

Tyll Zybura, Katharina Pietsch

Feyamandra

Von der Magie der Elfen

Eine Spielhilfe für DSA4

Vorbemerkung

Wir haben Feyamandra nun endlich **für DSA4 überarbeitet**. Einige Dinge, die wir früher geschrieben haben, treffen auf DSA4 so nicht mehr zu, dafür galt es, einige neue Dinge zu bedenken. Die wohl umfangreichste Veränderung ist die Komplettüberarbeitung aller Zauber im **Kapitel 6**. Hier sind vor allem eine ganze Menge Zauber dazugekommen, die nun in DSA4 auch in elfischer Repräsentation verfügbar sind. Aber auch

in allen anderen Kapiteln hat es mehr oder weniger große Veränderungen gegeben. An dem grundsätzlichen Konzept von Feyamandra ändert sich aber trotzdem nichts, weil auch DSA4 nicht wirklich mit den von uns bemängelten Schwächen aufräumt bzw. die Lücken füllt, die unserer Meinung im DSA-Elfen-Konzept bestehen. Die alte Version, **Feyamandra3** sozusagen, bleibt aber dennoch als **Download** verfügbar.

1. Einleitung

Ausgangsproblematik

Elfen sind im DSA-System schon immer mit dem leicht anstößigen Flair der esoterischen Alleskönerinnen und Überheldinnen behaftet gewesen. Elfen können alles, wissen alles, brauchen nicht an Götter zu glauben und überhaupt: sie sind schöner, gewandter, besser – ein Anreiz für viele Spieler, unbedingt einen Elfen spielen zu wollen. Um eine übermäßige Häufigkeit von Elfencharakteren zu vermeiden und **das Überelfentümelnde DSA-Konzept** vor der Vereinnahmung durch Powergamer zu schützen, wurden Elfen zu esoterischen Waldphilosophen stilisiert, die – wenn sie wirklich Elfen sein sollen – "eigentlich unspielbar" sind.

Dies ist natürlich etwas spitz formuliert und vielleicht übertrieben – aber unserer Meinung nach

besteht zwischen den Beschreibungen in "Geheimnisse der Elfen" und der Behandlung von Elfen als *Spielercharaktere* eine Aporie, die **das Problem, wie man einen Elfen im Rollenspiel angemessen darstellen kann**, nicht löst, sondern es verstärkt!

Das äußert sich vor allem in der extrem **nachlässigen Behandlung der elfischen Magie**: Im Compendium Salamandris wird noch ausdrücklich gesagt, daß Elfen quasi genauso wie Magier zaubern; an jeder zweiten Akademie werden Elfenzauber als Hauszauber bzw. gar in elfischer Repräsentation gelehrt; an jeder dritten ist ein eigentlich 'unbekannter' Elfenspruch verfügbar und das Liber Cantiones (in dem die Zauber der modernen *Gildenmagie* entsprechend dargestellt

werden) ist auch für Elfenspieler die einzige Referenz für elfische Zauber.

Zwar geht DSA4 immerhin soweit, den Elfen ebenso wie den anderen Magietraditionen **nominal** eine **eigene "Repräsentation"** zuzugestehen, doch die Inkonsequenz dabei offenbart sich schnell: Die allermeisten elfischen Zauber gibt es auch in anderen Repräsentationen, und Zauber wie RUHE KÖRPER oder SOMNIGRAVIS gehören sogar ausdrücklich zu den allgemein verbreiteten Magiersprüchen. Ganze 13 Zauber genuin elfischer Herkunft sind Gilenmagierinnen in keiner Form zugänglich, was in keinem Verhältnis zum umgekehrten Vergleich steht: 76 Zauber genuin gildenmagischer Herkunft sind für Elfen nicht zugänglich. Nicht, daß es in unserem Interesse wäre, daß alle diese Zauber von Elfen erlernt werden könnten – wir wollen hier nur verdeutlichen, daß die **stärkere Grenzziehung zwischen den Magiekulturen**, die von der Redaktion für 'Zauberei & Hexenwerk' angekündigt war und sich regeltechnisch in der erschwerten Steigerung für Fremdrepräsentationen zeigen sollte, sich offenbar zumindest faktisch nicht auf die Gilenmagierinnen bezieht. Eine Gilenmagierin

Übersicht über die Kapitel

Zunächst folgt ein kurzer Überblick über die Geschichte und Entwicklung der elfischen Zauberei, anhand dessen wir Elfenmagie und Gilenmagie vergleichen können (**Kapitel 2**).

Dann werden die mythischen und metaphysischen Hintergründe der elfischen Magie etwas genauer dargestellt und davon ausgehend Sichtweisen der Elfen selbst auf ihr eigenes Magiewirken und Magieempfinden näher erkundet (**Kapitel 3**).

Auf der Grundlage dieser beiden Kapitel können wir nun für die elfische Magie ein Konzept entwerfen, das einerseits systematisch genug ist, um im Spiel *verwendbar* zu sein, andererseits esoterisch genug, um das elfische Flair zu bewahren (**Kapitel 4**).

Dann werden wir konkreter und machen den Versuch, das DSA4-System auf elfische Seins- und Zauberweise zu übertragen. So rücken wir von der Elfe als Alleskönnerin mit einer handvoll recht willkürlich ausgewählter elfischer Hauszauber ab und wenden uns der Elfe als 'schicksalsbewußtem' Wesen zu. Wir versuchen hier, unver-

kann immer noch die allermeisten Zauber in ihrer eigenen Repräsentation erlernen, so daß sich die Unterschiede zwischen den Traditionen für diese kaum einmal bemerkbar machen.

Wenn man die jeweiligen **besonderen Eigenheiten und die Eigenständigkeit der Magietraditionen** wirklich ernst nähme, bestände ein dringender Klärungsbedarf bezüglich der Frage, wie eigentlich ein Mitglied einer Tradition einen Zauber in einer fremden Repräsentation (also zumeist von einem Mitglied einer fremden Tradition) erlernen kann. Inhaltliche Überlegungen dazu finden sich in der Z&H-Box nicht.

Hier soll deswegen ein **neues Konzept von elfischer Magie im expliziten Kontrast zur gildenmagischen Zauberei** entworfen werden. Unter der Prämisse, daß die Zauberkunst einer Elfe einen großen Teil ihres Wesens ausmacht, steht dabei im Vordergrund, Elfenspielerinnen Mittel an die Hand zu geben, mit denen sie die Magie (und darüber auch den Charakter) ihrer Elfe rollenspielerisch konsequent darstellen können!

bindliche Archetypen wie den Waldläuferin oder Sippenwächterin zu finden, deren Magie so individuell ist, wie sein Schicksalswesen (**Kapitel 5**).

Schließlich betrachten wir die einzelnen Elfenzauber genauer und versuchen ihren genuin elfischen Charakter herauszuarbeiten, wie er eben im Liber Cantiones manchmal vernachlässigt wird. Dabei fließt natürlich unsere Auffassung von elfischer Magie in die Beschreibungen ein. Ergänzend versuchen wir, die Elfenlieder stärker ins eigentliche Rollenspiel einzubringen (**Kapitel 6**).

Im letzten Abschnitt geht es um das bereits genannte Problem, daß es zahlreiche Magierakademien gibt, an denen laut Quellenbüchern nicht nur elfische *Zauberei*, sondern auch elfisches *Zaubern* gelehrt wird. Die dort geäußerten Gedanken können vielleicht eine Grundlage für detailliertere Lösungen des Problems bieten (**Kapitel 7**).

Schließlich wenden wir uns im **Anhang** der oft aufgeworfenen Frage nach elfischem Elementarismus zu und geben einen Artikel wieder, der im Jahre 30 Hal von den Magistern Travian Norfold und Thorn Fjordson zu Thorwal verfaßt wurde.

Anmerkung zum Hintergrund

Diese Spielhilfe geht von ihrer Idee her auf eine Reihe von Artikeln zurück, die wir gemeinsam im *Opus Veritatis Scientiaequae* veröffentlicht haben. In diesen Artikeln wenden sich zwei Gildenmagier gegen die gildenmagische Okkupation der Elfenmagie und versuchen, mit einer systematischen Terminologie eine neue gildenmagische Herangehensweise an elfische Magie zu eröffnen. Diese vorliegende Spielhilfe ergänzt die aventurischen Texte der Artikelserie um irdische Ausführungen und Regelvorschläge, ist aber auch eigen-

ständig verständlich. Die Lektüre der "Traktate zur Magie der Elfen" legen wir Euch nichtsdestotrotz wärmstens ans Herz, Ihr könnt sie in der Bibliothek der arkanen Werke des Wolkenturms abschreiben.

Die Opus-Artikel sind auch im **Schwarzen Limbus** einzusehen, so wie sie ursprünglich erschienen sind:

<http://rollenspiel.inter.at/limbus/opus/artikel.php?ID=236>

2. Kurze Geschichte der elfischen Magie

Laut dem Lexikon des Schwarzen Auges kamen die ersten **Lichtelfen** vor etwa 10.000 Jahren in die Welt, wahrscheinlich wirkten sie ihre Magie zunächst vollständig **freizauberisch** oder durch **Zauberträume** und später durch mächtige **Zauberlieder**, deren Texte und Melodien die Welt nahezu beliebig formen konnten.

Als die ersten Elfen immer mehr aus dem Licht traten und sich als sogenannte **Hochelfen** über die Welt verbreiteten und große Städte gründeten, entwickelten die Elfen natürlich eine Wissenschaft und damit auch eine **Magiethorie**. Die komplexen und schwierigen Lieder der Alten wurden vereinfacht und in kürzere Formen mit singuläreren Effekten gebracht – eine **Spruchzauberei** entstand, die gegenüber der heutigen immer noch stark freizauberisch geprägt, gegenüber den Zauberliedern jedoch wohl ein Rückschritt war.

Ein Rückschritt umso mehr, als die Spruchzauberei der Hochelfen gewaltige Macht faßbar und verfügbar gemacht hatte – ein **Bewußtsein für Macht** entwickelte sich und verdrängte das **Bewußtsein für Harmonie**, welches der Grundstein aller Liedzauberei ist. Macht ohne Harmonie aber mündete in jenen **Hochmut**, für den die Hohen Elfen bei ihren Nachfahren bekannt sind, und durch den die Pracht des Elfenreiches schließlich fiel.

Die direktesten Abkömmlinge der Hochelfen sind die **Auelfen**, die sich nach dem Fall der Elfenstädte zum größten Teil über die Ebenen und Täler verstreuten, zu einem kleineren Teil aber auch wieder in die Salamandersteine zurückkehrten, um bei ihren Brüdern und Schwestern Zuflucht zu suchen: den **Waldelfen**. Jene hatten der Expansion des Volkes skeptisch gegenüberstanden und ihre Verwandten vor Machtgier und Hochmut zu warnen gewußt. Sie waren in den Salamandersteinen geblieben und hatten eine zurückgezogene und naturverbundene Lebensweise beibehalten, die mit der der Lichtelfen jedoch schon kaum mehr etwas gemein hatte. Als vor etwa 5.000 Jahren das himmelhohe Omethon als erste der Hohen Städte den Ränken des Namenlosen zum Opfer fiel, blieben die Überlebenden zudem als **Firnelfen** im höchsten Norden und verloren den Kontakt zu den anderen Völkern zunächst gänzlich.

Die **Entwicklung der Magie** läßt sich vielleicht bei Firn- und Auelfen ähnlich charakterisieren als die Abkehr von hochelfischer *Zauber*macht hin zu einem älteren Ideal von Harmonie und astraler Verbundenheit mit der Umgebung. Die Zauberkunst der Lichtelfen konnte aber nicht zurückgewonnen werden – ihr großes Erbe sind die **Elfenlieder**, die jedoch kanonisiert werden mußten und für die heutigen Elfen ein großer Schatz sind! Die Kunst des *Liedermachens* aber ist verlorengel-

gangen und nur noch wenigen Meistern bekannt (z.B. Golodion Seemond).

Im Falle der Waldelfen kann man vielleicht sagen, daß ihre ältere (gleichsam 'prä-hochelfische') Form der Magie zu einem gewissen Teil verwässert wurde, als sie die Heimkehrer aus den Tälern bei sich aufnahmen. Aber auch die schiere Dauer, die ihr Leben in den Wäldern der Salamandersteine währte, führte zu einer fortschreitenden Entrückung aus dem Licht in die **Verführung der Wirklichkeit** hinein. Das Ergebnis dieser Entwicklung ist im Wesentlichen dasselbe, wie im Au- und Firnvolk – obwohl man sicherlich im Herzen der Salamandersteine noch Elfen findet, die sich von jeder gängigen Beschreibung der Elfenvölker unterscheiden!

Der Hauptteil des magischen Erbes der heutigen Elfen also ist hochelfische **Spruchmagie**, die stark an den Lebensraum des jeweiligen Volkes angepaßt ist. Hinter dieser Anpassung steht das tiefe Bedürfnis nach einer engen und natürlichen Verbindung zum Lebensraum, wie sie den Hochelfen abhanden gekommen war – und in der intensiven **Durchdringung der elfischen Zauberei mit dem Bedürfnis nach Harmonie** liegt das Neue, das die heutige Elfenmagie von der Magie der Hochelfen unterscheidet.

Darüber hinaus ist dies auch der vielleicht größte Unterschied zwischen elfischer und gildenmagischer Spruchmagie, welchem deshalb noch ein eigener Absatz gebührt:

Letztere ging aus dem Kontakt der ersten güldenländischen Siedler mit den Auelfen des späteren Albernias hervor – die Siedler lernten offenbar sehr schnell von den Elfen und vereinnahmten ihre Zauberweise und Teile ihres Spruchguts. Zumindest oberflächlich. Denn die menschlichen Zauberer befanden sich in etwa derselben Position wie die ersten hochelfischen Expansionisten und Forscher: sie wollten die Welt erkunden, wollten Wissen sammeln, wollten das Land nutzbar machen. Und über den Hochmut der Hochelfen hinaus wollten sie auch die Völker *beherrschen*, denen sie auf ihren Reisen begegneten...

Dieses Verhältnis der Menschen zur Welt hat sich aus der Sicht der Elfen wohl bis heute nicht geändert – weswegen ihnen auch das Wesen der elfischen Zauberei noch verborgen geblieben ist. Sie können die Sehnsucht nach Harmonie, die der Kern des elfischen Zauberns ist, nicht begreifen – denn: die Elfenmagie ist aus der **Erinnerung an den Fall eines ganzen Volkes** entstanden! Und somit fundamental verschieden von der menschlichen Gildenmagie, die sich einen solchen Fall einfach nicht vorzustellen vermag.

3. Madayas Träume

Vorbemerkung

"Du willst den *telora* sagen, was das Geheimnis des *mandra* ist. Aber wie kann man davon sprechen? Wie kann man Worte finden in einer Sprache, die nicht die unsere ist? Können denn die *telora* die Melodien der Welt hören, um zu verstehen, was *mandra* ist? Können sie von den *salamandra*, den Ewigen Wäldern träumen, um zu verstehen, was *mandra* ist? Und wenn nicht, werden sie dann nicht nur wieder das tun, was sie immer tun – sich ansehen, was wir mit *mandra* tun und dann *taubra* daraus machen?"

*Valayar Webt-Sternenklang, waldelfischer Zaubersänger,
zu einer jungen Elfe*

In diesem Kapitel soll es nun darum gehen, wie Elfen selbst ihre Magie sehen – oder besser: Wie jene Elfen sie beschreiben würden, die überhaupt jemals darüber nachgedacht haben, sie in Worte zu fassen. Denn normalerweise ist die Magie für Elfen etwas, das völlig selbstverständlich und unhinterfragt zu ihrem Sein, ihrem Wesen, ihrem Leben und ihrem Handeln gehört. Zuweilen aber beschäftigen sich auch Elfen gedanklich damit, was *mandra* eigentlich bedeutet – und dabei spielen die Mythen und die Entstehung und ein-

schneidende Veränderungen der Elfen eine wichtige Rolle.

Deshalb soll zuerst auf den wichtigsten Mythos näher eingegangen werden: Auf die "Träumende Madaya", die den Elfen durch ihre Träume die Fähigkeit zum Magiewirken bewahrt hat. Der zweite Teil dieses Kapitels enthält Zitate von Elfen, in denen es darum geht, wie diese das Magiewirken selbst erleben oder welche Worte der Beschreibung sie dafür finden könnten.

Mythos und Metaphysik der Elfenmagie

"Hervorgegangen sind die Elfen vermutlich wie die Nymphen und Dryaden aus dem Alten Volk der Lichtwelt, dem auch die Holden und die Feen angehören. Diese erscheinen als zaubermächtige Wesen aus lauterem Licht, mit Haaren von fein gesponnenem Silber und purem Gold. Sie sind nicht unserem Zeitfluß unterworfen und manifestieren reinste Lebens- und Astralenergie. Die wichtigste Berührungsebene zwischen Lichtwelt und Aventurien wird auf elfisch als *sala mandra* (in etwa 'Versammlungsplatz der Magiebegabten') bezeichnet und gemeinhin in den Wäldern nördlich des Neunaugensees lokalisiert."

Encyclopaedia Magica, Ausgabe von 1007 n.BF¹

"Denn die unfaßbare Wahrheit ist, daß wir Elben uns selbst geträumt haben: Die Lieder der Alten berichten vom Schloß der Madaya auf dem höchsten Berg der Salamandersteine. Dort liegt sie in ewigem Schlaf, die letzte der Alten, die ihr Volk in ihrem eigenen Geiste formten. Doch dann kam erstmals das Namenlose unter die Elben und begann sie in die derische Wirklichkeit zu ziehen. Viele von ihnen gaben der Anziehungskraft Aventuriens nach, der Verführung der Stofflichkeit, der Kraft der Wirklichkeit. Madaya aber brachte als einzige das Opfer, ihre Wirklichkeit aufzugeben, um ihr Schicksal wieder selbst zu träumen, und ihre Träume sind wahr für sie und jene Wälder."

Übersetzt aus den verbotenen Schriften der Philosophia Magica, Elon Carbelan, ca. 1000 v.H.²

Eine wichtige Anmerkung noch: Für Menschen, um welche es sich bei den AutorInnen dieser Texte zweifellos handelt, ist es schwer, wenn nicht unmöglich, den Blick auf die Innenperspektive solch fremder und anders-seiender Wesen wie den Elfen zu werfen. Selbstverständlich stellen deshalb alle hier aufgeführten Zitate nur den schwachen Versuch dar, Denken, Fühlen und Sein dieser Wesen zu erfassen – keinesfalls aber wollen sie die Realität davon festschreiben, wie Elfen wirklich und endgültig sind.

"Madalya Traumweberin ist in uns allen, die wir das Blut des Schönen Volkes in uns tragen. Wir kennen sie alle..."

Noiona Abendwind, Bogenbauerin in Punin³

"Was das Geheimnis der Magie der Elfen ist? Das kann ich dir sagen: Es ist Wahrheit und Ursprung der Lichtwelt, aber Möglichkeit und Wirklichkeit von Madayas Träumen – durch die wir erst wurden, was wir heute sind."

Calaya Nebellied, erste elfische Leiterin der Schule der drei Völker zu Gerasim

Der vielleicht größte Irrtum menschlicher Magier in bezug auf die Magie der Elfen liegt wahrscheinlich in deren letztlich unerschütterlichem Glauben, daß man mit gutem Willen, der richtigen Methodologie und der geeigneten Sprache alles begreiflich machen kann. Wer von Magie als Manipulation von Matritzen denkt, dem kann man das kaum verübeln – aber elfische Magie ist keine Manipulation von Matritzen. Elfische Magie ist eine den Menschen sehr fremde Form des Umgangs mit der Welt, mit jener unmittelbaren Umgebung, in der Elfen leben. Und sie sind zu diesem besonderen Umgang mit ihrer Umgebung befähigt, weil sie als Wesen in einer anderen Art in der Welt sind als Menschen das jemals sein können.

Die Elfen selbst nennen diese Art des In-der-Welt-Seins gern "den Melodien der Welt lauschen" oder "die Melodie eines anderen Wesens

¹ Entnommen aus *Geheimnisse der Elfen*, S.13.

² Entnommen aus: *Geheimnisse der Elfen*, S.13f.

³ Entnommen aus: *Das Königreich Almada*, Ergänzung zur DSA-Regionalbeschreibung, S.1.

mit meiner eigenen in Harmonie bringen", manchmal nennen sie es "heftig wünschen", manchmal nennen sie es auch "von den Ewigen Wäldern" oder "der *firndra* (der Grimmfrostöde) träumen". Aber auch dies sind letztlich nur Metaphern für etwas, das Menschen nie gänzlich begreifen und verstehen können, weil sie es nicht erfahren können. Gerade deshalb ist es aber auch so schwierig für die Elfen selbst, es in einer Sprache auszudrücken, die Menschen verstehen können. Die Elfen sind nicht darauf angewiesen, abstrakte Erklärungen für ihr Magiewirken zu finden – sie wirken einfach Magie, oder besser: das Magiewirken geschieht ihnen einfach. Sie empfinden dieses Magiewirken, aber sie haben normalerweise keinen Grund, es zu beschreiben.

Im Grunde genommen sind alle Elfen Freizauberer, im Grunde genommen kann in ihrer Beziehung zur Welt jederzeit alles geschehen. Der einzige Grund, warum dies normalerweise nicht der Fall ist, ist, daß die Elfen sich, seit sie "aus dem Licht getreten sind", so weit von ihrem Ursprung entfernt haben, der Verführung der Wirklichkeit so weit erlegen sind, daß sie die Melodien nur noch schwach und unklar hören – oder anders ausgedrückt: daß sie Madayas Träume nicht mehr gänzlich träumen können, daß sie das absolute Vertrauen verloren haben. Zumindest trifft dies auf fast alle Elfen zu, die in den letzten Jahrzehnten näheren Kontakt zur Menschenwelt hatten – aber wer weiß, ob es nicht tief im Herzen der Salamandra noch Elfen gibt, die dem Licht und Madayas Träumen sehr nahe sind, wie es jener Ausspruch von Aratahon Läßt-Elche-tanzen sagt, der im Gerasimer Hesindetempel aufbewahrt wird:

"Über die inneren Wälder und ihre Clans kann auch ich euch wenig sagen. Schon im Waldwo-Licht-durch-die-Tannen-fällt leben Elfen, die uns meist nur aus der Ferne zuwinken und wieder verschwinden. Zuweilen mischen sie sich unter uns und lauschen unseren Erzählungen, aber sie selbst schweigen. Und noch nie ist einer von ihnen zu uns gekommen, um Salz, Eisen oder andere Güter der Ebenen und Berge einzutauschen. Im Herzen der Wälder von Sala Mandra aber sind die Lichtelfen, die für uns Waldelfen das Geheimnis sind, das vermutlich wir Waldelfen für euch Menschen sind."

Erläuterungen des angesehensten Jägers Aratahon Läßt-Elche-tanzen für die ersten menschlichen Siedler, Priester-Kaiser-Zeit, überarbeitet

Der mythische oder metaphysische Ursprung der Magie der heutigen Elfen ist das Zusammenwirken dreier Welten: Den konkreten, derischen **Umweltgegebenheiten**, **Madayas Träumen** und der **Lichtwelt**. Aus der Lichtwelt sind die Elfen einst entsprungen, und sie ist deshalb der *Ursprung* ihrer magischen Kraft. Auch die Affinität der Elfen zur Musik und die Bedeutung dieser für ihr Zauberwirken stammt von der Lichtwelt.

Da die Elfen aber in die *Wirklichkeit* traten, verloren sie immer mehr ihrer ursprünglichen Kraft. Es wird gesagt, daß Madaya als einzige der ursprünglichen Elfen dieser Verführung der Wirklichkeit widerstand und ihre Wirklichkeit aufgab, um *als Traum und als Träumende* weiter zu bestehen. Damit ermöglichte sie allen Elfen, die an ihren Träumen teilhatten, weiter "Magie zu wirken" – deren Ursprung immer noch die Lichtwelt war, deren Form – nämlich Melodie und Lied – immer noch aus der Lichtwelt stammte, deren konkrete Möglichkeit und Wirklichkeit nun aber in Madayas Träumen bestand.

Das heißt: Für einen Elfen bedeutet, Magie zu wirken, an Madayas Träumen teilzuhaben. Wenn eine elfische Jägerin mit jenen "Zaubern", die die Menschen ADLERAUGE, EXPOSAMI, AXXELE-RATUS und FALKENAUGE nennen würden, ihrer Beute nachstellt, träumt sie von den Ewigen Wäldern, wie sie selbst das vielleicht ausdrücken würde.

Wir finden hier mit Madaya die mythische Gestalt der Mada als Bringerin der Magie in einer gewissen Weise wieder – mit dem nicht unbedeutenden Unterschied, daß Madaya keinen Fehel an der Ordnung der Welt beging, um den Elfen die Magie zugänglich zu machen, sondern daß sie einem fallenden und der Wirklichkeit *verfallenden* Volk einen Teil der Möglichkeiten erhielt, mit denen diese Wesen einstmals untrennbar in die Welt gekommen waren. Die Träumende Madaya ist somit *Ermöglichungsgrund* der elfischen Magie in ihrer heutigen Form.

Man könnte deshalb ein *badoc*-Werden von Elfen auch damit umschreiben, daß sie sich von Madayas Träumen entfernen oder daß sie aufhören,

Madayas Träume zu träumen. Diese Elfen verlieren damit die Möglichkeit des elfischen Magiewirkens – aber ob sie die Fähigkeit des Zauberns überhaupt verlieren, hängt davon ab, ob sie nicht

andere Möglichkeiten für sich entdecken, eine bestimmte Zauberwirkung allein durch Willenskraft und Konzentration zustande zu bringen.

Die Magie aus der Sicht der Elfen

"Es ist nicht einfach, einen Menschen verstehen zu machen, was das Geheimnis der Magie der Elfen ist. Die Menschen können ihre Magie in Büchern aufzeichnen, und wenn sie verstehen, was in den Büchern steht, können sie verstehen, was die Magie ist. Und weil wir Dinge tun können, die für Menschenmagier den Wirkungen ihrer Zauber ähnlich sind, nennen sie, was wir tun, ebenfalls 'Magie' und glauben, mit der nötigen Geduld können sie auch dies in die Bücher schreiben. Auch die Magierin Tamara glaubte das, die die Schule des direkten Weges zu Gerasim gegründet hat. Ich habe lange in ihrem Buch gelesen und habe irgendwann verstanden, daß dies der falsche Weg ist.

Was aber ist der richtige Weg? Ich habe eine lange Zeit, viele Menschenleben lang, nach einer Antwort gesucht. Ob ich sie gefunden habe, weiß ich noch nicht. Eines aber weiß ich: Das, was ihr die Magie der Elfen nennen würdet, kann man nicht in Worten erklären – nicht einem Menschen und auch nicht unseresgleichen. Wenn wir unsere Kinder lehren, tun wir das nicht in Worten. Was wir sie lehren ist, Vertrauen zu haben in die Welt. Vertrauen, daß du unter Wasser atmen kannst, wenn du tauchst, daß die Zweige des Baumes dich auffangen werden, wenn du springst, daß du schnell laufen kannst, wenn der Jäger dir nachsetzt. Vertrauen, daß die Melodien der Welt sich mit deiner eigenen zur Harmonie zusammenfügen werden.

Die *lairfeya*, die Elfen der Ewigen Wälder, sprechen davon, daß die *salamandra* drei Welten ist: Die Welt der Berge und Wälder und springenden Flüsse, Madayas Träume und die Lichtwelt, die Welt, aus der die Elfen einst in die Welt kamen. Dort, in diesen drei Welten liegt das Geheimnis verborgen – unser Leben und Handeln in der Welt, Traum und Wirklichkeit der *feya*, Wahrheit und Ursprung der Lichtwelt..."

Calaya Nebellied, erste elfische Leiterin der Schule der drei Völker zu Gerasim

"Wo ist er? In schwarzen Schatten ist er verschwunden, direkt vor meinen Augen, als ich ihm gerade nachsetzen wollte. Schatten – aber ich weiß jetzt, wo er ist. Ich fühle seine Anwesenheit, und ein wohlbekanntes Gefühl der Erregung durchströmt meinen Körper: Ich weiß wo er ist, weil ich die Jägerin bin in diesem Augenblick. Er kann mir in diesen Schatten ebensowenig entkommen wie der *laërka* im Blätterdickicht der Ewigen Wälder, wenn ich die Jägerin bin. Und wie dem *laërka* setze ich ihm lautlos hinterher, immer auf seiner Spur. Zum ersten Mal, seit ich in dieser Stadt bin, vergesse ich die Gerüche und Geräusche, die stets meine Sinne umnebeln, vergesse ich die Luft, die anders ist und die drückende Last der steinernen Gebäude. Vergesse ich die Stadt um mich her, die mich krank macht wie ein schleichendes Gift.

A win madalya lae sala mandra – und dabei träume ich noch immer von den Ewigen Wäldern... Diese Jagd ist so ein Traum. Ein Traum, den die Menschen 'Magie' nennen und der mich davor rettet, *fey* gänzlich zu verlieren. Ich weiß jetzt, solange die Elfen in Almada Madalya Traumweberin begegnen, ihren Gesichtern im Fluß, ihren Bildern im Schlaf, werden sie das Geheimnis der *feya* kennen. Solange die Elfen der Wälder um Madaya wissen, der Träumenden, deren Träume wahr sind für sie und die Salamandra, wie sie sagen, wird es das Geheimnis der *feya* geben. Und solange ich von den Ewigen Wäldern träume... Wenn meine Menschenfreundin Ranari jetzt hier wäre, könnte ich ihr in diesem Augenblick vielleicht erklären, was das Geheimnis der *feya* ist."

Melyan Hoffnungsstern in der Menschenwelt

"Ihr habt mich unterschätzt. Ihr habt nicht gewußt, daß selbst das Meer ein Wasser ist, in dem ich schwimmen kann und überleben. Sie haben mich über Bord geworfen, um meine Gefährtin zu quälen. Sieh her, stolze Kriegerin, mit einem Fingerschnippen geht deine Freundin zu den Fischen... Das salzige Wasser brannte in den Augen, sein Geschmack ließ mich übel werden. Das Meer zog mich hinab, die Furcht lähmte

meinen Körper. *A n'dbin lyr alwara thi a valh'rha aba* – ich habe keine Angst mehr, daß das Meer mich mit sich reißt, wenn ich sein Wasser berühre... Immer wieder, stumme Worte in meinem Geist. Ich spürte die Tiefe unter mir. Vom Schiff aus war das Meer hellblau gewesen, manchmal leicht grünlich, wunderbare, fremde, schöne Farben, wenn die Sonne darauf schien. Jetzt trieb ich auf dunkelblaue, endlose Tiefe zu. Wenn ich mich herumdrehte, sah ich über mir ein kreisrundes, sonnenhelles Loch in meinem blauen Gefängnis, das kleiner wurde. Das mich an etwas erinnerte. Wie oft war ich diesem hellen, glitzernen Rund entgegengeschwommen mit kräftigen Stößen, um wieder aufzutauchen, schneller zu sein als die anderen, als Erste die Oberfläche zu durchstoßen mit einem Sprung, wie ihn die Fische machen vor dem Regen, wenn die Mücken dicht über dem Wasser fliegen. Das helle Rund, wenn man aus der kühlen, dunklen Tiefe des Sees auftauchte, war Freude, Spiel, war Hoffnung, der man mit schnellen, kräftigen Stößen entgegenkam.

Aber daß das Wasser schwer lastete, daß die Lungen schmerzten, daß schwarze Punkte vor den Augen tanzten, der Körper mit allen seinen Fasern nach Luft, nach Atem schrie – das hatte nicht dazugehört. Damals war das Wasser mein Freund gewesen, hatte mich in seine Tiefen eingeladen... Freund. *A n'dbin lyr alwara thi a valh'rha aba*. Und dann endlich formte sich in mir die Melodie der Worte *i'daoawa biunda fey'la⁴*. Kühl und tief fühlte ich Atem. Kräftige Stöße tat ich nach oben, schöne Bewegung, leicht und sicher. Ich strampelte die Stiefel von meinen Füßen, die mich nach unten zogen.

Das Wasser drang nicht mehr mit seiner salzigen Schärfe in meinem Mund, wo ich es nicht ausspucken konnte, weil überall Wasser war. Es war ungewohnt, groß, weit, endlos tief unter mir. Keine dunkle Tiefe, in der man sich verstecken konnte, die zum Spiel gehörte. Sie war gefährlich. Aber ich ertrank nicht mehr. Der Sog war nicht mehr so stark, meine Arme und Beine konnten ihm widerstehen, auch wenn immer noch die Dunkelheit der Tiefe in meinem Nacken lauerte und mich antrieb, hinauf.

Und es kam etwas Dunkles von unten herauf. 'Zu den Fischen...'. Ich bin mit Fischen um die Wette geschwommen – in einem anderen Leben. Jetzt waren sie Gefahr. Der Schatten kam heran. Ein

kurzer Instinkt blitzte auf und fragte, wer bist du, fremder Freund, unbekannter Schatten? Aber dann gewannen das Meer und die Angst die Oberhand, und ich machte eine durch das Wasser gebremste vertraute Handbewegung, gerade noch rechtzeitig. Der Schatten zuckte zurück – und verschwand in der Tiefe. Verzeih mir, du fremder und gefährlicher Freund."

Melyan Hoffnungsstern in der Menschenwelt

⁴ Die Isdira-Worte für den WASSERATEM.

4. Elfishche Zaubehandlungen

Harmonie als Ziel aller elfischen Zauberei

Wir schlagen vor, den **Harmonie-Gedanken** als Basis für ein System der Beschreibung elfischer Magie im Kontrast zur Gildenmagie zu verwenden und wollen dies hier näher ausführen. Dabei ist wichtig, daß jede solche Systematisierung *von einer Elfe* wahrscheinlich abgelehnt werden würde – sie eignet sich also für eine äußerliche Beschreibung des Spielgeschehens, aber nicht für den Austausch (z.B. zwischen einer Elfen und einer Magierin) innerhalb des Spiels. Was durchaus ins Spiel eines Elfencharakters einfließen kann und soll, sind die Implikationen und das Flair, auf die das hier vorgestellte System abzielt.

Harmonie ist ein schönes Wort zur Beschreibung elfischer Magie, denn Musik und Magie sind für einen Elfen selten zwei verschiedene Dinge. Harmonie bedeutet **Übereinstimmung**, Konsonanz, Zusammenstimmen. Elfishes Zaubern zielt also darauf ab, zwischen der Elfe selbst und ihrer Umgebung (oder der Situation, in der sie sich befindet) Übereinstimmung, ja "Konsonanz" durchaus im musikalischen Sinne des Wortes, zu erzielen. Durch seinen Zauber paßt die Elfe sich selbst ihrer Umgebung oder ihre Umgebung ihren Bedürfnissen an – weder das eine noch das andere geschieht jedoch durch Zwang, denn Zwang und Macht sind das Gegenteil von Frieden und Harmonie!

Natürlich werden auch unter den Elfen Zauber tradiert und verwendet, deren Wirkung es ist, Zwang auszuüben oder einem anderen zu schaden – es ist in einer unvollkommenen Welt nun mal unabdingbar, sich verteidigen zu können. Jede Elfe wird diese Zauber jedoch nur dann einsetzen, wenn sie dadurch gefährdete Harmonie in ihrer Umgebung retten, oder größere Harmonie herstellen kann.

Wenn ihre Umgebung so wichtig für das Zaubern der Elfe ist, so kann sie wohl auch großen Einfluß auf den jeweiligen Zauber haben: Ein CHAMAELIONI wird der Elfe im heimischen Wald leicht von der Hand gehen – doch auf dem

Garether Platz der Zwölfe wird sie ihn nur mit größter Anstrengung weben können. Mit einer guten Freundin wird sie leicht den UNITATIO GEISTESBUND eingehen oder ein Gespräch mittels BLICK IN DIE GEDANKEN führen können – aber mit einer fremden Magierin wird ihr dies kaum möglich sein. Ebenso wird sie TIERGEDANKEN leicht verstehen können, die sie aus ihrem heimatlichen Lebensraum kennt – doch mit den Tieren des Regenwalds oder der Khomwüste wird sie sich schwerlich verständigen können.

Man kann also sagen: je nachdem, 'wieviel Harmonie' bereits in einer Situation vorhanden ist, zaubert die Elfe mit mehr oder weniger Leichtigkeit. Wohl gemerkt: für Gildenmagierinnen gilt dies nach unserer Auffassung nicht – denn ihr Zaubervorgang ist nicht auf generelle harmonische Übereinstimmung zwischen der Zaubenden und ihrer Umwelt, sondern schlicht auf den Effekt des Zaubers ausgerichtet. Eine gildenmagische Formel (und das gilt natürlich auch für elfische, druidische oder sonstige Zauber, die *eine Magierin* zaubert) erzwingt einfach eine Wirkung.

Gildenmagierinnen sind in ihren Zaubehandlungen also unabhängiger von der Situation, in der sie zaubern – ein TRANSVERSALIS oder ANALYS wirkt unabhängig von der Umgebung der Magierin, ihres Ziels oder Objekts immer gleich und ist auch nur durch direkten äußeren Einfluß zu stören. Allerdings wirken sich auch günstige Umstände kaum auf den Magierzauber aus: der CHAMAELIONI wäre für eine Magierin also immer gleich schwer zu zaubern, unabhängig davon, ob sie sich nun in den heimischen Studierstuben oder in einem düsteren Wald verstecken will (für Magierinnen sind alle Wälder düster! ;-).

Die Elfe hingegen hat durch ihre Sensitivität gegenüber ihrer Umgebung eben auch einen Vorteil, wenn die Umstände für sie günstig sind. Diese Vergünstigung bzw. Erschwernis möchten wir gerne fest ins Spiel einbauen und haben im fol-

genden für die Abstufungen dieses Harmoniebezogenen Zauberns **drei Kategorien** mit Bei-

spielen aufgeführt:

Drei Kategorien elfischen Zauberns

1) Natürliches / Selbstverständliches Zaubern

Wir nennen eine Zauberhandlung *natürlich*, wenn sie sich quasi aus der Situation der Elfe selbst ergibt: wenn sie z.B. ein verdächtiges Geräusch hört und nun ihre Sinne anstrengt, um genauer hinzuhören, ist es völlig natürlich und selbstverständlich, daß dieses genauere Hinhören mit dem automatischen Wirken oder 'Geschehen' des ADLERAUGE LUCHSENOHR einhergeht.

Ebenso natürlich wäre es für eine Elfe, die gute Freundin mit BLICK IN DIE GEDANKEN oder BANNBALADIN zu begrüßen, oder eine erlittene Verletzung in der Nacht mittels RUHE KÖRPER auszukurieren, ein Schneefeld mit FIRNLAUF zu überqueren, einen Pfeil mit FALKENAUGE ins Ziel zu lenken, oder beim Flötenspiel mittels FINGERSPIEL die schwierigen Passagen zu meistern.

Spieltechnische Konsequenzen: Ein natürlicher Zaubervorgang gelingt, ohne daß die Elfe dies willentlich herbeiführen muß (Probe entfällt oder ist stark vereinfacht). Der Zauber benötigt auch nicht unbedingt eine explizite Zaubergeste oder -formel und kann oft mit einem geringeren Aufwand an Astralenergie gezaubert werden (Meisterentscheid). Ein natürlicher Zauber kommt so sehr von allein, daß die Elfe ihn geradezu unterdrücken muß, wenn sie nicht zaubern will – die Spielleiterin kann einer Elfenspielerin also unter Umständen auch vorgeben, daß ihr Charakter in einer bestimmten Situation einen naheliegenden Zauber wirkt. Allerdings sollte das nicht gegen den ausdrücklichen Willen der Spielerin gehen und die Elfe dann auch nur wenige AsP kosten!

2) Affektives / Notwendiges Zaubern

Für Magierinnen gilt normalerweise, daß Zaubern unter Druck, unter Anspannung oder in Gefahrensituationen erschwert ist – für eine Elfe gilt das nicht unbedingt. Für ihr Überleben in der Wildnis ist es notwendig, daß sie auf Gefahren schnell reagieren kann – FULMINICTUS oder BLITZ DICH FIND, die für eine Magierin auch im Kampf noch Besinnung erfordern, sind für eine

Elfe verteidigender Affekt, wenn sie bedroht wird.

Auch der Jagd- und Fluchtzauber AXCELERATUS wird oft genug im Affekt gewirkt, wenn die Elfe einem wütenden Wildschwein entkommen oder dem fliehenden Hirsch hinterhersetzen muß, eine CHAMAELIONI-Tarnung ist oft genug notwendig und auch ein UNITATIO kann die letzte Rettung sein, wenn die Sippe bedroht ist. Niemals aber ist es Affekt, wenn man ein anderes Lebewesen ohne große Not von sich aus angreift!

Spieltechnische Konsequenzen: Auch ein affektiver Zauber kommt ohne große Vorbereitung und Zaubergesten aus, wenn diese nur hinderlich wären – und auch der Affekt ist ein stärkerer Garant für Erfolg: die Zauberprobe ist zumindest erleichtert, wenn nicht sogar überflüssig (je nach ZfW), und auch die Zauberdauer kann großzügig auf wenige Augenblicke reduziert werden. Allerdings ist die in der Notsituation freigesetzte Energie groß: der Zauber kostet die normalen AsP und je nach Dramatik der Situation W6+X zusätzliche.

3) Willentliches / Zwingendes Zaubern

Magierinnen lernen diese Art zu zaubern von Kindheit an, und nur mit langer Erfahrung in einem Zauber kann er ihnen einmal auf *natürliche* Weise gelingen – Elfen hingegen, die als Kinder ausschließlich natürlich oder affektiv zaubern, müssen es erst lernen, ihre astrale Energie zu kontrollieren und einen Zauber *willentlich* auszuführen.

Dies fällt ihnen nicht weiter schwer, wenn es darum geht, mit der Sippe gemeinsam den HASELBUSCH vorzubereiten und auszuführen, welcher den Wohnbaum auf bestimmte Weise formen soll. Aber wenn die Elfe im Wald auf einen Holzfällerrinnentrupp stößt und beschließt, in der Nacht die Wachen mit SOMNIGRAVIS einzuschläfern, um die Äxte zu stehlen – dann ist das keine natürliche oder affektive Handlung, sondern erfordert Planung und den festen Willen der Elfe! Trotz der schwierigen Umstände, die eine solche Situation zweifellos darstellt, sollte es ihr im Interesse ihres Waldes wohl gelingen – aber die Er-

fahrung, den Geist eines Menschen in festen Schlaf gezwungen zu haben, muß man erst mal machen!

Im Abenteuerleben einer Elfe wird sie sicherlich sehr häufig ihre Zauber erzwingen müssen: sei es, wenn sie die Stadtwache mittels BANNBALADIN zum Abziehen bewegen oder sich mit CHAMAE-LIONI vor dem Wandteppich der Grafenburg verbergen muß, wenn sie mit BLICK IN DIE GEDANKEN die Gedanken eines verdächtigen Fieslings erforschen oder SPURLOS durch einen tulumidischen Kieselgarten schleichen will... All dies sind Situationen, die dem ursprünglichen Sinn der jeweiligen Zauber so fremd sind, daß es die Elfe echte Überwindung kostet, so zu zaubern.

Mit der Zeit und nach vielen bestandenen Situationen, wie den beschriebenen mag einer Elfe das willentliche, berechnende Zaubern leichter von der Hand gehen – doch verliert sie dadurch auch ein Stück ihres Elfseins und vielleicht vergißt sie mit der Zeit gar, wie es sich anfühlt, einen Zauber auf natürliche Weise geschehen zu lassen, anstatt sich darauf zu konzentrieren...!

Spieltechnische Konsequenzen: Es liegt auf der Hand, daß ein erzwungener Zauber in der Regel erschwert ist – im HASELBUSCH-Beispiel vielleicht nicht, für den SOMNIGRAVIS wirkt die Magieresistenz voll oder sogar doppelt als Auf-

schlag auf die Probe. Die Überwindung bei den letzten Beispielen sollte vor allem rollenspielerisch dargestellt werden, die Probe ist dann je nach Situation um 3 bis 10 Punkte erschwert. Auch der Aufwand an astraler Kraft ist für einen erzwungenen Zauber erhöht: um die Hälfte bis zum Doppelten der normalen AsP-Kosten.

Diese Erschwernisse verringern sich mit wachsender Übung der Elfe in dieser Art des Zauberns – allerdings verliert sie mit der Zeit auch die Vergünstigungen des natürlichen Zauberns... Ein deutliches Zeichen, daß die Abenteurerin sich dem badoc nähert.

Insgesamt sollte die oben dargestellte Regelung im Rollenspiel durchaus zu verwirklichen sein – Erschwernisse und Vergünstigungen wiegen sich recht gut gegeneinander auf. Spielerin wie Meisterin haben mit diesem System außerdem zahlreiche Möglichkeiten, die besondere Magie einer Elfenheldin von der einer Magierin abzuheben, ohne daß die Elfe unspielbar würde.

Im folgenden Kapitel wollen wir auf einen Punkt eingehen, den wir bisher ein wenig außen vor gelassen haben: **das magische Wesen / Selbst einer Elfe.**

5. Schicksalswesen und Wesenszauber

Schicksalswesen und Zauberwesen

Die Elfen als Volk sind magisch und es gibt eigentlich kein anderes existentes Volk in ganz Aventurien, auf das dies zutrifft (wenn man Feen und Kobolde einmal außer Acht läßt, weil sie für das Rollenspiel nur marginale Bedeutung haben). Elfen wachsen schon als Kinder mit der Gabe auf, und sie müssen im Gegensatz zu Menschen nicht mühsam lernen, damit umzugehen – sie lernen es *natürlich*, wie wir gesagt haben.

Wir schließen daraus (nicht revolutionär, aber folgenreich), daß **das Wesen eines Elfen** – also alles, was seine Persönlichkeit oder sein "Licht" ausmacht – sich in Einklang mit seinen magi-

schen Fähigkeiten entwickelt, daß die magische und die profane Identität eines Elfen nicht zu unterscheiden sind. Ein Magier mag Dämonologie studieren und doch die praktische Dämonenbeschwörung zutiefst ablehnen – aber einem Elfen ist so eine Herangehensweise fremd. Alle Magie, die er anzuwenden lernt, steht im engen Zusammenspiel – in Harmonie – mit seinem Wesen.

Bedenkt man, daß das Wesen eines Elfen zudem sein eigenes **Schicksal** bestimmt – denn ein Elf lebt so lange, bis sich sein Schicksal erfüllt hat – dann gewinnt auch sein **Zauberwesen** eine e-

norme Bedeutung: Die magischen Fähigkeiten eines Elfen korrespondieren direkt mit seinem Schicksalswesen und können nicht davon getrennt betrachtet werden!

Die neue Hauszauber-Regelung in DSA4 bemüht sich bereits darum, die Zauberfertigkeiten eines Elfen individueller anzupassen als das in DSA3

Wesenszauber statt Hauszauber

Wenn Elfen individuelle Geschöpfe mit einem jeweils eigenen und einzigartigen Schicksalswesen sind, ist nicht klar, warum alle Elfen einer Kultur dieselben Grundzauber beherrschen sollten. Wir denken schon, daß es bestimmte Zauber gibt, die wahrscheinlich alle Mitglieder eines Elfenvolkes erlernen – der HASELBUSCH für die Waldelfen, oder der FIRNLAUF für die Firnelven, bei den Auelfen fällt die Wahl schon schwerer –, aber daß sich die magischen Fähigkeiten ansonsten danach richten, was ein Elf **seinem Wesen nach braucht**, nicht was für ihn verfügbar ist...

Diese Zauber, die für den einzelnen Elfen – nicht für sein Volk – charakteristisch sind, nennen wir **Wesenszauber**, um im Gegensatz zu dem Begriff "Hauszauber" auszudrücken, daß der Elf den Zauber nicht so sehr deshalb gelernt hat, weil er in seiner Kultur verfügbar war, sondern weil der Zauber seinem Wesen entspricht. Ihre Zahl ist variabel, sollte aber entsprechend der Anzahl der Hauszauber bei DSA4 **nicht mehr als sieben Zauber aus dem gesamten Schatz der Elfenformeln** umfassen – alle Kenntnisse, die der Elf darüber hinaus erwirbt, mögen für ihn praktisch, schön oder gar überlebensnotwendig sein, aber sie gehören nicht zu seinem inneren Kern und Wesen.

Nehmen wir als **Beispiel** einen elfischen Wipfelläufer – schon dieser Begriff charakterisiert ihn als ein Wesen mit sehr speziellen Fähigkeiten und auch Aufgaben: Er trägt Botschaften von Sippe zu Sippe, hält den Kontakt zu wandernden Elfen, kundschafftet neue Siedlungsgebiete und Jagdterritorien aus, etc. Er ist innerhalb des Sippengefüges auf der anderen Seite weniger dafür zuständig, Fische zu fangen oder Beeren zu sammeln, Bausch zu weben, oder den jüngeren Elfchen die Lieder der Alten beizubringen.

Die Wesenszauber eines Wipfelläufers könnten also folgende sein: WIPFELLAUF, MOVIMENTO, AXCELERATUS, HASELBUSCH und GEDANKEN-

mit jenem Kanon aus 13 Zaubern, die jedes Mitglied eines der drei Elfenvölker erlernt, der Fall war. Auch in DSA4 aber bleiben 3 der 7 Hauszauber an die Kultur gebunden. Wir würden deshalb noch weiter gehen und konsequent alle Hauszauber oder, wie wir sie lieber nennen würden, 'Wesenszauber' durch das Schicksalswesen eines Elfen bestimmen:

BILDER. Darüber hinaus zaubert er vielleicht BLITZ DICH FIND zur Verteidigung, EXPOSAMI zur Orientierung in einem unbekanntem Waldstück oder BLICK IN DIE GEDANKEN zur Begrüßung fremder Elfen. Aber als Einzelgänger wird er vielleicht einfach keinen Bedarf für den UNITATIO haben, als schneller Läufer keinen Bedarf für den FULMINICTUS, etc.

Spieltechnische Konsequenzen: Ein Spieler, der einen Elfen als Charakter wählt, sollte sich genau überlegen, welche Interessen, Wesenszüge und dementsprechende Aufgaben sein Held hatte, bevor er – aus welchen Gründen auch immer – auf Abenteuer auszog. Der Spieler wählt nach seinen Überlegungen sieben oder weniger Elfenzauber als seine Wesenszauber und darüber hinaus einige zusätzliche, von denen er meint, daß sein Elf sie öfters gebraucht hat oder die er einfach gerne zaubert. Dabei sollte man sich grob an der Tabelle in AZ S.36 orientieren (also alle Elfenzauber mit einer Verbeitung von 4 oder mehr), aber insbesondere bei den Wesenszaubern sollten mit einer entsprechenden Begründung auch seltenere Zauber gewählt werden können. Bei dieser Vorgehensweise werden also die Zauber eines Elfen ganz auf sein Wesen abgestimmt und sind recht unabhängig von seiner Kultur. Die Wesenszauber können natürlich so wie die Hauszauber bei Magiern leichter verbessert werden als andere, nämlich um eine Spalte leichter.

Die Gesamtzahl der gewählten Zauber sollte zunächst 14 nicht übersteigen – wenn man wirklich nach dem Prinzip der 'Wesenszauber' vorgeht und Zauber nicht nach ihrer Mächtigkeit wählt (oder nach dem System "Wer weiß, wann ich den mal brauchen könnte!"), dann sind 14 Zauber ziemlich viel! (Tatsächlich werden erstaunlich viele Zauber – auch 'coole' Sprüche – im Spiel nie angewendet. Wir meinen, daß man sie dann auch gleich weglassen kann!)

Daß jeder Elf bestimmte Interessen hat und in seiner Sippe bestimmte Aufgaben übernimmt, wird ja in DSA4 auch umgesetzt, indem ein Elf die Mehrzahl seiner Zauber entsprechend seiner Profession erhält. Wir würden allerdings die im Heft "Aventurische Zauberer" aufgeführten elfischen Professionen eher als regeltechnische Anhaltspunkte betrachten und diese inhaltlich durch einige 'Archetypen' präzisieren, die Beispiele für ein elfisches 'Wesen' sein können. Denn weil jeder Elf nun einmal sein eigenes und unverwechselbares Wesen und Schicksal hat, sind weder die Lebenswege noch Fähigkeiten zweier Elfen gleich und entsprechend auch nicht Aufgaben und Rollen, die sie in ihrer Sippengemeinschaft haben.

Weitere Beispiele: elfische 'Archetypen'

Bei den folgenden Archetypen wird zum größten Teil von Au- oder Waldelfen ausgegangen, da Firnelven auf Abenteuerreise fast nicht vorstellbar sind. Auch Waldelfen als Heldencharaktere sollten nie aus den Salamandersteinen kommen, sondern aus den Wäldern Weidens, des Bornlands oder des höheren Nordens.

Wir nehmen weiterhin an, daß alle Waldelfen HASELBUSCH und alle Firnelven FIRNLAUF zaubern können (nicht unbedingt als Wesenszauber). Die Zauber, die in Klammern aufgeführt werden, sind zwar ganz passend für den jeweiligen Archetypus, aber der Elf sollte diese Zauber noch nicht am Anfang seiner Laufbahn als Spielerfigur können. Die bei den Archetypen angegebenen Elfenlieder sind wiederum solche, die besonders typisch sind.

Baumsprecherin (vgl. Profession Bewahrer)

Sie sind diejenigen, die es am besten verstehen, lebende Ranken und Blumen in eine elfische Siedlung – seien es Pfahlbauten in der Au oder die uralten Wohnbäume der Waldelfen – einzufügen, diese zu hegen und bei Festen zum Erblühen zu bringen. Sie lehren die jungen Elfen die Namen und Eigenheiten der vielfältigen Pflanzen, Früchte, Beeren, Blumen und Heilkräuter; und zuweilen hegen sie gar Freundschaften mit einer Dryade. Und wenn es darum geht, einen neuen Ort zu finden, wo sich die Sippe niederlassen und ein neues Heim im Einklang mit der Umgebung schaffen kann, dann sind diese Sippenmitglieder besonders begeisterte Sucher der schönsten Plätze. Sie unterhalten sich mit den Tieren und Pflan-

Die im Folgenden aufgeführten elfischen 'Archetypen' sollen deshalb als Beispiele für mögliche Ausformungen von Interessen und entsprechenden Aufgaben eines Elfen betrachtet werden. Wir verwenden für diese Beispiele bewußt den (oft verdächtig beäugten) Begriff **Archetypen**, um klar zu machen, daß wir nur Vorschläge machen und daß keines unserer Beispiele ganz genau einen 'echten' Elfen beschreibt. Die in Klammern hinter den Namen der Archetypen angegebenen Professionen verweisen auf die für jenen Archetypus zu verwendenden Werte, wobei die 14 Startwerte aus der jeweiligen elfischen Kultur und Profession frei auf die 14 gewählten Zauber (Wesenszauber und sonstige) verteilt werden sollten.

zen der Gegend, hegen die schönsten Blumen und kräftigen die Bäume, damit sie vielleicht später ein Baumhaus tragen können.

Wesenszauber: HASELBUSCH, EXPOSAMI, LEIB DER ERDE (EINS MIT DER NATUR, WEISHEIT DER BÄUME).

Sonstige: TIERGEDANKEN, UNITATIO, ADLER-AUGE, SANFTMUT, WIPFELLAUF, ZAUBERWESSEN DER NATUR, ODEM.

Elfenlieder: WINDGEFLÜSTER, LIED DER REINHEIT.

Zauberheiler (vgl. Profession Bewahrer)

Die Heilkundigsten einer Elfensippe verstehen sich natürlich auch bestens auf die Kräuterkunde und oft wandern sie weite Strecken, um eine bestimmte Pflanze aufzuspüren. Oft liegt ihnen die Harmonie in der Sippe sehr am Herzen, denn als Heiler betrachten sie nicht nur den Leib, sondern genauso die Seele, den Geist und das Zauberwesen, die gemeinsam einen Elfen ausmachen.

Wesenszauber: BALSAMSALABUNDE, RUHE KÖRPER, SENSIBAR, KLARUM PURUM, PESTILENZ ERSPÜREN.

Sonstige: BLICK IN DIE GEDANKEN, BLICK AUFS WESEN, UNITATIO, HASELBUSCH, BÄRENRUHE, FINFERSPIEL, BANNBALADIN, SOMNIGRAVIS.

Elfenlieder: WINDGEFLÜSTER, LIED DER REINHEIT, LIED DES TROSTES, SORGENLIED, evt. FRIEDENSLIED.

Sippenjägerin (vgl. Profession Wildnisläufer)

Nicht alle Mitglieder einer Sippe gehen auf die Jagd, manche fühlen sich vom Wettkampf zwischen Jägerin und Beute mehr angezogen, als andere. Sippenjägerinnen müssen oft tage- und wochenlang von ihrer Sippe getrennt durch Wälder, Steppen oder Eiswüsten streifen, um ein Wild zu erlegen – sie tun dies allein, oder in kleinen Gruppen. Sippenjägerinnen sind oft auch die besten Bogenbauerinnen und Kürschnerinnen einer Sippe und kümmern sich als Tiersprecherinnen (s.u.) um alle tierischen Belange der elfischen Umwelt.

Wesenszauber: FALKENAUGE, EXPOSAMI, ADLERAUGE, TIERGEDANKEN.

Sonstige: SPURLOS, AXCELERATUS, MOVIMENTO, GEDANKENBILDER (für Abstimmung einer Gruppenjagd), CHAMAELIONI, ADLERSCHWINGE, KATZENAugEN (LEIB DER ERDE).

Elfenlieder: WINDGEFLÜSTER.

Fischerjäger (vgl. Profession Wildnisläufer)

Einige Jagdmethoden sowohl der Auelfen wie auch der Firnelphen unterscheiden sich recht grundlegend von der gängigen Pirsch- und An-sitzjagd: Die Jagd auf Wasserwesen. Sei es mit dem Speer, eine Methode, der sich beide Völker recht häufig bedienen und die für die Firnelphen wohl die wichtigste Jagdmethode überhaupt darstellt. Oder gar mit den bloßen Händen: Die Auelfen fangen damit die Lachse, die mit Frühling die Bäche hinaufwandern um ihren Laich abzulegen, aber es gibt auch viele gute Schwimmer, die sich darauf verstehen, einem Fisch unter Wasser nachzujagen. Auch unter den Firnelphen verstehen sich einige auf diese Technik, wenn es auch wegen des gefährlich kalten Wassers einer Menge Erfahrung bedarf. Die auelfischen Fischerjäger sind meist auch die besten Schwimmer ihrer Sippe. Sie haben oft Wasserwesen als Seelentiere (vor allem Otter), und sie lieben es, stundenlang zu schwimmen und zu tauchen oder sich von der Strömung treiben zu lassen.

Wesenszauber: WASSERATEM, LEIB DES WASSERS (Auelfen), LEIB DES EISES (Firnelphen), AXCELERATUS, WELLENLAUF.

Sonstige: MOVIMENTO, ADLERSCHWINGE, GEWANDTHEIT.

Elfenlieder: Keine charakteristischen.

Tiersprecherin (vgl. Profession Wildnisläufer)

Es kommt nicht selten vor, daß sich das Jagdrevier einer Sippe mit dem eines Wolfrudels, eines

Säbelzähntigers, eines Fischadlers oder Höhlendrachens überschneidet. Solche Konflikte müssen nicht durch die Kraft des Stärkeren gelöst, sondern können durch geschicktes Verhandeln friedlich beigelegt werden. Die Tiersprecherinnen einer Sippe kümmern sich besonders intensiv um den Kontakt zur lebenden Umwelt der Elfen – sie sind aber auch oft gleichzeitig die Sippenjägerinnen (s.o.).

Wesenszauber: ADLERSCHWINGE, TIERGEDANKEN, SANFTMUT, HILFREICHE TATZE, TIERE BESPRECHEN.

Sonstige: SPURLOS, ADLERAUGE, EXPOSAMI, BALSAMSALABUNDE.

Elfenlieder: WINDGEFLÜSTER.

Zaubersänger (vgl. Profession Legendensänger oder Zauberweber)

Die Sänger einer Sippe tradieren mit der größten Leidenschaft die alten Lieder der Elfen, sie lehren die Jüngeren und verwenden viel Zeit darauf, mehrere Instrumente spielen zu können und ihre Stimme zu perfektionieren. Solche Elfen haben oft auch ein besonderes Talent für die Zauberei und sind neugierig, welche arkanen Künste andere Völker hervorgebracht haben.

Wesenszauber: ELFENSTIMME FLÖTENTON, GEDANKENBILDER, UNITATIO, evtl. ODEM ARCANUM.

Sonstige: SENSIBAR, ADLERAUGE (v.a. Gehör), FINGERSPIEL, Heilzauber.

Elfenlieder: ZAUBERMELODIE, LIED DER LIEBER, LIED DES TROSTES.

Sippenwächterin (vgl. Profession Kämpfer)

Besonders die Auelfensippen in der Nähe von Goldgräberstädten, die Firnelphenpaläste innerhalb eines Drachenterritoriums und die Waldelfendörfer in besonders wilden Gebieten müssen sich gegen Gefahren zu verteidigen wissen. Diejenigen, die besonders wachsam sind und sich im Zweifelsfall auch dem Höhlendrachen oder dem räubernden Säbelzähntiger gegenüberstellen, sind die Sippenwächterinnen.

Wesenszauber: EISESKÄLTE KÄMPFERHERZ, EXPOSAMI, ADLERAUGE, WAGEMUT, ARMATRUTZ.

Sonstige: MUSKELSTÄRKE, GEWANDTHEIT, PLUMBUMBARUM, FULMINICTUS, BLITZ DICH, AXCELERATUS, BANNBALADIN, SOMNIGRAVIS, NEBELWAND, GEDANKENBILDER, evtl. SEIDENZUNGE, WINDSTILLE (Firnelphen), MEMORABIA FALSIFIR (nur Waldelfen), STANDFEST KATZENGLEICH.

Elfenlieder: WINDGEFLÜSTER.

Bauschweber (vgl. Profession Former)

Zwar sind beim Pflücken und Verarbeiten von Bausch meist alle Sippenmitglieder beteiligt, aber es gibt doch immer einige, die eine besondere Kunstfertigkeit dabei an den Tag legen, die feinsten Stoffe weben und mit den schönsten und feinsten Verzierungen versehen. Auch die berühmten Bauschbilder, auf denen sie meist ihre oder die Träume der Sippe darstellen, stellen diese Elfen her.

Die Bauschweber verstehen sich meist auch am besten darauf, das Isdira in schriftlicher Form niederzulegen. Diese Schrift ist für den Unkundigen meist gar nicht zu erkennen, erscheint sie doch eher wie ein ornamentales Rankenmuster als wie eine Aneinanderreihung von Buchstaben. Doch offenbar ist diese verschlungene, organische Form die einzige Möglichkeit, jene melodiose und vielschichtige Sprache wiederzugeben. Viele Kunstwerke der Elfen sind mit solchen Ornamenten verziert, die tatsächlich als einzelne Worte oder Sätze in Isdira gelesen werden können. Die Bauschweber verstehen sich oft besonders gut darin, die Vielschichtigkeit des Klangs des Isdira in Form von verschlungenen Linien aufzuschreiben und diese entweder in besonderen Formen – etwa wie ein Muster aus Ranken und Ästen – auszuführen oder auch so winzig zu arbeiten, daß man die einzelnen Linien kaum noch erkennen kann, sondern eher die größeren Muster lesen muß. Sie verzieren mit diesen Mustern natürlich vor allem die Bauschkleidung, aber auch Ausrüstung, Köcher, Bogen und sogar Pfeile und zuweilen Metallwaffen. Wenn sie außerdem noch den HASELBUSCH beherrschen, können sie damit solche Ornamente sogar in die Rinde von lebenden Bäumen einbringen, ohne den Baum zu verletzen.

Wesenszauber: ADLERAUGE (besonders Tastfähigkeit), FINGERSPIEL.

Sonstige: HASELBUSCH, ZAUBERWESEN DER NATUR, ODEM, BLICK AUF S WESEN, SENSIBAR,

BLICK IN DIE GEDANKEN, EXPOSAMI, MANIFESTO, NEBELWAND (TRAUMGESTALT).

Elfenlieder: BAUSCHLIED, andere MELODIEN DER KUNSTFERTIGKEIT.

Eisformerin (vgl. Profession Former)

Sie sind wahre Künstlerinnen im Umgang mit dem Eis: Der METAMORPHO ist für sie das, was der HASELBUSCH für die waldelfischen Baumsprecherinnen ist. Natürlich wird ein firnelfischer Eispalast immer von der ganzen Sippe gemeinsam geschaffen, aber die Eisformerinnen sind es, die ein Gespür dafür haben, wie solch ein Bauwerk sowohl praktisch, stabil als auch schön zu formen sei. Sie wissen auch, wie man Eisbrücken baut, die tragfähig sind, aber sie formen ebenso gerne andere, kleine Dinge aus Eis, oder einfach um der Schönheit willen. Und einige verstehen sich gar darauf, die legendären firnelfischen Windorgeln zu formen...

Wesenszauber: METAMORPHO, LEIB DES EISES, FIRNLAUF, SOLIDIRD, UNITATIO.

Sonstige: PFEIL AUS EIS, WINDSTILLE, FLIM FLAM (Immerlichter), GEDANKENBILDER, NEBELWAND (Um Die Eispaläste Vor Ungebetenen Gästen Zu Verbergen), WELLENLAUF.

Elfenlieder: MELODIEN DER KUNSTFERTIGKEIT.

Diese Auflistung erhebt natürlich keinen Anspruch auf Vollständigkeit – bei den meisten Archetypen stehen weniger als sieben Wesenszauber, hier sind meist nur die unserer Meinung typischsten genannt, um einen Anhaltspunkt zu bieten. Und wir sind uns durchaus bewußt, daß es viele weitere Dinge zu bedenken gäbe: Natürlich gilt FLIM FLAM in unserem System nicht als unbekannter Zauber, nur weil er hier kaum einmal auftaucht – aber da er wohl für keinen Elfen Wesenszauber sein wird und in den obigen Beispielen kaum einmal die Zahl von 14 Zaubern erreicht wird, kann man ihn getrost überall unter 'Sonstiges' hinzufügen.

6. Betrachtung der Elfenzauber

Vorbemerkung

In diesem Teil soll es nun darum gehen, die elfischen Zauber, die ja im Liber Cantiones trotz den neu hinzugekommenen Zauberformeln in Isdira letztlich als *gildenmagische* Formeln aufgelistet sind, so darzustellen, daß sie auch **tatsächlich als Elfenzauber** (in unserem Sinne) erscheinen. Wir möchten die elfische Magie vor allem aus dem starren magiethoretischen und spieltechnischen System lösen, das vielleicht für die Gildenmagie passend und zutreffend ist, aber nicht für die organische Elfenmagie.

Für viele Zauber bedeutet das, daß wir ihre Wirkung oder ihre Modi (Zauberdauer, Reichweite, etc.) recht frei behandeln. Wenn man aber Wert auf Rollenspiel legt und nicht darauf beharrt, daß jede Zauberprobe gewürfelt werden muß, daß jeder Zauber eine festgelegte Zahl an AsP kostet etc., dann ist unsere Vorstellung von den elfi-

Die elfischen Zauber (alphabetisch)

In diesem Teil soll es nun darum gehen, die elfischen Zauber, die ja im Liber Cantiones trotz den neu hinzugekommenen Zauberformeln in Isdira letztlich als *gildenmagische* Formeln aufgelistet sind, so darzustellen, daß sie auch tatsächlich als Elfenzauber (in unserem Sinne) erscheinen. Wir möchten die elfische Magie vor allem aus dem starren magiethoretischen und spieltechnischen System lösen, das vielleicht für die Gildenmagie passend und zutreffend ist, aber nicht für die organische Elfenmagie.

Für viele Zauber bedeutet das, daß wir ihre Wirkung oder ihre Modi (Zauberdauer, Reichweite, etc.) recht frei behandeln. Wenn man aber Wert auf Rollenspiel legt und nicht darauf beharrt, daß jede Zauberprobe gewürfelt werden muß, daß jeder Zauber eine festgelegte Zahl an AsP kostet etc., dann ist unsere Vorstellung von den elfischen Zaubern (wir nennen sie bewußt nicht *Formeln*) sicherlich im Spiel umsetzbar!

schen Zaubern (wir nennen sie bewußt nicht *Formeln*) sicherlich im Spiel umsetzbar!

Wichtig dabei ist, daß wir die **Zauber in den Kontext eines 'normalen' Elfen und seiner Sippe stellen** und überlegen, wie der Spruch in diesem Kontext angewandt wird. Ein Elf auf Abenteuerreise wird sicherlich andere Anwendungen seiner Zauber kennenlernen und ausprobieren, doch das sollte schon eine Weile dauern und einiges an Erfahrung brauchen – und daß sich ein Elf von seinem Elfsein entfernt, wenn er zaubert wie ein Magier, das haben wir ja schon versucht plausibel zu machen...

Wir haben hier als elfische Sprüche all jene aufgeführt, die im Liber Cantiones in elfischer Repräsentation mit einer Verbreitung von mindestens 2 genannt sind.

Wichtig dabei ist, daß wir die Zauber in den Kontext eines 'normalen' Elfen und seiner Sippe stellen und überlegen, wie der Spruch in diesem Kontext angewandt wird. Ein Elf auf Abenteuerreise wird sicherlich andere Anwendungen seiner Zauber kennenlernen und ausprobieren, doch das sollte schon eine Weile dauern und einiges an Erfahrung brauchen – und daß sich ein Elf von seinem Elfsein entfernt, wenn er zaubert wie ein Magier, das haben wir ja schon versucht plausibel zu machen...

Wir haben hier als elfische Sprüche all jene aufgeführt, die im Liber Cantiones in elfischer Repräsentation mit einer Verbreitung von mindestens 2 genannt sind.

ABVENENUM REINE SPEISE

(*bha'sama venya bha'za yalza*)

Natürlich besteht für Elfen der Vorteil dieses Zaubers nicht so sehr darin, sich vor vergifteter Nahrung zu schützen, sondern verdorbene Nah-

rung wieder genießbar zu machen. Im LC wurde nun auch endlich die für die Abenteurer-Elfe wichtigste Wirkung aufgeführt: In der elfischen Repräsentation wandelt der ABVENENUM Wein in Traubensaft um und dürfte demnach wohl auch Brot und Käse und solche Dinge für eine Elfe eßbar machen.

ADLERAUGE LUCHSENOHR

(*a'dhao biundra visya'eor*)

Wir stellen uns den ADLERAUGE als Alltagszauber vor, den ein Elf bei jeder Gelegenheit zaubert – nicht nur wenn es gilt, das Wild oder den Orkspäher schon von Weitem zu entdecken, zu erschnuppern oder zu erlauschen, sondern immer dann, wenn der Elf mit seinen Sinnen ganz nah am 'Herzen der Welt' sein will. Sei es also, daß er dem Lied eines Vogels zuhören, den Blick über die Steppe genießen, den vielfältigen Stimmen des Waldes lauschen oder die feine Machart eines Stoffes spüren will – es gibt nur wenige Zauber, die sich so gut eignen, das Harmonie-Bedürfnis eines Elfen darzustellen!

Weitere Varianten:

– *Am Herzen der Welt* (+7, ab ZfW 11): Der Elf kann eine ihm vertraute Umgebung nicht nur hören, sehen und riechen, sondern geradezu im Ganzen *empfinden*. Ein Waldläufer kann so sozusagen den "Herzschlag" des Waldes mit seinen vielen Äußerungen des Lebens erfühlen; das Rauschen der Blätter im Wind, das leise Knacken von Ästen, die Rufe der Vögel und Geräusche kleiner Tiere im Unterholz, das Spielen von Licht und Schatten sind für ihn Teile einer zusammenklingenden, einzigartigen Melodie – ebenso wie für den Firnelf das Singen des Eises in der Bernsteinbucht, das Aneinanderklacken von Eisschollen, das Pfeifen des Sturmwindes und das sanfte Fallen von Schneeflocken.

ADLERSCHWINGE, WOLFGESTALT

(*a'dao valva iama ...*)

Zum ADLERSCHWINGE ist nicht viel zu sagen, aber es ist darauf hinzuweisen, daß beileibe nicht alle Elfen unbedingt diesen Spruch verwenden können müssen. Wenn sie ihn aber beherrschen, dann sollten sie in jedem Fall auch TIERGEDANKEN verstehen können! Andersherum gibt es sicher Elfen, die sich gern mit Tieren verständigen, sich aber nicht so stark mit einem Wesen identifizieren oder keine so intensive Beziehung zu ihrem Seelentier pflegen, daß sie auch die Verwandlung wirken können bzw. wollen!

Auch wenn dieser Zauber sich unter Magierinnen einer gewissen Beliebtheit erfreut, unterscheidet

sich der ADLERSCHWINGE einer Magierin doch recht stark von dem einer Elfe – für die Elfe ist der Zauber immer Teil ihrer Beziehung zu ihrem Seelentier; eine Magierin aber kennt ihr Seelentier in aller Regel überhaupt nicht – und ihr fehlt deshalb völlig das Verständnis für das, was der Zauber für eine Elfe ausmacht.

AEOLITUS WINDGEBRAUS

(*eo'la dao winya'bba*)

Der AEOLITUS ist prinzipiell ein netter kleiner Zauber für verstaubte Magiertürme – was aber die Elfen damit anfangen sollen, ist etwas schleierhaft... Allenfalls die Waldelfen könnten damit ihre Wohnbäume von Herbstlaub reinigen! ;-)
Die im LC angesprochene Verteidigungswirkung gegen wilde Tiere ist zwar denkbar, aber kommt doch sehr wie eine Verlegenheitslösung daher.

Weitere Varianten:

– *Lieblicher Duft* (+5): Der Lufthauch duftet nach frischer Minze und Zitronenmelisse oder nach betörenden Blüten – unerlässlich auf einem elfischen Fest; allerdings müssen die entsprechenden Duftessenzen in der Nähe des Zaubers in geringen Mengen vorhanden sein – der Zauber verstärkt und verteilt diese lediglich.

ARMATRUTZ

(*ama tharza*)

Ein Zauber, den wohl nur wenige Elfen verwenden – nämlich die, die über das Wohl der Sippe wachen und sich auch Bedrohungen entgegenstellen. Einleuchtend und stimmungsvoll wäre auch eine spezielle – dem Bauschlied verwandte, aber seltenere – Zaubermelodie, mit der eine Elfensippe ihren Wächterinnen und Kämpferinnen feste Wämser fertigen kann, die im Falle eines Kampfes höheren Schutz bei hoher Beweglichkeit bieten. Auch eine Elfe, die ihre Sippe verläßt, könnte zum Abschied ein solches Zaubermams erhalten, dessen Kraft natürlich nicht für die Ewigkeit ist.

ATTRIBUTO

Abgesehen davon, daß wir den ATTRIBUTO generell für eine ziemlich unsinige Zusammenfassung der einzeln noch einigermaßen stimmungsvollen Eigenschafts-Steigerungs-Zauber halten, lehnen wir ihn in der Form, in der er im Liber Cantiones präsentiert ist, für Elfen vollständig ab. Es ist zwar gut denkbar, daß z.B. ein Bauschweber bei seiner Arbeit des öfteren seine Fingerfertigkeit magisch steigert. Daß dieser Elf dann aber in einer Abenteuersituation, in der es beispielsweise

darum geht, eine Schatzkarte zu entschlüsseln, plötzlich denkt, "Hey, ich kann doch ATTRIBUTO, da hebe ich doch mal eben meine Klugheit ein bißchen an" ist wohl nichts weiter als lächerlich.

Wir denken, daß für Elfen magische Eigenschaftssteigerungen möglich sind, jedoch sind diese eng mit den Wesenzaubern des Elfen verknüpft. Ein Zauberheiler oder Tiersprecher wird in der Lage sein, seine Intuition in bezug auf den Kranken oder das Tier, mit dem er kommunizieren möchte, zu verstärken, ein Sippenwächter dagegen eher seine Gewandtheit und Körperkraft im Kampf. Das heißt, nicht nur *welche* Eigenschaften ein Elf magisch verstärken kann, sondern auch *in welcher Situation* ist stark von dem Wesen des Elfen abhängig.

Wir würden deshalb die alten Kleine-Mutanda-Zauber beibehalten und verwenden in diesen Texten auch die alten Namen. Von den Elfen dürften wohl vor allem die folgenden verwendet werden: EMPATHIE UND SECHSTER SINN, FINGERSPIEL UND SCHNELLE HAND (*feya biunda win'sha dao*), GEWANDTHEIT UND GESCHICKLICHKEIT, MUSKELSTÄRKE KÖRPERKRAFT (*feya dbao dra'mabt*) und WAGEMUT ENTSCHLOSSENHEIT (*var mini'dba, eorla sala'ray*).

AXXELERATUS BLITZGESCHWIND

(*a'selo dbao biundawin*)

Dieser Zauber wird im Spiel häufig dafür eingesetzt, der Elfe bessere Kampffertigkeiten zu verleihen, denn darauf zielt ja schon die Beschreibung im Liber Cantiones ab. Aber diese Anwendung dürfte ziemlich selten sein, denn eine Elfe begibt sich nicht so schnell in eine Kampfsituation. Wir betrachten den AXXELERATUS viel mehr als Flucht- und Jagdzauber: Wird die Elfe angegriffen, so ist es für sie viel riskanter, sich in den Kampf zu stürzen, als mittels AXXELERATUS eine ungefährdete Position einzunehmen und sich dann *vielleicht* mit ihrem Bogen gegen den Gegner zu wehren! Handelt es sich bei dem Angreifer nur um ein wildes Tier, dann wird die Elfe ohnehin nachgeben und die Kreatur nicht weiter stören.

Für die Jagd eignet sich der Zauber noch besser: für eine Firnelfe geht es oft um Sekundenbruchteile, bevor die Robbe sich wieder in ihr Loch im Eis zurückzieht, Waldelfen können mit AXXELERATUS sogar einem Hirsch hinterhersetzen und die Auelfen können ja bekanntlich Fische mit den bloßen Händen fangen! Der Zauber ist also keineswegs ein Kampfzauber, sondern er hilft die Existenz einer Sippe zu sichern, indem er eine erfolgreichere Jagd ermöglicht.

Eine Anmerkung noch: Wie im Liber Cantiones ja bereits angedeutet, bezieht sich die Beschleunigung einzig auf die Geschwindigkeit der Bewegungen selber, nicht aber auf die Impulse, die Bewegungen in Gang setzen. D.h. daß die Zaubernde genausolange braucht wie ohne den Zauber, um das Abbremsen aus schnellem Lauf einzuleiten, ihrer Hand das Signal zum Loslassen der Sehne beim Bogenschießen zu geben oder zu erkennen, in welche Richtung die nächste Schwertparade zu führen ist. Weil bei oft ausgeführten Bewegungsabläufen die Steuerung der Bewegungen nicht bewußt, sondern quasi automatisch abläuft, sind solche Bewegungsabläufe weiterhin flüssig auszuführen – z.B. Laufen, den Pfeil aus dem Köcher auf die Sehne bringen usw. Ganz ungewohnte Bewegungsabläufe sind hingegen noch schwieriger zu koordinieren als im Normalzustand.

BALSAM SALABUNDE

(*bba'sama sala bian da'o*)

Zu dieser Zauberei möchten wir nur ergänzen, daß ein Elf sie wohl sehr häufig auf sich selbst anwendet – auch um nur kleine Kratzer oder Prellungen zu heilen, um sich nach der anstrengenden Nachtwache wieder erfrischt zu fühlen, oder einfach, um seine allgemeine Befindlichkeit zu verbessern. Denn er wird sich kaum mit seiner Umgebung im Einklang fühlen können, wenn ihm sein eigener Körper Schmerzen und Unwohlsein bereitet.

Prinzipiell sollte ein Elfenheld niemals AsP am BALSAM SALABUNDE sparen, und ein exzessiver Einsatz des Zaubers sollte auch spieltechnisch belohnt werden: Da wird die Wunde des Krieger-Gefährten halt nicht einfach nur geheilt, sondern der Kämpfer spürt durch den Zauber geradezu, wie wertvoll die kostbare Lebenskraft für ihn ist, die der Elf ihm spendet – und wird im nächsten Kampf besonders besonnen sein (AT-1, PA+1).

BAND UND FESSEL

(*bhanda fialza dhaom'ra*)

Wir schlagen vor, daß alle Elfen, die den BAND UND FESSEL beherrschen, auch eine Variante kennen, die umgekehrt wirkt – also als Bannkreis nach außen (natürlich ohne Einsatz von REVERSALIS, den keine Elfe je beherrschen dürfte). Denn diese Variante ist eigentlich viel nützlicher in der Wildnis, als der BAND UND FESSEL, und von den Waldelfen heißt es doch ohnehin, daß sie auch ein großes Ritual des Sippenbanns kennen, welches auf der Umkehrung von BAND UND FESSEL basiert. (Siehe dazu auch den Zauber SALAMANDERS SEELENKRAFT von Sascha

Schnetzer, der auf der Seite www.donnerbach.de einsehbar ist.)

Der BAND UND FESSEL hingegen wird wahrscheinlich nur selten angewandt – vielleicht wird mit dem Spruch alle paar Jahre mal eine menschliche Wildererin, Holzfällerin oder Goldgräberin 'gefangen', um ihr einen Schrecken einzujagen, oder ein tollwütiges Tier wird quasi handlungsunfähig gemacht, um einen sicheren Pfeil setzen zu können.

Weitere Varianten:

– *Schutzkreis* (+5, ab ZfW 7): Die Elfe kann mit der nur in der elfischen Repräsentation bekannten Variante die "Richtung" des Zaubers ohne den REVERSALIS umkehren: Sie erschafft einen Schutzkreis, in den einzudringen einem anderem Wesen ebenso schwerfällt wie aus dem normalen BAND UND FESSEL auszubrechen.

BANNBALADIN

(*bian bba la da'in*)

Das wichtigste zuerst: dieser Zauber ist *kein* Beherrschungsspruch, sondern gehört definitiv in den Bereich der elfischen *Verständigung*! Im Liber Cationes wird das schon angedeutet, aber man muß sich auch klar machen, was das im Spiel bedeutet: obwohl viele Elfen diesen Zauber beherrschen, werden sie ihn in der Menschenwelt so gut wie nie anwenden!

Die wörtliche Übersetzung des Spruches bedeutet "Gras und Geist – Wald und Leib". Der BANNBALADIN beabsichtigt, einen Nichtelfen – einen verstandesmäßig handelnden Graslandbewohner – dem Elfen *ähnlich*, ihn also zu einem intuitiv und instinktiv handelnden Wesen im Einklang mit den Wäldern zu machen. Der Zauber behandelt ihn somit als Freund des Elfen, stellt ihn auf elfisches Denken und elfische Gemeinschaftlichkeit ein, erlaubt ihm quasi, sich fast wie ein Sippenmitglied zu benehmen! Das ist eine große Ehre, die einem einzelnen Fremden, der sich in den Elfenwald verirrt, recht schnell zuteil werden kann (wenn er in Not ist und/oder sich gut benimmt) – die aber in der Menschenwelt (wo menschliches Gastrecht gilt) eher fehlt am Platz ist.

So ist gut vorstellbar, daß ein Spielerelf seine langjährigen Weggefährten mit einem überschwenglichen BANNBALADIN empfängt, oder der Höflichkeit halber derart den Prinzen grüßt (eine delikate Szene ;). Aber es ist eigentlich undenkbar, daß er den Wachposten eines Schulturms wie einen echten Freund behandelt, nur um seinen Gefährten aus dem Kerker befreien zu können...

Selbstverständlich muß der BANNBALADIN als Verständigungszauber nicht die Magieresistenz des Begrüßten überwinden.

BÄRENRUHE WINTERSCHLAF

(*var fir'ye diungra ia'bba'ra)*

Bei diesem Zauber ist unstimmig, warum Magierinnen ihn in Norburg und Donnerbach "von Elfen" erlernen können (LC, S.27), er aber gleichzeitig eigentlich nur bei den Firnelfen bekannt ist. Für das Spiel ist das relativ irrelevant, denn in einem Abenteuer wird sich wohl kaum einmal eine Anwendungsmöglichkeit des BÄRENRUHE für eine Elfe oder Magierin ergeben ...

BEHERRSCHUNGEN BRECHEN

(*bba'dao taubarazā*)

Auf eine mögliche Erklärung dafür, warum Elfen diesen Zauber mit einer Verbreitung von 4 kennen sollten, scheint folgender Satz aus dem LC S. 28 hinzudeuten: "Zum Rüstzeug eines jeden Zauberers, der sich mit Beherrschungsmagie befaßt, gehört seit Urzeiten auch die Formel, mit der man solche Zauber wieder aufheben kann". Da aber Elfen eben *keine* Beherrschungszauberer sind, sollten sie nach obiger Logik auch kaum den BEHERRSCHUNGEN BRECHEN können.

Insgesamt muß für alle elfischen Antimagiesprüche darauf hingewiesen werden, daß sie vor allem zur Bekämpfung von *menschlichem* oder anderem nicht-elfischen Zauberwirken da sind, worauf vor allem der Wortstamm *taubra* (also menschliche/unelfische Magie) hinweist, der im Isdira-Namen aller Antimagiesprüche zu finden ist. Es wäre also jeweils vor allem zu überlegen, wie intensiv und welcher Art der Kontakt mit der Magie der Menschen war, den die Elfen über die Jahrhunderte erfahren haben, um zu entscheiden, welchen Antimagie-Spruch sie jeweils wie gut und wie verbeitet beherrschen.

Für den BEHERRSCHUNGEN BRECHEN wäre unserer Meinung nach am ehesten noch die Kenntnis eines Elfenliedes denkbar, die einige alte und erfahrene Elfen besitzen.

BEWEGUNG STÖREN

(*win'dba taubrazā*)

Hm, ein Zauber, bei dem sich aus der Hand einer Elfe eine bläulich schimmernde Kugel löst und die Flammenkugel eines IGNISPHAERO oder ein durch MOTORICUS gelenktes Teegesirr mit einem Gespinst von blauen Fäden umgibt... Wo zu sollten Elfen einen solchen Zauber brauchen, wenn sie selbst sonst keinen einzigen Spruch mit dem Merkmal Telekinese kennen? Welche Erfahrungen mit Menschenmagiern mag sie wohl dazu

gebracht haben, einen solchen Zauber zu entwickeln bzw. den Zauber von den Hochelfen bis heute zu tradieren?

BLICK AUFS WESEN

(*dhao valva bha'fey*)

Auf diesen Zauber geht vielleicht auch der Aberglaube zurück, daß Elfen mit ihrem Blick die Seele rauben könnten – schließlich kann man den Spruch durchaus so interpretieren, daß der Elf seinem Gegenüber in die Seele sieht. Wenn ein Elf den Zauber auf einen anderen Elfen anwendet, dann wohl dazu, um dessen 'Licht' zu prüfen: z.B. ob er einer bestimmten Aufgabe gewachsen sein wird.

Wir plädieren dafür, dem Zaubernden auch eine vage Gewissensprüfung des Gegenübers zu ermöglichen (regeltechnisch vielleicht grob gemessen am TaW Lügen). Das Resultat des Zaubers sollte ja ohnehin keine Beschreibung der Werte sein, sondern ein intuitiver Eindruck von der Persönlichkeit des Gegenübers: "Du hast offenbar einen sehr willensstarken Mann vor dir, der aber nicht allzu gewitzt zu sein scheint... du meinst auch, daß er wenig beredt ist – er wird dich schon nicht betrügen..."

Wenn der Spieler nun erfahren will, ob er jemandem trauen kann (für Elfen in der Menschenwelt eine wichtige Frage!), dann könnte er das auch mittels BLICK AUFS WESEN herausfinden, wobei der Spielleiter die Zuverlässigkeit seiner Aussage davon abhängig machen sollte, ob die Person, von der sich der Elf einen Eindruck verschaffen will, ihn wirklich täuschen will: mit hohem Charisma und hohem Lügen-Wert wird sich kein Fiesling so leicht in die Karten schauen lassen! Er kann dem Elfen dann mitteilen: "Insgesamt meinst du, ihm vertrauen zu können, aber er erscheint dir fast ein wenig zu ehrlich..." Weiterhin könnte ein Elf in der Menschenwelt wohl vor allem an Einschätzungen der Art: "Er erscheint dir ein passabler Handwerker zu sein, der es versteht hart zu arbeiten, aber ob er bei der Reise durch den Wald gut mithält wagst du zu bezweifeln..." Interesse haben.

Bei einem höheren ZfW sollte dem Elfen auch eine Einschätzung seines menschlichen Gegenübers dahingehend möglich sein, wie sehr dieser bestimmte Prinzipien der Weltsicht des Elfen teilt, ob er z.B. Tiere nur zum Spaß jagen oder für ein Feuer lebende Äste von Bäumen brechen würde usw. Auch solche Dinge sind sicherlich für einen Elfen bei der Einschätzung eines Menschen relativ wichtig.

BLICK IN DIE GEDANKEN

(*i'bhanda dhara feya dendra*)

Wie der BANNBALADIN gehört eigentlich auch der BLICK IN DIE GEDANKEN nicht dem Gebiet der Hellsicht, sondern der elfischen Verständigung an, denn was Magierinnen mühsam lernen müssen, das können Elfen schon von Kindheit an: nämlich mittels dieses Zaubers zu *kommunizieren*, das heißt, die eigenen Gedanken für den anderen sortieren und verstehbar machen können. Als Aushorchzauber gegen den Willen einer anderen würde eine Elfe den BLICK IN DIE GEDANKEN *niemals* gebrauchen!!! Wahrscheinlich wissen die meisten Elfen nicht einmal, daß man den Zauber auch auf Nichtelfen und Nichtmagierinnen sprechen kann – warum sollten sie auch den privaten Gedanken fremder Leute zuhören wollen, die jene von sich aus nicht erzählen würden?!

Wegen ihren Erfahrungen mit dem BLICK IN DIE GEDANKEN als *Verständigungszauber* wird eine Elfe auch sensibler auf Versuche von anderen Magiebegabten reagieren, unwissentlich ihre Gedanken zu lesen. Die Elfe nimmt sozusagen intuitiv die winzigen Signale ihres Gegenübers wahr, die sie unter ihresgleichen dazu veranlassen würden, ihren Geist für die andere zu öffnen. Insgesamt hängt es von den ZfP* der Hellscherin und der Situation ab (ist die Elfe anderweitig abgelenkt etc.), ob die Elfe bemerkt, was ihr Gegenüber vorhat.

Letztlich ist der 'echte' elfische BLICK IN DIE GEDANKEN in seiner Anwendung eigentlich recht begrenzt, weswegen ihn unserer Meinung nach auch nicht alle Elfen beherrschen. Andererseits könnte man den Spruch aber auch als 'kleine Variante' eines Salasandra betrachten: man teilt nicht nur die Gedanken, sondern die Wesen miteinander, öffnet sich der anderen so weit es geht. Das wäre dann eher eine Mischung aus dem BLICK IN DIE GEDANKEN und dem SENSIBAR. In diesem Fall sollte tatsächlich jede einzelne Elfe den Zauber kennen – sie wird ihn dann aber auch ausschließlich mit anderen Elfen oder sehr sehr gut befreundeten Magierinnen zaubern!

Selbstverständlich muß man beim BLICK IN DIE GEDANKEN als Verständigungszauber nicht die Magieresistenz seines Gegenübers überwinden.

Weitere Varianten:

– *Elfenrede* (+5, ab ZfW 7): Der ursprünglich von Sascha Schnetzer als eigener Zauber (bzw. waldelfisches Gegenstück zum eigentlich finelfischen BLICK IN DIE GEDANKEN) entworfene Spruch ELFENREDE – NUR DURCH DENKEN WOLLEN WIR UNS WORTE SCHENKEN ist auch als Variante

des BLICK IN DIE GEDANKEN möglich: Es entsteht zwischen mehreren Elfen ein geistiger Kontakt, so daß diese telepathisch miteinander kommunizieren können. Insbesondere die Waldelfen benutzen ihn zur lautlosen Verständigung auf der Jagd. (Die Reichweite entspricht hier der Sichtweite, der Zauber kostet 6 AsP pro Minute.)

BLITZ DICH FIND

(bha'izā dha feyra)

Der BLITZ DICH ist eigentlich kein Kampfzauber, sondern ein Zauber, um den Kampf zu vermeiden – ein reiner Flucht- oder Verteidigungszauber also, der gegen Tiere in der Regel einen hundertprozentig abschreckenden Effekt hat und sie zur sofortigen Flucht veranlaßt, wenn sie wieder sehen können. Wie im Liber Cantiones auch angedeutet ist die Zuordnung dieses Zaubers zum Waldvolk der Elfen rein akademisch, da alle Zauberkundigen ihn schon als Kind wirken, wenn sie sich gefährdet und in die Ecke gedrängt fühlen.

CHAMAELIONI MIMIKRY

(iama lamia mini'ray)

Wie AXCELERATUS ist auch CHAMAELIONI ein Jagd- und Fluchtzauber, der gegen solche Tiere wirkt, die sich auf den Gesichtssinn und nicht auf ihre Witterung verlassen. Um diesen Zauber überhaupt außerhalb eines Waldes (bzw. einer Auen- oder Gletscherlandschaft) wirken zu können, braucht ein Elf schon gehörige Erfahrung in der Menschenwelt – sonst kann es ihm passieren, daß er sich nicht hinter der Illusion des momentanen Hintergrunds tarnt (ob Stadtmauer oder Wandteppich), sondern versehentlich mit Farnblättern und Brombeerdickicht...!

DESTRUCTIBO ARCANITAS

Der DESTRUCTIBO als elfischer Zauber wäre allerhöchstens denkbar als ein Relikt der Hochelfen, die sich mit solcherlei Magie sicher recht gut ausgekannt haben dürften. Daß der Zauber dann aber die gleiche Verbreitung hat wie etwa der STANDFEST KATZENGLEICH ist Unsinn. Eine Verbeitung von 1 scheint uns angemessener. Die Elfen haben nun einmal – im Gegensatz zu den Hochelfen vielleicht – normalerweise keinen Bedarf dafür, Artefakte zu entzaubern. Einzig denkbar wäre auch hier – wie beim BEHERRSCHUNGEN BRECHEN – ein seltenes Elfenlied, das seit der Hochelfenzeit für Zeiten von besonderer Gefahr weitergegeben wird.

DUNKELHEIT

Vielleicht als letztes Mittel gegen eine Gruppe anstürmende Orks oder Goblins könnten Elfen

diesen Zauber gebrauchen – um sich dann z.B. mittels EXPOSAMI durch die Reihen der verwirrten Feinde davonzustehlen.

EINFLUSS BANNEN

Auch hier gilt ähnlich wie beim BEHERRSCHUNGEN BRECHEN, daß sich Elfen durchaus *nicht* "auf die Manipulation des Geistes verstehen" (LC S. 49). Abgesehen davon wäre auch hier wieder zu fragen, warum und aufgrund welcher Erfahrungen die Elfen einen solchen Zauber hätten entwickeln sollen.

EINS MIT DER NATUR

Ein zwar seltener, aber gerade für Waldelfen sehr schöner Zauber – der sich allerdings im Empfinden des Elfen für seine Umgebung vom Empfinden eines Geoden, der diesen Zauber wirkt, deutlich unterscheiden dürfte. Denkbar wäre dieser Zauber für Waldelfen auch als eine Variante des WIPFELLAUFS oder des LEIB DER ERDE (siehe jeweils dort). Es erübrigt sich zu sagen, daß ein Elf nur in seiner vertrauten Umgebung, nicht aber eben mal z.B. im maraskanischen Dschungel oder in der Steppe Goriens EINS MIT DER NATUR werden kann.

EISESKÄLTE KÄMPFERHERZ

(firyā ten dha'fey a'thar)

Ein Zauber, den definitiv nur die 'wildesten' Elfen aller drei Völker in sich tragen. Wie beim FULMINICTUS schlagen wir vor, daß der EISESKÄLTE KÄMPFERHERZ nicht erlernt werden kann, sondern in höchster Not 'von selbst' aus der Elfe *hervorbricht* – z.B. wenn es gilt, einen Ort oder ein Geheimnis unter Einsatz des eigenen Lebens zu verteidigen, oder wenn es für die Elfe keine Fluchtmöglichkeit mehr gibt. Willentlich würde wohl keine Elfe diesen selbstmörderischen Zauber anwenden – doch gibt es tatsächlich Elfen (sie haben oft wilde Raubtiere zu Seelentieren), die ihr Leben lang wissen, daß der EISESKÄLTE KÄMPFERHERZ in ihnen schlummert und die deshalb einzelgängerisch durch die Wildnis streifen und versuchen, 'das Tier' in sich zu bändigen...

ELFENSTIMME FLÖTENTON

(a'feyra feya, iama'fey dschis)

Gerade die den Elfen eigene Musikalität und die Vielfältigkeit des Ausdrucks, den sie als Kenner der Zaubermelodien hervorbringen können, macht diesen Zauber nicht nur zu einer netten Spielerei, sondern zu einer echten Verständigungsmöglichkeit unter Elfen über weite Strecken (obwohl er im Rollenspiel natürlich durchaus

auch einfach stimmungsvoll die Sehnsucht eines wandernden Elfen zu den Liebsten seiner Sippe zum Ausdruck bringen kann). Wenn der Elf auf die nötige Besinnung beim Spielen Wert legt, sollte der elfische Empfänger durchaus den Gehalt einer Botschaft verstehen können.

EXPOSAMI LEBENSKRAFT

(*dbao visya'my ama'e'ra*)

Der EXPOSAMI wird oft bei der Jagd verwendet, wenn man schon nah an die Beute herangeht, ist, sie aber im Unterholz nicht erspähen kann. Bei einem verdächtigen Geräusch kann man sich mit diesem Zauber außerdem vergewissern, daß man nicht selbst ahnungslos vor den Fängen eines Jägers steht.

Wir stellen uns vor, daß die Elfe (wieder nach dem Harmonie-Gedanken) beim Wirken des EXPOSAMI in eine besondere Verschmelzung mit ihrer Umgebung eintritt, sie erhält einen zusätzlichen Sinn für die Strömungen purer Lebenskraft im Weltgefüge – die aber in keinem Fall als "grün leuchtende Flecken" wahrgenommen werden...

Formal kann man mit diesem Zauber nicht erkennen, welcher Gestalt oder gar Art die Lebewesen sind, die im Bereich des Zaubers spürbar werden. Jedoch denken wir, daß eine Elfe die Wesen ihrer Heimat so gut kennt, daß sie aus der Größe und vor allem den Bewegungen der Lebenskraft-Zentren in ihrem Wahrnehmungsfeld in den meisten Fällen recht sicher schließen kann, um welche Kreatur es sich handelt. Zumindest Exemplare ihres Seelentiers werden für sie sofort erkennbar sein, da sie genau weiß, wie sich das Leben in diesen Tieren manifestiert! Ab einem ZFW von 11 kann die Elfe zudem nicht nur aus schlichter Erfahrung schließen, um was für ein Tier es sich handelt, sondern sie kann auch bekannte Tiere direkt *erspüren*; ab einem ZFW von 16 hat sie sogar ein gewisses Gefühl für Wesen oder Charakter des oder der Tiere. Wesen hingegen, die die Elfe noch nie beobachten konnte, werden ihr auch unter EXPOSAMI unidentifizierbar bleiben.

FALKENAUGE MEISTERSCHUSS

(*iama yara sala'dba*)

Eine Zauberei, die jeder elfische Jäger kennt – sie muß ihm auch gar nicht lange beigebracht werden, sondern entwickelt sich mit der Erfahrung als Jäger und mit der Beziehung, die er über die Jahre zu seinem Wild entwickelt. Dies bedeutet natürlich auch, daß kein Elf diesen Zauber als Ersatz für mangelnde Fertigkeiten im Bogenschießen erlernen kann – in solch einem Fall entwickelt sich der Zauber einfach gar nicht.

Desweiteren würden wir daraus folgern, daß eine 'Anwendung' des Zaubers auf eine andere Person nicht möglich ist, denn das LC sagt ja selber so schön, daß der Schütze durch den FALKENAUGE halb *unbewußt* die bestehende geistige Verbindung zu seinem Ziel einfach magisch verstärkt.

Erlebt ein Elf größere Kämpfe oder gar Schlachten, so kann er den Zauber auch bewußt anwenden, um zweibeinige Gegner zielsicher zu töten. Denn – dies als allgemeiner Kommentar zum DSA-Kampfsystem – ein Pfeil, der gut gezielt ist, töten soll und trifft (laut Würfelprobe o.ä.), der tötet in aller Regel auch.

FIRNLAUF

(*ia'bba a'sela diundra fir'ye*)

Daß dieser Zauber für die Firnelven überlebensnotwendig ist, liegt auf der Hand, aber auch die nördlich lebenden Auelfen können im Winter sicher von ihm profitieren. Daß diese Formel die "bekannteste der sogenannten Hexalogie der Elementaren Bewegung" (LC, S.57) sein soll, halten wir für ein Hirngespinnst Puniner Magierinnen: weder ist der FIRNLAUF bei Magierinnen weitverbreitet, noch kann man von einer 'Hexalogie der Elementaren Bewegungen' sprechen, wenn weder die Elfen selbst, noch gildenmagische Bewegungsspezialistinnen mehr als drei dieser Zauber kennen!

Daß dieser Spruch in Belhanka Lehrplanspruch ist, ist geradezu grotesk, wo es doch im Liebli-chen Feld kaum einmal richtig schneit...!

Weitere Varianten:

– *Spinnenlauf* (+7, ab ZfW 11): Der Wirkung des Zaubers SPINNENLAUF entsprechend kann der Firnelf mit Leichtigkeit steile vereiste Wände, gefrorene Wasserfälle oder gar die Wände von Gletscherspalten emporklettern.

FLIM FLAM FUNKEL

(*feya feiama i'ungra*)

Der FLIM FLAM ist wohl das bekannteste Beispiel für einen typischen Hochelfenzauber, den deren Nachfahren übernommen und tradiert haben. Gerade die hochelfischen *Immerlichter*, stationäre FLIM FLAMS, die in den Hochelfenpalästen Tag und Nacht brannten, sind Legende. Die heutigen Elfen haben den FLIM FLAM wohl aus Gewohnheit oder Bequemlichkeit tradiert, wobei die Firnelven gar selbst einige *Immerlichter* in ihren Eispalästen besitzen dürften. Bei den Waldelfen, die ja keine Nachfahren der Hochelfen sind, ist der FLIM FLAM allerdings nicht so verbreitet wie bei den anderen Elfenvölkern.

FULMINICTUS

(fjal miniza dao'ka)

Zum FULMINICTUS bleibt nicht viel zu sagen, außer daß ein Elf ihn wohl lieber zur letzten Verteidigung als für einen Angriff zaubert – und auch dann nur, wenn er den Gegner auch wirklich töten will oder muß (denn das passiert bei diesem Zauber ja schnell, ist aber kaum kontrollierbar). Allerdings wissen auch Elfen, daß der Zauber sich eignet, um einem Geist oder Dämon beizukommen.

Da bei weitem nicht die meisten Elfen je in die Situation kommen, einen ernsten Kampf führen zu müssen, können auch nicht alle Elfen FULMINICTUS anwenden – es braucht schon ein Schlüsselerlebnis, um derart zerstörerische Kräfte freizusetzen und gegen ein lebendes, vielleicht gar denkendes Wesen zu richten! So könnte man den Spruch eventuell auch spieltechnisch handhaben: ein Elf muß den Zauber zu Beginn seiner Abenteuer-Laufbahn nicht unbedingt können, aber früher oder später wird er Gefahren ausgesetzt sein, die eine wirksame Verteidigung erfordern. Dann könnte der Elfen-Spieler erstmals beschreiben, wie sein Charakter den FULMINICTUS 'entdeckt' – ein erschütterndes Erlebnis wahrscheinlich, da der Zauber völlig unvorhersehbar für den Elfen quasi aus ihm herausbricht...

GEDANKENBILDER ELFENRUF

(feya, ama visya'ray)

Dieser Zauber ist in den weiten Landen, in denen Elfen leben und jagen, wohl eine Notwendigkeit, weswegen er von den allermeisten Elfen beherrscht werden dürfte. Wir würden vorschlagen, daß die Senderin der Botschaft ab einem ZfW von 11 auch spüren kann, ob und wieviele 'Empfänger' ihre Botschaft erreicht hat. Ab einem ZfW von 14 bemerkt sie außerdem, wenn unter den Empfängern eine nichtelfische Zauberkundige ist.

HARMLOSE GESTALT

Dieser für Hexen lange Zeit und auch heute wohl immer wieder überlebensnotwendige Zauber erscheint uns für Elfen nicht recht angemessen. Höchstens in Gebieten, in denen Elfen seit längerer Zeit angefeindet oder gefährdet sind, wenn man sie als Elfen erkennt, könnten sie eine eigene Version dieses Zaubers entwickelt haben.

HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT

(la sala biunda sanya'ray)

Die Anwendungsgebiete dieser Zauberei dürften zur Genüge bekannt sein – unserer Meinung nach ist dies der einzige Zauber, den wirklich jeder

Waldelf erlernt, denn er stellt das größte Maß an Harmonie zwischen Elf und Wald her. Natürlich befiehlt ein Elf der Pflanze nicht, wie sie sich zu verhalten hat, sondern er bittet sie um einen Gefallen und – ein wenig ähnlich zur Dschinnenbeschwörung – spendet seine Kraft, um das Leben selbst zu bereichern und ihm die Möglichkeit zur Gestalt zu geben. Eine der wichtigsten Anwendungsformen neben den Baumhäusern der Waldelfen dürfen die HASELBUSCH-Pfeile sein, deren Schäfte vollkommen glatt und gerade aus einem Eibenast gemacht wurden.

HELLSICHT TRÜBEN

(dba'visya taubraz'a)

Beim HELLSICHT TRÜBEN ist es schon eher vorstellbar, wie die Elfen einen solchen Antimagie-Zauber durch Erfahrungen mit Menschenmagiern entwickelten (oder eine hochelfische Version wieder aufnahmen), um sich selbst vor der völlig vom badoc durchdrungenen Hellsichtmagie der Menschen schützen zu können. Für Elfen ist es zunächst undenkbar, daß ein Wesen unwissentlich und ungefragt die Gedanken, Gefühle usw. eines anderen lesen könnte, aber wenn sie diese Erfahrung einmal gemacht haben, werden sie sicher auch die Notwendigkeit verspürt haben, sich davor schützen zu können. Aus diesem Grund wird dieser Zauber vielleicht auch einem Elfen, der in die Menschenwelt zieht, mit auf den Weg gegeben.

HERR ÜBER DAS TIERREICH

Einen Zauber, mittels dem man einem Tier Befehle geben kann, so daß es wie dressiert reagiert, dürfte wohl nur eine Elfe wirken, die zutiefst dem badoc verfallen ist. Selbst wenn die Überlegung nahezuliegen scheint, daß Elfen "diesen Spruch nur einsetzen, wenn es gar nicht anders geht" (LC S. 73), so müssen sie ihn doch vorher irgendwie erlernt haben – und das wird unserer Meinung nach keine echte Elfe tun, so sehr widerstrebt ihr allein der Gedanke an das, was ein solcher Zauber beabsichtigt!

HILFREICHE TATZE, RETTENDE SCHWINGE

(feiama diund saladir)

Ein wirklich schöner Zauber, den die Elfen übrigens kaum dazu benutzen dürften, leichter an ein ordentliches Jagdwild zu kommen! Vielmehr könnte ein Elf versuchen, ein Exemplar der Tierart seines Seelentieres zu rufen, mit dem er sich zwecks tieferer Einsicht in sein Seelentier mittels TIERGEDANKEN verständigen möchte. Oder ein Tiersprecher nimmt so Kontakt zu dem Alpha-Tier eines Wolfsrudels auf, das er um das Recht

bitten möchte, mit seiner Sippe durch das Revier der Wölfe ziehen zu dürfen. Aber auch die Möglichkeit, ein Tier in einer Notlage zu Hilfe zu rufen, ist den Elfen durchaus bekannt.

Weitere Varianten:

– *Anziehungskraft* (ab ZfW 5): Der Elf ruft ein oder mehrere Tiere herbei – nicht, weil er etwas Bestimmtes von ihnen möchte, sondern einfach aus Freude an ihrer Anwesenheit: Ein schöner Schmetterling landet auf der Hand des Elfen, ein Eichhörnchen kommt herbei, um sich ein paar Nüsse aus der Hand des Elfen zu stibitzen usw. Die Reichweite beträgt für diese Variante nur ZfP* x 10 Schritt, kostet dafür aber auch nur 1 AsP.

– *Tierfreund rufen* (+5): Der Elf ruft ein ganz bestimmtes Tier herbei, das er kennt (sein Reittier, den jungen Luchs, der bei der Sippe aufwächst, den Wolfsgefährten einer nivesischen Freundin usw.). Die Reichweite beträgt dabei ZfP* Meilen. Auch hier kann der Elf das Tier bei Erscheinen um einen Gefallen bitten, ob es danach bei ihm bleibt, hängt von der Beziehung des Elfen zu dem Tier ab. Er kann es aber z.B. auch zu seinem "Besitzer" zurückschicken. Insbesondere bei den Steppenelfen dürfte diese Version des Zaubers verbreitet sein, die sie benutzen, um ihre Pferde vom Gras zu sich zu rufen.

KATZENAUGEN

Fast ausschließlich unter den Waldelfen ist die Kenntnis dieses Zaubers verbreitet, der die Elfe in der Nacht wie eine Katze oder eine Eule sehen läßt – und so sind es auch gerade jene Elfen mit den entsprechenden Seelentieren, die ihn beherrschen und damit ebenso wie diese zu perfekten nächtlichen Jägerinnen werden. Insbesondere den Elfen mit einer Katze als Seelentier ist auch eine Variante bekannt, bei der Licht (z.B. der hinter einer Wolke auftauchende Vollmond) sie nicht blendet – denn auch eine Katze kann ja im Helten und bei Tage genauso gut wie in der Nacht sehen und sich bewegen.

Weitere Varianten:

– *Katzensicht* (+5, ab ZfW 7): Vor allem Elfen mit einer Katze als Seelentier beherrschen diese Variante, bei der sie, ohne den Zauber fallen zu lassen, ihre Augen blitzschnell an andere Lichtverhältnisse anpassen können, ganz wie das auch eine Katze vermag.

KLARUM PURUM

Ein sicherlich zumindest bei den elfischen Heilern recht verbreiteter Zauber, der zum Einsatz

kommt, wenn ein unvorsichtiges Elfenkind eine verlockend rot leuchtende, aber leider ziemlich giftige Beere gegessen hat oder ein Sippenmitglied von einer Schlange gebissen oder einem giftigen Insekt gestochen wurde. Aber auch die Orks, die alten Feinde der Elfen, verwenden zuweilen vergiftete Waffen; und selten muß dieser Zauber sogar dazu benutzt werden, einen Kundschafter oder Botschafter, der sich unvorsichtigerweise mit dem Feuerwasser der Goldwäscher eingelassen hat, von den – für einen Elfen immer recht heftigen – Nachwirkungen dieses Gebräus zu erlösen. Dabei geht es nicht nur darum, den Rauschzustand zu beenden (der sich bei Elfen zudem in einer gehörigen Übelkeit äußern dürfte), sondern auch insgesamt den Körper des Elfen von diesem ungunstigen Stoff zu reinigen. Es wäre deshalb auch folgende elfische Variante des KLARUM PURUM denkbar:

Weitere Varianten:

– *Reinigung*: Der Zauber wird in dieser etwas abgeschwächten Variante von dem Elfen dazu benutzt, ihn von allen für ihn unangenehmen Stoffen zu reinigen, die er zu sich genommen hat: Wenn er z.B. unvorsichtigerweise oder aus großem Hunger (oder Höflichkeit) Brot, Käse oder Knoblauch gegessen hat. Natürlich ist der vorbeugende ABVENENUM immer die bessere Alternative...

KRÖTENSPRUNG

Sicherlich ist der KRÖTENSPRUNG nicht besonders weit verbreitet bei den Elfen, aber gerade einer Firnläuferin kann der Zauber außerordentlich nützlich sein, wenn breite Gletscherspalten oder Lücken zwischen Eisschollen zu überwinden sind. Die den Waldelfen bekannte Version könnte man auch als eine Variante des WIPFELLAUF (s. dort) behandeln, bei der die Elfe zu ungeahnten Sprüngen von einem Baum zum anderen in der Lage ist.

LEIB DER ERDE

Die *Hexalogie der elementaren Leiber* darf wohl als eine Entdeckung bzw. Erfindung der Hochelfen gelten (die wohl teilweise auch die aufgeführten Varianten beherrschten) – heute allerdings findet man sie wohl eher in den kühnen Träumen von Druiden und Magiern als in den Elfenvölkern, die keine Elementartheorie kennen. Allerdings kennen die Waldelfen einen Zauber, der sie davor schützt, von Dornen oder Tannennadeln zuge-setzt zu bekommen, wenn sie sich gewandt durchs dichte Unterholz bewegen; ja, fast könnte es einem Beobachter scheinen, als öffneten die

Gebüsche und Farne dem Elfen einen Weg... (Überflüssig zu erwähnen, daß die Varianten *Durch Erde und Holz* und *Leib aus Holz* den Elfen gänzlich unbekannt sind.)

Weitere Varianten:

– *Eins mit der Natur* (ab ZfW 7): Der Waldläufer verschmilzt bei zunehmender Kenntnis des Zaubers so sehr mit seiner Umgebung, daß die Wirkung der des Zaubers EINS MIT DER NATUR gleichkommt.

LEIB DER WOGEN

Zur *Hexalogie der elementaren Leiber* siehe LEIB DER ERDE. Von den Auelfen heißt es, daß sie eine Variante des WASSERATEM kennen, der es ihnen zusätzlich zum Atmen unter Wasser ermöglicht, auch bei schwierigen Strömungen zu schwimmen wie ein Otter – vielleicht hat ja eine übereifrige Magierin aufgrund solcher Berichte auf die Wasservariante der *elementaren Leiber* geschlossen... (Überflüssig zu erwähnen, daß die Varianten *Durch Wasser und durch See* und *Leib aus Wasser* den Elfen gänzlich unbekannt sind.)

LEIB DES EISES

Zur *Hexalogie der elementaren Leiber* siehe LEIB DER ERDE. Der LEIB DES EISES scheint uns als elfischer Zauber der sinnvollste unter den sogenannten "Elementaren Leibern" zu sein, denn letztlich schützt er den Firnelfen vor Kälteschaden verschiedenster Art durch Luft, Wind, Wasser, Schnee und Eis – und wie schnell kann das in der Grimmfrostöde lebensrettend sein. Die Varianten *Durch Eis und Schnee* und *Leib aus Eis* würden wir aber für Elfen dennoch eher ablehnen.

LEIB DES ERZES

Zur *Hexalogie der elementaren Leiber* siehe LEIB DER ERDE. Der LEIB DES ERZES ist als elfischer Zauber durch keinerlei besondere Angepaßtheit oder Beziehung der Elfen zu ihrer Umgebung zu erklären, sondern nur als Zauber, der eine tiefe Kenntnis der Elementarzauberei voraussetzt. Deshalb lehnen wir ihn und alle seine Varianten für Elfen vollständig ab.

LEIB DES FEUERS

Zur *Hexalogie der elementaren Leiber* siehe LEIB DER ERDE. Wie der LEIB DES ERZES ist der LEIB DES FEUERS für uns für Elfen eigentlich kaum vorstellbar. Es mag höchstens die eine oder andere Elfe geben, die ohne Schaden zu nehmen einen brennenden Ast aus dem Feuer ziehen kann, aber auch soetwas dürfte wohl eher eine Seltenheit sein.

LEIB DES WINDES

Zur *Hexalogie der elementaren Leiber* siehe LEIB DER ERDE. Die Steppenelfen, die sich selbst "Kinder des Windes" nennen, kennen vielleicht einen Zauber, durch den ihnen die scharfen Steppenwinde nichts anhaben können. Aber auch sie kennen die Varianten *Mit dem Wind*, *in Sternenhöh* und *Leib aus Luft* nicht. Was das für ein Zauber ist, der unter dem Namen LEIB DES WINDES in Belhanka, Olport, Festum und Neersand in angeblich elfischer Repräsentation gelehrt wird, wissen wir beim besten Willen auch nicht.

MANIFESTO ELEMENT

Da Elfen keine Elementaristen sind, kennen sie auch den MANIFESTO nicht als Zauber, der eine kleine Menge eines Elementes aus dem Nichts manifestiert. Denkbar wären für Elfen höchstens Zaubervirkungen, die schon Vorhandenes verstärken: ein Handwedeln erzeugt einen Luftzug, der stark genug ist, um eine Kerze auszublasen; beim Feuermachen springt ein Flämmchen schneller unter den Händen des Elfen hervor; die wenigen Tautropfen, die der Elf von einem Blatt leckt, fühlen sich für ihn wie ein richtiger Schluck Wasser an usw. Für diese Wirkungen muß der Elf keinen eigenen Zauber erlernen, vielmehr werden ihm solche Dinge einfach von Zeit zu Zeit geschehen, ohne daß er sie bewußt hervorruft. Die Zauberdauer ist entsprechend kürzer und kostet ihn nur 1 bis 2 AsP.

MEMORABIA FALSIFIR

Dies ist der einzige echte Beherrschungszauber, den Elfen anwenden. Er ist zudem auch nur unter den Waldelfen und, wie es heißt, unter den Biunvara des Bornwaldes ein wenig verbreitet, die ihn dann benutzen, wenn sich ein Eindringling zu weit in ihre Gebiete vorgewagt und Dinge gesehen hat, die die Elfen als Geheimnisse bewahren. Meistens wird der Eindringling zuvor mit dem SOMNIGRAVIS ruhig gestellt. Wenn das Opfer aufwacht, kann es sich weder erinnern, was es in den letzten Tagen getrieben hat, noch, was es eigentlich hier am Rande dieses unbekanntem Waldes wollte. Fast immer wird der MEMORABIA von den Waldelfen permanent angewendet, aber die Varianten *Falsche Erinnerung* und *Mnemosynthese* verwenden sie nicht.

METAMORPHO GLETSCHERFORM

(*mandra mba firndra sha'ka*)

Außer den Firnelfen, die diesen Spruch wohl zum Großteil beherrschen, schätzen es sicher auch die Wald- und Auelfen, aus dem Schnee ihrer Win-

terszeit Kunstwerke oder Nahrungsspeicher zu formen. Aber weit verbreitet ist die Formel unter den letztgenannten Völkern sicher nicht.

Besonders schöne Werke dieses Zaubers sind die wunderbaren Windorgeln des Firnvolkes, deren Klang sich meilenweit über die weißen Ebenen verbreiten kann. Es erscheint gar so, als würde das Eis selbst in das melancholische Singen des Firnvolks einstimmen – und dann grimmen und grollen die bösen Frostwürmer und machen sich wieder auf die Suche nach den versteckten Palästen der Flüchtlinge aus dem Himmelsturm...

METAMORPHO FELSENFORM

(mandra mba ten sha'ka)

Kaum ein Elf der Auen, Wälder oder der Grimmfrostöde kennt noch diese alte, von den Hochelfen entwickelte Formel oder weiß überhaupt, daß es sie gibt. Aber dennoch tauchen ab und an Kunstwerke aus edlen Steinen aus, in die Bilder oder Verzierungen von solcher Feinheit und mit solcher Kunstfertigkeit eingelassen sind, daß man keine Spuren der Bearbeitung erkennen kann. Ob diese tatsächlich von bisher unbekanntem Meistern des FELSENFORM gefertigt wurden oder auf eine ganz andere Weise kann man jedoch nicht mit Sicherheit sagen. (Wir würden deshalb eher eine Verbreitung von Elf1 vorschlagen.)

MOTORICUS

Elfen sind die echten telekinetischen Sprüche eher fremd, gerade der MOTORICUS ist eben einer der ganz typischen Magiersprüche. Denkbar für Elfen ist der MOTORICUS vor allem als "Kinder-telekinese", also in einer Zaubervirkung, die die allermeisten Magiebegabten als Kinder einmal beherrschten: Man wünscht sich, an eine oben auf dem Schrank stehende Keksdose oder an ein zu hoch gelegenes Vogelneest heranzukommen – und auf einmal hält man den Gegenstand in der Hand. Weil Elfen anders als Magierinnen diese natürliche Form der Magie nicht verlernen, werden sich solcherlei Zaubervirkungen auch bei der erwachsenen Elfe noch zuweilen einstellen – z.B. auch dann, wenn die Elfe sich dringend eine Waffe in die Hand wünscht, die zu weit von ihr entfernt liegt, oder indem einer Bogenschützin die Pfeile aus dem Köcher quasi in die Hand fliegen, die sie nur danach ausgestreckt hat. Auch scheint bei dieser elfischen Form der Telekinese die Trennung zwischen unbelebter und belebter Materie nicht ganz deutlich zu sein: So kann man beobachten, daß sich einer Waldelfe die Zweige eines Baumes zuzuneigen scheinen, dem sie ihre Hand wie zur Begrüßung entgegenhält.

Wir würden diese Form des MOTORICUS ähnlich wie beim MANIFESTO beschrieben nicht als eigenständigen Zauber führen, den eine Elfe extra lernen muß – sondern eher als eine zuweilen unbewußt geschehende Zaubervirkung, die der Elfe schlicht seit ihren Kindertagen nicht verloren gegangen ist.

MOVIMENTO DAUERLAUF

(mbawin biunda dao'la)

in genialer und sehr elfischer Zauber – allerdings plädieren wir dafür, daß der Elf getrost seine Stiefel anbehalten darf. Insbesondere für die Firnelfen – für die der Zauber lebensrettend sein kann, wenn sie z.B. vor dem nahenden Schneesturm noch ihren heimatlichen Eispalast erreichen wollen – wäre dies doch recht unangenehm, und auch insgesamt will uns die Notwendigkeit dieser Zaubertechnik nicht recht einleuchten. Von allen Elfenvölkern wird der MOVIMENTO wohl in erster Linie zum Jagen eingesetzt – und sie können damit gleich einem Wolf ein Wild über viele Meilen weit verfolgen.

NEBELWAND UND MORGENDUNST

(feya val'ya na'biunda)

Dem NEBELWAND dürfte immer wieder große Bedeutung zukommen, wenn es darum geht, elfische Behausungen vor Eindringlingen verborgen zu halten – die beliebige Formbarkeit spielt dabei allerdings eher keine Rolle (doch gibt es auch Märchen im Weidener Land, die von geisterhaften Schemen und Gesichtern berichten, die den braven Holzfällerinnen im Nebel erschienen...).

Bis auf die Sippenwächterinnen werden den Zauber aber entsprechend wenige Elfen anwenden – dafür sollte er bei Au- und Firnvolk gleichermaßen bekannt sein.

OBJECTOVOCO

Dieser schon gildenmagietheoretisch einigermaßen dubiose Zauber (die Dungeon-Ursprünge lassen grüßen) ist für uns für Elfen einfach nicht vorstellbar. Wozu sollten sie ihn auch brauchen? Um einen Stein am Wegesrand danach zu fragen, ob in der letzten Zeit vielleicht ein jagbares Wild oder ein ausbleibender Gefährte vorbeigekommen ist?

ODEM ARCANUM

(uida mandra sanya'ray)

uch der ODEM ist wieder ein starker Harmonie-Zauber, mit dem eine Elfe ihre eigene Wahrnehmung mit dem Strom der astralen Kräfte abgleicht. Wenn sie dies tut, dann in der Regel für

längere Zeit (also wesentlich länger als 4 Aktionen) und es geht ihr dabei nicht um eine arkane Analyse, sondern um eine engere Verschmelzung mit einer normalerweise unsichtbaren, aber für Elfen spürbaren Ebene der umgebenden Welt.

Für eine ODEM-Meditation suchen Elfen gerne besondere Orte auf: den See der Quellnymphe zum Beispiel, wo die Nymphe und zahlreiche Mindergeister eine starke astrale Prägung hinterlassen, oder einen besonders alten Baum, dessen arkane Ausstrahlung ein besonderes Charisma besitzt. Auch ein fremder, vielleicht etwas unheimlich wirkender Rastplatz kann mit ODEM auf die Anwesenheit eines Geistes geprüft werden (wie gesagt: auch dies bedarf eines längeren, meditativen Zaubers) – denn eine Elfe wird ein ruheloses Licht nicht mit ihrer Anwesenheit behelligen wollen.

Magische Lebewesen oder Gegenstände werden mittels des ODEM ARCANUM von einer Elfe übrigens nicht rot leuchtend wahrgenommen, die Elfe *erfährt* vielmehr die Magie ihrer Umgebung. Dieses Gefühl erlaubt es ihr unter Umständen (je nach Erfahrung mit der Umgebung und vor allem mit dem Zauber), die Art der Magie näher zu bestimmen – anders als das im LC angegeben ist, denn die dortige Beschreibung bezieht sich ja darauf, daß magische Auren *gesehen* und nicht etwa *erspürt* werden. Wir denken aber, daß eine Elfe sicherliche recht einfach (ab ZfW 5) *mandra* (elfische Magie) von *taubra* (menschlicher Magie) und von *zerlaubra* (zerstörerische Magie) unterscheiden kann; eine allgemeine Einstufung der Mächtigkeit der Magie ist natürlich immer möglich. Schwieriger, aber bei ausreichend Erfahrung mit dem ODEM (ab ZfW 11) möglich ist die Unterscheidung z.B. zwischen druidischer, schamanischer, satuarischer und Gildenmagie bzw. zwischen "offensiver" Magie (Kampfzauber, Beherrschungsmagie) und "sanfter" Magie (Heilung, Verständigung).

PENETRIZZEL TIEFENBLICK

"Neugier ist schließlich eine universale Eigenschaft" (LC S. 132) – nunja, selbst wenn dies auch auf die Elfen zutreffen sollte – was wir bezweifeln – können wir uns immer noch keinen Elfen vorstellen, der seine Sippenmitglieder durch einen Ast des Wohnbaums oder eine Wand des Eispalastes hindurch heimlich beobachtet (letzterer muß dabei noch aufpassen, daß seine Stirn nicht an der Wand festfriert)...

PESTILENZ ERSPÜREN

Sicher ist dieser Zauber nicht nur bei den Firnelen zum Zwecke der Untersuchung von seltenen

Besuchern vorbereitet, auch die Heilkundigsten unter den Wald- und Auelfen dürften eine Variante des Zaubers beherrschen, denn auch in diesen Sippen mag es zuweilen vorkommen, daß Mitglieder sich merkwürdige oder unbekannte Krankheiten zuziehen – zumal bei Elfensippen, die in der Nähe von Menschensiedlungen leben.

PFEIL DES ELEMENTS [LUFT, HUMUS, EIS]

Wir würden vorschlagen, daß die Elfen seltene Zauberlieder kennen, um *Windläufer*, *Efeupfeile* und *Eiszapfen* zu erschaffen, die jeweils permanent sind (also so lange bestehen, bis sie benutzt werden; siehe die Variante *Permanenz* im LC S. 134). Diese Zauberei verstehen die Elfen allerdings nicht als Elementarmagie:

Es heißt, daß die Ältesten der Steppenelfen das Geheimnis der *Windläufer* hüten, jener magischen Pfeile, die doppelt so schnell fliegen wie andere Pfeile. Nur zu besonderen Anlässen werden diese durch ein altes und mächtiges Zauberlied hergestellt und an ausgewählte Reiterinnen und Bogenschützinnen weitergegeben. Über die Firnelen gibt es Geschichten und Legenden, diese würden mit Pfeilen aus Eis statt aus Holz und Bein schießen, und wenn ein solcher Pfeil einen Feind trifft, würde er sofort zu Eis erstarren.

Und von einer Waldelfensippe, tief in den Ewigen Wäldern, heißt es, sie besäßen die Kenntnis eines Zauberliedes (aus dem vermutlich vor langer Zeit auch der HASELBUSCH hervorgegangen ist), mit dem sie Pfeile aus lebendem, gänzlich unversehrtem Holz herstellen, das an jener Stelle Wurzeln schlägt, wo der Pfeil auftrifft. Und zuweilen macht eine Geschichte unter den Holzfällerinnen des Nordens die Runde, daß eine vermißte Kameradin im Wald aufgefunden wurde, die gänzlich von Efeuranken und blühenden Windengewächsen eingesponnen war. Sie schien wie leblos, aber als man sie befreite, schien sie wie aus einem langen Schlaf zu erwachen und es fehlte ihr nichts. Nur ihre Axt und andere Werkzeuge ihrer Zunft waren verschwunden.

PLUMBUMBARUM SCHWERER ARM

Wir finden es passend, daß dieser Spruch nun auch den Elfen zugänglich ist, denn ein Zauber, der die Angriffskraft eines Gegners oder gefährlichen Tieres lähmt, dürfte der elfischen Vorstellung von einem Kampfzauber eigentlich vielmehr entgegenkommen als etwa der FULMINICTUS.

RESPONDAMI WAHRHEITZWANG

Wieso solch ein übler Beherrschungsspruch bei Elfen eine Verbreitung von 4 haben soll, ist uns ein Rätsel. Elfen sind keine Beherrschungsmagier,

Punkt. Diejenigen, die eine solche Denkweise dennoch verbreiten, glauben wohl auch, *ihren* BANNBALADIN hätten die Elfen erfunden...

RUHE KÖRPER, RUHE GEIST

(raya dao, raya mandra)

Der Spruch eignet sich bestens, um leichte Verletzungen in einer Nacht auszukurieren und sich körperlich für eine lange Reise vorzubereiten – dabei kann der Zauber natürlich auch auf sich selbst angewendet werden, und dies ist wohl auch die vornehmliche Verwendungsweise bei den Elfen. Die Nutznießerin des Zaubers ist danach wirklich erfrischt und ausgeruht, auch wenn sie keine LE und AsP zu regenerieren braucht – der Zauber stärkt ihr gesamtes Wesen und gibt ihr das Gefühl, mit sich selbst und der Welt ihm Reinen zu sein.

Man könnte regeltechnisch vielleicht sagen, daß der RUHE KÖRPER, auf eine Unverletzte angewandt, für den nächsten Tag ihre Ausdauer um 2 Punkte pro Stunde und ihre Sinnenschärfe pauschal um 3 Punkte anhebt, was die Kraft und Harmonie ausdrückt, die sie durch den Zauber verspürt!

SANFTMUT

(valva iama)

Der Zauber wird natürlich nicht dazu verwendet, ein Tier gefügig zu machen und es dann zu töten – aber es gibt genug Tiere, die auch auf einen Elfen mürrisch, mit Unwillen oder gar Feindseligkeiten reagieren. So tut der Elf gut daran, sich vor der Jagd oder einem Streifzug des guten Willens von Höhlenbär oder Leitwolf zu vergewissern. Wir würden allerdings die Wirkung in der elfischen Variante etwas verändern: das Tier kauert sich nicht apathisch nieder, sondern verliert einfach nur mögliche Aggressionen gegenüber dem Elfen – und läßt diesen entweder seines Weges ziehen oder ist empfänglicher für ein mögliches Ansinnen des Elfen (z.B. per Tiergedanken).

SCHADENSZAUBER BANNEN

(thar taubrazā)

Auch der SCHADENSZAUBER BANNEN ist dazu gedacht, gegen Magiersprüche zu wirken, aber die Elfen haben in der Geschichte nie größere Konflikte mit Magierarmeen gehabt. Außerdem muß man sich ja mit Kampf magie *auskennen* um sie erkennen und gezielt stören zu können – und eine Elfe würde sich nie hinsetzen und gildenmagische Kampf magie studieren... Insgesamt ist also nicht einsichtig, welche Verwendung die Elfen für diesen Zauber haben sollten. Denkbar wäre

höchstens eine geringe Verbreitung des SCHADENSZAUBER BANNEN in Form der Variante *Zone*, innerhalb derer das Wirken von *allen* Schadens-Sprüchen erschwert ist.

SEIDENZUNGE, ELFENWORT

(saya uida'za eo'gra e'fey var)

Dieser Zauber sollte eigentlich eher im Auelfenvolk verbreitet sein, statt bei den Waldelfen, denn erstere haben sicherlich häufige Verwendung für ihn gefunden im Kontakt mit den Menschen. Gerade die Elfen in Almada, Weiden oder dem Bornland werden diesen Spruch oft einsetzen, um mit den mißtrauisch-abergläubischen Menschen umgehen und Handel treiben zu können.

SENSIBAR EMPATHICUS

(saya bba vara la)

Wie der BLICK IN DIE GEDANKEN ist wohl auch SENSIBAR eher eine elfische Verständigung, als ein Hellsicht-Zauber, denn mit ihm zeigt ein Elf seinem Freund Mitgefühl im wahrsten Sinne des Wortes. Wenn er meint, der andere hätte nichts dagegen, dann erspürt er dessen Gefühle und Stimmungen und reagiert auch entsprechend: wenn er sich entschlossen hat, den Zauber zu weben, dann wird er den anderen auch nicht allein mit seinem Inneren lassen – Trauer will getröstet, Angst will beruhigt, Zorn besänftigt und Freude geteilt werden! Eine passive oder gar eigennützige Zurkenntnisnahme des Gefühlslebens eines Gegenübers (gar das eines Fremden!) ist für einen Elfen undenkbar.

Wir schlagen vor, daß jeder Elf, der den SENSIBAR zaubert, auch eine Variante kennt, die seine eigenen Gefühle gegenüber einem anderen offenbart. Einem Freund kann so wortlose Zuneigung, Zustimmung, Verärgerung, Anteilnahme o.ä. bezeugt werden. Aber diese Variante läßt sich auch als Höflichkeit gegenüber Fremden anwenden: man braucht dem bekehrungswütigen Geweihten nicht zu *sagen*, daß er nervt oder daß man sich köstlich über ihn amüsiert – man kann es ihm wortlos zu verstehen geben und ihm die Möglichkeit geben, seine Ehre im Rückzug zu bewahren...

Selbstverständlich muß man beim SENSIBAR als Verständigungszauber nicht die Magieresistenz seines Gegenübers überwinden.

Weitere Varianten:

– *Gefühle offenbaren* (+3): Der Elf kann so einem Gegenüber ohne Worte seine Gefühle deutlich machen.

SILENTIUM

(sala diin, sala dao'li)

Wieder einer jener Zauber, die eigentlich nicht so recht zum Elfenvolk passen: auf der Pirsch nützt ein Stillezauber gar nichts, denn die Jägerin muß ein waches Ohr dafür haben, ob sie ein flatternder Vogel verrät o.ä. Außerdem sind 5 Schritt Radius (kuppelförmig) gewaltig viel, so daß auch viele Wesen in die Zone der Stille geraten, die auf ihre Taubheit äußerst irritiert reagieren dürften – was die Elfe also zusätzlich offenbart!

Man könnte sich noch vorstellen, daß die Elfen den SILENTIUM als Meditationshilfe schätzen – unter seinem Einfluß können sie sich ganz auf ihr eigenes Wesen und ihre innere Stimme konzentrieren, ohne von äußeren Einflüssen gestört zu werden; allerdings ist es wiederum fraglich, ob eine Elfe die Stimmen ihrer Umgebung, mit der sie sich doch in Harmonie befinden möchte, einfach so aussperrt. Höchstens im Lärm der Menschenstädte wäre so etwas recht nützlich. Für Magierinnen hingegen ist jedenfalls eine derartige Verwendung des Zaubers insgesamt äußerst passend!

SOLIDIRID WEG AUS LICHT

(sala dir'dba e'fey bhandā)

Der SOLIDIRID ist ein schöner Zauber, von dem wir meinen, daß er eigentlich allein den Elfen vorbehalten sein sollte. Wegen seiner Schönheit und Grazie wird er sich wohl auch bei allen Elfenvölkern verbreitet haben. So kann man sich gut vorstellen, daß die Waldelfen ihn (parallel zum WIPFELLAUF) als Weg von Wohnbaum zu Wohnbaum verwenden, oder daß die Auelfen (parallel zum WELLENLAUF) magische Brücken zwischen Flößen und Pfahlhäusern 'bauen'.

SOMNIGRAVIS TIEFER SCHLAF

(samagra dao'sa sha e'fey)

Auch beim SOMNIGRAVIS ist nicht recht einleuchtend, warum die Elfen allgemein und speziell die Waldelfen einen solchen Zauber tradieren und verwenden sollten – außer als sehr seltene Verteidigung gegen Eindringlinge in elfischem Territorium. So mag es Erzählungen unter den Holzfällern geben, wie der starke Alrik im Walde einst eine wunderschöne Blutulme fand, die er schlagen wollte. Er wählte sorgfältig die Stelle für seine Kerbe, damit die Ulme bei ihrem Fall nicht Schaden nehme, markierte sie und legte sich dann zum Nickerchen nieder, um bei Kräften zu sein und den Baum innerhalb eines Nachmittags schlagen zu können. Als er aber aufwachte, war es schon Abend und er fand sich am Rande des Waldes wieder...

Es sollten also höchstens jene Elfen diesen Zauber beherrschen, die das Sippenterritorium verteidigen. Den Spruch ohne echte Not gegen andere Wesen einzusetzen, um einen eigennützligen Vorteil aus ihrem Schlaf zu gewinnen, sollte schon eine Überwindung für den Elfen bedeuten! Gegen ein Lebewesen, daß sich zwar in einer Ruhestellung befindet, aber dennoch innerlich erregt und angespannt ist – wie etwa eine lauernde Raubkatze oder ein in die Enge getriebener Gegner -, wirkt der Zauber natürlich nicht.

SPINNENLAUF

Einige Waldelfen haben den WIPFELLAUF derart zur Perfektion getrieben, daß sie an völlig glatten Stämmen emporklettern können, und einige Firnelven beherrschen den FIRNLAUF so gut, daß sie damit mit Leichtigkeit senkrechte Eiswände ersteigen können. Den SPINNENLAUF als eine derartige Variante (siehe auch WIPFELLAUF bzw. FIRNLAUF) zu behandeln, erscheint uns für Elfen am stimmungsvollsten. Aber natürlich ist es dennoch denkbar, daß einige wenige Elfen auch eine eigene Version beherrschen, mit der sie steile Felsen erklettern können; oder daß sie in der Menschenwelt lernen, ihre ursprüngliche Variante auch auf Stadtmauern und Zimmerdecken anzuwenden.

SPURLOS TRITTLLOS

(sa'biunda la, dba'ra la, fey'dba la)

Wahrscheinlich spielt bei diesem Zauber vor allem die Auslöschung des Geruchs auf der Fährte der Elfe eine Rolle – denn die meisten Raubtiere wären wohl schlechte Fährtenfinder, wenn sie sich auf ihre Augen verlassen müßten! Der SPURLOS TRITTLLOS gehört wohl auch zu den Zaubern, die eine Elfe ziemlich selten anwendet. Denn der Zauber schützt sie nicht davor, von ihrem eigenen Jagdwild gewittert zu werden und die Rolle des Gejagten nimmt sie sicher nicht oft in ihrem Leben ein.

Allenfalls also im Kampf gegen Orks, einen gierigen Höhlendrachen oder ein gefährliches Raubtier kommt der SPURLOS heute noch zum Einsatz, wenn die Elfe sichergehen muß, daß niemand ihren Weg und ihre Anwesenheit entdecken kann.

STANDFEST KATZENGLEICH

(thara iama sala biunda)

Das Wichtigste zum STANDFEST ist im LC (S. 158) bereits vermerkt. Wir plädieren allerdings dafür, daß der Zauber nicht unterbrochen wird, wenn der Elf zwischendurch zaubert (die Geste für einen FULMINICTUS oder BLITZ DICH kann

sehr wohl mit der linken Hand ausgeführt werden, während die rechte weiterhin Schwert oder Speer bereithält) – für Elfen gibt es nun einmal keine so starke Trennung zwischen "profanen" Handlungen und dem Wirken von Magie. Sowohl der Kampf mit einer Waffe als auch der Kampf mittels *mandra* ist beides Kampf für einen Elfen.

TIERE BESPRECHEN

Der TIERE BESPRECHEN liegt für Elfen offiziell nur in satuarischer Repräsentation vor, wir plädieren aber dafür, daß die Elfen auch eine eigene Variante kennen – dies scheint uns hier weitaus angemessener als bei einer ganzen Menge anderer Zauber (z.B. OBJEKTVOCO oder PENETRIZZEL). Insbesondere Tiersprecherinnen verstehen sich sicher auf einen solchen Zauber – vielleicht bildet seine Anwendung sogar zuweilen die Basis für ein gutes Zusammenleben mit einem Wolfsrudel oder einem Bären, die in der Nähe ihr Revier haben.

TIERGEDANKEN

(*dha'sanya fiala valva*)

Ein wunderschöner Zauber, der anspruchsvolles Rollenspiel ermöglicht: ein Elfenspieler muß sich schon etwas besonderes ausdenken, um einem Tier begreiflich zu machen, was der Elf von ihm will. Nicht bloß "Ich sag dem Eichhörnchen, es soll mich zur Räuberhöhle führen..." – woher soll ein Eichhörnchen wissen, was ein Räuber ist?! Der Elf muß ihm schon erklären, daß andere Großlinge ihm Nüsse geklaut haben, daß sie sich in einem überdimensionierten Hasenbau verstecken und daß er seine Nüsse nun zurückklauen will – oder so ähnlich halt. Und einen stolzen Silberlöwen oder Rauhwolf dazu zu bringen, dem Elf einen Gefallen zu tun, sollte dann schon eine wirklich schwierige Sache sein! Aber mit solchen Wesen kann er sich zumindest halbwegs gut 'unterhalten' – ein Bienenschwarm, ein Schmetterling oder eine Spinne stellen schon echte Herausforderungen an die Darstellungsfähigkeit von Spieler und Meister.

TRAUMGESTALT

Wir denken, daß die meisten alten und weisen Elfen eine intuitive Variante dieses Zaubers kennen – diese sind zwar nicht so nah am Licht, daß sie "sich selbst träumen" könnten, aber sie können zumindest ihre Gedanken und Traumbilder in den Träumen von anderen zur Wirklichkeit werden lassen. Wenn die Elfe intensiv genug in Traumbilder von großer Bedeutung eindringt, mag es geschehen, daß ganz unwillentlich auch andere – enge Vertraute oder gar die ganze Sippe

– in ihren Träumen an den Traumbildern der Träumerin teilhaben. Es ist aber natürlich auch möglich, einer bestimmten Person bewußt ein Traumbild – eine Warnung, eine Botschaft, oder einfach Trost – zu senden. Die "berühmteste" dieser elfischen Träumerinnen ist wohl Madalya Traumweberin (vgl. die Ergänzungen zum Almda-Heft auf der FanPro-DSA-Webseite).

Daß eine Elfe einer anderen Person keinen Alptraum mit dem Wunsch, ihr zu schaden, sendet, sollte sich von selbst verstehen. Allerdings kann es natürlich vorkommen, daß eine andere Elfe an den düsteren Visionen einer Träumerin teilhat. Wenn eine Elfe sich übrigens bewußt entschließt, einen Traum an einen Menschen oder anderen Nicht-Elfen zu senden, müssen schon gewaltige Umwälzungen im Weltgefüge im Gange sein...

Nur in sehr seltenen Fällen und zu besonderen Anlässen wird dieser Zauber auch einmal an eine jüngere Elfe weitergegeben werden, die – vielleicht mit einem bestimmten Auftrag – in die Welt hinauszieht.

UNITATIO GEISTESBUND

(*dium i'dao sala mandra*)

Der UNITATIO wird sicherlich von allen Elfenvölkern verwendet, vornehmlich um Verständigungszauberei über weite Entfernungen zu wirken und um gemeinsam die Wohnbäume, Eispaläste und Schilfflöße zu formen. Einzelgängerische Elfen werden diesen Zauber selten erlernen und auch Spielerelfen werden wohl nicht unmittelbar auf die Idee kommen, den GEISTESBUND mit einem befreundeten Magier einzugehen, um diesem seine Kraft für dubiose *zertaubra* zur Verfügung zu stellen...

UNSICHTBARER JÄGER

Es ist nicht ganz richtig, daß die berühmte Tarnkappe mittels dieses Zaubers entstand – vielmehr ist zu vermuten, daß der Zauber UNSICHTBARER JÄGER aus dem gleichen alten Lied entwickelt wurde, mit dem auch die Tarnkappe geschaffen wurde. Interessant ist aber auch die Ähnlichkeit mit dem CHAMAELIONI – im Grunde erlaubt der UNSICHTBARE JÄGER ja nichts anderes, als vollständige Bewegungsfreiheit während dieses bekannteren Illusionsspruches. Worum es sich denn nun tatsächlich handelt, wird man wohl zunächst nicht erfahren, denn die wenigen Elfen, die den Zauber beherrschen haben sicherlich besseres zu tun als gildenmagietheoretische Spekulationen darüber anzustellen.

VERSTÄNDIGUNG STÖREN

(*sanya taubraza*)

Es ist nicht so recht einzusehen, warum dieser Zauber ausgerechnet von Firnelfen stammen sollte. Man könnte argumentieren, daß die Elfen des Himmelsturms diesen Zauber gebrauchten, um sich ungestört von den Spionen Pardonas beraten zu können. Auch die letzten Überlebenden, die schließlich zu den Firnelfen wurden, werden diesen Spruch nützlich gefunden haben – und aus Angst, wieder in große Bedrängnis durch die Verderberin geraten zu können, haben sie den VERSTÄNDIGUNGEN STÖREN tradiert. Vielleicht beherrschen ihn heute noch einige wirklich alte Firnelfen und geben ihn weiter, aber die Hauptverwendung findet der VERSTÄNDIGUNG STÖREN wohl unter den Leibmagierinnen des menschlichen Adels oder Handelswesens, die magische Absprachen der 'anderen' fürchten müssen...

VISIBILI VANITAR

(*visya'bba lir faenya'dba*)

Es ist eigentlich ziemlich seltsam, daß der VISIBILI ein Elfenzauber ist – denn für jede praktische Anwendung, die man sich für Elfen vorstellen kann, ist er relativ ungeeignet: auf der Jagd, auf Kundschaftergängen, im Kampf und in ähnlichen Situationen, wo Unsichtbarkeit prinzipiell von Nutzen wäre, ist *Nacktheit* und das Fehlen jeglicher Ausrüstung ein derart großes Manko, daß der Zauber wohl so gut wie nie gewirkt wird. Sogar einfache Spionageaktionen im Lager der Orks oder an einem Holzfallerlager lassen sich noch leichter mit CHAMAELIONI, ADLER-SCHWINGE und dergleichen Mitteln durchführen...

Wir würden darum den VISIBILI als defiziente gildenmagische Extraktion aus einer hochelfischen Tarnkappe (die ja wesentlich wirksamer ist!) einordnen, den die Elfenvölker aber eher belächeln – denn zum einen gibt es ja den Zauber UNSICHTBARER JÄGER und vielleicht hüten auch einige von ihnen tatsächlich noch das Geheimnis des alten Unsichtbarkeits-Liedes, auf dem die Tarnkappen beruhen!

WASSERATEM

(*i'dao ava biunda fey'la*)

Dieser Zauber ist ein typischer Jagdzauber der Auelfen, aber angeblich ermöglicht er es auch den Firnelfen, im eisigen Wasser des Hohen Nordens nach Fischen zu tauchen. Oft wird er in Verbindung mit AXCELERATUS gewirkt, um den flinken Forellen oder kraftvollen Hechten nachzustellen.

Weitere Varianten:

– *Leib der Wogen* (+5, ab ZfW 7): Vergleiche den gleichnamigen Zauber weiter oben. Diese Variante ermöglicht der Elfe eine solch intensive Einheit mit dem Gewässer, in dem sie sich bewegt, daß sie nicht nur unter Wasser atmen kann, sondern noch dazu leicht und behende schwimmt wie ein Otter und ihr Strömungen nicht gefährlich werden können.

WEISHEIT DER BÄUME

Sehr wenige alte Waldelfen und Meister des HASSELBUSCH haben eine so tiefe Einfühlung in das Wesen der Wälder und Bäume erlangt, daß sie sich sogar selbst in einen Baum verwandeln können. Dies ist die höchste Einheit mit dem Wald, seinem Leben, seinen Stimmen und seinem ureigenen Herzschlag, der für einen Elfen denkbar ist und somit eine Erfahrung, die den Elfen tiefe Harmonie erfahren und ihm sein eigenes Wesen als Bewohner und Teil des Waldes ganz und gar offenbar werden läßt.

Zuweilen spüren manche Waldelfen, daß die Erfüllung ihres Lebens darin liegt, sich für immer in einen Baum zu verwandeln; diese Bäume sind meist von einem besonderen Zauber und oft siedelt sich früher oder später eine Dryade in ihnen an. Aber auch um die stärkende Wirkung auf eine verunreinigte Umgebung durch einen Baum, in den sich ein Elf verwandelt hat, wissen die Kenner dieses Zaubers, und zuweilen bringt einer von ihnen das Opfer, Leiden und Schwäche auf sich zu nehmen, nachdem er selbst seine Kraft für die Rettung eines kranken oder versehrten Waldstücks hingegeben hat.

WEISSE MÄHN UND GOLDNER HUF

(*valva'sa mandra ya'dha fey*)

Zum WEISSE MÄHN ist nicht viel zu sagen, außer daß die Elfen sich garantiert scheckig lachen dürften, wenn ihnen eine Magierin erzählt, daß ihr Spruch vergleichbar einer Dämonenbeschwörung ist...!

WELLENLAUF

(*ia'bba a'sela biunda awa'e*)

Ein typischer Jagdzauber, der wohl auch unter Firnelfen und bei Waldelfen in moorigen Gegenden verbreitet sein sollte. Die Au- und Firnelfen verwenden ihn vor allem zum Fischen und zur Jagd auf Robben oder Wasservögel. In menschenreichen Gebieten legen Sippen ihre Wohnorte gelegentlich absichtlich so an, daß ein Moor oder Sumpf sie von den Menschendörfern trennt – mittels WELLENLAUF können sie das gefährliche Gebiet unbeschadet durchqueren.

Auch die Wildnisläufer und Kundschafter, die jedes Elfenvolk hat, beherrschen diesen Zauber oft, denn Flußläufe können einerseits große Hindernisse, andererseits für den kundigen Stromläufer exzellente Wege und Straßen sein!

WINDSTILLE

(rongra sala bian'dao)

Nicht viel zu sagen ist zum WINDSTILLE, der im Firnvolk sicher häufige Verwendung findet – aber auch in den Auen und Wäldern gibt es Stürme, so daß der Zauber vielleicht auch bei den anderen Völkern bekannt ist. Auf jeden Fall dürften die Steppenelfen gute Kenner dieses Zaubers sein, denn sie sind zuweilen den Unbillen von Winden und Stürmen nicht viel weniger ausgesetzt als das Firnvolk.

WIPFELLAUF

(ia'bba a'sela lala a'lee)

Der Zauber für die Wipfelläuferinnen der Waldelfen! Für den WIPFELLAUF gilt vielleicht stärker als für die anderen elfischen Bewegungszauber das Harmonie-Prinzip: der Spruch verleiht der Elfe nicht nur verbesserte Fähigkeiten, sondern er versetzt sie in einen Zustand des Einklangs mit dem Wald um sie herum! Die Elfe kann dem Wispern der Blätter lauschen und versteht, was sie ihr über ihre Umgebung berichten, sie wird zur Freundin der Bäume, so daß ihre Äste sie tragen und ihre Zweige ihr ausweichen. Ihr Schritt ist sicher, ihr Tritt leise und wenn sie es will, dann verbirgt sie das Unterholz, etc.

Die elementare Zuordnung des Zaubers zum Element Humus – und damit auch zur sogenannten "Hexalogie der elementaren Bewegung" – ist aber wohl reichlich überflüssig und akademisch, denn die Elfen kennen kein elementares Konzept: für sie gehört das Leben und der Wald (wie auch die Steppe oder die Eiswüste) zum allbestimmenden Dialog der Prinzipien *nudra* und *zerza*. Dabei ist ein Baum etwas ganz anderes als ein Strauch und eine Eiche etwas ganz anderes als eine Birke, und beide etwas anderes als die Erde, von der es ja wiederum viele verschiedene Arten gibt. Wer also behauptet, daß all diese Dinge sich unter dem Begriff 'Humus' fassen ließen, der hat die vielgestaltige Realität nicht verstanden, in der sich eine Elfe bewegt...!

Weitere Varianten:

– *Wipfelsprung* (+7, ab ZfW 11): Die Wipfelläuferin ist zusätzlich in der Lage, weite Sprünge wie bei der Variante *Krötengang* des Zaubers KRÖTENSPRUNG angegeben von einem Wipfel zum nächsten zu vollführen.

– *Spinnenlauf*: (ab ZfW 7): Die Wipfelläuferin kann völlig glatte Baumstämme ohne jede Schwierigkeit erklettern. (Vgl. den Zauber SPINNENLAUF.)

– *Leib der Erde* (ab ZfW 7): Siehe die Beschreibung des Zaubers LEIB DER ERDE.

– *Eins mit der Natur* (ab ZfW 11): Die Wipfelläuferin erreichte eine so große Einheit mit dem Wald, daß sie ein ähnliches Gefühl für ihre Umgebung und auch ähnliche Fähigkeiten dafür entwickelt, wie unter dem Zauber EINS MIT DER NATUR angegeben.

ZAUBERNAHRUNG HUNGERBANN

Zu diesem Zauber ist nicht viel zu sagen; wir wollen aber darauf hinweisen, daß Elfen auch ohne Verwendung dieses doch recht seltenen Zaubers es besser als Menschen eine Zeit ohne Nahrung aushalten können, allerdings essen sie dann bei der nächsten Mahlzeit doppelt so viel. Der HUNGERBANN findet also vor allem dann Verwendung, wenn der Elf absehbar eine zeitlang ohne Nahrung auskommen, aber dennoch große Anstrengungen vollbringen muß.

ZAUBERWESEN DER NATUR

Nur wenige Elfen gibt es, die Freundschaft mit den Wesen der Anderswelten oder mit Quellnympfen und Dryaden pflegen und diese zuweilen zu sich rufen, um mit ihnen zu spielen oder sich einfach ein wenig zu unterhalten. Aber insbesondere die Auelfen mögen die Anwesenheit von Blütenfeen und anderen ihrer entfernten Verwandten, die wie sie selbst einstmals aus dem alten Volk der Lichtwelt hervorgegangen sind. Und so verstehen sich manche von ihnen darauf, diese Wesen zu den elfischen Festen einzuladen, wo die Blütenfeen umherschwirren und die Anwesenden necken, auf winzigen Instrumenten wundervolle Melodien und Klänge hervorbringen oder kleine Süßigkeiten verteilen. Wie übergroße bunte Glühwürmchen wirken sie, wenn die Nacht sich über die Au legt und die Feechen sich kurz in den Zweigen eines Busches niederlassen oder über den Köpfen der Feiernden wilde Tänze aufführen.

Ergänzungen zu den Elfenliedern

Halbelfen und Elfenlieder

Vorbemerkung: Der folgende Text mag nun, nachdem DSA4 auch den Halbelfen die Möglichkeit des zweistimmigen Gesangs und des "vollwertigen" Gebrauchs der Elfenlieder eröffnet hat, zu großen Teilen obsolet erscheinen. Wir wollen dennoch dieses Kapitel hier als Anregung und Ideengeber stehen lassen.

Im folgenden sollen einige Ergänzungen zu den magischen Elfenliedern vorgestellt werden, die sich vor allem auf die **Möglichkeit** beziehen, die **Lieder mit elfischen Zaubersprüchen zu verknüpfen**. So können bestimmte Elfenlieder etwa eine Art **Rahmen für einen zu wirkenden Zauber** bilden – und gerade wenn die magischen Elfenlieder der Inbegriff für die Harmonie der elfischen Magie sind, bietet es sich doch an, einen Zauber durch solch eine Harmonie erzeugende oder fördernde Melodie zu unterstützen.

Diese Möglichkeit gilt natürlich zunächst einzig und allein für "reinblütige" Elfen und diejenigen Halbelfen, die die Gabe des zweistimmigen Gesangs besitzen, da nur diese in der Lage sind, die magischen Elfenlieder zu wirken. Wir wollen hier aber dennoch eine Möglichkeit vorstellen, wie die Verknüpfung eines solchen Liedes mit einem Elfenzauber für einen nicht-zweistimmigen Halbelfen ebenfalls denkbar ist.

Eigentlich sind die elfischen Zauberlieder einem Halbelfen, der den zweistimmigen Gesang nicht beherrscht in ihrer magischen Wirkung verschlossen. Ein Halbelf, der bei einer Elfensippe aufgewachsen ist, wird aber dennoch **Kenntnis der Lieder** besitzen: Er wird ja kaum jedesmal von der Sippe weggeschickt worden sein, wenn solch ein Lied angestimmt wurde. Man kann also davon ausgehen, daß auch ein Halbelf die Melodien und Texte der gängigen Elfenlieder seiner Sippe kennt, auch wenn er selbst nicht in der Lage ist, solch ein Lied mit seiner magischen Wirkung zu singen.

Die unten vorgestellten Möglichkeiten der Verknüpfung einer Zaubermelodie mit einem Elfenzauber sollen deshalb vor allem unter dem Gesichtspunkt dargestellt werden, wie die Elfenlieder, von denen ein Halbelf Kenntnis hat, **stimmungsvoll ins Spiel einbezogen** werden kön-

nen. Auch wenn der Halbelf die Lieder nicht zweistimmig singen kann, so kann er doch die Melodien auf seinem Instrument spielen und sich den Text dabei vergegenwärtigen. Unserer Auffassung nach kann er damit z.B. verschiedene Zauber unterstützen. Ob dies auf eine echte, aber abgemilderte Wirkung des Liedes zurückzuführen ist oder auf einen rein psychologischen Effekt – die Harmonie, die mit dem Zauber erreicht werden soll, tritt leichter ein, wenn der Halbelf sich emotional und mental in die Zeit zurückversetzt, in der er die Elfenlieder noch im Kreise seiner Sippe vernehmen konnte – wollen wir bewußt offenlassen.

Prinzipiell sind die angegebenen Wirkungen, die beim Singen der Elfenlieder in Verbindung mit einem Zauber eintreten könnten, auch für "echte" Elfen gedacht, meist auch in einer etwas "mächtigeren" Version, wenn dies stimmungsvoll ist.

Generell gilt: Die Zauberlieder erstrecken sind meist über einen Zeitraum von einer halben bis zu mehreren Stunden – für kurzfristige Aktionen sind die hier aufgeführten Möglichkeiten also nicht geeignet, ebensowenig wie sie sich (bis auf sehr wenige Ausnahmen vielleicht) in Stresssituationen anwenden lassen oder wenn es um größtmögliche Unauffälligkeit beim Zaubern geht. Wir wollen diese Möglichkeiten allein um des stimmungsvollen Rollenspiels einführen und nicht, um Powergamer zu erfreuen! Deshalb führen wir hier auch nicht auf, was es wertetechnisch bedeutet, wenn davon gesprochen wird, daß die Zauber melodien bestimmte Zauber "unterstützen" – sondern überlassen dies der Darstellung des Harmoniestrebens der elfischen Magie sowohl von Seiten des Spielers als auch des Meisters.

(Generelles zu den einzelnen Elfenliedern siehe "Mit Wissen und Willen", S.47ff und "Geheimnisse der Elfen", S. 47f.)

Wird die SIPPENMELODIE während des Wirkens eines GEDANKENBILDER gespielt, erleichtert dies die Erreichbarkeit von Sippenmitgliedern bzw. sorgt bei sehr guter Kenntnis des Zaubers dafür, daß nur Sippenmitglieder den Ruf vernehmen. Für Elfen gilt letzteres in jedem Fall. Außerdem gilt diese Wirkung des SIPPENLIEDES für Elfen

auch bei ihrem HERZENSLIED. Halbfelfen besitzen ein solches natürlich nicht.

Auch das SORGENLIED kann in Verbindung mit dem GEDANKENBILDER eine ähnliche Wirkung haben (bezüglich der Person, an die im Sorgenlied gedacht wird). Das SORGENLIED kann außerdem den SENSIBAR, gewirkt auf die umsorgte Person, unterstützen.

Wird ein UNITATIO mit Mitgliedern der Sippe gewirkt, kann dies durch die SIPPENMELODIE ebenfalls unterstützt werden.

Das Spielen des FRIEDENSLIEDES kann den SANFTMUT oder den BANNBALADIN unterstützen.

WINDGEFLÜSTER kann den ADLERAUGE unterstützen, sowie auch, z.B. für den Waldläufer oder Jäger, den EXPOSAMI und den WIPFFELLAUF (als Einfühlungszauber, der ihm erlaubt, die Stimmen des Waldes deutlicher und intensiver zu vernehmen).

Das ERINNERUNGSLIED bringt für den Halbfelf zwar keine verlorenen Erinnerungen zurück, kann aber den Gefühlseindruck eines Erlebnisses, an das er sich noch selbständig zu erinnern vermag, intensivieren.

Das BAUSCHLIED sowie auch andere MELODIEN DER KUNSTFERTIGKEIT können auch für den Halbfelf für die Kunstfertigkeit der Arbeit oder einfach für die Leichtigkeit und Freude, mit der ihm diese von der Hand geht, unterstützend wirken.

Die Elfenlieder im Rollenspiel

Zuletzt sollen noch einige Überlegungen dazu angestellt werden, wie man als Spieler oder Spielerin die elfischen Zauberlieder stimmungsvoll ins Rollenspiel einbinden kann:

Die Elfenlieder sind etwas sehr besonderes, der Elf braucht eine gewisse **Zeit der Einstimmung** darauf und er braucht eine Umgebung, die ihm die nötige **Ruhe und Besinnung** ermöglicht. Man kann also solch ein Zauberlied nicht einfach mal zwischendurch und überall spielen – die Umstände müssen schon stimmen. Dann muß man sich überlegen, wie "öffentlich" der Elf das handhabt: Die Elfenlieder sind vielleicht der älteste und ursprünglichste Teil seiner Kultur (man muß

bedenken, daß die Liedzauberei die ursprüngliche Elfenmagie war, bis die Hochelfen daraus die pragmatischere Spruchzauberei entwickelt haben), außerdem stellen sie sicher einen wichtigen Teil des Zusammenlebens und der (Seelen-)Gemeinschaft innerhalb der Sippe dar – da wird der Elf sicher erstmal vorsichtig sein, seine menschlichen Gefährten oder seine menschliche Umwelt daran teilhaben zu lassen. Die Gefährten des Elfen sollten sich klar darüber werden, daß dies **eines der wichtigsten Geheimnisse seines Volkes** ist, die er nicht mal eben so mit den Menschen teilt – und wenn er es dann doch einmal tut, zeugt dies von echtem Vertrauen, das seine Gefährten zu würdigen wissen sollten.

Im Spiel sollten also die Elfenlieder für den Elf immer etwas Wichtiges, aber Besonderes sein – überhaupt nicht zu vergleichen mit seinen Zaubern, die er viel öfter einsetzt; und gerade in der Menschenwelt wird der Elf vielleicht oft lange Zeit gar nicht die Muße finden, ein solches Zauberlied zu weben, denn dafür muß er sich selber **auf jene Dinge einstimmen, die ihn als Elf ausmachen**, und das ist in der Menschenwelt nicht immer einfach. Andererseits ist es sicher stimmungsvoll, wenn der Elf sich auf die Lieder besinnt, gerade weil er sich so verloren und fremd fühlt – so könnte er sich vielleicht nach seiner ersten Woche in einer Menschenstadt abends ein wenig abseits des Trubels und der Menschen niederlassen (am besten außerhalb der Stadt auf einem Baum o.ä.) und das Erinnerungsglied spielen, um sich seine Zeit zu Hause bei der Sippe ins Gedächtnis zu rufen und besonders schöne Augenblicke noch einmal besonders intensiv nachzuempfinden. Das wird ihn sicher mit Schmerz erfüllen, aber vielleicht gibt es ihm auch ein wenig Kraft, seine fremde Umgebung besser auszuhalten, gelassener auf die merkwürdigen Dinge, die Menschen tun zu reagieren usw.

Gerade mit dem Erinnerungsglied sind aber auch schöne **Szenen** denkbar, **an denen auch die Gefährten des Elfen teilhaben**: Beispielsweise spielt der Elf es aus Traurigkeit und Sehnsucht nach einem Freund abends etwas abseits vom Lager der Gefährten. Aber auch den anderen, die das Lied hören, kommen Erinnerungen, auch sie fühlen sich seltsam melancholisch und auch ein wenig traurig und denken vielleicht sogar auch an Freunde, die sie lange nicht mehr gesehen haben. Das ist bei der Zauberwirkung zwar nicht vorgeesehen – aber warum soll denn eine so eigenartige und mächtige Melodie nur im Elfen etwas bewegen? Wir finden solche Szenen schön und stim-

mungsvoll, weil sie vor allem auch die anderen Gefährten mit einbeziehen – so bekommen sie viel besser das Besondere und Geheimnisvolle dieser uralten Elfenmagie mit.

Für die anderen Helden und die Umgebung des Elfen sollten die Zaubermelodien aber immer etwas Geheimnisvolles bleiben – selbst wenn sie einmal solch einem Lied zuhören dürfen, sollte es sich verbieten, den Elfen darüber **inquisitorisch auszufragen** – und wenn jemand so taktlos ist und dies doch tut, wird der Elf ihn sicher lächelnd und gelassen (aber in den Augen des anderen sicherlich einigermaßen arrogant) zurückweisen. Und: Der Elf könnte ja auch gar nicht erklären, was solch ein Zaubermelodie genau ist, denn die Kunst, solche Lieder selbst zu "erfinden" ist schon lange verloren – nur noch einige sehr wenige und sehr besondere Elfen beherrschen sie (wie z.B. Golodion Seemond) – die Lieder werden heute nur noch tradiert, ohne genau zu wissen, wie ihre Wirkung zustande kommt. Die Elfen brauchen dies aber auch gar nicht zu wissen und werden jeden, der nach einer Erklärung oder Theorie dafür sucht, sicher nur unverständlich anblicken: Das ist eben eines jener großen Mißverständnisse der *telora*, daß sie glauben, daß solche Art von Wissen wichtig und bedeutsam ist.

Vor allem sollten für die Gefährten des Elfen die Zaubermelodien nichts sein, auf das man als "Ressource" zurückgreifen kann. So wie vielleicht der Streuner zu dem Magier sagen mag, daß jetzt eine magische Flammenlanze gegen den Gegner ganz angebracht sei, sollte es sich verbieten, daß in der Art auch mit den Elfenliedern umgegangen wird. Ein "Ey, Lorindion, versucht doch mal mit deiner Erinnerungsmelodie rauszukriegen, wie genau das zweite Wort in dieser merkwürdigen Inschrift aussah, die wir da letztens in dem Echsen-Dungeon gefunden haben" ist ganz und gar fehl

am Platz. Oder auch "Wir machen es so: Wir schleichen uns an, dann betäubt der Elf die Banditen mit seinem Friedenslied und wir brauchen nur noch reinzuspazieren...".

Das soll nicht heißen, daß die Zaubermelodien nur schönes Zierwerk sind und auf keinen Fall zur Lösung eines Abenteuer beitragen dürfen. Aber wenn der Elf sie dafür einsetzen will, wird er sich das vorher gründlich überlegen – und wir finden, wenn solch ein Lied dann in einer guten Idee eingesetzt und stimmungsvoll umgesetzt wird, sollte das auch ruhig einen Erfolg im Abenteuer möglich machen, der so oder so einfach vielleicht nicht vorgesehen war. Also: Die Zaubermelodien können in der Tat sehr mächtig sein, aber der Elf wird sich gut überlegen, ob er sie so einsetzen will: **Als eine mächtige Waffe** oder ein mächtiges Instrument. Und er wird das sicher auch nicht in jeder gefährlichen Situation tun, sondern sich schon daran orientieren, wofür die Lieder in seiner Sippe eigentlich gedacht waren. Auf keinen Fall wird er sie für etwas einsetzen, was seiner Meinung nach die Harmonie der Umgebung beeinträchtigt und eine zerstörerische Wirkung nach sich ziehen mag.

Zuletzt noch etwas zur Entwicklung des Abenteuer-Elfen: Unsere Auffassung ist, daß die Elfenlieder als etwas sehr Altes und Ursprüngliches recht **"anfällig" für Veränderungen des Elfen** sind. Ein Elf wird sicher einige oder sogar alle seiner Zauber immer noch wirken können, wenn er *badoe* wird (auch wenn dieses Zauberwirken dann anders ist: menschlicher, gezwungener), aber er wird die Zaubermelodien vielleicht irgendwann verlieren, auf seinem Weg durch die Menschenwelt. Sei es, daß er sich nicht mehr daran erinnert, oder daß sich die magischen Wirkungen nicht einstellen wollen.

7. Elfishische Gildenmagie?

Mehrfach haben wir bekundet, daß wir es sozusagen als **'Entweihung'** empfinden, wenn an vielen Magierakademien elfische Zauber verfügbar sind – sogar seltene, mächtige und 'unbekannte' – und auch zum Teil in elfischer Reprä-

sentation gelehrt werden. Die besten (oder schlimmsten) Beispiele dafür sind:

– MOVIMENTO (elf): Lehrplanspruch in Belhanka; erhältlich in Lowangen (Akademie der Verformungen) und Neersand.

- LEIB DES WINDES (elf): Lehrplanspruch in Belhanka, Olport und Festum; erhältlich in Neersand.
- FALKENAUGE (elf): Lehrplanspruch in Andergast; verfügbar in Belhanka, Lowangen (Akademie der Verformungen) und Neersand.
- ADLERAUGE, AXCELERATUS (beide elf): erhältlich in Lowangen (Akademie der Verformungen) und in Neersand.
- HASELBUSCH (elf): erhältlich in Lowangen (Akademie der Verformungen).
- EXPOSAMI, NEBELWAND, WINDSTILLE (alle elf): erhältlich in Neersand.
- CHAMAELIONI (elf): erhältlich in Zorgan.
- WASSERATEM (elf): verfügbar in Belhanka und in Neersand; in gildenmagischer Repräsentation erhältlich in Lowangen (Akademie der Verformungen).
- SOLIDIRID (elf): Hauszauber in Gerasim und verfügbar in Belhanka; in gildenmagischer Repräsentation Hauszauber in Olport.
- ADLERSCHWINGE (elf): erhältlich in Lowangen (Akademie der Verformungen); zudem in gildenmagischer Repräsentation Hauszauber an allen Akademien der Verwandlung von Lebewesen!
- METAMORPHO (elf): Lehrplanspruch in Festum; in gildenmagischer Repräsentation erhältlich in Olport.
- FIRNLAUF (elf): erhältlich in Lowangen (Akademie der Verformungen); in gildenmagischer Repräsentation Lehrplanspruch in Belhanka und erhältlich in Olport.
- GEDANKENBILDER (elf): erhältlich in Neersand; in gildenmagischer Repräsentation Hauszauber in Belhanka und Lehrplanspruch in Neersand; außerdem erhältlich in Thorwal (gildenmagisch).

Zudem tragen erstaunlich viele Akademien **das Aushängeschild 'elfisch'** – und sei es, weil die Spektabilität lange mit einem Firnelb befreundet war (Neersand), ihr eine firnelfische Lehrmeisterin eingebracht hat (Belhanka) oder die einfach

"Elfensprüchen gegenüber sehr offen" ist (Akademie der Verformungen zu Lowangen). Insgesamt wird der Eindruck erweckt, als wüßten die Abgängerinnen dieser Schulen wahnsinnig viel über elfische Zauberei (gerade durch die Verfügbarkeit von Sprüchen in der elfischen Repräsentation)... was dieser Art der Magie in unseren Augen schon viel Flair nimmt und ihr **jedes Geheimnis potentiell raubt**: es gibt einfach immer eine menschliche Magierin in Aventurien, die schon darüber Bescheid weiß.

Dann gibt es natürlich auch noch **die Akademien** Donnerbach, Olport und Gerasim. An all diesen Akademien lehren (mitunter sogar größtenteils) Elfen – trotzdem kommen die Adeptinnen als Magierinnen daher, die einen außergewöhnlich tiefen Einblick in die elfische Zauberkunst bekommen haben. Sie beherrschen nicht nur zahlreiche esoterische Elfensprüche, sondern haben auch 'auf die Elfische' zu zaubern gelernt – ohne daß sie deswegen schlechtere Gildenmagierinnen wären.

Das **Zaubern auf die elfische Art** wird ja nach DSA4 dadurch widergespiegelt, daß die entsprechende Magierin einen Spruch nicht in ihrer eigenen, sondern **in der elfischen Repräsentation** erlernt hat. Im Prinzip begrüßen wir das Konzept der verschiedenen Repräsentationen, denn es macht deutlich, daß jede Magiekultur oder -tradition auf ihre eigene Art und Weise zaubert, die Mitgliedern anderer Traditionen nicht automatisch – und wenn, dann nur erschwert – zugänglich ist. Leider wird dieses Konzept sofort wieder verwischt, wenn ganze neun Magierakademien (nämlich Andergast, Belhanka, Donnerbach, Festum, Gerasim, Neersand, die Akademie der Verformungen zu Lowangen, Olport und Zorgan) Zauber in elfischer Repräsentation zugänglich machen; insgesamt sind für Gildenmagier 16 elfische Zauber in elfischer Repräsentation teilweise sogar an mehreren Akademien erhältlich. Zudem liegen noch eine ganze Reihe seltener genuin elfischer Sprüche den Akademien sogar in gildenmagischer Repräsentation vor. Schon die Länge der obigen Aufzählung führt damit die **Intention der Repräsentationen**, so wie wir sie verstehen, ad absurdum – gerade weil die elfische Zauberkunst doch ihrerseits immer wieder als etwas besonderes und eigenes und für Menschen Fremdes benannt wird.

Im Gegenzug werden **Gildenmagierinnen zu Allesverstehern** stilisiert, denen im Prinzip keine Art von Magie fremd ist, die offenbar ihre magie-

theoretische *ratio* problemlos mit dem intuitiven elfischen Zugang zu Magie vereinbaren können. Denn leider setzt sich DSA4 an keiner uns bekannten Stelle mit der Frage auseinander, wie denn das Erlernen eines Zaubers in einer fremden Repräsentation *inhaltlich* vor sich gehen soll. Wenn wir uns das in diesen Artikeln Gesagte noch einmal vor Augen führen, plädieren wir in dieser Hinsicht für eine **schärfere Trennung**:

Magierinnen können nicht auf elfische Art und Weise zaubern. Wenn sie es tun, dann haben sie ein Verständnis von der Welt und der elfischen Auffassung von ihr erreicht, mit dem sie keine Magietheorie mehr treiben können. Dann sind sie **keine Magierinnen mehr**, sie schwören ihren magietheoretischen Konzepten ab und nehmen eine ganzheitlichere Perspektive auf Magie ein, die sich von Spezialgebieten, von Hoher Magie und metamagischen Konzepten löst, um ein z.B. **an Wesenszaubern orientiertes Magieverständnis zu leben!**

Mit einer solchen Einstellung kann man nicht an einer Akademie lehren (absurdestes Beispiel ist hier wohl die Bereitstellung von 10 Zaubern in elfischer Repräsentation durch die Spektabilität der *Beherrschungs*-Schule von Neersand...), geschweige denn eine gründen. Zwar kann man versuchen, sein Wissen und seine Erfahrungen weiterzugeben, aber man kann ganz sicher keine auch nur annähernd klassische Magierausbildung gewährleisten! Dies hängt natürlich auch mit der in den letzten Kapiteln beschriebenen Natur der Elfenzauber zusammen – deren elfischer Charakter mit einer bestimmten Lebenseinstellung und Weltsicht *untrennbar* verbunden ist. Man kann Elfenmagie nicht verstehen und man kann nicht elfisch zaubern, wenn man nicht wie eine Elfe denkt und fühlt und lebt. Und wie eine Elfe zu denken, zu fühlen und zu leben heißt eben auch ganz bestimmt: **nicht wie eine Gildenmagierin zu sein**. Das heißt, eine 'wirklich' elfische Magierakademie würde von den Gilden gar nicht als

Akademie anerkannt, wahrscheinlich nicht mal als Akademie *wabrgenommen* werden!

Regeltechnisch erscheint es uns deshalb stimmig, daß das Erlernen der elfischen Repräsentation (also die entsprechende "Sonderfertigkeit") für Magierinnen nur als ein Wechsel von ihrer ursprünglichen Repräsentation – und damit als Aufgeben dieser – möglich ist.

Fazit: An den bestehenden Akademien – und mögen dort noch so viele Elfensprüche in elfischer Repräsentation gelehrt werden – lernt man nicht, wie eine Elfe zu zaubern, zu denken oder zu sein. Man lernt normale Magiersprüche elfischen Ursprungs und man lernt sie letztlich genauso anzuwenden, wie es im Liber Cantiones steht: nicht organisch, wie Elfenmagie es ist, sondern statisch, wie Gildenmagie es ist. Auch daß man einen Zauber in elfischer Repräsentation erlernt hat, bedeutet nicht, daß man tatsächlich *wie eine Elfe zaubert* – vielmehr wird einem solch ein Zauber immer irgendwie fremd sein und bleiben, und das ist ja durch die Nachteile eines Zaubers in einer Fremdrepräsentation durchaus auch so angedacht.

Natürlich lernen Schülerinnen an den sogenannten elfischen Akademien durchaus etwas über Elfen und das Wesen ihrer Magie. Aber sie lernen vor allem auch den **Unterschied** zwischen Gilden- und Elfenmagie kennen. Vielleicht lernen sie einen seltenen Zauber von einer elfischen Lehrmeisterin. Aber sie brauchen dabei auch eine menschliche Lehrmeisterin, die ihnen hilft, den Zauber mit ihrem gildenmagischen Denken zumindest soweit zu erfassen, daß sie ihn formal anwenden können.

Elfische Zauber entstehen im Innern, gildenmagische müssen von außen durch Lehrmeisterinnen oder Bücher zugeführt werden – und das Entstehenlassen von Magie, das kann keine Elfe einem Menschen beibringen! Möge dies ein würdiges Schlußwort sein.

Wir hoffen, insgesamt eine spielbare Konkretion der aventurischen Elfenmagie vorgestellt zu haben und sind natürlich äußerst interessiert an Rückmeldungen und Kommentaren zu diesem Text. Einem Austausch steht nichts im Wege, wenn Ihr uns eine Email schreibt (windfeder@wolkenturm.de), oder Eure Meinung im Gästebuch des Wolkenturms (www.wolkenturm.de) dokumentiert!

Anhang: Elfen und die Hexalogie der Elemente

Traktatus von Thorn Fjordson und Travian Norfold,
Schule der Hellsicht zu Thorwal, 30 Hal

In Verbindung mit Elfen im allgemeinen und elfischer Magie im besonderen stößt man nicht nur in den Kreisen der traditionellen Gildenmagie sondern auch bei Collegae, die eine eher "elfisch" geprägte Einstellung zur Magie für sich in Anspruch nehmen immer wieder auf einen scheinbar selbstverständlichen Zusammenhang von Elfen und Elementarismus. Die Begründung dieses Zusammenhangs besteht zumeist aus drei Argumenten, auf die wir im folgenden eingehen möchten.

Erstes Argument – Die Hochelfen und die Elemente

Das erste Argument besagt, daß wir fast sicher davon ausgehen können, daß die Hochelfen nicht nur Elementartheorien kannten, sondern daß sich fast ihr gesamtes Magiewirken an der Hexalogie der Elemente orientierte, wie man insbesondere an den legendären, elementar zugeordneten Städten der Hochelfen sehen kann. Von der elementaren Affinität der Hochelfen auf die heutigen Elfenvölker zu schließen ist dann nicht nur eine Möglichkeit, sondern geradezu unumgänglich.

Erwiderung: Wir halten es für sehr wahrscheinlich, daß die Hochelfen ein System der Elemente kannten und vermutlich sogar zu elementaren Transitionen von Zaubern in der Lage waren. Allerdings gestaltet sich eine Einschätzung der Bedeutung des Elementarismus der Hochelfen schwieriger als auf den ersten Blick angenommen:

Interessanterweise wird nämlich die elementare Zuordnung zumindest bei jenen beiden Hochelfenstädten, über die dank der Expedition des Herrn Phileasson Foggwulf mehr bekannt geworden ist, fragwürdig. Der Himmelsturm wurde von den Hochelfen offenbar ganz und gar nicht als Verkörperung des Elementes Eis gesehen, ganz zu schweigen davon, daß er gar als elementare Stadt des Eises konzipiert worden war. Vielmehr ging es laut der Rekonstruktion der Phileasson-Expedition darum, daß die Stadt alle Elemente in Harmonie vereinigte, weshalb sie als ein Geschenk von Pyr, der damals für die Elfen ein Gott und der Herr der Elemente war (und den wir als den Alten Drachen Pyrdacor kennen), verstanden wurde: Unter dem Himmelsturm

befinden sich offenbar vulkanische Aktivitäten (Feuer) und Geysire, mittels denen heißes Wasser und heiße Luft zum Beheizen des Turmes genutzt wurde. Der Turm selbst besteht zum großen Teil aus Felsen (Erz), Eis umgibt ihn und fruchtbare Erde (Humus) hatten die Elfen mitgebracht, um im Turm Gärten anzulegen. (Anmerkung: Es gibt durchaus Hinweise darauf, daß für die Hohen Elfen Pyrdacor tatsächlich der Herr aller Elemente war und nicht nur, wie es unserem heutigen Wissensstand entspricht, über vier Elemente herrschte.)

Tie'Shianna wiederum, die allgemein als die Stadt des Elementes Erz gilt, wurde erbaut, bevor es die Wüste Khom überhaupt gab, die für die Gelehrten heute der Grund dafür ist, Tie'Shianna als die Stadt des Erzes zu sehen.

Außer vom Himmelsturm und Tie'Shianna, über die einigermaßen Klarheit besteht, wissen wir von Simyala, das sich im heutigen Reichsforst befindet. Allerdings muß man bei der Zuordnung dieser Stadt zum Element Humus bedenken, daß zu der Zeit als sie erbaut wurde wohl der größte Teil des aventurischen Kontinentes von Wäldern bedeckt war. Von der Lokalisation dieser Stadt in einem Waldgebiet schon auf die "Stadt des Humus" zu schließen, ist also in Anbetracht dieser Tatsache nicht unbedingt naheliegend.

Von den anderen drei Städten aber, zwei davon angeblich im Neunaugen- und im Yslisee gelegen, die dritte gar, als die "Stadt der Luft" völlig un auffindbar, gibt es keinerlei Hinweise. Deshalb

halten wir es für sinnvoller und auch wissenschaftlicher, diese einstweilen für reine Spekulation zu halten. Umso mehr, als der einzige Grund, der ihre Existenz rechtfertigen würde, eine von Gildenmagiern lange nach dem Untergang des Hochelfenreiches entworfene Theorie ist, die sich aus der Vorliebe eben jener Gildenmagier für elementare Zuordnungen speist.

Fazit: Wie gesagt, damit soll nicht abgestritten werden, daß die Hochelfen eine Theorie und ein

System der sechs Elemente kannten, jedoch ergibt sich bei näherem Hinsehen, daß eine so allumfassende Deutung dieser Vermutung, wie sie von Gildenmagiern nur allzugern unternommen wird, auf wackligen Füßen steht.

Nun ist aber die Annahme zu untersuchen, daß, weil die Hochelfen – eine wie stark auch immer ausgeprägte – Elementartheorie kannten, dies auch auf ihre Nachfahren zutreffen müsse.

Zweites Argument – Elfischer Elementarismus als hochelfisches Erbe?

Dies führt direkt zu dem zweiten Argument, daß nämlich die heutigen Elfenvölker die Affinität zu den Elementen und das Wissen über sie von ihren hochelfischen Vorfahren überliefert bekommen oder einfach übernommen haben.

Erwiderung: Unserer Meinung nach lassen die Vertreter des zweiten Argumentes die Ereignisse der Geschichte der Elfen ein wenig außer acht. Wir wollen deshalb zunächst diese Geschichte in kurzer Form erläutern.

Wie uns das Wissen um die Geschichte der Elfenvölker, insbesondere die Erkenntnisse der Phileasson-Expedition lehren, waren die Elfen, die aus dem Licht geboren wurden jenes Volk, das wir heute noch als die Waldelfen kennen. Diese haben ihre heimatlichen Wälder in der langen und tragischen Geschichte der Elfenvölker als einzige niemals verlassen. Jene anderen aber, aus denen später die Auelfen und die Firnelven hervorgehen sollten, breiteten sich über die Welt aus und wurden zu den Hohen Elfen oder Hochelfen, wie wir sie heute nennen. Sie erbauten Städte von legendärer Pracht, wie das gleißende Tie'Shianna oder Omethions Himmelsturm. Aber aus der Macht und Pracht der Hochelfen erwuchs Hoffahrt, und als einige der Himmelsturm-Elfen dies erkannten, flohen sie vor der Vermessenheit ihrer Väter ins ewige Eis. Aus ihnen entstand das Volk der Firnelven. Auch der Namenlose wurde durch jene Hoffahrt auf den Plan gerufen, und schließlich sahen sich auch die anderen Hochelfen gezwungen, ihre prächtigen Städte aufzugeben, und die Überlebenden flohen zurück in die Gebiete, die sie am Anfang bewohnt hatten. Einige wurden von den Waldelfen aufgenommen, andere gründeten in der Au neue Ansiedlungen, bemühten sich, ihr ursprüngliches Leben wiederzufinden und die hochelfische Vermessenheit zu vergessen.

Wenn wir uns also mit der These beschäftigen, die heutigen Elfenvölker hätten das Wissen um die Hexalogie der Elemente einfach von den Hochelfen übernommen, müssen wir uns vor Augen halten, daß die heutigen Elfen nicht etwa einfach die verblaßte Nachkommenschaft der Hochelfen sind, die die "eentlichen" Elfen gewesen seien, wie vielfach falsch angenommen wird. Was die eigentlichen Elfen natürlicherweise und schon immer sind, kann man am Volk der Waldelfen sehen, wie es noch heute in den Salamandersteinen lebt. Die Hochelfen waren die schlimmste Verzerrung und Entstellung der eigentlichen Elfen, die aus dem Licht geboren waren und sich durch ihre Träume selbst geschaffen hatten, wie es heißt. Es gibt sogar die unserer Meinung nur zu naheliegende Auffassung, daß die Hochelfen entstanden, als die Elfen *badoc* wurden und mehr von der Welt besitzen und großartigere Dinge schaffen wollten – als sie Wachstum ohne Maß wurden.

Die Hochelfen waren zutiefst *badoc*, und so ist es nur einleuchtend, daß die Vorfahren der heutigen Au- und Firnelven eine ganze Menge von ihrem hochelfischen Erbe aufgeben mußten, um wieder "echte" Elfen zu werden, um also zu einer ursprünglicheren Lebensweise zurückzukehren. Vor allem mußten sie dazu jene Fähigkeiten und Formen von Wissen aufgeben, die insbesondere die Macht und damit auch die Hoffahrt der Hochelfen ausgemacht hatten: Magiethorie, Artefaktmagie und Elementartheorie und -magie. Und gerade was der Umgang der Hochelfen mit den Elementen angeht, deuten die neuesten Erkenntnisse darauf hin, wie *badoc* jene die Elemente quasi magisch ausgebeutet haben. Daß dies nichts mit dem Umgang der heutigen Elfen mit ihrer Umwelt zu tun hat, braucht nicht besonders betont zu werden. Mir erscheint es deshalb nur

zu einleuchtend, daß die Vorfahren der heutigen Au- und Firnelfen nicht nur auf diese Ausbeutung verzichteten, sondern auf jeglichen Zugriff auf die Elemente; und daß sie damit gleichsam auch ein Konzept von Elementarismus insgesamt aufgegeben haben – denn wozu sollten sie dieses denn dann überhaupt brauchen?

Fazit: Der unreflektierte Bezug zu der hochelfischen Vergangenheit ist unserer Meinung nach

unangebracht. Nur, weil die Hochelfen einmal Pyrdacor verehrten und angeblich (siehe oben) elementar zugeordnete Städte besaßen, sagt das noch nicht allzu viel über die heutigen Elfen aus, wenn man bedenkt, unter welchen Bedingungen sie zu den Völkern wurden, die sie heute sind. Es ist also unzulässig, etwas, das die Hochelfen kannten oder konnten automatisch auch den heutigen Elfen zuzuschreiben.

Drittes Argument – Natürliche elfische Affinität zu den Elementen?

Diese Entgegnung könnte nun allerdings ein drittes Argument auf den Plan rufen, das davon ausgeht, daß die Elfen sozusagen durch ihr "Elfsein" natürlicherweise und schon immer eine Affinität zu den Elementen besessen haben und daß es deshalb unsinnig ist, diesbezüglich zwischen Hochelfen und heutigen Elfen zu unterscheiden, wie verschieden diese auch sonst sein mochten. Die Affinität auch der heutigen Elfenvölker könne man schon allein daran sehen, daß sowohl ihre Lebensräume als auch ihre Zauber sehr elementar geprägt seien.

Erwiderung: Um sich mit diesem Argument näher auseinanderzusetzen, erscheint es uns sinnvoll zu untersuchen, was es überhaupt bedeutet, die Welt aus sechs verschiedenen Elementen zusammengesetzt zu betrachten. Dies hieße nämlich, in einer Umgebung, die dem Augenschein nach z.B. aus einem ganz bestimmten und an sich einmaligen Baum, Gras und einem kleinen Bach mit Steinen darin besteht, sechs (oder in diesem Beispiel vier) zugrundeliegende "Bausteine", die sich nur in einzigartig und besonders erscheinenden Gegebenheiten in der Welt äußern, auszumachen. Diese Betrachtung stellt unserer Meinung nach immer einen Abstraktionsvorgang und eine Zergliederung der Welt dar. (Die Auswirkungen solch einer Zergliederung bestehen beispielsweise darin, daß einem Elementaristen, der sich einem Element besonders zugewandt hat, das entgegengesetzte Element schwerer zugänglich ist.)

Abstraktion setzt immer eine Distanz des Subjektes zum Objekt, also zu seiner Umgebung voraus, die ein Elf nicht besitzt. Denn die Elfen – zumindest jene, die sich ihre Ursprünglichkeit bewahrt oder sie nach dem Fall der Hochelfen wiedererlangt haben – befinden sich in einer derart unmittelbaren Nähe zu ihrer Umwelt, daß sie diese immer als ein Ganzes, tief mit ihnen Verbundenes wahrnehmen, deren vielfältige Zeichen

und Stimmen sie zu verstehen in der Lage sind – und dies wären sie nicht, wenn sie jene Distanz einnehmen könnten, die für die Abstraktion unumgänglich ist. Wundern wir Menschen uns nicht immer über die überragenden Sinne und die katzenartige Körperbeherrschung der Elfen? Dies ist das tiefe Geheimnis dieser Fähigkeiten, auch wenn es uns, eben weil wir Menschen sind, schwerfällt, dies zu verstehen. Und warum gelten weiter jene Elfen ihrem Volk als *badoc*, die menschliches Wissen erworben und sich mit menschlichen Magietheorien beschäftigt haben? Weil sie mit dem Erlangen der Fähigkeit zur Abstraktion in eine Distanz zu ihrer Umgebung getreten sind, die ihnen das wahre elfische Sein verwehrt.

Weil er nicht von seiner konkreten Umwelt abstrahiert, spielt es demnach bei jener Verbundenheit für den Elfen überhaupt keine Rolle, welche Elemente sich in der Umgebung befinden. Für einen Waldelfen ist die Umgebung, in der er lebt nicht eine von vielen Formen des Elementes Humus, sondern es ist beispielsweise der "Waldwo-Regen-auf-Biberdämme-fällt", der seine ganz speziellen Eigenarten hat und für sich einmalig und besonders ist. Für einen Auelfen ist sein Lebensraum nicht aus den Elementen Wasser und Humus zusammengesetzt, sondern es ist *bala* (Sumpf), *biunda* oder *biundra* (Au, fruchtbares Grasland), *dana* (baumlose Au), *dene* (feuchte Niederung), *dir* (Hain, Auwald), *diundyä* (gelbgrünes Grasland) und was der Ausdrücke noch mehr sein mögen.

Die Vorstellung, daß die gesamte greifbare, erfahrbare Welt aus sechs verschiedenen "Bausteinen" zusammengesetzt ist, ist für einen in Theorie, Abstraktion und Zergliederung geschulten Magier und wahrscheinlich ebenso auf einer anderen, gefühlsmäßigeren Ebene für einen menschlichen Druiden etwas durchaus Einleuch-

tendes. Jedoch keinesfalls für einen Elfen, wie wir der festen Überzeugung sind.

Unserer Meinung nach muß man sich, will man als Gildenmagier Aussagen über die Elfen allgemein oder elfische Magie treffen, vor Augen halten, daß man dabei immer von den gildenmagischen Voraussetzungen für die Betrachtung magischer Phänomene und Handlungen ausgeht, also von Selbstverständlichkeiten, die sich nicht aus der Natur der *Sache*, sondern aus der Natur des *Betrachters* ergeben. Nimmt man dies ernst, ergibt sich die Einsicht, daß nicht alles, was in unseren gildenmagischen Augen wie eine elementare Affinität aussieht, auch tatsächlich eine ist; beispielsweise die gerne als Bestätigung für das dritte Argument angeführte elementare Affinität der Lebensumwelten der verschiedenen Elfenvölker.

Die Firnelfen leben nun einmal in einer Gegend, in der natürlicherweise das Element Eis häufig vorkommt, ebenso wie das Element Humus in der Lebensumwelt der Waldelfen, und entsprechend ist auch das Zaubern dieser Völker auf die besonderen Bedingungen und Widrigkeiten ihrer Umgebung eingestellt. Für einen in elementaristischem Denken geschulten Gildenmagier mag es deshalb nur einleuchtend sein anzunehmen, daß z.B. METAMORPHO GLETSCHERFORM oder der Waldelfenspruch WIPFELLAUF elementar zugeordnete Sprüche sind. Ist es nicht aber ebenso vorstellbar, daß diese so erscheinen, sich aber in Wirklichkeit nicht auf die zugeordneten Elemente, sondern schlicht und einfach auf die Erfordernisse der Lebensumwelt der Elfen beziehen? (Wir halten es im übrigen durchaus für vorstellbar, daß beide Sprüche einer ursprünglich hochelfischen elementaren Hexalogie entstammen, daß sie aber dennoch für die heutigen Elfen keine elementar zugeordneten Sprüche mehr sind.)

Wir müssen noch hinzufügen, daß uns – entgegen eines durch die obigen Ausführungen zur Abstraktion möglicherweise entstandenen Eindrucks – wohl bewußt ist, daß auch für einen Elementaristen durchaus nicht jede Umgebung, in der sich "sein" Element befindet, gleich ist. Aber dennoch ist die Verschiedenheit, die ein

Abschluß

Uns scheint es zusammenfassend aufgrund obiger Ausführungen wahrscheinlich, daß **erstens**

Elementarist in unterschiedlichen Umgebungen empfindet eine grundlegend andere als bei einem Elfen. Ein Magier, der sich beispielsweise dem Element Humus verschrieben hat, wird nämlich die Nähe zu seinem Element sowohl in einem Tannenwald im hohen Norden wie auch in einem Regenwald auf den Waldinseln empfinden können. Ein Waldelf aber, der eine tiefe Verbundenheit mit seinen heimatlichen Wäldern der Salamandra empfindet, wird sich in einem solchen südlichen Regenwald nicht weniger verloren und entwurzelt fühlen als in der Khomwüste oder den zerklüfteten Berghängen des Raschtulswalles. Ähnlich bei einem Auelfen, der in einem Pfahldorf auf einem See aufgewachsen ist und zum ersten Mal das Meer der Sieben Winde ansichtig wird. Bei beiden kann also von einer echten Affinität zum Element Humus bzw. Wasser nicht die Rede sein.

Vielmehr haben Elfen wohl eine Affinität zu der speziellen Umgebung, in der sie aufgewachsen sind und die sie kennen. Wenn in dieser Umgebung ein Element nun in größerem Maße vorhanden ist als die anderen, so ist das schlicht Zufall, der sich aus gewissen geographischen Gesetzmäßigkeiten der Welt ergibt!

Fazit: Die Einschätzung, gewisse Elfenzauber seien elementar zugeordnet bzw. die Elfen hätten eine Affinität zum Elementarismus, sagt also eher etwas über denjenigen aus, der eine solche These aufstellt und auch über die Lebensumwelt des Elfen – nicht aber über Elfen und deren Magie selber!

Unsere **These** ist: **Elfen kennen nicht die Elemente, sondern die jeweilige Umgebung, in der sie leben – und das ist ein großer Unterschied.** Weil eine wie auch immer geartete Elementartheorie – ob die akademische der Magier oder die eher emotionale der Druiden – eine Abstraktionsleistung voraussetzt, die Elfen gar nicht leisten können. Und wenn sie sie zu leisten im Stande wären, wären sie *badorc* (und jene wenigen Elfenmagister, die wir kennen, sind in den Augen ihrer Brüder und Schwestern auch nichts anderes).

die Waldelfen als die am ehesten ursprünglichen Elfen nie eine Theorie der Elemente kannten und

auch heute nicht kennen, daß **zweitens** die Hochelfen eine solche Theorie entweder im eingeschränkten oder im vollen Maße durchaus besaßen und daß **drittens** alles dafür spricht, daß sowohl die Firnelfen als auch die Auelfen, als sie sich von ihrer hochelfischen Verblendung abwendeten, damit zugleich die Beschäftigung mit der Elementartheorie aufgaben. Die Auelfen deshalb, weil sie sich zu ihren waldelfischen Verwandten flüchteten und danach trachteten, das alte Leben, für das jenes der Waldelfen das Vorbild gab, wieder aufzunehmen; und die Firnelfen sowohl aus einem ähnlichen Grund als auch, weil sie sich von allen Elfenvölkern am vehementesten von den Göttern und damit auch von Pyr, dem Herrn der Elemente abwendeten und es zu ihrer Art machten, sich einzig auf ihre Gemeinschaft zu verlassen.

Nach der theoretischen Darlegung unserer Entgegnung möchten wir zum Abschluß noch eine Vertreterin jenes Volkes zu Wort kommen lassen, über das wir all diese Überlegungen angestellt haben, und die das, worum es uns geht, um so vieles schöner und klarer zu sagen vermochte. Magister Norfolk durfte ihr während seines Forschungsaufenthaltes in Gerasim einmal bei der "Belehrung" eines Jüngeren zuhören:

"Die telora sind merkwürdige Wesen. Stell dir vor: Nur sehr wenige von ihnen haben überhaupt die Kraft des mandra, und diese müssen das Wirken mühsam aus Büchern lernen. Sie haben viele verschiedene Götter und

ein jeder Gott verlangt etwas anderes und unterschiedliches von ihnen, und so können sie es niemals allen von ihnen recht machen. Kein Wunder, daß sie davon ganz durcheinander werden.

Die telora meinen, die Welt mit ihrem Geist erkennen zu können, anstatt sie mit ihren Sinnen und ihrem Körper zu erfahren und zu erleben. Dabei kommen sie natürlich auf merkwürdige Ideen. Stell dir vor, sie behaupten gar, daß der Bach-der-durch-stilles-Gras-wandert das gleiche ist wie der springende Fluß Kvill in den Salamandra oder wie der große See Alavi im Norden oder sogar wie ein Regentropfen auf einem Grashalm oder der Nebel, der sich in den Stunden der Dämmerung über die Au legt. Und sie sagen, daß das Blatt einer Bauschbinse in der Au das gleiche ist wie eine alte Tanne in den Bergen oder eine Lilienblüte in einem Garten der telora oder ein Moosbett auf einer Lichtung und sogar das gleiche ist wie der Uferschlamm zwischen dem Schilf oder ein Borkenkäfer in einer Fichte oder gar ein stolzer ronra [Waldlöwe] aus den Wäldern der Salamandra! Dies kann wohl nur ein telora-Zauberer glauben, der nie einen Fuß vor die steinernen Gebäude seiner Stadt gesetzt hat.

Sie sehen nicht, daß die Welt ein Ganzes ist und an jedem Ort eigen und unverwechselbar, daß es gilt, auf das zu hören, was die Welt selbst mit ihren unzähligen Stimmen zu sagen hat und nicht, was in den Büchern steht oder was ein kluger Geist sich in seiner Studierstube zurecht denkt."

(Calaya Nachthauch zu ihrem Schüler Lorindion Felerian Sonnentanz, gehört in Gerasim)