







# Feenlicht

EIN ROLLENSPIEL MIT CHARAKTER

## DIE WELT

Version 1.3.0a

Autorin: Lil Gleiß

© 2016-2024 Lil Gleiß

Autorin: Lil Gleiß Sämtliche Bilder erstellt durch Lil Gleiß

Kontakt und weitere Informationen: [feenlicht.rp@gmail.com](mailto:feenlicht.rp@gmail.com) [feenlicht-rollenspiel.de](http://feenlicht-rollenspiel.de)

Feenlicht - Ein Rollenspiel mit Charakter - Die Welt 1.3.0a von Lil Gleiß steht unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Dies ist eine Alltagssprachliche Zusammenfassung der Lizenz (die diese nicht ersetzt).

Sie dürfen:

Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten. Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen solange Sie sich an die Lizenzbedingungen halten.

Bearbeiten — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen

Unter folgenden Bedingungen:

Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.

Weitergabe unter gleichen Bedingungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.

Nennung der Veränderung — Wird das Werk in einer veränderten Version geteilt, muss angegeben werden, dass es sich um eine geänderte Version handelt. Bereits enthaltene Änderungshinweise müssen (wenn das Werk schon zuvor modifiziert wurde) beibehalten werden.

Keine weiteren Einschränkungen — Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Hinweise:

Sie müssen sich nicht an diese Lizenz halten hinsichtlich solcher Teile des Materials, die gemeinfrei sind, oder soweit Ihre Nutzungshandlungen durch Ausnahmen und Schranken des Urheberrechts gedeckt sind.

Es werden keine Garantien gegeben und auch keine Gewähr geleistet. Die Lizenz verschafft Ihnen möglicherweise nicht alle Erlaubnisse, die Sie für die jeweilige Nutzung brauchen. Es können beispielsweise andere Rechte wie Persönlichkeits- und Datenschutzrechte zu beachten sein, die Ihre Nutzung des Materials entsprechend beschränken.

Elisabeth Lil Gleiß  
Sonnenweg 15  
96120 Bischberg

# INHALT

## VORBEMERKUNGEN

An die Spieler	5
An die Spielleiter	5
Zum Inhalt	6
Kontakt	6
Dank	6
Die Spielleiterrolle	7

## AUFBAU

Erddiskus	9
Form	9
Innere Struktur	10
Oberfläche	10
Gravitation	11
Bewegung	11
Weltenmeer	12
Struktur des Meeres	12
Strömungen	13
Seefahrt	13
Meeresbewohner	14
Sphäre der Luft	15
Aufbau	15
Wolken	15
Leben in der Luft	16
Winde	16
Sonne	17
Erscheinungsbild	17
Bewegung der Sonne	18
Klimatische Einflüsse	19
Spielerwissen	19
Mond	20
Erdbegleiter	20
Mondbewegung	20
Finsternisse	21
Große Dunkelheit	21
Sternhimmel	22
Der Rand der Welt	22
Sternschnuppen	22

## GEOGRAFIE

Vorbemerkungen	24
Genauigkeit	24
Namen in Karten	24
Spielerwissen	25
Geografie	26
Länder	30
Alacant	31
Alquavalon	31
Arakent	32
Batanklan und Tarsalos	33
Berggrafschaften	33
Blutige Grafschaften	34
Buschfeliar	34
Elonel	34
Eldrian	35
Eskaladin	35
Gor	36
Großer Wald	36
Hügelland	37
Kolossstämme	37
Lananmar	37
Minas	38
Moon	38
Nondola	39
Rythilin	39
Sa Chen	40
Die Schwärme	40
Slondnärk	40
Stämme der Grok'tar	41
Teskeram	41
Tiluna	42
Totes Land	42
Wihr	43
Zarkol	43
Zislatar	43

## ELEMENTE

Allgemeines	45
Zum Verständnis	45
Wechselwirkungen	47
Essenzen	48
Elementare	48
Feuer	49
Wasser	52
Erde	55
Luft	58
Gut-Böse	61
Leben-Unleben	64
Licht-Dunkel	68
Verstand	71
Seele	74
Ordnung-Chaos	77

## ALLGEMEINES

Zum Rollenspiel	81
Schmerz und Leid	84
Rauschmittel	84
Gifte	86
Krankheiten	87
Hitze und Kälte	87
Verbrennungen	88
Säure	88
Stürze	89
Durst und Hunger	89
Ersticken/Ertrinken	90
Müdigkeit	90
Negative AP	90
Zerstörungswut	91
Kraftakte	91
Zertrümmern	92
Kämpfe	93
Zeitaufwand	93
Überblick bewahren	93
Erfahrung und Lernen	94
Wundersames	95
Alchemie	95
Artefakte	96



# Vorbemerkungen

---

Zu Lesern und Inhalt

## Zum Gendern

In diesem Buch steht „Spielleiter“ bzw. „Spieler“ immer für Frauen, Männer und alle dazwischen und außerhalb. Die Autorin bezeichnet teils auch sich selbst als „Spielleiter“. Hoffentlich kann man dies in dem Wissen akzeptieren, dass niemand ausgegrenzt werden soll.

## AN DIE SPIELER

Wenn man in die Welt von Feenlicht eintauchen und sie aus der Sicht einer Spielfigur erleben möchte, dann sollte man keinesfalls über diese Spalte hinaus weiter lesen.

Feenlicht lebt davon, nie alles Preis zu geben und zugleich das Gefühl zu vermitteln, dass alles Teil eines Ganzen ist – Konsistenz besitzt. Kennt man die Hintergründe, so wird vieles vorhersagbar und der Spaß am Spiel verblasst vielleicht. Es liegt in der Eigenverantwortung jedes Einzelnen, sich diese Freude zu nehmen oder nicht.

Leider hat solches Wissen oft negative Auswirkungen auf eine ganze Spielrunde, selbst wenn darin nur ein Spieler Bescheid weiß. Ein Spielleiter ist auch ein Mitspieler und auch er soll und darf Freude am Spiel haben. Diese kann geschmälert werden, wenn er merkt, dass er einen Spieler kaum beeindrucken oder überraschen kann. Mitspieler eines so belesenen Mitstreiters werden vielleicht die Lust verlieren, wenn da Intuition am Werke ist, die zu oft ins Schwarze trifft.

Bevor Sie also weiterlesen, denken Sie bitte lange und intensiv nach, ob Sie die Welt der Spieler von Feenlicht ein für allemal verlassen und sich in der Rolle der Spielleitung versuchen wollen. Der Prozess, den Sie einleiten, wenn Sie auf die nächsten Seiten wechseln, ist nicht umkehrbar.

## AN DIE SPIELLEITER

Es ist sicherlich möglich, basierend auf den Regeln von Feenlicht eine eigene Welt zu entwickeln. Wer seinen kreativen Drang diesbezüglich nicht bändigen kann, den sollen diese Zeilen auf keinen Fall davon abhalten. Ohne nun überheblich sein zu wollen: Es wäre dann nicht mehr die Welt von Feenlicht. Aus tiefstem Herzen sei dabei betont, dass damit kein „Besser“ oder „Schlechter“ gemeint ist, sondern nur ein „Anders“.

Selbst wenn Sie sich Ihre eigene Welt schaffen wollen, sind vermutlich die letzten beiden Kapitel noch eine sinnvolle Lektüre, da sie das Regelbuch mit manchen zusätzlichen Informationen für Spielleiter ergänzen.

Der hier vorliegenden Beschreibung der Welt werden nach und nach Werke zu einzelnen Ländern folgen. Diese kann man nach Belieben als Spielleiter studieren oder auch nicht. Aber ohne einen Überblick über die Grundlagen wird manches dort keinen tieferen Sinn ergeben.

Wenn die Spieler das Gefühl haben sollen, diese Welt hätte Substanz statt nur Oberfläche, dann sollte man diese Substanz zunächst im groben Überblick kennen.

## ZUM INHALT

Es ist sehr zu empfehlen, sich vor dem Studium dieses Buches zumindest das Kapitel zu den Elementen im Regelbuch (nochmal) durchzulesen.

Feenlicht – Die Welt beschreibt fast ausschließlich eben diese Welt als Ganzes. Details zu einzelnen Ländern werden höchstens am Rande eine Rolle spielen und auch die enthaltenen Karten bieten nur einen sehr groben Überblick.

Eine Schöpfungsgeschichte wird man in diesem Buch vergebens suchen. Diese Welt ist wie sie ist. Sie hatte vielleicht einen Anfang, aber niemand kann diesen erklären, also ist eine Geschichte dazu irrelevant. Götter haben nie in das reale Geschehen direkt eingegriffen und werden es nie tun, wenn sie denn überhaupt existieren (man lese im Regelbuch am Ende des Kapitels zur Magie).

Mythen und Erzählungen zur Erschaffung der Welt gibt es haufenweise und der geneigte Spielleiter mag nach Studium dieses Werkes gerne einen solchen Mythos entwerfen. Vorstellungen von der Weltgeschichte werden aber in diesem Buch nur Randnotizen sein. Details finden Sie eventuell in den einzelnen Länderbänden.

Es ist kein Drama, wenn man nicht alle Details verstehen oder im Kopf behalten kann. Die Hintergründe bilden ein Gerüst, auf dem andere Werke aufbauen, bei dem aber nicht jede Strebe im Gedächtnis der Spielleitung sitzen muss.

## KONTAKT

Kein Buch kann alles vollständig erklären und meine teils langen Erläuterungen mögen manchmal mehr verwirren als klären. Im Fall von allgemeinen Fragen ist das entsprechende Thema im Tanelorn eine sinnvolle Adresse:

[www.tanelorn.net/index.php/topic,107188.0.html](http://www.tanelorn.net/index.php/topic,107188.0.html)

Sollte es bei der Frage um etwas Größeres gehen, dann kann man dort natürlich auch ein eigenes Thema starten. In diesem Fall ist aber eine Botschaft an mich vermutlich sinnvoll.

Für diesen Fall oder auch für direkte Fragen an mich kann man die folgende Mailadresse nutzen:

[feenlicht.rp@gmail.com](mailto:feenlicht.rp@gmail.com)

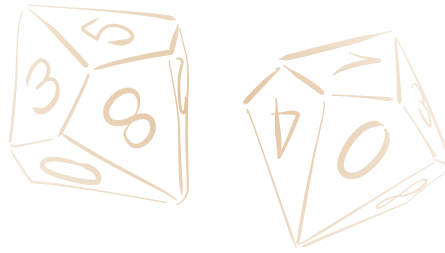
So lange mein Postfach nicht überquillt werde ich versuchen zügig zu antworten.

## DANK

Auch wenn Feenlicht das Werk einer Einzelnen ist hätte es nie entstehen können ohne andere, die stützen, ermutigen und all die Phantastereien wohlwollend ertragen, ja sogar lieben. An dieser Stelle, wo die Wurzeln der Welt beschrieben werden will auch ich mich bei meinen eigenen Wurzeln bedanken.

Ohne eine Mutter und einen Vater, die den Raum öffnen um wachsen zu können, wäre all das nie entstanden.

# DIE SPIELLEITERROLLE



Dieses Buch enthält durchaus Informationen, die Spieler erfahren dürfen: Die Sonne geht im einen Jahr im Osten und im Folgejahr im Westen auf. Nachts verbleibt ein blass glühendes Band, wo sie ihre Bahn zog. Die Sterne gehen weder auf noch unter, verändern aber ganz langsam ihre gegenseitige Position zueinander. Sie sind keine minimalen Punkte sondern haben erkennbar leicht unterschiedliche Größen.

Man könnte all dies und noch so viel mehr als geballten Informationsabwurf an den Beginn einer Charaktergeschichte setzen. Oder man lässt die Spieler, ähnlich wie in einem Roman, langsam in deren eigene Geschichte, hineinwachsen. Schließlich müssen ja auch die erdachten Figuren erst wachsen, bis man sich in sie eingefühlt hat.

Sie dürfen das als Spielleiter anders handhaben. In dem Moment, in dem ihre Spieler mit ihren Figuren zum ersten Mal die Welt von Feenlicht betreten, ist es Ihre Welt, Ihr Erlebnis und Ihr Spiel. Aber vielleicht genießen Sie einen erzählerischen Einstieg so wie ich.

Es ist der Abend eines langen anstrengenden Tages. Das letzte diffuse Licht der untergehende Sonne verleiht den Feldern links und rechts der Straße einen eigentümlichen Kontrast aus Blau und Orange. Obwohl du müde bist setzt du weiterhin einen Fuss vor den anderen auf die harten Pflastersteine.

Bald ist es fast ganz dunkel. Dein Blick geht einen Moment hinauf zum Himmel. Der Sonnenweg dort oben verblasst langsam zu einem tiefen Weinrot, durch das die Sterne funkeln.

Voraus erkennst du endlich den dunklen Schatten der Stadtmauer. Tiluna! Die Tore sind sicher schon geschlossen, aber was ist schon eine weitere Nacht unter den Sternen? Morgen wirst du endlich die Hauptstadt betreten.

Ab dem folgenden Morgen liegt alles weitere in den Händen des Spielers. Vielleicht fragt er zum beschriebenen Band der Sonne nach, vielleicht nicht. Wenn ja, dann kann man ihm hier mehr erzählen, wenn nicht, dann ergibt sich das vielleicht ein andermal.

Wie sehr man ins Detail geht, bleibt jeder Spielleitung selbst überlassen. Eine persönliche Empfehlung ist aber, sich von dem Reflex zurückzuhalten, zu tief in die Mysterien blicken zu lassen. Was einmal verraten wurde, ist nicht mehr zu löschen. Man hüte sich auch vor Erklärungen. Ein Spielleiter beschreibt mit Fingerspitzengefühl, was wahrzunehmen ist.

Eine Interpretation ist Sache der Spielfiguren oder vielleicht einmal einer Person, der diese begegnen. Letztere darf sich dabei natürlich auch auf übelste Weise irren. Eine Stimme aus dem Hintergrund, die versucht, eine Situation dadurch mit Ehrfurcht und Staunen zu füllen, dass sie zu viel verrät, ist meiner Ansicht nach der falsche Weg.

Damit der Spieler aber Beobachtungen machen kann, die in sich schlüssig bleiben, muss es eine einsame Person geben, die weiß wie die Dinge sich wirklich verhalten: den Spielleiter bzw. die Spielleiterin. Keine Sorge, das ist dennoch keine einsame Aufgabe. Genießen Sie es, wenn sie beschreiben, was beobachtbar ist und geben Sie großzügig Preis, was einer Spielfigur völlig klar ist, dem Spieler dahinter aber noch nicht.

Behalten Sie jedoch für sich, was für die Figuren nicht erkennbar ist. Das größte Lob, das ich immer wieder hören durfte war die Feststellung, dass sich die Welt von Feenlicht konsistent, stimmig und lebendig anfühlt, wenn man sich in ihr bewegt. Ich wünsche Ihnen und Ihren Spielern von Herzen den gleichen Genuss.



# Aufbau

---

Erde, Wasser, Luft, Licht und ein wenig Himmelsmechanik



# ERDDISKUS

Der harte Kern

## FORM

Die Erde ist eine Scheibe. Genauer gesagt hat sie die Form eines Diskus mit einigen tausend Kilometern Durchmesser. In seiner Mitte ist dieser gut tausend Kilometer dick und verjüngt sich nach außen hin auf etwa hundert Kilometer. Das Element Erde hat einen hohen Anteil an dieser Struktur, bildet sie aber nicht alleine.

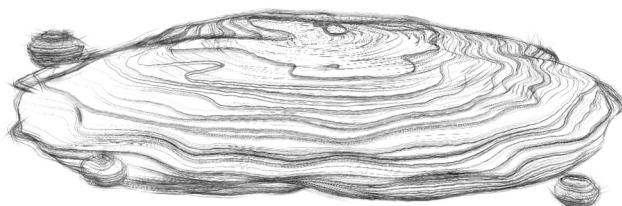
Die Größe des Diskus ist über lange Zeiträume betrachtet keine Konstante. Zum einen bricht in seltenen Fällen ein

Stück vom Hauptteil ab, zum anderen wächst das Volumen des Diskus von innen her ganz langsam an. Kollisionen mit einem der umlaufenden Bruchteile sind extrem selten.

Manche der losgelösten Objekte sind tief im umgebenden Weltenmeer (Seite 12) versunken. Andere ragen auf einer oder beiden Seiten als Inseln hervor. Diese verändern durch die Drift ihre Position im Vergleich zum Hauptkontinent ganz allmählich. Das Inselreich Eskaladin (Seite 35) ist hierfür ein Beispiel.

Seefahrer müssen diese Drift berücksichtigen, auch wenn sie nur wenige Kilometer pro Jahr beträgt. Es gibt jenseits des Weltenmeeres ebenfalls den einen oder anderen Felsen, der dort durch die Luft driftet, aber diese Objekte sind eher kleiner, ausgesprochen selten und praktisch unerreichbar.

Spielfiguren, die sich in der Seefahrt auskennen, werden von der Bewegung weit entfernter Inseln wissen, selbst wenn sie nie Eskaladin angesteuert haben. Der gemeine Bürger hat vielleicht schon einmal von dieser Tatsache reden hören, mehr jedoch nicht, denn näher am Festland gelegene Inseln sind Teil des Hauptdiskus.



Den Umstand der driften Inseln sollte man nicht bei erstbesteter Gelegenheit unterbringen oder gar erklären, sondern aufsparen für einen passenden Moment. Vielleicht wird

daraus beim ersten Kontakt mit solchen Informationen nur eine Randbemerkung, die erst später Sinn ergibt, vielleicht weckt sie die Neugierde der Spieler, so dass sie genauer nachforschen.

Beispielsweise könnte da ein erster Offizier eines Handelsschiffes etwas von „der vermaledeiten Drift“ grummeln, wenn er gerade aus dem Kartenraum kommt.

Die „Unterseite“ dieser Welt von mir bisher kaum ausgearbeitet. Einzige Ausnahme sind die beiden Länder Fatamalandi und Gerolandi, auf der anderen Seite des Felsens, auf dem sich Eskaladin befindet. Wenn Sie also Platz für Neues suchen, aber in dieser Welt bleiben wollen – hier wäre jede Menge Raum vorhanden.

Dabei sollte nicht übersehen werden, dass es praktisch keine Möglichkeit gibt, von einer zur anderen Seite des Diskus zu gelangen. Die einzige Möglichkeit mag ein Weg durch den Diskus selbst sein. Bei dessen Dimensionen wäre das allerdings nicht nur eine sehr gefährliche, sondern zugleich eine immens lange Reise.



## INNERE STRUKTUR

Der größte Teil des Erddiskus ist massiv. Aber es finden sich auch Gänge und Hohlräume, die teils in beachtliche Tiefen führen oder beeindruckende Größen erreichen. Es gibt dabei auch den einen oder anderen Weg auf die andere Seite. Eine solche Passage ist allerdings mehrere tausend Kilometer lang und ihr Auffinden wäre eine Aufgabe für mehr als eine Lebenszeit.

In den Tiefen gibt es sehr skurrielles Leben und auch kleinere Gemeinschaften nomadisierender Lebewesen. Große Zivilisationen können sich dagegen kaum ausbilden, denn dazu sind auch die größten Bereiche zu klein und nicht auf lange Sicht stabil genug. Die vergleichsweise wenigen Bewohner der Tiefe sind im Schnitt auch keineswegs bösartiger eingestellt, als die Lebewesen auf der Oberfläche. Es gibt also keine ganzen Völker aus den Abgründen der Welt, deren einziger Daseinszweck es ist, die Bewohner der Oberfläche zu überfallen. Vereinzelte Schrecken aus der Tiefe dagegen existieren sehr wohl.

Nicht alle Risse und Hohlräume sind mit Luft gefüllt. Es gibt Blasen voller Wasser und unterirdische Flüsse. Seltener sind abgeschlossene Bereiche flüssigen Steins, die zum Glück nicht allzu oft einen Kanal zur Oberfläche finden. Hier und da führt die Kombination von Feuer und Wasser zu warmen trägen Strömungen, die bei genügender Nähe zur Oberfläche dort oben für ein ungewöhnlich mildes oder heißes Klima sorgen, das der umgebenden Landschaft widerspricht.

Will man sich ein Bild vom festen Teil der Welt machen, so ist die Vorstellung eines rissigen, hier und da auch ein wenig porösen Felsens einigermaßen passend. Einen Gedanken an löchrigen Käse oder gar eine wabenartige Struktur sollte man schnell streichen. Im Verhältnis zu der Größe des Diskus sind all die Hohlräume winzig.

## OBERFLÄCHE

Durch die insgesamt gekrümmte Oberfläche des Diskus ist der Seheindruck auf einer weiten Ebene ähnlich dem in unserer Welt. Daran ändern auch wellenartige Strukturen nichts, die diesen in einem grob spiralförmigen Muster überziehen. Deren Höhenunterschiede können zwar durchaus mit Gebirgen mithalten, sind aber so in die Länge gezogen, dass sie im Vergleich nicht auffallen.

Da die Luft um die festeren Teile der Welt auch in großen Höhen nicht dünner wird (Seite 15), ist auch sie kein Anhaltspunkt dafür, auf welcher Höhe man sich tatsächlich befindet. Es gibt Ebenen, die absolut betrachtet höher liegen als manches Gebirge. Für die Wahrnehmung ist aber immer nur der Höhenunterschied zur Umgebung entscheidend.

Diese Großstrukturen haben ihre Ursache in der sehr langsamen Rotation des Diskus, die für die Innenbereiche ein klein wenig schneller abläuft. In diesen Dimensionen reagiert das Material nicht wie die vergleichsweise dünne Kruste unserer Erde spröde und bricht, sondern verschiebt sich ganz langsam, wie sehr zäher Ton. Ganz langsam bedeutet dabei ähnliche Geschwindigkeiten wie die Drift unserer Kontinente.

Da es durchaus vorkommt, dass Gebirge in einer der Senken dieser Struktur auftreten, gibt es durchaus den einen oder anderen Fluss, der auf ein Gebirge zufließt und sich dann erst einen Weg um das Hindernis herum sucht.

Gewissenhaften Kartenzeichnern mag ein solcher Umstand auffallen, eigens erwähnen muss man ihn aber nicht unbedingt. Sollte ein Spieler auf diesen vermeintlichen Fehler im System hinweisen, dann darf man ihm als Spielleiter ein freundliches Lächeln schenken, das genügt.

Das Ziel der die  
sehen der Länge ist um  
nicht zu ermitteln

Zum Teil  
welche zunächst für  
nicht ist gegeben  
die zur Höhe der  
Welt

Denn die Erde, die  
auf der anderen Seite  
nicht die Erde sein  
sollte. Altes der

von  
unter  
nach

Handwritten blue scribbles and lines.

## GRAVITATION

Diese Welt wird nicht von Magie zusammengehalten. Der Erddiskus übt eine anziehende Kraft auf alles in seiner Umgebung aus. In kleinen Dimensionen zeigt diese ihre Wirkung genauso wie in unserer Realität, auch um diese Fantasiewelt spielbar zu halten – kein Spielleiter will das Rechnen anfangen, weil ein Apfel vom Baum fällt.

Im Großen folgt diese Anziehung etwas anderen Gesetzen. Welche Ausgestaltung der Formeln dazu notwendig wäre, kann sich gerne ein Liebhaber physikalischer Herleitungen überlegen. Für den Ablauf des Spieles sind sie unerheblich.

In sehr tief liegenden Höhlungen des Diskus nimmt die Gravitation langsam ab, da sich die Anziehung der über einem liegenden Teile und derjenigen darunter mehr und mehr aufhebt, bis man in der Mitte Spalten und Löcher findet, in denen man schwerelos ist. Solche Orte sind zwar extrem schwer zu erreichen, aber im Gegensatz zu der realen Erde sind sie nicht Orte tödlicher Hitze.

Auf der Unterseite wirkt die Anziehung nach oben und so sind beide Seiten der Scheibe bewohnt, ohne dass sie viel voneinander wissen. Dabei sind die Begriffe oben und unten natürlich austauschbar. In diesem Werk wird der bisher deutlich weiter ausgearbeitete Teil als Oberseite bezeichnet.

## BEWEGUNG

Der Hauptdiskus dreht sich sehr langsam um seine zentrale Achse. Die inneren Bereiche sind dabei wie schon angesprochen eine Winzigkeit schneller unterwegs als der Rand, was die erwähnten großen Strukturen in der Oberfläche zur Folge hat.

Während die leichte Verdrehung der Bereiche gegeneinander kaum jemandem auffallen dürfte, ist die Rotation der Scheibe als Ganzes durchaus erkennbar. Von oben betrachtet dreht sich der Diskus in etwa tausend Jahren einmal entgegen dem Uhrzeigersinn. Dadurch wandern Auf- und Untergangspunkt der Sonne für einen Bewohner der Oberseite langsam im Uhrzeigersinn um ihn herum.

Die Drehung des Erddiskus bedingt einen anderen Umgang mit den Himmelsrichtungen. Diese orientieren sich immer am Firmament (siehe Seite 18) und vor allem an den Punkten, an denen die Sonne den Horizont berührt. Diese beiden Punkte sind Osten und Westen.

Sorgfältige Kartographen werden in ihren Werken peinlich genau das Datum notieren, sollten sie eine Windrose integrieren.

Die scheinbare Wanderung von Sonnenaufgang und -untergang ist den Einwohnern dieser Welt bekannt. Sie führt zu Bemerkungen wie: „Als die Sonne noch über den drei Spitzen aufging ...“ oder: „Kemvlen hat den Sonnenaufgang noch nicht weit wandern sehen.“

# WELTENMEER

Wasser, viel weiter als das Auge reicht

## STRUKTUR DES MEERES

Der feste Teil der Welt wird von einem weiteren Diskus aus Wasser umflossen. Vom Ufer aus gemessen teilt der felsige Teil der Welt das Wasser einige hundert bis knapp über tausend Kilometer hinaus in zwei Hälften. Noch weiter draußen ist das Meer dann bodenlos. Damit wäre dort der Weg auf die andere Seite frei. Jedoch ist im Randbereich des Erddiskus die Wasserschicht weit über hundert Kilometer dick – da sollte man die Luft schon sehr lange anhalten.

In den flacheren Bereichen, näher am zentralen Kontinent gibt es Inseln, die durch unterseeische Gebirge gebildet werden. Weiter draußen schwimmen die schon erwähnten größeren Brocken.

Diejenigen davon, die nur auf einer Seite aus dem Wasser ragen, haben die Tendenz, im Laufe von Jahrzehnten wieder langsam abzutauchen.

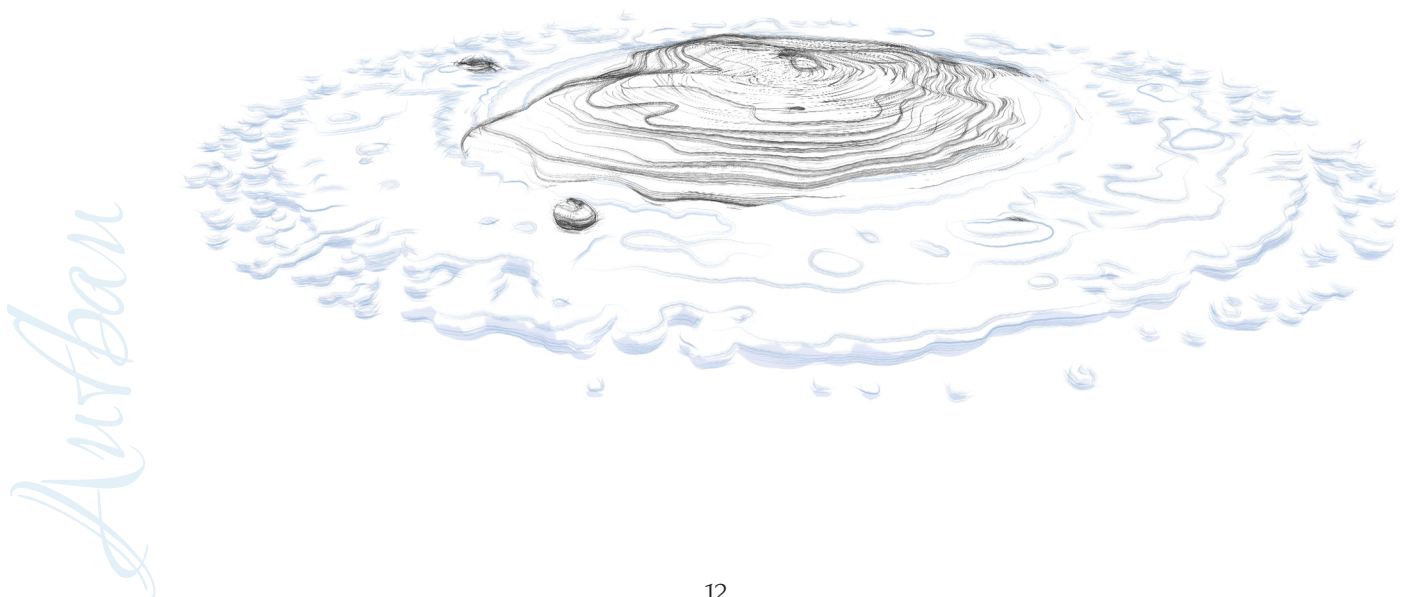
Die Dicke des Wasserdiskus sorgt dafür, dass über weite Bereiche kein Licht von der anderen Seite hindurch gelangt. Der Großteil des Wassers versinkt in tiefster Dunkelheit. Nur hier und da finden sich Bereiche, die von faserigen Gebilden des Elements Licht durchzogen werden.

Um so weiter man sich von der Mitte des gesamten Systems entfernt, um so dünner wird auch die Wasserschicht. Gut zweitausend Kilometer von den Ufern entfernt beginnt sich die Struktur der Wassermassen langsam in lang gestreckte Spiralarme zu teilen. Dort draußen ist die Wasserschicht teils dünn genug, dass etwas Sonnenlicht hindurch schimmern kann. Kaum jemand, der in die Nähe dieser gefährlichen Gegenden gekommen ist, konnte jedoch davon berichten.

Da die Wasserscheibe in ihrer Gesamtheit eine weniger gekrümmte Oberfläche besitzt als der feste Teil der Welt, erfasst der Blick aufs Meer hinaus einen viel weiteren Bereich als auf der realen Erde. Schiffe verschwinden eher im Dunst als hinter einem Horizont.

Der Horizont auf See ist nur in seltenen Fällen eine scharfe Linie, sondern eher ein verwaschener Übergang vom Dunkelblau des Wassers zum Hellblau des Himmels.

In mancher Kultur entstand daraus die Vorstellung, dass Meer und Himmel eins seien. In den zugehörigen Mythen ist die Sonne beispielsweise ein goldenes Schiff, dass den Himmelozean befährt.







## STRÖMUNGEN

Das Wasser des Diskus folgt langsam der Drehung der zentralen Erdscheibe. Auch hier ist der Rand langsamer unterwegs, was die spiralförmige Struktur der Außenbereiche zur Folge hat.

Die gewaltigen Wassermassen sind zusätzlich von Strömungen in verschiedenste Richtungen durchzogen, die zum Rand hin zunehmend wirrer und kräftiger werden. Dort gibt es gigantische langsam drehende Strudel, deren Inneres aus purer Luft besteht, einem Loch bis hin zur anderen Seite.

Es gibt Stellen, an denen Wassermassen zwar ruhig, aber mit kaum vorstellbarer Gewalt aufeinander zufließen und in die Tiefen gedrückt werden. Ein Schiff, dass in einen solchen Bereich, gerät wird den Untergang kaum vermeiden können.

Irgendwann weit außerhalb der schiffbaren Gebiete überwiegen schließlich die Luftanteile. Riesige Wasserblasen treiben langsam durch den Raum. In seltenen Fällen kollidieren zwei davon, was gewaltige Wassermassen in die Luft schleudert und die Atmosphäre mit Feuchtigkeit tränkt.

Das Schauspiel einer solchen Kollision ist nicht direkt vom Erddiskus aus erkennbar, aber die nachfolgende Trübung der Atmosphäre verfärbt über Monate einen Teil des Himmels milchig weiß.

Die verschiedenartigen Strömungen zusammen mit der andersartigen Gravitation sorgen dafür, dass auch das Meer um den zentralen Erddiskus herum nicht so glatt ist wie in der realen Welt. Es gibt langgezogene Erhebungen, hervorgerufen durch aufsteigende Strömungen, und die driftenden Inseln ziehen eine zwar sehr flache, aber doch vorhandene Kielwelle hinter sich her.

Die Unebenheiten sorgen dafür, dass Schiffe manchmal eben doch vom Rumpf her langsam hinter dem Wasser außer Sicht geraten, wenn auch nicht unbedingt hinter dem Horizont.

## SEEEFAHRT

Dort, wo das Meer noch vom Erddiskus zweigeteilt wird, ist die See eine launische Braut wie in unserer realen Welt auch, aber es bestehen keine zusätzlichen Gefahren.

Je weiter man sich auf das bodenlose Meer hinaus begibt, um so mehr nehmen die Risiken zu, angefangen bei Strömungen, die einen wer weiß wohin tragen, bis hin zu unangenehmen Begegnungen mit Kreaturen, die erst nach dem ersten Happen merken, dass ein Schiff nicht wirklich schmeckt. Auch wenn diese Wesen aus den höheren Wasserschichten nicht die gigantischen Größen der Monster aus der Tiefe erreichen (Seite 14) sind manche von ihnen problemlos in der Lage ein Schiff schwer zu beschädigen.

Eine Reise zu den großen Objekten, die als Inseln im weiten Meer um den zentralen Erddiskus herumtreiben, ist riskant, aber möglich. Da das Inselreich Eskaladin vergleichsweise nah am Kontinent

liegt, ist eine Reise dort hin noch recht gut machbar. Eine Seefahrt zu noch weiter draußen driftenden Inseln wird mit steigendem Abstand allerdings schnell waghalsig oder gar mörderisch gefährlich.



## MEERESBEWOHNER

Eine solch weitreichende Masse von Wasser beherbergt eine Vielfalt an Leben. Die enorme Dicke des Wasserdiskus lässt auch Lebewesen imposanter Ausmaße genügend Bewegungsspielraum. Dabei gilt die Faustregel, dass die Lebensformen mit steigenden Tiefen an Größe gewinnen, allerdings auch träger und behäbiger werden. Die größten Bewohner der Tiefen messen über zweihundert Metern an Länge.

Die in großen Dimensionen anders gestaltete Gravitation der Welt von Feenlicht hat auch zur Folge, dass der Druck unter Wasser zu Beginn zwar ähnlich ansteigt wie in unserer Welt, dann aber ab einer Tiefe von einigen hundert Metern nur noch langsam zunimmt. In der Mittelebene der Wasserscheibe herrscht nicht der mörderische Druck, der in einem fünfzig Kilometer tiefen Erdozean zu messen wäre. Er ist dort unten sogar geringer als der Druck in den tiefsten Meeren unserer Welt.

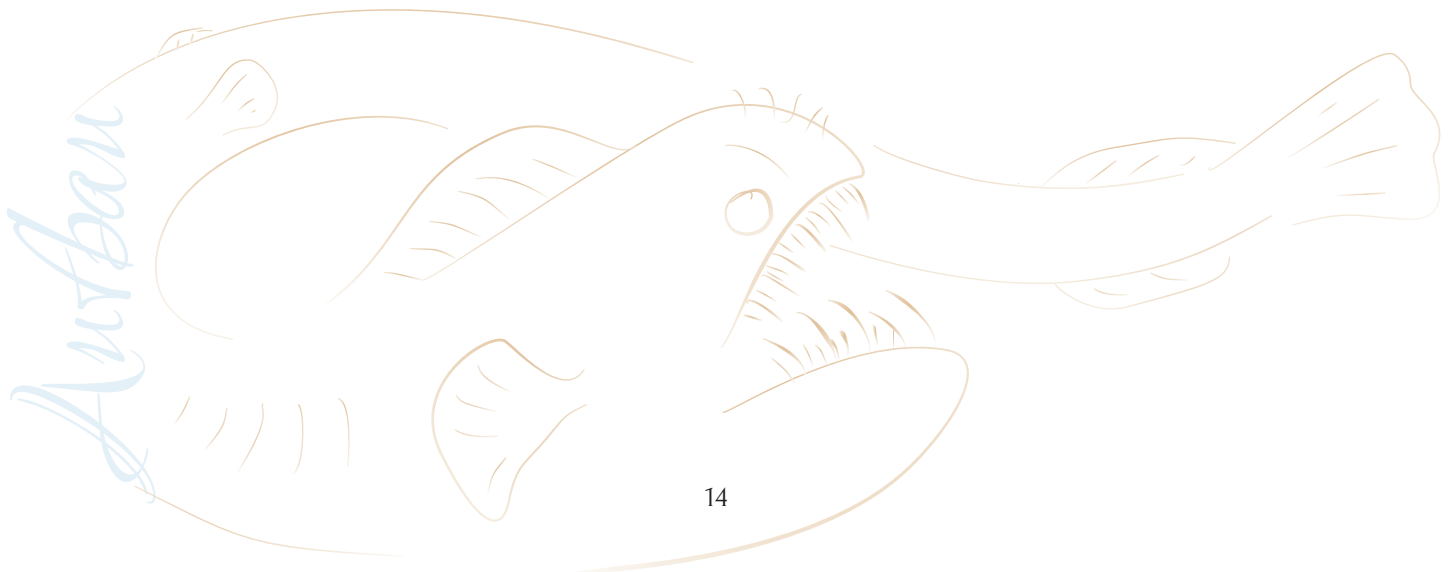
Trotzdem wäre ein Auftauchen in die obersten Schichten des Wasserdiskus für die Giganten der Tiefe tödlich. Es würde sie von innen heraus zerreißen. Seefahrer werden solche Geschöpfe niemals lebend zu sehen bekommen, aber auch eine Begegnung mit einem fünfzig Meter langen Wal ist bereits ein beeindruckendes Erlebnis.

Nach dem Tod eines solchen Behemoth aus der Tiefsee driften seine sterblichen Überreste manchmal bis an die Oberfläche und treiben dort umher. Dabei verbreiten sie einen mörderischen Verwesungsgeruch. Auf lange Sicht entsteht aus manchen dieser Kadaver eine grüne Insel, wenn erst einmal Pflanzen den nahrungsreichen Boden bevölkert haben. Wegen des geringen Auftriebs ist solches Land allerdings trügerisch.

Intelligentes Leben mag zu finden sein, dürfte aber selbst bei bester Schwimmfähigkeit eher die steil abfallenden Ränder des massiven Kerns der Welt besiedeln als völlig frei im Ozean zu treiben.

Seemannsgarn gibt es auch in der Welt von Feenlicht zu genüge. Das macht für ihre Bewohner die Unterscheidung zwischen wahr und falsch sehr schwierig. Einen Spieler, der emsig nachforscht, kann man als Spielleiter mit frei erfundenen Geschichten versorgen. Die kleinen Körnchen an Wahrheit, die man dabei einstreut, werden in diesem Meer von Schauergeschichten problemlos untergehen.

Seriöse Informationen mag es ja geben, aber was das Meer betrifft, erscheint hier übertriebener Geiz angemessen.



# SPHÄRE DER LUFT

Bis in höchste Höhen

Aufbau

## AUFBAU

Der Diskus aus Erde und Wasser befindet sich in einer riesigen Kugel aus Luft, die diesen vollständig umgibt. In weiten Bereichen ist deren Dichte nahezu konstant, wodurch auch auf höchsten Berggipfeln und in den Randbereichen des Weltenmeeres die Luft atembar bleibt. Es fehlt ihr dort nur am Geschmack, den die Nähe von Erde, Pflanzen und Wasser mit sich bringt.

Selbst vom äußersten Rand des Wasserdiskus aus müsste man lange fliegen, bis man den Bereich erreicht, in dem die Luft gefährlich dünn wird. Von der Mitte des Erddiskus aus wären es senkrecht nach oben mehrere tausend Kilometer an Weg.

Wie auch beim Ozean sorgt die andersartige Gravitation für einen sanften Druckverlauf. Nur in den äußersten Schichten nimmt der Luftruck merklich ab, in den Bereichen vom Rand des Wasserdiskus bis hin zur Mitte ist die Veränderung gering.

Da eine schnelle Reise von der Mitte des Diskus bis in seine Randbereiche kaum möglich ist, wird dieser Umstand nicht direkt auffallen. Eine Seereise hinaus nach Eskaladin entspricht von der Dichte der Luft in etwa einer Reise in höher gelegene Gebirgsdörfer. Sprich: der Effekt ist höchstens eine Weile an leichter Kurzatmigkeit erkennbar, die nach kurzer Eingewöhnung schnell nachlässt.

## WOLKEN

Die Welt von Feenlicht besitzt an vielen Tagen einige Wolkenschichten mehr als unsere Welt. Nach oben zu werden diese jedoch immer zerfaserter und feiner, bis in einer Höhe von diversen Kilometern schließlich keine mehr zu finden sind. Die Wolkenbereiche umgeben den Erd- und Wasserdiskus in einer ebenfalls grob diskusförmigen Struktur, die nach oben und unten in glasklare Luft übergeht. Dadurch ähnelt der Himmel dieser Welt stark dem unseren.

In größeren Höhen wird die Luft trockener, bis ihr schließlich sämtliche Feuchtigkeit fehlt. Das erklärt, warum der blaue Himmel in dieser Fantasiewelt ebenso zu sehen ist wie in der unsrigen. Wer nun physikalisch korrekt einwendet, dass Streuung auch in Luft stattfindet, der möge sich daran erinnern lassen, dass die Physik dieser Welt nur begrenzt der unseren ähnelt. Licht ist keine Welle, es wird also auch nicht gestreut wie eine solche.

Der Horizont auf See ist ein diffuser Übergang zwischen Wasser und Himmel und der waagerechte Blick versinkt fast immer auf lange Sicht in milchig weißem bis blassblauem Dunst. Je höher man den Blick richtet, desto weniger wird er durch Feuchtigkeit tragende Schichten getrübt. In der Welt von Feenlicht wird man klare Details des Himmels nur in größeren Höhen erkennen können.

An einem Tag mit Schäfchenwolken entspricht der Himmel nahe des Horizonts eher einem diesigen Tag bei uns. Hoch über den Köpfen erscheint er zeitgleich klar und blau mit flauschig weißen Tupfen.

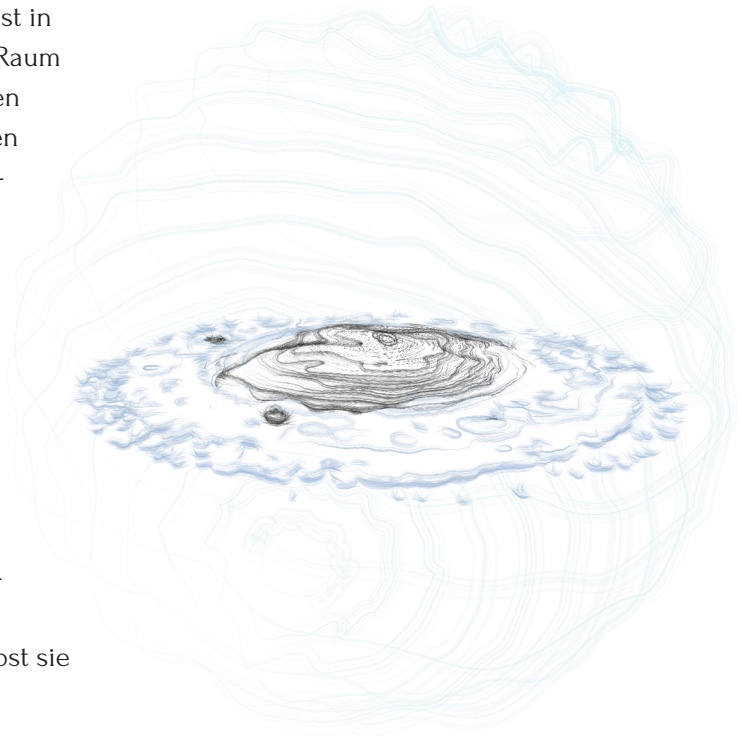
# LEBEN IN DER LUFT

Dass der Himmel unendlich hoch erscheint, ist in dieser Welt kein bloßer Eindruck. Bei so viel Raum müsste doch auch hoch oben Leben zu finden sein. Es gibt sicherlich zahlreiche Geschichten von Kreaturen, die die hohen Wolken bewohnen oder die noch viel höher droben für die Bewegung der Gestirne verantwortlich sind.

In Wirklichkeit ist die gewaltige Sphäre aus Luft vergleichsweise arm an Leben. Kaum ein Wesen schwingt sich in Höhen, die einige Kilometer übersteigen. Der Weg dort hinauf ist lang, anstrengend und verheißt keinerlei Gewinn. Nur die Riesenadler aus den Greisen Bergen oder natürlich ungemein große geschuppte Wesen mit Flügeln erklimmen auch weit größere Höhen. Aber selbst sie halten sich dort selten lange auf.

Es existieren aber hoch dort droben schleierartige Lebewesen, kaum mehr als ein diffuses Gespinnst und ohne höhere Intelligenz. Was Beobachter von unten für hohe Wolken mit ein wenig körniger Struktur halten, ist manchmal ein Schwarm von kugelartigen Kreaturen, kaum mehr als eine gasgefüllte Membran. Für die meisten dieser Lebewesen ist jeder Kontakt zu stabiler Materie tödlich und zerlegt sie schnell in nicht mehr als Fasern fein wie Spinnweben.

In den Gebieten reiner Luft entstehen regelmäßig Luftpotelementare fast beliebiger Größe, die man aber nicht wirklich als lebendig bezeichnen sollte. Mehr dazu im Abschnitt zum Element Luft (Seite 58).



## WINDE

Während die Luftströmungen sich in geringeren Höhen ähnlich denen auf der Erde verhalten, werden diese mit steigender Höhe kräftiger und in ihrer Richtung kaum vorhersagbar.

Die höchsten Bergspitzen der größten Gebirge bekommen es von Zeit zu Zeit auch einmal mit Windgeschwindigkeiten zu tun, gegen die ein Orkan wie ein laues Lüftchen wirkt. Dies erklärt zumindest teilweise die eine oder andere skurrile Felsstruktur in solch großen Höhen.

Am Rande des Weltenmeeres peitschen teils auch sehr scharfe Winde das Wasser auf und sorgen so für einen vergleichsweise beständigen Nachschub an Feuchtigkeit in der Luftsphäre.





# SONNE

Ein Weg aus Feuer und Licht

## ERSCHEINUNGSBILD

Die Sonne ist ein gleißender Ball aus konzentriertem Licht und Feuer. Sie bewegt sich in den Randbereichen der Luftsphäre. Vom Zentrum des Diskus aus hat die Sonne eine scheinbare Größe wie in unserer Welt. Ihr realer Durchmesser liegt damit zwischen fünfzig und hundert Kilometern.

Die vergleichsweise kleine Dimension ihrer Bahn sorgt dafür, dass die Sonne ihre Größe am Himmel über den Verlauf des Tages hinweg leicht verändert. Dieser Effekt wird um so stärker, je weiter man vom Zentrum des Diskus entfernt steht. Aber selbst in Eskaladin fiele er nur dann auf, würde man genau nachmessen. Hier und da mag das schon einmal jemand versucht haben, aber vertiefte Messungen sind selten und ihre Ergebnisse kaum groß bekannt.

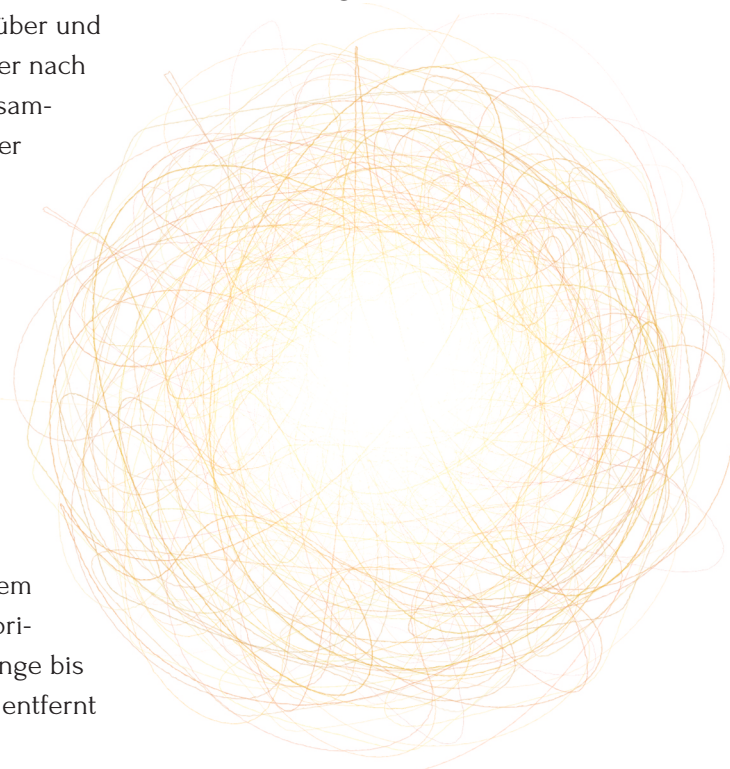
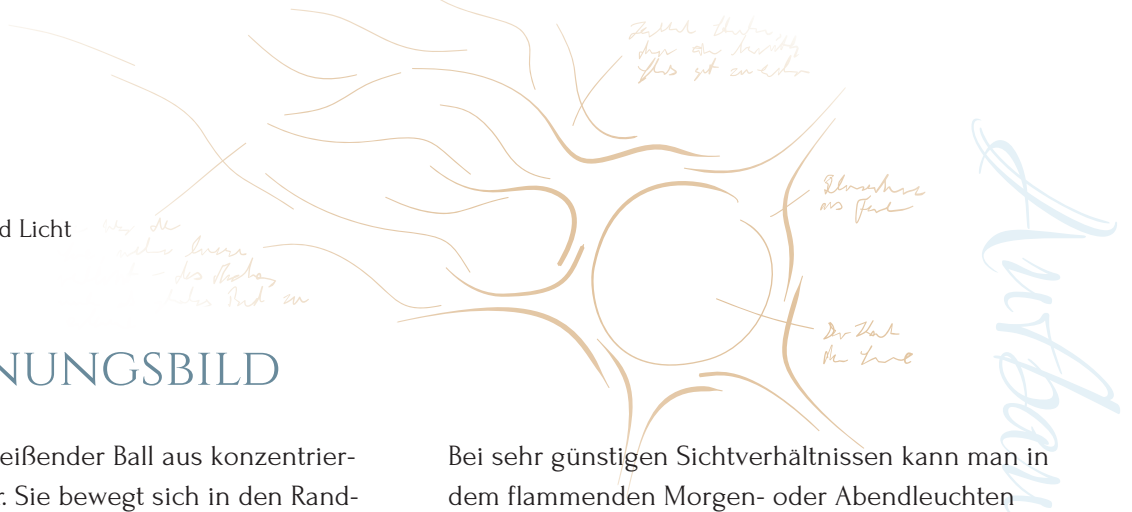
Das Element Feuer bildet einen Kreislauf, von der Sonne weg, auf den Diskus, dann über und durch diesen fließend immer weiter nach außen. Jenseits des Wasserdiskus sammelt sich das Element wieder in der Ebene der zentralen Scheibe und fließt dort zur Sonne zurück, wenn sie diesen Bereich durchfliegt. Dabei ist bei weitem nicht jeder Teil dieses Kreislaufs sichtbar. Man vergesse nicht: Das Element Feuer ist nicht zwingend mit Licht verbunden.

Ein Sonnenuntergang führt in der Welt von Feenlicht häufiger zu einem Aufflammen des verwaschenen Horizonts in Farben von gelb über orange bis hin zu glutroten Bereichen weiter entfernt von der Sonne.

Bei sehr günstigen Sichtverhältnissen kann man in dem flammenden Morgen- oder Abendleuchten schwach eine Struktur wie von fadenartigen Schlieren erahnen: die glühenden Pfade des Elements Feuer auf seinem Weg zurück zur Quelle.

Deutlicher zu erkennen sind diese verwobenen adernartigen Strukturen in der Bahn der Sonne am Nachthimmel. Als blass schimmerndes Band zieht sich diese Spur über das Firmament. Sie verblasst langsam im Laufe der Nacht und ist nur schwach gefärbt, wobei blasse Pasteltönungen jeder Art auftreten. Jedem, der nach Orientierung sucht, ist diese Sonnenbahn eine klare Hilfe.

Die Bezeichnungen für diese Erscheinung sind zahlreich: Sonnenbahn, Feuerweg oder Gespinst der Nacht tauchen in verschiedenen Varianten häufiger auf.



# BEWEGUNG DER SONNE

Die Sonne bewegt sich auf einer Kreisbahn jeden Tag einmal um den zentralen Diskus herum. Ist auf der Oberseite Tag, so herrscht auf der unteren Seite des Diskus Nacht und umgekehrt. Obwohl die Bahn kreisförmig ist, durchläuft die Sonne sie nicht mit gleichbleibender Geschwindigkeit. Sie ist zum Horizont hin schneller als im höchsten und tiefsten Punkt der Bahn.

Zusätzlich verändert sich die Bahnlage der Sonne langsam. Zu Beginn eines Jahres liegt die Bahn in der gleichen Ebene wie der zentrale Diskus. Der scheinbare Weg der Sonne verläuft den gesamten Tag auf Horizonthöhe. Dadurch herrscht von morgens bis abends Zwielflicht mit wechselnder Richtung.

Im Laufe des Jahres dreht sich die Bahnebene allmählich, so dass die Sonne auf der Oberseite des Diskus immer höher über dem nördlichen Horizont steht. Zu Mittsommer verläuft die Bahn senkrecht über das Firmament und kippt ab da dem Süden zu, bis es schließlich zum nächsten Tag aus Zwielflicht kommt und ein neues Jahr beginnt.

Die Bahn der Sonne hat zu diesem Zeitpunkt erst eine halbe Umdrehung hinter sich. Das bewirkt, dass die Sonne im nun folgenden Jahr im Westen auf- und im Osten untergeht. Die nebenstehenden Zeichnungen zeigen dies.

Die Rotation der Sonnenbahn ist auch nicht immer gleich schnell, sondern beschleunigt zum Horizont hin. Um den Grautag herum ändert sich die Lage schneller als zur Zeit der Sonnenwende im Sommer.

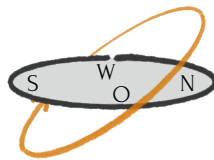
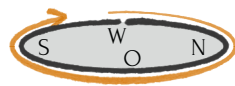
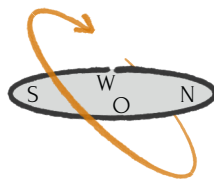
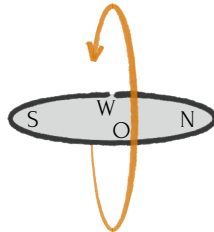
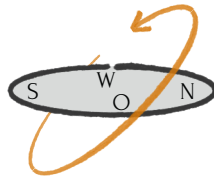
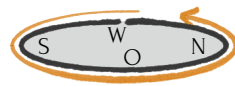
Das Verhältnis von Tag zu Nacht bleibt immer gleich. Nur die Dauer der Dämmerung variiert im

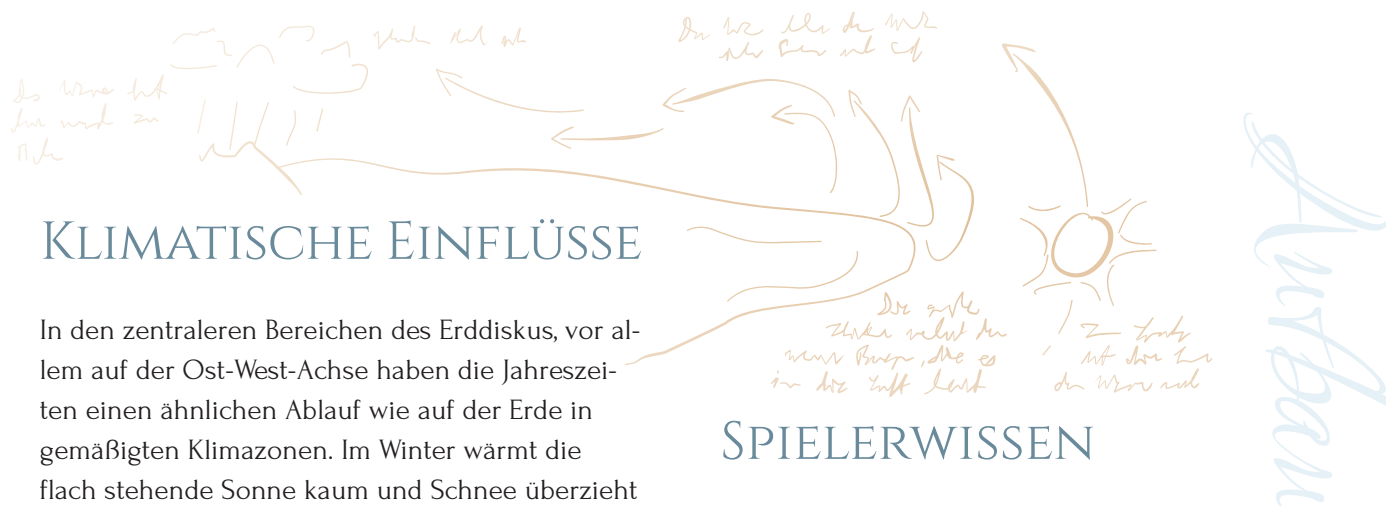
Laufe der Jahreszeiten. Im Sommer taucht die Sonne schnell unter den Horizont, während sie im Winter nur ganz träge abtaucht, bis sie am Grautag zum namensgebenden ganztägigen Zwielflicht verschwimmt.

Es sei an dieser Stelle an die Drehung der zentralen Scheibe erinnert. Diese sorgt dafür, dass Osten und Westen, die Punkte von Sonnenaufgang und Sonnenuntergang, langsam wandern. Ging die Sonne beispielsweise vor zehn Jahren genau über einer bestimmten Bergspitze auf, so ist ihr Aufgangspunkt im Osten zehn Jahre später von der Bergspitze etwas in Richtung Süden verrutscht, da der Berg sich durch die Drehung leicht gen Norden verschoben hat.

Dass die Himmelsrichtungen an die Sonnenbahn geknüpft sind muss in Kartenwerken berücksichtigt werden. Gute Karten geben das Datum der angegebenen Windrose an, so dass diese Drift der Himmelsrichtungen berücksichtigt werden kann.

In fast allen Kulturen markiert der Tag aus gleichbleibendem Zwielflicht den Wechsel zum neuen Jahr. In vielen Ländern nennt man ihn den Grautag, aber es gibt andere Bezeichnungen wie Zwielficht, Dämmertag, Sonnenwende oder Sonnenruh.





## KLIMATISCHE EINFLÜSSE

In den zentraleren Bereichen des Erddiskus, vor allem auf der Ost-West-Achse haben die Jahreszeiten einen ähnlichen Ablauf wie auf der Erde in gemäßigten Klimazonen. Im Winter wärmt die flach stehende Sonne kaum und Schnee überzieht große Teile des Landes. Im Sommer sorgt die hoch stehende Sonne für heiße Tage.

Je weiter man sich von der Ost-West-Achse entfernt, um so mehr spielt der wechselnde Abstand der Sonne eine Rolle. In der ersten Jahreshälfte wird es hoch im Norden unangenehm heiß und in der zweiten Jahreshälfte knackig kalt.

Die Strömungen des Feuers im Inneren des Diskus und die Bewegungen der Luftmassen relativieren diesen Wechsel oder verstärken ihn je nach Gegend. Im Durchschnitt nehmen die Wetterextreme aber nach Norden und Süden immer weiter zu.

Die Sonne ist wie auch in der Realität der entscheidende Motor des Wasserkreislaufs, allerdings in anderer Weise: in Horizontnähe ist sie noch ein gutes Stück vom Rand des Weltmeeres entfernt, kommt diesem aber nahe genug, um für eine ordentliche Portion an Verdunstung zu sorgen.

Besonders viel Wasser gelangt demnach zu Jahresbeginn in die Luftsphäre. Da diese Feuchtigkeit aber einige Zeit benötigt, um zum Festland zu driften, ist der Jahresanfang nicht die Zeit mit den meisten Niederschlägen. Generell ist zu sagen, dass Randbereiche des Diskus eher etwas feuchteres Klima aufweisen als Gegenden zur Mitte hin.

Der Wassertransport in die Luftsphäre durch die Passage der Sonne vorbei am Wasserdiskus bedingt auch, dass Wolkenformationen tendenziell eine Ost-West- Ausrichtung aufweisen, die aber durch die vielen verschiedenen Strömungen in der Luft nicht immer klar ins Auge sticht.

## SPIELERWISSEN

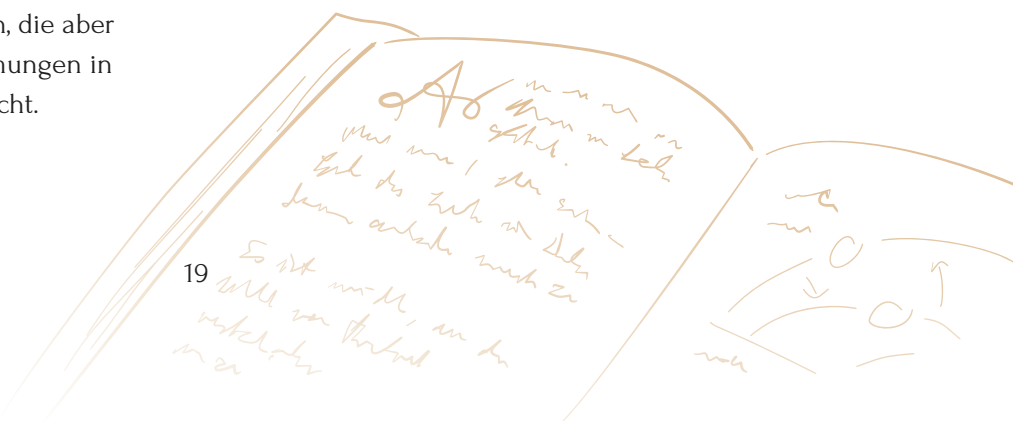
Die Bewohner dieser Welt sprechen von Ost- und Westjahren oder auch von linken und rechten Jahren. Ungerade Jahre sind Ostjahre, geradzahlige Jahre sind Westjahre.

Viele Eigenschaften der Vegetation und des Wetters folgen diesem zweijährigen Rhythmus und so mancher Aberglaube orientiert sich an ihm. Dieser Wechsel ist ein fester Bestandteil des Lebens aller Bewohner, so dass Spieler unbedingt darüber informiert werden sollten.

Im Rollenspiel mag es sich nicht so deutlich auswirken, aber jeder Spieler sollte darüber im Bilde sein, dass das Verhältnis von Tag zu Nacht im gesamten Jahr immer nahezu gleich bleibt. Bei einer flachen Sonnenbahn ist nur die Dämmerung langgezogener. Und am Grautag wird der Himmel weder wirklich hell noch vollkommen dunkel.

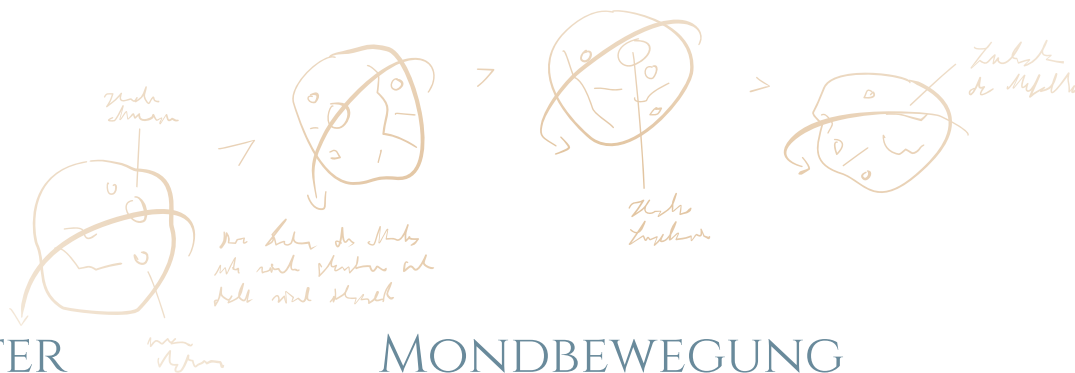
Auch die Veränderung der Himmelsrichtungen in Bezug zur Landschaft sollte Spielern früher oder später angedeutet werden. Eine detaillierte Korrektur an im Rollenspiel verwendeten Karten ist nicht notwendig, denn in der Spanne, die selbst langes Rollenspiel umfasst, ist die Änderung gering genug, um sie ignorieren zu können.

Bei Karten im kleinen Maßstab (und diese überwiegen) ist diese Veränderung ohnehin unwichtig, denn diese Karten orientieren sich eher an Landmarken als an den Himmelsrichtungen.



# MOND

Ein abtrünniges Stück Erde

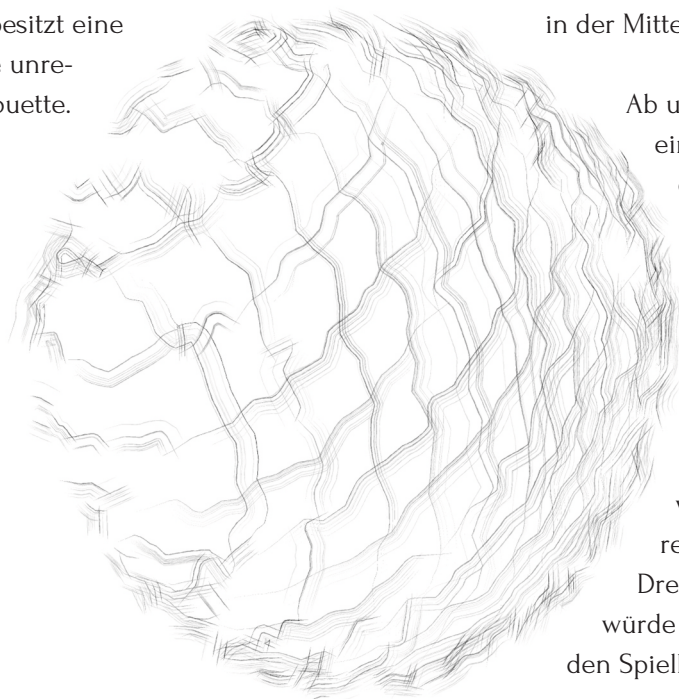


## ERDBEGLEITER

Der Erdteil, auf dem sich Eskaladin befindet, ist zwar der größte Begleiter dieser Welt, aber nicht der am weitesten außen liegende. Diverse Objekte pflügen durch das Meer und manche trudeln durch den Luftraum jenseits davon.

Einige der Letztgenannten befinden sich nicht mehr auf einer Umlaufbahn in der Ebene des Erddiskus. Sie umfliegen die Welt auf einer schräg liegenden Bahn. Nur wenige sind groß genug, um von der Erde aus mit bloßem Auge erkennbar zu sein, und selbst dann ist ihr reflektiertes Licht sehr schwach. Ein Objekt aber, weit draußen, wo die Luftsphäre kaum noch spürbar ist, ist so imposant, dass es fast immer zu sehen ist. Man bezeichnet es allgemein als den Mond.

Sowohl in Entfernung zum zentralen Diskus als auch in seinem Durchmesser ähnelt er der Sonne, besteht im Gegensatz zu ihr aber nur aus totem Gestein. Er ist auch nicht perfekt rund, sondern besitzt eine klar erkennbare unregelmäßige Silhouette.



## MONDBEWEGUNG

Dieser Trabant dreht sich im Gegensatz zu unserem Mond so um seine Achse, dass er der Erde nicht immer die gleiche Seite zeigt. Jede Menge abergläubische Deutungen knüpfen sich allein an diesen Umstand.

Die Mondbahn folgt ähnlichen Gesetzen wie die Sonnenbahn und befindet sich mit dieser fast in einer Ebene. Sie ist leicht elliptisch. Dadurch befindet sich der Mond zu manchen Zeiten vor, zu anderen Zeiten hinter der Sonnenbahn. Zusätzlich läuft er nicht perfekt synchron mit der Sonne um den Diskus, sondern verschiebt seine Position relativ zu ihr, so dass er ihr immer mehr hinterher eilt. Dieser Wechsel sorgt für die Mondphasen.

Die Phasen haben einen Zyklus von knapp über dreißig Tagen. Zwölf davon passen in ein Jahr. Die Monate sind also fast gleich lang. In vielen Kulturen werden sie in drei Zehntage unterteilt, einen Zunehmenden zu Beginn des Monats, den Vollen in der Mitte und den Abnehmenden.

Ab und an wird man einen Monat um einen Tag verlängern müssen, um den Kalender mit den Phasen in Einklang zu bringen. Insgesamt ist dieser Vorgang in jedem Jahr fünf bis sechs mal notwendig, so dass 365 Tage ein Jahr ergeben.

An dieser Stelle wurde der Aufbau der Welt von Feenlicht bewusst an die Verhältnisse der realen Erde angepasst. Ein zu starkes Drehen an den zeitlichen Abläufen würde den Flair kaum steigern und nur den Spielleiter unnötig belasten.

Aufbau



Am Zenit wird  
die Welt abgedeckt  
Dunkelheit von oben  
Nur der Mond als Gold  
bleibt stehen

## FINSTERNISSE

Mond und Sonnenbahn sind sich nahe, liegen aber nicht ganz in einer Ebene. Dadurch kommt es nur in seltenen Fällen dazu, dass der Mond vor die Sonne tritt und diese vollständig verdunkelt.

Bei einem solchen Ereignis tritt keine Sonnenkorona in Erscheinung. Vielmehr tritt dann die angesprochene Bahn der Sonne am dunklen Himmel klar und deutlich mit ihrer verwobenen Struktur hervor. Denn direkt hinter der Sonne ist sie noch frisch. Während eines solchen Schauspiels ist auch erkennbar, wie sich die Struktur der verworrenen Linien ganz langsam verändert.

Mondfinsternisse entstehen, wenn der Schatten des Diskus auf den Mond fällt. Da die beiden sich deutlich näher sind als in unserer Welt, geschieht dies in jedem Monat bei Vollmond. Da dies in mehr als der Hälfte der Fälle unter dem Diskus oder zu nahe am Horizont geschieht, ist ein solcher Moment nur etwa jeden dritten Monat zu beobachten.

Dabei verfärbt sich der Mond zunächst bläulich bis grünlich, wenn er in den Schatten der äußersten Randbereiche des Weltenmeeres eintaucht. Anschließend verdunkelt er sich weiter, verschwindet aber nicht vollständig, sondern wird tief dunkelrot bis violett, da ihn noch einiges an Licht vom Diskus selbst indirekt erreicht.

Auch über die regelmäßige Finsternis sollte man die Spieler beizeiten aufklären.

Bei passender Konstellation könnte man mit ihrer Hilfe sogar die Struktur der Welt erahnen, denn wenn die Sonne von der Seite aus auf den Diskus leuchtet sieht eine Mondfinsternis anders aus, da der Diskus dann einen viel schmaleren, dafür aber vergleichsweise scharfen Schatten wirft. Allerdings ist ein solches Ereignis hinter dem verwaschenen Horizont nur zu erahnen.

Der Mond vor e dunkel vor  
der Sonne steht

## GROSSE DUNKELHEIT

Ein Zusammentreffen von Sonne und Mond ist wegen der unterschiedlichen Bahnen extrem selten. Wenn es aber zum Zusammenprall kommt, dann ist das gleichermaßen spektakulär wie erschreckend.

Feuer und Licht, aus dem die Sonne besteht, wird wassergleich vom viel massiveren Mond nach allen Seiten auseinander getrieben. Der gesamte Himmel flammt in einem orange glühenden Inferno auf, das sich in immer feinere Bahnen aufteilt und dann dunkler wird, bis nur noch ein Netz aus rötlich glühenden Adern bleibt. Der Zusammenprall zieht sich wegen der großen Dimensionen der Objekte über einige Stunden hin.

Der Mond ist danach ein dunkelrot glühender Fleck. Die Welt versinkt in rötlichem Zwielficht. Nach einem zentralen Treffer, der die Sonne vollständig zerstört, kann dieser Zustand mehrere Wochen anhalten in denen es sehr kalt wird.

Langsam beginnen sich die aderartigen Linien wieder zu verdichten und kondensieren innerhalb weiterer Wochen zunächst zu einem orange glühenden diffusen Objekt, bis sie schließlich nach etwa einem Jahr wieder zur vollen Leuchtkraft der Sonne zurückfinden. Nahrungsengpässe und das bedrückende Zwielficht fordern einen grausamen Tribut, aber die Welt geht nicht unter. Eine solche Zeit gibt auch mancher Kreatur der Schatten unangenehm viel Bewegungsspielraum. Nicht jede Religion betrachtet solch ein Ereignis als Strafe der Götter, aber diese Interpretation ist häufig.

Zwischen zwei solchen Ereignissen vergehen meist mehrere Jahrtausende. Der letzte vollständige Zusammenstoß liegt 865 Jahre zurück und ist fast allorts der Ausgangspunkt für die aktuelle Zeitmessung. Alle Materialien zur Welt von Feenlicht verwenden das Jahr 865 nach der Dunkelheit (kurz: n.d.D. oder ndD) als „jetzt“.

Große  
Dunkelheit

# STERNHIMMEL

Elementares Licht in der Dunkelheit

## DER RAND DER WELT

Weit draußen, wo die Luftsphäre kaum noch spürbare Dichte besitzt, geht sie in eine Schale aus Licht über. Diese ist ein verwirbeltes Durcheinander aus großflächiger Dunkelheit, in der hier und da konzentrierte Bereiche aus hellem Licht driften. Vom Boden weit darunter erscheinen diese hellen Bereiche als Sterne.

Diese Sterne sind keine winzig kleinen Punkte, sondern weisen teils schon mit bloßem Auge klar erkennbar unterschiedliche Größe auf. Bei den größten von Ihnen mag ein sehr scharfes Auge die Andeutung einer spiraligen Struktur erahnen. Auch die Farbigkeit der Sterne ist ein klein wenig intensiver als an unserem Firmament.

Im Gegensatz zu Sonne und Mond bewegen sich die Sternbilder nicht jede Nacht über die Köpfe der Bewohner hinweg, sondern behalten eine weitestgehend feste Position am Himmel. Nur durch die extrem langsame Drehung des Erddiskus verändert sich ihre Stellung ganz allmählich. Noch mehr als in unserer Welt bieten sie damit eine klare Orientierungsmöglichkeit und machen Navigation bei Nacht sogar präziser als bei Tage.

Andererseits sind die einzelnen Sterne keine fest montierten Gebilde an einem massiven Firmament, sondern wandern völlig unabhängig und keineswegs geradlinig über den Himmel. Diese Bewegungen sind sehr langsam, aber auch ein junger erwachsener Mensch wird den Himmel über sich etwas anders erleben als zur Zeit seiner Kindheit.

Man ahnt es schon: Astrologen haben in dieser Welt einen weit spannenderen Beruf. Nur Sterne, die schon lange unter Beobachtung stehen, sind in ihrem weiteren Weg grob vorhersagbar und vor allem das Verschwinden oder Auftauchen eines Sterns gibt Anlass zu wildesten Spekulationen und Prophezeiungen.

Dummerweise haben diese Vorhersagen keinerlei Gehalt, denn die Bewegung der hellen Punkte dort oben schert sich nicht um das Geschehen auf der Welt darunter.

Zur Bewegung eines Sterns kommt die Tatsache hinzu, dass er seine Größe und teils auch die Farbe sehr langsam verändert. Da kann über Jahrzehnte hinweg ein Stern verblassen oder an anderer Stelle ein neues Leuchten aufflammen. Manchmal flackern Sterne erkennbar auch ganz ohne flimmernde Luft. Und in sehr seltenen Fällen können zwei Sterne auch einmal zu einem helleren Objekt fusionieren oder umgekehrt mag ein heller Stern sich langsam in zwei oder mehrere kleiner Objekte aufteilen.

Da Zwerge auch die dunkle Seite des Elements Licht-Dunkel wahrnehmen, hat für sie die Dunkelheit zwischen den Sternen eine schwache, verwirbelte Struktur, die sie zumindest abseits störender Lichtquellen klar erkennen können.

## STERNSCHNUPPEN

Manchmal driftet ein Stern nicht brav weiter durch die Schale aus Licht und Dunkelheit, die alles umgibt, sondern sinkt allmählich tiefer. Erreicht er dabei Gebiete, in denen das Element Luft höhere Dichte aufweist, so beginnt er irgendwann zu fal-

len. Dabei zerfasert er bei hoher Geschwindigkeit und verschwindet schließlich in einem strahlenförmigen Funkenregen. Sternschnuppen sind in Feenlicht weit weniger häufig, dafür aber deutlich spektakulärer.



# Geographie

---

Ein Überblick über die Struktur der Landmasse

# VORBEMERKUNGEN

Ein paar grundlegende Kleinigkeiten

## GENAUIGKEIT

Die Welt von Feenlicht wurde nie komplett vermessen und es wird vermutlich nie dazu kommen. Eine Karte der gesamten Welt existiert nicht und damit kann ein solches Werk auch niemals in die Hände von irgendeiner Figur im Spiel geraten oder dekorativ eine Wand zieren.

Existierenden Karten mangelt es gehörig an Genauigkeit, denn Vermessungsmethoden der Moderne stehen nicht zur Verfügung. Ein Vergleich von älteren Weltkarten mit heutigen Atlanten dürfte klar machen, was gemeint ist.

Nur ein Teil der gesamten Landmasse ist bisher von mir im kleinen Maßstab ausgearbeitet. In diesen detaillierteren Karten ist ein Gebiet von etwa eintausend mal eintausend Kilometern mit einer Auflösung von circa fünf Kilometern erfasst. Einzelne entlegenere Gegenden wie Eskaladin oder ein Teil der Ostküste wurden ebenfalls bereits ausgearbeitet. Da es in Feenlicht keinerlei Magie zur schnelleren Bewältigung großer Strecken gibt, war diese Größe der ausgearbeiteten Gebiete bisher jedem Forscherdrang von Spielern gewachsen.

Sollte ein Spielleiter nach Platz für die Verwirklichung eigener Ideen suchen, so ist noch genügend davon vorhanden. Will man mit den noch folgenden Veröffentlichungen konsistent bleiben, empfiehlt sich ein etwas größerer Abstand zum bereits Geschaffenen. Das soll aber keine Verpflichtung sein, zumal eh niemandem verboten werden kann, die Welt, so wie sie ist, für die eigenen Bedürfnisse zu verändern. Man beherzige nur die bescheidene Bitte der Erfinderin, es im Geiste von Feenlicht zu tun – vielleicht einfach nur, weil ihr diese Welt so sehr am Herzen liegt.

## NAMEN IN KARTEN

Ähnlich wie die Karten noch Details vermissen lassen, kommen in diesem Band zunächst nur wenige Namen zum Einsatz. Manche Bereiche werden auch nach einer weiteren Ausarbeitung größtenteils namenlos bleiben, denn es gibt in dieser Welt zahlreiche abseits gelegene Gebiete, die noch kaum ein vernunftbegabtes Wesen betreten hat.

Für manche Orte oder Gegenden sind die Namen so vielfältig, dass eine eindeutige Festlegung schwer fällt. Der erfinderische Spielleiter kann auch gerne ein und derselben geografischen Besonderheit verschiedene Namen verpassen, je nachdem, wen die Spielfiguren gerade befragen.

Bei so mancher Bezeichnung mag man zu-  
recht über die korrekte Aussprache ins  
Grübeln geraten. Keine Sorge, so lange Sie  
konsistent bleiben ist das kein Problem.

Bei Orten, deren Aussprache mir persön-  
lich am Herzen liegt, habe ich diese ver-  
sucht zu verdeutlichen. Aber auch das  
kann man bei Abneigung oder anderen  
Vorlieben natürlich ignorieren.





## SPIELERWISSEN

So lange die Spielfiguren nicht auf Kartenmaterial zurückgreifen können, sollten Informationen in Feenlicht bewusst schwammig bleiben. Bei längeren Reisen orientiert sich der gemeine Mann und die einfache Frau an Wegweisern und Landmarken. Und selbst ein erfahrener Waldläufer wird die geografischen Strukturen nur grob im Kopf haben, obwohl er dennoch sicher seinen Weg findet. Die meisten Spielfiguren werden die Umgebung ihrer Heimat grob kennen, viel mehr aber auch nicht.

„Also ... Gartasa, das is irgendwo da im Süden drunten. Und Robah, da muss man glaub ich von Tiluna nach Norden reisen ... so n' paar Tage glaub ich.“

Das Entdecken neuer Gegenden hat oft seinen ganz eigenen Reiz. Wissen, das einer Spielfigur von Beginn an zur Verfügung stehen müsste, kann man bei passender Gelegenheit einflechten. Zu Beginn den Spieler mit einem Schnellhefter voller Informationen auszustatten ist nicht notwendig und würde ihn eventuell auch erschlagen.

Angenommen die Nachforschungen führen zu einer Reise ins Königreich Nondola. Dann genügt es vermutlich, den Spieler eines Händlersohnes erst jetzt über das Wissen seiner Spielfigur aufzuklären. Vielleicht war er mit seinem Vater schon einige Male dort, hat aber wegen des hohen Fahrzolls nie die Hauptstadt betreten. Er kennt also grob den Weg und kann über die eine oder andere Gepflogenheit dieses kleinen Landes berichten.

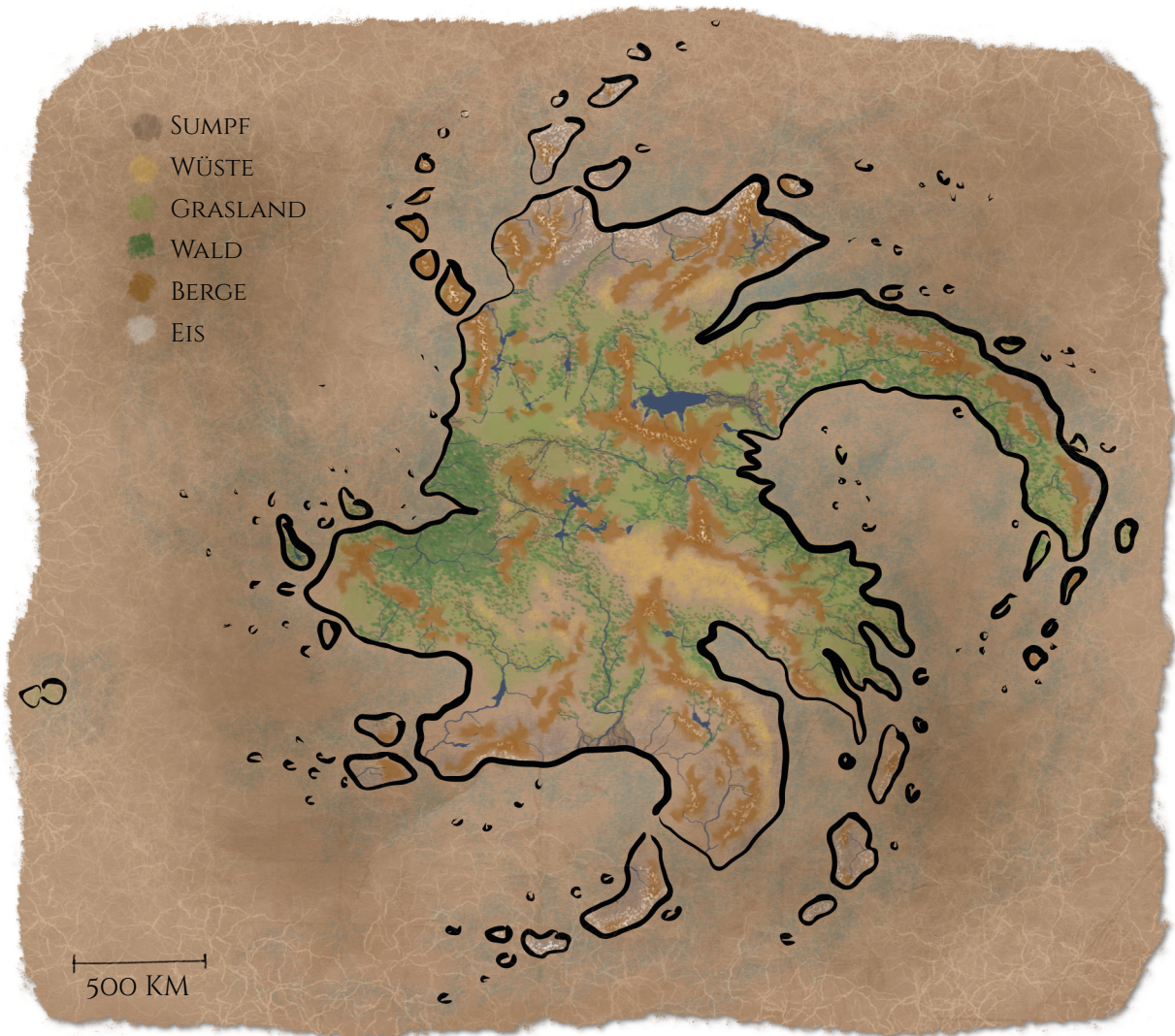
Die Spielleitung versorgt den Spieler mit den notwendigen Informationen, die dieser dann nach eigenem Gusto weitergeben kann. Oder sie erzählt gleich der ganzen Gruppe, was das Mitglied weiß, je nachdem, was den Beteiligten mehr liegt.

Eine eventuell vorhandene Begeisterung für das Kartenzeichnen sollte man nicht sabotieren. Nach dem oben Angemerkten könnte man die Meinung vertreten, es sei realistisch, der liebevoll Kästchen für Kästchen auf Karopapier erarbeiteten Darstellung der Welt von Spielleitungsseite den einen oder anderen bewussten Fehler einzupflanzen.

Das stimmt zwar, aber dies ist ein Rollenspiel und der Hauptgrund dafür ist der Spaß am Spiel. Ständig die Karte neu zeichnen zu müssen, weil man sich mal wieder ein wenig in der Richtung geirrt hat und dies erst diverse Meilen später merkt, ist unnötig frustrierend. Es sei denn die Kartographieabteilung hat eine wahre Freude daran aus vielen Schnipseln ein Puzzle zusammen zu setzen.

# GEOGRAFIE


Ein kleiner Überblick



Die Karte zeigt fast die gesamte Landmasse der Oberseite dieser Welt. Einzig einige schwimmende Inseln fehlen, die weiter draußen liegen als Eskaladin (die liegende Acht am linken Rand).

Wüsten sind nahezu dauerhaft sehr trockenen Bereiche. Die Kapriolen des Wetters in dieser Welt können aber auch hier einmal für Regen sorgen. Die Gebiete ohne eigene Färbung sind vegetationsarme Landschaften wie Tundren oder Steppen und nur selten Felslandschaften, in denen fast nichts gedeiht. Und selbst in diesen findet sich die eine oder andere skurrile Lebensform.

Die weißen Bereiche entsprechen nur in hohen Lagen Zonen ewigen Eises. Zum Norden und Süden hin kennzeichnen diese besonders karge Regionen. In den Zeiten, in denen die Sonne hier fern ist, überfrieren dort weite Areale und teilweise auch das Meer. Wenn die Sonne in flacher Bahn diesen Gegenden näher kommt, herrscht dagegen teils glühende Hitze von 40° und mehr. Eine dauerhaft arktische Region gibt es nicht. Die Westküste der großen Bucht auf der Ostseite ist allerdings eine insgesamt kalte Gegend, trotz ihrer gemäßigten Breiten.



Der Kartenausschnitt auf Seite 28 zeigt den bisher detailliert ausgearbeiteten Teil der Welt dunkel unterlegt sowie einige großräumige Strukturen, die im Folgenden kurz beschrieben werden.

## Bucht der fallenden Sterne

Zahlreiche Inselketten vor dieser großen Bucht und andere günstige Bedingungen sorgen für eine relativ ruhige See. Die klare Luft und das vergleichsweise glatt daliegende Wasser verdoppeln durch die Spiegelung das Schauspiel, welches ein fallender Stern hervorruft (Seite 22). Davon abgesehen sind solche Ereignisse hier aber nicht häufiger als Anderswo.

Der meist zuverlässig fallende abendliche Regen sorgt ähnlich wie im Großen Wald für üppige Vegetation, nicht aber für tropische Verhältnisse. Das Klima ist warm bis moderat.

## Friedliches Grasland

Die Aneinanderreihung von für sich gesehen unterschiedlichen Landstrichen eint das namengebende üppige Grün der Grasebenen und Hügel, häufig durchbrochen von kleinen Wäldchen. Grenzen sind selten scharfe Linien. Das Friedliche Grasland stellt in gewisser Weise ein loses Niemandsland zwischen dem Matriarchat von Elonel, dem Großmagierreich und dem Großen Wald dar. Die wenigen Bewohner des Graslandes fühlen sich meist nur lose einer Nation zugehörig.

## Frostsümpfe

Hier fehlt zusätzlich zum kühlen Klima der Region auch noch der regulierende Einfluss eines Binnenmeers, denn die nahe Winterwind See ist das genaue Gegenteil (Seite 28). Diese weit verzweigten Marschen sind oft von dünnem Eis überzogen und ein eisiger Wind weht über das Land.

## Graue Berge

Die Erhebungen dieses Gebirges zeichnen sich durch ihre fast einheitlich grauen und steil abfallenden Südflanken aus, während sie nach Norden zu ein deutlich sanfteres Gefälle aufweisen. Von Osten oder Westen betrachtet wirken ihre Gipfel wie Zähne, die aus der umliegenden grünen Landschaft aufragen.

## Greise Berge

Dies sind langgezogene Bergketten mit schroffen Spitzen, die das umliegende flachere Land um bis zu dreieinhalb Kilometer überragen. Ihren Namen verdanken die Berge ihrem hellen Gestein, gekrönt von schneebedeckten Gipfeln, gleich den Häuptern alter Männer und Frauen.

Diese Berge fangen einen Großteil der von Westen heranströmenden Feuchtigkeit ab und sorgen so für nur gemäßigte Niederschläge an der Ostflanke. Da die Wolken in dieser Welt große Höhen erreichen, kommt es auch über den Gipfeln zu Niederschlägen. Das wiederum sorgt für mächtige Gletscher, die eine Vielzahl von Flüssen speisen, welche wiederum die Ostseite des Gebirges mit reichlich Wasser versorgen.

Mit Schuld an all diesen Phänomenen ist die Tatsache, dass sich dieses Gebirge in einer der Senken des Erddiskus (Seite 9) befindet. Diverse Flüsse streben teils dem Fuße der großen Berge zu.

Während die Randbereiche der Greisen Berge teils besiedelt sind, ist das Zentralgebirge eine gefährliche Region. Hier gibt es Riesenadler mit Spannweiten von bis zu drei dutzend Schritt, die auch vor einem kleinen Wal nicht halt machen, den sie über weite Strecken vom Meer heranschleppen. Auch Steintrolche, jene seltsamen Wesen aus fast reinem Element Erde sind hier anzutreffen.





## Großer Wald

Die Heimat vieler Elfen und auch Hochelfen besitzt nicht nur gewaltige Ausdehnung, sondern seine Jahrtausendbäume erreichen schon am Waldrand Höhen von über hundert Metern und mehr. Unter ihnen herrscht in weiten Bereichen ein fortwährendes Zwielficht aus diversen Grüntönen.

Im Zentrum des Großen Waldes liegt ein Ort, den Eingeweihte als das Herz bezeichnen. An keinem anderen Ort in dieser Welt ist die Intensität des Elements Leben so groß wie hier. Vielleicht hatte ja das Leben selbst, die Elfen sprechen von H'the'ilon, hier seinen Ursprung. Ein menschlich zerlegender und forschender Geist wird von diesem Ort ferngehalten, so es seine Beschützer bewerkstelligen können. Der beste Schutz dieses besonderen Ortes ist aber die Tatsache, dass nur wenige überhaupt von ihm wissen, selbst unter den Elfen.

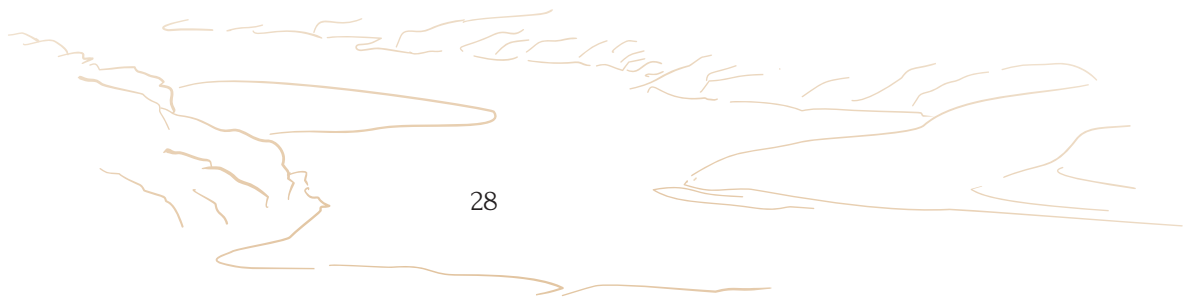
## Südbarriere

Das lang gestreckte Gebirge stellt eine deutliche Trennlinie dar. Die Gipfel sind zwar meist rund und in vielen Fällen auch begrünt, aber dennoch hoch aufragend. Diese Kombination aus dichter Vegetation und steilem Gelände macht ein Passieren beschwerlich und wegen wilder Fauna gefährlich.

## Tal des Alantaqualin

Der Verlauf dieses extrem langen Flusses würde Geographen stutzig machen. Er entspringt zu einem Großteil unweit der Westküste im Großen Wald und strebt dann beständig nach Osten. Dabei folgt er einer der tieferen langgezogenen Senken, die einem Betrachter dieser Welt weitgehend verborgen bleiben (Seite 9). Die im Mittelbereich des Kontinents nach Osten geneigte Ausrichtung tut ihr Übriges zu diesem Phänomen.

Geography



## Wolkengebirge

Im Laufe der Jahrtausende hat der Alantaqualin sich teils in tiefe Schluchten gegraben, teils fließt er auch in einem lang gestreckten seichten Tal. Dieses ist fast im gesamten Verlauf ein Ort milden Klimas und die umliegenden Landschaften sind ausgesprochen fruchtbar.

Der Fluss stellt im Unterlauf eine zuverlässige Verbindung für Schiffe dar. Vom Großmagereich im Westen aus zeigt er sich jedoch zunächst abweisend und oft von Stromschnellen durchzogen. Das ist neben weiteren unwegsamen Gegenden zwischen Ost und West der Hauptgrund dafür, dass eine tiefere Beziehung zwischen den Küsten bisher nicht zustande kam.

Obwohl der Weg auf dem jungen Alantaqualin gefährlich wäre, stellt er für eine Expedition nach Osten eine bessere Chance dar als der Weg durch die reine Wildnis. Tatsächlich gab es schon so manchen erfolgreichen Versuch sowohl zu Wasser als auch seltener zu Land.

Wenn Sie nach einem wirklich langen Abenteuer für Ihre Spieler suchen, dann lassen Sie die Geschichte doch mit einer Recherche in der Großen Bibliothek von Tilonia beginnen. Dort können die Charaktere Reisemanuskripte ausgraben, dann den langen Weg planen, um ihn schließlich tatsächlich in Angriff zu nehmen.

Dies ist das höchste Gebirge der Oberseite. Ein Gipfel überragt den nächsten in einer nicht enden wollenden Reihenfolge, die schließlich im Dunst entschwindet.

Die Spitzen der Berge erreichen Höhen von über zehn Kilometern. Manche der hohen Gipfel besit-

zen bizarre Formen. Hier und da gibt es Bergspitzen, die sich nach oben hin noch einmal ein wenig verbreitern oder auch weit reichende Steinbögen aus scharfkantigem, dunklen Fels, überfroren von einem grell weiß-bläulichen Überguss aus Eis.

Hauptsächlich der Wind in großen Höhen hat diese skurrilen Formen aus dem Stein geschliffen. Vernunftbegabte Wesen bekommen diese Formen allerdings nur aus

großer Ferne zu sehen, an denen sich hoch fliegende Wolkenschichten brechen

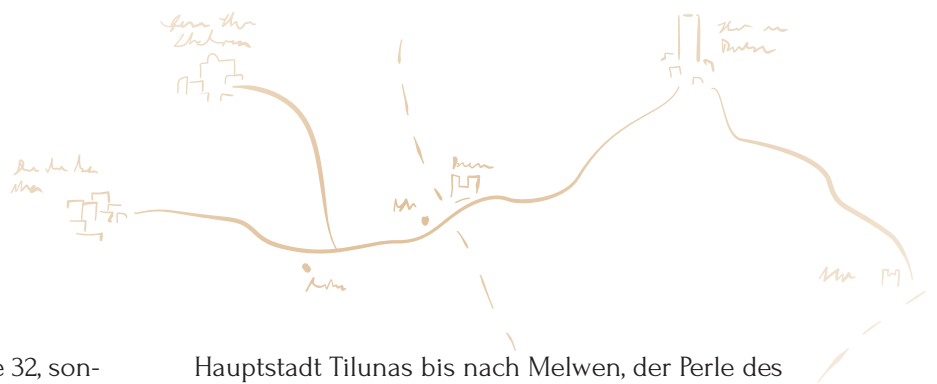
## Winterwind See

Dieses große Binnengewässer verdient seinen Namen zurecht, denn kalte Fallwinde aus großen Höhen sorgen an den Südufern für ein permanent kühles Klima und einen langen Winter. Das Süßwassermeer ist zugleich aber auch reich an Fischen. Es bietet damit Nahrung im Überfluss für die kleinen Staaten im Süden und die Kolossstäme, an seinen Nordufern.

In den südlichen Randbereichen der Wolkenberge hin zum Alantaqualin befinden sich die zahlreichen Eingänge zu manchem größeren Reich der Zwerge. In den Ausläufern der Nordflanke findet man die Zugänge zu manchen Gnomengemeinschaften teils hoch oben in den Felswänden.

# LÄNDER

Die Nationen des zentralen Bereichs



Nicht nur in der Übersichtskarte auf Seite 32, sondern auch in den detaillierten Karten der einzelnen Länderbände sind politische Grenzen selten scharfe Linien. Diese Welt ist weit weniger dicht besiedelt als unsere postmoderne Erde. Viele Bewohner in den Randbereichen so mancher Nation fühlen sich weder der einen, noch der anderen Seite eindeutig zugehörig.

Man erkennt in der Karte, dass weite Teile zwischen den beiden Küsten unbewohnte Wildnis sind. Einzige Ausnahme sind in diesen Bereichen die äußerst sporadisch auftretenden Siedlungen unerschrockener Abenteurer.

Der sichelförmige Anhang auf der Ostseite des Kontinents dagegen könnte durchaus noch das eine oder andere Reich enthalten und auch im Süden des Großen Waldes oder an der Küste unterhalb von Lananmar ist noch viel Platz, der bisher nicht weiter mit Leben gefüllt wurde. Und natürlich können Sie in Ihrer eigenen Umsetzung der Welt Lücken füllen, wo auch immer es Ihnen einfach zu leer erscheint.

Die Welt von Feenlicht ist klein und der ausgearbeitete bewohnte Teil ist noch deutlich kleiner. Da mögen begeisterte Forscherinnen und Forscher enttäuscht sein über so wenig Bewegungsspielraum. Man sollte dabei jedoch nicht vergessen, dass die schnellste Reisemöglichkeit in dieser Welt die zu Pferde ist. Fliegen oder Teleportation ist unmöglich, Dimensionstore existieren nicht und geflügelte Reittiere sind entweder nicht kräftig genug für weitreichende Unternehmungen oder besitzen zu viel Stolz, Schuppen und Zähne.

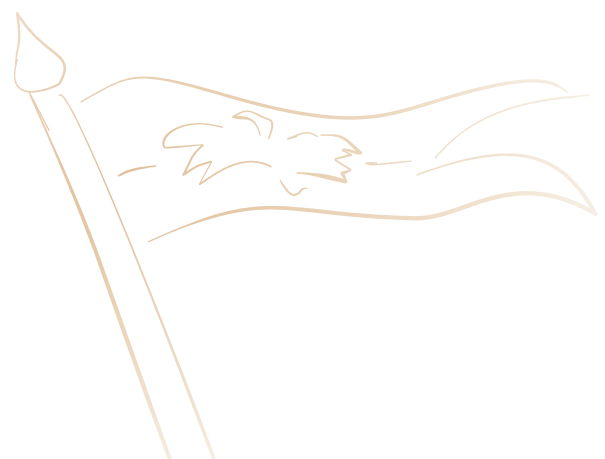
Eine Welt ist so groß wie die Zeiten, die man von einem Ort zum anderen benötigt, kombiniert mit der Beschwerlichkeit der Reise. Der Weg von der

Hauptstadt Tilunas bis nach Melwen, der Perle des Meeres an der Küste Elonels, dauert selbst zu Pferd mindestens eine Woche. Die Reise nach Norden bis Slondnärk mit Schiff und notgedrungen zu Fuß noch deutlich länger. Eine Expedition entlang des Alantaqualin nach Osten gleicht in Aufwand und Dauer schnell der Expedition von Lewis und Clark quer durch die heutigen Vereinigten Staaten – da werden Monate bis Jahre fällig.

An dieser Stelle sei die Bitte erlaubt, Feenlicht und seiner Welt diese Beschränkungen zu lassen. Ein Spielleiter nehme dieser Welt nicht ihre Dimensionen, indem er dem Wunsch nach Geschwindigkeits- und Größeninflation erliegt. Es ist meine Überzeugung, dass dies ebenso wie das beständige Auffahren immer mächtigerer Gegner nicht wirklich den Reiz steigert. Feenlicht möge bitte ein Rollenspiel der leiseren Töne bleiben. Es gibt viele Rollenspielwelten, in denen sowohl der Platz als auch die „Action“ deutlich imposanter ausfällt. Wer eher diesen Stil bevorzugt, der wird anderswo als bei Feenlicht umfangreich fündig. Um Missverständnissen vorzubeugen: Hier geht es einmal mehr nicht um ein „Besser“ oder „Schlechter“, nur um ein simples „Anders“.

Sollte also jemand den Weltuntergang in Tiluna oder irgendwo auf der Karte unbedingt ausspielen wollen: Bitte sagen Sie es nicht der Autorin.

Es folgt eine knappe Beschreibung der Länder, die auf der politischen Karte (Seite 32) erscheinen. Einige sind detailliert ausgearbeitete Staaten, andere sind bisher nur Skizzen in meinem Kopf, kaum mehr als das, was auf den nächsten Seiten steht.



## ALACANT

Das C im Namen wird nicht wie ein K gesprochen, sondern als sehr scharfes S. Einst war Alacant ein Ort der Weisheit und der Bildung, eng verbunden mit dem Großen Wald. Heute sind die Menschen dort hart gesottene Jäger und Bauern, die dem immer mehr zur Wildnis mutierendem Land das Nötigste abtrotzen. Das Wissen aus der Zeit vor der letzten großen Dunkelheit ist größtenteils vergessen, aber ein wagemutiger Reisender kann hier längst vergessene Schriften wieder finden.

Die einst prächtige Hauptstadt eines damals viel größeren Landes verfällt mehr und mehr. Die Bevölkerung aus tapferen Menschen zahlt Jahr für Jahr den Tribut für ein Leben so weit ab von anderen Zivilisationen.

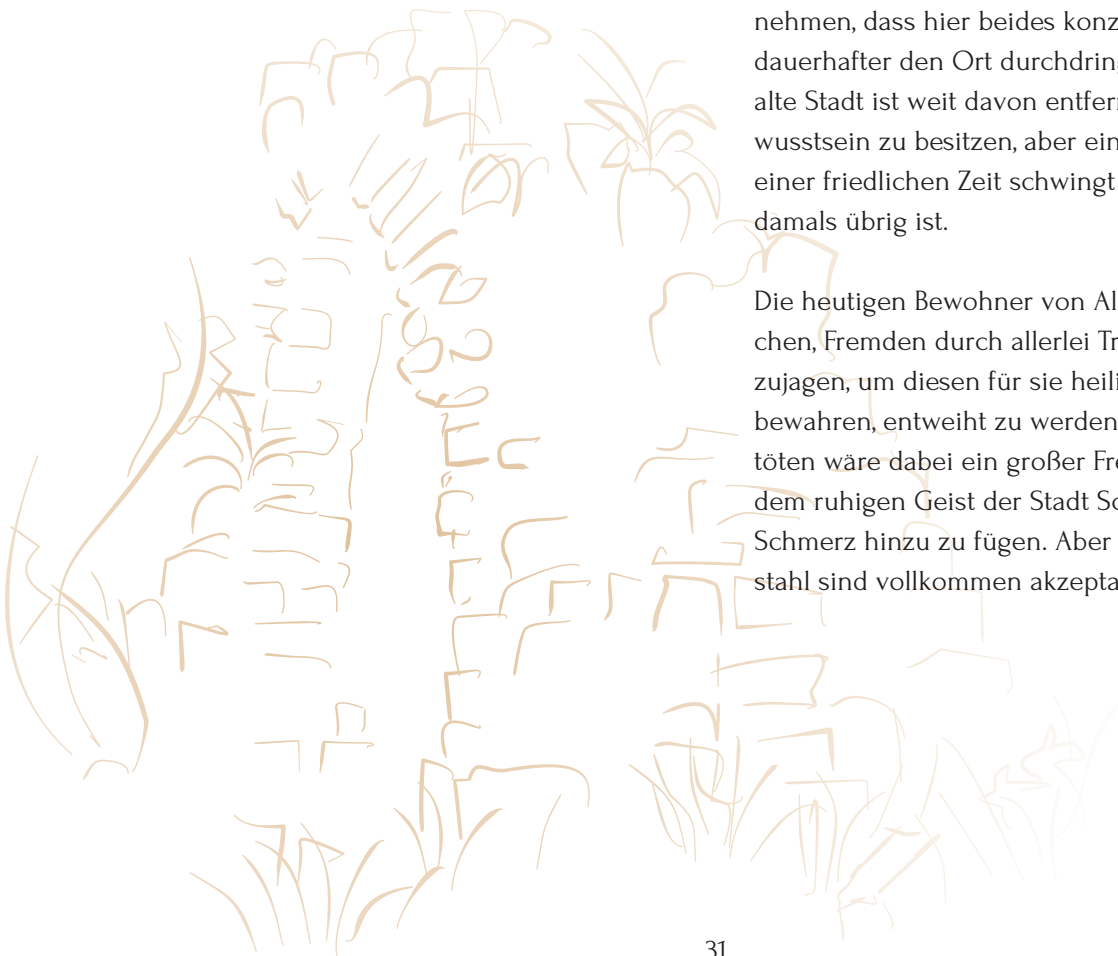
## ALQUAVALON

Wo der große Fluss Alantaqualin zum ersten Mal nach seinem turbulenten Oberlauf zur Ruhe kommt, liegen die ausgedehnten Ruinen von Alquavalon. Was Alacant noch bevorsteht ist hier längst Wirklichkeit geworden. Wasser umspült alte Steinbauten, Wurzeln umklammern halb verfallene dicke Mauern.

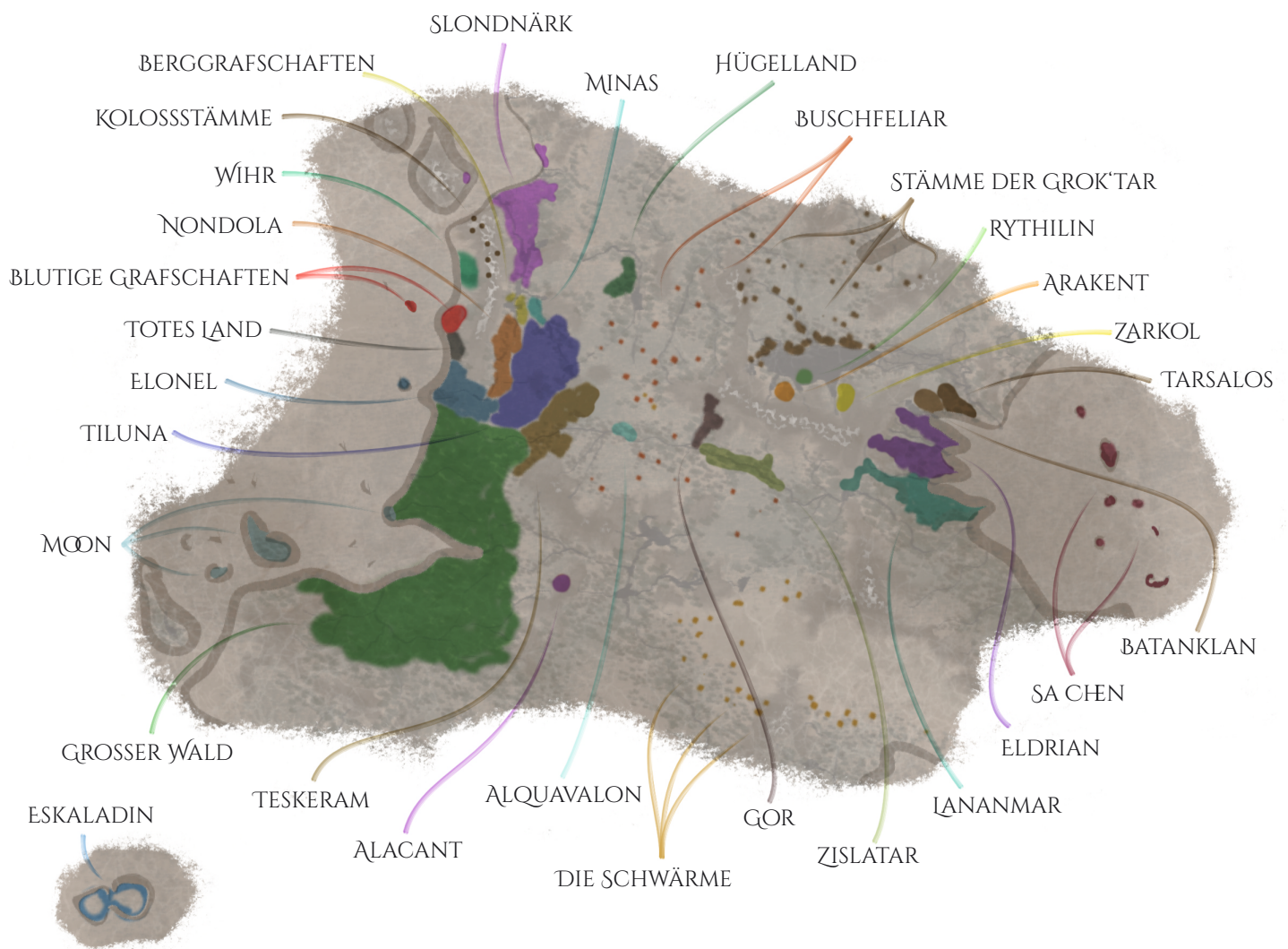
Trotz des Verfalls ist dieser Ort nicht vollkommen unbewohnt. Menschen leben in den Bäumen über den Ruinen und auch auf den Ebenen außerhalb des Waldes in kleinen Dorfgemeinschaften. Ihr Anführer ist die „Stimme von Alquavalon“, eine Frau oder ein Mann, der vorgibt, diejenigen hören und verstehen zu können, die einstmals hier lebten.

Tatsächlich wird jeder, der ein Gespür für die Elemente Seele oder Verstand besitzt, deutlich wahrnehmen, dass hier beides konzentrierter und dauerhafter den Ort durchdringt als anderswo. Die alte Stadt ist weit davon entfernt, ein eigenes Bewusstsein zu besitzen, aber ein ruhiger Nachhall einer friedlichen Zeit schwingt in allem, was von damals übrig ist.

Die heutigen Bewohner von Alquavalon versuchen, Fremden durch allerlei Tricks Schrecken einzujagen, um diesen für sie heiligen Ort davor zu bewahren, entweiht zu werden. Einen Fremden zu töten wäre dabei ein großer Frevel, da es hieße, dem ruhigen Geist der Stadt Schrecken und Schmerz hinzu zu fügen. Aber Sabotage und Diebstahl sind vollkommen akzeptabel.







## ARAKENT ●

Eine lang gezogene Steilwand im Norden des Wolkengebirges ist übersät mit zahllosen kleinen Fenstern und Höhleneingängen. Diese werden durch kunstvoll in den Stein gehauene Treppen und Hängebrücken verbunden, wo schwindelnde Abgründe überquert werden müssen. Jeder noch so winzige Vorsprung beherbergt einen kleinen Garten, einen Fischteich oder ein Gehege der widerstandsfähigen kleinen Bergschafe, so dass das Gnomenreich Arakent trotz seiner Lage hoch im schroffen Fels fähig ist, autark zu überleben.

Arakent besitzt keine formale Führungsstruktur, agiert auf Grund des tiefen Gemeinschaftsgefühls der Gnome aber dennoch erstaunlich koordiniert, speziell im Falle einer äußeren Bedrohung.

Das kleine Land pflegt trotz der schweren Erreichbarkeit freundschaftliche Beziehungen zum Gnomenreich Zarkol (Seite 43) sowie zu den Elfen von Rythilin (Seite 39).







## BATANKLAN UND TARSALOS



Vor etwa zweihundert Jahren kam es während einer besonders kalten Periode zu einem Zusammenschluss großer Kolossstämme, die Tarsalos vollständig überrollten. Von der Menschenstadt ist nicht viel mehr geblieben als der Name und Reste der ursprünglichen Bevölkerung, die unter erbärmlichen Bedingungen den „Großen Herrschern“ dienen müssen. Auch ein großer Teil des Wissens der Menschen ging auf die Kolosse über, die sich vor allem bei Fragen des Schiffs- und Hausbaus als lernfähig erwiesen.

Vor kaum fünfzig Jahren kam es dann zu einem weiteren entscheidenden Schlag, den das Licht von Eldrian den „Ungebildeten Wilden“ nie zuge-  
traut hätte. Batanklan wurde zum nächsten Opfer der Kolosse und jede Hilfe aus dem südlichen Nachbarreich kam zu spät.

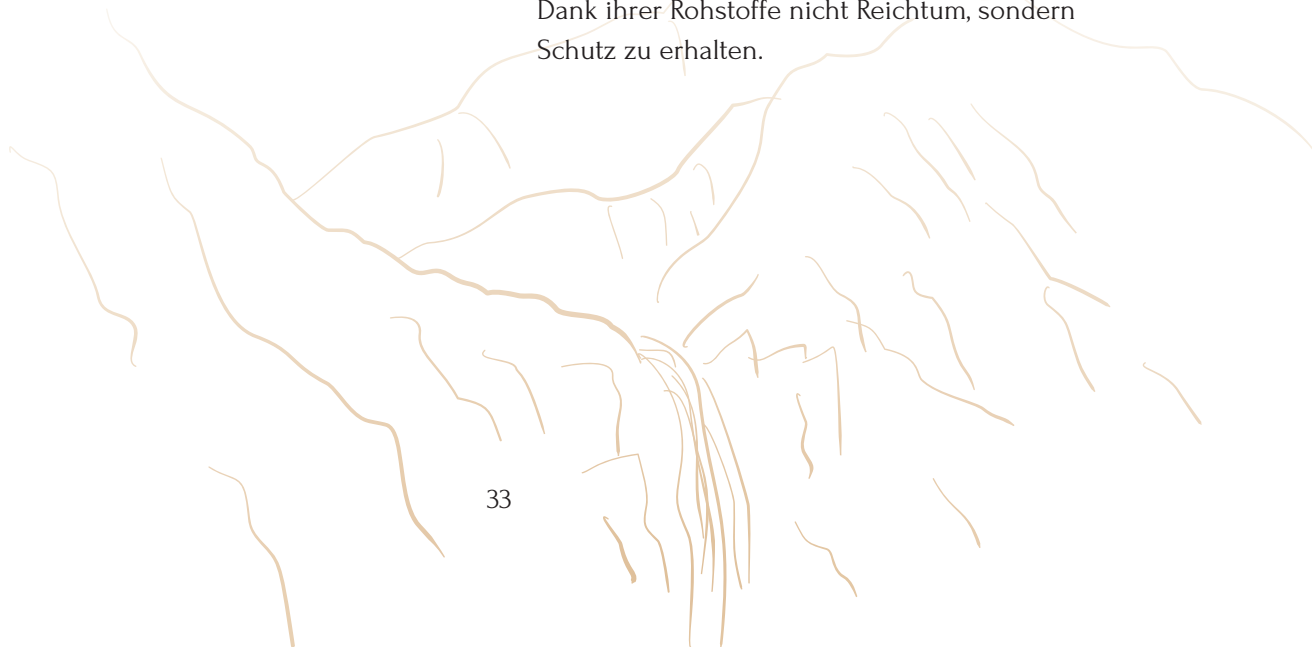
Nachdem Eldrian seine Seemacht deutlich aufgerüstet hat, haben die Kolosse auch selbst schwere Verluste hinnehmen müssen und einstweilen eine weitere Expansion nach Süden aufgegeben. Dank inzwischen verbessertem Schiffsbau hat aber unlängst Sa Chen zum ersten Mal in seiner Geschichte ernsthaft mit den großen kriegesischen Eindringlingen zu tun bekommen.

## BERGGRAFSCHAFTEN



Zwischen Slondnärk und dem Großmagierreich ist das Land rau und kalt, aber reich an Bodenschätzen. So mancher Wagemutige hat versucht, sich in den Vorgebirgen der Greisen Berge niederzulassen und dem Fels abzuringen, was man dann teuer verkaufen kann. Diverse verlassene Siedlungen und Ruinen zeugen von den Fehlschlägen solcher Versuche. Aber einige Erfolge haben zu kleinen abgelegenen Lebensgemeinschaften geführt.

Manche der Anführer bezeichnen sich selbst als Grafen oder Barone, viele vermeiden aber einen provokanten Titel aus Vorsicht vor den Kapriolen eines immer wieder launischen Königs im Norden. Manche dieser winzigen Reiche sind dem Königreich Slondnärk tributpflichtig, andere versuchen sich aus den großen politischen Verflechtungen heraus zu halten. Und wieder andere haben gezielt den Kontakt zum Großmagierreich geknüpft, um Dank ihrer Rohstoffe nicht Reichtum, sondern Schutz zu erhalten.



## BLUTIGE GRAFSCHAFTEN

Die beiden Stadtstaaten Triet und Sloght (gesprochen: Slocht) haben es über lange Zeit beeindruckend gut verstanden, sich immer wieder in grausamer Weise gegenseitig das Leben schwer zu machen. Der Hass wurde seit Generationen kultiviert und vermutlich kennen nur noch die beiden Grafen den ursprünglichen Grund dahinter.

Die Grafschaften schrecken zur Finanzierung ihrer Machenschaften vor Piraterie und Sklavenhaltung nicht zurück. Damit sind sie ein dauerhaftes Problem für alle umliegenden Reiche. Ihre militärisch hervorragend ausgebildeten Streitkräfte und die strategisch sehr günstige Lage beider Länder hat bisher aber auch ein Niederringen durch Elonel oder die Nachbarn im Norden effektiv verhindert.

Slondnärk im Norden lenkt den Ärger mit den unliebsamen Grafen mit Geld in andere Richtungen und versucht so zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen. Schließlich ist Elonel als Verbündeter des Erzfeindes Tiluna auch dem Königreich Slondnärk ein Dorn im Auge.

Elonel dagegen versuchte sich und die Seewege durch eine kompetente Marine zu schützen, was aber immer nur teilweise erfolgreich war. Seit einiger Zeit ist es eher der Geheimdienst des Matriarchats, der am effektivsten gegen die Grafschaften vorgeht, indem er geschickt deren gegenseitigen Hass aufeinander schürt.

## BUSCHFELIAR

In dieser Region ziehen zahlreiche Gruppen von Feliar umher. Dabei folgen sie den Bewegungen der verschiedenen Beutetiere und haben nur wenig Kontakt untereinander. Die Buschfeliar stellen somit mit ihrer Lebensweise als Nomaden keinen eigenen Staat dar.

Einige Stämme pflegen losen Kontakt zu den Halblingen (Seite 37) und haben sich darauf spezialisiert, in der Umgebung deren Landes zu jagen. Sie profitieren von den Erzeugnissen der kleinen Kerlchen und umgekehrt halten sie die Population der Raubtiere in der Nähe des Hügellandes niedrig.

## ELONEL

Das Matriarchat Elonel ist das Tor zum Meer für die friedlichen Staaten des Blühenden Bundes (Tiluna, Teskeram, Smettlers Eiche und Elonel). Durch diesen Umstand ist der ursprüngliche Stadtstaat inzwischen zu einem respektablen Land angewachsen, von dem die Schiffe nach Moon und Eskaladin oder weiter in den Süden segeln.

In Elonel bestimmt seit vielen Jahren der Klerus die Geschicke des Landes. Staatsoberhaupt ist immer eine Frau, zumeist eine Priesterin Silanas oder Dolanas. Der Eslen Glaube ist Staatsreligion und Andersgläubige müssen mit einigen Nachteilen zurecht kommen. Die dunklen Zeiten gnadenloser Verfolgungen Ungläubiger sind aber lange vorbei.

Elonel ist zwar wohlhabend, kann aber wegen der unfreundlichen Nachbarn im Norden nicht in beständigem Frieden leben. Sowohl die blutigen Grafschaften als auch das habgierige Slondnärk im Norden sorgen immer wieder für Probleme.

## ELDRIAN



Der Beiname „die Wahrheit“ dieses Reiches kommt nicht von ungefähr. Eldrian wird vom Orden der Ritter des Lichtes geführt, der sich dem Schutz aller Schwachen verschrieben hat. Allerdings gebietet der Sonnengott Sente auch, dass diejenigen, die stark an Körper und Geist sind, jene leiten, denen diese Eigenschaften fehlen, sprich: über sie zu herrschen.

Unter den Rittern des Lichtes reicht das Spektrum von warmherzigen und fürsorglichen Herrschern bis hin zu Fanatikern, die jedes Übel auslöschen müssen, sowohl in sich selbst, viel mehr aber natürlich in Anderen. Die höchste Position nimmt das Licht von Eldrian ein, der jedes Jahr wieder seine Eignung zum Führer des gesamten Volkes gegen die besten drei seiner Untergebenen in Taktik, Kampfkunst und Verstand unter Beweis stellen muss. Früher kam es dabei schon auch mal zu Todesfällen, heute wird ein solch drastischer Ausgang zumeist vermieden.

## ESKALADIN

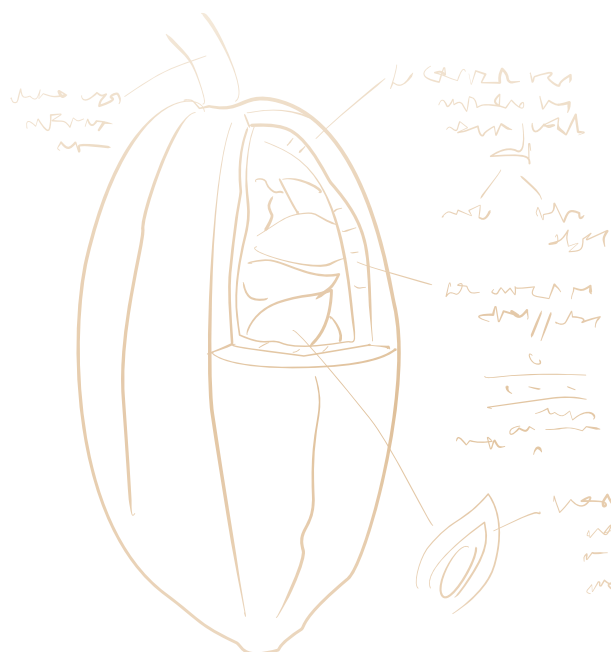


Langgezogenen Inselketten bilden eine riesige Acht, die einem Doppelarchipel gleicht. Allerdings sind keine Korallen für diese Form verantwortlich. Die flachen Gewässer innerhalb der beiden großen Kreise, die See des Feuers und die See der Perlen, beinhalten dagegen zahlreiche Korallen. Das Klima ist sehr warm und viele Pflanzen wie Kokos und Kakao gibt es ausschließlich hier. Diese haben dem Land zu beträchtlichem Wohlstand verholfen.

Eskaladin ist offiziell ein Königreich, meist regiert von einer Königin. In der Praxis allerdings nimmt der Einfluss der Herrscherin mit dem Abstand zur Hauptstadt Gali Togu sehr schnell ab. Die Leute regeln ihre Angelegenheiten meist unter sich. Nur wenn auf diesem Weg keine Einigung zu finden ist, bittet man die „Weise Mutter“ um Rat.

Eskaladins Kultur und Einwohner wirken mit Sicherheit sehr exotisch auf die Bewohner des Kontinents. Ihre Haut ist dunkel, oft mit einem grünlichen Schimmer. Die Kleidung ist angesichts der Wärme spärlich aber farbenfroh. Noch viel bunter ist die immens variantenreiche Musik und die Vielzahl der Speisen.

Bildung und Handwerk sind auf den Inseln hoch angesehen. Dank der reichlichen Nahrung, die Land und See liefern, konnte sich eine facettenreiche Kultur entwickeln, die auch in Zeiten einer großen Dunkelheit nicht so sehr zurückgeworfen wurde, wie auf dem Kontinent. Praktisch nirgendwo sonst ist das Wissen über Meer und Himmel so umfassend wie hier.



## GOR

Das Zwergenreich Gor liegt zu gleichen Teilen über wie unter der Erde und wirkt daher auf einer Karte kleiner als es tatsächlich ist. Die oberirdische Hälfte reicht von fruchtbaren Feldern an den Ufern des Alantaqualin bis hinauf zu schwindelerregenden Höhen. In den Felswänden dort oben befindet sich die Mehrzahl der Eingänge zu den Stollen und Höhlen der Zwerge.

Im Tal liegt auch Olmenc, ein von Zwergen und Menschen gemeinsam betriebener Hafen, von dem aus Handelsbeziehungen zu Zislatar (Seite 43) und in geringerem Umfang zu den Ländern an der Küste aufrecht erhalten werden.

Die Zwerge wissen von den Reichen im Westen, aber die dazwischen liegende Wildnis und ein westlich von Alquavalon unschiffbarer Alantaqualin machen einen engeren Kontakt schwierig. Umgekehrt ist die Existenz des Zwergenreiches im Großmagierreich Tiluna und dessen Nachbarländern zumindest in gebildeten Schichten wohl bekannt. Immer wieder einmal macht sich eine wagemutige Expedition auf den Weg dorthin.

Die Regierung von Gor besteht aus fünf Königen, den Herrschern der größten Höhlenkomplexe, die nach außen hin mit eiserner Geschlossenheit auftreten, nach innen hin aber teils hoffnungslos zerstritten sind. Krieg untereinander ist undenkbar, aber „gesunder Wettstreit“ kommt mit unschöner Regelmäßigkeit vor.

## GROSSER WALD

Den wichtigsten Lebensbereich der Elfen als Staat zu bezeichnen, wäre vollkommen verfehlt. In die Liste der Staaten ist der Große Wald an dieser Stelle nur integriert, weil er von vielen Menschen als eigenes Land wahrgenommen wird. Dies liegt zum einen an der Tatsache, dass Viele sich eine politiklose Gesellschaftsform nicht vorstellen können, zum anderen daran, dass Elfen im Vergleich zu den Menschen so gleichartig wirken ohne es zu sein.

Die Bevölkerungsdichte unter den riesigen Jahrtausendbäumen ist extrem niedrig. Selbst wenn sich viele der kleinen Elfensiedlungen dem ungeübten Auge nicht so gut entziehen würden, wäre eine Begegnung auch bei mehrwöchiger Wanderung relativ unwahrscheinlich.

Und selbst Smettlers Eiche, der Ort, an dem fast alle Völker vergleichsweise eng neben- und miteinander leben, trägt mit gutem Grund auch den Beinamen „die Stadt, die keine ist“. Immerhin besitzt Smettlers Eiche aber so etwas wie eine Volksvertretung und nimmt nach außen hin zumindest teilweise so etwas wie die Interessen des Waldes wahr, wenn man von der Existenz einheitlicher Interessen überhaupt reden kann.

## HÜGELLAND



Abseits der größeren Reiche, umgeben von unzivilisierter Wildnis, haben sich die Halblinge eingenistet. Ob etwas Wahres in der Geschichte der „Großen Flucht“ steckt, ist nicht sicher. Fest steht aber, dass sich das kleinwüchsige Volk gerne aus allem heraus hält, was „die Großen“ so beschäftigt.

Eine Führung, die für das gesamte Volk spricht, gibt es nicht. Die ranghöchste politische Position ist die eines Bürgermeisters, welcher alle paar Jahre neu gewählt wird. Sollte er sich nicht außerordentliche Vergehen gegen die öffentliche Ruhe zu Schulden kommen lassen, ist der neue Bürgermeister dabei fast immer der selbe wie der alte.

Trotz der zerstückelten Verwaltung unterhalten die Halblinge eine gemeinsame Miliz, die Heckenreiter, welche das kleine Land zu schützen wissen. Der beste Schutz ist aber die abgelegene Lage und der beschwerliche Weg ins Hüggelland. Nur eine Straße führt vom Großmagierreich über einen Pass durch die Grauen Berge und dann quer durch die Wildnis. Im direkten Grenzland sorgen die geschäftigen Halblinge selbst für eine hohe Dichte an langgezogenen Dornenhecken, Gräben und anderen Hindernissen.

Das Klima ist ungewöhnlich mild und fruchtbar. Schuld daran ist der große See Caran, der eine Seite des kleinen Landes flankiert und von heißen Quellen auf seinem Grund warm gehalten wird.

## KOLOSSTÄMME



Im Norden der Greisen Berge leben diverse Stämme auf sehr unterschiedliche Weise. Manche von ihnen, die die westlichen Randbereiche ihr Heim nennen, haben Beziehungen zur freien Stadt Wihr (Seite 43). Andere leben so abgesondert und tief in den Bergen, dass ihnen jegliche andere Völker fast völlig fremd sind.

## LANANMAR



Lanmar liegt im Mündungsgebiet des Alantaqualin. Das Königreich ist viel dichter besiedelt als das Großmagierreich und kann dennoch seine Bevölkerung mühelos ernähren. Die größte Gefahr droht dem Land aus den umliegenden unwirtlichen Landschaften und durch die ein oder andere Bestrebung nach Unabhängigkeit eines seiner vielen Fürstentümer.

Geografie



Minas ist eine sehr kleine Stadt, die vollständig auf einer Insel im Mündungsbereich des Xiroth in den Peral liegt. Die schroff aus dem Wasser mit seinen tückischen Strömungen aufragenden Felsen wurden mit dicken Mauern. Am stromaufwärts gelegenen Ende erhebt sich auf der höchsten Klippe ein wuchtiger Turm.

Minas befindet sich an der Nahtstelle zwischen dem Einflussbereich des Königreichs Slondnärk im Norden und dem Großmagierreich im Süden. Man könnte nun meinen, es müsste früher oder später von einem der beiden zerquetscht werden. Allerdings ist Minas für seine geringe Größe erstaunlich wehrhaft, denn der Herrscher, genannt der Sagadur, scharft nur solche um sich, die durch besondere Fähigkeiten herausstechen. Zum anderen ist das winzige Reich für beide Seiten eine Notwendigkeit. Minas ist Kontaktpunkt und Umschlagplatz von Waren. Nur so ist der Handel möglich, von dem beide Seiten profitieren.

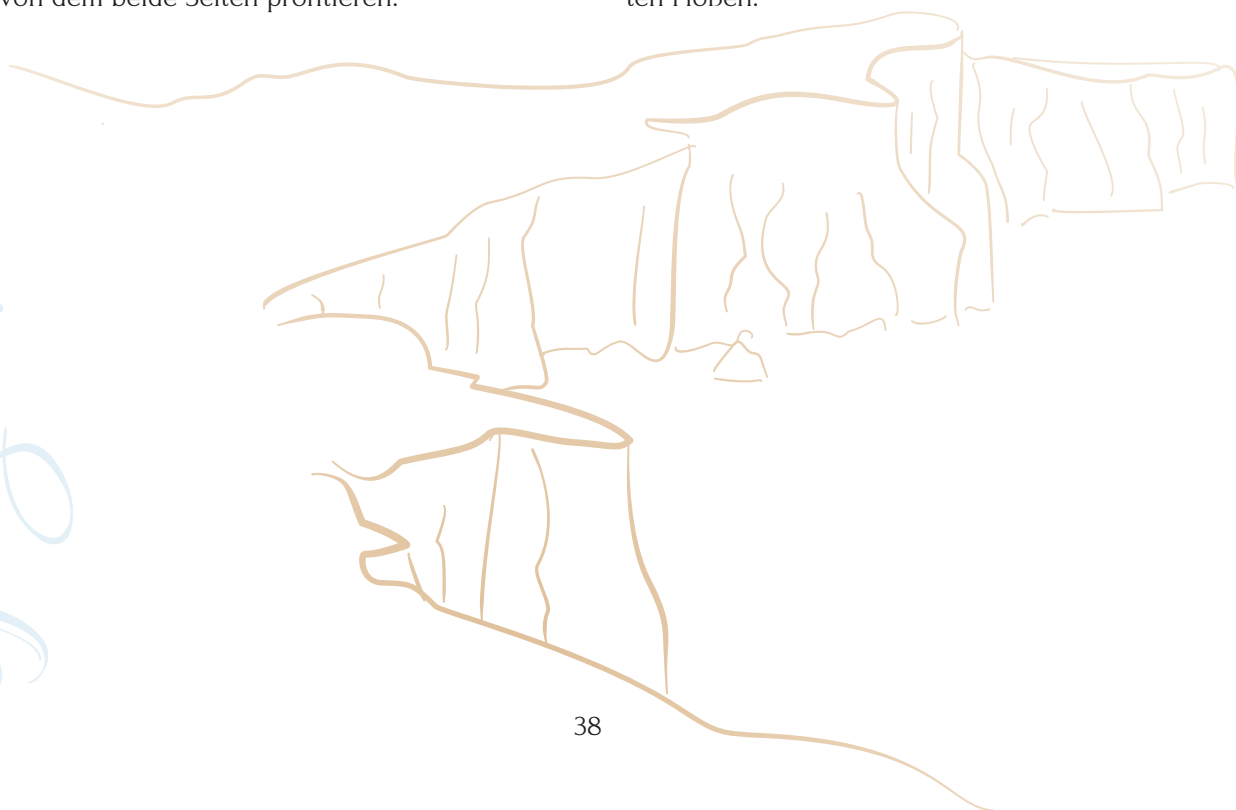
## MOON



Der Name des kleinen Herzogtums wird unterschiedlich ausgesprochen: Teils wie im Englischen, meist aber mit deutscher Betonung, manchmal aber auch mit getrennt gesprochenen Vokalen als Mo'on. Die letztere Aussprache wird in Elonel bevorzugt, wenn man auf die Abspaltung des Herzogtums anspielen möchte.

Moon kommt beim Handel zwischen Eskaladin und dem Festland als Zwischenstopp eine entscheidende Rolle zu. Nur sehr wagemutige Seefahrer werden es umgehen und direkt zum Inselkönigreich segeln. Dank dieser Tatsache ist Moon ein kleines aber zugleich wohlhabendes Land. Obwohl das Herzogtum seit langem nicht mehr unter die Obrigkeit Elonels fällt, hat nie ein Herrscher es gewagt, das frühere Mutterland zu provozieren, indem er ein Königreich ausrief.

Das Zentrum des kleinen Reiches befindet sich auf einer Insel mit steiler Küste, über die der Wind den täglichen Regen bis vom Großen Wald herüber weht. Die Bevölkerung verteilt sich aber über eine Vielzahl kleiner Siedlungen auf den umliegenden kleineren Inseln und auch am Festland oder auf Stelzendörfern oder großen, meist fest verankerten Floßen.





## NONDOLA



Das vergleichsweise kleine Königreich am Fuß der Greisen Berge ist berühmt für seine Spinnenseide. Auch die aus dem Flaumgras dieser Gegend gewonnene Silberwolle ist begehrt.

Die Stadt Nondola rühmt sich selbst als die älteste Stadt der Menschen, was durchaus stimmen könnte. Das Reich ist traditionsbewusst und der Adel hat absolute Herrschaft. Wer reich ist, bleibt es auch, und wer am unteren Ende der Gesellschaft lebt, hat kaum Chancen, daran etwas zu ändern.

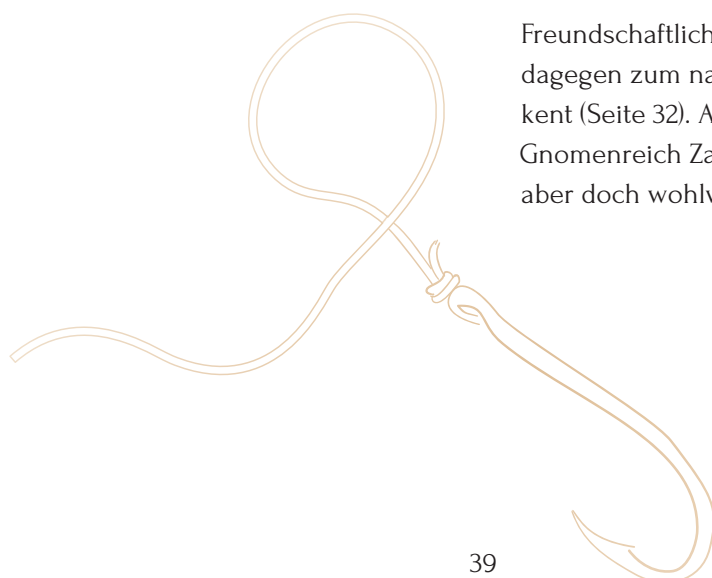
Politisch und religiös grenzt sich das Land gerne ab. Dem Blühenden Bund trat Nondola nie bei, obwohl die Beziehungen zu den umliegenden Ländern eher friedlicher Natur sind. Einzige erlaubte Religion in Nondola ist der fast nur hier praktizierte Weberglaube. Die Priester von Lasan dem Weber leben ihre Überzeugung überdeutlich aus und zumindest zwischen dem Matriarchat von Elonel und Nondola führt das immer wieder einmal zu leichten Verstimmungen.

## RYTHILIN •

In der Winterwind See liegt, vom Festland nur durch einen breiten Fluss getrennt, eine große Insel über einer jener wärmenden Adern, die an manchen Stellen der Oberfläche des Erddiskus nahe kommen. Heiße Quellen sprudeln aus dem Boden und verleihen der Insel ein wärmeres Klima als ihrer Umgebung.

Die hier lebenden Grauelfen befahren die See auf schnellen schlanken Schiffen und betreiben Fischfang, bestellen aber auch Felder in der wärmeren Jahreszeit. Konflikte mit den Kolossstämmen von den Ufern der Winterwind See (Seite 41) versuchen sie aus dem Weg zu gehen. Sollten die größeren Zweibeiner aber doch einmal Streit suchen, erweisen sich die Grauelfen als durchaus wehrhaft.

Freundschaftliche Beziehungen pflegen die Elfen dagegen zum nahe gelegenen Gnomenreich Arakent (Seite 32). Auch zum schwerer erreichbaren Gnomenreich Zarkol (Seite 43) gibt es eine lose aber doch wohlwollende Verbindung.



Geografie



## SA CHEN

Verteilt über eine große Anzahl kleiner und großer Inseln erfordert das Reich mitten im Meer die feste konsequente Hand seines Kaisers, genannt der Drache. Vermutlich in keinem anderen Land dieser Welt ist das Spiel um Macht so komplex wie hier. Die Mittel in diesem Spiel reichen von dem ständigen Knüpfen neuer Bündnisse, teils um sich einen Vorteil zu verschaffen, teils um einen Gegner zu täuschen, bis hin zu offenen militärischen Konflikten, hinterhältigen Mordanschlägen und Verrat.

Dies hat zu einer Perfektionierung von Waffentechnik und Kriegsführung geführt, die ihresgleichen sucht. Allerdings sind bisher alle Kräfte auf das Innere des Reiches gebündelt. Kontakte zum Festland bestehen kaum.

Im letzten Jahr (864 n.d.D.) erfolgte jedoch ein Angriff der Kolosse von Batanklan auf eine der südlichen kleinen Inseln und führte zu einem schweren militärischen Verlust für das Kaiserreich. Der Drache richtet nun sein Hauptaugenmerk zum ersten Mal auf die Außenwelt. Über kurz oder lang könnten die Kolosse zu der Erkenntnis gelangen, dass Sie sich einen gefährlichen Feind ausgesucht haben, der deutlich mehr Übung im Kriegshandwerk besitzt als sie selbst.

Es sei jedoch auch angemerkt, dass Sa Chen weit mehr hervorgebracht hat als Waffentechnik und Intrigen. Kunst und Philosophie sowie die meditativen Künste des Zenkido sind hier ebenso entstanden. Auch in diesem Land bevorzugen die meisten Menschen ein friedliches Leben.

## DIE SCHWÄRME

Die Chitoren in den Randbereichen des endlosen Sandes, wie sie selbst die Wüste nennen, nehmen sich als ein Volk wahr. Allerdings agiert jeder Schwarm der Tk'trrr'zkt (schnell und tonlos) autonom. Nur in seltenen Fällen kommt es zu Hilfestellung oder engeren Handelsbeziehungen.

Wenige Schwärme haben ihr Hauptnest tiefer in der Wüste angelegt. Denn obwohl sie den hohen Temperaturen durchaus gewachsen wären ist Nahrung dort rar. Die wenigen Schwärme, die dennoch dort leben tun dies meist in felsigen Höhlen, in denen sie Pilzzucht betreiben.

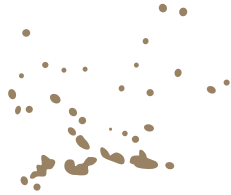


## SLONDNÄRK

Im Moment herrscht Frieden, aber die Gier des Königshauses in Trälgo ist sprichwörtlich. Früher oder später versucht sich das Königreich etwas einzuverleiben, was nicht sein ist.

In den letzten Jahrzehnten war dabei weniger das respektable Militär der entscheidende Faktor. Vielmehr haben sich die Herrscher inzwischen auf Ränkeschmieden und vor allem auf den Einsatz von Geld verlegt. Besonders beim Handel mit Edelmetallen und anderen Rohstoffen reizt Slondnärk seine Möglichkeiten bis an die Grenzen aus.

Früher war ein ernst gemeinter Angriff gegen das Großmagierreich durchaus eine Option für die Könige. Heute vermeidet der Monarch von Trälgo, das mächtige Tiluna weiter zu reizen, als bis zu dem Moment, wo es deutlich die Muskeln spielen lässt. Auf der anderen Seite wird die träge Reaktionsfähigkeit des Nachbarn schamlos ausgenutzt.



## STÄMME DER GROK'TAR

Um die Winterwind See herum leben zahlreiche Stämme der Kolosse, angefangen von kleinen Familienclans bis hin zu den teils schon sesshaft gewordenen Stämmen der Hundun'ti, Palp'uton, Tark'am'ti und anderer, die mehrere hundert bis knapp unter tausend Mitglieder umfassen.

In ihrer Lebensweise unterscheiden sich die Stämme teils stark. Manche betreiben von ihren Siedlungen aus Fischfang auf dem großen Wasser, andere jagen in den dichten Nadelwäldern um die Winterwind See herum und wieder andere streifen weit umher durch die oft vereisten Steppen jenseits der Wälder oder leben in den Tälern der Ausläufer des Gebirges.

Manche Stämme respektieren und schätzen die dort lebenden Gnome, andere leben aber nach der Auffassung, sich nehmen zu dürfen, was auch immer sie sich nehmen können. Diese Kolosse machen damit den Gnomen und auch den Elfen von Rythilin das Leben schwer.



## TESKERAM



Teskeram ist der Name eines Volkes, eines Ortes und eines Ereignisses. In der Sprache des Reitervolkes selbst bezieht er sich aber eigentlich nicht auf das zugehörige Land. Offiziell handelt es sich um das Königreich Alimshai, irgendwie hat sich aber der Name des großen Versammlungsortes als der Name durchgesetzt, den fast jeder verwendet.

Einmal im Jahr treffen sich die wichtigsten Angehörigen der fünf Stämme zum Teskeram, dem „gemeinsamen Traben“, in Teskeram. Hier wird über alle Belange beraten, die das Reitervolk als Ganzes betreffen. Während des restlichen Jahres findet man an diesem Ort nur den gewählten König und sein Gefolge.

Der König hat eher repräsentative Funktion. Von ihm wird erwartet, sein Volk zu vertreten, da es die meiste Zeit über ein großes, an die reine Wildnis angrenzendes Gebiet verteilt ist. Sollte er seine Pflichten nicht zufriedenstellend erfüllen, so wird er beim nächsten Teskeram buchstäblich von den Stammesführern vom Thron gekippt, meist direkt in den Fluss. So lange der König seinen Aufgaben pflichtbewusst nachgeht, ist er ein sehr geachteter Mann, oft bis ins hohe Alter.



## TILUNA



Wenn es ein Symbol für Macht im westlichen Teil der Welt gibt, dann ist es der schwarze Turm auf blauem Grund, der sowohl für das Land als auch für die Hauptstadt mit gleichem Namen steht. Hier regiert eine Kombination verschiedener gewählter Gremien, wodurch Tiluna einer modernen Demokratie näher kommt als manch andere Länder.

Der Rat des Reiches wird von allen Bürgern gewählt und entscheidet bei allen wichtigen Belangen mit. Dabei ist sein Stimmgewicht nur genau so groß wie das des Großmagiers und des Rates der sieben Weisen gemeinsam. Der Rat der Weisen wird von sämtlichen Magiern des Großmagierreiches gewählt, die mindestens den Rang eines Gesellen bekleiden. Der Rat der Weisen wiederum bestimmt den Großmagier auf Lebenszeit.

Zu wahrer Demokratie ist es demnach noch ein Stück, zumal die einzelnen Städte des Reiches meist von Herzögen regiert werden, deren Titel zwar nicht offiziell, de facto aber doch erblich sind.

Obwohl eigene Interessen manche Entscheidung lenken, ist im politischen System Vernunft und Weitsicht die Regel. Es macht den mächtigsten Staat der Region aber auch träge.

## TOTES LAND



Diese Region nördlich des Matriarchats trägt ihren Namen wegen ihrer trostlosen Steinlandschaften. Es gibt zahlreiche Schauergeschichten über diese Gegend, aber nur Wenige wissen, dass an manchen davon mehr wahr ist als einem lieb sein kann. Es gibt zwar weder Horden von Untoten, noch erscheinen jede Nacht rastlose Seelen (beides sind extrem seltene Phänomene in Feenlicht), aber die Konzentration des Elements Unleben ist hier höher als anderswo, ein Relikt aus der Zeit der letzten großen Dunkelheit.

Mitten in diesem trostlosen Landstrich befindet sich gut versteckt die alte Ruinenstadt Gorog. Diesen Ort nach Einfall der Dunkelheit aufzusuchen, ist ein lebensgefährliches Unternehmen, denn hier hat das Böse und auch das Unleben tatsächlich so etwas wie ein Bewusstsein entwickelt.



## WIHR

Reichliche Niederschläge und ertragreiche Fischgründe sichern der freien Stadt Wihr, was für das tägliche Leben notwendig ist. Die Einwohner bezeichnen sich als Bürger und sind stolz auf ihr System gewählter Vertreter. Die Bürger sind fast allesamt eigenbrötlerisch und misstrauisch gegenüber Fremden. Einzig zu dem einen oder anderen Kolossstamm aus den Greisen Bergen halten sie so etwas wie freundschaftliche Verbindung.

Das kleine Land besitzt kein nennenswertes Heer, lediglich eine Miliz. In der Stadt Wihr selbst ist diese ausreichend groß, so dass die blutigen Grafschaften einen Angriff meist scheuen, aber die diversen Dörfer entlang der Küste sind ein beliebtes Angriffsziel. Meist können sich die Bewohner rechtzeitig in den nahen Wäldern in Sicherheit bringen, aber oft genug lassen die Soldaten der Grafschaften nur ausgebrannte Ruinen zurück.

Wegen hartnäckiger Dickköpfigkeit hält dies die Bevölkerung nicht davon ab, immer wieder in neuen kleinen Gemeinden ihr Glück zu versuchen.

## ZARKOL

Zarkol selbst ist eine Stadt auf einem Felsplateau, die sich auf Grund unermüdlicher Steinmetze immer weiter in den Berg dahinter frisst, der dabei in Stufen abgetragen wird. Im Tal unterhalb der Stadt betreiben die Gnome Viehzucht im größeren Stil. Pflanzliche Kost stammt fast ausschließlich aus den Höhlen um die Stadt herum, wo verschiedene Pilze gezüchtet werden.

Zarkol liegt abseits der meisten Kolossstämme, aber nicht so gut geschützt wie das befreundete Gnomenreich von Arakent (Seite 32). Notgedrungen haben die Gnome gelernt, sich zur Wehr zu setzen. Dabei verstehen sie es geschickt, den weit verbreiteten Aberglauben der Kolosse für sich zu nutzen. Ihre angeborene Magie setzen sie hierfür gezielt zur Abschreckung ein.

## ZISLATAR

Beiderseits des hier schon sehr breiten Flusses Alantaqualin erhebt sich das Land in langgezogenen Terrassen bis hoch zu den weiten Grasebenen am Fuss des Gebirges. Der Boden ist fruchtbar und viele kleine Ortschaften sprenkeln die Landschaft. Oft klammern sich diese Siedlungen an die eher steilen Bereiche denn die flachen Areale dienen dem Ackerbau. Große Schiffe befahren den breiten Fluss, um Fischfang zu betreiben oder Waren stromaufwärts ins Zwergenreich Gor (Seite 36) zu bringen. Beziehungen zum weit stromabwärts liegenden Lananmar (Seite 37) bestehen ebenfalls.

Für die Sicherheit sorgt eine kleine, aber sehr gut ausgebildete Armee. Der Feind ist dabei hauptsächlich die umgebende Wildnis. Zislatar wird von der kleinen Hauptstadt aus von einem Ältestenrat regiert, dessen Mitglieder meist auf Lebenszeit im Amt bleiben.



# Elemente

---

Was die Welt im Innersten zusammenhält



# ALLGEMEINES

Wie man als Spielleitung mit den Elementen umgehen sollte

## ZUM VERSTÄNDNIS

Die reale Welt bis ins Kleinste zu beschreiben ist den Naturwissenschaftlern bis heute nicht vollständig gelungen. Niemand weiß, was ein Elektron wirklich ist und warum es in einem Atom nur ganz bestimmte Energiezustände annimmt. Aber das zu wissen ist auch nicht Ziel von Naturwissenschaft. Vielmehr versucht sie sich an einer Beschreibung der Welt, die möglichst genaue Vorhersagen möglich macht. Und das gelingt ihr beeindruckend gut.

Bei der Erschaffung der Welt von Feenlicht wurde diese Tatsache weitgehend übernommen. Selbst auf diesen geheimen Seiten wird nicht erklärt werden, wie die Welt wirklich funktioniert. Wie in der Physik ist die Vorstellung von den Elementen ein Modell, das es uns ermöglicht, das Verhalten dieser Phantasiewelt als einigermaßen konsistentes Ganzes zu begreifen. Sich einzubilden, man wüsste nun alles, wäre vermessen.

Bevor sich nun Enttäuschung breit macht sei daran erinnert, dass ein vollständiges Erfassen auch gar nicht notwendig ist. Die Vorstellung von sich durchdringenden Elementen, die allein durch ihre unterschiedliche Struktur und Dichte die Welt formen, reicht aus, um die Welt als Spielleiter genügend zu verstehen.

Wie soll man aber als Spielleiter mit den Elementen hantieren, wenn man keine klar festgelegten Regeln besitzt? Darum folgen einige Hilfestellungen, die vielleicht auf den ersten Blick nicht wie solche wirken.



### Grundlagen

Lesen Sie sich im Regelbuch die Kapitel zu den Elementen und zur Magie nochmals durch und wiederholen Sie das ruhig mehrfach.

Basteln Sie selbst ein paar neue Sprüche, egal ob für die eigene Sammlung oder nur als Übung und letztlich für den Papierkorb.

Denken Sie sich einige kleine Situationen aus, die mit einem oder mehreren Elementen in Zusammenhang stehen könnten.

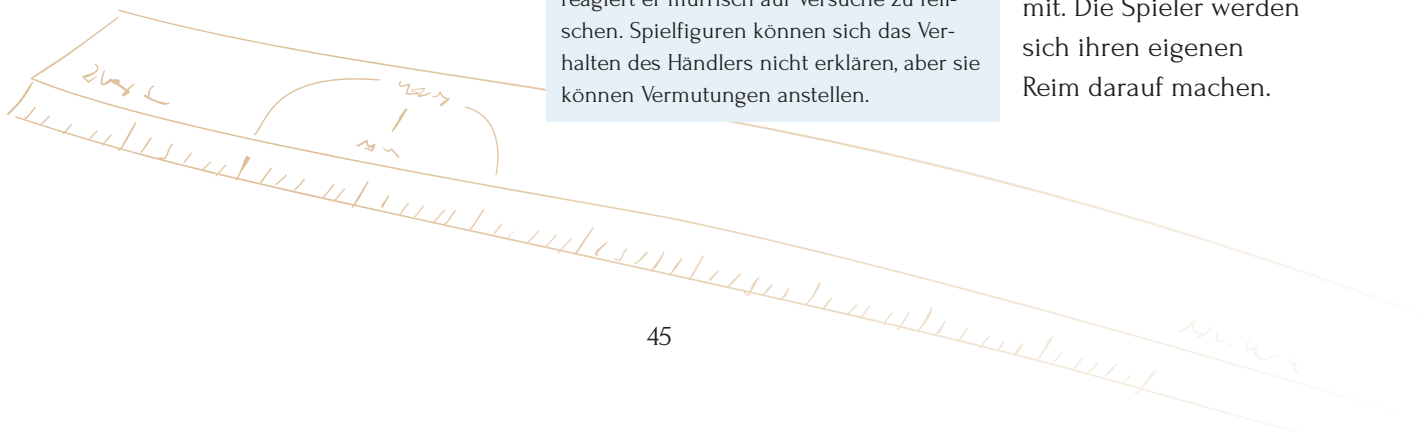
Erklären Sie Alltägliches, das zu jeder bespielbaren Welt gehört, indem Sie sie wie ein Magier der Universität von Tiluna denken. Dabei werden Sie auch auf Dinge stoßen, die sich einer Analyse entziehen, weil sie einfach zu komplex sind. Erfühlen Sie diese Grenzen, sie sind kein Widerspruch zum System (fragen Sie einen Physiker nach dem Dreikörperproblem – auch mit unseren Modelle der Realität können Erklärungen knifflig werden).

### Keine Erklärungen

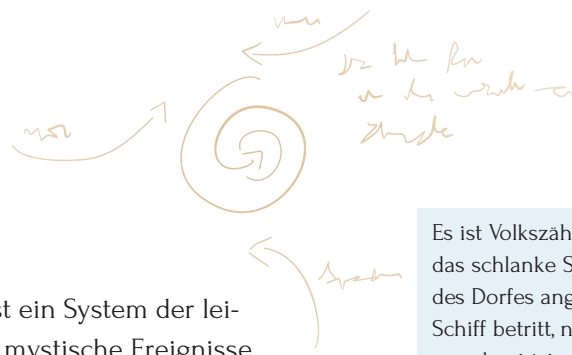
Durchdenken Sie in einer Spielsituation, in der die Elemente eine Rolle spielen, wie sich diese Ihrer Ansicht nach verhalten müssten. Beschreiben Sie

dann aber nur, was wahrzunehmen ist und liefern Sie nie Ihre Überlegungen dahinter mit. Die Spieler werden sich ihren eigenen Reim darauf machen.

In gewöhnlichen Situationen ist es oft genauso: Sie haben sich ausgemalt, was für ein Typ jener Händler ist und dass er heute morgen mit seiner Frau Zank hatte. Deshalb reagiert er mürrisch auf Versuche zu feilschen. Spielfiguren können sich das Verhalten des Händlers nicht erklären, aber sie können Vermutungen anstellen.



Elemente



## Weniger ist mehr

Ein weiteres Mal: Feenlicht ist ein System der leisen Töne. Magie und andere mystische Ereignisse lassen nicht die Erde erzittern, durchdringen die Welt aber in vielen Kleinigkeiten.

Widerstehen Sie dem Drang, die Effekte immer weiter zu steigern. Die wenigen Momente, in denen wirklich Geheimnisvolles geschieht, haben auf diese Weise die Chance, nicht in einer Aneinanderreihung von gleichermaßen magischen Momenten völlig unterzugehen.

## Beispiele

Ab und an besucht Larvid den alten Bremme, einen Einsiedler und Halbling wie er selbst. Diesmal hat er einen Kürbis aus seinem Garten mitgebracht, den Bremme mit einem zahnlosen Grinsen entgegen nimmt. Etwas später liegt das Fruchtfleisch kleingeschnippelt im Topf und der Alte schiebt seine Hand vorsichtig unter die Reiser, die von den beiden aufgeschichtet wurden. Er nuschelt etwas und reibt die Finger aneinander. Als er die Hand zurück zieht, züngeln erste Flämmchen über das Holz.

Bremme war in jungen Jahren Diener beim Magier des Nordturms von Maiber Tog. Diesem wurde das ewige Herumwerkeln des jungen Halblings beim Feuer machen zu dumm und so lehrte er ihn einen simplen Feuerspruch.

Ob der Spieler hinter Larvid richtig ahnt, dass es sich um einen kleinen Spruch handelt, ob er auf ein leichtes hexerisches Talent tippt (schließlich lebt Bremme abgeschieden im Wald) oder ob er schlicht einen alchemistischen Trick mit passenden Pülverchen, vermutet, bleibt ihm überlassen. Vielleicht bemerkt er bei nächster Gelegenheit ein paar Krümel Kohle in der Hand des Alten, womit Hexerei ausgeschlossen werden kann.

Es ist Volkszählung und die Flüsterwind, das schlanke Schiff des Sagadur hat am Kai des Dorfes angelegt. Als Peer Undskylt das Schiff betritt, nimmt er das Holz, aus dem es gebaut ist, seltsam intensiv wahr. Die feinen Sinne des Halbelfen für das Element Wasser vermitteln ihm ein ähnliches Gefühl wie es von altem, mit Wasser vollgesogenem Holz ausgeht, und zugleich fühlt es sich irgendwie anders an.

Der Beamte des Herrschers notiert alle Daten des jungen Halbelfen. Während er so auf seinem Blatt kritzelt spürt Peer, wie kurz etwas durch das gesamte Schiff läuft, das er sonst nur vom ihm so geliebten Fluss kennt: eine Druckwelle, wie sie ein Stein auslöst, wenn er ins Wasser fällt.

Der Sagadur selbst hat in mühevoller Kleinarbeit das Element Wasser in jeder einzelnen Planke des Schiffes umstrukturiert. Der Effekt ist nicht zu sehen, aber das Holz ist dadurch dem Element, in dem es sich bewegt, näher. Das Element Wasser kann sich im gesamten Rumpf bewegen und verleiht dem Holz mehr Beständigkeit, als es ein aus Planken zusammengesetztes Objekt haben dürfte.

Der Sagadur ist an Bord der Flüsterwind und verwendet einen komplizierten Spruch, der das Element Wasser aus dem Fluss in die Planken leitet. Das löst die Wahrnehmung bei Peer aus. Zweck des Spruches ist es im Normalfall, dem Schiff eine Bewegung gegen die Strömung zu erleichtern.

In diesem Fall aber soll ermittelt werden, ob Peer besondere Fähigkeiten besitzt, die es wert sind, gefördert zu werden. Eine Gehilfin des Sagadur hatte Wochen zuvor das Dorf als Wanderin besucht und ihm Peer als vielversprechendes Talent genannt.

Der Spieler von Peer wird vieles hiervon nicht erfassen. Aber ihm dürfte klar werden, dass irgendwer oder irgendetwas auf diesem Schiff in der Lage ist, beeindruckende Mengen des Elements Wasser kurzzeitig seinem Willen zu unterwerfen.





Darulan dreht den kleinen funkelnden Stein hoch erhoben hin und her. Ein blaues Muster aus Licht, kaum heller als eine Kerze, wandert über die nahen Wände des ansonsten dunklen Raums.

Die Struktur dieses besonderen Steins besteht aus feinsten Kanälen des Elements Erde, durchdrungen vom transparenten Element Wasser. Die dadurch entstehenden sehr feinen Bahnen sind ineinander verworren und bringen es trotz wenig Platz auf eine imposante Länge. In diesem Irrgarten benötigt selbst das blitzschnelle Element Licht geraume Zeit, um sich durch ihn hindurch zu bewegen.

Als Folge davon gibt ein solcher Stein das Licht, das auf ihn fällt, nur sehr langsam wieder ab. Ein Schwenk mit einer Bullaugenlaterne in einer Höhle mit diesen seltsamen Glimmsteinen sorgt für ein rötliches Nachglühen der Kristalle, wo sie vom Laternenlicht getroffen wurden.

Eine Erklärung wie die obige ist nicht notwendig, denn die winzigen Strukturen verschließen sich selbst den feinsten Sinnen für eines der beteiligten Elemente. Hier geht es eher um die grundlegende Überlegung, ob so etwas in Feenlicht denkbar wäre.

Bei eigenen Ideen muss aber beileibe nicht alles so detailliert erklärt werden. Es genügt eine Idee, die sich stimmig anfühlt und den Beschreibungen im Regelbuch oder den nachfolgenden Vertiefungen nicht widerspricht.

## WECHSELWIRKUNGEN

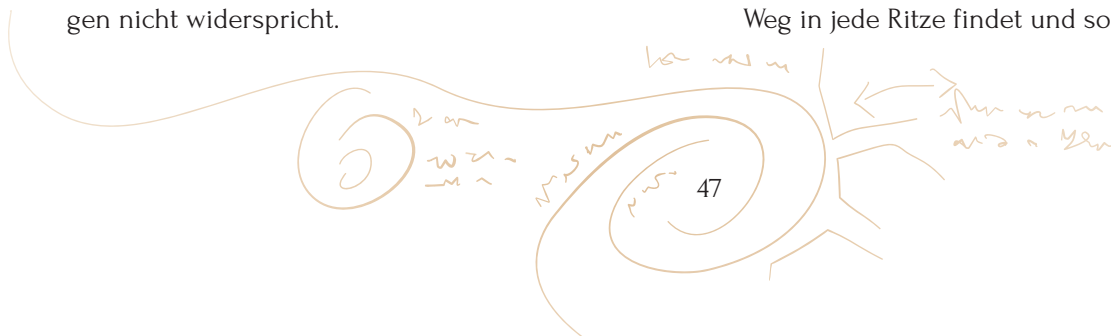
Die Tatsache, dass verschiedene Elemente ein und denselben Raum einnehmen können, bedeutet nicht, dass sie unabhängig voneinander existieren, wie auch das letzte Beispiel zeigt. Ein Element kann bei passender Anordnung ein Hindernis oder ein Käfig für ein anderes Element sein.

In brennbaren Materialien ist tatsächlich, wie im Regelbuch angedeutet, das Element Feuer gebunden. In Holz oder Kohle sind es winzigste Strukturen des Elements Erde, die das Feuer umschließen, in Öl ist es in beständig sich drehenden Blasen aus dem Element Wasser eingekapselt.

Ein Element kann ein anderes Element nie vernichten. Es gilt für alle Elemente ein Erhaltungssatz (zumindest nahezu). Bei den zweiseitigen Elementen ist diese Regel aber nicht aussagekräftig, da die beiden Seiten ineinander umwandelbar sind. Bei Gut-Böse ist dieser Vorgang langwierig und eher selten, beim Element Leben-Unleben ist er Teil eines natürlichen Kreislaufs. Nur das Element Licht-Dunkel ist, abgesehen von seinen Extremen, nahezu beliebig wandlungsfähig.

Ein Element kann allerdings die Strukturen eines anderen Elementes angreifen. Wasser lenkt die naturgegebene Beweglichkeit des Elements Feuer in feste Bahnen und nimmt ihm dadurch einen Teil seiner zerstörerischen Kraft. Umgekehrt zerlegt eine große Menge des Elements Feuer die Bahnen des Wasser im Kochtopf in immer kleinere Kreisläufe, die an Beweglichkeit gewinnen, sich aus dem Gesamtverband lösen und als Dampf entweichen.

Das Element Luft findet einen Weg auch noch in die kleinsten Fehler der Strukturen anderer Elemente. So reibt der beständige Wind irgendwann auch den härtesten Stein glatt. Ein Sturm entwickelt einen Großteil seiner Gewalt, weil er seinen Weg in jede Ritze findet und so ein Dach zerlegt.



## ESSENZEN

In anderen Fällen bilden Elemente miteinander Strukturen, ohne sich gegenseitig negativ zu beeinflussen. Glas als völlig homogene Mischung von Erde und Wasser, vielleicht noch angereichert mit etwas Feuer und Licht ist ein gutes Beispiel.

Zum Abschluss noch einmal der Hinweis: All dies ist eine Modellvorstellung. Hier und da mag man das Gefühl bekommen, dass die Elemente doch nur verschiedene Formen desselben Urstoffes sind oder zumindest miteinander verwandt. Aber dieses letzte Rätsel kann und muss nicht gelöst werden.

Der Begriff Essenz bezieht sich auf einen Bereich, der nur genau ein Element enthält und nichts anderes. Dieser Umstand allein ist noch nichts Besonderes, denn damit könnte man auch die winzigsten Mengen eines Elements, die tatsächlich in einer anderen Struktur für sich gekapselt existieren, als Essenz bezeichnen.

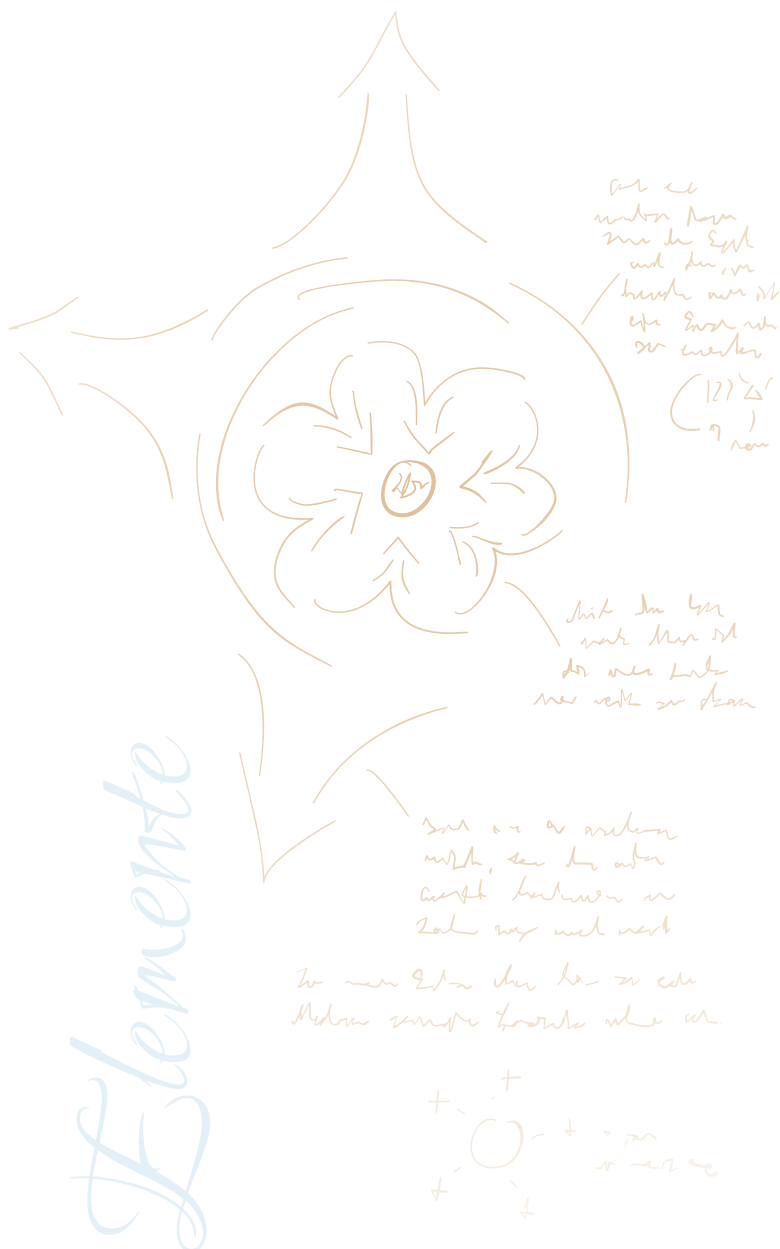
Hier ist die Rede von einem mit bloßem Auge (oder mit anderen Sinnen) erfassbaren Bereich, der aus einem Element besteht. Dies sagt zunächst nichts über die Intensität des Elements an diesem Ort aus, aber ohne eine gewisse Dichte würde eine solche Ansammlung dem „Druck“ der umgebenden Elemente nicht lange Stand halten und sich wieder mit diesen vermengen.

Nur wenn die Konzentration sehr hoch ist, kann eine Essenz einen semistabilen Zustand erreichen. Sowohl der Platzbedarf als auch die Intensität, die dafür notwendig ist, hängt vom Element ab.

Die Bildung reiner Essenz ist von Natur aus selten. Magier können mit vereinter Anstrengung teils kurzzeitig etwas Essenz eines Elements destillieren, aber der Vorgang ist anstrengend und nicht ungefährlich.

## ELEMENTARE

Genügend Essenz kann in seltenen Fällen ein Bewusstsein entwickeln. Dies sollte man nicht mit dem Element Verstand verwechseln. Ein solches Bewusstsein besitzt nur eine Ausrichtung: sich selbst auszubreiten und zu vermehren. Der Charakter, mit dem dies geschieht ist wiederum vom entsprechenden Element abhängig. In manchen Fällen sind auch Elementare des selben Elements in ihrem Verhalten sehr unterschiedlich.



# FEUER

Hitze in reiner Form



Feuer bedeutet Schnelligkeit, sollte aber nicht mit Bewegung jeglicher Art gleichgesetzt werden. Ein Stein, der einem Soldaten auf den Helm fällt, beinhaltet kaum mehr dieses Elements als ein Kiesel auf der Straße zu seinen Füßen. Das Element Feuer ist Bewegung aus eigenem Antrieb heraus oder auch Bewegung im Kleinen, die als Hitze wahrzunehmen ist.

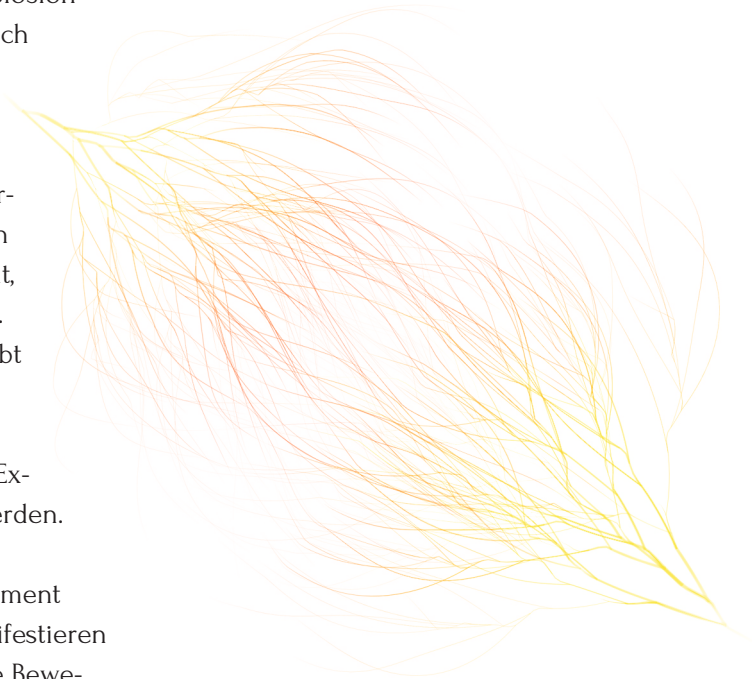
Eine geordnete Ausrichtung des Elements bringt Dinge buchstäblich in Bewegung. Ein komplexer Umwandlungsprozess macht es Lebewesen möglich, sich dank ihm vom Fleck zu bewegen. Das Element Feuer allein bedeutet zwar Bewegung, diese ist aber noch nicht zwingend zielgerichtet. Eine ungünstige Mischung der falschen Substanzen im Kochtopf eines Alchemisten sorgt bei Explosion auch für Bewegung, aber diese fällt ziemlich unkoordiniert aus.

In praktisch jedem Material steckt eine gewisse Portion Feuer. Einen Bereich zu erschaffen, in dem das Element vollkommen fehlt, ist nur eine theoretische Möglichkeit, denn es wird immer wieder nachströmen. Schon diese Überlegung macht klar: Es gibt auch in dieser Welt einen absoluten Nullpunkt der Temperaturskala. Dieser liegt aber deutlich tiefer – Kälte kann in ihrer Extremform schneidend und mörderisch werden.

Feuer besitzt eine starke Affinität zum Element Luft und auch zu Wasser, denn diese manifestieren sich, neben der Schnelligkeit, mit der eine Bewegung abläuft als ihre anderen Aspekte. Erde und Feuer können den selben Raum einnehmen, aber sehr hohe Konzentrationen des einen Elements werden über kurz oder lang das andere verdrängen oder in seine Bestandteile zerlegen.

Feuer kann in mikroskopisch kleinen stabilen Kreisläufen des Elements Wasser oder in winzigsten Maschen des Elements Erde eingesperrt sein. Erst wenn diese aufgebrochen werden, bahnt es sich seinen Weg. So mancher flüssige oder feste Brennstoff besitzt solche inneren Strukturen.

Kaum verwunderlich dürfte ein enger Zusammenhang zwischen dem Element Chaos und dem Element Feuer sein. Speziell wenn Feuer sich unkontrolliert ausbreitet, geschieht dies nur in den seltensten Fällen strukturiert.



Elemente

## WAHRNEHMUNG

Wird das Element Feuer verschoben, so ist es auf seinem Weg meist nicht direkt zu sehen, zumal dieser sehr schnell durchlaufen wird. Die Übertragung geschieht sowohl im natürlichen Fall wie auch bei Anwendung von Magie in einer fein verzweigten, adernartigen Struktur. Je nach Vorgang beginnt diese an ihren Endpunkten in gebündelter oder in weit zerfaserter Form. Beispielsweise geht beim Löschen einer Kerze mittels Feuermagie ein Strang des Elements von der Flamme aus und zerlegt sich in ein immer feineres Gespinnst nach allen Seiten hin.

Wesen mit einem Gespür für Feuer nehmen eine solche Übertragung ähnlich wie einen Lichtblitz wahr, dessen Nachhall einen kurzen Moment verbleibt. Der genaue Vorgang ist kaum klar zu erfassen, aber allein das Muster des Transfers kann ein Fingerzeig auf das sein, was geschehen ist.

Das Feuer in einem heißen Objekt oder einer Flamme muss jemand mit einem Gespür für Feuer nicht mit den Augen sehen. Heiße Gegenstände sind in der Wahrnehmung eines empfänglichen Wesens wie glühende Bereiche, um so greller, je heißer sie sind.

Feuer in gebundener Form wie beispielsweise in Schwefel oder Phosphor bleibt dagegen praktisch unsichtbar. Eine Flasche mit hoch brennbarem Öl und eine Flasche mit Wasser gleicher Temperatur ist mit den speziellen Sinnen für dieses Element kaum zu unterscheiden.

Die Wahrnehmung wurde mit einem Seheindruck verglichen, aber natürlich geschieht sie nicht mit den Augen. Allerdings ist sie bei vielen Betroffenen richtungsabhängig und nicht nach allen Seiten gleich stark ausgeprägt. In vielen Fällen nimmt ein Feinfühler das Element Feuer am besten in der Richtung wahr, in die sein Gesicht zeigt.

## MAGIE

Das Element Feuer ist, außer in gebundener Form, immer in Bewegung. Ein Einfluss mittels Spruchmagie ist vergleichsweise leicht, weil nur der Kurs der beschriebenen Bahnen umzulenken ist, oder weil ein vorhandener Strom durch weiteres Feuer aus einer gebundenen Quelle verstärkt wird.

Ein Spruch, der einige Holzspäne zum Aufglühen bringt, ähnelt dem geschickten schnellen Reiben eines Holzstücks auf eben diesen Spänen. Entscheidend ist Schnelligkeit und Konzentration der Bewegung. Die sprachlichen Anteile eines Spruches geben dem Element noch den letzten Schubs und konzentrieren seine Richtung.

Möglich ist dies, weil es tatsächlich eine Verbindung zwischen allen Elementen gibt. Eine Bewegung eines Elements an einer Stelle hat Folgen für die Umgebung. So wärmt ein Feuer die Umsitzenden, weil das gebundene Feuer aus dem Holz freigesetzt und in einem vergleichsweise ruhigem Netz nach außen strebt.

Elfen mit entsprechenden Sinnen spüren das Element nicht nur, sondern sind auf feine Art mit ihm verbunden. Ihr Verstand kann es ganz behutsam in seiner Richtung beeinflussen und dadurch lenken. Ein Zerren oder Reißen, wie es ein Magier zuwege bringt, kann ein Elf nicht bewirken. Aber das Umlenken in neue Bahnen macht es möglich, jemanden zu wärmen oder mit viel Geduld ein kleines Loch in eine Eisdecke zu schmelzen.

Auch Feuerhexen sind mit ihrem Element verbunden und können es beeinflussen. Allerdings ist die Verbindung hier unbewusst und unkontrolliert, da sie eher in der Psyche begründet liegt. Wenn die Verbindung an Intensität gewinnt, reißt eine Feuerhexe das Element in erschreckenden Mengen mit sich und verleiht ihm dabei neue Richtung und jede Menge Schwung.



## ESSENZ

Feuer so stark zu konzentrieren, dass es in einem kleinen Bereich alle anderen Elemente verdrängt und zur Essenz wird, ist vergleichsweise einfach. In einem Hochofen zum Schmelzen von Metall wird immer wieder einmal eine kleine Blase Feueressenz entstehen.

Zwei bis drei Feuermagier können mit passenden Sprüchen das Element in einem ohnehin schon heißen Feuer so weit verdichten, dass es sich zur Essenz konzentriert, die dann für nachfolgende Magie genutzt werden könnte. Manche Priester, vor allem unter den Zwergen, erreichen ähnliches, indem sie das Element daran hindern, einen kleinen Bereich zu verlassen.

Der Natur des Elements entsprechend ist Feueressenz nicht sehr beständig und verteilt sich schnell wieder in seiner Umgebung.

Die Essenz selbst ist für das Auge unsichtbar, aber an der Grenzfläche zur restlichen Welt kommt es zu starken Lichterscheinungen und typischen Anzeichen extremer Hitze: Metall verbiegt sich und schmilzt, brennbarer Untergrund verkohlt in hohem Tempo oder geht in Flammen auf.

Die vier Meister stehen um das steinerne Podest herum. Allesamt zucken sie seltsam und sprechen im Chor die gleichen abgehakten Worte. Eine irr geleitete Fliege summt durch das Labor im Keller der Universität und gerät zu nahe an den scheinbar völlig leeren Raum über dem Podest. Mit einem kurzen Zischen verbrennt das Insekt mitten im Flug zu weißer Asche.

## ELEMENTARE

Ein Gebäudebrand setzt eine große Menge des Elements Feuer um, aber selbst das reicht praktisch nie, um die hier und da kurzzeitig aufglühende Essenz in größerer Menge entstehen zu lassen. Bei einem Waldbrand dagegen flammt in seltenen Fällen kurzzeitig ein Bewusstsein an den heißesten Stellen auf, wo sich pure Feueressenz konzentriert. Dann nehmen die umgebenden Flammen plötzlich in beängstigender Weise Kurs auf die Orte mit dem meisten brennbaren Material und folgen nur noch bedingt dem Wind.

Ein Beobachter wird gleißende Hitze wahrnehmen, die mit amöbenartigen Armen nach neuer Nahrung für die Flammen greift. Diese Form von Elementar hat unter den Gelehrten einen Namen: Inferno. Wenn in Feenlicht jemand mit ausreichender Bildung von einem wütenden Inferno spricht, dann meint er das anders als in unserer Welt.

Aber auch die Lebensdauer eines Infernos ist vergleichsweise kurz. Schon bald reicht der Nachschub an Hitze nicht mehr aus, um seine Essenz zu nähren und aufrecht zu erhalten und das Bewusstsein im reinen Element bricht zusammen.

Nur bei Vulkanausbrüchen, die diese Welt zum Glück nicht oft erlebt, entwickelt der eine oder andere Lavastrom ein merkwürdig zielgerichtetes Verhalten, das auch mehrere Stunden anhalten kann, bevor er so weit erkaltet, dass er wieder nur der Schwerkraft gehorcht. Magier sprechen von einem Magmar, der aber nie sichtbar wird, da er umgeben bleibt vom geschmolzenen Gestein.

Unentdeckt von anderen Lebewesen finden sich Elementare des Feuers in tief gelegenen Blasen aus Feuer innerhalb des Erddiskus, vor allem aber in der Sonne selbst, dem mit Abstand heißesten Ort in dieser Welt.

# WASSER

Überlagerung beständiger Zyklen

Wasser ist Wiederholung, Zyklus und zugleich Verbindung in vielen Formen. Dabei überlagern sich oft Kreisläufe verschiedenster Größenordnung an einem Ort. Die Wellen auf dem Meer sind ein solcher Zyklus, der überlagert ist von kleineren Wellen, die der See ihre typisch aufgeraute Oberfläche verleihen. Nach oben hin auf der Größenskala zeigen die lang gestreckten wellenartigen Strukturen des Weltenmeeres Wiederholungen und das gesamte Meer wiederum ist ein einziger Kreislauf um den zentralen Erddiskus herum.

Verbunden mit dem Meer sind die Zyklen aus aufsteigender Feuchtigkeit, Regen und Flüssen, angefangen bei kleinsten Rinnsalen bis hin zu den größten Strömen.

In den meisten Lebewesen zeigt sich das Element als Gewebe von miteinander verbundenen Kreisläufen, die über Atmung, Nahrung und Ausscheidungen wiederum mit der Welt im Ganzen verbunden sind. Das erklärt die enge Bindung zwischen den Elementen Wasser und Leben.

Wasser steckt in gebundener Form in manchem Material, von dem man es wenig erwarten würde. So sorgen seine gleichmäßigen und beständigen Bahnen in mikroskopischer Form dafür, dass das Element Licht durch festes Glas gleitet. Guter Stahl besitzt nicht nur eine hohe Konzentration des Elements Erde. Er erhält seinen Zusammenhalt durch ringförmige Strukturen des Elements Wasser in allen Größenordnungen, die die starren Strukturen in einer Klinge miteinander verweben.

## WAHRNEHMUNG

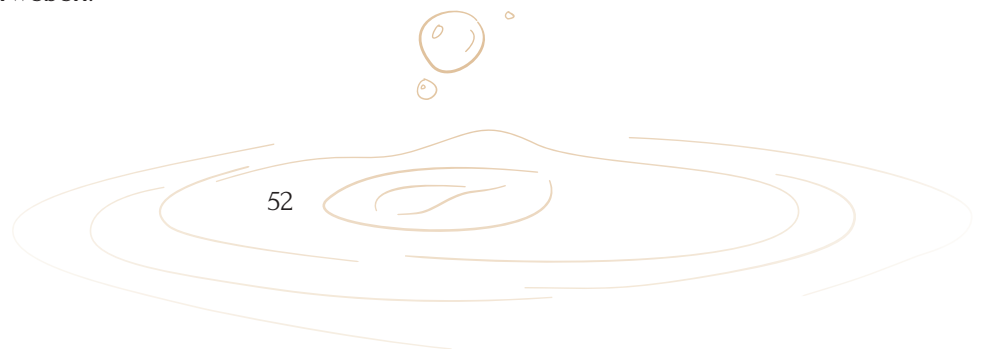
Das Empfinden für das Element Wasser ist umfassend. Rundherum werden all die großen und kleinen Kreisläufe in ihrer Richtung und Stärke erfasst. Wer noch nicht viel Erfahrung mit einer solchen Wahrnehmung hat, dem kann das Durcheinander aus verwobenen Kreisläufen, die meist alles andere als rund sind, schwindelig machen.

Auch jemand mit einem Feingefühl für Wasser kann, wenn er sich ganz auf dieses Element konzentriert schnell ins Schwanken geraten, weil er instinktiv dem einen oder anderen Strom folgt.

Mit steigendem Abstand nimmt die Feinheit der erkennbaren Strukturen schnell ab, wobei hier der Abstand von den eigenen Zyklen des Feingefühligen gemeint ist.

Personen mit solch einer Gabe recken deshalb oft instinktiv eine Hand dem entgegen, was sie erfassen möchten, ohne es gleich berühren zu müssen.

Lebewesen sind im Wirrwarr all der Kreisläufe dadurch erkennbar, dass sie einen teilweise abgeschlossenen Bereich darstellen, in dem die Bewegungen des Wassers feiner strukturiert sind als in ihrer Umgebung. Bei direkter Berührung können teils auch noch Vorgänge unter der Haut recht gut erfasst werden.





## MAGIE



Wie auch andere Sinne fällt ein Gespür für Wasser nicht bei jedem gleich aus. Zwei Personen mit der nach Regeln selben Begabung für das Element können unterschiedliche Details erkennen.

Natingral sitzt ruhig da, die Angel in der Hand. Allein, weil er in seinem Boot dem Fluss unter sich nahe ist, kann er spüren, wie ein Fisch unter dem Kiel hindurch schwimmt. Seine lange Erfahrung macht es ihm sogar möglich, das Tier klar als Hecht zu identifizieren.

Eliathran besitzt die Fähigkeit, bei Berührung eines geprellten Körperteils nach und nach dessen Inneres genauer zu erfassen. Der Elf kann geplatzte Adern erfühlen und dann mit dem Element Leben gezielt den Schaden reparieren.

Aninlika ist in der Lage, bemerkenswert schnell die gröberen Strukturen des Elements Wasser in ihrem weiteren Umfeld zu erfassen, was ihr ein geschicktes schnelles Schwimmen erleichtert oder alternativ dabei hilft, länger durchzuhalten, weil sie sich den Strömungen anpasst, anstatt gegen sie arbeiten zu müssen.

Die Auswirkungen von Wassermagie sind für jemanden mit den entsprechenden Sinnen teils noch geraume Zeit nach ihrem Auslösen erkennbar. Die neuen Zyklen oder deren andere Richtung sind für ihn wie die Kielwelle eines Schiffes, das vorbeifuhr, zwar Teil des Ganzen, aber noch nicht völlig natürlich in alles andere integriert.

Spruchmagie verändert kaum mehr als alltägliche Vorgänge. Ein Schmied, der eine Klinge immer wieder faltet, abkühlt, neu erhitzt und erneut faltet, arbeitet komplexere Strukturen des Elements Wasser in das Metall ein, als es ein Magier je könnte.

Wassermagie erschafft zumeist aus einer Quelle heraus einen zusätzlichen Zyklus, der sich mehr oder weniger gut in das Bestehende einfügt. Einen solchen Zyklus zu erschaffen und mit ihm beispielsweise die Erholung eines Freundes zu beschleunigen, ist nicht einfach. Ist er einmal in Gang gebracht, dann hält er sich dafür aber lange.

Elfische Magie fügt nichts hinzu und beendet nicht abrupt einen Zyklus. Vielmehr wird ein Teil der Kraft eines Kreislaufs in einen anderen übergeleitet, um abzubremesen oder anzuschieben. Mit genügend Zeit kann ein Elf so auch die Formen der Zyklen in einem größeren Bereich neu strukturieren. Da er dabei sehr behutsam vorgeht, sind die verursachten Änderungen meist dauerhaft.

Wasserhexen existieren, obwohl sie nicht im Regelbuch stehen. Eine ruckartige Veränderung des Elements entspricht nicht seinem Naturell. Personen mit einer hexerischen Gabe für Wasser treten daher nie klar erkennbar in Erscheinung. Wo eine Feuerhexe bei einem Gefühlsausbruch große Mengen ihres Elements unkontrolliert mit sich reißt, sorgt eine Wasserhexe nur dafür, dass sie sich in den Zyklen um sie herum verheddert und dadurch ihr eigenes Gefüge des Elements durchschüttelt.

Derart Begabte neigen bei starken Gefühlen zu ungebremster Tränenflut und sind nach einem Gefühlsausbruch total erschöpft. Schädliche Auswirkungen auf ihre Umgebung sind fast nie die Folge. Nur jemand mit einem feinen Gespür für Wasser wird den Effekt als unangenehme Schockwelle wahrnehmen.

## ESSENZ

Das Element Wasser erreicht vielfach sehr hohe Dichten und Konzentrationen. Da es aber die Tendenz hat, ständig andere Elemente mit in seine Kreisläufe zu ziehen, kommt es fast nie zur Bildung von Essenz. Selbst destilliertes Wasser ist keine Essenz, sondern durchzogen von Feuer und oft einer Menge Luft.

Für die Bildung von Wasseressenz ist in der Natur die Abwesenheit der anderen Elemente zwingend erforderlich. In den Randbereichen des Weltenmeeres kann dieser Effekt manchmal eintreten, aber selbst hier bringt die wenige vorhandene Luft den Vorgang schnell wieder zum Zusammenbruch.

Mit Magie kann aus destilliertem Wasser unter hohem Aufwand eine kleine Menge Wasseressenz gewonnen werden. Der Hauptzweck eines solchen Unterfangens ist die Untersuchung des Elements in seiner vollkommen reinen Form. Manchmal ist die Essenz aber auch Quelle für weitere kräftige Magie. Solche Essenz zeigt sich als winziger durchsichtiger Ring, dem keinerlei Bewegung anzusehen ist. Kein anderes Material hat solche Klarheit und Transparenz wie Wasseressenz und manch ein Magier mag sie nur wegen ihrer Schönheit herstellen.

## ELEMENTARE

Der Umgang mit Wasseressenz ist nicht gerade ungefährlich. Denn alles, was das völlig reine Wasser berührt, wird sofort in den perfekten kleinen Kreislauf aufgenommen. Dabei zeigt selbst eine winzige Menge Essenz bereits die Tendenz, andere Materie zu verfolgen. Wasserelementare sind also meist winzig klein und löschen ihr eigenes Bewusstsein schnell aus, sobald sie etwas berühren. Im Moment dieser Berührung wirken sie aber hundertfach stärker als die aggressivsten bekannten Säuren unserer Welt.

Auch wenn das Elementar sein Bewusstsein wieder verloren hat, ist die verbleibende Substanz noch gefährlich, da der Zyklus darin nach wie vor sehr rein ist und damit in der Lage, sich durch alles Mögliche hindurch zu atzen. Zum Glück ist ein Elementar mit nur zwei oder drei Zentimetern Durchmesser schon sehr groß und extrem schwer stabil zu halten.

Mancher Geselle der magischen Universität erzählt Novizen von gigantischen Wasserelementaren weit draußen auf See, die als vernichtende Strudel alles zersetzen, was in Kontakt mit ihnen kommt. Dabei handelt es sich aber nur um Seemannsgarn.

Elemente

# ERDE

Stabilität und Kraft

Das Element Erde verleiht den Dingen starre Festigkeit, was kein Widerspruch zum Einfluss der anderen Elemente sein muss. Ein Vergleich, der in den Einführungsvorlesungen für Studenten der Universität benutzt wird, ist eine Kette aus festen Eisengliedern, die dennoch als Ganzes flexibel ist.

So sehr die Magier in ihren Vorstellungen von der Welt manchmal daneben liegen, so gut treffen sie hier den Nagel auf den Kopf. Metall selbst beispielsweise besteht aus ineinander verwobenen Strukturen von Wasser und Erde, die einem Gewebe aus Kettengliedern gar nicht unähnlich ist.

Kein anderes Element kann so effektiv andere Elemente binden und damit einer Wahrnehmung entziehen. In Holz sind die Strukturen der Erde löchrige Kammern, die noch gewisse Durchlässigkeit zeigen. Schwefel oder Phosphor dagegen besteht aus winzigsten kristallähnlichen Strukturen, in denen das Element Feuer zwar seiner Natur gemäß schnell unterwegs ist, diese Bereiche aber erst dann verlassen kann, wenn die Erdstrukturen aufgebrochen werden.

Unter günstigen Bedingungen können sich die Strukturen des Elements Erde bei solchen Stoffen miteinander verbinden und große Kristalle bilden. Die Bereiche, in denen dabei andere Elemente gebunden sind, bleiben jedoch fast immer winzig.

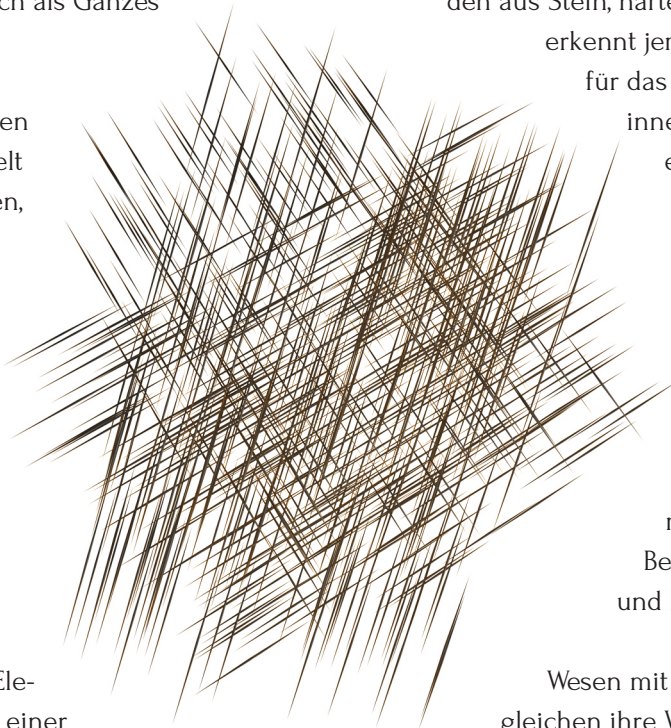
## WAHRNEHMUNG

Die statische Natur des Elements sorgt dafür, dass es zunächst nur oberflächlich wahrgenommen werden kann. Die äußere Gestalt von Gegenständen aus Stein, hartem Holz, Metall oder Glas erkennt jemand mit einer Begabung für das Element recht genau, die innere Struktur erschließt sich erst bei direkter Berührung und selbst dann nicht tief.

Elfische Wahrnehmung ist hierbei noch ungenauer und endet selbst bei Berührungen meist an der Oberfläche. Dagegen kann ein Elf das Element Erde als natürlichen Bestandteil von Lebewesen und Pflanzen gut erfassen.

Wesen mit einem Sinn für Erde vergleichen ihre Wahrnehmung oft mit einer dreidimensionalen Schraffur aus mehr oder minder geordneten Nadeln. Bei natürlich entstandenen Objekten wie Kristallen entspricht deren Richtung den Kanten des Objekts. In anderen Fällen überkreuzen sich winzige Linien in zwei oder mehr Richtungen und bilden ein Gitter, das trotz seiner Festigkeit auch elastisch reagieren kann, zumindest wenn andere Elemente diese Strukturen überlagern oder durchdringen.

In Lebewesen werden die linienartigen Gebilde ständig neu angeordnet und wieder aufgelöst. So ist ein bewegter Muskel für jemanden mit extrem feinen Sinn für das Element Erde ein schillerndes Etwas, in dem sich ständig eine klare Struktur paralleler Linien zeigt und dann wieder verschwindet.



Elemente



## MAGIE

Erdmagier rufen Veränderungen auf sehr unterschiedliche Weise hervor. Im einen Fall wird einem kompletter Bereich paralleler Linien durch einen Ruck eine andere Ausrichtung verliehen. An anderer Stelle sorgt zusätzlicher Druck auf das Element dafür, dass sich benachbarte Strukturen gleichartig ausrichten und dadurch verbinden. Manchmal wird das Element Erde gebündelt und damit die Festigkeit stark erhöht, an anderer Stelle werden die Linien gegeneinander versetzt und verdreht, was die Belastungsfähigkeit erhöhen kann.

In jedem Fall besteht die Einflussnahme auf das Element Erde aus kleinen kräftigen Stößen. Die eigentliche Umbildung der Strukturen ist oft eine Reaktion hierauf, ganz ähnlich, wie ein einzelnes Sandkorn in einer stark herunter gekühlten Flüssigkeit schlagartig die Eisbildung starten kann.

Elfen verschieben kaum etwas des Elements, sondern ordnen ganz behutsam, fast schon Linie um Linie neu an. Dabei tun sie sich leichter mit Veränderungen, die zu einem natürlichen Zustand hin streben. Das Lösen einer Verkrampfung gehört ebenso dazu, wie die Fähigkeit, ein sprödes Stück Leder wieder etwas geschmeidiger zu machen.

Selbst bei Elfen, die keine vertiefte Begabung für das Element Erde besitzen, erfreuen sich sorgfältig hergestellte Gegenstände einer längeren Haltbarkeit. Nicht nur wegen des sorgsamen Umgangs, sondern auch, weil Elfen instinktiv den Elementen um sich kaum merklich wieder zu ihren natürlichen Strukturen zurück verhelfen.

Erdhexen verursachen bei einem Ausbruch ihres Talents eine Art Schockwelle im Element Erde, die entweder zu einer schlagartigen Kristallisation weiterer Bereiche führt, oder vorhandene Schwachstellen im Element Erde zerbrechen lässt.

## ESSENZ

Erdessenz bedeutet einen Bereich, in dem Richtung und Länge der inneren Strukturen perfekt gleich ausgerichtet sind oder ein vollkommen gleichmäßiges Muster bilden. Vorstufen dazu, die noch mit geringen Anteilen nur eines anderen Elements vermischt sind, sind Stoffe mit außerordentlichen Eigenschaften.

In Verbindung mit dem Element Wasser, das die Streben in einem Gitter aus Erdlinien an den Knotenpunkten umschlingt, entsteht Diamant. Mithril in seinen verschiedenen Formen ist nahezu reines Element Erde aus extrem dicht nebeneinander gelagerten und teils sehr langen kerzengeraden Fasern des Elements.

Essenz bedeutet perfekte Gleichförmigkeit der inneren Struktur. Nicht einmal mehr Licht kann in das Innere eindringen und gleitet nur darüber, wodurch Erdessenz pechschwarz, aber zugleich feucht glitzernd erscheint. Was Erdessenz berührt, wird, so es sich ruhig verhält, deren Anordnung langsam übernehmen. Die Ausrichtung der Essenz arbeitet sich dabei nicht schneller als einige Millimeter pro Stunde in nadelartigen Auswüchsen in die umgebende Materie aus.

Ist die Essenz selbst klein, so bricht dieser Vorgang schon bei geringen Erschütterungen wieder zusammen und auch Hitze, zu wenig festere Materie in der Nähe oder darüber strömendes Wasser kann den Vorgang unterbrechen oder umkehren.



# ELEMENTARE

Bleibt ein Klumpen Erdessenz lange genug ungestört, so kann er ganz träge weiter wachsen, bis er eine Größe von einigen Metern erreicht hat. Mehr und mehr entwickelt das Elementar ein eigenes Bewusstsein, wobei in diesem Fall der Begriff nicht wirklich passt, da der Natur des Elements entsprechend eine koordinierte Reaktion oder Bewegung vollständig fehlt.

Allerdings reagiert ein Erdelementar insofern auf seine Umgebung, als dass es seine Expansion gezielt an die Stellen umverteilt, wo diese besonders effektiv genutzt werden kann, oder wo sich das Elementar vor Zerstörung schützen muss.

Für ein Lebewesen, das zu lange in Kontakt zu einem Erdelementar kommt, ist es darum eine tödliche Gefahr. Eine am Erdelementar abgestützte Hand wächst innerhalb einiger Minuten an der Haut fest und ein Losreißen, wenn es noch möglich ist, fühlt sich an, als würde man sich hunderte Kaktusstacheln mit Widerhaken zugleich heraus reißen. Längerer Kontakt kann eine Amputation zwingend erforderlich machen. Materialien, die ohnehin schon stark durch das Element Erde stabilisiert sind, wachsen deutlich schneller fest.

Irgendwann werden die Strukturen eines Erdelementars so groß, dass die Bewegungen umgebender Gesteinsschichten zu großen Spannungen führen. Das Elementar wird immer wieder größere Bruchstücke verlieren oder sogar komplett in diverse Fragmente gespalten werden.

An der Oberfläche des Erddiskus kommen Erdelementare fast nie vor. Mit zunehmendem Abstand von der Oberfläche wächst die potenzielle Größe eines Elementars deutlich. Zerbricht dann ein kilometergroßer Koloss ist ein Erdbeben die Folge.

Ein Beispiel für ein solch seltenes Phänomen ist der Onwelgi, ein hoch aufragender Monolith im Matriarchat von Elonel. Er ist der Überrest eines Erdelementars, das vor extrem langer Zeit ein heftiges Erdbeben ausgelöst hat. Heute verbleibt nur ein intensiv mit dem Element Erde angereicherter imposanter Felsen. Mehr hierzu ist im Band zum Matriarchat zu finden.

Der teils skelettierte Leichnam, der an der Wand lehnt, erscheint dunkel, von einem feuchten Glitzern überzogen.

Melongar will die halb vermoderte Jacke des Toten mit dem Stab seines Pickels beiseite schieben. Aber diese bewegt sich kein Haar breit. Als der Bergmann gegen das klopft, was wie Stoff aussieht, ertönt ein schabendes Geräusch. Im Metall des Werkzeugs zeigen sich Kratzer. Erschrocken weichen er und seine Kameraden zurück.

# LUFT

Perfekte Anpassungsfähigkeit

Im Gegensatz zu den anderen drei stofflichen Elementen besitzt Luft nicht die geringste Struktur, sieht man einmal von unterschiedlicher Dichte ab. Luft ist die Verkörperung von Veränderung und Flexibilität. Selbst die winzigsten Löcher werden von ihr durchdrungen.

Obwohl große Teile dieses Elements vollständig miteinander verbunden sind, ist es entgegen der Meinung mancher Theoretiker durchaus möglich, das Element in anderen Strukturen zu binden oder es mit diesen zu verweben. Alle dehnbaren Materialien enthalten das Element Luft. Dabei bildet es in winzigen Kanälen bei zugleich hoher Dichte eine Art Schmiermittel zwischen anderen Elementen.

In Lebewesen ist es der Gegenpart zum verhärtenden Element Erde. Es durchdringt beispielsweise dessen Strukturen jedes Mal, wenn sich ein Muskel entspannt. Leichenstarre ist somit ein Effekt, der durch den Mangel an Luftnachschub verursacht wird.

Je höher die Konzentration des Elements Luft ist, um so schneller passt sich ein Material Veränderungen an. In extremer Form passiert diese Anpassung praktisch sofort. Schall ist auch in der Welt von Feenlicht eine Welle, die sich durch die Luft

ausbreitet. Allerdings nimmt die Schallgeschwindigkeit ab, je fester das Material ist, durch das sie sich bewegt (in der realen Welt ist Schall beispielsweise in Glas deutlich schneller als in Luft).

Luft im Alltag dieser Welt stellt fast nie das reine Element dar. Vielmehr ist sie von vielerlei anderen Dingen wie Wasserdampf und Staub durchdrungen. Daher besitzt das, was der normale Bürger als Luft

bezeichnet, durchaus Widerstand und kann somit Regen, Blätter und Haare bewegen. Wind ist eine Mischung aus den Elementen Luft und Feuer, womit man ein wenig ins Zweifeln kommen kann, ob ein Luftmagier wirklich auf sein Element einwirkt oder nicht.

„Das Element Luft verändert andauernd seine Dichte, wo es nicht anderweitig behindert ist.“ Meister Belankor deutet auf zwei Kreise an der Tafel, die mit einem Pfeil verbunden sind. „Alles in einem Bereich höherer Anpassungsfähigkeit wird von diesem Bereich in Richtung jenes Bereiches niedriger Anpassungsfähigkeit driften. So entsteht beispielsweise ein Luftzug.“

Elemente

## WAHRNEHMUNG

Wer einen besonderen Sinn für das Element Luft besitzt, der spürt dessen Bewegungen nicht nur auf der Haut, sondern auch darüber hinaus. Je nachdem wie fein die Wahrnehmung ausgeprägt ist, kann die Form von Objekten in der Umgebung ohne direkten Blickkontakt erfasst werden.

Ein Gefühl für das Element Luft ist dem Tastsinn sehr nah verwandt, aber auch Hören und Riechen hängen eng mit ihm zusammen. Feinfühligere Personen können leisere Geräusche wahrnehmen und besitzen häufig eine feinere Nase.

Strukturen in der Luft selbst werden von manchen wie ein Druck auf diesen besonderen Sinn wahrgenommen. Andere erkennen großräumige Dichteschwankungen nicht, nehmen dafür aber feine Unterschiede in der Luft ähnlich wie Töne wahr.

Eine Wahrnehmung für das Element Luft erstreckt sich auch in Hohlräume, dringt aber nie in feste Materialien ein. Der Atem eines Lebewesens ist ab einer Sensibilität für Luft zu erahnen und bei vorhandenem Feingefühl für das Element zumindest in der Nähe klar spürbar. Wind verschiebt auch die Wahrnehmung in seiner Richtung. Bei Sturm kann jemand mit einem Gespür für dieses Element entgegen der Windrichtung kaum etwas erkennen, mit der Windrichtung erstreckt sich die Wahrnehmung dagegen doppelt so weit wie bei Windstille.

## MAGIE

Geschickte Luftmagie kann die Ausbreitung von Schall durch Schwankungen in der Dichte bündeln und damit weiter und gerichteter transportieren. Umgekehrt kann mit einem passenden Luftspruch Schall zerstreut und abgedämpft werden.

In größeren Dimensionen kann die Dichte beeinflusst werden, um einen kurzen Windstoß zu erzeugen. Mit ähnlich gearteter Magie kann die Atmung erschwert oder unterstützt werden. Wird aus einem geeigneten Material das Element Luft freigesetzt, dann kann damit sogar ein notdürftiger Atemzug unter Wasser ermöglicht werden.

Durch Alchemie in anderen Elementen gebundene Luft wie beispielsweise in Cremes kann raue Haut wieder zart machen, ein Effekt, der auch mittels Luftmagie kurzzeitig möglich ist. Nach Meinung manches Luftmagiers erklärt eine solche Nutzung des Elements auch, warum Elfen eine zartere Haut haben, auf der Narben mit der Zeit verblassen.

Elfen verändern Luft, indem sie deren Fluss leicht umlenken. Sie nehmen das Element mit sich und unterstützen dadurch ihre eigenen Bewegungen, was sie scheinbar leichter macht.

Lufthexen existieren laut Regelbuch nicht. Tatsächlich gibt es aber ein solch impulsives Talent für Luft. Eine plötzliche großflächige Beeinflussung des Elements wird aber durch dessen Anpassungsfähigkeit schnell kompensiert. Wo eine Lufthexe lebt, pfeift der Wind teils schärfer in den Ecken, oder eine Tür knallt zu, obwohl sich kein Lüftchen regte. Im Extremfall mag eine Lufthexe einem jungen Mann für einen Moment buchstäblich den Atem rauben oder sie selbst neigt zu Asthma und Atemnot. Effekte, die sie eindeutig als Hexe brandmarken, treten allerdings so gut wie nie auf.

## ESSENZ

Eine Essenz bedeutet das Vorliegen eines Elements in absolut reiner Form. Zu diesem Zustand kann es nicht kommen, wenn die ureigene Eigenschaft des betroffenen Elements die ist, sich selbst in winzigste Zwischenräume zwischen anderen Elementen zu zwängen. Im bewohnten Teil der Welt kommt es demnach nie auf natürliche Weise zu einem solchen Phänomen. Magier können allerdings diesen Zustand unter gemeinsamer Anstrengung erzwingen.

Luftessenz muss dabei durch beständige weitere Magie von allem anderen abgeschirmt werden. Denn liegt sie erst einmal vor, würde sie sich sofort wieder verteilen. Unter Kontrolle gezwungen kann das so anpassungsfähige Element aus der Essenz heraus in andere Materialien übertragen werden, um diesen besondere Flexibilität zu verleihen. Ein gesunder Sicherheitsabstand ist dabei aber zu empfehlen, denn Luftessenz ist auch nicht ganz ungefährlich.

Magisterin Vanischort umklammert ihren neuen Gesellen kurzentschlossen und reißt ihn mit aller Gewalt rückwärts, noch bevor seine unvorsichtigen Finger das Zentrum des Experiments erreichen können.

Durch den schnellen Einsatz der kleinen alten Dame kann zumindest Schlimmeres verhindert werden. Aber schon wenige Momente nach dem gemeinsamen Sturz zeigt sich ein dunkler Bluterguss an der Fingerspitze des unvorsichtigen Gesellen, wo die Luftessenz in ihn eingedrungen ist.

## ELEMENTARE

Die Menge an Essenz, die notwendig ist, um ein Bewusstsein zu entwickeln, ist extrem klein, kaum größer als eine Erbse. Das macht die Kontrolle von Luftessenz so schwierig. Sobald sich ein Elementar gebildet hat, wird es seine Flexibilität so schnell und so effektiv wie möglich in das nächstbeste Material transferieren, das ihm zu nahe kommt.

Dadurch wird ein Metallnagel weich wie Gummi, Fingernägel und Knochen werden auf die Festigkeit gekochter Eier reduziert und ohnehin schon flexibles Material wird eventuell weich wie warme

Butter. Wer einmal beim Experimentieren mit Luftessenz in direkten Kontakt zu einem Luftelementar kam, der entwickelt für das Element einen Höllenrespekt.

In sehr hohen Bereichen der Luftsphäre bilden sich manchmal große Gebiete vollkommen reiner Luftessenz. Ein Kontakt zu solch einem Elementar wäre für jeden lebenden Organismus tödlich, da das Elementar

Zähne, Knochen und alles andere Feste in weiche Masse verwandeln würde. Zum Glück existieren solche Elementare nur einige Stunden, bevor sie sich wieder in ihrer nicht ganz reinen Umgebung vollkommen verteilt haben.

# GUT-BÖSE

Substanz von Gefühlen und Gewissen

Die stofflichen Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft sind nahezu überall vorhanden, wenn auch in sehr unterschiedlicher Dichte. Das Element Gut-Böse dagegen ist nicht allgegenwärtig. Allerdings ist es nicht nur auf Lebewesen beschränkt.

In empfindsamen Kreaturen findet man niemals nur eine Seite dieses Elements, sondern immer eine feine Mischung aus verschiedensten Schattierungen, die in beständiger Bewegung ist. Mal tritt die eine Seite mehr hervor, mal bündelt sich die andere stärker. Eine ungleichmäßige Verteilung kann sich als Unentschlossenheit äußern oder im extremen Fall zu krankhafter Ergebenheit, völlig irrationalen Verhalten und Wahnsinn führen.

Gefühle sind eine Ausformung dieses Elements in verschiedensten Verteilungen und Formen. Manche

sind dabei eindeutig einer der Seiten zuzuordnen, wie Liebe, Güte und Mitgefühl, beziehungsweise Hass, Wut und Hohn. In vielen Fällen ist eine eindeutige Zuordnung allerdings nur schwer möglich. Denn auch ein und dasselbe Gefühl kann je nach Situation sehr unterschiedlich ausfallen. Das Element Gut-Böse hat großen Anteil an dem, was den Charakter einer Person ausmacht.

Tiere besitzen eher schwache Konzentrationen dieses Elements. Denn Gut-Böse konzentriert sich eher dort, wo auch Verstand und Seele stärker vorhanden sind.

Das Gefühl von Geborgenheit, das uns bei der Rückkehr in die Heimat umfängt, ist sicherlich zu einem großen Teil rein subjektiv. In der Welt von Feenlicht mag speziell an einem Ort, der schon immer ein Heim der zwischenmenschlichen Wärme war, noch etwas anderes hinzukommen.

Zorn wirkt sich negativ aus, wenn sein einziges Ziel darin liegt, sich zu rächen oder sinnlos Schmerzen zu verursachen, wie es ein sadistischer Folterknecht tun mag.

Kontrolliert und fein gebündelt kann Zorn aber auch zur Triebfeder hinter dem gezielten Schlag eines Meisters im waffenlosen Kampf werden, so dass er ein Brett zertrümmern kann, das härter ist als seine eigenen Knochen.

Zorn mag in anderer Form auch daran beteiligt sein, wenn man sich bei einer entbehrungsreichen Tätigkeit immer wieder selbst anpeitscht, um durchzuhalten.

Auch Pflanzen, unbelebte Objekte oder sogar ganze Orte können von diesem Element durchdrungen sein. In diesen Fällen verändert es sich nur sehr langsam oder ist im Fall eines Ortes meist in einem nahezu starren Zustand gefangen. Manchmal bildet sich solch eine Aura zufällig, zumeist ist sie aber das nur sehr langsam verblassende Echo eines Ereignisses, bei dem extreme Gefühle eine Rolle spielten.

Wenn das Böse sich an einem Ort verewigt hat, dann war der Auslöser oft ein plötzliches schreckliches Ereignis. Im Fall des Guten führen eher lang

anhaltende glückliche Momente und Frieden zur Entstehung einer solchen Aura.

Die Theorie, dass sich die beiden Seiten eines Spiegelements gegenseitig

auslöschen können, ist im Fall von Gut-Böse falsch. Allerdings kann es nach Außen so wirken, wenn zwei extreme Ausprägungen sich miteinander vermengen und so insgesamt neutral wirken.



# WAHRNEHMUNG

Fast jedes lebende Wesen, das dieses Element in sich trägt, besitzt auch einen eigenen Sinn dafür. Gut-Böse endet nicht an der Haut, sondern reicht je nach Situation über den Körper hinaus. Wie stark und wie weit eine Person ihre Gefühle in ihre Umgebung abstrahlt, ist extrem unterschiedlich. In den meisten Fällen ist die Aura schwach und nur Nahestehende können sie erahnen. Introvertierte Menschen ziehen, ohne es zu wissen, diese Aura bis in ihren Körper hinein. Choleriker stauen den Zorn in sich auf, bis er hervorbricht.

Manche Personen strahlen in gewissen Situationen Gefühle in solcher Intensität ab, dass diese selbst für wenig Empfindsame körperlich zu spüren sind. Da kann tiefe Trauer das Wasser in die Augen eines Anderen treiben oder zutiefst verspürtes Glück überspült den Gegenüber wie eine warme Welle.

Auch die Wahrnehmung für die Gefühle anderer ist unter-

schiedlich ausgeprägt. Im Volk der Elfen und bei Frauen ist sie tendenziell stärker, aber Letzteres ist keine feste Regel. Das Spektrum reicht von Gefühlskälte über sanftes Einfühlungsvermögen bis hin zu echter Empathie oder gar Überempfindlichkeit.

Elfen weben Gefühle in ihre Sprache ein und erreichen dadurch ein tiefes Verständnis des Anderen, wie es den meisten Nichtelfen völlig unmöglich ist. Die Worte ihrer Sprache sind an vielen Stellen nur das Gerüst für die gefühlsmäßigen Andeutungen, was auch erklärt, warum sie je nach Bedarf neue Worte bilden können, die dennoch verstanden werden.

Indem er die richtigen Worte findet, kann ein Priester bei der Trauung das Band zwischen den Brautläuten festigen. Er hindert in diesem Moment die gegenseitige Zuneigung daran, sich abzuschwächen. Auch wenn dies kein dauerhafter Effekt und damit keine Garantie für eine glückliche Ehe sein kann, gibt es diesem Moment eine besondere Aura.

Da will man sich neben einen bärtigen Herrn mit leerem Blick an die Bar setzen, lässt es dann aber doch sein, weil man dessen Abneigung unbewusst wahrnimmt.

Ein Vater spürt, dass seine kleine Tochter Kummer hat und nimmt diese spontan in die Arme, nicht nur, um sie zu trösten, sondern um ihrer Gefühlswelt näher zu sein.

# MAGIE

Mentalmagie kann Gefühle beeinflussen, wenn auch nur sehr schwach. Das hängt damit zusammen, dass Verstand und Psyche in gewisser Weise Motor für die ständige Veränderung dieses Elementes in einem Lebewesen sind. Ein direkter Ein-

fluss auf Gut-Böse ist einem Visionisten nicht möglich. Auch andere Magie kann dieses Element nur sehr begrenzt beeinflussen. Den größten Effekt hat vermutlich die Bewegungseinschränkung durch einen Priester.

Im Falle von extremen Bösen oder Guten kann ein passender Geistlicher tatsächlich gegen diesen unnatürlichen Zustand vorgehen, indem er die Beweglichkeit des Elements einschränkt. Im Idealfall sorgt er dadurch indirekt dafür, dass ein abgegrenzter Bereich des Bösen oder Guten wieder von anderen Teilen des Elements durchdrungen werden kann.

Auch können mit Inbrunst empfundene positive Gefühle tatsächlich eine Art Waffe gegen elementares Böses sein.

## ESSENZ

Bei diesem Element bedeutet die Bildung einer Essenz nicht, dass ein Bereich völlig frei von anderen Elementen sein muss. Es genügt, wenn sich ausschließlich eine Seite des Elements an einem Ort sehr stark konzentriert.

Auch Personen ohne ein besonderes Feingefühl werden eine Essenz wahrnehmen, sobald sie diese berühren, teils sogar schon vorher. Eine Essenz des Bösen verursacht namenloses Grauen oder verstärkt Misstrauen und Hass. Elementares Gutes führt zu einem Gefühl der Geborgenheit, das eventuell suchterzeugend wirken kann. Oder eine große innere Ruhe strömt von solch einem Ort aus. Derartige Auswirkungen müssen, ähnlich wie zugehörige Gefühle, nicht immer zwingend negativ oder positiv sein.

Zitternd sieht Glendolin die grauenvolle Gestalt mit den drei verschiedenen Fratzen auf sich zu kommen. Eine der Grimassen grinst diabolisch, die zweite ist in Todesangst verzerrt, eine weitere glüht vor Hass. Als die verwachsene Kreatur eine Klaue nach ihr ausstreckt, um sie an der Schulter zu berühren, zuckt Verzweiflung und Panik, dann bodenlose Hoffnungslosigkeit durch die Bäuerin und sie weicht wimmernd vor Panik weiter zurück, bis sie mit dem Rücken gegen die Wand prallt.

Ein Glaubensritter Silanas betet mehrere Tage in den abgelegenen Ruinen eines alten Tempels seiner Göttin. Am vierten Tag spürt er hinter sich eine Präsenz von solcher Ruhe und solchem Frieden, dass es ihm fast das Herz zerreißt. Er dreht sich um und erblickt die leuchtenden Umrisse einer weiblichen Gestalt, die heller strahlt als die Sonne und trotzdem seine Augen nicht blendet. Er wirft sich zu Boden und wagt kaum zu atmen, bis ihn grenzenlose Güte durchströmt. Auf einmal fühlt er, dass nicht der Kampf mit dem Schwert seine Aufgabe ist, sondern die helfende Hand auszustrecken, wo immer danach gesucht wird.

## ELEMENTARE

Sowohl ein Elementar des Guten als auch eines der Gegenseite kann sich vollkommen ungehindert durch Materie bewegen, die nicht von diesem Element durchdrungen ist. Bei genügender Stärke kann es auch in Lebewesen eindringen.

Im Fall des Guten ist dieser Vorgang sehr träge und verstärkt sanft aber dennoch kraftvoll positive Einstellungen und Gefühle. Im Fall des Bösen geschieht das Eindringen abrupt und brutal und kann zu einer schlagartigen radikalen Wesensveränderung führen, gegen die nur ein Priester mit starkem Glauben vorgehen kann. Man spricht dann von Besessenheit.

Ein Elementar kann durch Berührung Glück und Frieden oder große seelische Schmerzen verursachen. Wenn es solchermaßen autark agiert, besitzt es keine reale Form, aber ein halbwegs empfindsamer Verstand erzeugt eine bildliche Vorstellung, die zum Ideal der jeweiligen Weltanschauung passt. Dabei nehmen verschiedene Personen die selbe Erscheinung sehr unterschiedlich wahr.

Der weise Spielleiter sollte sich mit solchen Ereignissen zurückhalten, denn Elementare sind und bleiben sehr selten. Die Beispiele

zeigen, dass die Welt von Feenlicht Licht und Schatten in extremer Form besitzt. Allerdings wird es nie Heerscharen von Teufeln oder Engeln geben. Ein Aufeinandertreffen zweier gegenseitiger Elementare von Gut und Böse ist noch viel seltener und würde extrem kurz geraten, da sie sich völlig auslöschen (bzw. vermischen, wie wir ja nun besser wissen).

# LEBEN–UNLEBEN

Beständige Umwandlung



Auch dieses Element ist nicht allgegenwärtig. Es ist aber weiter verbreitet als das Element Gut–Böse. Dabei gibt es immer eine Verbindung zwischen den einzelnen Bereichen und sei sie noch so fein. Die Verbindung zu einem einzigen großen Ganzen, wie sie manche Gelehrte beim Element Luft fälschlich vermuten ist beim Element Leben Tatsache.

Das Leben ist ein immenses Gewebe. Der Charakter der einzelnen Stränge wandelt sich in deren Verlauf teils langsam, teils abrupt vom Leben zum Unleben und umgekehrt. Dabei bleibt die Struktur des Gewebes zunächst erhalten und ändert sich erst nach abgeschlossener Umwandlung.

Konzentriertes Unleben hat eine Affinität zum Bösen. Für das Unleben in natürlichen Prozessen trifft dies dagegen nicht zu. Leben ist ein zeitlicher Zyklus, der irgendwann Tod und Unleben durchläuft, um dann wieder ins Leben überzugehen.

Die beiden Seiten des Elements können sich gegenseitig auslöschen und zum neutralen Zustand, dem Tod führen. Summiert man alles, was in der Welt von Feenlicht von Leben durchzogen ist, dann überwiegt der positive Anteil massiv. Unleben ist meist ein Zwischenzustand, der durch das Gewebe wandert und es erneuert, keineswegs also als rein negativ zu sehen ist.

Genauso wie Leben und Unleben sich neutralisieren können, können sie auch aus dem neutralen Zustand Tod entstehen. Dabei sollte klar sein, dass auch dieser Zwischenzustand Teil des Gewebes ist. Es besteht also ein Unterschied zwischen einer Leiche und einem Felsblock.

Die Fäulnis eines Apfels beginnt an einem einzigen Punkt und durchzieht ihn von dort aus mehr und mehr. Erst wenn sich das Unleben ausgebreitet hat, beginnt auch die materielle Struktur zu zerfallen.

Pilze sind ein Beispiel dafür, wie Leben und Unleben direkt nebeneinander ein Ganzes bilden können. Während sich in den Fruchtkörpern das Leben sammelt, konzentriert dieser Prozess zugleich das Unleben in ihrem zerfallenden Nährboden oder sammelt sich fein gekapselt als Gift.

Lebewesen, egal ob tierisch oder pflanzlich, sind Teil des ewigen Umwandlungsprozesses. Im Kleinen sind dies beispielsweise Vorgänge bei Nahrungsaufnahme und Verdauung, im Großen die Abfolge von Leben und Tod. Dabei wechseln die beiden Seiten des Elements die Position im gesamten Gewebe, aber ihre Menge bleibt mehr oder weniger gleich.

In manchen Lebewesen ist die Erneuerung ein beständiger sanfter Zyklus, der sehr eng verwoben ist mit ihrer Umgebung. Dies beschert ihnen eine lange Lebenszeit bis hin zu dem theoretisch unbegrenzten Dasein der Hochelfen. Es schränkt ihre Bewegung aber auch ein, denn als Teil des großen Gefüges können Sie sich nicht von dessen starken Adern entfernen, ohne dies auf Grund der nur noch dünnen Verbindung als schmerzhaft Leere zu empfinden.

Eine Fey, die man in ein Gefängnis aus totem Stein sperrt, verdorrt buchstäblich innerhalb weniger Tage und ein Waldelf erleidet Qualen. Für Hochelfen ist schon die Berührung von unbelebtem Eisen mit einem Verlust ihrer besonderen Wahrnehmung und mit Schmerzen verbunden.

Unleben zeigt sich nicht nur in Zerfall und Fäulnis, sondern auch in allen Arten von Giften oder in vielen Arten von körperlichen Krankheiten. Auch hier sollte man mit einer Einteilung in Gut und Schlecht vorsichtig sein. Ein schwaches Gift kann

betäuben und dadurch Schmerzen lindern und manche Krankheit reinigt den Geist.



# WAHRNEHMUNG



Kein lebendes Wesen kann sich der Wahrnehmung dieses Elements vollständig entziehen. Wer nach einem langen Tag am Schreibtisch einen Gang durch den nahen Stadtpark macht, das feuchte kühle Gras an den bloßen Füßen fühlt, den Geschmack der abendlichen Luft auf der Zunge schmeckt, der nimmt dabei das Leben selbst wahr, auch wenn andere Elemente dabei ebenfalls eine Rolle spielen.

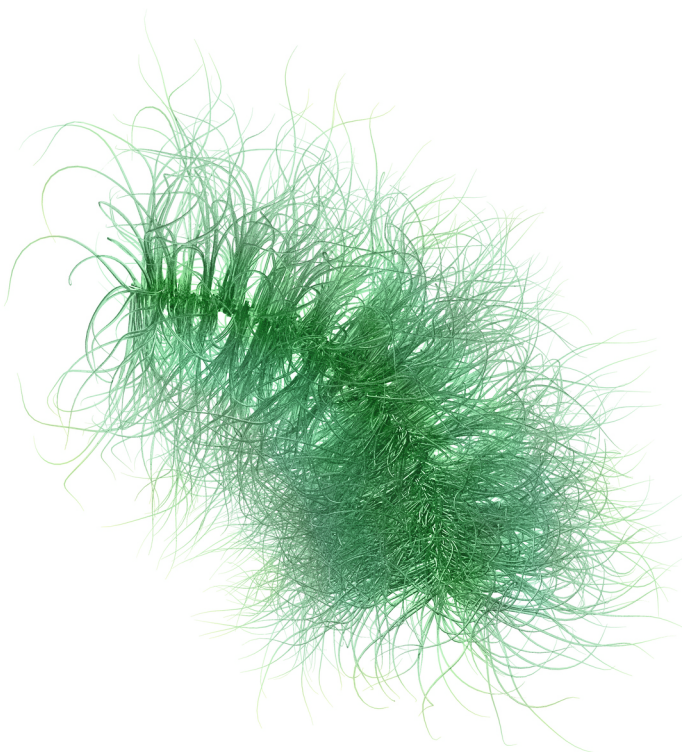
Die Wahrnehmung von Elfen und Druiden für dieses Element geht über den körperlichen Kontakt weit hinaus. Sie nehmen es in einer gewissen Umgebung als Ganzes wahr. Ist eine solche Begabung feiner ausgeprägt, dann ersetzt sie in einer an Leben reichen Umgebung zu einem großen Teil Hören, Riechen und sogar Sehen.

Eine ähnliche oder sogar noch intensivere Wahrnehmung für das Element kommt auch bei Tieren und sogar manchen Pflanzen vor. Da hilft auch die beste Schleichkunst wenig, weil ein kleines Tier den nahenden Räuber spüren kann.

Sollte es noch nicht aufgefallen sein: In solchen Begabungen für das Element Leben liegt in gewisser Weise der heilige Gral von Feenlicht. Spieler, die eine Spielfigur in dieser Richtung ausgestalten wollen, sollten entsprechende Geduld und Ruhe mitbringen. Elfen sind keine edlere Abwandlung von Menschen, sie nehmen die Welt ganz anders wahr. Ihre Einstellung, alles als großen Kreislauf zu betrachten und mit allem behutsam umzugehen, ist nicht Glaube, Volksmeinung oder bewusste Entscheidung, sondern in weiten Teilen Instinkt.

Druiden werden nie als mächtige Befehlshaber der Natur in Erscheinung treten. Weder gehorchen Horden von wilden Tieren ihrem Kommando noch können sie blitzartig Pflanzen zu einer bestimmten Art von Wachstum zwingen. Sie nehmen das Leben so wahr, wie es ist, als ständige Umwandlung, die ihren eigenen Weg sucht und findet. Es widerstrebt ihnen, die Struktur des Gewebes um sich mit Gewalt zu verändern. Nur deshalb ist es ihnen dennoch, wenn auch nur sehr langsam, möglich.

Der Fuß einer gewissen kleinen stummen Elfe muss nicht suchen, wo der Boden trittfest ist, oder wo sie ihn nicht aufsetzen sollte, weil dort Neues sprießt. Für sie ist das ein so normaler Vorgang, wie für andere Leute das Atmen.



Elemente

## MAGIE

## ESSENZ

Das Element Leben ist Natur in reinsten Form und entzieht sich durch seinen Charakter vollständig der künstlichen Beeinflussung. Es zu lenken bedeutet, sich frei zu machen von dem Willen, es zu beeinflussen. Ohne eine starke Psyche ist das nicht machbar.

Wunden zu heilen bedeutet lediglich, einen natürlichen Prozess ein wenig anzuschieben. Eine Frucht wachsen zu lassen ist einer solchen Heilung nicht unähnlich, wie man auf den ersten Blick meinen mag, allerdings ist der erzielte Effekt überraschender Weise größer. Allgemein bewegt sich das Leben in Pflanzen auf geradlinigeren Bahnen und ist damit leichter zu beschleunigen als in Tieren, Menschen und all dem anderen, was da sonst noch kreucht und fleucht.

Nur an den Stellen, wo es zum Bruch kommt, wo Leben in sein Gegenteil umschlägt, dort ist eine abrupte Veränderung möglich. Unleben in seinem Zustand zu halten erfordert Brutalität, denn es driftet über kurz oder lang zurück zur positiven Seite.

Eine Hexe, die Einfluss auf das Unleben nimmt, reisst an dem Gefüge und erzeugt eine mehr oder weniger weit reichende Erschütterung. Dadurch ist in den meisten Fällen mehr betroffen, als sie beabsichtigt hat, vor allem an sich selbst.

Eine Hexe, die das Leben beeinflusst, erscheint zunächst als Widerspruch, denn ist nicht eine willentliche Beeinflussung eigentlich kaum möglich? Eine Lebens- oder Waldhexe verändert aber nie die Strukturen des Elements, sondern beschleunigt nur in einem beeindruckenden Umfang um sich herum den natürlichen Fluss und die Veränderung des Elements.

Im Spiel sollte meist der Spielleiter die Würfe für eine Waldhexe durchführen und je nach Situation modifizieren. Eine Hexe, die verzweifelt nach Verbandszeug sucht, während ihr Freund verblutet, erreicht unterbewusst vermutlich mehr als eine Hexe, die sich darauf konzentriert, das Element Leben in die Wunden zu schieben.

Die Grenze zwischen Flora und Fauna ist in Feenlicht ein fließender Übergang. Vor allem im Großen Wald gibt es manches, was aussieht wie eine Pflanze, aber eine beeindruckende Mobilität aufweist.

Elfen haben für diese Ausformungen zahlreiche Namen. Wenn ein verholztes Gestrüpp oder ein kleiner Baum in Bewegung kommt, dann sprechen sie von Hithel, was in Menschensprachen oft mit Schnellholz übersetzt wird. Ein Dornengestrüpp, dass aggressiv für Dünger sorgt, indem es kleine Tiere in seinen Ranken fängt, würden sie vielleicht als Heiralos bezeichnen, was man mit „hungriges Leben“ übersetzen könnte. Wenn es tatsächlich einmal vorkommt, dass sich einer der gewaltigen Jahrtausendbäume regt, dann sprechen Elfen von Hithlen Arkitwan, dem „Bebenden Leben“.

So beeindruckend es ist, wenn sich eine haushohe Wurzel binnen eines Tages um mehrere Handspannen vom Boden abhebt, so ist auch eine so hohe Konzentration des Elements Leben keine Essenz.

Reine Essenz des Lebens bildet sich nahezu nie. Tut sie es doch, dann entwickelt sie früh ein eigenes Bewusstsein und zugleich Stabilität wie praktisch keine andere Essenz. Einzig das Element Seele ist langlebiger.

Das Unleben kann durch alchemistische Prozesse oder auch durch eine Hexe leichter konzentriert werden als die Gegenseite. Es entwickelt nur zögerlich ein Bewusstsein. Dazu ist jedoch nicht die Bildung von Essenz notwendig. In genügender Dichte frisst sich das Unleben wie ein Geschwür durch seine Umgebung. Es gibt wandelnde Tote, aber sie entstehen praktisch nie auf natürliche Weise, sondern nur wenn jemand wahnsinnig genug ist, nachzuhelfen.



## ELEMENTARE

Die Hochelfen, die seit Jahrtausenden den zentralen Bereich des Großen Waldes bewohnen, würden es nie so nennen, aber in gewisser Weise sind die Elementare des Lebens in den Augen dieses Volkes heilig. Noch mehr als das Element Leben sich sonst dem Zugriff entzieht, sind diese Wesen extrem scheu und verschwinden so schnell wie ein Wimpernschlag wieder aus dem Blickfeld.

Elfen mit ihrer besonderen Wahrnehmung werden ein Lebenselementar als Lichtgestalt beschreiben, denn für Sinne, die das Leben spürbar machen, sind sie tatsächlich so etwas wie unendlich helles, aber dennoch sanftes Licht.

Andere Wesen werden sie, da sie keine stoffliche Gestalt haben, in sehr unterschiedlicher Weise wahrnehmen. Einer uralten Geschichte, die fast im Nebel der Vergangenheit verschwunden ist, ist es zu verdanken, dass sich die erste Begegnung eines Menschen mit einem solchen Wesen als Märchen einer schneeweißen Gestalt, ähnlich einem schlanken Pferd oder Reh, aber mit nur einem Horn durch viele Kulturen zieht. Trotz des winzigen Körnchens Wahrheit in solchen Geschichten ist keineswegs sicher, dass ein Mensch ein Einhorn zu sehen glaubt, wo sich ein Elementar des Lebens bewegt. Sein Verstand mag daraus auch einen ganz anderen Eindruck entstehen lassen.

Das sanfteste und zugleich kraftvollste Wort der elfischen Sprache ist H'the'ilon (das H nur angehaucht, th wie im Englischen aber sehr weich, e'i als einzelne Vokale gesprochen, aber nicht abgehackt, sondern sanft ineinander übergehend). Elfen werden es fast nie gegenüber anderen Völkern verwenden. Tun sie es dennoch, dann spüren selbst Personen ohne geeignete Begabung ein klein wenig seiner sanften Kraft.

Ein Elementar des Unlebens, wird nie entstehen. Die negative Seite des Elements hungert viel zu stark nach seinem Gegenstück, so dass es sich sehr schnell wieder mit diesem zusammen neutralisiert. In einem wandelnden Toten dagegen entwickelt das Element erschreckende Beharrlichkeit, was auch daran liegt, dass es durch die widernatürlichen Prozesse seines Entstehens nicht zu einem schnellen Ausgleich kommen kann.

Elemente

# LICHT-DUNKEL

Oberfläche aller Materie und mehr

Die elementare Struktur der Dunkelheit ist ein Wirbel, in dem sich alles zusammen zu ziehen scheint. Im Falle von Licht dreht sich der Wirbel umgekehrt, scheinbar wachsend und sein inneres nach außen kehrend. Form und Anzahl der Arme entsprechen den verschiedenen Farben, die Schnelligkeit des Wirbels der Helligkeit. Diese kleinsten Strukturen sind allerdings selbst mit feinsten Sinnen nicht einmal zu erahnen.

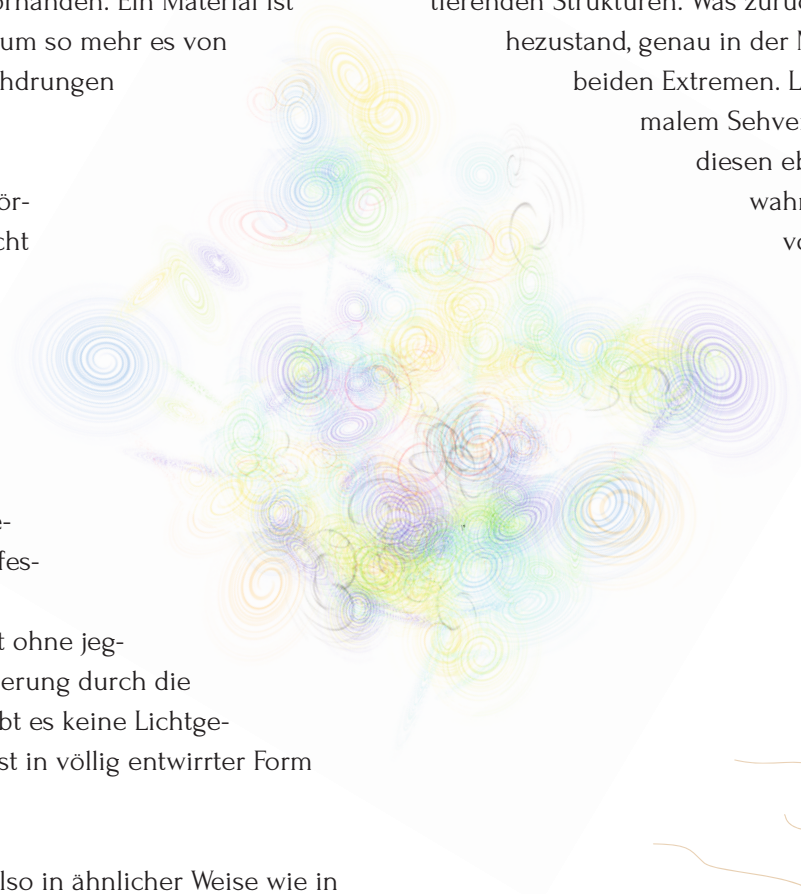
In den meisten Fällen ist das Element Licht-Dunkel nur an der Oberfläche von Materie in nennenswerter Dichte vorhanden. Ein Material ist um so transparenter, um so mehr es von diesem Element durchdrungen werden kann.

Dreht sich die spiralförmige Struktur von Licht auf, so wird sie immer schlechter zu erkennen und bewegt sich zugleich immer schneller. Zu diesem Zustand kommt es, wo das Element keinen Halt an fester Materie findet. So bewegt sich das Licht ohne jegliche zeitliche Verzögerung durch die Luft. In dieser Welt gibt es keine Lichtgeschwindigkeit, Licht ist in völlig entwirrter Form unendlich schnell.

Schatten entstehen also in ähnlicher Weise wie in unserer Welt: das geradlinig eintreffende Licht kommt nicht hinter den Stein. Allerdings fließt es teils um ihn herum, so dass vollkommener Schatten im Alltag kaum vorkommt.

In seiner natürlichen Struktur aus mikroskopischen Spiralen wird das Element Licht-Dunkel von den meisten anderen Elementen mitgerissen. Darum leuchtet ein Feuer und verbreitet in seiner Umgebung Licht. Eine Veränderung im Fluss der Elemente Wasser und Leben lässt die Haut erröten und heiße Luft, eine Mischung aus dem gleichnamigen Element und Feuer, verwirbelt und verwischt das Licht auf seinem Weg.

Die Vermischung von Licht und Dunkelheit führt zur gegenseitigen Auslöschung der umgekehrt rotierenden Strukturen. Was zurück bleibt ist der Ruhezustand, genau in der Mitte zwischen den beiden Extremen. Lebewesen mit normalem Sehvermögen nehmen diesen ebenso als Schwarz wahr wie alle Formen von Dunkelheit.




## WAHRNEHMUNG

Die mikroskopischen Strukturen des Elements sind auch mit speziellen Sinnen nicht zu erfassen, all die verschiedenen Farben und Helligkeiten dagegen schon. Während vielen Lebewesen der dunkle Teil dieses Elements verschlossen bleibt, können Elfen einen Teil davon wahrnehmen. Zwerge sehen Dunkelheit in all ihren Schattierungen, haben dafür aber mit grellem Licht etwas Probleme und benötigen etwas mehr Zeit, um sich von einem Extrem auf das andere umzustellen. Auch nehmen Zwerge die verschiedenen Farben nicht ganz so nuancenreich wahr wie Menschen oder Halblinge.

Zahlreiche Lebewesen haben ihr Sehvermögen ihren Lebensbedingungen angepasst. Es gibt nur wenige vollkommen blinde Tiere. Höhlenbewohner beispielsweise nehmen die Dunkelheit wahr und verlieren eventuell im Tageslicht ihre Sehfähigkeit für immer.

Andere Wesen haben nur einen Sinn für ganz bestimmte Farben oder kommen nur mit extrem hellem Licht zurecht und werden durch Dunkelheit dauerhaft geblendet.

Einen speziellen Sinn für Licht auf seinem Weg gibt es nicht, denn dieser müsste der Geschwindigkeit des Elements entsprechend unendlich schnell arbeiten.



Farnaskinia geht unter den Schlägen der Dorfbewohner auf die Knie. Das letzte, was man aus ihrem blutenden Mund hört ist der hasserfüllte Satz: „Ich verfluche euch.“

Die alte Frau bricht zusammen und schlagartig breiten sich Risse über den Boden und die Füße der Umstehenden aus. Panik erfasst alle, denn es ist nicht Dunkelheit, die sie in dieser Erscheinung sehen, sondern schlicht nichts, als wären es Risse in der Realität selbst.

## MAGIE

Das Element Licht auf einem festen Untergrund oder auch in einer Flüssigkeit zu verschieben oder zu verändern fällt vergleichsweise leicht. Es im leeren Raum allein für sich so kondensieren zu lassen, dass sich Trugbilder ergeben, ist deutlich schwerer. Ohne einen Einfluss von außen bestimmen schnell die anderen Elemente durch ihre Struktur und Bewegung wieder die Ausformung des Elements Licht, und die Effekte von Spruchmagie lösen sich auf wie Eis in heißer Glut.

Das Element Licht kann nicht mit Magie erschaffen oder vernichtet werden, es kann aber problemlos beeinflusst werden, indem die spiraligen Mikrostrukturen in Drehung, Ausformung und Geschwindigkeit verändert werden.

Elfische Beeinflussung des Elements schiebt sanft an oder dämpft die Bewegung der winzigen Spiralen. Zugleich nehmen Elfen dabei auch geringen Einfluss auf die anderen Elemente, die die Ausformung des Lichts mitbestimmen, und erreichen dadurch länger andauernde, wenn auch nicht unbegrenzt anhaltende Veränderungen.

Eine Lichthexe verschiebt ruckartig eine große Menge dieses Elements, egal welcher Form. Je nach Stärke der Beeinflussung kann sie dadurch für einen kurzen Zeitraum buchstäblich ein Loch in die sichtbare Struktur der Welt reißen, so dass dort

selbst Zwergenaugen einige Momente lang nichts erkennen können. Im Extremfall kann eine Lichthexe das Element so weit verdichten, dass sich eine geringe Menge an Lichtessenz oder an Essenz der Dunkelheit bildet. Trifft diese die Augen eines Wesens, so zerstört sie die Sehfähigkeit eventuell für immer.

## ESSENZ

Lichtessenz bildet sich nur unter besonderen Bedingungen. Während Licht in all seinen Erscheinungsformen sonst nur geringen Schaden anrichten kann, ist es als Essenz extrem gefährlich, da es in diesem Fall nicht dem Verlauf anderer Elemente folgt, sondern zwischen deren Strukturen eindringt und sie schlagartig trennt.

In einer Gewitterwolke verschiebt sich das Element Licht sehr stark, driftet von einem zentralen Punkt weg und bildet so eine ausgedehnte Menge an Dunkelheit, deren Gegenstück dann früher oder später eine Verbindung zum Boden herstellt. Blitze sind keine Ladungen auf schneller Reise, sondern Lichtessenz in voller Geschwindigkeit. Diese schneidet in einem zerfasernden Muster und schärfer als jede Klinge durch das Gefüge anderer Elemente. Dabei wird beispielsweise in Holz gebundenes Feuer frei und führt zu Bränden und umherfliegenden Bruchstücken.

Durch eine Hexe geschaffene Lichtessenz breitet sich blitzartig und knisternd in ihrer Umgebung aus und kann dabei je nach Menge empfindliche Schnitt- und Brandwunden verursachen. Eine tödliche Menge dieses Elements kann aber auch ein massiver Anfall nicht in Bewegung setzen.

Dunkelessenz bildet sich im Gegensatz zu Lichtessenz nur träge, löst sich aber auch nur langsam wieder auf. Sie überzieht in manchen sehr tiefen Höhlen Teile von Wänden, bis sie durch die andere Seite des Elements langsam neutralisiert wird. Ein solcher Vorgang wirkt so, als würde eine Hülle aus undurchdringlicher Schwärze langsam von ihrem Untergrund abgeschmolzen.

## ELEMENTARE

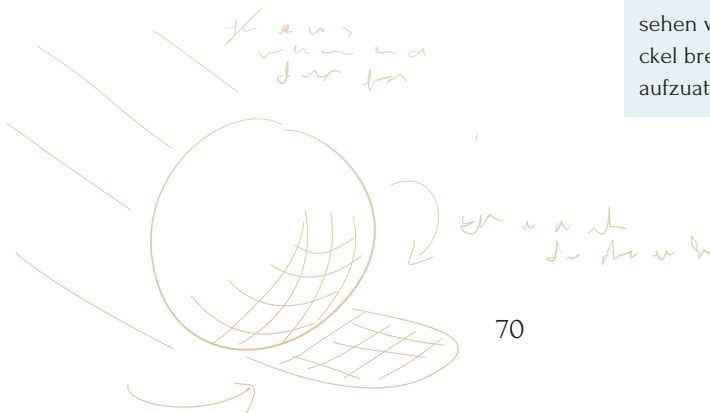
Vielleicht entwickelt Lichtessenz in den Sekundenbruchteilen, in denen sie existiert, ein Bewusstsein, aber bei der Geschwindigkeit, mit der sie sich wieder verteilt, ist das unerheblich. Dem Blitz, der ins frisch gedeckte Scheunendach einschlägt, einen bösen Willen zu unterstellen, geht in den meisten Fällen viel zu weit.

Dunkelementare dagegen existieren über längere Zeit und können imposante Größe annehmen. Während Dunkelheit in all ihren Schattierungen solchen seltsamen Wesen eher Nahrung bietet als ihnen zu schaden, löst Licht jeder Art sie wieder auf. So kann in einer sehr dunklen Gasse ein Fangarm aus Schatten an einer Wand hoch kriechen, aber schon Mondlicht wird ihn zersetzen.

Elementare Dunkelheit kann durch Figuren aus Schatten das Auge narren und ihre absolute Schwärze wirkt beängstigend, auch oder gerade für Zwerge. Allein für sich besitzt das Element keinen Hang zur Boshaftigkeit. Trotzdem kann ein Schattenelementar nur auf Grund seiner Erscheinung ein schwaches Herz unter ungünstigen Umständen zum Stillstand bringen.

„Gib mir deinen Feuerstein, schnell!“ Taral ist etwas verwundert angesichts der Hektik in der Stimme seines sonst so ruhigen Zwergenfreundes. Was der Mensch nicht sehen kann ist die absolute Schwärze, die in dem dunklen Stollen von allen Seiten her langsam an die beiden heran kriecht. Hastig greift Ungelagon nach dem Werkzeug zum Feuer machen und schlägt so schnell er kann so viele Funken, wie er nur kann. Als diese Lichtpunkte Löcher in die elementare Dunkelheit schlagen erahnen auch Tarals Augen Dinge, die er lieber nie sehen wollte. Erst als eine provisorische Fackel brennt haben beide den Mut, wieder aufzuatmen.

Elementare



# VERSTAND

Wahrnehmung und Verbindung



Elemente

Innerhalb des Körpers bildet das Element Verstand ein dichtes Gewebe aus abertausenden verzweigten Linien, die sich im Kern ihres Besitzers (meistens liegt dieses im Kopf) zu einem sich beständig verschlingenden und entwirrenden Durcheinander bündeln.

Außerhalb des Körpers kann man sich das Element Verstand wie ein feinst gesponnenes und vielfach verzweigtes räumliches Spinnennetz vorstellen, immens filigran und teils weit ausgedehnt. An den Enden der Fasern haftet das Element an anderen Elementen oder ist mit diesen verschlungen. Der Vergleich hinkt zwar, aber dieses Gespinnst reagiert auf Zug und Druck in den Fasern und verbindet dadurch den zentralen Knoten mit allem um ihn herum. Dabei sind die Fasern keineswegs statisch, sondern entstehen ständig neu oder lösen sich auf.

Das Element Verstand knüpft so Verbindungen zu den stofflichen Elementen, zum Element Licht und zu den groben Strukturen des Elements Ordnung–Chaos. Auf diese Weise sorgt es für die Sinneswahrnehmungen. So der Verstand mit einer Seele gepaart ist, geht er mit dieser eine intensive, eng umschlungene Verbindung ein, nie aber mit einer fremden Seele.

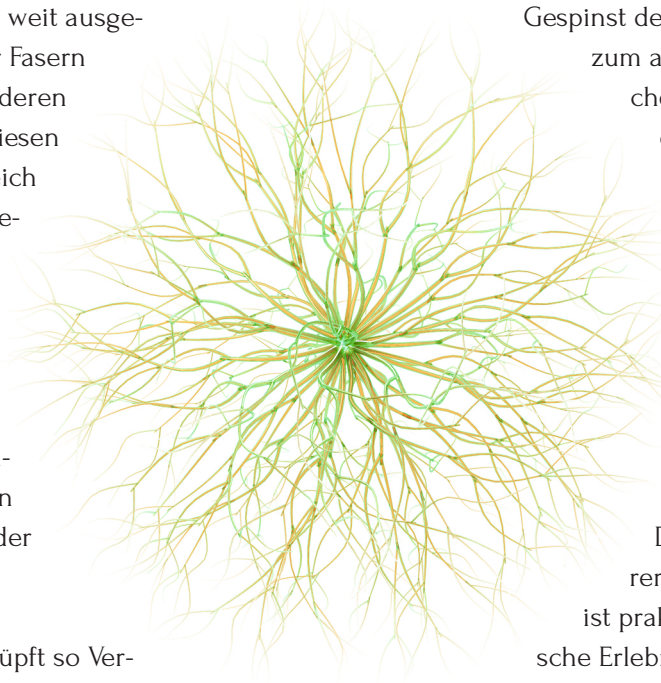
Die Art und Weise, wie Verstand und Seele, bzw. wie Verstand und die stofflichen Elemente und das Element Licht–Dunkel miteinander verknüpft sind, bestimmt die alltäglichen oder besonderen Sinne eines Lebewesens.

Sinnesorgane sind die Portale, durch die der eigene Verstand Kontakt mit seiner Umgebung hält. Dabei erfolgt über die Augen die Bindung an das Element Licht, während die stofflichen Elemente in sehr unterschiedlicher Weise über Ohren, Nase, Haut und Mund wahrgenommen werden.

Ein Sinnesorgan schwer zu verletzen bedeutet nicht zwingend einen totalen Verlust der entsprechenden Wahrnehmung. Zum einen wird das Gespinnst der anderen Sinne stärker, zum anderen bleibt ein schwacher Teil des Sinnes auch ohne das zugehörige Organ erhalten. Die besonderen Empfindlichkeiten wie zum Beispiel ein Feingefühl für Wasser sind wenn überhaupt, dann nur lose an ein bestimmtes Sinnesorgan gebunden.

Dem Verstand auf elementarer Ebene Schaden zuzufügen ist praktisch unmöglich. Traumatische Erlebnisse können aber dazu führen, dass sich der Verstand einer Person zurückzieht und nur noch eingeschränkte oder gar keine Wahrnehmung der Außenwelt mehr zulässt. Auf diese Weise schützt er die verletzte Seele, mit der er verbunden ist.

Wahnsinn ist ein verworrener oder aber ein viel zu geradlinig ausgerichteter Verstand. In selteneren Fällen hat er sich auch halb aufgelöst und driftet als diffuses Etwas um den Betroffenen herum, was dessen Wahrnehmung durcheinander bringt, ihn aber auch manche Dinge erkennen lässt, für die Andere buchstäblich keinen Sinn haben.





## WAHRNEHMUNG

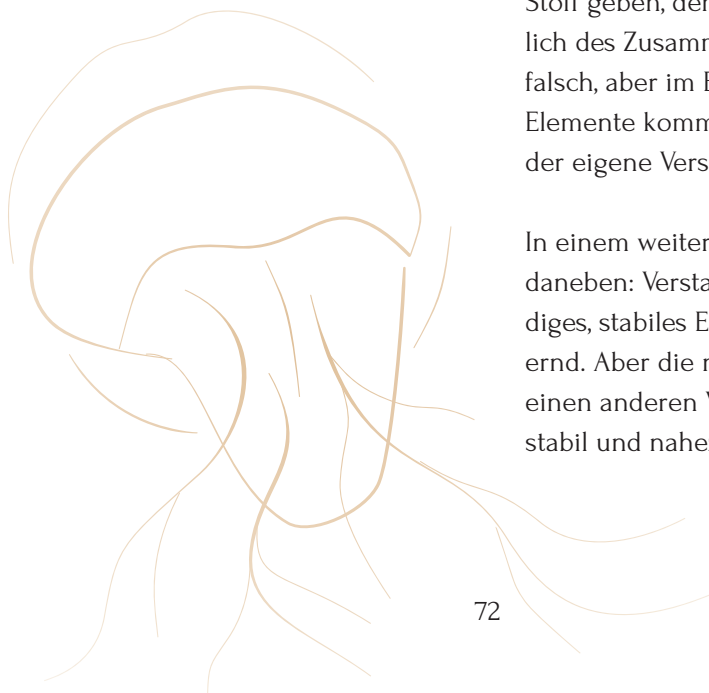
So leicht und schnell das Element Verstand Kontakt zu diversen anderen Elementen aufnimmt, so leicht gleitet es an den Fasern eines anderen Verstandes ab. Wäre dies nicht der Fall, dann würde sich die Wahrnehmung mehrerer Personen gegenseitig behindern oder zumindest beeinflussen.

Da ein Verstand nur in sehr geringem Umfang mit einem anderen Verstand in Wechselwirkung tritt, ist beispielsweise Sprache eine unumgängliche Notwendigkeit zur Kommunikation.

Auch eine Sensibilität für das Element Verstand hilft hierbei wenn überhaupt, dann nur wenig. Durch den sehr lose Kontakt zu den Sinnesfasern eines anderen Verstandes kann eine fremde Absicht nur erahnt werden. Dies geschieht eher unbewusst, da eine begabte Person mit ihrem besonderen Sinn grob erfühlen kann, auf was sich die Aufmerksamkeit eines anderen Wesens richtet.

Danashi An Bonrak kann nicht genau sagen, warum, aber sie hat das deutliche Gefühl, dass sich der freundliche Händler viel zu sehr für ihre Umhängetasche interessiert, obwohl er ihr die ganze Zeit fest in die Augen sieht. Sie beschließt das Gespräch lieber zügig abubrechen.

Elemente



## MAGIE

Magie ist die Fähigkeit, nicht nur auf den Zug am Netz des Verstandes in Form von Wahrnehmung zu reagieren, sondern es zusätzlich in umgekehrter Richtung zu nutzen und dadurch die Realität zu verändern. Die körperlichen und sprachlichen Anteile eines Spruchs verrichten dabei die grobe Arbeit und der Verstand die Feinsteuerung.

Elfen zerren nicht mittels ihres Verstandes ruckartig an der Realität, sondern verschieben behutsam und an vielen Stellen zugleich, so dass nicht ein kleiner Bereich aus seinem Gefüge gerissen wird.

Hexenmagie könnte man sich als kurzzeitiges Erstarren des Teiles des Verstandesnetzes vorstellen, der Kontakt zu einem bestimmten Element hat. Durch diese abrupte Veränderung reisst eine Hexe das betroffene Element aus dem Gefüge.

Da das Element Verstand an einem anderen Verstand wenn überhaupt, dann nur sehr schwach gebunden ist, ist auch eine Beeinflussung der Sinne einer anderen Person so schwierig. Noch komplizierter wird die Veränderung von Gefühlen, denn diese nutzt den Verstand als Mittler, um auf die Seele des Ziels Einfluss zu nehmen.

Wie im Regelbuch beschrieben wurde, meinen manche Magier, es müsse einen verbindenden Stoff geben, den sie als Magie bezeichnen. Bezüglich des Zusammenhalts der Welt liegen sie damit falsch, aber im Bezug auf die Beeinflussung der Elemente kommt das, was sie in ihrem Kopf haben, der eigene Verstand, der Sache recht nahe.

In einem weiteren Punkt liegen die Weisen meist daneben: Verstand ist alles andere als ein beständiges, stabiles Element, es verändert sich andauernd. Aber die nur geringe Einflussmöglichkeit auf einen anderen Verstand lässt ihn nach außen hin stabil und nahezu unveränderlich erscheinen.

## ESSENZ

Das Element Verstand entwickelt nicht ein Bewusstsein wie andere Elemente, es ist eine Form von Bewusstsein. Dabei hat es immer das Bedürfnis, sich selbst zu erweitern und zu wachsen, was es im Gegensatz zu anderen Elementen auch kann. Für dieses Element gilt kein Erhaltungssatz. Es kann also auch dauerhaft vernichtet werden.

Die offensichtlichste Art, wie es dazu kommt, ist der Tod. Es gibt aber auch zahlreiche alltägliche Phänomene, die den Verstand einschränken oder schrumpfen lassen. Das ganz natürliche Vergessen von Kleinigkeiten ist dafür nur eines der einfachsten Beispiele. Krankheiten, Verletzungen oder psychische Belastung kann einem Verstand teils immensen Schaden zufügen.

Eine Essenz des Verstandes müsste man sich als konzentrierte Wahrnehmung in einem Raum vorstellen, den kein anderes Element einnimmt. Zugleich würde solche Essenz das Verhalten des Elements, die Suche nach Kontakt zu anderen Elementen, in Extremform zeigen. Offensichtlich führt dies zu einem Widerspruch. Die Folgerung ist: Es kann keine Essenz des Elements Verstand geben und damit existieren auch keine Elementare.

Der alte Gerat kommt mit einer ungewohnten Umgebung nicht mehr sehr gut zurecht und ist dann schnell verwirrt. Sitzt er aber in seinem Lehnstuhl nahe dem Kamin, dann streichen seine dünnen Hände liebevoll über das abgenutzte Leder.

Und nicht wenig später erzählt er jedem, der sie hören will all die lebendigen Geschichten aus seiner Jugend, als er Dienst tat in der Marine des Matriarchats.

Lilmenya Mewan ist nur eine einfache Gehilfin im Gasthaus von Alaven. Aber wann immer die junge Elfe einem der Kinder des Dorfes etwas erklärt erreicht sie so viel mehr als der Dorflehrer mit all seinen Lektionen. Das liegt sicherlich auch an ihrer Geduld und ihrem Einfühlungsvermögen, aber das ihr Verstand den ihrer Zuhörer sanft umfassen und lenken kann hat sicherlich auch Anteil daran.

„Soll...e ich dich kennen?“ Sorgar kann sich nur mit Mühe aufrecht halten, während die ihn umgebende Bierfahne seinem Hauptmann ins Gesicht schlägt. „Das reicht!“ Die Zornesröte steigt dem angesprochenen ins Gesicht. „Soldat Sorgar, du hast deinen Verstand nun zu genüge in Bier und Schnaps aufgelöst. Gib mir dein Abzeichen!“

Elemente

# SEELE

Unterbewusstsein und Kern des Seins

Das Element Seele existiert in klar voneinander getrennten Bereichen und neigt zu einer starken Verbindung mit dem Element Verstand. Es kann aber auch ohne solch eine Bindung und ohne Materie existieren. Dabei muss es sich nicht um eine gequälte Seele handeln, die durch alte Gemäuer geistert. Ein Ort kann buchstäblich einen guten Geist besitzen.

Woher das Element kommt und wohin es gehen mag, wenn sein Gefäß nicht mehr lebensfähig ist, das wird an dieser Stelle bewusst nicht erklärt. Lassen wir ihm seine Geheimnisse, die ohnehin niemand ergründen kann.

Auch das Element Seele reicht über den Körper hinaus. Wo der Verstand haftet, da umspült es nur oder berührt ganz sanft. Es stellt eine Verbindung zu den Elementen Gut-Böse, Leben-Unleben und den Feinheiten von Ordnung-Chaos her, sowie zu dem Verstand, mit dem es eine Einheit bildet, niemals aber zu einem weiteren Verstand.

Helei ist mit ihrem kleinen Bruder im Wald ein Stück voraus. Unbedacht, wie es scheint, lässt sie eine Brombeerranke zurück schnalzen, so dass diese den kleinen quer im Gesicht erwischt.

Während sich ihre Mutter Hailina über den weinenden Jungen beugt läuft ihr plötzlich ein kalter Schauer über den Rücken. Sie blickt auf und kann gerade noch erkennen, wie Helei schnell ein genießerisches Lächeln von ihren Zügen verbannt.

## WAHRNEHMUNG

Im Gegensatz zum Verstand gleitet das Element Seele nicht an einer anderen Seele ab, sondern nimmt sie sehr wohl, wenn auch meist nur unterbewusst, wahr. Der Moment, wenn man einen guten Bekannten ohne rechten Grund fragt, ob mit ihm alles in Ordnung sei, ist ein Beispiel dafür, wie sich diese Wahrnehmung dann doch in die bewusste Welt einmischen kann.

Eine besonderes Gespür für dieses Element wird sich nicht wie eine Sinneswahrnehmung oder ein Gefühl für ein stoffliches Element zeigen. Vielmehr erzeugen Veränderungen in der Seele eines nahen Wesens ein Echo in der eigenen Seele. Mitfühlen hat in der Welt von Feenlicht eine nahezu wortwörtliche Bedeutung.

Ein solches Echo muss nicht immer im Gleichklang zu seiner Ursache schwingen. Bei einem Sadisten könnte zum Beispiel der Schmerz und die Angst eines Anderen zu einem Gefühl tiefster Zufriedenheit oder sogar Glück führen. Bevor man das aber als Entschuldigung für abscheuliches Verhalten benutzt seien zwei Dinge klargestellt. Zum einen weiß niemand in der Welt von Feenlicht von diesem Zusammenhang, zum anderen ist jeder in der Lage, seine eigene Seele zu formen und zu verändern, auch wenn das ein langer beschwerlicher Weg sein kann.

Die Reichweite des Elements über den Körper hinaus ist extrem unterschiedlich. Die dadurch mögliche Wahrnehmung ist bei gefühlkalten Menschen

fast überhaupt nicht vorhanden, bei emphatisch begabten Personen reicht sie dagegen weit über den eigenen Körper hinaus.

Elemente

## MAGIE

Das Element Seele nimmt keinerlei Kontakt zu stofflichen Elementen oder dem Element Licht-Dunkel auf, aber es kann gerade dadurch für jedes Element zu einem Hindernis werden, denn die Seele selbst ist unzerstörbar. Auf die Elemente, zu denen eine Verbindung besteht (Gut-Böse, Ordnung-Chaos und Leben-Unleben) ist teils ein noch effektiverer Einfluss möglich.

In den meisten Fällen spielt diese Tatsache keine Rolle, denn das Element verleiht lediglich der Psyche seines Besitzers Stabilität und ordnet den Fluss von Gut-Böse und Ordnung-Chaos in seinem Inneren. Manche Personen können aber buchstäblich das Element Seele projizieren und so in ihrer Nähe ein Hindernis schaffen. Dieser Vorgang geschieht unbewusst und ist deshalb auch nur indirekt steuerbar. Dabei spielt der Glaube eine entscheidende Rolle.

Nach der Flucht hat sich die kleine Gemeinde im Dorftempel dicht zusammengedrängt. Als körperliche Dunkelheit, begleitet von einem unfassbaren Grauen, wie pechschwarzer Qualm durch die Ritzen zwischen den Brettern der Tür quillt, tritt der junge Priester vor, erhebt sein Symbol hoch über den Kopf und ruft: „Silanas Licht befiehlt dir: Zurück!“

Zunächst geschieht nichts, doch dann scheint das körperlose Etwas auf Widerstand zu stoßen, während sich Schweißperlen auf der Stirn des Geistlichen bilden. Nachdem der Schrecken schließlich wieder nach draußen verschwunden ist, bricht der junge Mann bewusstlos zusammen.

Drei volle Tage und Nächte verweilt der alte Mönch am Krankenbett des Herrschersohns und betet fast ununterbrochen um Heilung für den fiebergeschüttelten Jungen. Und tatsächlich, die Entzündung wandert nicht mehr weiter von der Wunde Richtung Herz. Endlich schlagen die Medikamente an und das Fieber sinkt langsam.

## ESSENZ

Eine Essenz dieses Elements hieße eine Verdrängung aller anderen Elemente, was nicht in der Natur des Elementes Seele liegt. Existiert kein Verstand, der es mit den stofflichen Elementen verbindet oder auch daran fesselt, dann bewegt es sich nahezu frei und ungebunden, nimmt aber nie den Charakter einer reinen Essenz an.

Wie auch das Element Verstand besitzt jede Seele ein Bewusstsein. Das Element Seele hat nie die Tendenz, sich selbst im großen Stil zu vermehren, aber es sucht den Kontakt zu anderen Seelen.

Vielleicht kann dieser Umstand erklären, warum manchmal das Gefühl verbleibt, ein Verstorbener sei noch da, obwohl man doch weiß, dass er nicht mehr lebt. Seine Seele verweilt eventuell tatsächlich noch in der Nähe der Zurückgebliebenen.

Ein tragischer oder plötzlicher Tod mag eine Seele dazu veranlassen, noch geraume Zeit am Ort ihres Ablebens zu verweilen. Da nach wie vor eine Verbindung zu den Elementen Leben-Unleben, Gut-Böse und Ordnung-Chaos besteht, kann es dabei zu allerlei schwer erklärlichen Ereignissen kommen.

Solche Phänomene sind so unterschiedlich wie die Personen und Ereignisse, die sie verursacht haben. Hier einheitliche Regeln zu liefern, hieße Vielfalt zerstören. Es gibt keine Kochrezepte, aber einige Ideen können weiterhelfen:

Die Bindung an Ordnung–Chaos mag dazu führen, dass eine verstorbene Seele in geringem Umfang Einfluss auf die reale Welt nimmt. Da gelingen manche Handgriffe nicht mehr, oder bestimmte Materialien verlieren viel schneller an Struktur, als es normale Abnutzung erklären könnte.

In der Küche des Herrenhauses prügelte einst der Koch in seiner Wut den Küchensingen, bis dieser ins Herdfeuer fiel und kurz darauf an den Verbrennungen starb. An manchen Tagen mag das Kochen in diesem Raum einfach nicht mehr gelingen. Die Suppe ist versalzen und die Milch wird sauer, obwohl sie frisch war.

Die Trauer war groß, als die alte Martha, die Vorsteherin des Waisenhauses, letztes Jahr starb. Dennoch muss das Leben mit all den kleinen elternlosen Kindern weitergehen. Da es niemand nachmessen wird, wird auch kaum auffallen, dass sich die Wäsche beim Bügeln oft viel leichter glatt legen lässt, als man den alten Laken zutrauen würde. Staub lässt sich langsamer auf den frisch gewischten Regalen nieder und viele kleine Handgriffe laufen ein ganz klein wenig flüssiger ab.

Eine Bindung an das Element Leben–Unleben ist selten, dann aber klarer zu spüren als eine Verbindung zu Ordnung und Chaos.

Neorine hat mit ihren Glaubensschwwestern jeden Tag hart gearbeitet, um all die vielen Opfer der Seuche zu versorgen. Oft waren sie alle sterbensmüde und dennoch haben sie weiter gegen das Schicksal angekämpft. Heute nun hat Neorine ihre letzte Ordensschwester begraben und der Weg zurück ins Spital war einer der schwersten in ihrem Leben.

Aber in den nächsten Tagen glaubt sie trotz ihrer Erschöpfung eine Veränderung zu spüren. Die Eiterblasen mancher Patienten beginnen endlich, sich langsam zurück zu bilden, der Blick des alten Horgel ist nicht mehr so fiebrig und ab und zu, ganz selten, hört man ein Lachen in den so lange nur von Wimmern erfüllten Sälen.

Nachdem er die kleine Bauernfamilie nicht nur aus dem Haus getrieben, sondern draußen in der Wildnis ihrem Schicksal überlassen hat, gönnt sich Granun ein festliches Mal, das er aus der Vorratskammer zusammenstellt. Noch in der gleichen Nacht erbricht er all das gute Essen wieder und bekommt schweres Fieber, dass ihn am ganzen Körper zittern lässt. Das Wasser aus dem Krug am Herd schmeckt bitter und faulig und bringt auch keine Linderung.

Eine Verbindung zu Gut–Böse ist eine zu Gefühlen. In den meisten Fällen bilden diese nur eine Aura, manchmal können sie aber ihren Charakter auch verändern und dadurch ganz sachte Einfluss nehmen auf die Geschicke der Lebenden.

Ruckartig schreckt Jannib aus dem Schlaf hoch. Er kann sich nicht mehr an den Traum erinnern, aber selbst jetzt noch, im wachen Zustand, spürt er den Zorn auf etwas, einen Mann, der Hilfe schicken sollte? Zitternd, obwohl die Nacht lau ist, sucht er sich einen neuen Schlafplatz, instinktiv weiter weg von der kleinen Schlucht, auf dessen Grund, von ihm ungesehen, die bleichen Knochen eines Skeletts mit gebrochenen Beinen liegen.

Was würde ihr Mann nun tun? Ratlos steht die junge Frau vor den Trümmern des Hauses, unter dem die Lawine ihren Liebsten begraben hat. Lange kann sie keinen Entschluss fassen, weiß nicht, was der nächste Schritt sein könnte. Auf einmal fühlt sie einen Hauch von Zuversicht in ihrem Herzen, fast als hätte er ihr wie früher liebevoll ins Ohr geflüstert, um ihr Mut zu machen. Sie gibt sich einen Ruck und macht sich auf den Weg ins Dorf weit unten im Tal.

Begebenheiten wie beschrieben kommen immer wieder einmal vor, rechnet man sie aber gegen die Fälle auf, in denen eine Seele nur sanft entschwindet, sind sie sehr selten. Nur in extremen Fällen kann es dazu kommen, dass sich eine Seele nach dem Tod an die Realität klammert. Beispiele hierzu findet man im Kreaturenband bei den Geistern.



# ORDNUNG–CHAOS

Element oder nur Prinzip?

Elemente

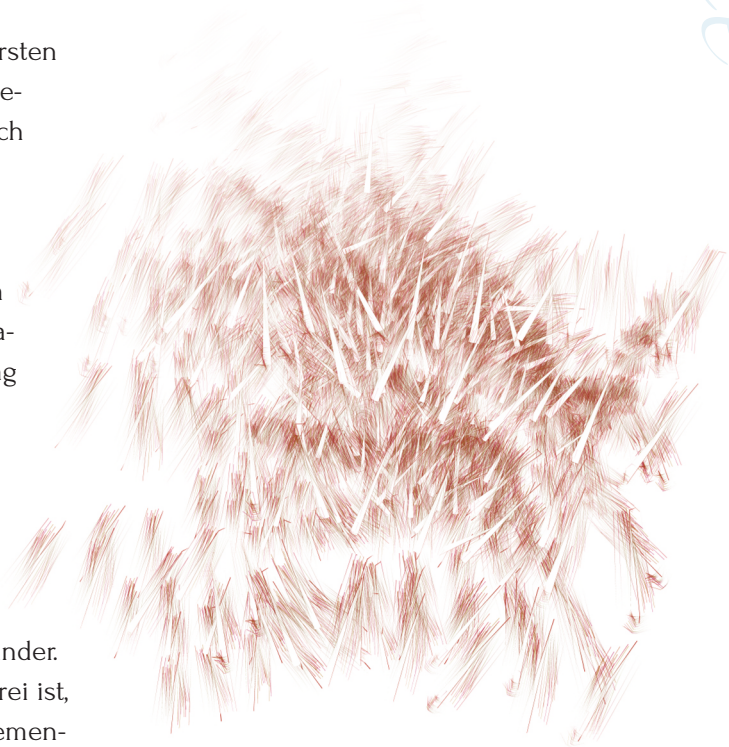
Vermutlich kann die obige Frage niemals endgültig beantwortet werden. Nach Studium der nachfolgenden Erklärungen kann man gerne selbst entscheiden, wie man Ordnung und Chaos sieht. Der Einfachheit halber wird es hier jedoch wie ein Element behandelt.

Ordnung und Chaos ist, so sehr es auf den ersten Blick verwirren mag, stationär. Das Element bewegt sich nicht selbst, sondern es wandelt sich nur beständig. Diese Veränderung bewegt sich durch das Element hindurch. Eine wirklich passende Vorstellung ist ausgesprochen schwierig, aber der Vergleich mit einem immens feinen Raster aus lauter winzigen Nadeln, die jeweils eine klar festgelegte Richtung besitzen, wäre eine notdürftige Möglichkeit (Naturwissenschaftler mögen sich so etwas ähnliches wie ein Vektorfeld vorstellen).

Wo Ordnung überwiegt, bilden die Nadeln ein klar erkennbares Muster. Totales Chaos bedeutet genau das: vollständiges Durcheinander. Einen Raum, der von diesem Element völlig frei ist, gibt es nicht. Selbst die Essenzen anderer Elemente bewegen sich durch das endlose Gitter, das eigentlich nur aus Richtungen besteht.

Die Wechselwirkung fast aller Elemente mit dem Prinzip ist sehr eng. Veränderungen in den anderen Elementen verändern immer auch die Struktur des Gitters. Umgekehrt können sich fortpflanzende Veränderungen von Ordnung und Chaos die Struktur der anderen Elemente stören.

So manche banalen Dinge ließen sich mit dem Element Ordnung–Chaos und seinen Wechselwirkungen erklären. Zwingend ist eine solche Erläuterung aber nicht.



Ein harter Schlag gegen den Kopf sorgt vielleicht für einen Knacks im Knochen und damit einem Aufbrechen der Struktur des Elements Erde. Aber warum folgen Kopfschmerzen oder Benommenheit? Das angerichtete Chaos im Element Erde breitet sich im Gitter aus und schädigt zumindest teilweise auch andere Elemente, in diesem Fall den Verstand.

Warum friert man an sehr kalten Gegenständen fest? Zum Teil, weil sich die höhere Ordnung in Gefrorenem weiter ausbreitet und damit eine Verbindung begünstigt.

## WAHRNEHMUNG

Es gibt sicherlich einen Sinn für Ordnung, aber der hat eher etwas mit aufgeräumten Zimmern zu tun als mit einem Erspüren dieses Elements. Der Verstand erfasst Ordnung und Chaos durch Beobachtung der Welt. Ein eigener Sinn für das Element kommt bei den meisten Völkern nie vor.

Im Fall von extremem Chaos oder vollkommener Ordnung allerdings wird ein Verstand schnell überlastet und es kommt zu unterschiedlichsten Reaktionen. Vollkommene Ordnung kann beispielsweise als beklemmende Leere wahrgenommen werden. Chaos in elementarer Form führt bei Kontakt im harmlosesten Fall zu Verwirrung, in schlimmeren Fällen zu unvorhersehbarem Verhalten und Wahnsinn.

Fey und auch manche andere Wesen können das Gitter der Richtungen tatsächlich spüren, anstatt sich seine Struktur mit dem Verstand zu erschließen. Aber selbst diese Wahrnehmung reicht gerade einmal weit genug, um einer herannahenden Veränderung gezielter ausweichen zu können.

Initlipick übertreibt es einmal wieder als er mit wildem Gestikulieren und Gebrabbel bei der Familie seiner Feyfreunde Eindruck schinden möchte. Noch bevor er fertig ist stieben alle Fey von ihm weg.

Da er ähnliche Reaktionen schon von früher kennt werden seine Augen angesichts der Vorahnung größer und ihm entwischt ein kurzes „Au wei!“, bevor ihn die volle Wucht der Nebenwirkungen seiner eigenen Magie erwischt und ihn an Ort und Stelle am Boden festklebt.

## MAGIE

Jedes Lebewesen hat naturgemäß eine Verbindung zum Element Ordnung–Chaos, indem es bewusst oder unbewusst die Anordnung in und um sich beeinflusst. Dies geschieht in fast allen Fällen nur indirekt über den Einfluss anderer Elemente.

Kobolde dagegen sind enger mit dem Netz verbunden. Sie erzeugen auch bei ganz normalen Tätigkeiten eine Art Kielwelle hinter sich, können diese aber nicht selbst wahrnehmen.

Bei manchen Kobolden ist die Bindung an das Element stark genug, um durch passende Aktionen tatsächlich eine gezielte Beeinflussung herbeizuführen. Der Natur des Elements entsprechend ist eine solche Veränderung allerdings eine unsichere Sache, wie die Regeln für die Magie der Kobolde zeigen. Auf der anderen Seite ist kaum eine andere Art von Spruchmagie so flexibel in

ihren Möglichkeiten, denn Chaosmagie kann sich wirklich auf fast alles auswirken, einzig die Seele ist vor ihr sicher und kann solcher Magie sogar etwas Einhalt gebieten.

„Ich werde dir sämtliche Knöpfe vom Kleid zaubern, du aufgeblasener Riese, du.“ Keklalitt wettet zu der gerade mal doppelt so großen Halblingdame hinauf und beginnt gleich seine Drohung mittels Magie in die Tat umzusetzen.

Die Priesterin Midlinips blickt auf den kleinen grünen Kerl herunter und antwortet sehr ruhig und sehr bestimmt: „Ganz bestimmt nicht.“

Und tatsächlich zeigt Keklalitts Spruch sehr zur Verwunderung des Kobolds zum ersten Mal in seinem Leben nicht die geringste Wirkung.

Elemente

## ESSENZ

Eine Essenz der Ordnung kann entstehen, bricht aber durch die Struktur der restlichen Elemente praktisch sofort wieder zusammen. Elementares Chaos breitet sich wellenartig aus und bricht dadurch auch meist, jedoch leider nicht immer, schnell wieder zusammen. Ist ein Bereich absoluten Chaos größer als etwa ein Meter, dann bleibt er eventuell stabil, insofern sich das Durcheinander als Ganzes bewegt.

Ozim und Elga sind vor dem Sturm draußen in das teils verfallene Bauernhaus geflohen. Im Schein ihrer Laterne wird den beiden schnell klar, warum das Haus in dieser fruchtbaren Gegend verlassen wurde.

Die Tür steckt teils im Steinboden, als sei der einst weicher Schlamm gewesen. Ein Holzstuhl in der Ecke ist verbogen, als wäre er geschmolzen und der Tisch daneben ist teils in zahllose kleine Würfel zerfallen.

Was die beiden aber wieder hinaus in das Unwetter treibt ist das Hundeskelett, dessen Knochen so aussehen, als haben sie im Stein des Kamins Wurzeln geschlagen.

## ELEMENTARE

Kommt es zu einer Bewegung als geschlossener Bereich des Chaos, dann driftet die Unordnung fast schon instinktiv auf Bereiche größerer Ordnung zu, bringt diese gehörig durcheinander und lässt sie danach in einem ähnlich stark geordneten Zustand, aber eben anders geordnet als zuvor zurück. Dass ein solcher Kontakt für ein Lebewesen übelste Folgen haben kann, dürfte klar sein.

Auch ein leichter Kontakt mit elementarem Chaos sorgt für Wunden, die nur träge heilen, da buchstäblich alles darin neu angeordnet wurde. Eine tiefer gehende Berührung lässt das betroffene Gewebe bald absterben und kurz darauf abfallen.

Feste Materie zerbröselt, da die einzelnen stabilen Bereiche auf einmal nicht mehr ineinander greifen, glatte Oberflächen sind nach Kontakt rau wie ein Reibeisen.

Ein Chaoselementar wird von vernunftbegabten Wesen meist als verstörende Präsenz wahrgenommen. Verzweifelt versucht der Verstand dem, was sich da bewegt, einen Sinn zu geben und scheitert dabei kläglich. Sollte es zu direktem Kontakt mit dem Kern eines Verstandes kommen, dann sind Desorientierung, zeitweiliger Verlust der Wahr-

nehmung, Verwirrung, Wahnvorstellungen oder Wahnsinn die Folge. Nur eine starke Seele kann vor diesen Folgen schützen oder sie abmildern, da sie den eigenen oder auch einen fremden Verstand buchstäblich zusammenhalten kann.



# Allgemeines

---

Was Spieler nicht wissen müssen oder dürfen

# ZUM ROLLENSPIEL

Gedanken dazu, wie Rollenspiel in Feenlicht gedacht ist



Feenlicht

## PERSÖNLICHES

Ich habe mit Sicherheit nicht die Weisheit mit Löffeln gegessen und ich bin mir auch sicher, dass ich mit Feenlicht nicht das eine überragende Rollenspiel geschaffen habe. Es fehlt sicher so manches Detail und an diversen Stellen ist die ganze Sache nicht ganz konsistent. Gerade weil mir das bewusst ist, fände ich es anmaßend, anderen vorzuschreiben, wie dieses Rollenspiel zwingend gespielt werden muss.

Da mir diese Welt in meinem Kopf (und inzwischen zu Teilen auch auf Papier) verständlicher Weise ziemlich ans Herz gewachsen ist, hoffe ich, dass Sie mir zu Beginn dieses Kapitels verzeihen, wenn ich meine Art, Feenlicht zu spielen, kurz darzustellen versuche.

Wenn Ihnen das zu sehr nach erhobenem neunmalklugen Zeigefinger klingt, dann können Sie natürlich gleich weiter springen zu dem, was fehlt (Seite 83). Ab dort werden in diesem Buch einige Dinge nachgeliefert, die nicht unbedingt in Spielerköpfe gehören.

Der Grund für diese Geheimnisse ist nicht die Lust am Verschleiern. Ich spiele Feenlicht so weit es geht mit dem Ziel, dass die Spieler die Mechaniken, die im Hintergrund arbeiten, möglichst wenig spüren. Stattdessen sollen sie die Welt als konsistent und lebendig erleben. Das ist auch der Grund dafür, dass ich vieles im Geheimen würfle (so es mal nicht auch ohne Würfel geht) und den Spielern dann nur mitteile, was in der Welt passiert.

Dass das nicht ohne beidseitiges Vertrauen funktionieren kann dürfte offensichtlich sein. Ich hatte das große Glück, dass das in meinen Runden immer gegeben war und wünsche dies auch Ihnen.

## FLEXIBILITÄT

Die Regeln sollen als Richtlinien und nicht als ehernes Gesetz dienen. Wenn Sie als Spielleiter merken, dass Sie verzweifelt nach Letzterem zu suchen beginnen, dann atmen Sie tief durch und schätzen dann ungefähr ab, so dass sich für den Spieler ein stimmiges Bild ergibt. Notizen zu Dingen, die vielleicht in ähnlicher Weise noch einmal vorkommen könnten, sind hilfreich. Freiheit und Flexibilität sollen nie Willkür und spielleiterischen Despotismus bedeuten.

Wenn Sie zu Allmachtsphantasien neigen, dann sollten vielleicht doch öfter die Würfel entscheiden, und zwar mit echtem Zufall und nicht mit schnell ersonnenen Zusatzregeln, die nur die ohnehin schon gefällte Entscheidung rechtfertigen sollen. In aller Deutlichkeit: Wenn man merkt, dass man die Welt und damit leider auch die Spieler in den Würgegriff nimmt, dann sollte man vielleicht an diesem Tag lieber Karten spielen.

Das nachfolgende Beispiel soll verdeutlichen, wie es meiner Ansicht nach nicht laufen sollte und wie eine Alternative aussehen könnte.

Die linke Variante auf der Folgeseite zeigt, wie sich der Wille des Spielleiters ein wenig penetrant bemerkbar machen kann. Manche der plötzlich auftretenden Schwierigkeiten können eine solche Situation durchaus interessanter machen, aber in der Gesamtheit wird es ein wenig viel. Eine Alternative, wie es auch laufen könnte finden Sie direkt daneben.





Vlinn möchte in das Herrenhaus einsteigen und hat beschlossen, dies über ein Fenster im zweiten Stock zu versuchen. Der Spielleiter hat angegeben, dass die Wand aus Fachwerk besteht, was die eine oder andere Griffmöglichkeit bedeutet. Dank einem guten Wert beim Klettern erklimmt Vlinn die Wand ohne große Probleme.

Der Spielleiter hat sich aber vorgestellt, dass der Weg zum Ziel des Diebstahls durch das gut gesicherte Erdgeschoss erfolgen muss und dort Wächter und eine wunderbar fiese Falle platziert.

Es brodelt nun in ihm, weil die Spieler schon wiederholt seine Pläne durchkreuzt haben: Indem ein anderer Spieler geschickt mit dem Hausmädchen angebandelt hat konnte dieser den wahrscheinlichsten Ort für das gesuchte Gut sowie Informationen über die Wachen in Erfahrung bringen.

Nun geschehen seltsame Dinge: An einer Stelle löst sich ein Stück morsches Holz und ein weiterer erschwerter Kletterwurf wird verlangt. Der Spieler hat Glück und die Sache geht gut. Dann ist eine andere Stelle der Hauswand mit glitschigem Moos überwachsen und es wird eine noch schwerere Probe gefordert. Aber der Würfel produziert eine 19 – wieder ein Erfolg.

Nun kommt ausgerechnet jetzt unten eine Stadtwache vorbei und massiert sich den Nacken, wobei sie nach oben sieht. Aber Vlinn ist gewitzt und schwingt sich auf einen kleinen Balkon im ersten Stock, den der Spielleiter zuvor erwähnt hatte.

Vlinn schafft es mit viel Glück, das Fenster dort oben auf zu hebeln, obwohl jemand es verriegelt hat. Als er in den Raum dahinter krabbelt, hört er unten die Haustür gehen: Der Hausherr ist verfrüht vom Theater zurück, weil die Vorstellung abgesagt wurde.

Vlinn erklimmt mit Leichtigkeit die Wand, glaubt aber, als er oben ankommt, von drinnen ein Geräusch zu hören. Bange Momente vergehen, in denen der Spielleiter zwei Mal würfelt und sich etwas notiert. Dass da drinnen nur die Katze der Hausherrin den Nähkorb umgestoßen hat, weiß Vlinn ja nicht. Und sein Spieler hat keine Ahnung, dass das Würfeln bedeutungslos war.

Er überlegt lange, was er nun tun soll und entschließt sich dann doch, das Fenster zu öffnen und einzusteigen. Der Raum dahinter liegt größtenteils im Dunkeln. Da steht ein Sessel mit dem Rücken zu ihm vor dem Kamin – sitzt da vielleicht jemand, verdeckt durch die hohe Lehne?

Schließlich erreicht Vlinn die Tür und will gerade nach der Klinke greifen, als ihn plötzlich etwas sachte an den Beinen streichelt. Er erschrickt maßlos (vielleicht ein Prüfwurf ob er überrascht ist) und springt zurück, was nicht geräuschlos abgeht. Wieder vergehen einige zittrige Atemzüge, in denen ein fluchtartiges Verlassen des Hauses sehr attraktiv erscheint.

Vlinn macht dann doch weiter, während sein Spieler sich einen Fingernagel abknabbert, denn er weiß nicht, ob die Katze allein da oben ist. Er findet die Beute und schließlich verlässt er das Haus auf dem Weg, auf dem er kam. Dabei stellt er aber fest, dass er den Riegel des Fensters von außen nicht wieder ganz schließen kann.

Er und sein Freund fliehen in die dunklen Straßen der Stadt. Sicherheit, ob ihr Eindringen unentdeckt bleiben wird, haben sie nicht. Bis zum Treffen mit ihrem Auftraggeber kommt es zu manchem nervenaufreibenden Moment. Denn im Gegensatz zum Spielleiter wissen die Spieler ja nicht, dass niemand den Einbruch bemerkt hat.

Auch in der zweiten Variante steckt schöpferische Freiheit eines Spielleiters. Die Katze hatte er schon eingebaut, und auch eine kleine Karte des zweiten Stocks angelegt. Dass der Sessel eine Nervenprobe werden könnte ist eine Idee, auf die ihn der Spieler bringt. Als dieser fragt, ob darin jemand sitze, antwortet er zunächst mit: „Das kannst du nicht sicher erkennen.“

An anderen Stellen wird die Rolle des Spielleiters oft mit der eines Geschichtenerzählers verglichen. In Feenlicht sollte er mehr zu einem Darsteller der Welt werden, die dann glaubhaft auf die Handlungen der Spielfiguren reagiert. Deswegen dennoch ab und zu Regie walten zu lassen, um einem ergreifenden oder spannenden Moment etwas auf die Sprünge zu helfen, ist nicht verboten.

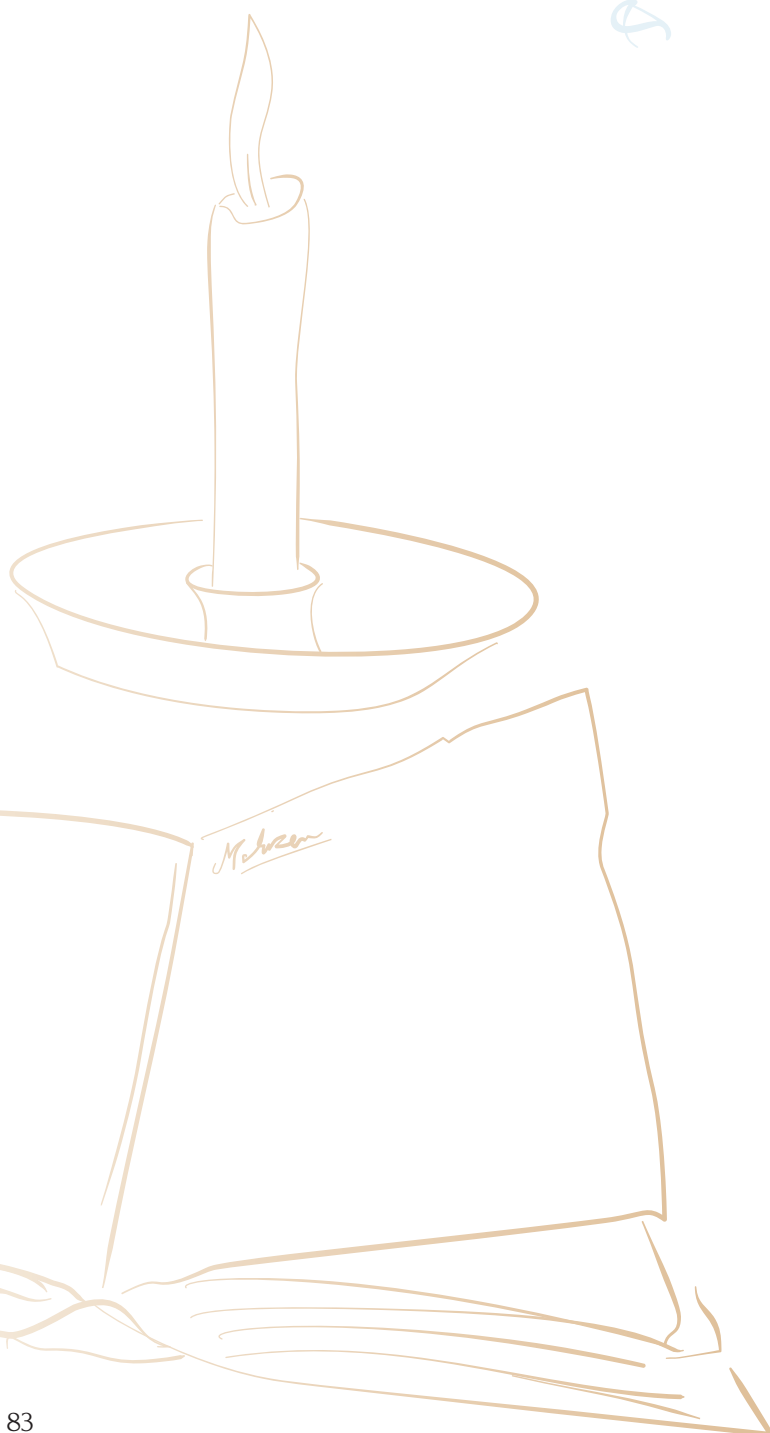
## ZU DEM WAS FEHLT

Ein Spielsystem wie das Vorliegende kann nie vollständig sein. Es ist meine Hoffnung, dass Feenlicht gerade auch durch seine Offenheit und Flexibilität nicht unbedingt für jede Kleinigkeit eine Liste, eine Formel oder ein Gesetz benötigt.

Dort, wo etwas fehlt, ist es hoffentlich durch die anderen Beschreibungen nach Bedarf abschätzbar. An diversen Stellen im Regelbuch und auch in diesem Band wurden auch Vorschläge gemacht, wie man beispielsweise fehlende Fertigkeiten basteln könnte. Sollte dennoch etwas ganz Entscheidendes vermisst werden, dann wäre ein Hinweis via Mail hilfreich. Wenn man konstruktive Kritik anmeldet, wird sich die Zeit finden, hier und da ein wenig zu feilen und zu ergänzen. Diverse eifrige Personen, die sich das getraut haben hatten damit schon Erfolg (siehe hierzu beispielsweise die Danksagungen im Regelbuch).

Natürlich ist nicht auszuschließen, dass von mir trotz Nachfrage keine Antwort kommt. In den seltensten Fällen ist dafür Zorn oder Unwillen der Grund. Wahrscheinlicher ist meine eigene Zerstreuung oder einfach zu viel zu tun in all den Dingen, die sich so im täglichen Leben ergeben. Sollte ich also bei direkten Anfragen scheinbar auf tauben Ohren sitzen, so kann dem Spielleiter niemand die Möglichkeit nehmen, die Dinge in Eigenregie zu entscheiden.

Nachfolgend werden aber noch einige Dinge geklärt, die den Spieler im Detail nicht zwingend bewusst sein müssen. Manches davon sollte auch wirklich auf Ihrer Seite des Spielleiterschirms geheim bleiben, der im Übrigen viele dieser Regeln in knapper Zusammenfassung enthält, um Blättern zu ersparen.



# SCHMERZ UND LEID

Von all dem, was ungesund ist



## RAUSCHMITTEL

Zwischen einem hochpotenten Gift und einer Flasche Schnaps besteht kein all zu großer Unterschied. Ist die Dosis gering genug, dann kommt es nur zu leichten Einschränkungen. Bei zu viel des „Guten“ kann die Sache ungemütlich, gesundheitsschädlich oder tödlich werden.

Gift ist in Feenlicht eine höhere Konzentration des Elements Unleben, als einem Lebewesen gut tut. Dabei ist durch die Vermengung mit anderen Elementen, sowohl was Aussehen als auch Wirkung betrifft, nahezu die gleiche Vielfalt geboten wie in der realen Welt.

### Alkohol

Leichter Schwips	-2 Auff und Beh, -1 Ausd
Vollrausch bis zu	-10 Auff und Beh, -5 Ausd

Evtl. Würfelgefecht mit dem Spieler:  
Beide W20 + Auffassungsgabe  
Spielleiter mit vollem, Spieler mit reduziertem Wert  
Der Gewinner entscheidet über die nächste Handlung

Evtl. W20 + reduzierte Ausdauer um 20 zu erreichen,  
oder einzuschlafen

Feinst in einem Organismus verteilt hemmt das Unleben im Alkohol die Bewegung der Elemente in einem Lebewesen. Hauptsächlich Auffassungsgabe und Behändigkeit werden mit einem steigenden Abzug versehen, aber auch die Ausdauer leidet.

Ein kleiner Schwips wäre vielleicht mit einem Abzug von -2 bei den ersten beiden Eigenschaften und mit -1 bei Ausdauer darstellbar. Ein handfester Vollrausch kann zu vier- bis fünffachen Abzügen führen. Solche Abzüge sollten gesondert vermerkt werden, denn sie vergehen bekanntlich schneller als schwere Wunden.

Ab einem gewissen Alkoholisierungsgrad ist anzuraten, dass sich der Spielleiter in die Handlungen der Spielfigur einmischt. Beispielsweise könnte er mit dem Spieler ein Würfelgefecht mit der Auffassungsgabe als Bonus durchführen, bei dem der Spieler nur mit dem reduzierten Wert arbeiten darf, der Spielleiter aber mit dem vollen. Gewinnt der Spielleiter, dann entscheidet er einen Moment lang, was die Spielfigur als nächstes tut. Dass dabei Fingerspitzengefühl für das richtige Maß gelten sollte, versteht sich von selbst.

Wenn der Verstand lahm gelegt wird, dann dringt die Seele etwas näher an die Oberfläche. Ein gütiger Mensch wird in Feenlicht unter Alkoholeinfluss auch nicht zum Berserker, es sei denn, seine sonstige Ruhe ist ausschließlich mentaler Disziplin zu verdanken.

Bei starkem Alkoholkonsum könnte man auch mit einem Ausdauerwurf (W20 + reduzierte Ausdauer) versuchen, 20 zu erreichen. Gelingt das nicht, dann schläft die betrunkene Person ein. Passender ist es aber meist, wenn solche Entscheidung aus dem Rollenspiel heraus plausibel getroffen werden. Dabei kann eventuell ein schon beschriebenes Würfelgefecht zwischen Spieler und Spielleiter darüber entscheiden, wer wie großes Mitspracherecht hat.

Der Spieler von Gorontar beschließt, dass es reicht und gewinnt das erste Auffassungsgefecht gegen den Spielleiter. Der Zwerg macht sich also schwankend auf Richtung Ausgang.

„Na, Gorontar“, stachelt ihn ein Mitspieler auf, „hältst aber nicht mehr viel aus, was?“ Diesmal gewinnt der Spielleiter und lotst den Zwerg prompt zurück. Ob er dort dann noch ein Bier bestellt muss eventuell ein weiteres Gefecht entscheiden – das könnte noch ein lustiges Hin und Her werden.



## Andere Rauschmittel

Hier gelten ähnliche Regeln, wobei eventuell höhere Abzüge notwendig werden oder auch Abzüge auf Beweglichkeit und Körperkraft dazu kommen. Bei potenteren Mitteln oder auch einer Portion zu viel von schwächeren Drogen wie Alkohol, können sich zusätzlich Sinnestäuschungen einstellen, da das Unleben die Sinnesorgane beeinträchtigt und damit der Verstand den Kontakt zur Welt da draußen teilweise verliert.

Manches Gift hat ähnliche Wirkung, eventuell sogar ganz ohne sonstige negative Einflüsse. Die Übergänge sind in Feenlicht fließender als in der realen Welt, denn letztendlich ist der Unterschied zwischen den Rauschmitteln und Giften nur der in Intensität und Struktur des Elements Unleben. Es ist auch hier die Dosis, die das Gift ausmacht.

In den meisten Fällen treten die beschriebenen Wirkungen nur langsam ein, ebbten aber noch weit langsamer wieder ab.

## Gegenmaßnahmen

Steckt das Unleben erst mal in einem Körper, dann ist es nicht so leicht, es wieder los zu werden. Ein magisches Mittelchen, das schlagartig einen Rausch in Nichts auflöst, existiert nicht. Aber eine buchstäblich gesunde Dosis der positiven Seite des Elements Leben–Unleben, kann sowohl die negativen direkten Effekte als auch die Nachwehen wie einen Kater lindern helfen.

Prädestiniert sind also alle Methoden, die das Element Leben beeinflussen helfen bzw. Substanzen, die es in größerer Menge enthalten. Pflanzliche Kost kann ein wenig helfen, vor allem aber könnten Druiden, Elfen und Fey gezielt und effektiv gegen einen Rauschzustand vorgehen. Ob solche, dem Element Leben verbundenen Personen allerdings zu solch einer Handlungsweise überredet werden könnten darf in vielen Fällen stark angezweifelt werden. Denn allen Genannten ist naturgemäß ein Missbrauch berauscher Substanzen zumindest befremdlich.

## Abhängigkeiten

Mir persönlich fällt kein vernünftiger Grund ein, warum man in einem Rollenspiel eine Abhängigkeit vertieft ausspielen sollte. Zumal immer die Gefahr besteht, bei Spielern negative persönliche Erinnerungen aufflammen zu lassen. Gehen Sie solche Themen mit äußerster Vorsicht an, egal ob bei Spielerfiguren oder bei all den Bewohnern dieser Welt, die Sie darstellen.

Allgemein ist es vielleicht sinnvoll, eine sogenannte X-Card einzuführen: Wenn irgendeine Person am Tisch ein Thema nicht ertragen kann, darf sie „Stopp!“ rufen, um das Spiel zu unterbrechen. Niemand muss dann etwas begründen, aber eine eventuell belastende Spielsituation wird notfalls komplett übersprungen oder annulliert.



# GIFTE

Als Gift gelten hier Substanzen, deren Wirkung sich vergleichsweise schnell bemerkbar macht. Ausnahmen, wie zum Beispiel Pilzgifte, sind denkbar. In den meisten Fällen führt ein Gift zu einem Abzug auf gewisse Eigenschaften, der mit passenden Symptomen erklärt werden sollte.

Starker Brechreiz wird Behändigkeit und Beweglichkeit einschränken, so lange er anhält. Danach ist vermutlich eine stark verminderte Ausdauer und auch Körperkraft die Folge. Muskelkrämpfe können die Körperkraft schnell auf nahe Null absenken oder auch Verletzungen durch Zerrungen oder sogar Brüche zur Folge haben. Extremes Zittern beeinträchtigt Behändigkeit und Beweglichkeit und kostet jede Runde Ausdauerpunkte.

## Notwendige Informationen

- Maximale Wirkung
- Dauer bis erste Symptome eintreten
- Dauer bis zur maximalen Wirkung
- Dauer, wie lange die maximale Wirkung anhält
- Abebben der Wirkung
- Eventuell verbleibende Restwirkung
- Schwierigkeit der Giftbekämpfung für Heiler

Hier einige Beispiele:

### Beeren der Eberesche (roh)

Wirkung	Übelkeit und evtl. Erbrechen (-2 Aus und KöK)
Beginn	nach ca. 15 min
Maximalwirkung	nach weiteren 15 min
Dauer	15 min Brechanfälle; keine koordinierten Handlungen möglich
Abebben	einige Stunden
Schwierigkeit	15

Ein Beispiel für ein unangenehmes aber selten tödliches Gift, das auch nur Unwissende wie beispielsweise kleine Kinder betreffen dürfte.



### Gift einer Riesenspinne

Wirkung	Schwindel (-1 Beh und Bew pro Runde) Kreislaufprobleme
Beginn	sofort
Maximalwirkung	nach 5 Runden (-5 Beh und Bew)
Maximaldauer	5 Runden in diesen 0,1 Ausd Schaden pro Runde
Abebben	5 Runden (Abzüge sinken je 1 Punkt)
Schwierigkeit	20

Hier ist die Rede von einem Krabbeltier, das samt Beinen immerhin fast einen halben Meter groß ist. Ein erneuter Biss bewirkt einen Anstieg auf Maximalwirkung (so noch nicht erreicht), einen Neustart der zugehörigen 5 Runden und einen Anstieg der Ausdauerverletzung um 0,1. Außerdem steigt dadurch der Abzug auf Behändigkeit und Beweglichkeit um -1. Beißt einen so ein Biest also dreimal kurz hintereinander liegt der Schaden bei 0,3 pro Runde und der Abzug auf die Eigenschaften bei -7.

### Kriechergift

Wirkung	Lähmung und Herzstillstand
Beginn	sofort
Maximalwirkung	Tod nach 5 Runden
Schwierigkeit	40

Ein Kriecher ist eine pflanzliche Kreatur mit enormen Bewegungsdrang, die sich von Ästen herab auf ihre Opfer stürzt. Ein Biss eines solchen Wesens setzt laut Gelehrtenmeinung das übelste Gift frei, das man sich vorstellen kann.

Ein erfolgreicher Heilversuch verschafft lediglich einen Aufschub um zwei weitere Runden und erst insgesamt fünf erfolgreiche Versuche bedeuten eine Rettung. Selbst bei erfolgreicher Bekämpfung verbleibt oft ein dauerhafter Schaden von -1 bis -2 bei Körperkraft und Ausdauer. Diesen Wesen will man definitiv niemals begegnen.





Der gute Zylinder

von dem er kommt  
von der Seite wo die  
Auge nie erreicht wird



Zu der Seite, wo die  
Auge nie erreicht wird

Die Zylinder ist für die  
Auge nie erreicht wird

## KRANKHEITEN

Auch hierbei handelt es sich um verschiedene Ausformungen des Elements Unleben. Diese entfalten ihre Wirkung deutlich träger als Gifte, sammeln dafür aber ihr eigenes Element und können sich bei ungutem Verlauf immer weiter verstärken.

Die Wirkungen sind noch weit unterschiedlicher als bei Giften. Bei gleichen Symptomen kommt es aber zu gleichen Effekten. Fieber sorgt für verringerte Körperkraft und Ausdauer und schränkt auch die Wahrnehmung ein. Eine heftige Erkältung erreicht ähnliches, stört aber noch viel mehr, wenn es zum völlig falschen Zeitpunkt zu einem Hustenanfall oder einem Niesen kommt. Eine belegte Stimme kann manchem Magier das Ausführen von Spruchmagie erschweren und Windpocken werden dank Juckreiz gehörig für Ablenkung und damit zur Einschränkung der Behändigkeit führen.

Das sind nur Anhaltspunkte, aber feste Regeln für alle Eventualitäten würden nur endlose Listen füllen. Schätzen Sie sinnvoll ab, wenn eine Krankheit im Spiel eine Rolle spielen soll.

So sehr Krankheiten in einer realistischen Welt dazugehören, sollte man dabei immer Maß halten und sie nur selten auswürfeln oder erzwingen. Eine schwere Grippe, einfach nur, weil es die Jahreszeit dafür ist, verdirbt eventuell nur die Freude am Spiel. Eine laufende Nase dagegen, nur weil man unbedingt durch den Fluss waten musste anstatt brav den Brückenzoll zu zahlen, ist wohlverdient und kann so manche amüsante Situation zur Folge haben.

## HITZE UND KÄLTE

Ab 30° C bzw. ab 0° C -2 AP pro Runde

Pro weitere 5° zusätzlich -2 AP pro Runde

Für Kolosse erst ab 40 °C bzw. ab -10° C

Für Chitoren ab 40° C bzw. ab 10° C -1 AP pro Runde

Pro weitere 5° C zusätzlich -1 AP

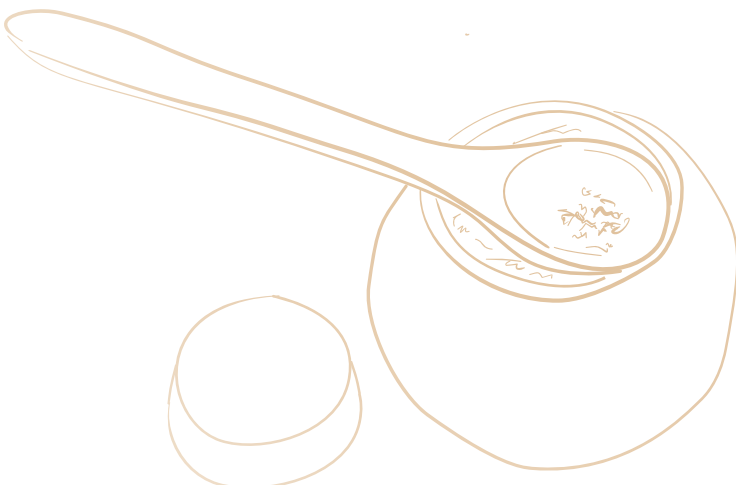
Sowohl intensive Kälte als auch große Hitze sind für den Körper anstrengend. Feste Regeln sind hier schwierig festzusetzen. Die obigen Werte können aber als Orientierung dienen. Diese beziehen sich auf einen längeren Aufenthalt im Freien ohne angemessene Kleidung.

Ist man im Winter dick eingepackt oder hat man gelernt, wie man sich in der Wüste wie ein Beduine kleiden sollte, ändert sich der Verlust an Ausdauerpunkten natürlich. Ebenso können im einen Fall ein Aufenthalt im Schatten und im anderen ein Feuer die Probleme weitestgehend beheben.

Diverse Varianten von Feuermagie und eventuell auch Wassermagie kann sowohl Hitze als auch Kälte ein wenig erträglicher machen.

Längere intensive Kälte wird über kurz oder lang vor allem die Gliedmaßen betreffen. Das beginnt meist mit einer Verletzung von Beweglichkeit und Behändigkeit in Höhe von einem Punkt pro Tag. Nicht viel später ist dann auch die Körperkraft betroffen und noch später kommt die Ausdauer mit ins Spiel.

Extreme Sonne sorgt durch Sonnenbrand und Überhitzung für einen Schaden bei der Ausdauer von einem Punkt pro Tag und schlägt bald darauf auch auf die anderen körperlichen Eigenschaften durch. Der vermutlich damit einhergehende Flüssigkeitsmangel tut sein Übriges.



## VERBRENNUNGEN

Kerzenflamme	W2
Kochendes Wasser (ll)	W4
Fackel	W6+1
Glühendes Eisen	W6+4
Lagerfeuer	2W6+2
Brennendes Öl	3W6+5
Waldbrand	5W6+15
Inferno	10W6+30

Große Hitze schadet der Eigenschaft, die dem verbrannten oder verbrühten Körperteil entspricht. Besonders schwere Verbrennungen ab zwei vollen Punkten führen zusätzlich zu einer gleich hohen Verwundung der Ausdauer. Ist der Rumpf selbst betroffen bedeutet dies eine Verdoppelung des Ausdauerschadens. Aber selbst wenn der Rumpf nicht betroffen ist können Verbrennungen durch diesen Effekt tödlich sein.

Selbst wenn solche schweren Brandwunden nicht zum Tod führen, folgt durch die Vernarbung später häufig eine dauerhaften Einschränkung einer betroffenen Eigenschaft. Zusätzlich zu alledem kann ebenfalls die Erscheinung betroffen sein.

Die obige Liste kann einschätzen helfen, welche Wirkung verschiedene heiße Objekte pro Runde verursachen können. Der Schaden ist dabei wie Waffenschaden zu behandeln (also noch durch zehn zu teilen).

Was in dieser Liste fehlt sind Nebenwirkungen wie Atemnot durch dichten Qualm. Diese könnte man mit den Regeln fürs Tauchen vergleichen, wobei auch dann noch tränende Augen und insgesamt kaum vorhandene Sicht hinzukommen.

## SÄURE

Schwache alchemistische Säure	W4
Starke alchemistische Säure	W8

Wirklich potente Säuren sind etwas, das in Feenlicht nur selten in freier Natur vorkommt. Und selbst ein Alchemist kann mit all seinem Können keine Flüssigkeiten herstellen, die sich durch organisches Material fressen, wie heißes Wasser durch Schnee. Schaden richten sie aber auf bloßer Haut durchaus an, wofür die obigen Zahlen als Orientierung dienen können.

Die Säuren, die Kreaturen einsetzen sind bei diesen selbst mit ihrer Wirkung beschrieben. Da diese in den meisten Fällen zugleich giftig sind, kommt es zu eventuellen Zusatzwirkungen.

Säuren schaden in vielen Fällen unbelebten Gegenständen in ähnlicher Weise. Bei Waffen oder Rüstungen aus organischen Materialien wie Holz und Leder kann man von einem Abzug von -1 pro zehn Punkten an Schaden ausgehen. Metallgegenstände und Objekte aus Stein erhalten nur den halben oder auch gar keinen Schaden, der ihre Nutzbarkeit ernsthaft einschränken würde.



## STÜRZE

bis 3 m Höhe	1W6	
3 m bis 6 m	3W6	(1+2)
6 m bis 9 m	6W6	(1+2+3)
9 m bis 12 m	10W6	(1+2+3+4)
12 m bis 15 m	15W6	...
15 m bis 18 m	21W6	
18 m bis 21 m	28W6	
21 m bis 24 m	36W6	
24 m bis 27 m	45W6	
27 m bis 30 m	55W6	

Als Faustregel gilt: Ein halbwegs kontrolliertes Fallen aus bis zu 3 m Höhe ergibt einen Schaden von W6 bei allen körperlichen Eigenschaften. Für 3 m mehr kommen zwei Würfel dazu, dann drei Würfel und so weiter (s.o.). In den meisten Fällen würfelt man dabei für jede Eigenschaft einzeln, da die fallende Person nicht mit allen Körperteilen gleich hart aufkommt. Denkbar ist auch ein Umverteilen von Würfeln, wenn eine Eigenschaft mehr abbekommt als die anderen.

Ein unkontrollierter Sturz kann schnell bis zu 10W6 zusätzlichen Schaden zur Folge haben. Umgekehrt kann die eine oder andere Technik ein wenig Schaden verhindern. Nur Rüstungen aus Stoff oder Leder absorbieren einen Teil des Schadens bei einem harten Aufschlag. Schürfwunden können dagegen durch jede Art von Rüstung vermindert werden.

Insgesamt betrachtet bleiben diese Regeln hinter der Realität zurück. Das gilt aber auch für einen einzigen Schwertstreich, der nach den Regeln für Feenlicht genau so selten tötet. Offensichtlich ist dieses Rollenspiel nicht auf besonders schnelles Ableben hin konstruiert.

Machen Sie den Spielern aber klar: die obigen Zahlen sind Faustregeln. Wenn der gesunde Menschenverstand sagt, dass man einen gefährlichen Sturz nicht überleben kann, dann hat dieser Vorrang vor den obigen Zahlen.

## DURST UND HUNGER

Ein Tag ohne Trinken	-2 KöK, Ausd und Auff verdoppelt pro weiteren Tag
Ein Tag ohne Essen	-1 KöK, Ausd und Bew pro weiteren Tag zusätzlich -1
Nach drei Tagen	-1 Psyche, ebenfalls steigend
Abzüge durch Hunger und Durst addieren sich	

Solche Abzüge zählen nicht als Wunden und sollten gesondert vermerkt werden. Sinkt durch sie die Ausdauer insgesamt unter Null, dann führt dies bei Flüssigkeitsmangel zu einem Verlust von einem Seelenpunkt pro Stunde. Ein Absinken der Körperkraft unter Null führt dagegen „nur“ dazu, dass das Opfer völlig erschöpft liegen bleibt. Negative Gesamtwerte der Auffassungsgabe führen zu Halluzinationen und Desorientierung.

Sinkt durch Hungern Körperkraft oder Ausdauer unter Null, so kommt es zu einem ähnlichen Verlust. Hier geht allerdings pro negative Eigenschaft nur ein Seelenpunkt pro Tag verloren. Auch dieser Effekt summiert sich mit dem durch Verdursten.

Die Abzüge durch fehlende Flüssigkeit erholen sich nach ausreichendem Trinken sofort wieder um einen Punkt und danach um zwei Punkte pro Tag an Ruhe bei genügend Flüssigkeit.

Eine ausreichende Mahlzeit sorgt für eine relative schnelle Erholung, aber nach längerem Hungern verbleibt noch mindestens einen Tag ein leichter Abzug auf die betroffenen Eigenschaften.



Ableben eines

## ERSTICKEN/ERTRINKEN

Im Regelbuch sind bereits die folgenden Regeln für Schwimmen und Tauchen vermerkt:

Schwimmen pro Runde 10 AP  
mit Kleidung 15 AP  
Verlust durch Belastung und Rüstung x 3  
Gesamtverlust bei Zwergen x 2

Tauchen 1. Runde +10 AP 2. Runde +20 AP  
3. Runde +30 AP usw.

abzüglich Schwimmbonus in AP  
Schwimmen mind. 8 AP, Tauchen 16 AP

Der zusätzliche Verlust an Ausdauerpunkten beim Tauchen wird durch den Luftmangel verursacht. Sollte man also aus anderen Gründen wie dickem Rauch, oder einer abgedrückten Luftröhre, keine Luft mehr bekommen, so ist die Wirkung die gleiche: 10 AP Verlust in der ersten Runde, 20 AP in der zweiten Runde und so weiter.

Die Technik „Würgen“ beim Ringkampf im Regelbuch bleibt hinter diesem Effekt zurück. Dies soll zum einen verhindern, dass diese übermächtig wirkt, zum anderen handelt es sich hier aber auch um ein Zupacken im Handgemenge, dass bei einem wehrhaften Opfer eben nicht eine vollkommene Unterbindung der Luftzufuhr zur Folge hat.

### Lebensgefahr

Sinken durch den oben beschriebenen Verlust die Ausdauerpunkte auf Null, so wird die betroffene Person bewusstlos. Ab diesem Zeitpunkt wird die Eigenschaft Ausdauer pro Runde um einen vollen Punkt geschädigt. Der Tod ist dann nur eine Frage der Zeit, wenn keine Hilfe eintrifft.

Es sei auch angemerkt, das Atemnot im dichten Rauch zusätzlich zu dem Verlust an Ausdauerpunkten auch zu Vergiftungserscheinungen wie Schwindelgefühlen und noch schnellerer Bewusstlosigkeit führen kann.

## MÜDIGKEIT

Pro Tag ohne Schlaf -1 Ausd und Auff (evtl. auch Psy)  
Ab dem 3. Tag pro Tag -1 KöK, Bew und Beh (nie über -5)

Einmal Schlafen Reduktionen nehmen um 2 ab

Schlafmangel beginnt mit relativ milden Einschränkungen, steigert sich aber spätestens ab dem dritten Tag deutlich. Eine gehörige Portion Schlaf verringert den Abzug wieder um zwei Punkte. Ein ganzer Tag, den man weitgehend durchschläft, kann nach langem Schlafentzug auch ein wenig mehr Erholung bringen.

Sinkt die Auffassungsgabe durch diesen Abzug unter Null, dann treten Wahrnehmungsstörungen ein, die im extremen Fall zu Wahnsinn und damit zu einem dauerhaftem Verlust von Auffassungsgabe führen können.

## NEGATIVE AP

Es gibt manche Effekte, die die Ausdauerpunkte unter Null zwingen können, wie beispielsweise einen intensiven spontanen Ausbruch bei einer Hexe oder einen Schlag mit einer speziellen Kampftechnik. Der negative Wert sollte auf jeden Fall so vermerkt werden. Eine direkte Folge ist, dass auch mit Regeneration von Ausdauerpunkten eine Weile lang keine Aktion möglich ist.

Weitere Regeln sind sehr stark vom Grund des Verlustes abhängig. Hier liegt die Entscheidung beim Spielleiter. Die Hexe ist nach ihrem Ausbruch vermutlich bewusstlos, ein von einem schweren Schlag Getroffener aber „nur“ handlungsunfähig.

# ZERSTÖRUNGSWUT

Lösungsansätze mit destruktivem Charakter

## KRAFTAKTE

Der Wert für einen Kraftakt kann und soll in den meisten Fällen abgeschätzt werden. Eine Möglichkeit dazu ist der Vergleich mit der Tragkraft (unter Körperkraft im Regelbuch). Zumindest, wenn es um Tätigkeiten geht, die mit einem Anheben schwerer Objekte im weitesten Sinne vergleichbar ist.

Die Tragkraft berechnet sich als Summe eines Basiswertes plus die Körperkraft. Bei einem Menschen mit Körperkraft 10 ist dies beispielsweise  $30 + 10 = 40$ . Da eine Gewichtseinheit 100 g entspricht, bedeutet das, dass ein Mensch mit dieser Körperkraft pro 4 kg an Gewicht, das er herumträgt, um 5 % langsamer wird.

Beim zwanzigfachen Wert, in diesem Fall also bei 800 Gewichtseinheiten bzw. 80 kg kommt es rein regeltechnisch zum Stillstand. Das schließt aber ein langsames Schleppen darüber hinaus nicht vollkommen aus.

Daran kann man sich grob orientieren, was bei vollem Körpereinsatz machbar ist. Wenn es nur um ein kurzes Anheben eines großen schweren Gegenstandes geht, dann ist sicherlich auch noch mehr möglich, während der Wert bei schlechten Möglichkeiten zum Zupacken deutlich niedriger ausfallen kann.

Fakt bleibt also: Dieses System hinkt gewaltig und kann nur Orientierung sein. Eine realitätsgetreue Umsetzung dürfte schwierig werden. Darum finden Sie rechts eine Tabelle, die vielleicht als grobe Orientierung helfen könnte.

### Beispiele für Kraftakte

Die Werte in der Liste sind die sogenannte Stabilität verschiedener Tätigkeiten. Streng nach Regeln muss für einen Erfolg die Körperkraft höher liegen als dieser Wert. Da aber auch hier Interpretationsspielraum besteht und die Werte mit Sicherheit etwas willkürlich sind, muss man das nicht so genau nehmen.

Werte der Körperkraft, die knapp unter oder über dem erforderlichen Stabilitätswert liegen, kann man breiter interpretieren, indem man an ihnen misst, wie viel Zeit eine Aktion benötigt.

Papier falten	1
Büroklammer verbiegen	2
Bleistift zerbrechen	3
2 cm dicken Ast durchbrechen	5
Vollen Literkrug mit getrecktem Arm kurz halten	6
Korken aus einer Flasche ziehen	7
Fest verschlossenes Marmeladeglas öffnen	10
Besenstil über dem Knie brechen	12
Einfacheres Türschloss mit dem Fuss eintreten	14
2 cm Eisenstange über dem Knie verbiegen	16
Tasse mit bloßer Hand zerbrechen	18
Solide Tür mit der Schulter aufbrechen	20
Lockere Gitterstange aus dem Mörtel rütteln	22
Nagel nur mit Fingern aus einem Brett ziehen	24
Kokosnuss mit bloßen Händen aufbrechen	26
Gefängnisstangen leicht verbiegen	30
Fallgatter kurz ein klein wenig anheben	35-40
Solide Tür aus den Scharnieren reißen	40-50

Angesichts der teils übermenschlichen Werte sei daran erinnert, dass manche dieser Kunststücke buchstäblich auch mit gemeinsamen Kräften versucht werden können.



# ZERTRÜMMERN

Eine nahe liegende Möglichkeit, um die Zerstörung von Gegenständen zu simulieren ist die, ihnen eine gewissen Menge von Punkten zuzuschreiben, die auf Null gebracht werden müssen, um sie zu zerlegen. Aber selbst dann wird die Sache problematisch, da zwischen „nagelneu“ und „komplett zerstört“ viele Zwischenzustände existieren. Eine Tür muss nicht in Späne zerraspelt werden, um sich öffnen zu lassen und ein Stuhl steht noch halbwegs, selbst nachdem man ihm ein Bein abgebrochen hat.

Es ist aber auch nichts falsch daran, wenn man das so darstellen möchte. Dafür gibt die nebenstehende Tabelle eine grobe Orientierungshilfe.

Wo diese nicht genügt hilft eventuell ein Gedankengang wie der folgende: Eine alte Tür müsste man doch mit einer schweren Axt mit fünf bis sechs Schlägen so weit demolieren können, dass man sie aufbekommt. Bei im Schnitt ca. 17 Schaden pro Schlag wären das also grob 100 „Lebenspunkte“ der Tür. Nun kann gewürfelt werden. Und wenn Sie diese Methode bevorzugen: dann nur zu.

Sie könnten aber auch mit der folgenden Aussage abkürzen: „Dafür brauchst du mit deiner Streitaxt vermutlich eine Hand voll Schläge.“ Kombinieren Sie das mit der Offenheit, dass ein Spieler, der mehr Ahnung vom Holzhacken hat, das korrigieren darf und dem flüssigen Spiel steht nichts mehr im Wege.

Außerdem sind Situationen denkbar, in denen ein Objekt faktisch unzerstörbar ist. Gegen feste Gitterstangen richtet ein Messer fast nichts und die bloßen Zähne erst recht nichts aus, sieht man einmal von einigen Schrammen ab.

## Beispiele

Neben grob abgeschätzten Punktwerten für verschiedene Objekte enthält die folgende Liste auch Werte für die „Rüstung“ dieser Objekte. Diese kann man (wenn man möchte) zusätzlich in Betracht ziehen. Diese wirken wie eine Rüstungsabsorption und werden vom Schaden durch Angriffe mit Waffen abgezogen.

Dabei ist nicht berücksichtigt, dass gerade bei Gegenständen unterschiedliche Waffentypen verschieden effektiv sind. Eine Axt ist nicht gut geeignet, um einen Stein klein zu kriegen, mit dem ein Hammer kein Problem hat, während es bei einem Baum umgekehrt sein dürfte.

	Punkte	Absorption
Pergamentseite	1	0
Glasflasche	10	5
Einzelnes Holzbrett, 1 cm	15	0
Alte Holztür	100	2
Stabiler Tisch	150	4
Gitterstab	200	20
Truhendeckel, beschlagen	250	5
Massive Holztür	300	10
Backsteinwand, dünn	400	10
Metalltür	600	15
Dachbalken	1200	10
Fallgatter	1500	25
Mauer aus Sandstein, dick	5000	15
Mauer aus Granit	8000	40
Diamant, 1 Karat	20	60
Mithrilstange, 1 cm	300	80

# KÄMPFE

Zu umständlich, zu lang und außerdem unnötig

## ZEITAUFWAND

Selbst bei einem relativ übersichtlichen Kampf zwischen zwei Personen ist schnell eine halbe Stunde und mehr an Spielzeit vergangen, bis ein Kontrahent röchelnd am Boden liegt.

Allerdings wird es nur in den seltensten Fällen so lange dauern. Der Tod ist bei einem bewaffneten Konflikt zum Glück nur eines von vielen Endszenarien eines Kampfes. Lassen Sie die Figuren, denen die Spieler begegnen, plausibel reagieren. In meiner eigenen Erfahrung zeigt sich oft zügig, wer die Oberhand in einem Kampf behält. Sich angesichts einer solchen Situation sinnlos in den Tod zu stürzen ist in dann meist unglaublich.

Ein vernunftbegabtes Wesen könnte sich ergeben, zur Flucht ansetzen oder versuchen sich heraus zu reden. Tiere, die schwer verletzt sind, werden nur weiter kämpfen, wenn sie in ihre Jungen schützen wollen oder in die Enge getrieben wurden. Ein Sieg der Spieler über einen Widersacher kann so viele verschiedene Formen annehmen.

Umgekehrt bedeutet eine Niederlage auch für die Spielerfiguren nicht zwangsweise den Tod, sondern einen anderen Verlauf der weiteren Geschichte. Und genau darin liegt doch oft der Reiz des Rollenspiels.

Und um das komplexe Kampfsystem in Feenlicht zu verteidigen: Der Gedanke bei dessen Gestaltung war, Abwechslung zum reinen „ich versuche dich zu hauen, dann versuchst du mich zu hauen“ zu ermöglichen und vielleicht auch die Option, selbst hier Rollenspiel einfließen zu lassen.

## ÜBERBLICK BEWAHREN

Während Ihre Spieler in einem Kampf nur eine Person managen müssen, haben Sie eventuell eine ganze Hand voll zu verwalten. Bei jeweils mehreren verwundbaren Eigenschaften Überblick zu behalten wird schnell knifflig. Außerdem kennt potentiell jede der Figuren, die Sie steuern, eigene Kampftechniken oder spezielle Fähigkeiten. Wie soll das alles gehen? Zwei Dinge sind dabei vermutlich meist unvermeidlich:

### Vorbereitung

Es ist sinnvoll, für eine vorhersehbare Situation einen Schmierzettel vorzubereiten, auf dem die entscheidenden Informationen vermerkt sind, und auf dem Sie Verletzungen der Gegner notieren. In detaillierter Form finden Sie solche „Prügelzettel“ beispielsweise im Erlebnis „Sumpfratten“. Es muss aber keineswegs so kleinteilig sein.

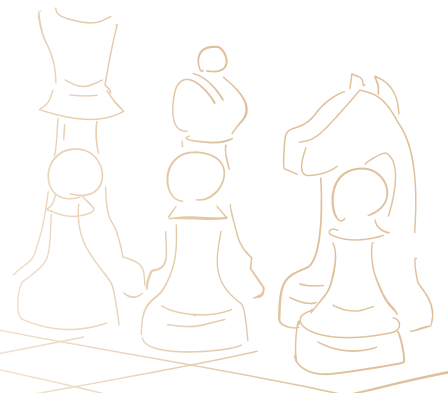
### Vereinfachung

Notieren Sie sich Verletzungen von Gegnern als grob abgeschätzte Strichliste ganzer Punkte statt auf Zehntel genau. Arbeiten Sie bei deren Ausdauerpunkten mit einem mittleren Verlust pro Runde, so lange nicht Sondertechniken der Spieler das deutlich erhöhen. Schätzen Sie solche Techniken „Ihrer“ Seite bei Bedarf nur grob ab, oder bitten Sie die Spieler im Zweifelsfall um etwas Geduld.

Entscheidend ist, dass sich eine Begegnung für die Spieler authentisch und konsistent anfühlt, nicht, dass Sie tatsächlich jede Kleinigkeit notiert haben. Wenn solche Konsistenz ihr Ziel ist und nicht, den Spielern eines auszuwischen, dann ist ein vertrauensvolles Spiel miteinander, das alle genießen können, auf jeden Fall möglich.

# ERFAHRUNG UND LERNEN

Streng nach Regeln oder pauschal abgeschätzt



## ERFAHRUNGSPUNKTE

„Die Menge an Erfahrungspunkten misst sich an der Schwierigkeit oder an dem Neuen in einer Situation und unterliegt in hinterlistiger Weise der Willkür des Spielleiters.“

Dieser Satz aus dem Regelbuch ist ernst gemeint: Sie als Spielleitung haben die Entscheidungsgewalt darüber, wie viele Erfahrungspunkte Sie in welcher Weise verteilen wollen. Sie können allen Charakteren direkt nach jeder Kleinigkeit individuell EP schenken oder am anderen Ende der Skala, am Ende eines Spieltages allen gleich viel vermachend. Sie können akribisch Buch führen oder, was ich empfehlen würde, grob abschätzen. Das kann so weit gehen, dass Sie grundsätzlich den gleichen Betrag „auszahlen“.

Wenn Sie aber doch ein wenig Orientierung bevorzugen, hier eine kleine Liste:

Kennenlernen eines Unbekannten	50 EP
Völlig neue Kreatur in Aktion erleben	100 EP
Ein kleines Problem lösen	100 EP
Ausgeklügelten Einbruchplan entwerfen	300 EP
Überleben einer ernstesten Gefahr	300 EP
Lösen eines vielschichtigen Konflikts	500 EP

Oder Sie konzentrieren sich ganz auf das Rollenspiel und schließen, wie schon vorgeschlagen, einen Rollenspieltag mit einem Pauschalbetrag ab:

Es ist nicht viel Neues passiert	100 EP
Ein ganz normaler Rollenspieltag	500 EP
Wahrhaft einschneidende Erlebnisse	1000 EP
Rollenspiel, das allen zu Herzen ging	2000 EP

## LERNEN

Im Regelbuch wird vorgeschlagen, dass Spieler im Voraus entscheiden sollen, was ihre Spielfiguren in der nächsten Zeit an neuen Fertigkeiten erlernen sollen. Die erhaltenen Erfahrungspunkte werden dann gleichmäßig auf diese Ziele verteilt.

Hiervon darf abgewichen werden. Wenn Sie und Ihre Spieler die Erfahrungspunkte lieber situationsgebunden verteilen möchten, dann ist das auch eine Möglichkeit.

Und sollte Ihnen das mehr liegen, dann ist es kein Verbrechen, eben nicht vorher anzumelden, was man verbessern möchte, sondern als Spieler erst nach Erhalt von Erfahrungspunkten mit diesen einkaufen zu gehen. Bei einem vertrauensvollen Miteinander spielt es eigentlich kaum eine Rolle, ob man vorplant oder erst später einkauft.

Das einzige, was vermieden werden sollte, ist das Spielerfiguren im freien Feld plötzlich Fähigkeiten verbessern, nur um ein gerade aktuelles Problem damit lösen zu können. In Extremform beträfe das neu begonnene Fähigkeitsstränge, die für einen Einstieg eigentlich einen Lehrmeister notwendig machen würden.

Ein Beispiel, wie es nicht laufen sollte:

„Kann ich die getrockneten Pflanzen mit meinem Wissen über Kräuter identifizieren? Ich habe da ja mit 12 % zumindest grundlegende Kenntnisse“

Die Spielleiterin ist etwas verdutzt: „Seit wann kennt sich denn dein Zwerg mit so was aus?“

„Na, seid vorhin. Für die 300 EP konnte ich mir das locker leisten.“

Algemeines

# WUNDERSAMES

Von dem, was es nicht geben kann und dem, was es gibt

## ALCHEMIE

Ein Alchemist kann Substanzen mit einer ähnlichen Wirksamkeit herstellen wie in unserer realen Welt auch. Ein universeller Heiltrank gehört ebenso nicht dazu, wie eine Salbe, die unsichtbar macht oder eine Pille, die Flügel verleiht.

Mittel, die eine Heilung unterstützen, sind dagegen eine alltägliche Sache, müssen aber hier auch nicht eigens aufgezählt werden; sie sind in die Regeln für den Beruf des Heilers eingearbeitet. Nur hier und da mag es eine außergewöhnliche Pflanze oder Substanz geben, die in besonderer Weise die Regeneration fördert. Mehr als einen Gesamtbonus von etwa einem halben regenerierten Punkt bei verletzten Eigenschaften kann man aber dadurch nicht erwarten.

Ein paar kleine Beispiele mögen einen Eindruck von den verschiedenen Möglichkeiten liefern:

### Eisminze

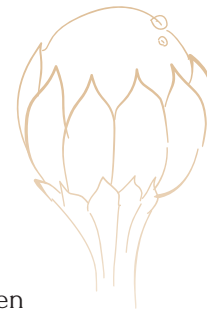
Diese Pflanze mit bläulich grünen Blättern wächst schon früh im Jahr. Zerreibt man ihre Blätter, so breitet sich ein erfrischender Duft aus, der einige Runden lang die Regeneration an Ausdauerpunkten um ein bis zwei Punkte steigert. Normale Minze hat einen ähnlichen aber deutlich schwächeren Effekt von gerade mal einem Punkt pro fünf Runden.

### Schmerztropfen

Je nach Stärke schwächen solche Mittel die Auffassungsgabe ein wenig. Als Ausgleich dämpfen sie Schmerzen und machen so beispielsweise einen erholsamen Schlaf überhaupt erst möglich.

### Ragnararwurzel

Die dünnen Wurzeln der kleinen Blume mit den rosa Blüten putschen auf und können so die negativen Auswirkungen von Müdigkeit eine Weile aufschieben. Lässt die Wirkung nach einigen Stunden nach, dann fühlt man sich in etwa so, als wäre man von einem Riesen getreten worden und regeneriert ein bis zwei Ausdauerpunkte weniger pro Runde.



### Feuerblumen

Die Frucht dieser blass leuchtenden Blume entwickelt sich nur unter ganz speziellen Bedingungen. Sie konzentriert in sich eine ungewöhnlich große Menge des Elements Leben. Dadurch kann sie tatsächlich wie kaum ein zweites Mittel eine Wunde innerhalb von Minuten um 0,1 bis 0,5 Punkte heilen. Allerdings entwickelt sich dabei zumeist eine etwas wulstige Narbe.

Bei lebensgefährlichen Verletzungen reduziert die Frucht auch den Verlust pro Runde um den angegebenen Wert. Schade, dass sie nicht für solche Zwecke konserviert werden kann. Das Leben darin lässt sich nicht lange zurück halten.

### Auranpilze

Diese Lammellenpilze besitzen einen relativ kurzen Stil und beige, selten mehr als handbreite Kappen. Erntet man diese kurz bevor sie Fäulnis ansetzen und trocknet sie geduldig, so erhält man ein potentes Mittel, um die eigene Aufmerksamkeit zu steigern. Nach Einnahme der korrekten Dosis sind die eigenen Sinne geschärft und die Auffassungsgabe zählt als um bis zu vier Punkte höher.

Wenn die Wirkung nach einigen Stunden nachlässt bezahlt man für diese feinen Sinne bitterlich mit Schwindelgefühlen, Desorientierung und einer gegenüber dem Basiswert um bis zu acht Punkte gesenkten Auffassungsgabe.

Eine Überdosis steigert die Wahrnehmung zwar noch weiter, kann aber dauerhaft einen Punkt Auffassungsgabe kosten.

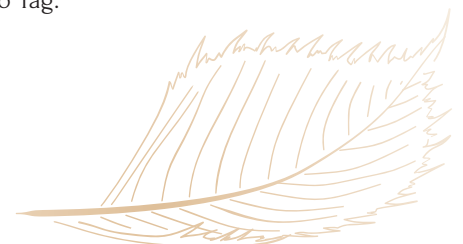
### Tanamilass Rinde

Die nachwachsende Rinde dieses schlanken Baums, der in warmen Gegenden an schnell fließenden Bächen wächst, ist teils als Gewürz sehr beliebt.

In purer Form ist dieses Pulver die blanke Hölle auf jeder Zunge, vertreibt aber nach dieser etwa eine Minute dauernden brennenden Tortur zuverlässig jeglichen anderen miesen Geschmack.

### Helethlean Blätter

Diese unscheinbare Pflanze des Großen Waldes ähnelt einem überdimensionierten Grasbüschel mit dicken fleischigen Blättern. Halbiert man diese in ihrer Breite, legt man ein milchiges, fleischiges Inneres frei. Auf Prellungen, Abschürfungen und Verbrennungen aufgelegt lindern diese den Schmerz merklich und beschleunigen die Heilung solcher Wunden um 0,2 Punkte pro Tag.



## ARTEFAKTE

Magische Gegenstände, die diesen Namen wirklich verdienen würden, existieren nicht. Allerdings kann der geschickte Umgang mit den Elementen allerlei Eigenschaften zur Folge haben, die einem Objekt etwas geheimnisvolles verleihen. Ähnlich wie bei der Magie allgemein sind es die schon fast alltäglichen Kleinigkeiten, die in Feenlicht für Atmosphäre sorgen.

Vor allem Magier können in Verbindung mit dafür geschulten Handwerkern manche Dinge schaffen, die über normale Erzeugnisse hinaus gehen. Solche Herstellungsprozesse sind aufwändiger als normale Handwerkskunst, was zusammen mit dem Aufschlag für die Mitarbeit eines Gelehrten für kräftige Preissteigerungen sorgt. Es ist aber nicht so, dass sich solche Dinge niemand leisten könnte.

Glas, das etwas stärker mit dem Element Erde angereichert wurde, besitzt eine erstaunliche Bruchfestigkeit. Wird es aber doch zu stark belastet, dann verteilen sich seine feinen aber harten Bruchstücke in weitem Umkreis. Wer in der Nähe steht erhält bei allen körperlichen Eigenschaften einen Schaden von W6+2.

Genau diese Eigenschaft könnte man theoretisch nutzen, indem man hohle Glaskugeln oder andere passende Objekte aus solchem Glas herstellt. Geschickt geworfen kann das empfindlich weh tun. Allerdings ist ein Platzen der „Glasgranate“ keine sichere Angelegenheit.

Stahl kann bei Einsatz von Wasser- und Erdmagie fester werden und dennoch flexibel bleiben. Klingen aus diesem Metall sind langlebiger und meist etwas leichter, da weniger Material notwendig ist. Das hat wiederum zur Folge, dass sie etwas bessere Geschwindigkeitswerte besitzen.

In Regeln umgemünzt könnte man das dadurch darstellen, dass man vom Zahlenwert bei der Geschwindigkeit einer Waffe ein Zehntel abzieht (der Prozentwert, der durch die Behändigkeit abgezogen wird, bleibt unverändert). Und natürlich hält sich so eine Waffe deutlich länger als ihr gewöhnliches Pendant.

Mithril, der Inbegriff an Langlebigkeit, ist eine perfekte Mischung aus fast reinem Element Erde und gerade so viel Wasser und Luft, dass es dennoch Flexibilität wie Stahl besitzt. Diese Härte ist mit Spruchmagie nicht zu bewerkstelligen. Mithril entsteht, wenn überhaupt, dann an den Grenzen eines Erdelementars größeren Ausmaßes, dort wo dieses mit Wasser in Berührung kommt.

Das seltene Metall zu bearbeiten bedarf außerordentlicher Handwerkskunst und Geduld. Kettenhemden wie bei Tolkien sind aber undenkbar, denn dafür ist es viel zu starr. Klingen, ein Hammerkopf oder andere vergleichsweise einfach geformte Gegenstände dagegen sind machbar.





Die wirklich großen Wunder fehlen dieser Welt. Zumindest dann, wenn man darunter wahrlich Spektakuläres versteht. Wenn man sich aber traut, wirklich in Feenlicht einzutauchen, sieht das vielleicht ein wenig anders aus. All die Ausführungen zu den Elementen und zur Magie in Feenlicht, sowohl in diesem Band als auch in den Regeln und anderswo, sollten klar machen, dass die Mystik dieser Fantasiewelt alles durchdringt.

„Aber, ich kann das nicht.“ Aniklahee sieht ihren Vater voller Zweifel an. Der ältere Gnom lachelt sanft, weil ihn dies an einen ähnlichen Moment mit seinem eigenen Vater erinnert. „Nicht sehen, Ani, fühlen!“ Dann pustet er die Kerze aus. „Und, was umgibt dich?“

Das Gnomenmädchen steht eine ganze Weile still in der Dunkelheit der Wohnhöhle. Dann schnappt sie hörbar nach Luft. „Das heiße Wachs.“ Ihr Vater brummt zustimmend und flüstert: „Was noch?“

„Du ... hast eine Hand erhoben. Und ... der Sessel, da wo du gesessen hast ...“ Die Kleine kann es nicht sehen, aber die Brauen ihres Vaters heben sich und die Augen darunter werden ein wenig feucht. Offensichtlich hat Aniklahee mehr als nur ein wenig des Familientalents geerbt.

Fasziniert beobachten die beiden Halblinge den Schmetterling, der scheinbar aus dem Nichts von einer nahen Blüte aufsteigt. Das Insekt schillert in der Luft wie Perlmutter.

Als es sich auf eine andere Blüte setzt verschwindet das Schillern schlagartig und wie Tinte auf einem faserigen Blatt breitet sich die exakte Färbung und sogar das Muster der Blütenblätter über die Flügel aus. Hätten Niklak und Deniral es nicht mit den Augen verfolgt, täten sie sich schwer zu sagen, wo genau das Tier sitzt, während es Nektar trinkt.

„Es ist nur ein dunkler Fels“, protestiert Iruk, als ihn sein Zwergenfreund Narim mit festem Griff davon abhält, sich zu setzen. „Das bezweifle ich stark“, brummt Narim leise. Der Zwerg schabt mit seinem Messer einige Fasern von einem Seil und lässt sie auf den feucht schimmernden Felsen fallen.

Falran blickt verwundert: „Was soll das bezwecken?“ Iruk betrachtet die Faser aus der Nähe und meint dann: „Wenn ich mich nicht irre, dann sehen wir das bald. Lassen wir das ruhen und da drüben eine Pause einlegen, ja.“

Nach dem die beiden Höhlenforscher in Ruhe gespeist haben führt Iruk seinen menschlichen Freund zurück zu dem Fels. Mit seinem Löffel klopft er auf die Fasern und ein leises metallisches Klacken ertönt, als handle es sich um Nadeln. Der Zwerg lachelt und murmelt: „Kein Fels – pure Erde – wir sollten hier nicht länger bleiben.“

Elegant beschreibt eine flache Hand einen Bogen um die Flaumfeder in der Luft und hält dann unter ihr inne. Gut zwei Spannen über der Hand hebt sich die Feder fast synchron mit deren Bewegungen. Schließlich hält die Gauklerin die Handfläche den stauenden Kinder entgegen. Wie von einem heftigen Luftzug erfasst driftet die Feder auf ein Mädchen in der ersten Reihe zu.

Enzio schiebt die Tür einen Spalt weit auf und lugt hinein. Lilmenya Mewan gibt vor, über ihrer Zeichnung zu brüten und ihn nicht zu bemerken. Leise setzt er sich neben sie auf das Bett und wartet geduldig, bis sie schließlich doch aufblickt.

„Was ist los?“ fragt er leise. Sie kennt diese Frage und sie weiß, dass ein Verstellen keinen Sinn macht. Tränen formen sich in ihren Augenwinkeln. Sanft nimmt er sie in den Arm, als sich ihre Traurigkeit Bahn bricht. Sie weiß, dass er fühlt, wie es ihr geht. Sie weiß, sie muss nichts erklären.

