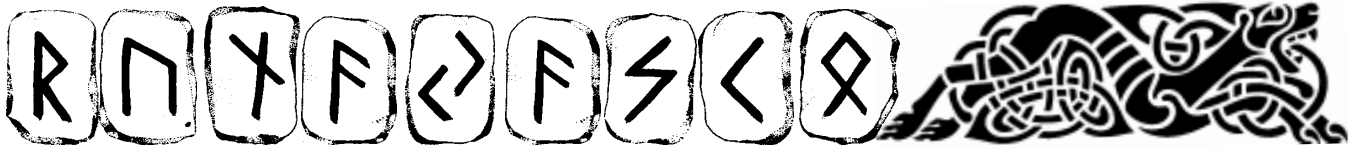
Andere Effekte, die weitgehendere Veränderungen an einem Zauber erfordern (z.B. die Beweglichkeit einer Nebelbank) lassen sich nur auf die übliche Weise (Zauberwerkstatt) erzielen.

Schwächen des Rituals:

- hohe Eingangsvoraussetzungen, die nur wenige Ottas erfüllen.
- Das Ritual ist eng an die bestehende Mannschaft gebunden. Sinkt die Zahl der Mannschaftsmitglieder, die sich an dem Zauber beteiligen können, unter sechs, ist es nicht möglich, das Ritual durchzuführen. Es empfiehlt sich deshalb, von vornherein mehr Mannschaftsmitglieder einzubinden, damit nicht ein unglücklicher Zufallstreffer die Ottagemeinschaft handlungsunfähig macht. Ist die Stärke der (eingebundenen) Mannschaft in einem Gefecht unter 50 % gesunken, muß das Einstimmungsritual vollständig neu durchgeführt werden.
- Der Magus kann bei Ausfällen nur noch aus der verbliebenen Zahl der Kämpen schöpfen. Ersatzleute von anderen Schiffen können höchstens beim Rudern und Segeln hilfreich sein, für den Ottagaldr fallen sie aus, auch wenn sie selbst aus einer entsprechend geschulten Mannschaft stammen. Man kann nicht beliebig neue Leute rekrutieren, um Ausfälle zu ersetzen. Um ein frisches Mannschaftsmitglied einzubinden, benötigt es min. 6 Tage Vorbereitung. Für jedes zusätzliche Mitglied steigt der erforderliche Zeitbedarf um jeweils weitere drei Tage.

Zudem gibt es Schwierigkeiten mit jenen stark abergläubischen Thorwalern, für die ein Magier an Bord undenkbar und unglückbringend ist, und die sich niemals darauf einlassen werden, ihr Schiff und ihre Mannschaft in solch ein Ritual einzubinden.

Trotz dieser hoch gesetzten Hürden stellt der Ottagaldr eine der schlagkräftigsten Waffen gegen technisch überlegene Gegner dar. Der Überraschungseffekt, gepaart mit der Unvorhersehbarkeit von Aktionen für den Feind - letzteres ein Effekt, der sich auch auf längere Sicht nicht abnutzen wird - verschaffen den Thorwaler womöglich den entscheidenden Vorteil, es auch mit überlegenen Gegnern aufnehmen zu können.



Anhang

SALABAND

UNITATIO GEISTESBUND - OLPORTER VARIANTE

Zauberdauer: a) 30 Sekunden b) 10 Minuten c) 2W6 + 2 SR

Probe: (IN/CH/KK)

Wirkungsweise:

a) Dieser Zauber vereinigt die Astralenergie der Beteiligten und vergrößert die Reichweite bzw. Wirkungsdauer der ausgesprochenen Formeln. Der Bund erwählt einen Ausführenden, der die Zauberprobe ablegt. Ihm steht die gesammelte Astralenergie aller zur Verfügung und die Reichweite vervielfacht sich entsprechend der am Bund Beteiligten.

b) Von den Firnelfen ist bekannt, daß diese den Unitatio auch dazu nutzen, Kinder und Jungvolk zu unterweisen. Dazu verschmelzen sich die Geister des Schülers und des Lehrers nicht anders als man es ansonsten vom Unitatio kennt. Der Spruch befähigt den Schüler, intuitiv mitzuverfolgen, wie sein Lehrer einen Spruch wirkt und aus diesen Eindrücken zu lernen. In Umkehr vermag der Lehrer Zauberversuche seines Schülers durch sein eigenes Wissen zu korrigieren und ihm so nicht nur den richtigen Weg zu weisen, sondern auch eine ansonsten verunglückte Formel zu einem guten Ende zu bringen – was insbesondere bei gefährlicheren Formeln nicht zu verachten ist.

Der Einfluß der Firnelfen auf die Olporter Akademie hat dazu geführt, daß diese Spielart hier wohlbekannt ist und auch menschliche Scholaren in der Lage sind, sich diesen Zauber anzueignen.

c) Der Zauber vereinigt nicht nur die Astralenergie der Beteiligten, sondern verleiht dem ausführenden Magus außerdem die Fähigkeit, seinen Geist mit dem von Nicht-Magisch-Begabten zu vereinen und über diese Brücke auf deren Lebenskraft zurückzugreifen und diese als Quell für den Ritualzauber zu nutzen.

Kosten: a) 1 ASP b) 2 ASP c) 3 ASP und 1 LE von jedem Beteiligten (zzgl. der LE, die dem Magus zur Verfügung gestellt wird)

Reichweite: a) und b) B c) 3 x 3 x 3 Schritt

Wirkungsdauer: bis der Bund gelöst wird

Meisterhinweis

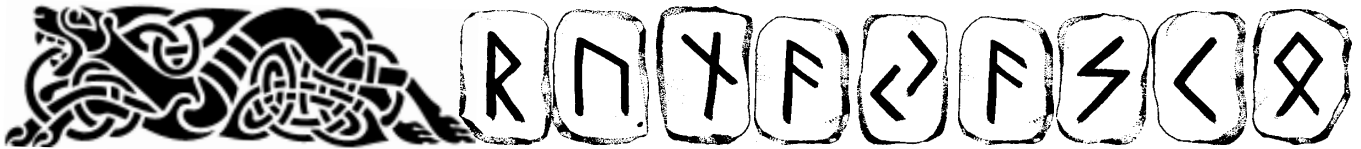
a) In den Olporter Chroniken wird davon berichtet, daß Meister dieser Variante des Unitatio dazu in der Lage sind, die zu wirkenden Zauber von unterschiedlichen Magiern des Bundes sprechen zu lassen, eine Fähigkeit, die man in diversen magischen Werken unterschiedlicher Bedeutung den Firnelfen zuschreibt.

b) Für etliche elfische Formeln aber auch solche satuarischer oder druidischer Herkunft bedeutet die Kenntnis dieser Technik eine enorme Erleichterung, wenn nicht gar den einzigen Weg, diese Formeln, die niemals schriftlich niedergeschrieben worden sind und deren Anwender auch nicht im üblichen gildenmagischen Weg befähigt (und Willens!) sind, ihr Wissen zu vermitteln. Außer in Olport findet man diese Art des UNITATIO auch auf anderen elfisch beeinflussten Akademien wie Norburg und vor allem Gerasim.

Man darf außerdem davon ausgehen, daß auch manche Schamanen, Druiden und Hexen ihr Wissen auf einem vergleichbaren Weg an ihre Zöglinge weitergeben. Doch gibt es dazu keine wissenschaftlichen Studien, die dies be- oder widerlegen. Insbesondere magische Zirkel, die sich der Beschwörung von Entitäten der siebten oder fünften Sphäre verschrieben haben, sind an dieser Spielart der Formel sehr interessiert, doch bedarf es eines gewissen Verständnisses des elfischen Empfindens, um diese Variante erlernen zu können, ein Verständnis, an dem es den meisten Gildenmagiern mangelt.

c) Für diese Variante benötigt der Magus einen eigenen TaW. Der Zauber setzt voraus, daß der Geist des Nicht-Magisch-Begabten für diese Vereinigung bereit ist. Die Thorwaler nutzen dafür einen rituellen Sang, der die Beteiligten in eine Art Trance versetzt. Die Teilnehmer an einem solchen Ritual müssen darin eigens geschult sein.

Ansonsten gilt, was bereits im Codex Cantiones zum UNITATIO GEISTESBUND nachzulesen ist.



OTTAGALDR DAS ZAUBERLIED DER OTTA

Zauberdauer: 2W6 +2 SR

Probe des Zaubernenden SALABAND c): (IN/CH/KK)

Probe d. Mannschaft: (MU/IN/KK)*

Singen-Probe des Skalden/Swafnirgeweihten: (KL/CH/IN)

Kosten: siehe SALABAND c)

Wirkungsdauer: So lange, wie die Trance aufrecht erhalten werden kann, längstens aber bis die zur Verfügung gestellten LE/ASP verbraucht sind.

Wirkungsweise: siehe SALABAND unter c)

Die beteiligten Mannschaftsmitglieder verlieren je 2 W6 LE - + 1 LE, um das Ritual in Gang zu setzen (ein Würfelwurf bestimmt das Opfer für die gesamte Mannschaft), die (mit Ausnahme des LE-Punktes, der nötig ist, um den Ottagaldr zu schmieden - dem Magus als ASP zur Verfügung stehen.

Das Ritual erlaubt es dem Magus, durch entsprechenden ASP-Einsatz nach Entscheid des Spielleiters die Wirkung, Wirkungsdauer, Zauberdauer, Reichweite etc. eines Spruches zu erhöhen. Manche Sprüche werden erst durch den Einsatz des Ottagaldr möglich – wie z.B. eine 7 x 7 Schritt lange Regenbogenbrücke (SOLIDIRID), die ein einzelner Magier kaum schaffen kann. Ein weiterer möglicher Effekt ist eine Verkürzung der Zauberdauer: So mag es gelingen, einen Elementar in der Hälfte der sonst üblichen Zeit zu rufen.

* Die Probe für die Mannschaft wird auf den statistischen Mittelwert aller Beteiligten erhoben, so daß nur ein Würfelwurf notwendig ist. Die Probe wird um den Talentprobenüberschuß des Skalden/Swafnirgeweihten **oder** des Magiers erleichtert.

Meisterhinweis:

Streng genommen handelt es sich um eine Spielart der Blutmagie, wenn auch um ein freiwilliges (!) Opfer. Nichtsdestotrotz bewertet die Graue Gilde dies nicht anders als schwarzmagische Blutmagie.

Die Runenmagie ist eindeutig NICHT elfischen Ursprungs, auch wenn das Ritual in mancher Beziehung dem Salasandra einer Elfensippe ähnelt. Das zeigt sich auch dadurch, daß einige firnelfische Lehrmeister und Absolventen der Schule die Natur des Rituals mit seiner blutmagischen Komponente mit Skepsis bis hin zu strikter Ablehnung betrachten.

Es wird konkurrierenden Magiern auf Jahrzehnte (wenn überhaupt) nicht gelingen, das Geheimnis um den Ottagaldr vollständig zu entschlüsseln, geschweige denn es nachzuahmen. Zu eng ist diese Magie an die Thorwaler und ihre Mentalität gebunden. Außerdem lassen sich die Gegebenheiten in der Runajasko – zwingende Voraussetzungen dafür, ein geeignetes Schiff und eine Mannschaft zu formen – kaum nachahmen. D.h. selbst wenn es gelingen sollte, die einzelnen Komponenten zu entschlüsseln, ist es doch fast unmöglich, diese zu einem funktionierenden Ganzen zu verbinden.

WETTERMEISTERSCHAFT

siehe CODEX CANTIONES.

Abwandlung: Anders als ein Druide muß ein Olporter Magier nicht zwingend auf Sumus Leib stehen, um diesen Zauber zu wirken. Wettermeisterschaft wird üblicherweise nur als Ritualzauber im Verbund mit anderen Magiern oder einer Ottajasko angewandt.