

Eine einführende Broschüre von Rainer Nagel

(mit Dank an Mike Sander, Günther Schollmayer und Alexandra Velten – Lageplan von Lars Böttcher)



– Runenschnitzer-Edition –



„Ich schnitze eine Rune in das Horn.
Ich röte den Zauber mit Blut.
Diese Worte wähle ich für Deine Ohren ...“
(aus *Egils Saga*, Kapitel 44)

Dieser Text dient dazu, Spielern die Möglichkeit zu geben, bereits vor Erscheinen des Quellenbandes *Cabinett der Curiositäten und Mirakel*, der die Magie und das Übernatürliche bei ABENTEUER 1880 ausführlich beschreibt, einen Abenteurer zu spielen, der des Wirkens von Zaubern mächtig ist. Er ist insbesondere für jene gedacht, die die Runenmagie von Gullveig Jørgensdóttir in *Das große Rennen der Söhne Asgards* vertiefen möchten, ist aber auch allgemein einsetzbar.

Dazu geben wir eine Kurzfassung der Grundregeln für Magie und machen durch eines der Grimoires aus dem Regelwerk Spielern sechs sofort einsetzbare Zauber zugänglich. Die teilweise recht ausführlichen Beispiele, die im fertigen Band enthalten sein werden, lassen wir aus Platzgründen weg. Den Abschluss bilden eine leicht gekürzte Form des Eintrags zu **Trollen** sowie ein kurzes **Abenteurer** zum direkten Einsatz im Spiel.

Magie für Einsteiger

„Thor fuhr heim nach Thrundwang, und der Stein steckte noch in seinem Kopf. Er ging zu der Seherin, die Groa hieß, die Frau Aurwandills des Tapferen. Sie sang ihre Zauberlieder über Thor, damit sich der Stein löse.“
(aus dem *Skáldskaparmál*, der „Sprache der Dichtkunst“, von Snori Sturluson)

Grundlegend sind zuerst einmal zwei neue Fertigkeiten: *Zaubern* ermöglicht die Anwendung von Magie, während *Zauberspüren* das intuitive Verständnis der dahinterliegenden Prinzipien erlaubt.

Zaubern (geistig – nach Plausibilitäts-Indikation) »+2« ab Plausibilitäts-Indikation [xx1x]
Plausibilitäts-Indikation [xx1x] – **mT61** (schwer); Erfolgswert +4 – ungelernte Unterstützung: **1 AP**
Plausibilitäts-Indikation [xx2x] – **mT61** (normal); Erfolgswert +4 – ungelernte Unterstützung: **2 AP**
Plausibilitäts-Indikation [xx3x] – **mT61** (leicht); Erfolgswert +8 – ungelernte Unterstützung: **3 AP**
Plausibilitäts-Indikation [xx4x] – **mT61** (leicht); Erfolgswert +8 – ungelernte Unterstützung: **4 AP**

Der Abenteurer ist mit den grundlegenden Theorien und Methoden des Zauberns vertraut und kennt die Titel der Standard-Grimoires, die er zumindest zum Teil auch gelesen hat. Er beherrscht mit dem Erlernen dieser

Fertigkeit keinen einzigen Zauber, kann aber Grimoires lesen, die Magie in ihnen richtig wecken und Formeln aus ihnen anwenden. *Zaubern* kann nur von einem **Lehrer** gelernt werden, nicht aus einem Grimoire. Ist die Fertigkeit einmal gelernt, kann sie jedoch auch durch Grimoires gesteigert werden. Dazu benötigt der Lernende Zugang zu einer Bibliothek, die mindestens ebenso viele verschiedene Grimoires enthält, wie die Höhe seines **aktuellen** Erfolgswertes für *Zaubern* beträgt. Der Zauberer muss alle diese Grimoires auch lesen können, d.h. die Sprachen gelernt haben, in denen sie geschrieben wurden. Das Steigern allein durch Grimoires dauert **2 Wochen** (s. Lernen durch Erfahrung, *Buch der Regeln*, S. 116). „Spontanes“ Lernen durch einen Praxispunkt (s. *Buch der Regeln*, S. 116) ist allerdings auch ohne Zugang zu Grimoires möglich!

Auch Abenteurer, die *Zaubern* nicht gelernt haben, können Grimoires benutzen und die in ihnen verzeichneten Zauber anwenden (vorausgesetzt sie können die Sprache lesen, in der das betreffende Grimoire geschrieben ist). Sie haben dafür den **ungelernten** Erfolgswert »+2«, nicht steigerbar, und müssen die doppelte Anzahl an AP zur Ausführung des jeweiligen Zaubers aufbringen. Die fett gedruckten AP-Angaben am Ende einer jeden Zeile beziehen sich darauf, wie viele AP ungelernete Zauberer maximal zu einem **Zaubervorgang** beisteuern können (s.u.).

Zauberspüren (geistig – schwer)

Plausibilitäts-Indikation [xx1x] – **In61**, *Zaubern*+4; Erfolgswert+4 – *Arkanologie* darf nicht erlernt sein

Während *Okkultismus* grundlegende Vertrautheit mit der Welt des Übernatürlichen und der entsprechenden Literatur abdeckt, befasst sich *Zauberspüren* mit dem instinktiven Erfassen angewandter Magie, also die Ausführung und Wirkung tatsächlicher Zauber und Rituale. Insofern ist das Aneignen dieser Fertigkeit nur in Welten mit einer Plausibilitäts-Indikation von mindestens [xx1x] möglich. *Zauberspüren* ist das „intuitive“ Gegenstück zu *Arkanologie* (s. *Mein erster Magie – Ägyptische Edition*).

Der Abenteurer weiß über Zauber und Rituale sowie ihre Anwendung ebenso Bescheid wie über magische Artefakte. Er kennt sich mit Magietheorie aus. Hierzu ist die Kenntnis des *Zauberns* von essenzieller Wichtigkeit – ohne diese wird man nie über die „Allgemeinplätze“ von *Okkultismus* hinauskommen.

Mit einem EW:Zauberspüren kann unter anderem entschieden werden, ob ein Zauberer aus sichtbaren Hinweisen Informationen über einen Zauber erfühlen kann. Insbesondere erschließt sich ihm bei der Beobachtung eines magischen Rituals oder Zaubervorgangs von mindestens **60 Sekunden** Länge die Möglichkeit, zu bestimmen, um welches Ritual oder welchen Zauber es sich handelt. Er spürt auch, welchem Paradigma und welcher Kategorie der Zauber zuzuordnen ist. Ist die Prägung eines Zaubers (s. S. 4) an ein bestimmtes Medium gebunden (zum Beispiel ein Stück Mumienbinde bei *Totenzwang*), kann er auf dieser Grundlage auch einen geprägten Zauber identifizieren. Der Zauberer ist sich im Erfolgsfall zudem über mögliche Gegenmaßnahmen im Klaren (s. die jeweilige Zauberbeschreibung). Zudem weiß der Zauberer mit einem gelungenen Erfolgswurf, welche Zauber sich in einem Grimoire befinden bzw. in welchem Grimoire er einen bestimmten Zauber zu suchen hat – man hört ja so einiges (und manche Zauberspürer behaupten, sie könnten Grimoires gleichsam „erfühlen“).

Das tiefere Verständnis der Magie, das sich aus einer zauberspürerischen Ausbildung ergibt, schlägt sich letztlich in einem **persönlichen Bonus** von (Erfolgswert von *Zauberspüren*/4 – abgerundet) auf alle eigenen **EW:Zaubern** und **WW:Magie** nieder.

Der Zaubervorgang

Zauberei ist aufwändig und kann nur mit einem komplizierten und zeitraubenden Vorgang gewirkt und schließlich ausgelöst werden. Ein kompletter Zauber besteht häufig aus zwei Teilen: dem vorbereitenden **Zaubervorgang**, mit dem die Magie heraufbesworen wird, und der **Auslösephase** des Zaubers, in der durch Konzentration, ein paar Worte und/oder Gesten die heraufbesworene Magie zur Wirkung gebracht wird. Manche Zauber wirken auch direkt nach Ende des Zaubervorgangs.

Der vorbereitende Zaubervorgang kann in den meisten Fällen auch von mehreren Personen durchgeführt werden, von denen nur der eigentlich Zaubernde die Fertigkeit *Zaubern* gelernt haben muss; die Gesamtzahl aller an einem Zaubervorgang Beteiligten nennen wir **Teilnehmer**. Allerdings können Figuren, die *Zaubern* nicht gelernt

haben, nicht mehr als die in der Beschreibung der Fertigkeit *Zaubern* angegebene Zahl an AP beisteuern. Teilnehmer, die *Zaubern* gelernt haben, können nicht nur alle ihre AP beisteuern, sondern geben auch je AP einen Zuschlag von +1 auf den Erfolgswurf für *Zaubern* (bis maximal +4). Der Abschluss eines Zaubervorgangs wirkt immer wie ein Angriff mit **Grauen+5 (1W6)** auf alle Teilnehmer, da es sich um ein widernatürliches Ereignis handelt.

Zaubern ist ein anstrengender und grundsätzlich sehr unsicherer Vorgang. Man hat beim Zaubern nie die Ruhe, dass man eine automatische 10 oder 20 (s. *Buch der Regeln*, S. 64) einsetzen kann.

Zuerst einmal benötigt man ein **Grimoire**, in dem die Formel für den Zauber steht. Diese Formel besteht aus einer genauen Beschreibung des notwendigen Vorgangs, der benötigten Utensilien sowie der zu sprechenden Worte und auszuführenden Gesten. Diese Formel lässt sich zwar grundsätzlich auswendig lernen, aber das Grimoire selbst enthält einen Teil der Magie, der Zauberer muss es also während jeder Ausführung zur Hand haben. Dies bedeutet, dass man einen Zauber nicht lernen kann, so dass man ihn immer im Kopf hat und nach Belieben anwenden kann – ohne ein Grimoire geht gar nichts!

Das Wirken eines jeden Zaubers **ermüdet** die Teilnehmer, so dass sie am Ende des Zaubervorgangs **Ausdauerpunkte** verlieren, egal ob das Auslösen des Zaubers gelingt oder nicht. Die genauen **Ausdauerkosten** sind in der Beschreibung des Zaubers aufgeführt. Gelingt der **EW:Zaubern** und haben die Teilnehmer ausreichend AP, wirkt die Magie. Sie wirkt nicht, wenn der Erfolgswurf misslingt oder die Teilnehmer beim Auslösen nicht mehr genügend Ausdauerpunkte besitzen.

Der Zaubervorgang muss ohne Unterbrechung zu Ende geführt werden, sonst misslingt er schon im Ansatz, kostet die Teilnehmer aber trotzdem die benötigte Ausdauer. Der Magier kann dabei eine belanglose Konversation führen oder sich mit **B1** bewegen. Ein Angriff, eine schwierige Frage oder auch einfaches Anrempeeln brechen seine Konzentration aber vorzeitig. Wird ein unterstützender Teilnehmer dergestalt gestört, verfällt nur sein Beitrag zum Zaubervorgang, der ansonsten weiterläuft.

Wird ein Zauber gegen andere Wesen eingesetzt, haben diese die Möglichkeit, dem Effekt mit einem **Widerstandswurf** zu widerstehen. Diesen bezeichnen wir allgemein als **WW:Magie**. Nur wenn der Widerstandswurf misslingt, entfaltet die Magie ihre volle Wirkung. Wir unterscheiden in der Anwendung zwischen drei separaten **Wirkbereichen**: Will der Magier den Geist seines Opfers beeinflussen, gilt dies als **psychische Magie**, gegen die man sich mit Willenskraft und einem **WW:Wk/10** wehrt. Zauber, die auf den Körper des Opfers wirken, gelten als **physische Magie**, gegen die man sich mit Konstitution und einem **WW:Ko/10** verteidigt. Wirkt ein Zauber letztlich auf die Umgebung des Opfers ein, sprechen wir von **physikalischer Magie**, die den Einsatz von Gewandtheit und einen **WW:Gw/10** verlangt. Der jeweils mögliche Widerstandswurf kann der Beschreibung des Zaubers entnommen werden. Bei einem solchen Widerstandswurf muss **immer** ein Wert von **20** erreicht werden, ungeachtet des ursprünglichen EW:Zaubern! Manchmal benutzen wir den Ausdruck „williges Ziel“ oder „williger Teilnehmer“. Er bedeutet, dass jemand sich freiwillig verzaubern lässt, also auf einen ggf. möglichen WW verzichtet.

Für jeden Zauber benötigt der Magier außer dem Grimoire noch andere **Utensilien**, d.h. Gegenstände und/oder Verbrauchsmaterialien, um den Zauber durchzuführen und die Magie heraufzubeschwören. Die verwendeten Verbrauchsmaterialien werden in jedem Fall verbraucht, egal ob der Zauber gelingt oder nicht. Welche Utensilien benötigt werden, wird jeweils bei der Beschreibung des Zaubers erwähnt.

Einige Zauber wirken auf den **Zauberer** selbst, andere hingegen nur, wenn der Auslösende das zu verzaubernde Wesen oder den zu verzaubernden Gegenstand berührt. Will ein Opfer der **Berührung** entgehen, muss dem Auslösenden ein **EW+4:Waffenloser Kampf** gelingen, ohne dass eine Abwehr möglich ist, denn es geht nicht um einen festen Hieb, sondern nur um einen leichten Kontakt. Andere Zauber wirken auf **Sichtweite**, d.h. der Auslösende muss sein Opfer während der gesamten Auslösephase sehen können. Zu guter Letzt gibt es noch die **Ansteckungs-Zauber**, die auf bis zu (**mT des Zauberers/20**) km Entfernung wirken. Sie basieren auf der magischen Verbindung zwischen einem Menschen und einem Teil seines Körpers (wie Haare oder Fingernägel) bzw. einem Gegenstand, den er längere Zeit getragen hat. Das **Gesetz der Ansteckung** besagt: Tut man dem Gegenstand oder Körperteil etwas an, geschieht dies auch dem zugehörigen Menschen. Ist bei einem Ansteckungs-Zauber von einem „Gegenstand des Opfers“ die Rede, handelt es sich dabei um einen Gegenstand, der mit dem Opfer in magischer Verbindung steht, also tagtäglich über einen Zeitraum von mindestens einem Monat direkt am Körper getragen wurde (qualifiziert sind z.B. die Handschuhe eines Gentlemans oder die Perlenkette einer Dame).

Die durch den Zaubervorgang gewirkte Magie wird entweder direkt im Anschluss an den Vorgang ausgelöst oder **geprägt**, d.h. bis zur Auslösung an eine Person bzw. einen Gegenstand gebunden. Ein Zauber kann entweder in einen Gegenstand, der während des Zaubervorgangs entsprechend vorbereitet wird, oder in eine anwesende Person geprägt werden.

Eine zu prägende Person muss freiwillig am Zaubervorgang teilnehmen. Sie muss nicht selbst *Zaubern* erlernt haben (dafür gibt es den Magier); sie darf allerdings nicht über den **Mangel Magietaub** (s. S. 58 von *Doctor Nagelius' Wohlfeile Handreichungen*) verfügen. Eine Person kann mit bis zu **(mT der Person/20)** Zaubern geprägt werden und muss sich für jeden Zauber einen eigenen Auslöser merken; sie kann zusätzlich noch geprägte Gegenstände mit sich führen. Ein bestimmter Zauber kann zur gleichen Zeit nur einmal in eine Person geprägt werden. **Nur** die Person, in der der Zauber geprägt wurde, kann ihn auch auslösen; der ursprünglich tätige Magier kann dies bei von ihm geprägten Personen **nicht**.

Es kann maximal **1 Zauber** in einen Gegenstand geprägt werden. Es gibt zwei Arten der Prägung in Gegenstände: solche, die den Gegenstand auf eine bestimmte Person festlegen, und solche, die jeder Person, die weiß, wie der Zauber ausgelöst wird, die Anwendung ermöglichen. Die persönliche „Bindung“ eines geprägten Gegenstands ist einfacher durchzuführen; auf sie beziehen sich die im Datenblock angegebenen Ermüdungskosten. Die Person, an die ein Gegenstand gebunden werden soll, muss freiwillig am Zaubervorgang teilnehmen oder durch ein Bildnis bzw. mindestens 10 Gramm Körpersubstanz (Haare, Fingernägel, Blut usw.) gleichsam „vertreten“ werden. Ein geprägter Gegenstand ohne persönliche Bindung kann ggf. vom Zaubernen allein hergestellt werden, erfordert aber das **Anderthalbfache** der angegebenen Ermüdungskosten. Der Magier muss sich zu Beginn des Zaubervorgangs festlegen, welche der beiden Arten der Prägung er wählt.

Manche Zauber erfordern es, dass der **Auslösende** sich eine Zeitlang (länger als **1 Sekunde**) konzentriert. Er kann dabei eine belanglose Konversation führen oder sich mit **B1** bewegen. Ein Angriff, eine schwierige Frage oder auch einfaches Anrempeeln brechen seine Konzentration aber vorzeitig. In diesem Fall kann der Auslösende die Auslösephase nicht richtig zu Ende führen. Die magische Energie entlädt sich ohne weitere Auswirkungen, die Prägung erlischt. Ein-Sekunden-Zauber können auf diese Art nicht bei der Auslösung gestört werden.

Bei geprägten Zaubern mit Reichweite **Berührung** muss die Berührung mit dem geprägten Gegenstand erfolgen bzw. die geprägte Person muss das Ziel des Zaubers berühren. Eine Prägung gleich welcher Art hält immer bis zur Auslösung des Zaubers an; man kann einen Zauber nicht einfach „entprägen“ oder „vergessen“.

Vom Runenschneiden

Die sechs hier vorgestellten Neo-Paganistischen **Runenzauber** bemühen sich, das germanische Ritual des Runenschneidens möglichst authentisch nachzugestalten. Deshalb gelten für sie einige zusätzliche Anmerkungen. Eine Rune wird in ein dem Zauber passendes Material **geschnitten, geschnitzt oder graviert**. Danach wird die Rune mit Blut beträufelt. Und letztlich deklamiert der Runenschneider einen eigens für diese Gelegenheit erdachten Vers im Skaldischen Stabreim (zwei Halbzeilen zu je vier Silben pro Zeile, jede zweite Silbe ist betont und alliteriert mit den anderen betonten Silben). Wer *Musizieren (Stimme)* erlernt hat, erhält **+2** auf den anstehenden Zaubervorgang, weil er im rhythmischen Umgang mit seiner Stimme geübt ist. Soll mehr als ein verzauberter Gegenstand hergestellt werden, muss der Zauber jedes Mal neu durchgeführt werden (mit einem anderen Vers). Bei jeder Beschreibung eines Runenzaubers geben wir hinter dem Namen in Klammern die nordische Rune aus der **älteren Futhark** an, dem ältesten und komplexesten Runensystem, die zu schneiden oder gravieren ist.

Zaubern und Erfahrung

Durch das Wirken von Zaubern sammeln Abenteurer wie üblich auch **Erfahrungspunkte**. Dabei ist ausschlaggebend, was **während des Zaubervorgangs** geschieht. Pro investiertem Ausdauerpunkt erhält eine Spielerfigur **2 EP** im Erfolgsfall bzw. **1 EP**, wenn der Zaubervorgang misslingt. Das Auslösen eines Zaubers an sich trägt keine weiteren EP ein; allerdings können diese aus der Anwendung anderer Regelmechanismen resultieren, die sich aus dem Auslösen des Zaubers ergeben, zum Beispiel aus einem sich anschließenden Kampf

oder dem Einsatz von Fertigkeiten. Bei besonders innovativ oder unterhaltsam eingesetzten Zaubern darf die Spielleiterin zudem gern zusätzliche Erfahrungspunkte für gute Ideen vergeben.

Kritische Erfolge und Fehler beim Zaubern

Wird beim **EW:Zaubern** eine 20 gewürfelt, hat der Zauberer einen **kritischen Erfolg** erzielt. Dadurch kostet der Zauber alle Teilnehmer entweder nur die Hälfte der Ausdauer (aufgerundet) oder wirkt nur wie ein Angriff mit **Grauen+5 (1W6-3)**. Der Zauberer wählt bei jedem kritischen Erfolg eine der beiden Möglichkeiten aus. Ein kritischer Erfolg beim Zaubern ändert nichts daran, dass ein Opfer, dessen Widerstandswurf gelingt, nicht oder nur in geringem Maße unter dem Zauber zu leiden hat. Unterläuft dem Zauberer beim EW:Zaubern ein **kritischer Fehler** (ein Wurf von 1 beim EW:Zaubern), werden die Folgen mit einem W%-Wurf bestimmt und aus der Tabelle abgelesen.



Kritische Fehler beim Zaubern

- 01–20:** Es kommt zu einer magischen Entladung, die zwar wirkungslos verpufft, aber den Teilnehmern einen Schock versetzt, so dass sie sich für **1W6 Runden** nicht bewegen können.
- 21–40:** Der Zauber schlägt fehl, aber die Teilnehmer müssen sich besonders anstrengen, um die magischen Energien wirkungslos verpuffen zu lassen. Sie verlieren dadurch **doppelt so viele AP** wie üblich. Verfügen sie nicht mehr über so viele AP, tritt stattdessen **61–70** ein.
- 41–60:** Der Zauber misslingt, aber die bereits freigesetzte magische Energie schwächt Körper und Geist der Teilnehmer. Sie verlieren **1W6 AP** und ihre Resistenz sinkt für **1W6 Stunden** um **6**.
- 61–70:** Der Zauber misslingt, aber die bereits freigesetzte magische Energie trifft den Zauberer selbst. Er kann für **1W6 Tage** nicht mehr zaubern oder unterstützen.
- 71–80:** Der Zauber wirkt versehentlich auf die zu prägende Person, statt geprägt zu werden. Ist dies nicht möglich, so tritt das Ergebnis unter **61–70** ein.
- 81–90:** Der Zauber misslingt. Durch die freigesetzte magische Energie werden alle Verbrauchsmaterialien in einem Umkreis von **10 m** unbrauchbar, auch die für den misslungenen Zauber nicht benötigten.
- 91 –97:** Die Entladung der magischen Energien versetzt den Teilnehmern einen schweren Schock. Sie verlieren dadurch **1W6 LP und AP**, und der Zauber wirkt wie ein Angriff mit **Grauen+10 (2W6)**.
- 98:** Die volle Wirkung des Zaubers trifft die Teilnehmer selbst, wenn ihnen kein Widerstandswurf gelingt. Zauber, die nicht auf Menschen wirken, haben keine Auswirkungen.
- 99:** Der Zauber schlägt auf den Magier zurück und wirkt sich **permanent** auf diesen aus, sofern ihm kein Widerstandswurf gelingt. Misslingt der WW, wird aus dem Magier ein **Thaumamutatum** (ein permanent von der Magie verwandeltes Wesen).
- 100:** Der Zauber bricht die Barriere zwischen den Dimensionen und ruft entweder ein Wesen aus einer anderen Existenzebene herbei (*Thaumafaktur*) oder erschafft gar aus sich selbst heraus ein neues Wesen (*Thaumagenese*). Was genau dieses Wesen ist und was seine Ziele sind, liegt im Ermessen der Spielleiterin.

Zauberduelle

Treffen die Wirkungen zwei Zauber direkt aufeinander, kommt es zu einem **Zauberduell**. Dies geschieht in der Regel, wenn ein gerade wirkender (**passiver**) Zauber durch einen Gegen- oder Bannzauber (**aktiver** Zauber) aufgehoben werden soll. Der aktive Zauber greift mit einem Erfolgswert von **+10** an, der passive Zauber verteidigt sich mit einem Widerstandswurf. Dieser hat einen Erfolgswert von **+6**, wenn der passive Zauber auf einen Gegenstand wirkt; wirkt der zu bannende Zauber auf eine Person, verteidigt er sich mit einem WW auf Grundlage seines **Wirkbereiches**, wobei die entsprechende Eigenschaft der verzauberten Person herangezogen wird. Dies gilt selbst dann, wenn diese von der Wirkung des Zaubers befreit werden möchte – es widerspricht ja der ursprünglichen Intention des Zauberers, dass die Magie gebrochen wird. Je nach Art und Paradigma der beteiligten Zauber können weitere Zuschläge oder Abzüge zum Tragen kommen; dies ist in den einzelnen Zauberbeschreibungen geregelt. Grundsätzlich gilt aber: Da das Christliche Paradigma in den „kultivierten“ Nationen Europas immer noch sehr stark ist und zu den Säulen des Kolonialismus zählt, erhalten passive Zauber dieses Paradigmas **immer +2** auf ihren Widerstandswurf! Erzielt der aktive Zauber im Zauberduell mindestens einen **leichten Vorteil**, ist der passive Zauber gebrochen und endet umgehend. Sind am Zauberduell geprägte Gegenstände beteiligt, löst sich der aktive Gegenstand unmittelbar nach dem Ende des Zauberduells auf (ungeachtet des Erfolgs), der passive Gegenstand indes nur, wenn er das Zauberduell verliert.

Mein erstes Grimoire: *Ältere Edda*

„Das scheint mir gut in Runen umschrieben zu sein.“

(aus dem *Skáldskaparmál*, der „Sprache der Dichtkunst“, von Snori Sturluson)

Grundlegend für jede Art der Magieanwendung ist ein Grimoire, in dem die Zauber enthalten sind, die der Magier anwenden kann. Hier geben wir die *Ältere Edda* als Beispiel. Die Angaben im **Datenblock** bedeuten:

Autor:	Wer hat das Buch geschrieben (oder soll es geschrieben haben)?
Entstehung:	In welchem Jahr ist die Erstfassung entstanden?
Sprache:	In welcher Sprache ist der Originaltext verfasst?
Aussehen:	Wie sieht das Buch aus?
Inhalt:	Welche Texte sind enthalten?
Ort:	Wo kann man das Grimoire finden?
Paradigma:	Welchem Paradigma der Magietheorie kann das Buch zugeordnet werden?
Zauber:	Welche Zauber kann man aus dem Buch wirken?
Fertigkeiten:	Welche Fertigkeiten kann man aus dem Buch lernen oder steigern?

Der Begriff des **Paradigmas** wird weiter unten erläutert. Die aufgeführten **Fertigkeiten** kann man lernen oder steigern, als stünde ein **Lehrmeister** zur Verfügung (s. *Buch der Regeln*, S. 115 und 116).

Ältere Edda. Eine re-interpretierte und in ihrem arkanen Gehalt wiederhergestellte Ausgabe

Autor:	Wergim Ólafsson
Entstehung:	1879
Sprache:	Isländisch (mit Ausnahme des Titels)
Aussehen:	großformatiges, gedrucktes Buch in Ledereinband
Inhalt:	Der Autor definiert die nordgermanische Magie vor dem Hintergrund des Romantischen Paradigmas neu und erschafft dabei zugleich eines der Standardwerke des Neo-Paganistischen Paradigmas. Ausführliche Anmerkungen beschreiben die nordische Götterwelt, das Runenwerfen und -schnitzen und stellen sechs in einen modernen Kontext gebrachte Zauberrunen vor.
Ort:	Das Buch befindet sich bereits im Besitz der Spielerfigur.
Paradigma:	Neo-Paganistisch
Zauber:	<i>Berserkerrune, Gesichtsrunen, Klingensrunen, Reiserunen, Stärkerunen, Wahrheitsrunen</i>
Fertigkeiten:	<i>Geschichte, Handwerk (Schnitzen), Landeskunde</i>

Die Zauber und ihre Daten

„Egil ritzte Runen und legte sie unter das Polster des Lagers, auf dem das Mädchen ruhte. Ihr deuchte da, als ob sie aus dem Schlafe erwache, und sie sagte, sie sei gesund, wenn auch noch schwach. (Kiemer ist der Walknochen, auf dem die Runen geritzt waren. Der verliebte Bauernsohn hatte die falschen Runen geritzt.)“
(aus *Egils Saga*, Kapitel 73)

Bei der Beschreibung jedes Zaubers folgt auf den **Namen** ein **Zauberdatenblock**:

Ermüdung:	Wie viele Ausdauerpunkte benötigt man zum Wirken des Zaubers?
Wirkbereich:	Welcher Widerstandswurf ist gegen den Zauber gestattet?
Dauer:	Wie lange dauert der Zaubervorgang (und muss er zu einem bestimmten Zeitpunkt stattfinden)?
Utensilien:	Welche zusätzlichen Materialien werden benötigt?
Auslösephase:	Wie lange nimmt das Auslösen des Zaubers in Anspruch?
Auslöser:	Durch welche Handlung wird der geprägte Zauber ausgelöst?
Prägung:	In wen oder was kann der Zauber geprägt werden?
Reichweite:	Auf welche Entfernung kann der Zauber wirksam werden?
Magieart:	Ist der Zauber energietheoretischen oder geistertheoretischen Ursprungs?
Paradigma:	Welchem Paradigma der Magietheorie ist der Zauber zuzuordnen?
Kategorie:	Welcher alten Klassifizierungskategorie gehört der Zauber an?

Die für den Zauber notwendigen **Utensilien** können sehr verschiedener Art sein, lassen sich aber grundsätzlich in zwei Gruppen unterscheiden: die Verbrauchsmaterialien, durch ein „(v)“ hinter der Bezeichnung gekennzeichnet, die direkt beim Zaubern verbraucht werden und für jedes Durchführen des Zaubervorgangs neu besorgt werden müssen; und die immer wieder verwendbaren Materialien oder Gegenstände. Manche Utensilien werden erst bei der Auslösung des Zaubers verbraucht; dies ist dann in der Beschreibung des Zaubers vermerkt, aber nicht unter *Utensilien*. Das Vorbereiten der Utensilien ist Bestandteil des Zaubervorgangs. Bei Ansteckungs-Zaubern gehören Körpersubstanz bzw. ein mit dem Opfer verbundener Gegenstand immer zu den Verbrauchsmaterialien, weil die Verbindung zum Opfer zwar für die Wirkung des Zaubers auf die Entfernung sorgt, aber durch das (eventuell vergebliche) Durchführen des Vorgangs diese Verbindung verloren geht.

Auslöser für einen Zauber sind entweder die Konzentration auf das Opfer („Konzentration“), eine laut und deutlich gesprochene Äußerung („Wort“) oder eine auszuführende Geste („Geste“). Ist der Auslöser „Geste“, muss er sich konzentrieren und beide Hände frei benutzen können. Ist der Auslöser „Wort“, muss er sich konzentrieren und ungehindert sprechen können. Ist der Auslöser „Konzentration“, reicht es, wenn der Auslösende sich konzentrieren kann (bei lauten Geräuschen oder anderen Störungen in der Nähe des Auslösenden könnte z.B. ein **PW:Wk** fällig werden). Manche Zauber erfordern sowohl „Geste“ als auch „Wort“. Natürlich kann man einen durch Konzentration ausgelösten Zauber auch durch Worte und Gesten dramatischer gestalten (oder einen Gestenzauber durch Worte bzw. einen Wortzauber durch Gesten), wenn dies gewünscht wird; für die Entfaltung seiner Wirkung ist aber nur notwendig, was unter *Auslöser* aufgeführt ist.

Unter **Prägung** und **Reichweite** findet man die entsprechenden Angaben, wobei ein „-“ bei Prägung bedeutet, dass der Zauber nicht geprägt werden kann, sondern direkt im Anschluss an den Zaubervorgang ausgelöst wird. Ein „ansteckend“ bei Reichweite bedeutet eine Reichweite von bis zu (mT des Zauberers/20) km, ein „∞“ bezeichnet eine unbegrenzte Reichweite.

Magieart beschreibt, ob der Zauber die magischen Kräfte der Welt nutzt (nennen wir sie Äther, Quintessenz oder Achu), die der Zaubende manipulieren kann – dann ist er **energietheoretisch**. Oder er benutzt die Kräfte anderer Wesen (hauptsächlich Geister und Dämonen) – dann ist er **geistertheoretisch**. Ein **Paradigma** ist eine bestimmte Art, Magie zu sehen und anzuwenden, die mit einer Epoche, einer Religion oder einer Geisteshaltung zusammenhängt. **Kategorie** letztlich bezieht sich auf die aus der Antike ererbte Einteilung von Zaubern nach dem, was sie bewirken sollen. In der Welt des ausgehenden neunzehnten Jahrhunderts ist der Kategorienbegriff überholt, aber er hilft Spielern, sich eine schnellere Vorstellung von einem Zauber zu machen, als dies über das Paradigma möglich ist. Wir benutzen all diese Begriffe oft als Sammelbegriffe im regeltechnischen Sinne, wenn ein Zauber Auswirkungen auf eine ganze Gruppe von Zaubern hat.

Paradigmata der Magieanwendung: eine kurze Zusammenfassung

Urtümlich	nicht kodifizierte Magie seit der Entstehung der Menschheit, auch für spätere unklassifizierte Zauber benutzt
Vorderasiatisch	beginnend etwa 3000 v.Chr., mit den ersten Kodifizierungen der mesopotamischen Zivilisationen sowie, um 2700 v.Chr., der Begräbnisrituale des Alten Reiches und endend mit den griechischen Pharaonendynastien ab 332 v.Chr.
Jüdisch	hebräisch-wortmagische Tradition der Israeliten ab dem 6. Jahrhundert v.Chr. auf Grundlage der Tora, der fünf Bücher Mose, heute noch aktiv
Griechisch-Römisch	beginnend mit den griechischen Pharaonendynastien in Ägypten, kodifiziert in der Zeit des Hellenismus im 4. Jahrhundert v.Chr. und endend mit der Christianisierung Roms ab 313 n.Chr.
Druidisch	seit der zeitlich nicht näher bestimmbar keltischen Vorzeit, parallel zum Griechisch-Römischen Paradigma entstanden und durch Julius Caesars <i>De bello Gallico</i> in das Licht der Öffentlichkeit gerückt, endend mit der europäischen Christianisierung ab dem 6. Jahrhundert nach Christus, als Neodruidismus ab 1781 wiederbelebt
Germanisch	aus Sicht des Christentums eng mit dem Druidischen Paradigma verwandt, aber mit eigenständiger, geteilter Götterwelt und ausgeprägter Runenmagie, in vorchristlicher Zeit insbesondere in Nord- und Mitteleuropa verbreitet
Christlich	europäisch dominierend seit dem 6. Jahrhundert n.Chr., ab etwa 1700 durch die Aufklärung aus seiner beherrschenden Rolle gedrängt
Islamisch	kodifiziert ab 632 mit den ersten Niederschriften des Koran, inkorporiert vorislamische Elemente aus dem heutigen arabischen Raum, bis in die Gegenwart ungebrochen aktuell
Neo-Griechisch	die Wiederbelebung des Griechisch-Römischen Paradigmas auf rationaler Grundlage im 15. und 16. Jahrhundert, also in der Renaissance
Barock	die Mischung zwischen Lebensgier und Todesangst von etwa 1575 bis 1770, charakterisiert durch Betonung der Sinnesfreuden, aber auch der Regelmäßigkeit, die sich besonders stark auf die Magie ausgewirkt hat
Romantisch	Gegenbewegung zum Rationalismus und später der Industrialisierung ab dem Ende des 18. Jahrhunderts, enthält auch Einflüsse des Schauerromans
Neo-Paganistisch	Wiederbelebung alter germanischer Traditionen (insbesondere der Wikinger) ab etwa 1850 vor dem Hintergrund der Romantik
Industriell	aktuelle Neuorientierung des Magieparadigmas nach den Umwälzungen durch die Industrialisierung, ab etwa 1850

Die Zauber

‡ **Bezszerkerrung** (Purisaz – „Riese“)

Ermüdung:	18 AP
Wirkbereich:	-
Dauer:	30 Minuten
Utensilien:	hölzernes Amulett mit einem Riesen darauf, Schnitzmesser
Auslösephase:	1 Sekunde
Auslöser:	Konzentration
Prägung:	Gegenstand (Amulett)
Reichweite:	-
Magieart:	geistertheoretisch
Paradigma:	Neo-Paganistisch
Kategorie:	Bezauberung

Sobald der Träger des Amuletts diesen Gegenstand berührt und sich auf die Auslösung des Zaubers konzentriert, fühlt er sich übermannt von den Geschichten über die Helden der nordischen Sagas und sieht sich selbst als einer von ihnen, dessen Aufgabe es ist, seine Gegner unbedingt zu besiegen, um Ruhm und Ehre für Walhalla zu gewinnen. Der Verzauberte fällt in einen Kampfrausch und wird zum **Berserker**. Dabei zerdrückt er unbewusst das Amulett, das dadurch unbrauchbar wird.

Der Verzauberte drängt sich im Kampf sofort in die vorderste Reihe und zieht sich nicht freiwillig zurück, solange noch ein Gegner vor ihm steht. Im Nahkampf sowie im Handgemenge erhält er einen Zuschlag von **+2** auf sowohl den **Angriffs-** als auch den **Schadensbonus**, und er kämpft auch mit **0 AP** ohne Einschränkungen weiter. Er bricht erst zusammen, wenn seine **LP auf 3** oder weniger sinken.

Fliehen Gegner, muss dem Berserker ein **PW:Sb** gelingen, damit er ihnen nicht planlos nachläuft, auch wenn er keine Aussicht hat, sie einzuholen, oder er eindeutig in eine Falle gelockt werden soll. Selbst wenn alle Gegner besiegt sind, ist der Kampfesrausch des Verzauberten noch nicht erloschen. Es muss ihm ein **PW:Sb** gelingen, damit er sich nicht auf seine Gefährten stürzt und diese solange bekämpft, bis sie ihn kampfunfähig gemacht haben. Er kann sich **einmal pro Runde** an diesem PW versuchen; Beschwichtigungsversuche seiner Kameraden geben **-10** auf diesen Wurf, solange sie ihn dabei nicht angreifen.

Am Ende des Berserkeranges verliert der Abenteurer immer **alle AP**, über die er noch verfügt. Gleichzeitig steigt pro Anfall von Berserkerwut sein **Ruch um 1** – derlei ist schon **sehr** unzivilisiert.

⤴ **Gesichtsrunz** (*Wunjō – „Wonne“*)

Ermüdung:	12 AP
Wirkbereich:	-
Dauer:	30 Minuten
Utensilien:	Wurzelstück einer mindestens 50 Jahre alten Esche, Schnitzmesser
Auslösephase:	1 Runde
Auslöser:	Konzentration
Prägung:	Wurzelstück
Reichweite:	Sichtweite
Magieart:	energietheoretisch
Paradigma:	Neo-Paganistisch
Kategorie:	Information

Nach der Auslösung entfaltet das Wurzelstück seine magische Wirkung für **6 Stunden**. Kaut der Zauberer in dieser Zeit auf der Wurzel (wobei er jede Art von Handlung ausüben kann, für die er nicht sprechen oder anderweitig den Mund benutzen muss), verfügt er über *Hellsehen*+6. Er muss nicht ununterbrochen auf der Wurzel kauen, aber er kann die Fertigkeit nur anwenden, wenn er kaut. Die 6 Stunden zählen ab der Auslösung, egal ob der Zauberer auf der Wurzel kaut oder nicht. Nach Ablauf der 6 Stunden wird die Wurzel unbrauchbar.

↑ **Klingzrunz** (*Teiwaz – „Kriegsgott Tyr“*)

Ermüdung:	30 AP
Wirkbereich:	-
Dauer:	30 Minuten
Utensilien:	Klingenwaffe, eigenes Blut, Gravierwerkzeug
Auslösephase:	1 Runde
Auslöser:	Konzentration
Prägung:	Waffe
Reichweite:	Berührung
Magieart:	energietheoretisch
Paradigma:	Neo-Paganistisch
Kategorie:	Veränderung

Diese Rune wird in das Klingenmetall eines Schwertes oder einer Axt graviert. Ist sie erst einmal aufgebracht, kann sie immer wieder benutzt werden. Während er den Vers spricht, schneidet sich der Zauberer in einen Finger und rötet die Klinge mit seinem Blut (dieser Ausdauerverlust ist in den Ermüdungskosten bereits berücksichtigt).

Bei Auslösung des Zaubers wird die Waffe für **2 Minuten magisch*(+0/+1)** – d.h. sie hat einen Angriffsbonus von +0 und einen Schadensbonus von +1. Man kann damit Kreaturen verwunden, die von normalen Waffen nicht berührt werden können. Dies gilt jedoch nur, wenn der Runenschneider die Waffe selbst führt; bei anderen Benutzern wirkt der Zauber nicht!

Die Rune ist theoretisch unbeschränkt haltbar. Allerdings besteht pro Einsatz in einem Kampf die Möglichkeit, dass sie ihre Wirkung verliert. Nach jedem Kampf, in dem mit der Waffe mindestens ein Treffer erzielt wurde, wird ein **Prüfwurf gegen den magischen Zuschlag x2** fällig (also gegen **02**); dabei ist es unerheblich, ob der Einsatz gegen einen magischen oder nicht-magischen Gegner erfolgte. **Gelingt** dieser Wurf, verblasst die Rune. Sie kann aber neu graviert werden.

ᚱ Reiszrunz (Raidō – „Ritt, Wagen“)

Ermüdung:	8 AP
Wirkbereich:	-
Dauer:	30 Minuten
Utensilien:	Knochen vom Bein eines Rentieres, Schnitzmesser
Auslösephase:	1 Runde
Auslöser:	Konzentration
Prägung:	beim Zaubervorgang benutzter Gegenstand
Reichweite:	-
Magieart:	energietheoretisch
Paradigma:	Neo-Paganistisch
Kategorie:	Schutz

Die Rune wird in den Knochen geschnitzt; sie verleiht Glück auf Reisen. Der Träger des Knochens erhält +1 auf alle **Widerstandswürfe** und -5 auf alle **Prüfwürfe** gegen die Folgen natürlicher Unbillen und Gefahren, mit denen er während der gesamten Reise konfrontiert wird (Steinlawinen, Sumpflöcher, Insekten, Raubtiere, Unfälle, Entbehrungen, verseuchtes Trinkwasser usw.). Die Rune wirkt sich auch auf das **Transportmittel** des Reisenden aus (egal ob Reittier, Kutsche, Automobil, Schiff oder gar Flugzeug), nicht aber auf seine Begleiter.

Zur Aktivierung der Rune muss sich der Auslöser zu Beginn der Reise 10 Sekunden lang konzentrieren und dabei mental das Ziel seiner Reise formulieren. Dieses Ziel muss ein konkreter Ort sein, den er direkt erreichen möchte und auch kann; „bis ich da bin, wo ich hin will“ ist zu vage, und „ich möchte zum Mond reisen“ (und bin deshalb dauerhaft auf Reisen geschützt) postuliert ein unerreichbares Reiseziel. Der Zielort muss dem Reisenden bekannt sein, entweder aus eigener Erfahrung, Berichten Anderer oder aus der einschlägigen Literatur. Ist der Reisende am Ziel angelangt, endet der Zauber, und der Knochen zerfällt zu Staub.

ᚱ Stärkrunz (Ūruz – „Ur, Auerochse“)

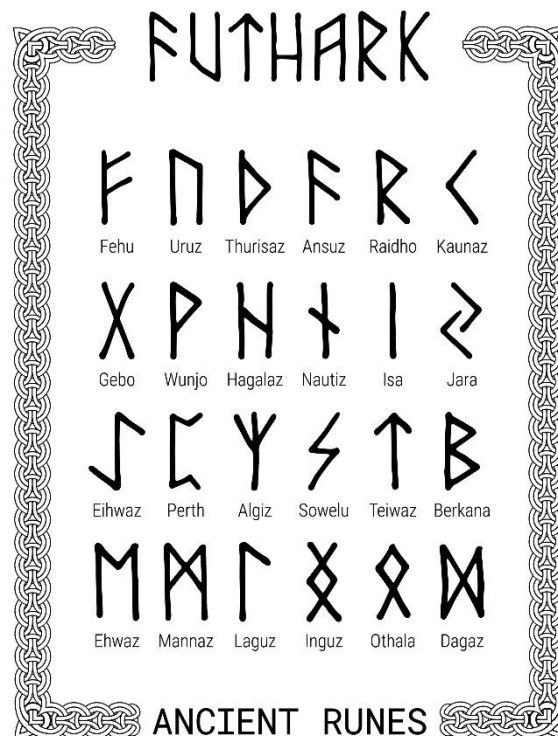
Ermüdung:	4 AP
Wirkbereich:	-
Dauer:	30 Minuten
Utensilien:	Scheibe vom Horn eines Ochsen, Schnitzmesser
Auslösephase:	1 Runde
Auslöser:	Konzentration
Prägung:	beim Zaubern benutzter Gegenstand
Reichweite:	-
Magieart:	energietheoretisch
Paradigma:	Neo-Paganistisch
Kategorie:	Veränderung

Der Zauberer schneidet die Rune in eine kreisförmige Scheibe, die von dem Horn eines Ochsen abgesägt worden ist. Der Träger der Scheibe erhält für eine in sich geschlossene Handlung (einen Kampf, einen Kraftakt, einen sportlichen Wettstreit, das Heben eines schweren Gegenstandes usw.) die Kraft eines wilden Bullens: Seine Stärke steigt um **30 Punkte**, mit den entsprechenden Auswirkungen auf Raufen, Kraftakte, Schaden usw. Steigt sie durch den Runenzauber über **100**, erhöht sich der Schadensbonus bei Stärke **101–120** noch einmal um **+1**, darüber sogar um **+2**. Der Auslöser muss die Kraft der Rune vor Beginn der Handlung aktivieren; an deren Ende zerfällt die Scheibe zu Staub, und es gilt wieder der normale Stärkewert.

⚡ **Wahrheitsrunz** (Öþala – „Stammgut, Grundstück“)

Ermüdung:	4 AP
Wirkbereich:	psychisch (WW:Wk/10)
Dauer:	30 Minuten
Utensilien:	Goldring, Gravierwerkzeug
Auslösephase:	10 Sekunden
Auslöser:	Konzentration
Prägung:	beim Zaubern benutzter Goldring
Reichweite:	-
Magieart:	energietheoretisch
Paradigma:	Neo-Paganistisch
Kategorie:	Information

Die Rune wird in einen Goldring graviert, der immer wieder benutzt werden kann. Der Zauberer muss sein Ziel mit dem Ring berühren, was ggf. wie ein Berührungsangriff gehandhabt wird. Danach kann er es **1 Minute** lang befragen, und das Opfer muss wahrheitsgemäß antworten. Bei der Berührung steht einem Ziel, das der Wirkung des Zaubers widerstehen möchte, ein WW zu, den die Spielleiterin **verdeckt** durchführt – der Zauberer kann sich also nicht sicher sein, ob er wirklich die Wahrheit hört. Der Ring kann nur ein einziges Mal bei der gleichen Person angewandt werden; soll diese erneut befragt werden, muss erst ein zweiter Ring graviert werden (mit einem geänderten Vers). Es ist, der Natur des Neo-Paganistischen Paradigmas und der Inhalte der ihm zugrunde liegenden Sagen geschuldet, **nicht** möglich, zur Befragung der gleichen Person mehrere Ringe im Voraus zu verzaubern.



Ein Kreaturenbeispiel: Trolle

*„Thor war nicht anwesend, da er in die östlichen Lande gereist war, um Trolle zu erschlagen.“
(aus dem Skáldskaparmál)*

Trolle sind Gestalten der nordischen Mythen und Folklore, die im frühen Mittelalter häufig beschrieben werden, dann aber mit der einsetzenden Christianisierung Skandinaviens immer seltener werden. Zum einen setzen die Christen sie mit Dämonen aus der Hölle gleich, die zu vernichten sind; und zum anderen sind Zauberkundige insbesondere an jenen Trollarten interessiert, deren Wunden von selbst wieder verheilen, weshalb eine unbekannte Zahl dieser Wesen auf magischen Seziertischen verendet.

Wer oder was als „Troll“ gilt, wird nie wirklich klar – sieht man davon ab, dass für den Nordmann (und auch die Nordfrau) im Prinzip alles ein Troll ist, das größer ist als ein Mensch und kleiner als ein Riese. Davon abgesehen, wimmelt es in der skandinavischen Literatur von synonym gebrauchten Begriffen für derlei Wesen. Trollschilderungen gibt es auch aus Norddeutschland und im Norden Großbritanniens sowie auf Inseln wie den Orkneys und den Shetlands, aber von weiter südlich kam noch keine diesbezügliche Kunde.

„Das Wort ‚Troll‘ geht wohl zurück auf ein altnordisches Substantiv tröll oder troll, das wohl es etwas wie Dämon, Teufel, Werwolf oder Riese bedeutet; das mittelhochdeutsche Troll – wohl ein Lehnwort aus dem Altnordischen – hat ebenfalls die Bedeutung ‚Teufel‘. All dies geht zurück auf eine proto-germanische Form trullan ‚verzaubern, in einen Troll verwandeln‘, aus der dann nicht zuletzt über altnordisch trylla das deutsche Verb ‚trollen‘ (umhergehen, rollen) und seine englische Entsprechung ‚to troll‘ entstehen.

Was ist nun genau ein Troll? Man wird nicht schlau aus der Literatur. Der Wörter sind viele, die Beschreibungen sind selten präzise. Nehmen wir den altenglischen Grendel. Ist er ein Troll? Ein Oger? Ein Riese? Wir wissen es nicht. Wir wissen, dass er ein Monster ist, das als schrecklich und grausam beschrieben wird. Aber wie Grendel wirklich aussieht, bleibt unklar.

Mit ein wenig Kenntnis der altnordischen Originale könnte man sich vielleicht zu folgender Typologie durchringen: Es gibt die Herren der Natur, die gemeinhin als jötunn bezeichnet werden, als die klassischen Riesen; als troll ginge ein mythischer Magier durch, oftmals weiblichen Geschlechtes; dann hätten wir das feindliche Monster im Sinne eines Grendel (þurs); und letztlich, als die vermutlich jüngste Ergänzung dieses Kanons, höfische Helden, die risi (vermutlich wäre dieser Ausdruck dann Heroen wie Beowulf vorbehalten).“

(Doctor Nagelius nach einem Vortrag vor einem ausgewählten Publikum der Königlichen Preussischen Akademie der Künste in der Fragesitzung, 1907)

Anmerkung: Die Typologie, die wir hier dem Doctor Nagelius in den Mund legen, wird erst im 20. Jahrhundert von Lotte Motz (1922–1997) entwickelt.

Wir versuchen hier, einen gangbaren Kompromiss zwischen der eher praktischen Definition der Skandinavien und der begrifflichen Vielfalt der Mythen und Legenden zu bilden. Wir treffen somit zuerst eine Unterteilung in **Trolle** (solche dieser Wesen, deren Verwundungen von selbst wieder heilen) und „Trolloiden“, die zwar groß und stark sind, aber nicht über Heilkräfte verfügen (also zum Beispiel Grendel im altenglischen Versepos *Beowulf*); diese bezeichnen wir als **Oger**. Bei den „wahren“ Trollen unterscheiden wir zwischen solchen, die bei Sonnenlicht versteinern (Steintrolle), und solchen, die dies nicht tun (Hügeltrolle); dauerhaft töten kann man einen echten Troll nur, indem man ihn verbrennt. Bei den Ogern unterscheiden wir zwischen solchen, die ausschließlich auf Land leben (wie Grendel), und solchen, die auch unter Wasser leben können (wie die ebenfalls in *Beowulf* beschriebene Mutter Grendels). Weitere Unterscheidungen benötigen wir eigentlich nicht.

In dieser kurzen Broschüre beschreiben wir aus Platzgründen nur die Trolle; die Oger sind im *Cabinet der Curiositäten und Mirakel* zu finden.

Trollheilung

Ein echter Troll kann einmal pro Runde diese zauberähnliche Fähigkeit einsetzen, um **1W6 LP & AP** zu heilen, die er im Kampf oder auf andere Art verloren hat. Ausgenommen ist Schaden, der durch Waffen aus **kalttem Eisen** oder durch **Feuer** (das doppelten Schaden anrichtet) entsteht; solche Verletzungen können nur auf natürliche Art heilen. Als Feuerschaden zählt auch der Schaden durch Blitze (vermutlich, da Thor in den alten Sagen und Legenden häufig gegen Trolle kämpft).

Seit Generationen versuchen Magier, die Heilfähigkeit der Trolle in einen Zauber umzusetzen. Bislang sind alle daran gescheitert. Die Mehrheit der magischen Gemeinschaft schiebt dies mittlerweile darauf, dass Menschen eben keine Trolle sind. Eine kleine Minderheit ist der Ansicht, man müsse sich nur lange genug in einen Troll verwandeln, dann ginge das schon. Solange der Zauber *Gestaltwandlung* allerdings die Übernahme zauberähnlicher Fähigkeiten nicht hergibt, sind hier keine Fortschritte zu erwarten.

Erschwerend kommt hinzu, dass die Trolle überhaupt nicht wissen, was sie tun, wenn sie sich selbst heilen. In magischen Kreisen ist in diesem Zusammenhang der Ausspruch eines Trolls namens **Grottir** (der zu den gebildeteren Exemplaren seiner Spezies gezählt wird) geläufig, der in seinem Vernehmungsprotokoll aus dem Jahr 1382 vermerkt ist: *„Keine Ahnung! Wir machen das halt, wenn's wehtut! Wie jetzt!“* Von Grottir stammt auch ein nicht minder bekanntes Zitat aus einem so genannten „Feuertest“: *„Ich bin doch nicht blöd! Wenn ich könnte, hätt ich's längst gemacht!“*

Grundsätzlich gilt, dass Trolle gleich welcher Art im späten neunzehnten Jahrhundert sehr selten geworden sind – es gibt aber immer noch gelegentliche Berichte aus entlegenen Teilen Nordeuropas, in denen von Trollen oder Ogern berichtet wird. Die Dämonisierung durch die katholische Kirche sowie die menschliche Gier nach dem Geheimnis der Regenerationsfähigkeit der echten Trolle hat allerdings dazu geführt, dass diese einst mächtigen Wesen nahezu ausgerottet bzw. in immer weiter entlegene Gegenden zurückgedrängt worden sind.

Trolle verständigen sich untereinander in ihrer eigenen Sprache, die Menschen wegen ihres andersartigen Stimmapparates nur unvollkommen lernen können. Manche Trolle, die gelegentlichen Kontakt zu Menschen haben (insbesondere Hügeltrolle) verfügen über bruchstückhafte Kenntnisse einer Menschensprache, allerdings selten mit einem höheren Wert als +7 (insofern ist der oben zitierte Grottir fast schon ein trollisches Sprachgenie).

Echte Trolle sehen vage menschenähnlich aus, fallen jedoch durch ihre vergleichsweise überlangen, mit Klauen bewehrten Arme sowie durch eine fliehende Stirn und hauerartige Zähne auf. Ihr Blut ist nahezu schwarz. Sie sind Allesfresser.

Plausibilitäts-Indikation [x22x] – Paradigma: Germanisch

Hügeltrolle

Der Hügel troll ist die häufiger auftretende der beiden Hauptformen des „echten“ Trolls; er ist zugleich das Sinnbild dessen, was man so unter „Troll“ versteht; sie sind zugleich aber auch die dümmsten Trolle. In freier Wildbahn trifft man meist nur männliche Vertreter dieser Spezies; die Frauen leben in ihren eigenen Höhlen und werden argwöhnisch aus der Ferne behütet (benötigt man Spieldaten für sie, kann man die der Männer benutzen; der Unterschied ist für die meisten Menschen ohnehin nur schwer erkennbar). Hügeltrolle sind sehr territoriale Wesen, die ihr Revier mit ihrem Leben verteidigen – auch gegen Artgenossen. Generell treffen sich Hügeltrolle nur, wenn sie in Paarungsstimmung sind, was einmal im Jahr vorkommt: in der Mittsommernacht.

Hügeltrolle werden zwischen zwei und drei Meter groß und wiegen aufgrund ihres massigen Körpers zwischen 150 und 200 Kilogramm; ihr Schuppenpanzer ist hart und gewährt den Rüstungsschutz einer Metallrüstung, ohne dass damit eine körperliche Behinderung einhergeht. Der mit Ausnahme langer, strähniger Haare auf dem Kopf unbehaarte Körper eines Hügel trolls kommt in diversen Braunschattierungen daher, von heller Lehmfarbe bis zu Schwarzbraun. Hügeltrolle werden zwischen 200 und 300 Jahre alt (in der Theorie zumindest), wobei die gern zitierte Formel *„pro Zentimeter ein Jahr“* eher dem Volksglauben zuzurechnen ist.

Männliche Hügeltrolle versuchen sich gelegentlich am Erwerb eines kleinen Einkommens, indem sie sich an einem Pass oder unter einer Brücke einnisten und von Reisenden Zoll verlangen. Warum sie das tun und was sie mit den auf diese Weise erworbenen Reichtümern wie Geld anfangen, ist unbekannt; Schmuck und Juwelen gehen an die Trollfrauen während der Paarungszeit, damit sie eben genau diesen Troll erwählen. Es geht das Gerücht, dass in manchen Gegenden solche „Brückentrolle“ von den örtlichen Herrschern gern gesehen werden, wenn sie durch ihre Aktivitäten unliebsame Besucher abhalten; vermutlich streichen dann solche Herrscher den monetären Teil des Zolls ein und versorgen „ihren“ Troll im Gegenzug mit Nahrung. Wer aber als Reisender den Zoll nicht zahlen kann oder möchte, stillt zumindest den Hunger des Trolls, was dieser auch ganz in Ordnung findet. Hügeltrolle verwenden in der Regel keine Waffen, sondern verlassen sich auf ihre starken Hände.

Der in der Mittsommernacht gezeugte Trollnachwuchs wird sechs Monate später in der Art eines **Wechselbalges** gegen ein Menschenkind ausgetauscht, das die Trollfrau aus der Wiege stiehlt und dann vermutlich auffrisst. Den untergeschobenen Trollkindern geben die Mütter mittels einer speziellen Abart von *Maske des anderen Gesichts* bis etwa dem **dritten Lebensjahr** die Erscheinung des gestohlenen Kindes; das Gewicht eines Trollkindes entspricht bis dahin in etwa dem eines menschlichen Kindes. Nach Abschluss des dritten Lebensjahres macht das vertauschte Trollkind in einer Vollmondnacht eine Metamorphose durch, an deren Ende es dann über Gestalt, Körpergewicht und Fähigkeiten eines jungen Trolls verfügt (wobei das mit der *Trollheilung* noch nicht so richtig funktioniert). Es ist ab diesem Moment reif, in der Wildnis zu überleben; nach Möglichkeit nimmt es seine Zieheltern als erstes Mahl mit auf den Weg. Im Laufe der nächsten drei Jahre erreicht es, so es überlebt, seine volle Trollstärke (und damit die Spielwerte eines Erwachsenen).

Erwachsener Hügeltroll

LP 4W6+2, AP 6W6+18 – RK 4 – Gw 60, St 110, In 20 – B 24

Klaue+9 (1W6+4), im Handgemenge zusätzlich Biss+9 (1W6+2); Raufen+9 (1W6+2) – Abwehr+14, Ausweichen+12

Besonderes: *Athletik*+6; feuerempfindlich; empfindlich gegen kaltes Eisen (keine *Trollheilung* möglich)

»**Zaubern**+20:« *Maske des anderen Gesichts* (nur Trollfrauen auf neugeborene Trollkin- der), *Trollheilung*

Trollkind

LP 2W6+1, AP 3W6+9 – RK 2 – Gw 70, St 90, In 20 – B 24

Klaue+6 (1W6+2), im Handgemenge zusätzlich Biss+6 (1W6); Raufen+8 (1W6) – Abwehr+12, Ausweichen+12

Besonderes: feuerempfindlich; empfindlich gegen kaltes Eisen (keine *Trollheilung* möglich)

»**Zaubern**+10:« *Trollheilung*

Steintrolle

Der Steintroll, manchmal auch Felstroll genannt, ist stärker und intelligenter als der Hügeltroll. Steintrolle erreichen ähnliche Größen wie Hügeltrolle, wiegen aber aufgrund ihrer noch härteren Haut zwischen 200 und 250 Kilogramm. Sie kommen in kleinen Gruppen von zwei bis fünf Exemplaren vor; sie verlassen die Hügel und Berge nicht. Steintrolle sehen häufig so aus wie die Felsen, in denen sie sich bewegen, und keiner gleicht dem anderen; auch ihre Haut ist steinhart und führt zu einem hohen Rüstungsschutz, der nicht behindert. Steintrolle haben von den Menschen gelernt, dass Waffen durchaus ihre Vorteile haben, sofern sie robust und nicht zu kompliziert sind (sie verstehen das Konzept der Vergrößerung der Reichweite). Sie sind in der Regel

vollkommen unbehaart; ihre Körperfarbe gleicht den Farbschattierungen der Gesteine, in deren Mitte sie leben. Steintrolle teilen mit ihrer Umgebung zudem das Alter; sie können Hunderte, vielleicht gar Tausende von Jahren alt werden, sofern sie aufpassen, sich nicht umbringen lassen und nicht der Sonne aussetzen. Den meisten gelingt dies nicht allzu lange.

Insbesondere Steintrolle werden häufig mit topografischen Landschaftselementen wie Steinen oder gar Hügel verwechselt – oder handelt es sich um Trolle, die zu Steinen und Hügel geworden sind? Gerade die bizarre Vulkanlandschaft Islands ist besonders bei Nebel dazu angetan, Felsformationen als Ungeheuer und Trollvolk erscheinen zu lassen. Nicht selten sind besonders markante Landschaftsbestandteile nach Trollen benannt (z.B. die Felsbastion Skessuhorn am Berg Skarðsheiði in Westisland).

Steintrolle sind nicht so territorial wie Hügeltrolle und durchaus zu koordinierten Aktionen fähig. Gern unternehmen sie in kleinen Gruppen durchaus gut geplante nächtliche Raubzüge gegen die Menschen. Bei Tageslicht findet man sie nie im Freien, denn das Licht der Sonne versteinert sie – permanent. Insofern nimmt es wenig Wunder, dass die Population der Steintrolle auch ohne das Einwirken des Menschen tendenziell eher im Rückgang begriffen wäre.

Auch die Frauen der Steintrolle werden in den heimischen Höhlen bewacht und verlassen diese nicht; im Zweifelsfall teilen auch sie sich die Spieldaten mit den Männern. Eine Ausnahme bilden die zaubermächtigen **Trollhexen**, die, sofern ihnen ein für Trolle nutzbares **Grimoire** vorliegt – meist ein altes Steintrollfamilienerbstück, das gern zum Ziel menschlicher Räuber wird –, entsprechende Zauber wirken können. Steintrollhexen sind etwas kleiner und körperlich weniger entwickelt als andere Steintrolle, was aber nicht so viel heißen muss. Trollhexen werden deutlich älter als andere Trolle, da sie intelligenter und vorsichtiger sind.

Steintroll

LP 4W6+2, AP 8W6+24 – RK 5 – Gw 65, St 120, In 50 – B 24

Waffe+11 (2W6+2, vorzugsweise grobe Steinkeulen) oder Klaue+11 (1W6+4), im Handgemenge zusätzlich Biss+11 (1W6+2); Raufen+10 (1W6+3) – Abwehr+15, Ausweichen+13

Besonderes: *Athletik+6, Dunkelsicht+12, Tarnen+12* (in felsiger Umgebung); feuerempfindlich; empfindlich gegen kaltes Eisen (keine *Trollheilung* möglich); erstarrt zu Stein, wenn Sonnenlicht auf ihn fällt

»**Zaubern+20:**« *Trollheilung*

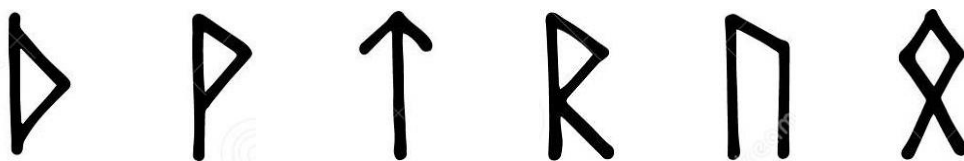
Steintrollhexe

LP 3W6+2, AP 8W6+24 – RK 5 – Gw 80, St 100, In 70 – B 24

Klaue+9 (1W6+3), im Handgemenge zusätzlich Biss+9 (1W6); Raufen+10 (1W6+2) – Abwehr+15, Ausweichen+15

Besonderes: *Dunkelsicht+14, Tarnen+12* (in felsiger Umgebung), *Zauberspüren+12, Zaubern+16*; feuerempfindlich; empfindlich gegen kaltes Eisen (keine *Trollheilung* möglich); erstarrt zu Stein, wenn Sonnenlicht auf sie fällt

»**Zaubern+20:**« *Trollheilung*



Abenteuervorschlag: Troll!

„Troll nennen sie mich, geliebte Gefolgsfrau der Seherin.“
(aus dem *Skálskaparmal*)

Dieses kurze, in sich abgeschlossene Abenteuer ist so angelegt, dass es sich einfach in *Das große Rennen der Söhne Asgards* einbauen lässt, wenn man dieses um eine übernatürliche Komponente ergänzen möchte. Es kann in jeder der Etappen angesiedelt werden, in denen auf die Legende von Vestfjarða Grímur verwiesen wird, also entweder Etappe 1 (in der Umgebung von Reykholt), Etappe 2 (in der Umgebung des Vatsndalur) oder Etappe 5 (rund um den Grimsvötn). Man kann es aber im Prinzip in jede Reise in den skandinavischen Ländern einbauen. Wichtig ist eine unheimliche, felsige Landschaft, wie sie eben in Island an vielen Stellen gegeben ist.

Eine der beteiligten Figuren sollte über *Hellsehen*, *Zauberspüren* oder *Zaubern* verfügen, zumindest aber über ein magisches Talent von mindestens **81**; es wäre nützlich, wenn dies eine Nichtspielerfigur wäre, damit die geplante Entführung im Erfolgsfall keinen Abenteurer aus dem Spiel nimmt. Diese Person nennen wir im Folgenden **Zielperson**. Während des Rennens könnte man dies zum Beispiel dadurch erreichen, dass die Gruppe mit einem anderen Rennteam zusammen übernachtet. Mindestens eine Figur sollte Isländisch beherrschen, wovon aber auszugehen ist, wenn *Troll!* als Teil von *Das große Rennen der Söhne Asgards* gespielt wird. Eine der Spielerfiguren sollte *Zaubern* gelernt haben und im Besitz des auf S. 6 beschriebenen Grimoires sein. Aufgrund der Anwesenheit von Trollen muss die **Plausibilitäts-Indikation** bei mindestens [x22x] liegen. Wenn des Zauberns mächtige Spielerfiguren vor Abenteuerbeginn Zauber **einprägen** oder **Runen schneiden** wollen, sollte die Spielleiterin dies zulassen.

Das Abenteuer beginnt in der Nacht, die die Gruppe in der Wildnis verbringt. Gegen 1 Uhr morgens versucht der Steintroll **Grakt**, in das Lager der Abenteurer einzudringen und die Zielperson zu entführen. Er geht dabei nur bedingt subtil vor, aber doch für einen Troll erstaunlich intelligent – was daran liegt, dass seine Gefährtin, die wesentlich intelligentere Trollhexe Ysga, mit ihm durch den Zauber *Sinnesteilung* verbunden ist.

Grakt versucht also, sich in der Nacht im Lager einzuschleichen – wobei „schleichen“ und „Troll“ sicherlich ein Widerspruch sind. Aufgrund seiner *Dunkelsicht* ist er allerdings selbst Menschen mit *Nachtsicht* überlegen. Er weiß zwar, wie die Person aussieht, nach der er sucht, aber er hat keine Ahnung, wie sie heißt oder wo sie sich befindet. Er hat allerdings den großen Vorteil, dass er sich dem Lager **unsichtbar** nähert; bei seinem Aufbruch hat Ysga den Zauber *Tarmmantel* auf ihn gewirkt, den er kurz vor Erreichen des Lagers auslöst. Dieser hat eine Wirkungsdauer von **zehn Minuten**, solange Grakt ihn nicht vorzeitig aufgibt, eine Handlung ausführt, die sich gegen eine andere Person richtet (zu deren Ausübungen also eine **Konkurrenz** notwendig würde) oder er LP oder AP verliert. Solange er unsichtbar ist, muss man sich auf andere Sinne verlassen, um ihn zu entdecken – *Hören* (er ist nicht wirklich leise) oder *Riechen* (er riecht nach feuchtem Fels, das sollte auffallen). Aber auch hierzu sind erst einmal entsprechende Würfe notwendig.

Haben die Spieler Wachen aufgestellt, die nicht wie seine Zielperson aussehen, ignoriert er diese und versucht, an ihnen vorbeizukommen; ist seine Zielperson unter den Wachen, geht er auf sie zu und sagt in schwer verständlichem Isländisch: „*Du! Komm mit! Ysga braucht dich!*“ Weigert sich die Person, entlockt ihm dies ein knappes „Du kommst jetzt mit!“, dann geht er ins Handgemenge und versucht, sein Ziel zu ergreifen. Gelingt ihm das, dreht er sich um und läuft mit der Person über der Schulter davon. Wehr diese sich, gibt er sich große Mühe, sie bewusstlos zu schlagen, ohne sie ernsthaft zu verletzen.

Ist die Zielperson nicht unter den Wachen (oder gibt es keine), durchsucht Grakt im Vertrauen auf seine Stärke und Unverwundbarkeit in aller Ruhe das Lager, bis er sicher sein kann, sein Ziel gefunden zu haben. Trifft er auf eine „falsche“ Person, kommentiert er dies mit „*Nein, du nicht!*“ Ist er fündig geworden, wendet er die gleiche Taktik an, die im vorigen Absatz beschrieben ist.

Im Endeffekt wird diese Szene einen von drei möglichen Ausgängen haben: Die Spielerfiguren stellen den Troll zum Kampf (s. dann *Kampf!*); die Spielerfiguren reden mit Grakt (s. dann *Verhandlung!*); oder die Entführung gelingt und die Spielerfiguren nehmen die Verfolgung auf (s. dann *Verfolgung!*). Um zu wissen, mit was sie es da zu tun haben, muss den Abenteurern erst einmal ein Wurf auf *Arkanologie*, *Okkultismus* oder *Zauberspüren* gelingen, sonst sind ihnen die Eigenarten eines Trolls unbekannt. Vor ihnen steht dann ein unzivilisiertes Ungeheuer ohne ernsthafte Sprachkenntnisse, das es ganz offensichtlich auf einen von ihnen abgesehen hat!

Grundsätzlich ist beim Verhalten von Grakt trotz aller Entschlossenheit und Zielstrebigkeit immer wieder zu bemerken, dass er kurz innehält, in einer fremden Sprache vor sich hinmurmelt (was man halt als Troll so

„murmeln“ nennt) und manchmal den Kopf schräghält, als würde er einer unhörbaren Stimme lauschen. Es ist anzunehmen, dass dies die Abenteurer verwirrt; sie können es sich aber nur erklären, wenn sie mittels *Arkanologie* oder *Zauberspüren* herausfinden, dass hier der Zauber *Sinnesteilung* im Spiel ist (*Hellsehen* – ggf. über eine *Gesichtsrune* – erbringt eine magische Aura um Grakt).

Ysga hat *Sinnesteilung* dahingehend gewirkt, dass Sicht- und Gehörsinn gekoppelt sind. Sie kann also durch Grakts Augen sehen (und er durch ihre, was er aber nicht tut), und jeder kann auf den Gehörsinn des anderen zugreifen, also hören, was dieser als Selbstgespräch mitteilt. Grakt hat den geprägten Zauber ausgelöst, als er das Lager erreichte; er hat eine Wirkungsdauer von **2 Stunden**.

Kampf!

Grakt ist ein Steintroll – 2,60 Meter groß, über 200 Kilogramm schwer, mit Rüstklasse 5 und der Fähigkeit, seine Wunden automatisch zu heilen. Das wird kein schöner Kampf, insbesondere, wenn man dabei zusehen muss, wie sich die Wunden, die man dem Gegner zugefügt hat, umgehend wieder schließen. Und Grakt wird ihn bis zum Ende ausfechten, da sein Wunsch, Ysga zu helfen, sehr stark ausgeprägt ist. Will heißen: Grakt flieht nicht, gibt sich aber andererseits auch Mühe, diese Menschlein nicht zu verletzen – sie sind ja nicht seine Feinde. Steht er allerdings vor der Wahl, selbst zu sterben oder seine Gegner zu töten, tötet er seine Gegner. In einem solchen Kampf mögen eine *Berserkerrune*, eine *Klingenrune* oder eine *Stärkerune* nützlich sein.

Wird seine Lage wahrhaft hoffnungslos, stößt Grakt die Worte aus: „*Nicht töten, will doch nur Hilfe für meine Frau! Ich brauche den da! Kommst du jetzt?*“ Damit zieht er ein Stück Pergament aus einer kleinen Umhängetasche, die man bislang gar nicht bemerkt hat („*den da*“ sagt er auch, wenn die Zielperson eine Frau ist). Darauf sieht man eine zwar krude, aber durchaus erkennbare Porträtzeichnung der Zielperson. Möglicherweise führt dies nun zum Abschnitt *Verhandlung!*

Tötet man Grakt, findet man diese Zeichnung, sobald man die Leiche untersucht – es sei denn, man verbrennt ihn so vollkommen, dass auch die kleine Tasche eingeäschert wird. Entdecken die Abenteurer das Bild bei dem toten Troll und entscheiden sich, der Sache auf den Grund zu gehen, geht es bei *Verfolgung!* weiter. Außer der Tasche mit dem Bild hat Grakt keinerlei Ausrüstung bei sich – keine Kleidung, keine Waffen, nichts.

Verhandlung!

Bei Verhandlungen kommt Grakt sehr schnell zum Thema, insoweit es sein beschränktes Isländisch zulässt: „*Will Hilfe für meine Frau! Brauche den da!*“ Und damit holt er die Zeichnung hervor. Diesen Satz wiederholt er in diversen Variationen immer wieder. Warum will er seiner Frau helfen? „*Sie braucht Hilfe!*“ Warum braucht sie Hilfe? „*Ich sehe sie nicht mehr!*“ Warum siehst du sie nicht mehr? „*Sie ist weg! Aber noch da! Aber ich sehe sie nicht mehr! Hören schon, riecht auch noch gut!*“ Das verstehen wir nicht? „*Ich auch nicht! Aber braucht Hilfe!*“ Wie ist das passiert? „*Weiß nicht! Hat gesungen, dann war sie weg!*“ („Gesungen“, das weiß man mittels *Arkanologie*, *Okkultismus* oder *Zauberspüren*, bedeutet in der isländischen Mythologie „gezaubert“). Sie kann also zaubern? „*Hä?*“ Sie singt also Lieder mit besonderer Wirkung? „*Hab‘ doch gesagt!*“ Warum die Zielperson? „*Ysga sagt, kann auch singen! Helfen!*“ Mehr ist ihm nicht zu entlocken – er versteht die Hintergründe nicht, und da Ysga das weiß, hat sie sie ihm auch nicht erklärt.

Mit ein bisschen Nachdenken (und einem Wurf auf entweder *Arkanologie* oder *Zauberspüren* mit -4 – das Phänomen ist nicht gerade häufig) könnte sich des Rätsels Lösung finden: Ysga muss wohl das Wirken eines *Tarnmantels* vollkommen misslungen sein und der Zauber schlug auf sie zurück – sie wurde zum **Thaumamutatum** (will meinen, beim EW:Zaubern trat ein kritischer Fehler mit einem Ergebnis von 99 auf; s. S. 5). Und von der Zielperson erhofft sich Ysga (wohl eine Trollhexe) ganz offensichtlich Hilfe. Aber dagegen helfen eigentlich nur *Hexenhammer* und *Rückverwandlung*. Darüber wird wohl niemand verfügen. Aber vielleicht will man ja hilfreich sein und sich das einmal ansehen? Immerhin könnte man dabei die Kultur von Wesen erforschen, die es offiziell gar nicht (mehr) gibt und von denen die meisten Spielerfiguren noch nie gehört haben dürften.

Stimmen die Abenteurer nun Grakts Ansinnen zu, geht es mit *Unterwegs!* weiter. Ansonsten endet das Abenteuer hier, sofern sich die Gruppe nicht auf eigene Faust auf die Suche macht (s. dann *Verfolgung!*).

Grakt auf jeden Fall wird von seinem Auftrag erst ablassen, wenn er Zustimmung erfährt oder tot ist.

Grakt

19 LP, 48 AP – RK 5 – Gw 65, St 120, In 50 – B 24

Klaue+11 (1W6+4), im Handgemenge zusätzlich Biss+11 (1W6+2); Raufen+10 (1W6+3) – Abwehr+15, Ausweichen+13

Besonderes: *Athletik+6, Dunkelsicht+12, Isländisch+7/+0, Tarnen+12* (in felsiger Umgebung); feuerempfindlich; empfindlich gegen kaltes Eisen (keine *Trollheilung* möglich); erstarrt zu Stein, wenn Sonnenlicht auf ihn fällt

»**Zaubern+20:**« *Trollheilung*

Verfolgung!

Dieser Abschnitt kommt zum Tragen, wenn die Zielperson entführt wurde. Grakt macht sich dann umgehend auf den Heimweg. Die heimatliche Höhle ist etwa **3 Kilometer** entfernt, die Umgebung ist von steilen Gebirgshängen durchzogen und nicht einfach zu bereisen. Mit **leichter Last** (und mehr ist ein Mensch für einen Troll nicht) könnte Grakt das Lager in etwa **1 Stunde** erreichen. Die ersten 30 Minuten legt er allerdings im **Dauerlauf** zurück, also mit doppelter Geschwindigkeit, dann geht ihm die Puste aus; er ist also in 45 Minuten bei Ysga.

Die Spielerfiguren werden dieses Tempo nicht mithalten können, da sie ja nicht wissen, wo sie hinmüssen. Und Spurensuche ist im felsigen Gelände Islands nicht gerade einfach, und dunkel ist es auch. Aber da Grakt es eilig hat und sich keinerlei Mühe macht, unauffällig zu sein, belassen wir es bei **-6** auf den Erfolgswurf (es sei denn, der Spurensucher verfügt über *Nachtsicht*, dann sind es nur noch **-2**). Wir machen es uns hier einfach und setzen eine **Komplexe Anwendung** von *Spurensuche* an, mit einem **Wurf pro 15 Minuten**. Sobald ein **Zielwert** von **100** erreicht ist, hat man die Höhle gefunden (s. dann *Höhle!*). Die Strecke ist zu kurz, als dass wir uns über Entbehrungen Gedanken machen müssten.

Vergleichbare Anmerkungen gelten auch, wenn die Abenteurer dem Steintroll nicht direkt folgen, sondern es erst nach einiger Zeit versuchen – oder sie ohne den Troll den Weg zur Höhle suchen, sei es, weil Grakt tot ist oder sie ihn überwunden und im Lager zurückgelassen haben. Erfolgt die Suche bei Tag, beträgt der Abzug auf *Spurensuche* nur **-2**, wenn sie dem Troll zurück zum Lager folgen. Verfolgen sie die Spur aufgrund von Grakts Hinweg, bleibt es bei **-6**, da der Troll sich auf dem Hinweg deutlich mehr Zeit ließ (und nicht zuletzt auch intensiv über sein Vorgehen nachdenken bzw. sich von Ysga darüber belehren lassen musste), also weniger Spuren hinterlassen hat.

Es liegt an der Spielleiterin, ob es auf dieser kurzen Reise zu Begegnungen kommt. In einem Teil der Insel, in dem zwei Steintrolle wohnen, ist dies allerdings eher unwahrscheinlich. Wilde Hunde wären wohl noch am ehesten zu erwarten, oder aber Polarfüchse, die einzigen einheimischen Säugetiere Islands. Ist eine *Reiserune* im Spiel, sollte die Spielleiterin völlig auf Begegnungen verzichten.

Unterwegs!

Brechen die Abenteurer zusammen mit Grakt auf, hastet dieser so schnell er kann in Richtung heimatlicher Höhle. Wie bereits erwähnt, legt er die erste Hälfte der Strecke im **Dauerlauf** zurück, und die Spielerfiguren werden ihm wohl oder übel folgen müssen. Mit etwas Mühe (und einem *Beredsamkeit*-Wurf) können sie ihn allerdings dazu bringen, ein normales Reisetempo einzuschlagen – sie sind ja jetzt dabei, und eine Viertelstunde mehr oder weniger ist jetzt auch nicht entscheidend. Grakt weiß zwar nicht, was eine „Viertelstunde“ sein mag, aber nach kurzer Rücksprache mit Ysga (sofern *Sinnesteilung* noch anhält) stimmt er zu.

Grakt hat es mit gutem Grund eilig: Zum Zeitpunkt des Abenteuers ist Sonnenaufgang etwa um 03:30 Uhr und Sonnenuntergang etwa um 23:45 Uhr. Da ja noch vorher bzw. nachher Dämmerung ist, sind also nur ca. 3 Stunden der Nacht wirklich dunkel!

Grakt führt die Gruppe mit schlafwandlerischer Sicherheit durch die bizarre Felsenlandschaft Islands, ohne dass irgendetwas passiert; kein Tier traut sich auch nur in die Nähe des Trolls. Und so stehen die Abenteurer nach spätestens einer Stunde vor der Höhle von Grakt und Ysga.

Höhle!

Oder sagen wir erst einmal: Tunnel! Die Abenteurer gelangen zu einer etwa vier Meter hohen und drei Meter breiten Felsbrocken, der nicht anders aussieht als jeder andere Felsbrocken in der Umgebung auch. Mit *Spurensuche* kann man allerdings feststellen, dass der Felsen regelmäßig zur Seite bewegt wird. Ist Grakt dabei, stemmt dieser sich kurz gegen den Stein und drückt ihn soweit zur Seite, dass man einen dahinter liegenden Tunnel sehen kann, der tiefer in einen der vielen Berge führt. Ohne den Troll benötigt es eine Mindeststärke von **150** (von bis zu drei Spielerfiguren), um den Stein zu verschieben. Eine *Stärkerune* ist hier hilfreich.

Der Tunnel ist zwischen 3 und 3,50 Meter tief und zwischen 2 und 2,50 Meter breit. Er biegt mehrmals scharf ab und ist insgesamt 20 Meter lang. Natürlich ist es hier komplett dunkel – Sinn der Sache ist ja, dass die Steintrolle vor dem Licht der Sonne geschützt sind, und entsprechend haben sie ihre Höhle ausgesucht. Ist Grakt dabei, ist er etwas verwirrt, sobald der Eingang offen ist: Man muss den Eingang ja wieder verschließen, und das kann nur er. Also müssen die Menschen vorgehen, da Grakt sie im Gang nicht überholen kann. Nach kurzer Kommunikation mit Ysga (so noch möglich) entschließt er sich dann doch dazu, das Risiko einzugehen. Natürlich können die Abenteurer wieder mit *Beredsamkeit* unterstützend eingreifen, oder sie könnten anbieten, den Stein selbst zurückzuschieben. Grakt ist nicht davon überzeugt, dass sie das auch können, also wird wohl wieder *Beredsamkeit* nötig werden – oder eine Praxisdemonstration vor dem Tunnel. Auch hier dürfte eine *Stärkerune* helfen.

Ohne den Troll werden die Abenteurer im Tunnel (und später in der Höhle) auf eine Lichtquelle angewiesen sein, selbst wenn jemand über *Nachtsicht* verfügen sollte; dieser Vorteil ist spätestens nach der zweiten Biegung wertlos. Mit Grakt ist das natürlich alles einfacher; selbst wenn der Troll vorgeht, bewegt er sich aufgrund der Enge des Ganges (für seine Verhältnisse) sehr langsam und muss sogar manchmal quer gehen, sodass man ihn nicht aus den Augen verliert.

Nach den 20 Metern weitet sich der Gang zu einer kleinen Höhle. Sie ist unregelmäßig geformt; grob oval, mit einer höchsten Höhe von 4 Metern, einer größten Breite von 5 Metern und einer größten Tiefe von 7 Metern. Für zwei Trolle ist das ganz schön eng, aber was will man machen? Besser eine enge, vor dem Licht der Sonne geschützte Höhle als gar keine.

Die Höhle ist nahezu leer. Es gibt keine Einrichtungsgegenstände, keine Betten, rein gar nichts. Mit Ausnahme eines 1 Meter durchmessenden, an einem metallenen Dreibein aufgehängten Kupferkessels sowie Vielzahl entlang der Höhlenwand gelagerten Gegenstände: Kerzen (eine davon zur Hälfte abgebrannt), Feuersteine, einfache Steinkrüge mit Pulvern, zwei mit kleinen Steinen verschlossene Tonfläschchen, ein auf der Seite liegendes (leeres) Tonfläschchen, ein kleiner Stapel mit Holzstücken, ein Haufen mit Blättern, ein kleiner Stapel Edelsteine (rote Achate). Und ein sehr alt aussehender Lederbeutel von etwa 60 Zentimeter Höhe. Und wenn man ganz genau hinsieht, erkennt man, dass der Kupferkessel in einem alten, fast verwitterten Pentagramm steht. In der Luft liegt ein feiner, seltsamer Geruch (*Riechen*), der vage pflanzlich-holzig, aber auch leicht übererregend ist (verbranntes Aschkraut – *Chemie, Pflanzenkunde* oder *Pharmakologie* mit jeweils **-4**).

Ja, das sieht ganz nach der Höhle einer **Trollhexe** aus; nur die Hexe sieht man nicht (dazu kommen wir später). Mittels *Arkanologie* oder *Zauberspüren* kann man die roten Achate als Utensil für den Zauber *Tarnmantel* identifizieren. Die Blätter sind Rosenwurzblätter (*Arkanologie, Okkultismus, Pflanzenkunde* oder *Zauberspüren*), die man in zu einer Kette geflochtenen Form zusammen mit zwei aus Holz geschnitzten Figürchen für den Zauber *Sinnesteilung* benötigt (*Arkanologie* oder *Zauberkunde*). Die Tonkrüge enthalten Aschkrautöl (*Chemie, Pflanzenkunde* oder *Pharmazie*), das für den Zauber *Feuerhaut* benötigt wird (*Arkanologie* oder *Zauberspüren*).

Der **Lederbeutel** enthält eine Vielzahl von Steinplättchen, die mit alten Runen beschriftet sind, von denen selbst Experten in der Runenkunde nur die wenigsten identifizieren können. Möglicherweise hat man hier das **Grimoire** der Trollhexe gefunden? Mittels *Arkanologie, Hellsehen* (ggf. über eine *Gesichtsrune*) oder *Arkanologie* bzw. *Zauberspüren* lässt sich zumindest eine magische Aura erkennen.

Wo aber ist diese Hexe? Nun, sie ist im Raum, wenn auch, wie oben erwähnt, permanent unsichtbar. Man kann sie allerdings mit *Riechen* entdecken (Grakt hat möglicherweise erwähnt, dass sie immer noch „gut riecht“) und,

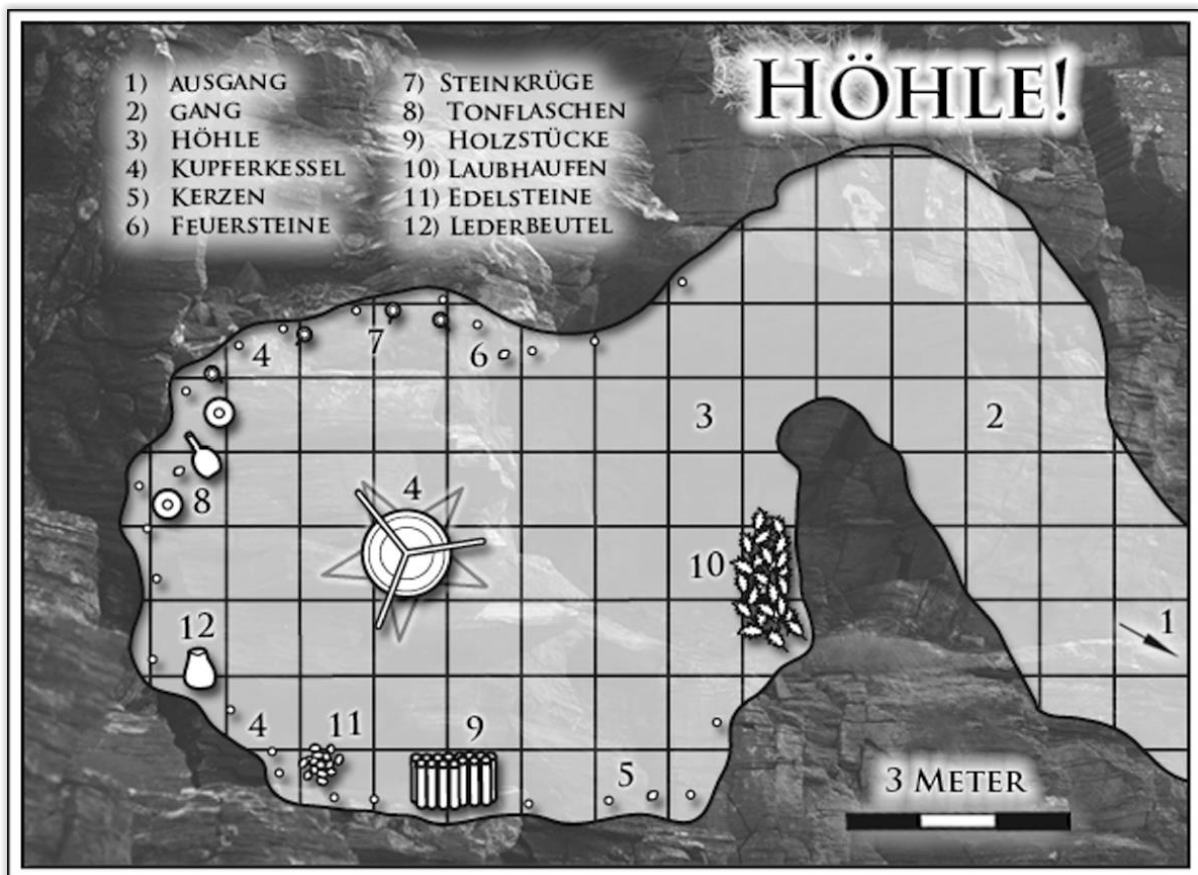
würde sie sich denn bewegen, mit *Hören*. Vielleicht gelingt es aber auch, mittels *Sehen* für einen kurzen Moment einen leicht bläulichen Schimmer von etwa Trollgröße in der Nähe des Kessels zu entdecken? Ah, da ist sie ja.

Der Schimmer kommt von dem Zauber *Feuerhaut*, den Ysga vorsichtshalber ausgelöst hat, kurz bevor die Gruppe den Raum betrat. Er erzeugt eine leicht bläulich schimmernde Hautschicht, die die Trollhexe für **5 Minuten** unempfindlich gegen normales Feuer macht – ihre große Schwachstelle. Der Schimmer setzt sich gelegentlich gegen den *Tarnmantel* durch, kann ihn aber nicht auf Dauer neutralisieren.

Wir haben weiter oben zwar ausführlich beschrieben, was man alles in der Höhle finden kann, aber weder Grakt noch Ysga haben ein Interesse daran, die Abenteurer das alle untersuchen oder gar an sich nehmen zu lassen. Grakt versucht aktiv, dies zu verhindern, und schließlich schaltet sich die immer noch unsichtbare Ysga ein und eröffnet das Gespräch (sofern die Spielerfiguren dies nicht von sich aus tun). Ihr Isländisch ist ganz passabel, und sie macht umgehend klar, dass sie den Menschen nichts Böses will, sondern ihre Hilfe benötigt. Sie erklärt ausführlich ihr Problem, allerdings in Worten, die ihrer Vorstellungswelt entsprechen und nicht der der Abenteurer: „*Eines meiner Zauberlieder hat sich gegen mich gewandt.*“ Die Schlussfolgerung dürfte aber jedem, der zaubern kann, klar sein.

Kommt es trotz allen guten Willens der Trolle zum Kampf, wird dieser in der Höhe nicht einfach werden, da es keine Möglichkeit zum Fernkampf gibt. Wiederum mögen *Klingenrune* und *Stärkerune* hilfreich sein; die Auslösung einer *Berserkerrune* unter derart beengten Bedingungen ist möglicherweise nicht die beste Idee.

Ysga ist zwar aufgrund der Zauber, die sie an diesem Tag bereits gewirkt hat, geschwächt (16 AP für *Sinnesteilung*, 10 AP für *Tarnmantel*, 4 AP für *Flammenhaut*), aber dafür unsichtbar und gegen normales Feuer geschützt. Im Gegensatz zu einem normalen *Tarnmantel* hält die Unsichtbarkeit eines Thaumamutatus (der Fachausdruck für eines, das aus einem fehlgeschlagenen *Tarnmantel* entsteht, ist *Inuisibilitas Pallium* – *Arkanologie* oder *Zauberspüren*) auch an, wenn Ysga Handlungen ausführt, die gegen eine andere Person gerichtet sind. Im Kampf erhält man **-6** auf alle EW:Angriff und **-4** auf WW:Abwehr im Nahkampf. Mit einem gelungenen Wurf auf eine Sinnesfähigkeit (z.B. um den Gegner zu hören oder zu riechen; in diesem Fall auch *Sehen* wegen der Nebenwirkung von *Feuerhaut*) kann man diese Abzüge um jeweils **+2** senken.



Um einen Zauber auszulösen, der die Sicht des Zieles erfordert, muss zuerst ebenfalls ein Wurf auf eine angemessene Sinnesfähigkeit gelingen; zudem erhält das Ziel +2 auf seinen WW:Magie. Dies gilt nicht für Flächenzauber, bei denen man kein bestimmtes Ziel sehen muss. Zauber, bei denen man dem Ziel in die Augen sehen muss, sind nicht anwendbar.

Man kann ein *Inuisibiltas Pallium* mit improvisierten Mitteln (einem Eimer Farbe, einem Sack Mehl usw.) vorübergehend sichtbar machen. Alle Abzüge entfallen dann. Dies erfordert einen Angriff mit **unvertrauter Waffe+4**. Andererseits kann man versuchen, den Gegner in seiner Beweglichkeit einzuschränken und zugleich sichtbar zu machen (z.B. durch das Einhüllen in einer Leinwand oder das Überstülpen eines Sackes). Hierzu muss erfolgreich ein **Handgemenge** eingeleitet werden.

Ysga

14 LP, 20 AP (von 50) – RK 5 – Gw 80, St 100, In 70 – B 24

Klaue+9 (1W6+3), im Handgemenge zusätzlich Biss+9 (1W6); Raufen+10 (1W6+2) – Abwehr+15, Ausweichen+15

Besonderes: *Dunkelsicht+14, Handwerk+12 (Schnitzen), Isländisch+12/+4, Tarnen+12* (in felsiger Umgebung), *Zauberspüren+12, Zaubern+16*; feuerempfindlich; empfindlich gegen kaltes Eisen (keine *Trollheilung* möglich); erstarrt zu Stein, wenn Sonnenlicht auf sie fällt

»**Zaubern+20:**« *Trollheilung*

Kommt es zu einer Verständigung, dürfte sich die Lösung des Problems als nicht so einfach erweisen. Mit *Arkanologie* oder *Zauberspüren* weiß man, dass ein Thaumamutatum nur durch *Hexenhammer* oder *Rückverwandlung* erlöst werden kann – oder durch seinen Tod. Die beiden Zauber sind nur in eher wenigen Grimoires des Christlichen Paradigmas enthalten, und aller Wahrscheinlichkeit nach haben die Abenteurer keinen Zugriff darauf. Es gibt auch keines dieser Bücher in Island. Ysga ist Tausende von Jahren alt, und sterben möchte sie wegen „*eines einzigen falsch gesungenen Liedes*“ ganz sicherlich nicht. Möglicherweise schlimmer noch: Als einzige Belohnung kann sie ihr Wohlwollen und das von Grakt versprechen – und Zugriff auf ihr Grimoire, das allerdings in einer Sprache abgefasst ist, die sie den Menschen erst beibringen müsste, was Monate dauern dürfte. Das Grimoire enthält die Zauber *Feuerhaut, Sinnesteilung* und *Tarmantel*. Es wird in *Zauberlieder!* näher beschrieben.

Das löst aber nicht Ysgas Problem. Bieten die Abenteurer an, für sie auf die Suche nach *Hexenhammer* oder *Rückverwandlung* zu gehen, nimmt sie dies an, insbesondere wenn sich die Spielerfigur, die die Verhandlungen führt, aus eigenem Willen der Anwendung einer *Wahrheitsrune* unterzieht. Ysga ist die Runenmagie zwar fremd, aber sie akzeptiert die dahinterstehende Macht der nordischen Götter, an die auch sie glaubt.

Ende!

„*So schieden sie.*“

(aus dem *Skáldskaparmal*)

Es gibt drei Möglichkeiten, wie das Abenteuer enden kann:

Im Idealfall kommen die Spielerfiguren zu einem Verständnis mit Ysga und erklären sich dazu bereit, ihr zu helfen. Dies kann durchaus eine Zeitlang dauern und den Grundstein für weitere Abenteuer legen.

Wird *Troll!* als Teil von *Das große Rennen der Söhne Asgards* gespielt, mag es weitere Möglichkeiten geben, Ysga zu helfen – insbesondere, wenn die Spielleiterin das Thema schnell abhandeln möchte. Haben die Abenteurer **Loki** angemessen unterhalten, mag er geneigt sei, ihnen zu helfen und den fehlgeschlagenen Zauber von Ysga zu heben – für ihn kein Problem.

Eine weitere Möglichkeit wäre eine alte nordische Legende: die um den **Sigildorn**. Ein Sigildorn ist ein langer Nagel aus **kalttem Eisen**, der der Legende nach die Macht besitzt, durch Berührung Verzauberungen zu brechen – also ein kleiner *Hexenhammer*. Ysga empfindet diese Idee als unangenehm, da kaltes Eisen ihr Schaden zufügen kann, den sie nicht automatisch heilen kann, lässt sich aber letztlich überzeugen. Das Finden eines Sigildorns ist nicht mehr Teil dieses kurzen Abenteuers, aber wir haben für genau diesen Zweck einen in *Das große Rennen der Söhne Asgards* eingebaut (in die dritte Etappe, die dem Schmied Lodur gewidmet ist –

möglichweise ist der Nagel also bereits im Besitz der Abenteurer). Der Sigildorn könnte auch von Loki gestiftet werden, falls ihn die Abenteurer angemessen unterhalten haben. Der Dorn benötigt ein erfolgreiches Zauberduell (s. S. 6), um erfolgreich zu wirken – am besten ist die Spielleiterin hier gnädig und lässt den Wurf gelingen.

Natürlich könnte es den Abenteurern gelungen sein, die beiden Trolle zu töten oder anderweitig auszuschalten. In diesem Falle gelangen sie in den Besitz einiger magischer Utensilien, eines einstweilen unverständlichen Grimoires – und zweier **Trolleichen** (Ysga wird nach ihrem Tod sichtbar). Wie auf Seite 13 geschildert, sind Trolle sehr selten und als Studienobjekte in magischen Kreisen ausgesprochen beliebt. Auf dem, sagen wir, magischen Schwarzmarkt wäre eine einzelne Trolleiche sicherlich mehrere hundert Mark wert – vorausgesetzt, man kann sie aus Island herausschmuggeln (was insbesondere während des laufenden Rennens problematisch werden dürfte – immerhin sind zwei übergroße und überschwere Leichen aus Stein zu transportieren).

Letztlich kann es natürlich sein, dass sich die Abenteurer nach der Anfangsbegegnung mit Grakt gar nicht für die Trolle interessieren. Das ist nicht weiter schlimm, reduziert aber natürlich die Erfahrungspunkte erheblich. Ob es dann Rettung für Ysga gibt? Das weiß nur die Spielleiterin ...

Erfahrung!

„*Er zog weit in der Welt herum, um die Menschen sein Wissen zu lehren.*“
(aus dem *Skáldskaparmal*)

Neben den üblichen Punkten für Spielzeit, Rollenspiel, gute Ideen und Anwenden von Fertigkeiten (s. Kapitel 6 im *Buch der Regeln*) sowie den Punkten für das Wirken von Magie (s. S. 4) erhält jeder Abenteurer folgende Erfahrungspunkte:

Allein die Begegnung mit Grakt ist **20 EP** wert. Kaum jemand hat Ende des neunzehnten Jahrhunderts einen Troll gesehen; allein dies ist schon eine bemerkenswerte Erfahrung. Das Treffen mit Ysga ergibt weitere **10 EP**. Wird das Problem gelöst (sei es durch das Hilfeversprechen für Ysga oder das Töten beider Trolle), ist Grakt **30 EP** wert, Ysga **40 EP**.

Das Publizieren der Geschichte erbringt **1W6+2 | 1 Punkte Ruhm**, sofern es in literarischer Form erfolgt; einen wissenschaftlichen Bericht über die Existenz von Trollen wird die Forschungswelt nicht akzeptieren, man macht sich damit allenfalls lächerlich (**3 Punkte Ruch**). Die literarische Umsetzung lässt sich nach den Anmerkungen auf Seite 104 im *Buch der Regeln* erstellen und verkaufen.

Zauberlieder!

„*Woher stammt die Kunst, die ihr Dichtung nennt?*“
(aus dem *Skáldskaparmal*)

Hier veröffentlichen wir die notwendigen Angaben zu Ysgas **Grimoire** sowie den drei darin enthaltenen **Zaubern**, falls das Entziffern der uralten Sprache, in der das Grimoire abgefasst ist, nicht bis zum Erscheinen von *Das Cabinet der Curiositäten und Mirakel* dauert.

Ysgas Runensammlung

Autor: unbekannt
Entstehung: unbekannt
Sprache: unbekannt (s.u.)
Aussehen: Dies ist kein Buch, sondern eine Sammlung aus 43 Steinplättchen, die großteils mit fremdartigen, Menschen unbekanntenen Runen verziert sind. Man muss die Plättchen in der richtigen Reihenfolge aneinanderlegen, um einen Zauber wirken zu können.

Inhalt:	Um die Runen entziffern zu können, ist eine Komplexe Anwendung von <i>Linguistik</i> (<i>Kryptografie</i> kann als Hilfsfertigkeiten dienen) mit einem Zielwert von 500 (ein Wurf pro Woche) nötig; hilft Ysga, verringert sich dieser Wert auf 300 . Erst dann erschließen sich die Inhalte. Bei deren Studium fällt auf, dass das Paradigma der Runensammlung zwar Schamanistisch ist, mit <i>Tarnmantel</i> aber auch ein Zauber des Germanischen Paradigmas enthalten ist. Möglicherweise liegt hier ein wertvolles frühes Dokument zur Verbindung Schamanistischer Magie mit dem germanischen Sagengut vor? Die drei Zauber sind in Rätsel und Gedichte verpackt, für die selbst nach der Entzifferung noch ein PW:In notwendig wird (einmalig pro Zauber), um zu verstehen, um was es eigentlich geht.
Ort:	Im Besitz der Trollhexe Ysga in einer Höhle auf Island
Paradigma:	Schamanistisch
Zauber:	<i>Feuerhaut, Sinnesteilung, Tarnmantel</i>
Fertigkeiten:	<i>Musizieren, Naturkunde, Pflanzenkunde, Zauberspüren</i>

Feuerhaut

Ermüdung:	8 AP (bzw. 4 AP)
Wirkbereich:	physisch
Dauer:	10 Minuten
Utensilien:	offene Flamme, Aschkrautöl (v)
Auslösephase:	1 Sekunde
Auslöser:	Konzentration
Prägung:	Person
Reichweite:	-
Magieart:	energietheoretisch
Paradigma:	Urtümlich / Jüdisch
Kategorie:	Elementar

Der Zauberer rezitiert die Formel und taucht dann seine mit Aschkrautöl eingeriebene Hand in die Flamme (daher der hohe AP-Verlust). Soll eine andere Person als der Magier geschützt werden, muss diese ihre Hand in die Flamme halten und verliert dabei **8 AP**, der Zauberer hingegen nur **4 AP**. Sollen mehrere Personen geschützt werden, muss der Zauber pro Person durchgeführt werden.

Feuerhaut macht das Ziel für **5 Minuten** unempfindlich gegen normale Feuer und vergleichbare Hitze, indem er die Haut (bzw. die darüber getragene Kleidung und Gegenstände, auch in der Hand gehaltene) mit einer leicht bläulich funkelnden, feuerabweisenden Schicht überzieht. Es kann nun unbeschadet über glühende Kohlen laufen oder seine Hand in kochendes Wasser halten. Feuer, die heißer sind als **800 Grad Celsius**, richten nur halben Schaden an. Nimmt der Auslösende während der Wirkung des Zaubers brennbare Gegenstände an sich, sind auch diese vor Feuer geschützt.

Der Auslösende kann somit auch durch ein größeres Feuer oder ein brennendes Gebäude laufen. Dabei wird er aber früher oder später mit den Auswirkungen fehlenden Sauerstoffes bzw. einer Rauchgasvergiftung zu kämpfen haben. Dies kann analog zum **Tauchen** (s. *Buch der Regeln*, S. 87) behandelt werden.

Sinnstzilung

Ermüdung:	4 pro Sinn und Stunde
Wirkbereich:	-
Dauer:	3 Stunden, in denen sich die beiden zu Verbindenden über ihre Sinneswahrnehmungen unterhalten
Utensilien:	zwei Holz- oder Stoffpuppen mit Halsketten aus geflochtenen Rosenwurzblättern, die die beiden durch den Zauber Verbundenen darstellen (v)
Auslösephase:	30 Sekunden
Auslöser:	Konzentration
Prägung:	Person
Reichweite:	5 Kilometer

Magieart: energetisch
Paradigma: Urtümlich
Kategorie: Information

Der Zauber erschafft ein magisches Band zwischen zwei willigen Personen, die beide während des Zaubervorgangs anwesend sein müssen. Jeder muss dabei die ihn darstellende Puppe (denen man die Ähnlichkeit zu ihrem Träger ansehen muss) in beiden Händen halten.

Ab dann kann jede der beiden verbundenen Personen den Zauber auslösen; die zuvor durch die AP-Ausgabe festgelegte Wirkungsdauer gilt ab dann. Solange der Zauber läuft, können die beiden Personen nach Belieben die Sinneswahrnehmungen des jeweils anderen miterleben. Sie können dabei nicht direkt mental oder verbal kommunizieren, aber beispielsweise durch Selbstgespräche (über *Hören*) oder geschriebene Texte (über *Sehen*). Jeder der beiden Partner kann jederzeit den Sinn, der gerade geteilt wird, wechseln, und jeder kann den Zauber vor Ablauf der Wirkungsdauer unterbrechen; er kann dann nicht wieder aufgenommen werden. Der Zauber endet umgehend, wenn sich einer der Partner aus der Reichweite bewegt (oder bewegt wird). Man kann den jeweils anderen Partner nicht „orten“, kann also Hinweise über den Aufenthaltsort nur durch direkt wahrnehmbare Informationen erhalten. Man erhält auch keine Hinweise über Gedanken oder Gefühle.

Welche der fünf Sinne durch den Zauber geteilt werden können, legt der Magier während des Zaubervorgangs fest. Nicht festgelegte Sinne können später nicht geteilt werden. Der Sechste Sinn kann durch diesen Zauber nicht geteilt werden. Während der Wirkungsdauer können die Partner die ausgewählten Sinne nach Belieben ändern; allerdings kann man immer nur einen Sinn teilen. Möchte man also verbal kommunizieren können, teilt man *Hören*; möchte man schriftlich kommunizieren können, teilt man *Sehen*. Hierzu ist eine Absprache im Vorfeld sinnvoll.

Tarnmantel

Ermüdung: 10 AP
Wirkbereich: physisch (WW:Ko/10)
Dauer: 2 Stunden
Utensilien: roter Achat (v), Blut des Auslösenden (v)
Auslösephase: 10 Sekunden
Auslöser: Geste
Prägung: Person
Reichweite: Berührung
Magieart: energetisch
Paradigma: Germanisch
Kategorie: Illusion

Während des Zaubervorgangs muss der Magier den Achat mit seinem Blut beschmieren; am Ende der Zauberdauer löst sich der Edelstein auf.

Der Auslösende lenkt das Licht um seinen Körper, indem er mit seinen Armen eine kreisförmige Bewegung vollführt, und macht somit sich und alles, was er direkt am Körper trägt, für **10 Minuten** unsichtbar; er kann den Zauber jederzeit abbrechen, dann aber nicht wieder aufnehmen. Er selbst kann seine Umgebung normal wahrnehmen. Der Zauber verhindert allerdings nur die Wahrnehmung im Bereich des sichtbaren Lichts. Der Auslösende kann also gehört, gerochen, ertastet und erfühlt werden.

Der Auslösende kann keine Handlungen ausführen, die sich gegen eine andere Person richtet, zu deren Ausübungen also eine **Konkurrenz** notwendig würde, ohne umgehend sichtbar zu werden; der Zauber endet zudem, sobald er LP oder AP verliert.

