

Katharina Pietsch

# Kleine Zaubereien für Elfen

## Vorbemerkung

Diese kleine Spielhilfe geht zurück auf eine Idee von Kai Burmeister, mehr Magie in den Alltag von Zauberern zu bringen ("Zauberer heißen schließlich Zauberer, weil sie zaubern"). Seine Spielhilfe zu einer Regenerationsregelung, die diese Prämisse tatsächlich auch möglich macht sowie einige kleine Zaubereien für Magier, die keine umwälzende Wirkung haben, wenig kosten und das Rollenspiel stimmungsvoller machen, findet ihr in Imandras Turm: <http://www.imandras-turm.de> (Spielhilfen > Alltagszauber).

Für Elfen nun dürften Kai Burmeisters Überlegungen umso mehr zutreffen – denn gerade da den Elfen eine sehr viel natürlichere Form des Magiewirkens eigen ist als den gelehrten Magiern und Magierinnen, wäre es bei ihnen noch unsinniger, wenn sie jeden "Astralpunkt" zweimal umdrehen und ihr Magiewirken regelrecht kalkulieren müßten.

Hier sollen deshalb nach dem Modell von Kai Burmeister kleine Zaubereien für Elfen vorgestellt wer-

den, deren vornehmlichster Zweck es ist, im Rollenspiel deutlicher machen zu können, daß Elfen magische Wesen sind, für die Magie ein völlig natürlicher und selbstverständlicher Bestandteil ihres Lebens ist.

Diese kleinen Zaubereien sollen deshalb weder viel kosten noch langwierig erlernt werden. Sie erfordern keinen Lehrmeister, sondern gehören entweder zu jenen Zaubervirkungen, die auch schon ein kleines Elfenkind mühelos aus dem Ärmel schüttelt, oder sie "passieren" einem Elfen einfach irgendwann einmal, wenn die Situation diese nahelegt. (Der *Schmetterlingsmantel* könnte zum Beispiel "passieren", wenn der Elf glücklich über eine von der Frühlingssonne beschiene Wiese tanzt und sich an den herumschwirrenden Schmetterlingen und summenden Bienen erfreut.)

Wir haben uns deshalb auch mit regeltechnischen Angaben zurückgehalten, schlagen aber vor, daß die meisten kleinen Zaubereien einen Astralpunkt kosten. Außerdem könnte man evtl. als einmalige "Aktivierungskosten" 10 bis 20 AP erheben.

## Kleine Zaubereien

**Blüten:** Eine kleine HASELBUSCH-Spielerei, bei der die Elfe ohne viel Aufwand oder Konzentration die – schon vorhandene – Knospe einer Pflanze aufgehen lassen kann, indem sie ihre Finger an die Knospe legt (beim "echten" HASELBUSCH muß sie dafür nur einen Teil der Pflanze berühren). Es soll schon Elfenkinder gegeben haben, die im Kreis der Sippe gelangweilt von der Bedeutsamkeit der Erwachsenen mit dieser kleinen Zauberei einfach eine ganze Hecke zum Erblühen brachten und die Blüten dann eine nach der anderen ebenso gelangweilt wieder schlossen.

**Feuermachen:** Es entsteht nicht einfach eine Flamme aus dem puren Nichts, sondern der Elf ist in der Lage, das Entfachen des Feuer mit gänzlich weltlichen Mit-

teln unter schwierigen Bedingungen ein wenig magisch zu unterstützen.

**Freund der Bäume:** Eine Spezialform der "Kindertelekinese", die insbesondere Wipfelläuferinnen und HASELBUSCH-Meister beherrschen: Die Elfe streckt wie in einer beiläufigen Bewegung die Hand nach einem Ast, Zweig oder Blatt aus, und der Baum oder Strauch neigt diesen oder dieses zu der Elfe herab, fast wie in einer freundschaftlichen, vertrauten Berührung. (Dies geht natürlich nur bei Ästen, die dünn und flexibel genug dafür sind.)

**Kindertelekinese:** Fast ein jeder Magiebegabter beherrschte sie einmal, aber die hoch theoretisch ausgebildete Magier verlernen oder vergessen sie vielleicht eher wieder als Elfen. Die "Kindertelekinese" funktio-

niert normalweise denkbar einfach: Man steckt die Hand nach etwas aus, das man unheimlich gerne haben möchte – und schwupps, hält man es auch schon in der Hand. Aber auch in bedrohlichen Situationen kommt diese halb unbewußte Form der Telekinese zuweilen zum Ausbruch. Der Unterschied zum MOTORICUS ist – abgesehen davon, daß der Zauber fast immer unkontrolliert geschieht –, daß der Gegenstand nicht beliebig gelenkt werden kann, sondern sich normalerweise (es mag auch Ausnahmefälle geben) immer von seinem Ausgangsort zur Hand des oder der Zaubenden bewegt.

Für Elfen gilt außerdem die Einschränkung, daß es sehr von der Situation und dem Selbst der Elfe abhängt, ob sich diese Zauberwirkung einstellt: Ist sie in Bedrängnis und versucht verzweifelt, an ihren etwas entfernt liegenden Bogen oder ihren letzten Pfeil heranzukommen, ist hier die "Kindertelekinese" gut denkbar. Einen Trinkbecher mit Met hingegen wird sie eher nicht einfach über den Tisch in ihre Hand gleiten lassen können.

**Kleines Bauschlied:** Diese kleine Zauberei wird normalerweise immer mit dem Summen oder Singen des Bauschliedes oder eines anderen Liedes der Kunstfertigkeit verbunden (ist jedoch in der Wirkung nicht mit den "echten" Liedern zu vergleichen), um sich die Arbeit an einem neuen, zu reparierenden oder zu reinigenden Ausrüstungs- oder Kleidungsstück zu erleichtern. Diese Zauberei könnte auch als eine spezialisierte Variante der kleinen Mutanda FINGERSPIEL angesehen werden.

**Körperliche Klarheit:** Um nach einem unruhigen Schlaf schnell wieder wach und körperlich "fit" zu sein, hilft ein kleiner BALSAMSALABUNDE – natürlich auch gegen morgentliche Kopfschmerzen oder Ähnliches. Es mag sogar sein, daß die Fähigkeit der Elfen, sofort und ohne erst noch die Schläfrigkeit abzuschütteln zu müssen, aus dem Schlaf zu erwachen, auf einen halb unbewußten Einsatz dieser kleinen Zauberei zurückzuführen ist.

**Lufthauch:** Der Elf erzeugt durch Pusten oder eine wedelnden Bewegung mit der Hand einen leichten Lufthauch, der magisch ein wenig verstärkt wird, um z.B. eine kleine Flamme auszupusten.

**Mitfühlen:** Elfen nehmen im Kreise ihrer Sippe sehr viel Anteil an Freude, Leid und anderen Emotionen ihrer Sippenmitglieder. Dieses Bedürfnis wird vielleicht ein Elf auf Abenteuerfahrt auch auf seine Gefährtinnen und Gefährten übertragen. Insbesondere bei Trauer und anderem Leid legt er sanft seine Arme um den Gefährten und summt vielleicht leise die Melodie des LIEDES DES TROSTES, des SORGENLIEDES oder die ERINNERUNGSMELODIE. Der Gefährte verspürt so die tiefe emotionale Anteilnahme des Elfen und fühlt sich geborgen und getröstet.

**Pfeil in die Hand:** Eine Spezialform der "Kindertelekinese", bei der einer elfischen Bogernschützin ein Pfeil aus dem Köcher quasi in die Hand springt, wenn sie in Eile danach greift, einfach, weil dies eine Handlung ist, die sie schon oft ausgeführt hat.

**Ruhiges Nachtlager:** Durch diese kleine Zauberei ist es einem Elfen möglich, von Krabbel- und Kriechtieren unbehelligt zu schlafen. Das Ungeziefer läßt ihn schlicht und einfach in Frieden.

**Schmetterlingsmantel:** Eine Elfe kann aber auch kleine Tiere anziehen: Eine Hummel läßt sich auf ihrer Hand nieder, die sie ihr entgegenstreckt oder ein Schmetterling flattert um ihr Haupt... Dies kann durch eine freundliche, bewußte Anlockung geschehen oder auch gänzlich unbewußt, wenn die Elfe z.B. gut gelaunt durch die frühlingssonnenbeschienene Au spaziert.

**Schmücken:** Schon vorhanden Duftessenzen wie Blüten können magisch ein wenig verstärkt werden oder der Elf kann seine Haare mit den Fingern kämmen, und sie werden glatt und fließend.

## Magische Unterstützung von Elfenfähigkeiten

Diese Art der kleinen Zaubereien soll separat aufgeführt werden, weil sie etwas spezieller sind. Sie beziehen sich auf ein Phänomen, das zwar eigentlich recht bekannt ist, meist aber leider nicht wirklich konsequent im Rollenspiel umgesetzt wird: Die Tatsache, daß oft nicht klar zu unterscheiden ist, ob eine Fähigkeit einer Elfe "natürlich" ist oder magisch unterstützt wird.

Um dies im Rollenspiel deutlicher zu machen, kann man in Anlehnung an die kleinen Zaubereien typische Fähigkeiten, die eine bestimmte Elfe besitzt, ein klein wenig magisch verstärken. Diese Verstärkung ist kein eigener "echter" Zauber, sondern einfach das "gewisse Etwas", das eine Elfe geheimnisvoll und nicht vollständig berechenbar und durchschaubar macht. Allerdings sollten all diese Zaubereien dennoch nicht dazu dienen, die Elfe supermächtig zu machen, sondern

eher, das Besondere, eben Elfische an ihr besser herauszustellen.

**Besondere Aufmerksamkeit:** Die magisch unterstützte Konzentration auf und Offenheit für die Umgebung. Dies ist nicht so sehr auf eine Verbesserung der Fernsinne bezogen (dafür gibt es ja den ADLERAUG), sondern auf eine umfassendere oder allgemeiner Wahrnehmung der Situation. Man könnte diese kleine Zauberei z.B. als eine spezifische Variante der kleinen Mutanda INTUITION verstehen, die sich je nach "Profession" des Elfen auf bestimmte Situationen bezieht: Auf die intensive Wahrnehmung des Waldes bei einem waldelfischen Jäger oder demerspüren der Stimmung, die über der Eiswüste in der Luft liegt bei einem firnelfischen Schneeläufer.

Die Eindrücke, die der Elf erhält, geben ihm nicht *bestimmte* sensorische Informationen, sondern vermitteln eher die allgemeine Stimmung der Umgebung, die verschiedene Ursachen haben kann. Beispielsweise kann eine unvermittelte Spannung, die sich über die Eiswüste legt, aus einem nahenden Schneesturm resultieren, aber auch einen heranfliegenden Gletscherwurm ankündigen.

Die geschulte besondere Aufmerksamkeit eines Elfen gilt zunächst für seine ursprüngliche Umgebung, er kann aber auch lernen, sie auf Situationen in der Menschenwelt zu übertragen. Beispielsweise kann er damit erspüren, ob sich die Stimmung in einem Raum verändert, wenn eine bestimmte Person diesen betritt. Oder kann beim Eintreten in eine Schenke ausmachen, ob eine lockere, ausgelassene Stimmung herrscht oder eher eine unterdrückte Spannung, die nur durch Grölen und rauhe Scherze überspielt wird.

**Besondere Körperbeherrschung** ist die kurzfristig und zumeist affekthaft, also unbewußt aus der Situation entstehende, magisch unterstützte Bewegung in schwierigen Situationen, die einer Elfe noch über ihre gute Gewandheit hinaus Sicherheit verleiht oder sie vor Verletzungen rettet, z.B. bei Stürzen. Diese kleine Zauberei könnte mit einer situationsbezogenen und "abgespeckten" Variante der kleinen Mutanda GEWANDTHEIT verglichen werden, wobei die Wirkungsdauer meist sehr kurz ist (bei einem Sturz eben nur wenige Sekunden).

**Blick aus Elfenaugen:** Ein berühmter Aberglauben besagt, daß Elfen einem die Seele rauben können, wenn man ihnen tief in die Augen sieht. Von den großen, katzenartigen, leuchtenden und geheimnisvollen Augen der Elfen fühlten Menschen seit jeher sowohl fasziniert wie auch bedroht. Blickt eine Elfe einen Menschen an, nehmen ihre Augen und die Intensität ihres Blicks ihm gefangen, und die Unergründlichkeit und Fremdheit, die aus diesen Augen spricht, verstört den Menschen zumeist, wenn er ihm nicht gar Angst einflößt.

Dies kann eine Elfe sich zunütze machen, indem sie diesen Eindruck zusätzlich ein wenig magisch ver-

stärkt, wenn sie in ihr menschliches Gegenüber beeindrucken, verunsichern oder einschüchtern oder auch einfach nur seine ganze Aufmerksamkeit auf sich ziehen möchte. Auch diese kleine Zauberei kann man wieder als eine Art kleine Mutanda CHARISMA verstehen, die aber nur wirksam ist, wenn und solange die Elfe ihrem Gegenüber in die Augen blickt

**Blick des Jägers:** Ein elfischer Jäger hat gelernt, auf den ersten Blick zu erkennen, in welcher Verfassung sich seine mögliche Jagdbeute befindet, ob das Tier verletzt ist, alt oder jung, besonders stark und kräftigt oder müde und erschöpft. Er hat gelernt, schon anhand der Bewegungen eines Tieres und an winzigen Anzeichen zu erkennen, in welcher körperlichen Verfassung es sich befindet und wie seine körperlichen Fähigkeiten einzuschätzen sind.

Diese Fähigkeit kann der Elf mit ein wenig magischer Unterstützung und etwas Erfahrung in der Menschenwelt auch auf zweibeinige Lebewesen in seiner Umgebung anwenden, wobei dies nicht so sehr eine konkrete Einschätzung der Kampffertigkeiten eines Menschen liefert, sondern eher einen Eindruck seiner allgemeinen körperlichen Verfassung, seiner Agilität, Körperbeherrschung usw. anhand dessen der Elf z.B. auch die Gefährlichkeit eines Gegenübers besser einschätzen kann – so wie er als Jäger in den heimatischen Wäldern auf den ersten Blick erkennen kann, ob er eine Chance hat, den aufgespürten Neunender zur Strecke zu bringen oder ob der Hirsch viel eher eine Gefahr für ihn selber darstellt, sollte der Elf sich auf die Jagd einlassen.

**Durchwachte Nacht:** Elfen müssen bekanntlich nicht in solch regelmäßigen Abständen schlafen wie Menschen, auch wenn sie im Endeffekt die gleiche Menge Schlaf benötigen wie sie. Will eine Elfe die ganze Nacht wach bleiben, wird sie dies zumeist magisch unterstützen, um sich vor Übermüdung oder unbeabsichtigtem Einschlafen zu schützen und die Wachheit der Sinne und allgemeine Aufmerksamkeit gegen ihre Umgebung aufrechtzuerhalten. Diese kleine Zauberei ist umso schwieriger anzuwenden, je länger die Elfe schon ohne Schlaf auskommen muß und kostet dann auch zunehmend mehr AsP.

**Freund der Tiere:** Elfen haben einen intuitiveren und natürlicheren Zugang zu Tieren, insbesondere natürlich zu solchen der Art ihres Seelentiers. Mit dieser kleinen Zauberei können sie ihre Einfühlungsgabe etwas magisch unterstützen. Dies ermöglicht keine echte magische Empathie nach Art des Zaubers TIERGEDANKEN, ein Elf kann damit aber immerhin ein erregtes Tier beruhigen oder überhaupt erst den Kontakt mit einem Tier in seiner Umgebung aufnehmen bzw. die Aufmerksamkeit des Tieres auf sich ziehen. Dies gilt natürlich für Tiere einer Art, mit der der Elf besonders vertraut ist eher als für solche, die ihm eher fremd sind.

Als Beispiel wäre eine Szene denkbar, in der sich ein Pferd losgerissen hat und nun panisch umherläuft.

Hier könnte der Elf langsam auf das Pferd zugehen und ihm beruhigend zureden, worauf dieses sich ihm vorsicht und ängstlich zuwendet. Legt der Elf ihm schließlich die Hand auf den Hals und streichelt es, wird es sich vollends beruhigen.

(Auch wenn dieses Beispiel eher an den Zauber SANFTMUT denken läßt, würde ich diesen Vergleich ungern ziehen, denn dieser ist zumindest seiner Beschreibung nach eher ein Beherrschungs- als ein Verständigungzauber und bei dieser kleinen Zauberei geht es explizit um Verständigung.)

**Körperliche Präsenz:** Elfen besitzen eine legendäre Gewandtheit und Körperbeherrschung, die ihnen oftmals den Vergleich mit der Bewegung von Raubkatzen einbringt. Diese Wirkung, die Elfen dadurch auf andere ausüben, kann noch zusätzlich mehr oder weniger unbewußt magisch verstärkt werden, so daß die körperliche Präsenz der Elfe fast greifbar wird. Jede kleine Bewegung wird von den Umstehenden wahrgenommen und insbesondere bei Elfen, die Raubkatzen als Seelentiere haben, vermittelt diese Bewegung jenen

Eindruck von Faszination und unterschwelliger Gefährlichkeit, den auch jenen Tieren hervorrufen.

Auch hier wieder bietet sich ein Vergleich mit einer speziellen kleinen Mutanda CHARISMA an, die sich auf die besonderen körperlichen Fähigkeiten einer Elfe und ihre charakteristische Art und Weise sich zu bewegen bezieht.

**Stiller Beobachter:** Damit ist die magisch unterstützte Unauffälligkeit und Unscheinbarkeit gemeint, die ein elfischer Jäger sowieso besitzt, wenn er still und reungslos in einem Baumwipfel oder in der Ecke eines Zimmers verharrt. Von der Wirkung ist dies vielleicht vergleichbar mit einer schwachen Mischung aus IGNORANTIA UNGESEHN und CHAMAELION – das bedeutet, er verschwindet damit aus der direkten Aufmerksamkeit anderer, allerdings nur dann, wenn andere Leute (z.B. seine Gefährten) anwesend sind, denen die Aufmerksamkeit der Umstehenden gilt. Außerdem gilt dies auch nur, solange er sich still verhält und in seiner Beobachterrolle bleibt.

## Anmerkungen

Elfische Zaubervirkungen entstehen – im Gegensatz zu einigen oder sogar den meisten der Gildenmagie – niemals völlig aus dem Nichts. Es muß vorher etwas da sein (nämlich das Selbst der Elfe und die Umgebung, in der sie sich befindet), bevor ihr Wille eine Zaubervirkung hervorbringen kann. Oder anders ausgedrückt: Bestimmte Fähigkeiten der Elfe müssen zunächst einmal vorhanden sein, bevor sie magisch verstärkt werden können (wie Bogenschützenfertigkeiten für den FALKENAUGE, eine hohe Gewandtheit, bevor diese überhaupt magisch unterstützt werden kann usw.) oder bestimmte Elemente der Umgebung müssen vorhanden sein (wie Zunder und Feuerstein zum magisch unterstützten Entzünden eines Feuers).

Es gibt hier bei den von den heutigen Elfen verwendeten Zaubern auch Ausnahmen, die aber eigentlich immer tradierte Hochelfenzaubereien sind: Der FLIM FLAM beispielsweise kommt quasi wie aus dem Nichts (auch wenn ein Elf diesen auch nicht einfach so wirkt, sondern dann, wenn er eine Lichtquelle benötigt), ebenso wie SILENTIUM und VISIBILI.

Die sogenannten kleinen Mutanda beispielsweise sind bei Elfen nie einfache Verstärkungen von bloßen Eigenschaften (oder gar Anhebungen von Eigenschaftswerten), sondern immer selbst- und situationsbezogen.

Aus diesem Grund wurde hier auch die alte Regelung beibehalten, daß jede Verstärkung einer positiven Eigenschaft einen eigenen Zauber darstellt. (Eigentlich wurde ja sogar noch weiter gegangen und beispielsweise die Verstärkung des Charismas je nach Situation und konkreter Wirkung noch einmal in verschiedene eigene kleine Zaubereien unterteilt.) Der ATTRIBUTO hat überhaupt keinen Bezug mehr zur den leiblichen und sonstigen Eigenschaften, Erfahrungen und Fähigkeiten einer Elfe und scheint uns als Elfenzauber völlig unangemessen.

Es mag auffallen, daß gerade bei den kleinen Zaubereien im Bereich der magischen Unterstützung von Elfenfähigkeiten immer wieder Vergleiche zu abgeschwächten Varianten von "echten" elfischen Zaubern gezogen wurden. Dies ist natürlich kein Zufall – stellen doch diese kleinen Zaubereien gerade jene Zwischenstufen zwischen den "natürlichen" Fähigkeiten einer Elfe und jenen Möglichkeiten dar, die sie explizit durch das Wirken von Magie erlangt. Und diese Zwischenstufen sind es, die so oft für die wünschenswerte Verwirrung unter Menschen bezüglich der magischen Fähigkeiten von Elfen und für die Unmöglichkeit sorgen, elfische Magie zu klassifizieren und gänzlich durch das Begriffs- und Gedankensystem der Gildenmagie erfassen zu können.