

Tyll Zybura, Katharina Pietsch

Feyamandra

Von der Magie der Elfen

Eine Spielhilfe für DSA 3

1. Einleitung

Ausgangsproblematik

Elfen sind im DSA-System schon immer mit dem leicht anstößigen Flair der esoterischen Alleskönner und Überhelden 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 Überelfen-tümelnde 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 gelehrt; an jeder dritten ist ein eigentlich 'unbekannter' Elfenspruch verfügbar; der Codex Cantiones (in dem die Zauber der modernen *Gildenmagie* entsprechend dargestellt werden) ist auch für Elfenspieler die einzige Referenz für elfische Zauber; und nicht zuletzt haben ja auch die Elfenvölker so etwas wie "Hauszauber", die zudem oft willkürlich zusammengewürfelt erscheinen!

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

Übersicht über die Kapitel

Zunächst folgt ein kurzer Überblick über die Geschichte und Entwicklung der elfischen Zau-

berei, anhand dessen wir Elfenmagie und Gildenmagie 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 dem Elfen als Alleskönner mit einer handvoll elfischer Hauszauber ab und wenden uns dem Elfen als 'schicksalsbewußtes' Wesen zu. Wie in DSA4 kann man hier versuchen, unverbindliche Archetypen wie den Waldläufer oder Sippen-

Anmerkung zum Hintergrund

Diese Spielhilfe geht von ihrer Idee her auf eine Reihe von Artikeln zurück, die wir gemeinsam im *Opus Veritatis Scientiaeque* 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-

wächter zu finden, dessen 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 Codex Cantiones oft vernachlässigt wird. Dabei fließt natürlich unsere Auffassung von elfischer Magie in die Beschreibungen ein (**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.

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 **Magietheorie**. 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 umsomehr, 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 gründete 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 Zuflucht zu suchen: den **Waldelfen**. Jene hatten der Expansion des Volkes skeptisch gegenübergestanden 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 nichts mehr gemein hatte. Als vor etwa 5.000 Jahren das himmelhohe Ometheon 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 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 Zauber^{kunst} 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 verlorengegangen 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 spie-

len die Mythen und die Entstehung und einschneidende 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.

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 Realität davon festschreiben, wie Elfen wirklich und endgültig sind.

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."

Encyklopaedia 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

"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 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 an-

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

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

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

ders 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 Wald-wo-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 Zaubern 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 Wirk-

lichkeit 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 *bador*-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 Zaubervirkung 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 kön-

nen, die für Menschenmagier den Wirkungen ihrer Zaubern 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 ahwara thi a vah'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, glitzernden 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 entgegentam.

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 ahwara thi a vah'rha*

aba. Und dann endlich formte sich in mir die Melodie der Worte *i'daoawa biunda fey'la*⁴. 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."

Mehyan Hoffnungsstern in der Menschenwelt

⁴ Die Isdira-Worte für den IN SEE UND FLUSS.

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 einem Elfen* wahrscheinlich abgelehnt werden würde - sie eignet sich also für eine äußerliche Beschreibung des Spielgeschehens, aber nicht für den Austausch (z.B. zwischen einem Elfen und einem Magier) 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 dem Elfen selbst und seiner Umgebung (oder der Situation, in der er sich befindet) Übereinstimmung zu erzielen. Durch seinen Zauber paßt der Elf sich selbst seiner Umgebung oder seine Umgebung seinen 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. Jeder Elf wird diese Zauber jedoch nur dann einsetzen, wenn er dadurch gefährdete Harmonie in seiner Umgebung retten, oder größere Harmonie herstellen kann.

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

Garether Platz der Zwölfe wird er ihn nur mit größter Anstrengung weben können. Mit einem guten Freund wird er leicht den UNITATIO GEISTESBUND eingehen oder ein Gespräch mittels IN DEIN TRACHTEN führen können - aber mit einem fremden Magier wird ihm dies kaum möglich sein. Ebenso wird er DAS SINNEN FREMDER WESEN leicht verstehen können, die er aus seinem heimatlichen Lebensraum kennt - doch mit den Tieren des Regenwalds oder der Khomwüste wird er sich nur schwerlich verständigen können.

Man kann also sagen: je nachdem, 'wieviel Harmonie' bereits in einer Situation vorhanden ist, zaubert der Elf mit mehr oder weniger Leichtigkeit. Wohlgemerkt: für Gildenmagier gilt dies nach unserer Auffassung nicht - denn ihr Zaubervorgang ist nicht auf generelle harmonische Übereinstimmung zwischen dem Zaubermagier und seiner Umwelt, sondern schlicht auf den Effekt des Zaubers ausgerichtet. Eine gildenmagische Formel (und das gilt natürlich auch für elfische, druidische oder sonstige Zauber, die *ein Magier* zaubert) erzwingt einfach eine Wirkung.

Gildenmagier sind in ihren Zaubehandlungen also unabhängiger von der Situation, in der sie zaubern - ein TRANSVERSALIS oder ANALÜS wirkt unabhängig von der Umgebung des Magiers, seines 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 einen Magier also immer gleich schwer zu zaubern, unabhängig davon, ob er sich nun in den heimischen Studierstuden oder in einem düsteren Wald verstecken will (für Magier sind alle Wälder düster! ;-).

Der Elf hingegen hat durch seine Sensitivität gegenüber seiner Umgebung eben auch einen Vorteil, wenn die Umstände für ihn günstig sind. Diese Vergünstigung bzw. Erschwernis möchten

wir gerne fest ins Spiel einbauen und haben im folgenden für die Abstufungen dieses Harmonie-

bezogenen Zauberns **drei Kategorien** mit Beispielen aufgeführt:

Drei Kategorien elfischen Zauberns

1) Natürliches / Selbstverständliches Zaubern

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

Ebenso natürlich wäre es für einen Elfen, den guten Freund mit IN DEIN TRACHTEN oder BANNBALADIN zu begrüßen, oder eine erlittene Verletzung in der Nacht mittels RUHE KÖRPER auszukurieren, ein Schneefeld mit ÜBER EIS zu überqueren, einen Pfeil mit SCHARFES AUGEN ins Ziel zu lenken, oder beim Flötenspiel mittels FINGERSPIEL die schwierigen Passagen zu meistern.

Spieltechnische Konsequenzen: Ein natürlicher Zaubervorgang gelingt, ohne daß der Elf 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 der Elf ihn geradezu unterdrücken muß, wenn er nicht zaubern will - der Spielleiter kann einem Elfenspieler also unter Umständen auch vorgeben, daß sein Charakter in einer bestimmten Situation einen naheliegenden Zauber wirkt. Allerdings sollte das nicht gegen den ausdrücklichen Willen des Spielers gehen und den Elfen dann auch nur wenige AsP kosten!

2) Affektives / Notwendiges Zaubern

Für Magier gilt normalerweise, daß Zaubern unter Druck, unter Anspannung oder in Gefahrensituationen erschwert ist - für einen Elf gilt das nicht unbedingt. Für sein Überleben in der Wildnis ist es notwendig, daß er auf Gefahren schnell reagieren kann - FULMINICTUS oder BLITZ DICH FIND, die für einen Magier auch im

Kampf noch Besinnung erfordern, sind für einen Elfen verteidigender Affekt, wenn er bedroht wird.

Auch der Jagd- und Fluchtzauber AXCELERATUS wird oft genug im Affekt gewirkt, wenn der Elf 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

Magier 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 HASSELBUSCH vorzubereiten und auszuführen, welcher den Wohnbaum auf bestimmte Weise formen soll. Aber wenn der Elf im Wald auf einen Holzfällertrupp 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 des Elfen! Trotz der schwierigen Umstände, die eine solche Situation zweifellos darstellt, sollte es ihm

im Interesse seines Waldes wohl gelingen - aber die Erfahrung, den Geist eines Menschen in festen Schlaf gezwungen zu haben, muß man erst mal machen!

Im Abenteuererleben eines Elfen wird er sicherlich sehr häufig seine Zauber erzwingen müssen: sei es, wenn er die Stadtwache mittels BANNBALADIN zum Abziehen bewegen oder sich mit CHAMAELIONI vor dem Wandteppich der Grafenburg verbergen muß, wenn er mit INDEIN TRACHTEN die Gedanken eines verdächtigen Fieslings erforschen oder SPURLOS durch einen tulamidischen Kieselgarten schleichen will... All dies sind Situationen, die dem ursprünglichen Sinn der jeweiligen Zauber so fremd sind, daß es den Elfen echte Überwindung kostet, so zu zaubern.

Mit der Zeit und nach vielen bestandenen Situationen, wie den beschriebenen mag einem Elfen das willentliche, berechnende Zaubern leichter von der Hand gehen - doch verliert er dadurch auch ein Stück seines Elfseins und vielleicht vergißt er 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 Aufschlag 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 des Elfen in dieser Art des Zauberns - allerdings verliert er mit der Zeit auch die Vergünstigungen des natürlichen Zauberns... Ein deutliches Zeichen, das der Abenteuerer 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. Spieler wie Meister haben mit diesem System außerdem zahlreiche Möglichkeiten, die besondere Magie eines Elfen helfen von der eines Magiers abzuheben, ohne daß der Elf unspielbar würde.

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

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

Wesenszauber statt Hauszauber

Die elfischen 'Hauszauber' sind zum Teil wirklich etwas skurril: Was *nützt* einem Elfen ein SILENTIUM, der sich nicht zur Pirsch eignet, oder ein VISIBILI, der nur auf einen nackten Leib wirkt? Warum sollten die Auelfen einen KAMPFZAUBER STÖREN tradiert haben, der kaum gegen einen wirklich gefährlichen Kampfzauber wirkt? Was sollten die Firnelfen mit einem VERSTÄNDIGUNGEN STÖREN anfangen? Und sind SOMNIGRAVIS und SEIDENZUNGE wirklich passende Waldelfenzauber? Ganz abgesehen von den völlig überflüssigen IN GLUT UND LOHE und DURCH FELS UND ERZ, mit denen den Elfen auch noch ein abstruser elementaristischer Ansatz untergeschoben wurde!

Aber das nur nebenbei, am seltsamsten ist, daß offenbar alle Elfen eines Volkes dieselben Grundzauber beherrschen - es ist einfach nicht klar, warum das so sein sollte, wenn doch Elfen solch individuelle Geschöpfe sind. Wir denken schon, daß es bestimmte Zauber gibt, die wahrscheinlich alle Mitglieder eines Elfenvolkes erlernen - der HASELBUSCH für die Waldelfen, oder der ÜBER EIS für die Firnelfen, 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**. Ihre Zahl ist variabel, sollte aber **nicht mehr als fünf 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, kundschaftet neue Siedlungsgebiete und Jagdterri-

Von diesem Punkt aus wenden wir uns gegen jenen Kanon aus 13 Zaubern, die nach dem DSA-System jedes Mitglied eines der drei Elfenvölker erlernt und schlagen stattdessen eine Regelung der 'Wesenszauber' vor, die sich eben durch das Schicksalswesen eines Elfen bestimmen:

torien 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: ÜBER WIPFEL, MOVIMENTO, AXCELERATUS, HASELBUSCH und ELFEN FREUNDE. Darüber hinaus zaubert er vielleicht BLITZ DICH FIND zur Verteidigung, EXPOSAMI zur Orientierung in einem unbekannten Waldstück oder IN DEIN TRACHTEN 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.

Unser Punkt ist: nicht jeder Elf ist ein Alleskönner, aber jeder Elf hat bestimmte Interessen und übernimmt in seiner Sippe bestimmte Aufgaben - das ändert sich auch vor einem Abenteuererleben nicht, und daher sollte ein Elfencharakter auch nicht die 13 Zauber seines Volkes mit auf den Weg bekommen, sondern welche, die zu ihm passen.

Spieltechnische Konsequenzen: Ein Spieler, der einen Elfen als Charakter wählt, sollte sich genau überlegen, welche Aufgaben sein Held hatte, bevor er - aus welchen Gründen auch immer - auf Abenteuer auszog. Auch junge Elfen haben schon entwickelte Interessen, sie sind keine unbeschriebenen Blätter! Der Spieler wählt nach seinen Überlegungen fünf (oder weniger) Elfenzauber beliebigen Ursprungs als seine Wesenszauber und darüber hinaus einige zusätzliche, von denen er meint, daß sein Elf sie öfters gebraucht hat oder einfach gerne zaubert.

Wesenszauber können leichter verbessert werden, als andere: der Spieler kann 3 Steigerungswürfe darauf verwenden (DSA3), oder muß entsprechend weniger AP aufwenden (DSA4).

Die Gesamtzahl der gewählten Zauber sollte 13 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 13 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!)

Weitere Beispiele: elfische 'Archetypen'

Bei den folgenden Archetypen wird zum größten Teil von Au- oder Waldelfen ausgegangen, da Firnelfen 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 Firnelfen ÜBER EIS zaubern können (nicht unbedingt als Wesenszauber).

Sippenjäger

Nicht alle Mitglieder einer Sippe gehen auf die Jagd, manche fühlen sich vom Wettkampf zwischen Jäger und Beute mehr angezogen, als andere. Sippenjäger 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. Sippenjäger sind oft auch die besten Bogenbauer einer Sippe und kümmern sich als Tiersprecher (s.u.) um alle tierischen Belange der elfischen Umwelt.

Wesenszauber: SCHARFES AUGEN, EXPOSAMI, ADLERAUG, DAS SINNEN FEMDER WESSEN.

Sonstige: ÜBER WASSER, IN SEE UND FLUSS (Auelfische Speerfischer), SPURLOS, AXCELERATUS, MOVIMENTO, ELFEN FREUNDE (für Abstimmung einer Gruppenjagd), CHAMAELIONI, ADLER WOLF.

Zaubersänger

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

Im Folgenden geben wir einige weitere Beispiele für die verschiedenen Richtungen, denen sich ein Elf zugehörig fühlen kann, 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.

und sind neugierig, welche arkanen Künste andere Völker hervorgebracht haben.

Wesenszauber: ELFENSTIMME FLÖTENTON, ELFEN FREUNDE, UNITATIO, eines der Elfenlieder, evtl. ODEM ARCANUM.

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

Sippenwächter

Besonders die Auelfensippen in der Nähe von Goldgräberstädten, die Firnelfenpaläste 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 Säbelzahn timer gegenüberstellen, sind die Sippenwächter.

Wesenszauber: KALT WIE STEIN, EXPOSAMI, ADLERAUG, WAGEMUT.

Sonstige: MUSKELSTÄRKE, FULMINICTUS, BLITZ DICH, ARMATRUTZ, AXCELERATUS, BALSAMSALABUNDE, BANNBALADIN, IN DEIN TRACHTEN, SOMNIGRAVIS, UNITATIO, WEHE WALLE, ELFEN FREUNDE, evtl. SEIDENZUNGE, STURMGEBRÜLL (Firnelfen).

Baumsprecher

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 oft ein paar Sippenmitglieder besonders begeisterte Sucher der schönsten Plätze. Sie unterhalten sich mit den Tieren und Pflanzen der Gegend, hegen die schönsten Blumen und kräftigen die Bäume, damit sie vielleicht später ein Baumhaus tragen können.

Wesenszauber: HASELBUSCH, ÜBER WIPFEL, EXPOSAMI.

Sonstige: DAS SINNEN FREMDER WESEN, UNITATIO, ADLERAUG, SANFTMUT (ist als Elfenzauber denkbar).

Zauberheiler

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.

Sonstige: IN DEIN TRACHTEN, EIGENSCHAFTEN SEID GELESEN, UNITATIO, HASELBUSCH, VON FROST UND HUNGER UNBERÜHRT, FINGERSPIEL, BANNBALADIN, SOMNIGRAVIS.

Tiersprecher

Es kommt nicht selten vor, daß sich das Jagdrevier einer Sippe mit dem eines Wolfrudels, eines Säbelzähntigers, eines Fischadlers oder Höhlen-

drachens überschneidet. Solche Konflikte müssen nicht durch die Kraft des Stärkeren gelöst, sondern können durch geschicktes Verhandeln friedlich beigelegt werden. Die Tiersprecher einer Sippe kümmern sich besonders intensiv um den Kontakt zur lebenden Umwelt der Elfen - sie sind aber auch oft gleichzeitig die Sippenjäger (s.o.).

Wesenszauber: ADLER WOLF, DAS SINNEN FREMDER WESEN, SANFTMUT (als Elfenzauber).

Sonstige: SPURLOS, ADLERAUG, EXPOSAMI, BALSAMSALABUNDE.

Diese Auflistung erhebt natürlich keinen Anspruch auf Vollständigkeit 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 nicht auftaucht - aber da er wohl auch für keinen Elfen Wesenszauber sein wird und in den obigen Beispielen kaum einmal die Zahl von 13 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 Codex Cantiones 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 magietheoretischen 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!

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...

Die elfischen Zauber (alphabetisch)

Wir betrachten die elfischen Formeln in alphabetischer Reihenfolge, denn eine Zuordnung in Spezialgebiete kennen die Elfen sicher nicht - und bei einigen Zaubern sind wir auch mit ihrer gildenmagischen Zuordnung gar nicht einverstanden!

Die Isdira-Namen der Zauber wurden teilweise aus der *Mysteria Arkana* entnommen sowie von Sascha Schnetzer (<http://www.donnerbach.de>) und Valbharion-mit-dem-Wind (<http://www.elfenlan.de>) mit freundlicher Genehmigung zur Verfügung gestellt.

ABVENENUM PEST UND GALLE

(bha'sama venya bha'za yalz'a)

Ein Zauber, den eigentlich die Firnelfen viel besser gebrauchen können, als die Waldelfen, und der deswegen auch im Firnvolk verbreitet sein wird. Insgesamt ist der ABVENENUM äußerst praktisch, um bereits verdorbene Nahrung wieder eßbar zu machen - sie ändert zwar ihr Aussehen nicht, aber Elfen sind bei solchen Dingen wohl weniger zimperlich, denn sie wissen ja, daß der Kern der Nahrung gut ist.

ADLERAUG UND LUCHSENOHR

(a'dhao biundra visya'cor)

Wir stellen uns den ADLERAUG 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 oder die feine Machart eines Stoffes spüren will - es gibt nur wenige Zauber, die sich so gut eignen, das Harmonie-Bedürfnis eines Elfen darzustellen!

ADLER, WOLF UND HAMMERHAI

(a'dao valva iama ...)

Zum ADLER, WOLF ist nicht viel zu sagen, aber es ist wiederum 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 DAS SINNEN FREMDER WESEN verstehen können! Andersherum gibt es sicher Elfen, die sich gern mit Tieren verständigen, sich aber nicht

so stark mit einem Wesen identifizieren, daß sie auch die Verwandlung wirken können!

AEOLITUS WINDGEBRAUS

(eo'la dao winya'bha)

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! ;-)

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 - Zaubermelodie, mit der eine Elfensippe ihren Wächtern und Kämpfern feste Wämser fertigen kann, die im Falle eines Kampfes höheren Schutz bei hoher Beweglichkeit bieten. Auch ein Elf, der seine Sippe verläßt, könnte zum Abschied ein solches Zaubermams erhalten, dessen Kraft natürlich nicht für die Ewigkeit ist.

AXXELERATUS

(a'selo dhao biundawin)

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

Für die Jagd eignet sich der Zauber noch besser: für einen Firnelfen 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.

BALSAMSALABUNDE

(*bha'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.

Prinzipiell sollte ein Elfenheld niemals AsP am BALSAMSALABUNDE 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 kein Elf 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.

Der BAND UND FESSEL hingegen wird wahrscheinlich nur selten angewandt - vielleicht wird mit dem Spruch alle paar Jahre mal ein menschlicher Wilderer, Holzfäller oder Goldgräber 'gefangen', um ihm einen Schrecken einzujagen, oder ein tollwütiges Tier wird quasi handlungsunfähig gemacht, um einen sicheren Pfeil setzen zu können.

BANNBALADIN

(*bian bha la da'in*)

Das wichtigste zuerst: dieser Zauber ist *kein* Beherrschungsspruch, sondern gehört definitiv in den Bereich der elfischen *Verständigung*! Im Codex Cantiones 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!

Denn der BANNBALADIN beabsichtigt, einen Nichtelfen dem Elfen *ähnlich* zu machen, er behandelt ihn 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 fehl 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 *grins*). 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.

BLITZ DICH FIND

(*bha'iza 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 Codex 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...!

DAS SINNEN FREMDER WESEN

(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.

DURCH FELS UND ERZ

Wir lehnen den Gedanken ab, daß die heutigen Elfen elementaristische Magiekonzepte kennen oder verwenden und streichen diesen Zauber - zudem er ja ohnehin völlig unbekannt ist, was ihn zu einem total überflüssigen Eintrag im Codex macht.

EIGENSCHAFTEN SEID GELESEN

(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 ("Also er hat Mut 16 und Klugheit 9 oder 10... außerdem Lügen 0"), 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 EIGENSCHAFTEN 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 würden wir den Zauber derart modifizieren, daß sich keine einzelnen Talente (also spezialisierte Fähigkeiten) des anderen erkennen lassen, sondern allenfalls Talentgruppen: "Er erscheint dir ein passabler Handwerker zu sein, der es versteht hart zu arbeiten, aber ob der bei der Reise durch den Wald gut mithält wagst du zu bezweifeln..."

ELFEN FREUNDE

(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 schlagen vor, daß ein Elf, der lange Erfahrung mit dem Zauber hat (ZfW 10+) ihn auch variieren kann: so kann er wählen, ob er sich nur einer einzigen Person mitteilen will oder er kann mittels eines unterstützenden Liedes und größeren Kraftaufwandes die Reichweite vervielfachen.

EXPOSAMI CREATUR

(dhao visya'my ama'e'ra)

Der EXPOSAMI wird oft bei der Jagd verwendet, wenn man schon nah an die Beute herangepircht 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.

Wie genau der Zauber sich äußert, ist aus dem Codex nicht ersichtlich. Wir stellen uns vor, daß der Elf (wieder nach dem Harmonie-Gedanken) in eine besondere Verschmelzung mit seiner Umgebung eintritt, er erhält einen zusätzlichen Sinn für die Strömungen purer Lebenskraft im Weltgefüge.

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 ein Elf die Wesen seiner Heimat so gut kennt, daß er aus der Größe und vor allem den Bewegungen der Lebenskraft-Zentren in seinem Wahrnehmungsfeld

in den meisten Fällen recht sicher schließen kann, um welche Kreatur es sich handelt. Zumindest Exemplare seines Seelentiers werden für ihn sofort erkennbar sein, da er genau weiß, wie sich das Leben in diesen Tieren manifestiert! Wesen hingegen, die der Elf noch nie beobachten konnte, werden ihm auch unter EXPOSAMI unidentifizierbar bleiben.

FLIM FLAM FUNKEL

(feya feiama i'ungra)

Im Spiel unserer Gruppe hat es einmal die Situation gegeben, in der eine Elfe eine Wand hinaufklettern wollte, während sie gleichzeitig die Beleuchtung durch FLIM FLAM aufrechterhalten mußte. Da ja der FLIM FLAM eigentlich nicht beweglich oder steuerbar ist, haben wir beschlossen, daß die Lichtkugel doch ein gewisses Eigenleben führt: So kann sie von allein um die Hand und den Unterarm des Zaubernenden schwirren, wenn dieser einen Gegenstand aufnimmt o.ä.

Allerdings fühlt sich das Licht in der Handfläche des Elfen offenbar am wohlsten und wird in jedem Fall dorthin zurückkehren, wenn sie wieder 'frei' ist. Keinesfalls wird das Licht jedoch weiter als einen halben Schritt von der Hand des Zaubernenden entfernt herumgeistern, es kann also bei extravagantesten Unternehmungen durchaus hinderlich sein - immerhin ist es so hell, daß ein direkter Blick hinein aus kurzer Distanz recht unangenehm ist und den Zaubernenden leicht blenden dürfte!

FULMINICTUS

(fiäl 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...

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.

IN DEIN TRACHTEN

(i'bbanda dhara feya dendra)

Wie der BANNBALADIN gehört eigentlich auch der IN DEIN TRACHTEN nicht dem Gebiet der Hellsicht, sondern der elfischen Verständigung an, denn was Magier 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 eines anderen würde ein Elf den IN DEIN TRACHTEN *niemals* gebrauchen!!! Wahrscheinlich wissen die meisten Elfen nicht einmal, daß man den Zauber auch auf Nichtelfen und Nichtmagier sprechen kann - warum sollten sie auch den privaten Gedanken fremder Leute zuhören wollen, die jene von sich aus nicht erzählen würden?!

Man sieht: der 'echte' elfische IN DEIN TRACHTEN ist 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 dem anderen so weit es geht. In diesem Fall sollte tatsächlich jeder einzelne Elf den Zauber kennen - er wird ihn dann aber auch ausschließlich mit anderen Elfen oder sehr sehr gut befreundeten Magiern zaubern!

Selbstverständlich muß man beim IN DEIN TRACHTEN als Verständigungszauber nicht die Magieresistenz seines Gegenübers überwinden.

IN GLUT UND LOHE

Wir lehnen den Gedanken ab, daß die heutigen Elfen elementaristische Magiekonzepte kennen

oder verwenden und streichen diesen Zauber - zudem er ja ohnehin völlig unbekannt ist, was ihn zu einem total überflüssigen Eintrag im Codex macht.

IN SEE UND FLUSS

(i'dao awa 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 AXXELERATUS gewirkt, um den flinken Forellen oder kraftvollen Hechten nachzustellen.

KALT WIE STEIN

(firy'a ten dha'fey a'thar)

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

KAMPFZAUBER STÖREN

Daß dieser Zauber auelfischen Ursprungs sein soll, ist nicht so recht einleuchtend, denn welche Verwendung könnten die Auelfen für ihn haben? Er könnte aus dem Bruderkrieg der Hochelfen überliefert sein, aber Hochelfische Kampfzauberei gibt es ja auch nicht mehr und die Elfenzauber BLITZ DICH FIND und FULMINICTUS lassen sich gar nicht stören. Wogegen der Zauber also wirkt sind Magiersprüche, 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 ein Elf würde sich nie hinsetzen und gildenmagische Kampf magie studieren...

Insgesamt ist also nicht einsichtig, welche Verwendung die Elfen für diesen Zauber haben sollten - deswegen ist auch unplausibel, warum er über Jahrtausende überliefert worden ist. Wir streichen den KAMPFZAUBER STÖREN ein-

fach aus dem elfischen Zauberrepertoire und ordnen ihn der Gildenmagie zu!

METAMORPHO GLETSCHERKALT

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

Besonders schöne Werke dieses Zaubers sind die himmlischen 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...

MIT DEM WIND

(ia'bha a'sela diayga bara'e)

Über den MIT DEM WIND kann man sich streiten: einerseits ist er ein sehr mächtiger Spruch und wenn man ihn der firnelfischen Tradition zuspricht, dann sollte er wohl kaum für andere erlernbar sein. Andererseits kann man sich einen levitierenden Elfen irgendwie nur schlecht oder als wenig elegant vorstellen... Bei einem Magier hingegen fällt das nicht so schwer (die müssen ja nicht so elegant sein) und ein Schwebenzauber stünde einem Magus mindestens ebenso gut an wie der TRANSVERSALIS!

Wir sind uns auch nicht einig in dieser Hinsicht - nur darüber, daß der MIT DEM WIND nicht als ultraseltener Elfenspruch beschrieben und dann in Belhanka oder Olport für Magier erlernbar sein sollte! Also: entweder Magierformel und dann für Elfen nicht zugänglich, oder Elfenformel und für Magier wirklich unbekannt.

MOVIMENTO DAUERLAUF

(mbawin biunda dao'la)

Ein genialer und sehr elfischer Zauber, für den ähnliches gilt wie für den AXXELERATUS. Alle drei Elfenvölker sollten eine Variante dieses Zaubers kennen.

ODEM ARCANUM SENSEREI

(uida mandra sanya'ray)

Auch der ODEM ist wieder ein starker Harmonie-Zauber, mit dem ein Elf seine eigene Wahrnehmung mit dem Strom der astralen Kräfte abgleicht. Wenn er dies tut, dann in der Regel für längere Zeit (also in der 20-Sekunden-Variante

oder auch wesentlich länger) und es geht ihm 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 ein Elf wird ein ruheloses Licht nicht mit seiner Anwesenheit behelligen wollen.

Magische Lebewesen oder Gegenstände werden mittels des ODEM ARCANUM von einem Elfen übrigens nicht rot leuchtend wahrgenommen, der Elf erfühlt vielmehr die Magie seiner Umgebung. Dieses Gefühl erlaubt es ihm unter Umständen (je nach Erfahrung mit der Umgebung und vor allem dem Zauber), die Art der Magie näher zu bestimmen: Sicherlich kann er recht einfach *mandra* (elfische Magie) von *taubra* (menschlicher Magie) und von *zer'taubra* (zerstörerische Magie) unterscheiden; außerdem ist eine allgemeine Einstufung der Mächtigkeit der Magie immer möglich. Schwieriger, aber bei ausreichend Erfahrung mit dem ODEM möglich ist schon die Unterscheidung z.B. zwischen druidischer, schamanischer, satuarischer und Gildenmagie bzw. zwischen "offensiver" Magie (Kampfzauber, Beherrschungsmagie) und "sanfter" Magie (Heilung, Verständigung). Allerdings sollte der ODEM dennoch nie zu einem ANALÜS für Elfen werden.

RUHE KÖRPER, RUHE GEIST

(*raya dao, raya mandra*)

Wenn alle Elfenvölker diesen Zauber leicht erlernen, warum sollte dann "ausschließlich das Firnvolk" (CC, S.124) ihn anwenden? Der Spruch eignet sich bestens, um leichte Verletzungen in einer Nacht auszukurieren und sich körperlich für eine lange Reise vorzubereiten (auf sich selbst angewandt, kostet er den Elfen nur 2 AsP). Denn der Nutznießer des Zaubers ist danach wirklich erfrischt und ausgeruht (auch wenn er keine LE und AsP) zu regenerieren braucht - der Zauber stärkt sein gesamtes Wesen und gibt ihm das Gefühl, mit sich selbst und der Welt ihm Reinen zu sein.

Man könnte regeltechnisch vielleicht sagen, daß der RUHE KÖRPER, auf einen Unverletzten angewandt, für den nächsten Tag seine Ausdauer um 10 Punkte und seine Sinnesschärfe um 3 Punkte anhebt, was die Kraft und Harmonie ausdrückt, die er durch den Zauber verspürt!

SANFTMUT

(*valva iama*)

Dieser Hexenspruch ist so gut als Elfenzauber vorstellbar, daß wir ihn zum festen Repertoire der Elfenvölker machen würden. 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.

SCHARFES AUGE

(*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. 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.

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 – WAHR UND KLAR

(*saya bha vara la*)

Wie der IN DEIN TRACHTEN 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.

SILENTIUM SILENTILLE

(*sala diinn, sala dao'liir*)

Wieder einer jener Zauber, die eigentlich nicht so recht zum Elfenvolk passen: auf der Pirsch nützt ein Stillezauber gar nichts, denn der Jäger muß ein waches Ohr dafür haben, ob ihn 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 den Elfen also zusätzlich offenbart!

Es könnte aber sein, 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. Auch für Magier wäre jedenfalls eine derartige Verwendung des Zaubers sehr passend!

SOLIDIRID FARBENSPIEL

(*sala dir'dba e'fey bbanda*)

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 ÜBER WIPFEL) als Weg von Wohnbaum zu Wohnbaum verwenden, oder daß die Auelfen (parallel zum ÜBER WASSER) magische Brücken zwischen Flößen und Pfahlhäusern 'bauen'.

SOMNIGRAVIS

(*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 Nachmittages 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 mutwillig gegen andere Wesen einzusetzen, um einen eigennützigen 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 ist - wie etwa eine lauende Katze oder ein in die Enge getriebener Gegner -, wirkt der Zauber natürlich nicht.

SPURLOS TRITTLOS

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

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

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

STURMGEBRÜLL BESÄNFT'GE DICH

(*rongra sala bian'dao*)

Nicht viel zu sagen ist zum STURMGEBRÜLL, 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.

TREUE KLINGE, SICH'RER STAND (*thara iama sala biunda*)

Einen Zauber der so gut wie unbekannt und quasi nicht zu erlernen ist (CC, S.187), den kann man auch gleich weglassen. Wahrscheinlich kann man den Effekt des TREUE KLINGE sogar fast genauso gut durch einen einfachen GEWANDTHEIT' oder (bei den Firnelfen) durch ÜBER EIS erreichen.

ÜBER EIS UND ÜBER SCHNEE (*ia'bba a'sela diundra fir'ye*)

Die Überlebensnotwendigkeit dieses Zaubers für die Firnelfen 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" (CC, S.113) sein soll, halten wir für ein Hirngespinnst Puniner Magier: weder dürfte der ÜBER EIS Magiern weitverbreitet sein, noch kann man von einer 'Hexalogie der Elementaren Bewegungen' sprechen, wenn weder die Elfen selbst, noch gildenmagische Bewegungsspezialisten mehr als drei dieser Zauber kennen!

Daß dieser Spruch in Belhanka Hausspruch ist, ist geradezu grotesk, wo es doch im Lieblichen Feld kaum einmal richtig schneit...!

ÜBER STROM UND ÜBER SEE (*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 Menschendorfern trennt - mittels ÜBER STROM können sie das gefährliche Gebiet unbeschadet durchqueren.

Auch die Wipfeläufer 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!

ÜBER WIPFEL, ÜBER KLEE (*ia'bba a'sela lala a'lee*)

Der Zauber für die Wipfeläufer der Waldelfen! Den Anmerkungen im Codex Cantiones kann nur voll zugestimmt werden: menschliche Zaubere-

rer haben von diesem Spruch wohl keine Kenntnis, die anderen Elfenvölker nur selten.

Für den ÜBER WIPFEL gilt vielleicht stärker als für die anderen elfischen Bewegungszauber das Harmonie-Prinzip: der Spruch verleiht dem Elfen nicht nur verbesserte Fähigkeiten, sondern er versetzt ihn in einen Zustand des Einklangs mit dem Wald um ihn herum! Der Elf kann dem Wispern der Blätter lauschen und versteht, was sie ihm über seine Umgebung berichten, er wird zum Freund der Bäume, so daß ihre Äste ihn tragen und ihre Zweige ihm ausweichen. Sein Schritt ist sicher, sein Tritt leise und wenn er es will, dann verbirgt ihn das Unterholz, etc.

Die elementare Zuordnung des Zaubers zum Element Humus 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 Nurti und Zerzal. 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 ein Elf bewegt...!

UNITATIO GEISTESBUND (*diun i'dao sala mandra/feysala*)

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...

VISIBILI VANITAR (*visya'bba lir faenya'dha*)

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 Holzfällerlager lassen sich

noch leichter mit CHAMAEIONI, ADLER WOLF 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 - vielleicht hüten einige von ihnen ja tatsächlich noch das Geheimnis des alten Unsichtbarkeits-Liedes, auf dem die Tarnkappen beruhen!

VERSTÄNDIGUNG STÖREN

(*sanya taubranzā*)

Für diesen Zauber gilt ähnliches, wie für KAMPFZAUBER STÖREN: es ist nicht so recht einzusehen, warum er ausgerechnet von Firnelfen stammen sollte. Man könnte argumentieren (das soll wohl auch im Codex Cantiones angedeutet werden), 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 bis heute tradiert.

Aber da der Zauber im Spiel eigentlich nie angewendet wird, braucht man ihn auch seinem Spielerelfen nicht mit auf den Weg zu geben - vielleicht beherrschen ihn noch einige wirklich alte Firnelfen und geben ihn weiter, aber die Hauptverwendung findet der Spruch wohl unter den Leibmagiern des menschlichen Adels oder Han-

delswesens, die magische Absprachen der 'anderen' fürchten müssen...

VON FROST UND HUNGER UNBERÜHRT

(*var fir'ye diungra ia'bha'ray*)

Bei diesem Zauber ist unstimmig, warum er in Norburg und Donnerbach "von den dort ansässigen Elfen" erlernt werden kann (CC, S.127), aber gleichzeitig eigentlich nur bei den Firnelfen bekannt ist. Für das Spiel ist das relativ irrelevant, denn dort wird kaum ein Elf oder Magier den VON FROST jemals anwenden...

WEHE WALLE NEBULA

(*feya val'ya na'biunda*)

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

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

WEISSE MÄHN UND GOLDNER HUF

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

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

Ergänzungen zu den Elfenliedern

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, 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 Halbelfen ebenfalls denkbar ist.

Halbelfen und Elfenlieder

Eigentlich sind die elfischen Zaubерlieder einem Halbelfen in ihrer magischen Wirkung verschlossen. Die verbreitetste Begründung dafür lautet,

daß Halbelfen den zweistimmigen Gesang nicht beherrschen, der allein die magische Wirkung ermöglicht. 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 können. 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 vernahmen 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 Zauberslieder erstrecken sich 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 Stressituationen 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 Zaubermelodien 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 "Die Magie des Schwarzen Auges", S.74f und "Geheimnisse der Elfen", S. 47f.)

Wird die SIPPENMELODIE während des Wirkens eines ELFEN, FREUNDE 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 ELFEN, FREUNDE 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 ADLERAug unterstützen, sowie auch, z.B. für den Waldläufer oder Jäger, den EXPOSAMI und den ÜBER WIPFEL (als Einfühlungszauber, der ihm erlaubt, die Stimmen des Waldes deutlicher und intensiver zu vernehmen).

Das ERINNERUNGSGLIED bringt für den Halbelf 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 Halbelf für die Kunstfertigkeit der Arbeit oder einfach für die Leichtigkeit und Freude, mit der ihm diese von der Hand geht, unterstützend wirken.

7. Elfishche 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 als Hauszauber gelehrt werden. Die besten (oder schlimmsten) Beispiele dafür sind:

- MOVIMENTO, ELFEN FREUNDE, ÜBER EIS: Hauszauber in Belhanka.
- SOLIDIRID: Hauszauber in Gerasim und Olport, verfügbar in Belhanka.
- SCHARFES AUG: Hauszauber in Beilunk und Andergast.
- ADLER WOLF: Hauszauber an allen Akademien der Verwandlung von Lebewesen!
- MIT DEM WIND: verfügbar in Belhanka und Olport!

Problematischer aber für unser Konzept ist die Tatsache, daß erstaunlich viele Akademien **das Aushängeschild 'elfisch'** tragen – und sei es, weil die Spektabilität lange mit einem Firnelb befreundet war (Neersand), mit einer Firnelfe liiert ist (Belhanka) oder sogar "zwanzig Jahre unter Waldelfen verbracht hat" (Tuzak). In letzterer Akademie bekommen die Adepten zudem Boni von +1 oder +2 auf *alle* Waldelfensprüche und alle elfischen Verwandlungsauber! Insgesamt wird der Eindruck erweckt, als wüßten die Abgänger dieser Schulen wahnsinnig viel über elfische Zauberei... was dieser in unseren Augen schon viel Flair nimmt und ihr **jedes Geheimnis potentiell raubt**: es gibt einfach immer einen menschlichen Magier in Aventurien, der schon darüber Bescheid weiß.

Dann gibt es natürlich auch noch **die Akademien** Donnerbach, Olport, Gerasim und den Kreis der Einfühlung in den nördlichen Salamandersteinen. An all diesen Akademien lehren (mitunter sogar größtenteils) Elfen - trotzdem kommen die Adepten als Magier daher, die einen außergewöhnlich tiefen Einblick in die elfische Zauberkunst bekommen haben. Sie beherrschen nicht nur zahlreiche esoterische Elfensprüche, sondern haben auch 'auf die Elfishche' zu zaubern gelernt - ohne daß sie deswegen schlechtere Gil-

denmagier wären. Das erscheint uns absurd, gerade weil die elfische Zauberkunst doch ihrerseits immer wieder als etwas besonderes und eigenes und für Menschen fremdes benannt wird.

Im Gegenzug werden **Gildenmagier zu Allesverstehern** stilisiert, denen im Prinzip keine Art von Magie fremd ist, die ihre magietheoretische *ratio* problemlos mit dem intuitiven elfischen Zugang zu Magie vereinbaren können. Letztere wird dadurch als faktisch weniger komplex und als von der Gildenmagie erklärbar dargestellt - als ob die Elfen halt nur eine etwas verquere und vereinfachende Sicht auf die reale astrale Welt hätten, die jedoch hinreichend von der Magietheorie beschrieben wird...

Wir plädieren in dieser Hinsicht für eine **schärfere Trennung**: Magier 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 Magier 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, geschweige denn eine gründen. Zwar kann man versuchen, sein Wissen und seine Erfahrungen weiterzugeben, aber man 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 ein Elf denkt und fühlt und lebt. Und wie ein Elf zu denken, zu fühlen und zu leben heißt eben auch ganz bestimmt: **nicht wie ein Gildenmagier zu sein**. Das heißt, eine 'wirklich' elfische Magierakademie würde von den Gilden

gar nicht als Akademie anerkannt, wahrscheinlich nicht mal als Akademie *wahrgenommen* werden!

Fazit: an den bestehenden Akademien - und mögen dort noch so viele Elfensprüche als Hauszauber gelehrt werden - lernt man nicht, wie ein Elf zu zaubern, zu denken oder zu sein. Man lernt normale Magiersprüche elfischen Ursprungs und man lernt sie genauso anzuwenden, wie es im Codex Cantiones steht: nicht organisch, wie Elfenmagie es ist, sondern statisch, wie Gildenmagie es ist. Die Vor- und Nachteile für beide Seiten wurden in Kapitel 3 bereits ausgeführt.

Regeltechnisch könnte das bedeuten, daß man es wesentlich schwerer macht, elfische Sprüche überhaupt zu lernen und zu verbessern: sehr hohe AP-Kosten (DSA4) oder erschwerte Steigerungswürfe (DSA3). Man könnte auch argumentieren, daß für einen Magier die 'ungeordneten' Elfenzauber immer mit höherem Kraftaufwand verbunden sind: verdoppelte AsP-Kosten. Diese Maßnahmen würden zumindest dafür sorgen, daß

den elfischen Formeln nicht mehr der Makel der Beliebigkeit anhaftet: bis jetzt macht es für einen Magier einfach keinen Unterschied, ob er einen Elfenzauber oder eine Magierformel studiert.

Natürlich lernen Schüler 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 einem elfischen Lehrmeister. Aber sie brauchen dabei auch einen menschlichen Lehrmeister, der ihnen hilft, die elfische Struktur des Zaubers in eine gildenmagische zu übertragen und sie so zu verstehen.

Elfische Zauber entstehen im Innern, gildenmagische müssen von außen durch Lehrmeister oder Bücher zugeführt werden - und das Entstehenlassen von Magie, das kann kein Elf 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 I: 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 unauffindbar, gibt es keinerlei Hinweise. Deshalb halte ich 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 Gil-

denmagiern 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 all-

umfassende 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 Firnelfen 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 Ometheons 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 Firnelfen. 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 eigentlichen 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 Firnelfen 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: Magietheorie, 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 ein-

nehmen könnten, die für die Abstraktion unumgänglich ist. Wundern wir Menschen uns nicht immer über die überragenden Sinne und die katzengeleiche 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 "Wald-in-dem-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), *diundya* (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 Einleuchtendes. 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 GLETSCHERKALT oder der Waldelfenspruch ÜBER WIPFEL, ÜBER KLEE 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 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 dem 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 badoc (und jene wenigen Elfenmagister, die wir kennen, sind in den Augen ihrer Brüder auch nichts anderes).

Abschluß

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

wendeten, 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 Norfold 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)

Anhang II: *Magia al'Ghabadjinn contra Termini Zuniensia*

Oder

Der Einzug elfischer Magie in die gildenmagische Thesis

Von

Mudarris Invocatio Morgul al' Sedefya ben Irchan di Shabath al'wasah harun'jarim aniil Fasar

Sehr verehrte Magae und Magi,

seit einiger Zeit verfolge ich gespannt den Disput einiger Collegae über das Wesen elfischer Magie und deren Weitergabe vom Ustad (Lehrer) an den Talib (Schüler) an verschiedenen mad'had al'magarim (Magierakademien). Obwohl ich mir nicht anmaßen möchte ein großer Experte im Bezug auf die elfische Wesenheit zu sein, so will ich in diesem Traktat doch meine tulamidisch geprägte Sichtweise der Streitigkeit darstellen.

Für die Mitglieder der al'magarim Tulamidistan (tulamidischen Magier) gibt es wohl kaum ein seltsameres Wesen als den Ghabadjinn (Elf). Dies ist teils durch die völlig fremde Weltsicht dieser Wesen begründet, andererseits aber auch durch die frühe Prägung des heranwachsenden Maga durch das sozialtypische Umfeld. In Tulamidistan ist der Elf größtenteils unbekannt, so dass meiner Erfahrung nach mehr unwahre Reflexionen über diese Wesen weitergegeben werden als derer die tatsächlich zutreffen. Der Ghaba ist dort zumeist ein Wunderwesen, welches einerseits Wünsche erfüllt, andererseits aber auch immer als gefährlich einzustufen ist, da seine Laune sich schnell ändern kann und er dann böse mudra (Ritualmagie) gegen die Söhne Tulams webt. So erscheint es dann nicht verwunderlich, dass die meisten Maga zwischen Khunchom, Fasar und Rashdul dem Ghaba mit Angst und Ablehnung entgegen treten.

Fraglich erscheint nun, warum selbst der Dameshdju (Adeptus) mit seinem tughra al'mahad (Schulsiegel) die Akademie erfolgreich verlässt und nun Formeln sein eigen nennt, welche die Punier Magietheoretiker eher der Magia al'Ghabadjinn (elfische Magie) zuordnen würden. Wie gelingt es also z.B. dem Maga aus Fasar nach abgeschlossener Ausbildung den nach der Punier

Thesis bekannten Zauber "Bannbaladin", welcher dem codex cantionis folgend elfischen Ursprungs ist, zu beherrschen, obwohl er kaum den Ghaba ganz geschweige denn sein Wesen kennt. Dies führt mich nun zu einer gewagten These:

Elfische Magie i.S.d. codex cantionis hat nicht wirklich etwas mit elfischer Magie gemeinsam. Es ist lediglich die versuchte Reflexion elfischen Zaubernwirkens in die gildenmagische Thesis.

Diese These beruht auch auf dem Argument, dass die historische Auslegung der bekannten Magia nicht mehr möglich ist, da ein Grossteil des historischen, magietheoretischen Wissens nach den Wirren der Magierkriege verschollen ist, und so kann auch keiner der hohen Herren in Punin sagen, wer genau, wann und wie einen Zauber der gildenmagischen Zunft zugänglich gemacht hat. Wie wir bereits festgestellt haben, variiert die Wirkungsweise ein und des selben Zaubers, wenn er von einem Elf angewendet wird. So berichten nivesische Robbenjäger einmal vom Firnelb der über dem Schnee schwebt, ein anderes Mal von dem Firnelb der steile Gletscherwände hinuntergleitet und zuletzt vom Firnelb, welcher über den pulvrigen Tiefschnee läuft ohne auch nur leicht einzusinken, während die Magietheoretiker hier von ein und demselben Zauber ausgehen. Des weiteren stellt sich elfische Magie auch häufig als Affekthandlung dar, unter Umständen, in denen selbst ein gewiefter Mudarris (Magister) nicht fähig wäre magia zu wirken. Dagegen ist die Wirkung gildenmagischer Thesen, soweit sie kontrolliert ist, immer gleich. Vielleicht ist es ja gerade die Besessenheit nach Kontrolle, was den Gildenmagier vom Elfenmagier unterscheidet. Ein Ghabadjinn wirkt Magia, während der Maga ashtarra (die Kraft) kontrolliert. Deshalb ist dem Ghaba so etwas wie Magieethik auch völlig unbekannt.

Hierbei komme ich zu folgendem Denkansatz: Wäre es nicht möglich das ein früherer Meister des Mantrarim (Zaubersprüche) beobachtet hat, wie sein elfischer Freund von einem Bären angefallen wurde und der Elf im Fallen magia wirkte, woraufhin der Bär die Tatzen vor die Augen schlug und jaulend floh. Oder vielleicht versuchte auch selbiger Meister einen Ghaba zu fangen, woraufhin dieser ihn mit einer Form des, im Garrethi bekannten, "Blitz dich find!" belegte. Diese Erlebnisse könnten doch einen großen Maga dazu bewegen, den Effekt eines solchen Zaubers als nützlich zu empfinden und diesen versuchen nachzuahmen. So muß im elfisch/gildenmagischen Bereich von der Auffassung abgewichen werden, dass aus der Thesis die Zaubervirkung abgeleitet wird und dazu sich bekannt werden, dass es möglich ist, für eine erwünschte Wirkung die Thesis abzuleiten und ihr elfenzauberähnliche Züge zu geben.

Auch die verblüffende Ähnlichkeit zwischen sog. Elfischen Sprüchen und dem gildenmagischen Standard dient als weiteres Indiz. So Frage ich, wie groß ist der Unterschied zwischen den in Bosparano bezeichneten Zaubern, "Fulminictus

Donnerkeil" und "Ignifaxius Flammenstrahl"?. Wäre es nicht sogleich ein leichtes, die Wirkungsweise des Ingnifaxius in der Thesis so umzustellen, dass daraus ein Fulminictus wird? Diese Überlegung wurde insbesondere dadurch angeregt, dass die mir bekannte Magistra Khalan aus Khunchom, eine Mudarris Destructiva, mehrere Variationen des Ignifaxius beherrscht und in ihrem Werk "Telos imaterialia" auch Anleitung dazu gibt, wie die Thesis des Zaubers zu verändern sei.

So komme ich letztendlich zu der Einsicht, das fast alle Zauber, die die Punier Theoretiker als ursprünglich elfisch bezeichnen, nichts weiteres sind, als die Umwandlung gildenmagischer Thesis im Hinblick auf die Wirkungsweise elfischer Zauber. Folglich basiert jeder in Akademien gelehrte elfische Zauber zwar auf einem elfischen Wirkungsbild, jedoch ist und bleibt die Thesis des Zaubers gildenmagisch.

Möget auch ihr euch an der Oase der Erleuchtung laben!

Vielen Dank an Morgul (joerg.feldhausen@gmx.de) für diesen schönen Anhang zu unserem Werk! – Windfeder und Travian