

Feenlicht

EIN ROLLENSPIEL MIT CHARAKTER



DIE WELT

Version 1.2.1a

NUR FÜR SPIELLEITER

Autorin: Lil Gleiß

© 2016-2023 Lil Gleiß Version 1.2.1a

Autorin: Lil Gleiß Sämtliche Bilder erstellt durch Lil Gleiß

Kontakt und weitere Informationen: feenlicht.rp@gmail.com feenlicht-rollenspiel.de

Feenlicht - Ein Rollenspiel mit Charakter - Die Welt 1.2.1a 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.

INHALT

VORBEMERKUNGEN

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

AUFBAU DER WELT

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

GEOGRAFIE

Vorbemerkungen	25
Genauigkeit	25
Namen	25
Spielerwissen	26
Geografische Karten	27
Politische Karte	31

DIE ELEMENTE

Allgemeines	41
Zum Verständnis	41
Wechselwirkungen	43
Essenzen	44
Elementare	44
Feuer	45
Wahrnehmung	46
Magie	46
Essenz	47
Elementare	47
Wasser	48
Wahrnehmung	48
Magie	49
Essenz	50
Elementare	50
Erde	51
Wahrnehmung	51
Magie	52
Essenz	52
Elementare	53
Luft	54
Wahrnehmung	55
Magie	55
Essenz	56
Elementare	56
Gut–Böse	57
Wahrnehmung	58
Magie	58
Essenz	59
Elementare	59
Leben–Unleben	60
Wahrnehmung	61
Magie	62
Essenz	62
Elementare	63
Licht–Dunkel	64
Wahrnehmung	65
Magie	65
Essenz	66
Elementare	66
Verstand	67
Wahrnehmung	68
Magie	68
Essenz	69
Seele	70
Wahrnehmung	70
Magie	71
Essenz	71
Ordnung–Chaos	73
Wahrnehmung	74
Magie	74
Essenz	75
Elementare	75

ALLGEMEINE REGELN

Gedanken zum Rollenspiel	77
Zur Flexibilität	77
Über das, was fehlt	79
Schmerz und Leid	80
Rauschmittel	80
Gifte	81
Krankheiten	82
Verbrennungen	82
Stürze	83
Durst und Hunger	83
Müdigkeit	84
Negative AP	84
Wundersames	85
Alchemie	85
Artefakte	86



Vorbemerkungen

Zu Lesern und Inhalt

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 gehen. Es mag reizvoll sein, sich die Ideen einer anderen zu deren eigenen Welt durchzulesen, aber wenn man erst einmal alle Details kennt, wo bleibt dann noch etwas zu entdecken?

Feenlicht lebt davon, nie alles Preis zu geben, aber dennoch das Gefühl zu vermitteln, dass das, was man als Spieler erlebt, Teil eines Ganzen ist. Kennt man die Hintergründe, so wird vieles vorhersagbar und der Spaß am Spiel verblasst. 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 als Spielleiter versuchen wollen. Der Prozess, den Sie einleiten, wenn Sie auf die nächsten Seiten wechseln, ist nicht umkehrbar.

AN DIE SPIELLEITER

Es ist sicherlich möglich, auf Grund der Regeln zu Feenlicht eine ganz eigene Welt zu entwickeln. Wer seinen kreativen Drang dies bezüglich nicht bändigen kann, den sollen diese Zeilen nicht aufhalten.

Allein, ohne nun überheblich sein zu wollen: Es wird dann nicht Feenlicht sein, sondern eben eine eigene neue Welt. Aus tiefstem Herzen sei hier betont, dass damit kein „Besser“ oder „Schlechter“ gemeint ist, sondern nur ein „Anders“. Das hier vorliegende Werk ergänzt allerdings die Ideen im Regelwerk in vielen Aspekten und macht hoffentlich noch mehr ein Ganzes daraus.

Dieser Beschreibung der Welt werden nach und nach Werke zu einzelnen Ländern folgen.

Diese kann man dann 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 sie zunächst im groben Überblick kennen.

LESEANLEITUNG

Vor dem Lesen dieser Beschreibungen sollte man sich im Regelbuch auf jeden Fall durch das Kapitel zu den Elementen durchgearbeitet haben.

Bei weiteren Fragen kann man im passenden Forum bei Tanelorn nachfragen:

www.tanelorn.net/index.php/topic,107188.0.html

So lange mein Briefkasten nicht überläuft, geht es auch direkt unter der folgenden Mailadresse:

feenlicht.rp@gmail.com

Auf der anderen Seite ist es überhaupt 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 bombenfest im Gedächtnis der Spielleitung sitzen muss.

ZUM INHALT

Es wurde versucht, diesem Werk Struktur im Aufbau zu verleihen. Ziel ist es, nach und nach eine klare Vorstellung der Welt zu vermitteln und ratloses Kratzen am Hinterkopf zu vermeiden.

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 natürlich haufenweise und der geneigte Spielleiter mag nach Studium dieses Werkes gerne einen solchen Mythos entwerfen. Vorstellungen von der Weltgeschichte werden in diesem Buch auch nur Randnotizen sein. Details finden Sie eventuell in den einzelnen Länderbänden.

Vorbemerkungen

DIE SPIELLEITERROLLE

Im Gegensatz zu den abschreckenden Worten für Spieler zu Beginn dieses Kapitels enthält dieser Band sehr wohl Informationen, die Spieler erfahren dürfen. Aber anstatt diese in irgendeinem Buch nachzulesen macht es vielleicht mehr Spaß, sie zu Beginn eines allerersten Spielerlebnisses vom eigenen Spielleiter vermittelt zu bekommen.

Wie sehr man dabei ins Detail geht, bleibt jedem Spielleiter selbst überlassen. Eine persönliche Empfehlung ist aber, sich zurückzuhalten von dem Reflex, 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 oder gar Erläuterung ist Sache der Spielfiguren oder vielleicht einmal einer Person, der diese begegnen und die sich auch in übelster Weise irren darf. Eine Stimme aus dem Hintergrund, die versucht, eine Situation dadurch mit Ehrfurcht und Staunen zu füllen, dass sie zu viel verrät, ist der falsche Weg.

Damit der Spieler aber Beobachtungen machen kann, die in sich schlüssig bleiben, muss es eine einsame Person geben, die wirklich weiß wie es ist: den Spielleiter bzw. die Spielleiterin (aus Gründen der Praktikabilität, nicht um ein Geschlecht über das andere zu stellen, wird in diesem Werk meist nur die erste Form verwendet).

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 Wurzeln bedanken.

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



Aufbau der Welt

Erde, Wasser, Luft, Licht und ein wenig Himmelsmechanik

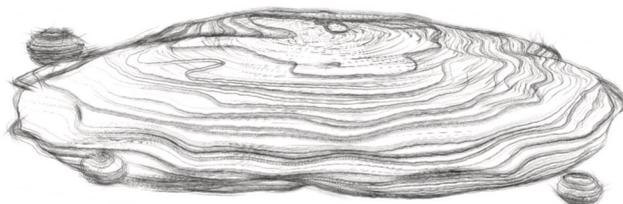
ERDDISKUS

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 er 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.

Den Hauptdiskus umkreisen gemächlich kleinere Brocken. Manche davon sind tief im umgebenden Weltenmeer versunken. Andere ragen auf einer oder beiden Seiten aus diesem hervor und bilden damit Inseln, die ihre Position im Vergleich zum Hauptkontinent allmählich verändern. Das Inselreich Eskaladin ist hierfür ein Beispiel.



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

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.

Deren Größe reicht von hausgroßen Brocken bis zu dem zweihundert Kilometer durchmessenden Objekt, das auf der einen Seite das bereits erwähnte archipelartige Eskaladin und auf der Unterseite die Königreiche Fatamalandi und Gerolandi trägt.

Spielfiguren, die sich in der Seefahrt auskennen, werden von der Bewegung weit entfernter Inseln wissen, aber nur wenige Seefahrer fahren bis nach Eskaladin. 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 driftenden Inseln sollte man nicht bei erster 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.

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

Aufbau der Welt

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. Dabei kann sich ein Weg auf die andere Seite ergeben, dieser ist aber verworren und lang. In diesen Tiefen gibt es sehr skurriles Leben, große Zivilisationen dagegen können sich kaum ausbilden, denn dazu sind auch die größten Bereiche zu klein und auf lange Sicht instabil.

Nicht alle Risse und Hohlräume sind mit Luft gefüllt. Es gibt Blasen voller Wasser und auch unterirdische Flüsse. Seltener sind abgeschlossene Bereiche flüssigen Steins, die zum Glück nicht all zu oft einen Kanal zur Oberfläche finden. Hier und da führt die Kombination von Feuer und Wasser zu warmen trägen Strömungen, die bei Nähe zur Oberfläche dort für ein mildes 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.

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.

OBERFLÄCHE

Der Diskus ist nicht glatt, sondern besitzt eine Struktur aus langgezogenen Erhebungen und Senken. Diese sind nicht so stark ausgeprägt, dass sie den Blick auf einen Horizont merklich verändern würden. Da der Diskus zu den Rändern hin abfällt, ist der Seheindruck auf einer weiten Ebene in dieser Welt dem in unserer realen Welt sehr ähnlich.

Die wellenartigen Strukturen kann man sich wie sehr flache, grob spiralförmigen Muster auf dem Diskus vorstellen. Im Vergleich zu dessen Dicke sind sie sehr flach, aber mit Gebirgen können sie durchaus mithalten, auch wenn sie nicht als solche wahrgenommen werden, da sie viel zu langsam ansteigen und abfallen. Da die Luft um die festeren Teile der Welt auch in großen Höhen nicht dünner wird (dazu weiter unten), ist auch das kein Anhaltspunkt dafür, auf welcher Höhe man sich tatsächlich befindet. Es gibt Ebenen, die absolut betrachtet höher liegen als manches Gebirge. Was zählt ist aber immer nur das Höhenverhältnis zur direkten Umgebung.

Diese größten Strukturen 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 wie sehr zäher Ton ganz langsam gegeneinander. Ganz langsam bedeutet dabei ähnliche Geschwindigkeiten wie die Drift der Kontinente auf der realen Erde.

Da es durchaus vorkommt, dass Gebirge in einer der Senken dieser Struktur auftreten, kommt es in seltenen Fällen dazu, dass ein Fluss auf ein Gebirge zufließt und sich dann erst einen Weg um das Hindernis herum sucht.

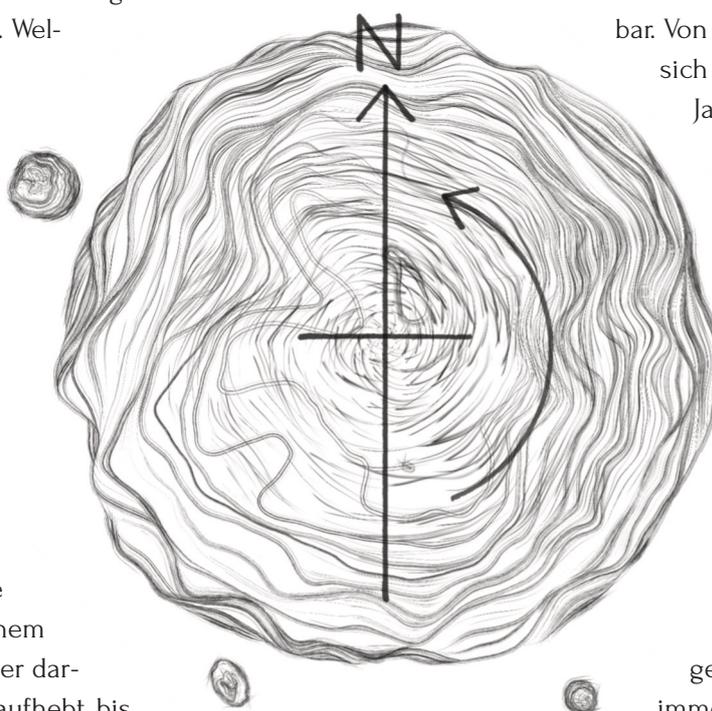
GRAVITATION

Nein, diese Welt wird nicht von Magie zusammengehalten. Fest steht, dass der Erddiskus eine anziehende Kraft auf alles in seiner Umgebung ausübt. In kleinen Dimensionen zeigt diese ihre Wirkung genau so wie in unserer Realität, 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 von physikalischen 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 Hälfte und der 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. Die Bezeichnungen Oberseite und Unterseite sind eher willkürlich. Die Oberseite ist aber schlicht der Teil der Welt, der von der Autorin bisher wesentlich weiter ausgearbeitet wurde.



BEWEGUNG

Der Hauptdiskus dreht sich sehr langsam um seine zentrale Achse. Die inneren Bereiche sind dabei eine Winzigkeit schneller unterwegs als der Rand, was die angesprochenen groben Strukturen in der Oberfläche bedingt.

Während die leichte Verdrehung der Bereiche gegeneinander kaum auffällt, ist die Rotation der Scheibe als Ganzes durchaus erkennbar. Von oben betrachtet dreht sich der Diskus in etwa 1000 Jahren einmal entgegen dem Uhrzeigersinn. Dadurch wandern Auf- und Untergangspunkt der Sonne für einen Bewohner der Oberseite ganz langsam im Uhrzeigersinn um ihn herum.

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

Sorgfältige Kartographen werden deshalb in ihren Karten immer 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: „Kemvlenn hat den Sonnenaufgang noch nicht weit wandern sehen.“

WELTENMEER

Wasser, viel weiter als das Auge reicht

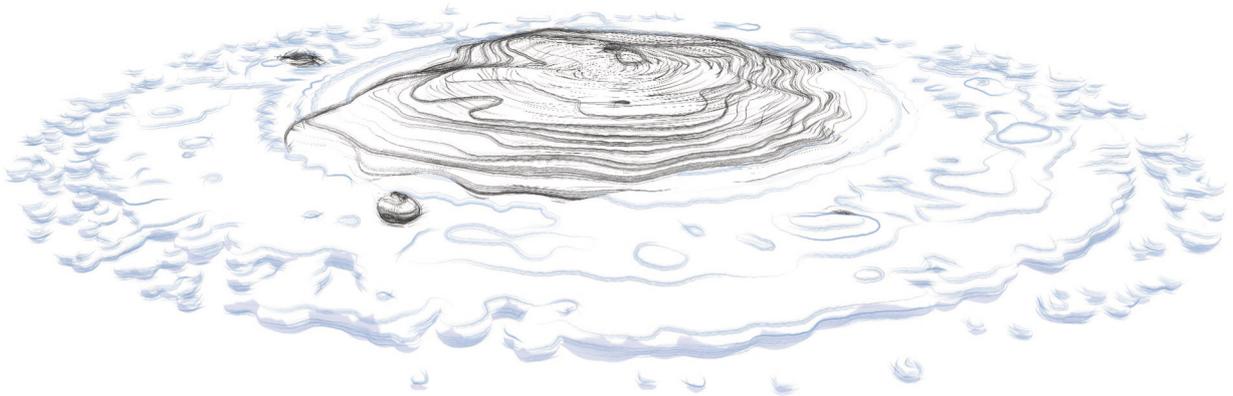
STRUKTUR

Der feste Teil der Welt wird von einem weiteren Diskus aus Wasser umflossen. Die Zone, in der der Fels das Wasser in zwei Schichten trennt reicht vom Ufer einige hundert bis knapp über tausend Kilometer. Weiter draußen ist das Meer bodenlos. Damit wäre dort der Weg auf die andere Seite frei. Jedoch ist im Randbereich des Erddiskus die Wasserschicht über hundert Kilometer dick – ein langer Tauchgang.

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.

Erst zum Rand hin, wo auch die Wasserscheibe immer dünner wird und schließlich in lang gestreckte Spiralarms zerfasert, kann unter günstigen Bedingungen das Licht der Sonne durch die Wasserschichten hindurch schimmern. Kaum jemand, der in die Nähe dieser gefährlichen Gegenden gekommen ist, konnte jedoch davon berichten. Immerhin sind es gut zweitausend Kilometer bis zu den Bereichen, wo sich die Struktur des Wasserdiskus allmählich auflöst.

Da die Wasserscheibe in ihrer Gesamtheit eine weit 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.



Diejenigen von ihnen, 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.

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, das 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.

Irgendwann weit außerhalb der schiffbaren Gebiete überwiegen schließlich die Luftanteile. Gewaltige Wasserblasen treiben langsam durch den Raum. In seltenen Fällen kommt es zu einer Kollision von solchen kilometergroßen Objekten, was gewaltige Wassermassen in die Atmosphäre schleudert und diese so mit Feuchtigkeit anreichert.

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.

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

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 doch vom Rumpf her langsam hinter dem Wasser außer Sicht geraten, wenn auch nicht hinter dem Horizont.

SEEFAHRT

Dort, wo das Meer noch vom Erdteil 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 (s.u.) sind manche von ihnen problemlos in der Lage ein Schiff schwer zu beschädigen.

Eine Reise zu den großen Brocken, die als Inseln im weiten Meer um den zentralen Erddiskus herumtreiben, ist riskant, aber möglich. So manches Schiff kehrt nicht wieder nach Hause zurück, aber die, welche die Reise schaffen, bringen Waren mit, die hohen Gewinn versprechen.

Aufbau der Welt

MEERESBEWOHNER

Eine solch weitreichende Masse von Wasser beherbergt eine Vielfalt an Leben. Die enorme Dicke des Wasserdiskus lässt auch Lebewesen imposanter Größe genügend Bewegungsspielraum. Dabei gilt die grobe Faustregel, dass die Lebensformen mit steigenden Tiefen an Größe gewinnen, allerdings auch träger und behäbiger werden. Die größten Bewohner der Tiefen messen bis zu 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 diese Wesen von innen heraus zerreißen.

Nach dem Tod eines solchen Behemoth driften die sterblichen Überreste manchmal bis an die Oberfläche und treiben dort umher, wobei sie einen mörderischen Verwesungsgeruch verbreiten. 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 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, ist übertriebener Geiz angemessen.

SPHÄRE DER LUFT

Bis in höchste Höhen

Aufbau der Luft

AUFBAU

Der Diskus aus Erde und Wasser befindet sich in einer Sphäre 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 nachlässt.

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 sowohl des Himmels nur in größeren Höhen erkennen können.

WOLKEN

Die Welt von Feenlicht besitzt an vielen Tagen einige Wolkenschichten mehr als unsere Welt, aber nach oben zu werden diese 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 hin in klare 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.

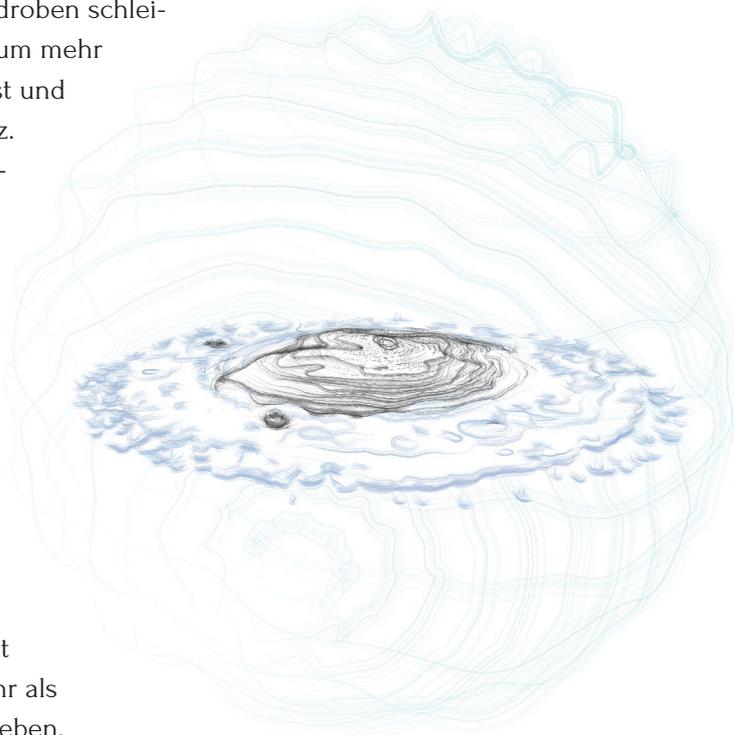
LEBEN IN DER LUFT

Dass der Himmel unendlich hoch erscheint, ist in dieser Welt also 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. Nur die Riesenadler aus den Greisen Bergen oder natürlich ungemütlich große geschuppte Wesen mit Flügeln erklimmen auch weit größere Höhen. Normale Lebewesen aus Fleisch und Blut benötigen Wasser, an dem ab spätestens zwanzig bis dreißig Kilometer Höhe über dem zentralen Diskus eklatanter Mangel herrscht.

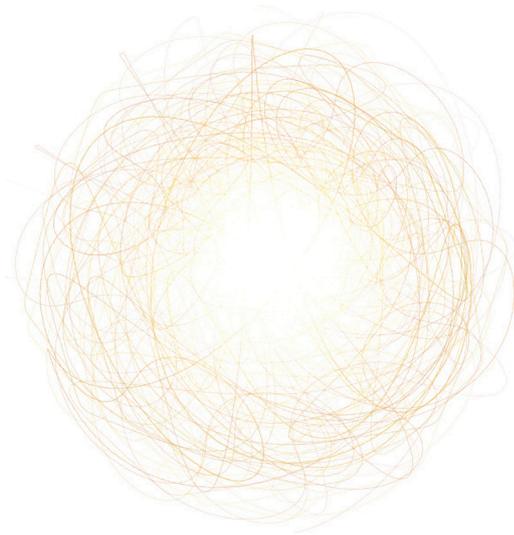
Es gibt aber hoch dort droben schleierartige Lebewesen, kaum mehr als ein diffuses Gespinnst und ohne höhere Intelligenz.

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 der Kontakt zu stabiler Materie tödlich und zerlegt sie schnell in nicht mehr als Fasern fein wie Spinnweben.



SONNE

Ein Weg aus Feuer und Licht



ERSCHEINUNGSBILD

Die Sonne ist ein gleißender Ball aus 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 zwischen fünfzig und hundert Kilometern.

Die Größenverhältnisse zwischen Sonne und ihrer Bahn im Vergleich zum heliozentrischen System sorgt dafür, dass sich die scheinbare Größe der Sonne leicht verändert, während sie ihre Bahn durchläuft.

Das Element Feuer bildet einen Kreislauf, von der Sonne weg, auf den Diskus, dann über und durch diesen fließend immer weiter nach außen. Jenseits

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 Leuchten schwach eine Struktur wie von verschlungenen Fäden erahnen: die glühenden Pfade des Elements Feuer auf seinem Weg zurück zur Quelle.

Deutlicher zu sehen ist die Bahn der Sonne am Nachthimmel. Als blass schimmerndes Band zieht sie sich über das Firmament. Auch diese Erscheinung ist von adernartiger verwobener Struktur und verblasst langsam im Laufe der Nacht. Sie ist nur schwach gefärbt, wobei blasse Pasteltönungen jeder Art auftreten. Jedem, der nach Orientierung sucht, ist diese Sonnenbahn eine klare Orientierungshilfe.

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

des Wasserdiskus sammelt sich das Element wieder in der Ebene der zentralen Scheibe und fließt dort zur Sonne zurück, wenn sie diesen Bereich durchtaucht. Dabei ist bei weitem nicht jeder Teil dieses Kreislaufs sichtbar. Man vergesse nicht: Das Element Feuer ist nicht zwingend mit Licht verbunden.

Aufbau der Welt

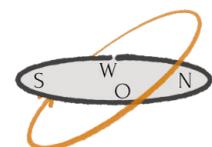
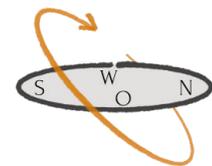
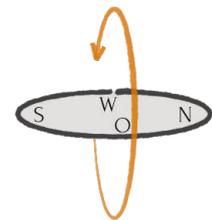
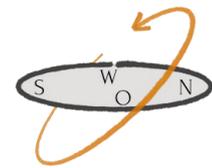
BEWEGUNG

Die Sonne bewegt sich auf einer Kreisbahn jeden Tag einmal um den zentralen Diskus herum. Ist auf der Oberseite Tag, so herrscht auf der untern 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.

Die Bahnlage der Sonne verändert sich ebenfalls langsam. Zu Beginn eines Jahres liegt die Bahn der Sonne in der gleichen Ebene wie der zentrale Diskus. Ihre scheinbare Bahn verläuft den gesamten Tag auf Hori-zonhöhe.

Im Laufe des Jahres dreht sich die Bahnebene langsam, 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 Zwielicht 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 ändert sich die Lage schneller als zur Zeit der Sonnenwende im Sommer.

Die seltsame Bewegung der Sonne hat zur Folge, dass eine Umrundung des zentralen Diskus um den Grautag herum etwas kürzer ausfällt als im Sommer. Aber das Verhältnis von Tag zu Nacht bleibt immer fest. Dank der Dämmerung machen die lichterfüllten Stunden einen etwas größeren Teil der Zeit aus als jene der Dunkelheit.

Es sei an dieser Stelle an die Drehung der zentralen Scheibe erinnert, die dafür sorgt, 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.

Wie ebenfalls schon angedeutet wurde sind die Himmelsrichtungen an die Sonnenbahn geknüpft und wandern im Verhältnis zur Landschaft langsam. 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 Zwielicht den Wechsel zum neuen Jahr. In vielen Ländern nennt man ihn den Grautag, aber es gibt andere Bezeichnungen wie Zwielicht, Ohnelicht, 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 das Land und Schnee überzieht große Teile. 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 zwar noch ein gutes Stück vom Rand des Weltmeeres entfernt, kommt diesem aber nahe genug, um für eine ordentliche Portion Verdunstung zu sorgen.

Besonders viel Feuchtigkeit 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 eher 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. Viele Eigenschaften und Aberglauben orientieren sich an diesem Wechsel und er ist ein fester Bestandteil des Lebens aller Bewohner, so dass Spieler unbedingt darüber informiert werden sollten. Ungerade Jahre sind Ostjahre, geradzahlige Jahre sind Westjahre.

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 flacher Sonnenbahn sind nur die Zeiten der Dämmerung langgezogener und am Grautag wird der Himmel weder wirklich hell noch vollkommen dunkel.

Die Veränderung der Himmelsrichtungen in Bezug zur Landschaft sollte Spielern früher oder später vermittelt 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 sie ohnehin unwichtig, denn diese Karten orientieren sich eher an Landmarken.

Ausführlicher
Welt

MOND

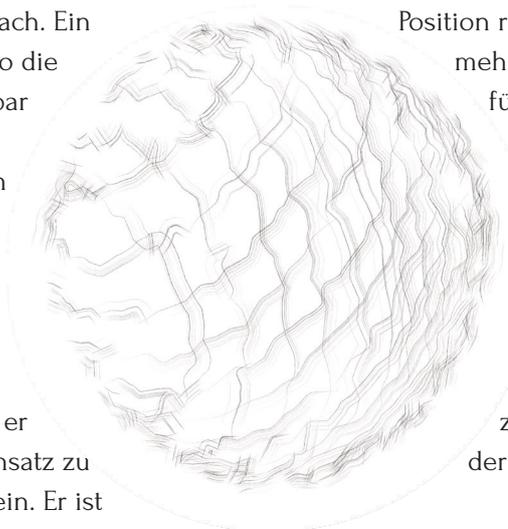
Ein abtrünniges Stück Erde

ERDBEGLEITER

Der größte Brocken, der den Erddiskus noch im Wasser umkreist, fand schon mehrfach Erwähnung. Er ist zwar der größte Begleiter dieser Welt, aber nicht der am weitesten außen liegende. Diverse Brocken pflügen durch das Meer und manche trudeln durch den Luftraum jenseits davon.

Manche der letztgenannten Objekte befinden sich nicht mehr auf einer Umlaufbahn in der Diskusebene, sondern 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 Struktur.



BEWEGUNG

Dieser Trabant dreht sich im Gegensatz zu unserem realen Mond so um seine Achse, dass er nicht immer von der gleichen Seite zu sehen ist. 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 der Mond sich zu manchen Zeiten vor, zu anderen Zeiten hinter der Sonnenbahn. Zusätzlich läuft der Mond 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 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 aufhalten.

FINSTERNISSE

Mond und Sonnenbahn liegen nahezu, aber eben nicht ganz in einer Ebene, dadurch geschieht es ausgesprochen selten, dass der Mond vor die Sonne tritt und diese vollständig verdunkelt.

Bei diesem Ereignis tritt keine Sonnenkorona in Erscheinung. Vielmehr wird die angesprochene Bahn der Sonne am nun verdunkelten Himmel klar sichtbar. Ihre verwobene Struktur, die sich während eines solchen Schauspiels auch träge verändert, ist viel klarer erkennbar als am Nachthimmel, denn direkt hinter der Sonne ist sie frisch.

Mondfinsternisse entstehen, wenn der Schatten des Diskus auf den Mond fällt. Da die Größenordnungen der Bahnen von Mond und Sonne im Verhältnis zum Diskus völlig andere sind als bei Sonne, Mond und Erde im heliozentrischen Weltbild, tritt dieses Phänomen mit schöner Regelmäßigkeit fast jeden Monat zu Vollmond auf.

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 erreicht, das in der Luftsphäre widergespiegelt wird.

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

Bei passender Konstellation könnte man mit ihnen sogar die Struktur der Welt erraten, 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 geht ein solches Ereignis hinter dem verwaschenen Horizont unter und kann nur errahnt werden.

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 Zwielflicht. Nach einem zentralen Treffer, der die Sonne vollständig zerstört, kann dieser Zustand einige Wochen anhalten. In dieser Zeit wird es sehr kalt.

Langsam beginnen sich die aderngleichen 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 Zwielflicht 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 der Ausgangspunkt für die aktuelle Zeitmessung in vielen Ländern. Die Materialien zu dieser Welt benutzen das Jahr 865 nach der Dunkelheit (kurz: n.d.D) als „jetzt“.

STERNENHIMMEL

Licht und 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 unendlich kleinen Punkte, sondern weisen teils mit bloßem Auge erkennbar unterschiedliche Größe auf. Auch ihre Farbigkeit ist ein klein wenig intensiver.

Da sich die zentrale Scheibe nur extrem langsam dreht, bleibt die Position der Sterne am Nachthimmel eine konstante Größe. Kein Stern geht auf oder unter. Das hat auch zur Folge, dass die Orientierung bei Nacht genauer möglich ist als bei Tage.

Andererseits sind die einzelnen Sterne keine fest montierten Gebilde an einem massiven Firmament, sondern sie bewegen sich langsam in unterschiedlichste Richtungen über den Himmel. Diese Bewegungen sind langsam, aber auch ein junger erwachsener Mensch wird den Himmel über sich etwas anders erleben als zur Zeit seiner Kindheit.

Zur Bewegung der Sterne kommt die Tatsache, dass sie ihre Größe und teils auch ihre Farbe sehr langsam verändern. 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.

Man ahnt es schon: Astrologen haben in dieser Welt einen weit weniger langweiligen Rechenberuf als in unserer Welt. 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.

STERNESCHNUPPEN

Manchmal driftet ein Stern nicht brav weiter in dem Bereich aus Licht, sondern sinkt langsam tiefer, bis er Gebiete erreicht, in denen das Element Luft schon höhere Dichte aufweist. Dann beginnt er irgendwann zu fallen, zerfasert bei hoher Geschwindigkeit und verschwindet in einem strahlenförmigen Funkenregen. Sternschnuppen sind in Feenlicht weniger häufig, dafür aber spektakulärer.

Aufbau der Welt



Geografie

Ein Überblick über die Struktur der Landmasse

VORBEMERKUNGEN

Ein paar grundlegende Kleinigkeiten

Feenlicht

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.

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

Nur ein Teil der gesamten Landmasse ist während der Entstehungsgeschichte von Feenlicht detailliert ausgearbeitet worden. In den detaillierteren Karten ist ein Gebiet von etwa eintausend mal eintausend Kilometern erfasst. Einzelne entlegenere Gegenden wie Eskaladin 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 vorhanden. Will man mit den noch folgenden Veröffentlichungen konsistent bleiben, empfiehlt sich vermutlich ein etwas größerer Abstand zum bereits Geschaffenen. Das soll aber nun keine Vorschrift 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 sehr am Herzen liegt.

NAMEN

Ähnlich wie die Karten noch Details vermissen lassen, kommen hier 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 Gebiete 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.

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. Selbst der erfahrene 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 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.“

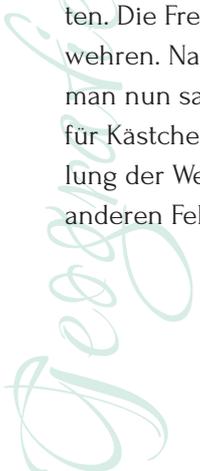
Das Entdecken neuer Gegenden hat oft seinen ganz eigenen Reiz. Wissen, das einer Spielfigur von Beginn an zur Verfügung stehen müsste, kann man bei passender Gelegenheit einflechten. Zu Beginn den Spieler mit einem Schnellhefter voller Informationen auszustatten ist nicht notwendig.

Der Spielleiter versorgt den Spieler mit den notwendigen Informationen, die dieser dann nach eigenem Gusto weitergeben kann. Oder er erzählt gleich der ganzen Gruppe, was das Mitglied weiß, je nachdem, was Spielern und Leitung mehr liegt.

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 Fährzolls nie die Hauptstadt betreten. Er kennt also den Weg und kann über die eine oder andere Gepflogenheit dieses kleinen Landes berichten.

So mancher Spieler zeichnet mit Begeisterung Karten. Die Freude daran sollte man ihm nicht verwehren. Nach dem oben Angemerkten könnte man nun sagen, es wäre realistisch, der Kästchen für Kästchen auf Karopapier erarbeiteten Darstellung der Welt von Spielleiterseite den einen oder anderen Fehler einzuimpfen.

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 mal wieder die Richtung etwas verpeilt hat und dies erst diverse Meilen später merkt, ist unnötig frustrierend. Es sei denn der besagte Kartenzeichner hat eine wahre Freude daran aus vielen Schnipsel das Puzzle zusammen zu setzen.



GEOGRAFISCHE KARTEN

Ein kleiner Überblick

Geografie



Die Karte zeigt bis auf einige wenige weiter außen schwimmende Inseln die gesamte Landmasse auf der Oberseite des Erddiskus bis hin zum Inselreich Eskaladin links außen.

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 vegetationslose aber nicht völlig leblose Landschaften.

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 hier 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 eine insgesamt sehr kalte Gegend, trotz gemäßigter Breiten.



Die obige Karte zeigt den bisher detailliert ausgearbeiteten Teil der Welt grau unterlegt und zeigt die folgenden größeren Strukturen:

Bucht der fallenden Sterne

Zahlreiche Inselketten vor dieser großen Bucht und andere günstige Bedingungen sorgen für ruhige See. Es mag sein, dass hier öfter ein fallender Stern zu beobachten ist, sonderlich wahrscheinlich ist es jedoch nicht. Die klare Luft über der Bucht und das glatt daliegende Wasser verdoppelt allerdings ein solches Schauspiel durch Spiegelung.

Friedliches Grasland

Dieser übergreifende Name hat sich für eine weite Ebene eingebürgert, die eigentlich aus zahlreichen teils auch sehr unterschiedlichen Gegenden besteht. Den Namen verdankt sie dem schon recht lange währenden Frieden in der Region.

Frostsümpfe

Hier fehlt zusätzlich zum kühlen Klima der Region auch noch der klimatisch regulierende Einfluss eines wärmenden Binnenmeers, denn die nahe Winterwind See ist das genaue Gegenteil (s.u.). Diese weit verzweigten Marschen sind oft von dünnem Eis überzogen.

Graue Berge

Nicht so hoch wie die Greisen Berge zeichnen sich die Erhebungen dieses Gebirges durch ihre fast einheitlich grauen und steil abfallenden Südflanken aus, während sie nach Norden zu etwas sanfteres Gefälle zeigen. Von Osten oder Westen betrachtet wirken ihre Gipfel wie Zähne, die aus der umliegenden grünen Landschaft aufragen.

Greise Berge

Eine Bergkette hoher schroffer Gipfel, die das umliegende flachere Land um bis zu dreieinhalb Kilometer überragen. Der Grund für den Namen liegt im hellen Gestein, gekrönt von schneebedeckten Gipfeln, gleich den Häuptern alter Männer.

Diese Berge fangen einen Großteil der von Westen heranströmenden Feuchtigkeit ab und sorgen so für nur gemäßigte Niederschläge an ihrer 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, die auch 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 befindet. Sowohl Luftströmungen als auch Flüsse streben ihm (dem Gebirge) 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 Steinrolle, 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 liegt ein Ort, den Eingeweihte als das Herz des Waldes bezeichnen. An keinem anderen Ort in dieser Welt ist die Intensität des Elements Leben so groß wie hier. Vielleicht hat ja das Leben selbst, von den Elfen als H'the'ilon bezeichnet, hier seinen Ursprung. Aber ein menschlich zerlegender und forschender Geist wird von diesem Ort ferngehalten, so es seine Beschützer bewerkstelligen können. Und Elfen sind zufrieden mit dem Wissen, dass er existiert – sie benötigen keine Erklärung.

Südbarriere

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

Tal des Alantaqualin

Dies ist einer der längsten Flüsse überhaupt. Sein Verlauf würde einen Geographen stutzig machen. Der Alantaqualin entspringt zu einem Großteil im Großen Wald und strebt dann beständig nach Osten, obwohl er seinen Ursprung nicht all zu weit von der Westküste hat. Er folgt dabei einer der tieferen Senken, die einem Betrachter dieser Welt wegen ihrer langgezogenen Ausprägung verborgen bleiben. Die im Mittelbereich des Kontinents nach Osten geneigte Ausrichtung tut ihr Übriges.

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 sehr fruchtbar. Der Fluss stellt im Unterlauf eine zuverlässige Verbindung für Schiffe dar.

Vom Großmagierreich im Westen aus zeigt er sich jedoch zunächst abweisend und oft von Stromschnellen durchzogen. Das ist der Hauptgrund dafür, dass eine tiefere Beziehung zwischen der Ost- und der Westküste bisher nicht zustande kam.

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 reich an Fischen und bietet damit Nahrung im Überfluss für die kleinen Staaten und die Kolosstämme, an seinen Ufern.

Wolkengebirge

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

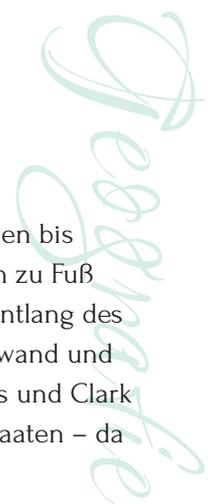
Die Spitzen der Berge erreichen Höhen von über zehn Kilometern. Manche der hohen Gipfel besitzen bizarre Formen. Hier und da gibt es Bergspitzen, die sich nach oben hin noch einmal ein wenig verbreitern oder auch weit reichende Steinbögen aus scharfkantigem, dunklen Fels, überfrozen von einem grell weiß-bläulichen 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.

In den Randbereichen der Wolkenberge, an denen sich teils buchstäblich die hoch fliegenden oberen Wolkenschichten brechen, befinden sich die zahlreichen Eingänge zu manchem Reich der Zwerge und auch von Gnomengemeinschaften.

POLITISCHE KARTE

Die Länder des zentralen Bereichs



Die Landesgrenzen sind in der Karte auf der nächsten Seite nur grob dargestellt, um einen Überblick zu bieten. So manche Grenze ist aber auch bei einer präziseren Darstellung nicht exakt festgelegt. Das liegt einmal mehr an der fehlenden Vermessungstechnik, wo eindeutige Landmarken fehlen. Zum anderen ist diese Welt weit weniger dicht besiedelt als unsere postmoderne Erde.

Alle nennenswerten Staaten zwischen Elonel und Eldrian sind verzeichnet. Weite Teile zwischen den beiden Küsten sind unbewohnte Wildnis. Zwar gibt es auch hier und da eine Siedlung Unerschrockener, aber in weiten Teilen sind diese Bereiche frei von der Berührung der Zivilisation.

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.

Die Welt von Feenlicht ist klein und der ausgearbeitete bewohnte Teil ist noch deutlich kleiner. Da mag manch einer 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, der 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 größerer übermächtiger Gegner nicht wirklich den Reiz steigert. Feenlicht ist ein Rollenspiel der leiseren Töne (man kann gerne mitzählen, dieser Satz kam nicht zum letzten Mal).

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 werden. 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 zumindest auf der obigen Karte existieren. Einige sind inzwischen detailliert ausgearbeitete Staaten, andere sind bisher nur Skizzen.

Alacant

Das C im Namen wird nicht wie ein K gesprochen, sondern als sehr scharfes S.

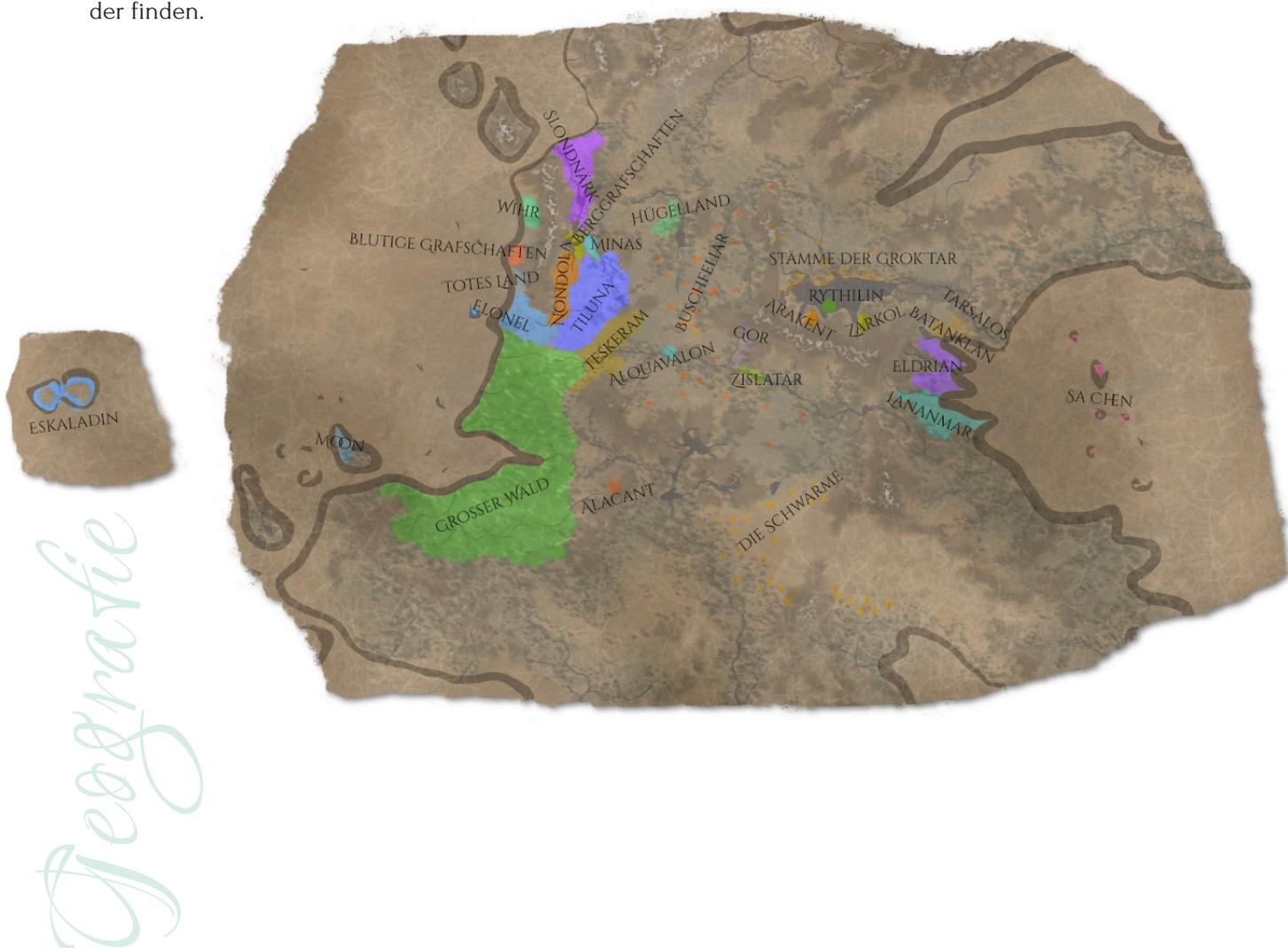
Die einst prächtige Hauptstadt eines weit größeren Landes verfällt mehr und mehr, die Bevölkerung aus tapferen Menschen zahlt Jahr für Jahr den Tribut für ein Leben so weit ab anderer Zivilisationen.

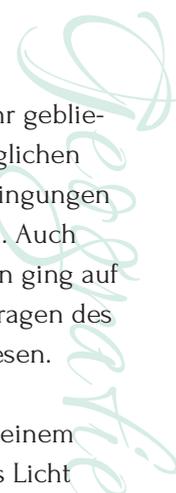
Einst war Alacant ein Ort der Weisheit und der Bildung, eng verbunden mit dem Großen Wald. Heute sind die Menschen dort hart gesottene Jäger und Bauern, die dem immer mehr zur Wildnis mutierendem Land das Nötigste abtrotzen. Das Wissen von der Zeit vor der letzten großen Dunkelheit ist größtenteils vergessen, aber ein wagemutiger Reisender kann hier längst vergessene Schriften wieder finden.

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, besudelt 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 bestens geeignete Methoden.

Gnomenreich Arakent

Eine lang gezogene Steilwand im Norden des Wolkengebirges ist übersät mit zahllosen kleinen Fenstern und Höhleneingängen, verbunden durch kunstvoll in den Stein gehauene Treppen und Hängebrücken, 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 Arakent trotz seiner Lage hoch im schroffen Fels fähig ist, autark zu überleben.

Freundschaftliche Beziehungen herrschen zwischen dem Gnomenreichen Arakent und dem schwer erreichbaren Zarkol sowie zu den Elfen von Rythilin.

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 zugebraut 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 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 abzuräumen, was man dann teuer verkaufen kann. Diverse verlassene Siedlungen und Ruinen zeugen von den Fehlschlägen solcher Versuche. Aber wenige 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.

Blutige Grafschaften

Die beiden Stadtstaaten Triet und Sloght 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.

Während Slondnärk im Norden den Ärger mit den unliebsamen Nachbarn mit Geld in andere Richtungen lenkt, hat sich Elonel seit vielen Jahren darauf verlegt, mittels seines Geheimdienstes dafür zu sorgen, dass der Hass der beiden Staaten sich fast ausschließlich gegeneinander entlädt.

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 in der typischen Lebensweise ihres Volkes stellen somit keinen eigenen Staat dar.

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

Matriarchat Elonel

Das Matriarchat 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.

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 zu recht kommen. Die dunklen Zeiten gnadenloser Verfolgungen Ungläubiger sind aber lange vorbei.

Elonel ist zwar wohlhabend, kann aber wegen der unfreundlichen Nachbarn im Norden leider nicht in beständigem Frieden leben.

Eldrian - die Wahrheit

Der Beiname 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 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 das vermieden.

Eskaladin

Eskaladin besteht aus langgezogenen Inselketten, die grob die Gestalt eines Doppelarchipels ähnlich einer riesigen Acht besitzen. Obwohl dies auf Korallen hindeuten scheint, sind diese nicht die Ursache für den Umriss von Eskaladin. In den flachen Gewässern der See des Feuers und der See der Perlen jedoch gibt es großflächige Korallen-Riffe. Das Klima ist sehr warm und viele Dinge wie Kokos und Kakao gibt es ausschließlich hier.

Eskaladin ist offiziell ein Königreich, meist regiert von einer Königin. Aber in der Praxis nimmt der Einfluss der Herrscherin mit dem Abstand zur Hauptstadt Gali Togu sehr schnell ab.

Zwergenreich Gor

Schon ein gutes Stück oben im Wolkengebirge befinden sich die zahlreichen Eingänge in die Stollen und Höhlen der Zwerge.

Gor liegt zu gleichen Teilen über wie unter der Erde und wirkt daher auf einer Karte kleiner als es tatsächlich ist. Der Teil an der Oberfläche reicht bis hinunter zum Alantaqualin, wo sich ausgedehnte fruchtbare Felder am Fluss entlang ziehen. Hier liegt auch Olmenc, ein von Zwergen und Menschen betriebener Hafen, von dem aus Handelsbeziehungen mit Zislatar und in geringerem Umfang mit 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 unmöglich.

Umgekehrt ist die Existenz des Zwergenreiches in Tiluna und den Ländern darum herum den Gebildeten bekannt und immer wieder mal macht sich eine wagemutige Expedition auf den Weg.

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

Stämme der Grok'tar

Um die Winterwind See herum leben zahlreiche Stämme der Kolosse, angefangen von kleinen Familienc clans 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.

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

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

Großer Wald

Den wichtigsten Lebensbereich der Elfen als Staat zu bezeichnen, wäre vollkommen verfehlt. In die Liste der Länder ist der Große Wald nur aufgenommen worden, 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.

Hügelland

Abseits der größeren Reiche, umgeben von, unzivilisiertem Land, haben sich die Halblinge eingemischt. 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 Hügelland. 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.

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.

Königreich Lananmar

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

Minas

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 erhöht und auf der höchsten Klippe, erhebt sich ein wuchtiger Turm.

Minas befindet sich genau 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 der Kontaktpunkt und Umschlagplatz von Waren, der Handel ermöglicht, von dem beide Seiten profitieren.

Herzogtum Moon

Der Name dieses kleinen Landes 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 eine entscheidende Rolle zu. Nur wagemutige Seefahrer werden den Zwischenstopp umgehen und so ist Moon dank dessen ein wohlhabendes Land. Obwohl das Herzogtum seit langem nicht mehr unter die Obrigkeit Elonels fällt, hat nie ein Herrscher des wachsenden kleinen Staates es gewagt, das frühere Mutterland zu provozieren, indem er ein Königreich ausrief.

Königreich 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.

Seeelfen von 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 nahe kommen. Heiße Quellen sprudeln aus dem Boden und verleihen der Insel ein wärmeres Klima als der 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 versuchen sie aus dem Weg zu gehen, zeigen sich aber durchaus wehrhaft, wenn die größeren Zweibeiner unbedingt Streit suchen.

Sa Chen, Reich des Drachen

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, jedoch alle Kräfte auf das Innere des Reiches bündelt. Kontakte zum Festland bestehen nicht.

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 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 mehr Übung im Kriegshandwerk besitzt als sie.

Es sei auch gesagt, dass Sa Chen viele Kunstformen und die Philosophie des Zenkido hervorgebracht hat. Auch in diesem Land bevorzugt der einfache Mann ein friedliches Leben.

Die Schwärme

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

Die meisten Schwärme haben ihr Hauptnest im Randbereich der Wüste, wo die ihnen angenehme Wärme herrscht und sie zugleich genügend Nahrung finden oder anbauen können.

Königreich 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 mehr 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.

Reiterstaat Teskeram

Teskeram ist der Name eines Volkes, eines Ortes und eines Ereignisses, aber in der Sprache des Reitervolkes eigentlich nicht der Name des zugehörigen Landes. Offiziell handelt es sich um das Königreich Alimshai, aber irgendwie hat sich 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, um gemeinsam über das zu beraten, was alle betrifft.

Während des restlichen Jahres findet man hier 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 diese Aufgabe 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 seine Aufgabe jedoch gut erfüllt, ist er ein sehr geachteter Mann.

Großmagierreich Tiluna

Wenn es ein Symbol für Macht in diesem 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 jedes andere Land.

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 Reiches, die mindestens den Rang eines Gesellen bekleiden, gewählt und dieser 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 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.

Freie Stadt Wihr

Reichliche Niederschläge und ertragreiche Fischgründe sichern der kleinen Stadt, was für das tägliche Leben notwendig ist.

Die Einwohner bezeichnen sich als Bürger und sind stolz auf ihr System gewählter Vertreter. Die Bürger von Wihr sind fast allesamt eigenbrötlerisch und misstrauisch gegenüber Fremden. Einzig zu dem einen oder anderen Kolossstamm halten sie so etwas wie freundschaftliche Verbindung.

Das kleine Land besitzt kein nennenswertes Heer, nur eine Miliz. In der Stadt Wihr ist diese ausreichend groß, so dass die blutigen Grafschaften einen Angriff meist scheuen, aber die diversen zugehörigen 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.

Gnomenreich Zarkol

Zarkol selbst ist eine Stadt auf einem Felsplateau, die sich langsam auf Grund unermüdlicher Steinmetze immer weiter in den Berg dahinter hinein 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. Notgedrungen haben die Gnome gelernt, sich zur Wehr zu setzen, wobei sie es geschickt verstehen, den weit verbreiteten Aberglauben der Kolosse für sich zu nutzen.

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 sie sich an die eher steilen Bereiche denn die flachen Areale dienen dem Ackerbau. Große Schiffe befahren den breiten Fluss, um zu fischen oder Waren stromaufwärts ins Zwergenreich zu bringen. Beziehungen zum weit stromabwärts liegenden Lanamar 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 Rat der Ältesten regiert.



Die Elemente

Was die Welt im Innersten zusammenhält

ALLGEMEINES

Wie ein Spielleiter 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.

Bei der Erschaffung der Welt von Feenlicht wurde diese Tatsache unverändert 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. Zu meinen, 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 als Spielleiter mit den Elementen hantieren, wenn man keine klar festgelegten Regeln besitzt? Hier einige Hilfestellungen, die vielleicht auf den ersten Blick nicht wie solche wirken:

In gewöhnlichen Situationen ist es genauso: Sie haben sich ausgemalt, was für ein Typ dieser Händler ist und dass er heute morgen mit seiner Frau Zank hatte. Deshalb reagiert er mürrisch auf die Versuche einer Spielerfigur zu feilschen. Der Spieler kann sich das Verhalten des Händlers nicht erklären, aber er kann Vermutungen anstellen.

Grundverständnis

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

Basteln Sie selbst ein paar neue Sprüche zusammen und werfen Sie diese danach in 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 beispielbaren 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 unsere Modelle der Realität können Erklärungen knifflig werden lassen).

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.

Die 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 nach oben zu treiben. Die wenigen Momente, in denen wirklich Geheimnisvolles geschieht, gehen so nicht unter in einer Aneinanderreihung von gleichermaßen magischen Momenten.

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.

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 doch ist es irgendwie anders.

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, immense Mengen des Elements Wasser kurzzeitig seinem Willen zu unterwerfen.

Beispiele

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 der kleinen Tricks mit passenden Pülverchen, vermutet, das bleibt ihm überlassen. Vielleicht bemerkt er bei nächster Gelegenheit ein paar Krümel Kohle in der Hand des Alten, womit Hexerei ausgeschlossen werden kann.

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

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 flüchtige 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 ist es eher eine Grundüberlegung, ob so etwas in Feenlicht denkbar wäre.

Bei eigenen Ideen muss aber beileibe nicht alles so detailliert erklärt werden.

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 nahezu beliebig wandlungsfähig, einmal abgesehen von seinen Extremen.

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 das Dach zerlegt.

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.

ESSENZEN

Essenz meint hier 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 ein Bewusstsein entwickeln. Dies sollte man nicht mit dem Element Verstand verwechseln. Dieses 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

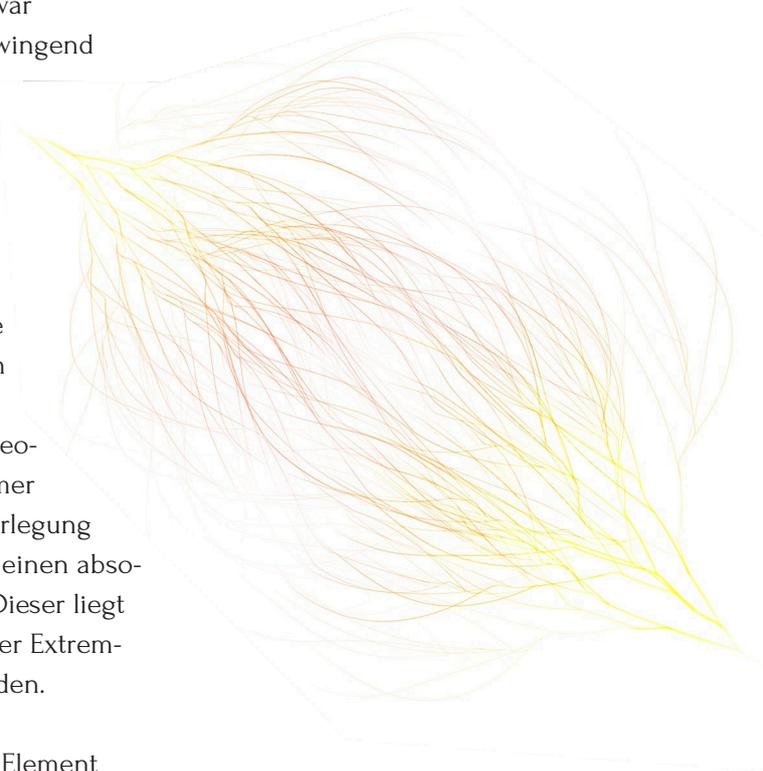
Feuer bedeutet Schnelligkeit, sollte aber nicht mit jeder Art von Bewegung gleichgesetzt werden. Ein Stein, der einem Soldaten auf den Helm fällt, besitzt nicht mehr dieses Elements als ein Kiesel auf der Straße. Das Element Feuer ist Bewegung aus eigenem Antrieb heraus oder auch Bewegung im Kleinen,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

Eine geordnete Ausrichtung des Elements bringt Dinge buchstäblich in Bewegung. Ein komplexer Umwandlungsprozess macht es Lebewesen möglich, sich dank diesem Element vom Fleck zu bewegen. Das Element 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 reichlich unkoordiniert aus.

In praktisch jedem Material steckt eine gewisse Menge dieses Elements. 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 als andere Aspekte der Bewegung, neben der Geschwindigkeit, mit der sie abläuft. Erde und Feuer können problemlos den selben Raum einnehmen, aber sehr hohe Konzentrationen des einen Elements werden über kurz oder lang das andere verdrängen oder in seine Bestandteile zerlegen.

Kaum verwunderlich dürfte ein enger Zusammenhang zwischen dem Element Chaos und dem Element Feuer sein, speziell wenn Feuer sich unkontrolliert ausbreitet, geschieht diese nur selten strukturiert.



Die 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 bündelt sich diese an ihrem Ausgangspunkt oder Ziel oder verteilt sich wie ein Gewebe aus dicken und dünnen Adern, um sich um das Ziel zu winden oder an vielen Stellen in dieses einzudringen.

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 für Feuer empfänglichen Wesens wie glühende Bereiche, je heißer, desto greller.

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 solchen Sinnen 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 Späne 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 in Verbindung. Ihr Verstand kann es ganz behutsam in seiner Richtung beeinflussen und dadurch lenken. Ein Zerren oder Reißen, wie es ein Magier bewerkstelligt, 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 gibt ihm neue Richtung und jede Menge Schwung.

ESSENZ

Feuer so stark zu konzentrieren, dass es in einem kleinen Bereich alle anderen Elemente verdrängt und zu 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.

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.

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. In seltenen Fällen flammt in einem Waldbrand kurzzeitig ein Bewusstsein an den heißesten Stellen auf, wo sich pure Feueressenz konzentriert und plötzlich nehmen die umgebenden Flammen 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

Beständige 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 Strukturen des Weltmeeres 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 großen Strömen dieser Welt.

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.

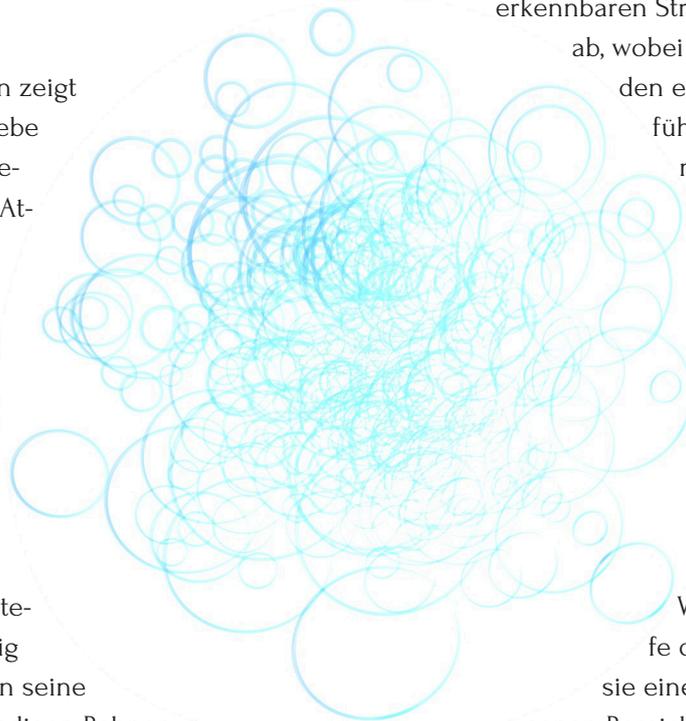
Wasser steckt in gebundener Form in manchem Material, von dem man es wenig erwarten würde. So sorgen seine gleichmäßigen und beständigen Bahnen in mikroskopischer Form dafür, dass das Element Licht durch festes Glas gleitet. Guter Stahl ist nicht nur eine hohe Konzentration des Elements Erde, sondern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

WAHRNEHMUNG

Das Empfinden für das Element Wasser ist umfassend. Rundherum werden all die großen und kleinen Kreisläufe in ihrer Richtung und Stärke erfasst. Wer mit einer solchen Wahrnehmung noch nicht viel Erfahrung hat, dem kann das Durcheinander aus verwobenen Kreisläufen, die oft 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 relativ 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 oder einen Arm in Richtung dessen, was sie genauer erfassen möchten, ohne es dabei gleich berühren zu müssen.

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



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.

Da gibt es jenen jungen Mann, der allein, weil er in seinem Boot dem Fluss unter sich so nahe ist, spüren kann, wie ein Hecht unter dem Kiel hindurch schwimmt. Erfahrung macht es ihm sogar möglich, die Art des Tieres zu identifizieren.

Ein bestimmter Elf besitzt die Fähigkeit, bei Berührung eines geprellten Körperteils nach und nach dessen Inneres genauer zu erfassen. Er könnte geplatzte Adern erfühlen und dann mit dem Element Leben gezielt Schaden reparieren.

Ein andere, dem Wasser Verbundene mag in der Lage sein, bemerkenswert schnell die größeren Strukturen im weiteren Umfeld zu erfassen, was ihr ein geschicktes schnelles oder wenig anstrengendes Schwimmen erleichtert.

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

MAGIE

Spruchmagie verändert kaum mehr als alltägliche Vorgänge. Ein Schmied, der eine Klinge immer wieder faltet, abkühlt, neu erhitzt und erneut faltet, arbeitet komplexere Strukturen aus dem Element Wasser in das Metall, 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 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 abzubremsen 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.

Gibt es keine Wasserhexen? Fakt ist: es gibt sie sehr wohl. Eine ruckartige Veränderung dieses Elements entspricht aber nicht seinem Naturell. Personen mit einer hexerischen Gabe für das Element Wasser treten nie klar erkennbar in Erscheinung. Wo eine Feuerhexe bei einem Gefühlsausbruch große Mengen ihres Elements unkontrolliert mit sich reißt, sorgt eine Wasserhexe lediglich dafür, dass sie sich buchstäblich in den Zyklen um sie herum verheddert und dadurch ihr eigenes Gefüge des Elements durchschüttelt. Personen mit einer solchen Begabung neigen bei starken Gefühlen zu Hysterie, ungebremster Tränenflut oder 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 reiner 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 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 ätzen. 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.

ERDE

Stabilität

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.

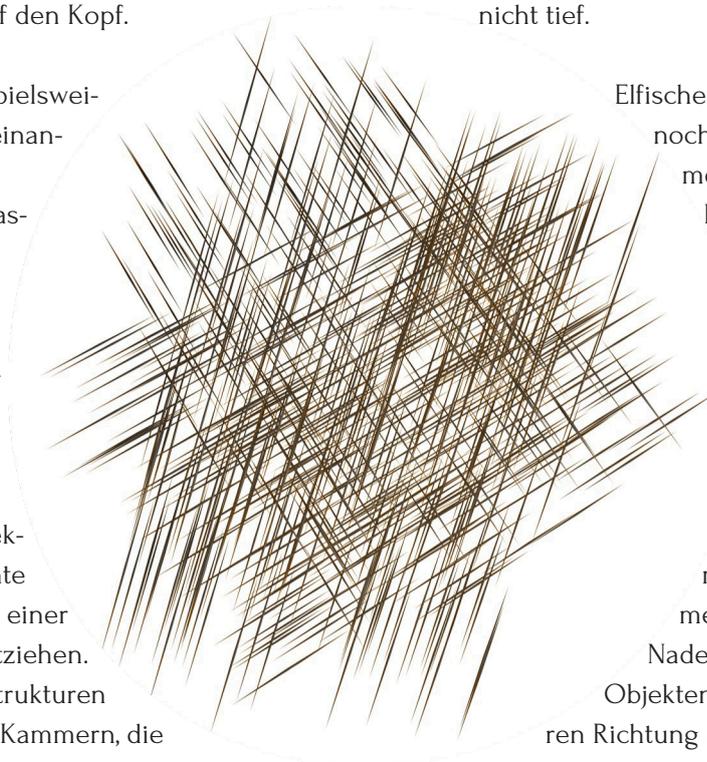
So sehr die Magier in ihren Vorstellungen von der Welt manchmal daneben liegen, so gut treffen sie hier den Nagel auf den Kopf.

Metall selbst beispielsweise besteht aus ineinander verwobenen Strukturen von Wasser und Erde, die einem Gewebe aus Kettengliedern gar nicht unähnlich sind.

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 nur schwer verlassen kann.

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 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 Erde recht genau, die innere Struktur erschließt sich erst bei direkter Berührung und selbst dann nicht tief.

Elfische Wahrnehmung ist hierbei noch ungenauer und endet fast immer an der Oberfläche, selbst bei Berührungen. 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.

Die 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 ein zusätzlicher Druck auf das Element dafür, dass sich benachbarte Strukturen zu einer längeren 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 beim Element Erde nur sehr wenig, 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 sorgsamem Umgangs damit, 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 weiter 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 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 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 Element 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. Je tiefer man in diesen eindringt, um so größer können sie werden. Zerbricht dann ein Koloss von einigen Kilometern Größe, 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.

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 also 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).

Da Luft in den meisten Fällen nicht das reine Element darstellt, sondern von vielen anderen, darin schwebenden Dingen durchdrungen wird, besitzt das, was der normale Bürger als Luft bezeichnet, einen Widerstand, kann Regen, Blätter und Haare bewegen. Wind ist eine Mischung aus den Elementen Luft und Feuer.

WAHRNEHMUNG

Wer einen besonderen Sinn für das Element Luft besitzt, der spürt Bewegungen darin nicht nur auf der eigenen Haut, sondern auch darüber hinaus. Je nachdem wie fein die Wahrnehmung ausgeprägt ist, kann die Form von Objekten in der Umgebung erkannt werden, ohne die Augen benutzen zu müssen.

Der Sinn für das Element Luft ist dem Fühlen sehr nah verwandt, aber auch Hören und Riechen hängen eng mit ihm zusammen. Feingefühlige 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. Luftströmungen verändern den Wahrnehmungsbereich sehr stark. So ist der Atem eines Lebewesens ab einer Sensibilität für Luft zu ahnen und bei Feingefühl 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 deutlich weiter.

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 das Element Luft, indem sie seinen Fluss leicht umlenken. Sie nehmen das es mit sich und unterstützen dadurch ihre Bewegungen, was sie scheinbar leichter macht.

Lufthexen existieren nach den Regeln nicht. Tatsächlich gibt es aber ein solch impulsives Talent für Luft. Eine plötzliche großflächige Beeinflussung des Elements wird aber durch dessen Anpassungsfähigkeit schnell wieder kompensiert. Wo eine Lufthexe lebt, entwickelt der Wind, der in die Ecken pfeift, manchmal ungewöhnliche Geschwindigkeiten, oder eine Tür knallt zu, obwohl sich doch kein Lüftchen im Haus 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.

Die Elemente

ESSENZ

Eine Essenz bedeutet das Vorliegen eines Elements in absolut reiner Form. Wie soll das bei einem Element klappen, dessen grundlegender Charakter es ist, winzigste Räume auszufüllen? Im bewohnten Teil der Welt kommt es praktisch nie auf natürliche Weise dazu, aber Magier können 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.

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 auch nicht auf Lebewesen beschränkt.

In empfindsamen Wesen findet man nie 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 beiden Seiten zuzuordnen, wie Liebe, Güte und Mitgefühl, aber auch Hass, Wut und Hohn. In vielen Fällen ist eine Zuordnung aber nur schwer eindeutig möglich und auch ein und dasselbe Gefühl kann sehr unterschiedlich ausfallen. Das Element Gut-Böse hat großen Anteil an dem, was den Charakter einer Person ausmacht.

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 zur Triebfeder hinter dem gezielten Schlag eines Meisters im waffenlosen Kampf werden, so dass er ein Brett zertrümmern kann, das härter ist als seine Knochen.

Auch Tiere mögen schwach von diesem Element durchdrungen sein, Gut-Böse konzentriert sich jedoch in den meisten Fällen dort stärker, wo Verstand und Seele stärker vorhanden sind.

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 verblässende Echo eines Ereignisses, bei dem extreme Gefühle eine Rolle spielten.

Wenn das Böse einen Ort durchdrungen 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 durchaus so wirken, wenn zwei extreme Ausprägungen sich miteinander vermengen und so insgesamt neutral wirken.

Die Elemente

WAHRNEHMUNG

Fast jedes lebende Wesen, das von diesem Element durchdrungen ist, besitzt 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 um sich herum 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 mit Druck hervorbricht.

Manche Personen strahlen in gewissen Situationen Gefühle in einer Intensität ab, so 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 unterschiedlich ausgeprägt. Bei im Volk der Elfen und bei Frauen ist sie tendenziell stärker, aber Letzteres ist keine feste Regel. Das Spektrum reicht von Gefühlskälte und völliger Ignoranz der Gefühle anderer über sanftes

Einfühlungsvermögen bis hin zu echter Empathie oder gar Überempfindlichkeit.

Elfen weben Gefühle in ihre Sprache ein und erreichen dadurch ein tiefes Verständnis eines Anderen, das 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 etwas Besonderes.

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 wahrnimmt.

Eine Mutter spürt, dass ihre Tochter Kummer hat und berührt diese sanft an der Wange, 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 vernunftbegabten Wesen sind. Ein direkter Einfluss auf dieses Element ist einem Visionisten nicht möglich. Auch andere Magie kann dieses Element nur sehr be-

grenzt beeinflussen. Den größten Effekt hat vermutlich die Bewegungseinschränkung durch einen Priester.

Im Falle von extremen Bösen oder Guten kann ein passender Priester tatsächlich gegen diesen unnatürlichen Zustand vorgehen, wenn 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 die 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 negative oder positiv sein.

Zitternd sieht Glendolin die grauenvolle Gestalt mit den drei verschiedenen Fratzen auf sich zu kommen. Die eine grinst diabolisch, die zweite ist in Todesangst verzerrt, eine weitere glüht vor abgrundtiefem 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 Umriss 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 passen könnte. Dabei nehmen verschiedene Personen dieselbe 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 auslöschten (bzw. vermischen, wie wir ja nun genauer wissen).

Die Elemente

LEBEN–UNLEBEN

Der zeitliche Kreislauf

Auch dieses Element ist nicht allgegenwärtig wie die stofflichen Elemente, aber weit stärker 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 fälschlicherweise vermuten ist beim Element Leben eine 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 meist zunächst erhalten und ändert sich erst nach abgeschlossener Umwandlung.

Die Faulnis 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.

Konzentriertes Unleben hat eine Affinität zum Bösen, für das Unleben in allen 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.

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.

Genauso wie Leben und Unleben sich neutralisieren können, können sie auch aus dem neutralen Zustand Tod entstehen. Dabei sollte klar sein, dass auch dieser Zustand zwischen

den beiden Seiten Teil des Gewebes ist. Es besteht also ein Unterschied zwischen einer Leiche und einem Felsblock.

Lebewesen, egal ob tierisch oder pflanzlich, sind Teil des Gewebes und 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 diesem entfernen, ohne es auf Grund der nur noch dünnen Verbindung als schmerzhaftes Leer 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 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

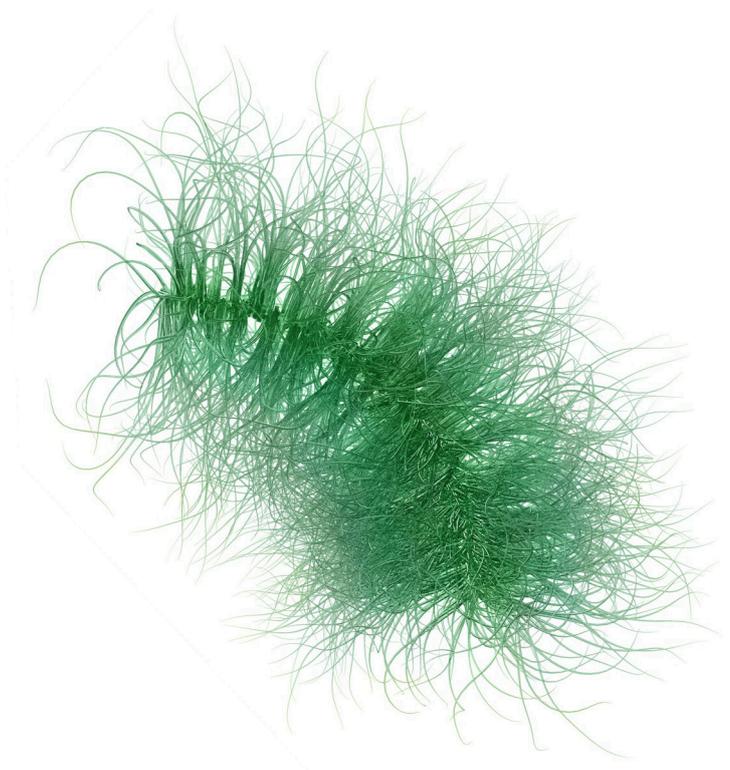
Kein lebendes Wesen kann sich der Wahrnehmung dieses Elements vollständig entziehen. Wer nach einem langen Tag am Schreibtisch einen Gang durch den nahen Stadtpark macht, das feuchte kühle Gras an den bloßen Füßen fühlt, den Geschmack der abendlichen Luft auf der Zunge schmeckt, der nimmt dabei das Leben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

Druiden werden nie als mächtige Befehlshaber der Natur in Erscheinung treten. Weder Horden von wilden Tieren gehorchen 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 möglich, wenn auch nur sehr langsam.

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 das Atmen.

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.



MAGIE

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 krecht 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 Fluss und die natürliche 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.

ESSENZ

Die Grenze zwischen Flora und Fauna ist in Feenlicht ein fließender Übergang. Vor allem im Großen Wald gibt es manches, das 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, das aggressiv für Dünger sorgt, indem es kleine Tiere in seinen Ranken fängt, würden sie vielleicht als Heiralos bezeichnen, was man als „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.

Selbst nach elfischen Maßstäben bildet sich reine Essenz des Lebens 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. Eine 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.

LICHT-DUNKEL

Die Oberfläche aller Dinge

Die grundlegende Struktur des Lichts ist der Wirbel, in dem sich alles zusammen zu ziehen scheint, wenn es sich um eine Ausformung der Dunkelheit handelt bzw. der sein Inneres nach außen kehrt und sich scheinbar ausbreitet. Form und Anzahl der Arme entsprechen den verschiedenen Farben, die Schnelligkeit des Wirbels der Helligkeit. Diese kleinsten Strukturen sind allerdings selbst mit feinsten Sinnen höchstens 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.

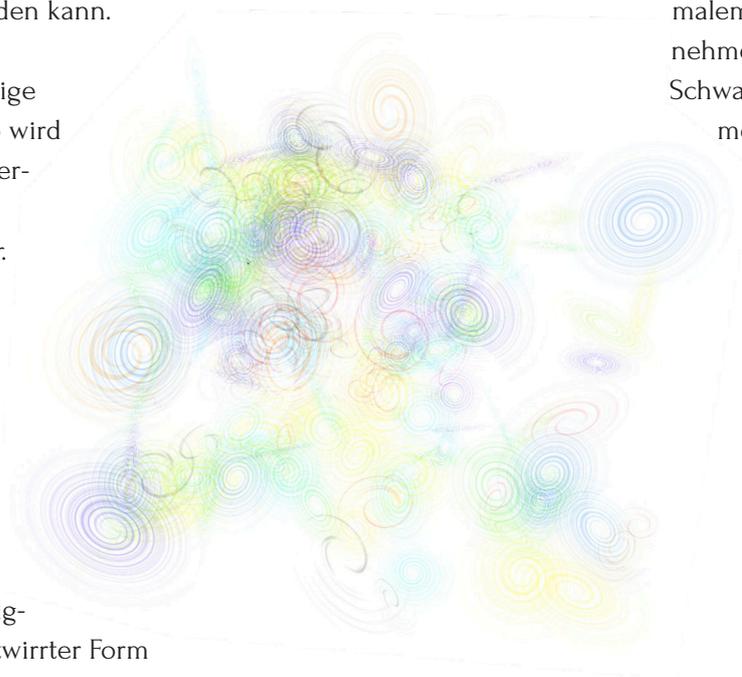
Dreht sich die spiralförmige Struktur von Licht auf, so wird sie immer schlechter zu erkennen und bewegt sich zugleich immer schneller. Zu diesem Zustand kommt es, wo das Element keinen Halt an fester Materie findet. So bewegt sich das Licht ohne jegliche zeitliche Verzögerung durch die Luft. In dieser 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 winzigsten Spi-

ralen 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.

Die Vermischung von Licht und Dunkelheit führt zur gegenseitigen Auslöschung der umgekehrt rotierenden Strukturen des Elements. 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 ein wenig 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.

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 der heißen Glut eines Lagerfeuers.

Das Element Licht kann nicht mit Magie erschaffen oder vernichtet werden, es kann aber problemlos beeinflusst werden, indem die spiralförmigen 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.

Die Elemente

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.

Dunkelelementare 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.

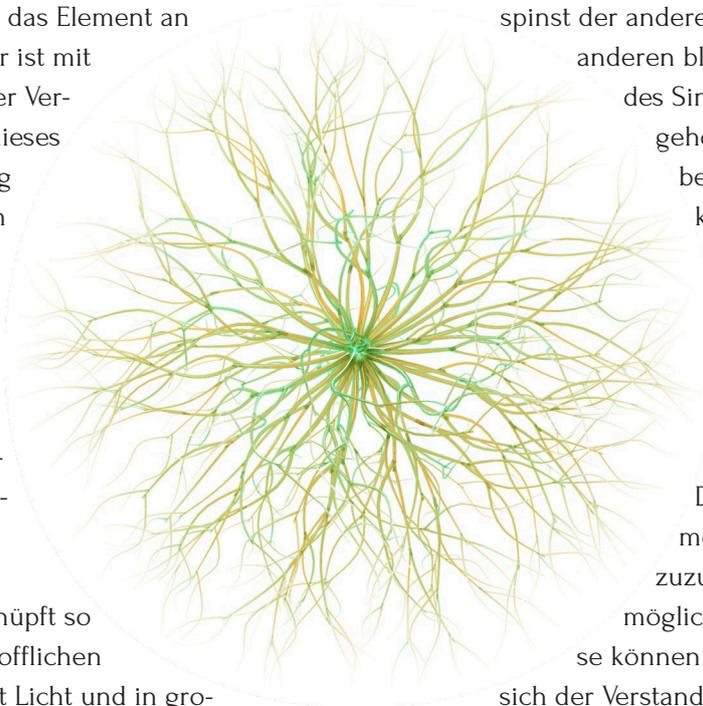
VERSTAND

Wahrnehmung und Verbindung

Die Elemente

Innerhalb des Körpers bildet das Element Verstand ein dichtes Gewebe aus abertausenden verschlungenen Linien, die sich im Kern des Besitzers (meistens dem Kopf) zu einem sich beständig ver- und entwirrenden Durcheinander bündeln.

Außerhalb des Körpers kann man sich das Element Verstand wie ein feinst gesponnenes und vielfach verzweigtes Spinnennetz vorstellen, immens filigran und teils sehr weit ausgedehnt. An den Enden dieser 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 in großen Strukturen auch zu 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 einer Person.

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 geknüpft.

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 stattfindet. 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.

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 gesamten Netzes 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 läuft indirekt über die Seele des Zielobjektes.

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 doch recht nahe.

In einem weiteren Punkt liegen die Weisen dieser Welt meist vollkommen daneben: Verstand ist alles andere als ein beständiges, stabiles Element, es verändert sich andauernd. Aber die nur geringe Einflussmöglichkeit auf einen anderen Verstand lässt es 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 und es kann auch dauerhaft vernichtet werden.

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 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.

SEELE

Unterbewusstsein und Kern des Seins

Das Element Seele existiert in einzelnen getrennten Bereichen wie das Element Verstand und neigt zu einer starken Bindung an dieses. Es kann aber auch ohne Verstand und ohne Materie existieren, wobei das nicht zwingend eine gequälte Seele bedeuten muss, 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.

Jedes Wesen mit einer Seele kann die genannten Elemente unbewusst wahrnehmen. Das nackte Grauen in Anwesenheit eines Elementars des Bösen, aber auch der tiefe innere Frieden, wenn man sich dem Gegenteil nähert, lässt sich dadurch erklären. Eine bewusste Wahrnehmung der oben genannten Elemente ist nicht immer möglich. Teils, weil schon der Kontakt der Seele zur Umgebung zu schwach ist, meist aber, weil die Verbindung zwischen Seele und zugehörigem Verstand dies nicht zulässt.

Auch die Reichweite des Elements über den Körper hinaus ist extrem unterschiedlich. Die Wahrnehmung vermittelt dieses Elementes ist bei gefühlscalten Menschen fast überhaupt nicht vorhanden, bei emphatisch begabten Personen reicht sie weit über den Körper hinaus.

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 in ähnlicher Form 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 Saldisten 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 unter gewissen Umständen sehr schwer werden kann.

Ein Junge ist beim Herumtoben in ein Kohlenbecken des Tempels gefallen. Die Priesterin Bilindas schickt ein Stoßgebet zu ihrer Göttin, als sie ohne zu zögern den Kleinen packt und aus den Flammen zieht. Erstaunlicherweise fallen die Verbrennungen bei beiden weniger ernst aus, als der hinzugerufene Heiler zunächst befürchtet.

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, wobei der Glaube eine entscheidende Rolle spielt.

Auf 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 die Schreckenserscheinung schließlich wieder nach draußen verschwunden ist, bricht er 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 Elementes 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 zu allerlei schwer erklärlichen Ereignissen kommen.

Solche Phänomene sind so unterschiedlich wie die Personen und Ereignisse, die dazu geführt 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 Küchenjungen, 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 warme 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 klitzekleines Bisschen 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 Glaubensschwestern jeden Tag hart gearbeitet, um all die vielen Opfer der Seuche zu versorgen. Oft waren sie 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 zusammen sammelt. 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.

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. Doch 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 auf der anderen Seite des Berges.

Ruckartig schreckt Hannib 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.

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 enger an die Realität klammert. Beispiele hierzu sind im Handbuch zu den Kreaturen unter dem Stichpunkt Geist zu finden.

ORDNUNG–CHAOS

Ein Element oder doch nur ein Prinzip?

Ob es sich wirklich um ein Element handelt, kann vermutlich nicht endgültig entschieden werden, aber streng genommen ist die Festlegung des Begriffs Element auch bei Betrachtung aller anderen Elemente ein wenig schwierig. Nach Studium der nachfolgenden Erklärungen kann man gerne selbst entscheiden, wie man Ordnung und Chaos sieht. Der Einfachheit halber wird es hier auf jeden Fall 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 und 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 denken).

Wo Ordnung überwiegt, bilden die Nadeln ein klar erkennbares Muster. Totales Chaos bedeutet genau das: perfektes 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 be-

steht.

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 ganz banalen Dinge lassen sich mit dem Element Ordnung–Chaos recht gut erklären.

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.

Zwingend notwendig ist eine solche Erklärung in vielen Fällen aber nicht.

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



Die Elemente

WAHRNEHMUNG

Es gibt sicherlich einen Sinn für Ordnung, aber der hat eher etwas mit aufgeräumten Zimmern zu tun als mit einem Spüren dieses Elements. Der Verstand erfasst Ordnung und Chaos natürlich durch Beobachtung der Welt, aber ein echtes Fühlen des Elements ist in diesem Fall nur schwer möglich.

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 kaum vorhersagbarem 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. Auch diese Wahrnehmung reicht aber gerade nur so weit, um einer herannahenden Veränderung etwas gezielter ausweichen zu können.

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 äußerst 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.

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 dann 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 kläglich. Sollte es zu direktem Kontakt mit dem Verstand kommen, dann sind Desorientierung, zeitweiliger Verlust der Wahrnehmung, Verwirrung, Wahnvorstellungen oder Wahnsinn die Folge. Nur eine starke Seele kann vor diesen Folgen schützen oder sie abmildern, da sie den Verstand buchstäblich zusammenhalten kann.

ESSENZ

Eine Essenz der Ordnung kann entstehen, bricht aber durch die Struktur der restlichen Elemente praktisch sofort wieder zusammen. Elementares Chaos breitet sich fast wellenartig aus und bricht dadurch auch meist, jedoch 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.



Allgemeine Regeln

Kleinigkeiten die Spieler nicht im Detail kennen müssen

GEDANKEN ZUM ROLLENSPIEL

Wie man spielen kann und wie man es besser nicht tun sollte

ZUR FLEXIBILITÄT

Im Regelbuch sind viele alltägliche Kleinigkeiten bereits beschrieben. Manche Dinge müssen und sollten aber nicht unbedingt in Spielerhände fallen und werden darum an dieser Stelle nachgeliefert.

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 passieren 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 nebenstehende Beispiel 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 auf der nächsten Seite.

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 heute 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 ausfindig machen.

Es geschehen seltsame Dinge: An einer Stelle löst sich ein Stück morsches Holz unter den tastenden Händen Vlinns und ein zusätzlicher erschwerter Kletterwurf wird verlangt. Der Spieler hat aber Glück und die Sache geht gut. Dann ist eine andere Stelle der Hauswand mit glitschigem Moos überwachsen und noch mal wird eine noch schwerere Probe gefordert. Aber der Würfel produziert eine 19 – wieder nichts.

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 beschrieben 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 Hausher ist verfrüht vom Theater zurück, weil die Vorstellung abgesagt wurde.

Aber meine Regeln

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 kurz etwas notiert. Dass in Wirklichkeit nur die Katze der Hausherrin da drinnen den Nähkorb umgestoßen hat, weiß Vlinn ja nicht.

Der Spieler 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 hupft 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 erneut weiß er nicht, ob die Katze allein da oben ist. Schließlich verlässt er das Haus auf dem Weg, auf dem er kam, stellt aber fest, dass er den Riegel des Fensters von außen nicht wieder vollkommen schließen kann.

Er und sein Freund fliehen in die dunklen Straßen der Stadt, aber Sicherheit, ob ihr Eindringen unentdeckt bleiben wird, haben sie nicht.

Auch in dieser Variante steckt eindeutig schöpferische Freiheit eines Spielleiters. Die Katze hat er vielleicht schon eingebaut, und auch eine kleine Karte des zweiten Stocks hat er angelegt. Dass der Sessel eine Nervenprobe werden könnte, wenn er so im Dunkel einfach nur dasteht, 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.

Ob man dieser Intention von Feenlicht folgen möchte oder nicht, kann man natürlich selbst entscheiden. Auch hierin liegt die geplante Flexibilität des Spiels.

ÜBER DAS, WAS FEHLT

Ein Spielsystem wie das Vorliegende kann nie vollständig sein. Es ist die Hoffnung der Verfasserin, 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. 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.

Sollte die Autorin aber auf tauben Ohren sitzen, so kann dem Spielleiter niemand die Möglichkeit nehmen, die Dinge in Eigenregie zu entscheiden.

*Abenteuer
Regeln*

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

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 zu bedenken. Ein handfester Vollrausch könnte sicherlich auch 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 tun könnte. 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 nur mentaler Disziplin zu verdanken.

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.

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

GIFTE

Die Grenze zwischen Rauschmittel und Gift ist fließend. Als Gift gelten hier Substanzen, deren Wirkung sich vergleichsweise schnell bemerkbar macht, aber 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.

Generell sollten bei Gift die folgenden Daten vermerkt werden:

Maximale Wirkung

Dauer bis zu ersten Symptomen

Dauer bis zur maximalen Wirkung

Dauer, wie lange die maximale Wirkung anhält

Abebben der Wirkung

Eventuell verbleibende Restwirkung

Schwierigkeit der Giftbekämpfung für Heiler

Die roten Beeren der Eberesche könnten (ungekocht) wie folgt wirken:

Wirkung: Übelkeit und evtl. Erbrechen (-2 Aus und KöK)

Beginnend nach ca. 15 min

Innerhalb weiterer 15 min Maximalwirkung, während des Erbrechens kaum koordinierte Aktionen möglich

Nach dem Erbrechen flaut die Wirkung innerhalb weniger Stunden vollständig ab.

Schwierigkeit: 15

Das Gift einer Spinne, die immerhin mit Beinen fast einen halben Meter groß ist, ist schon ungemütlicher:

Wirkung: Schwindelgefühle (-5 auf Beh und Bew), Kreislaufprobleme (steigende Verletzung der Ausdauer)

Erste Symptome sofort

max. Wirkung auf Beh und Bew nach fünf Runden

5 Runden maximale Wirkung dann 5 Runden abebben; in

den ersten 5 Runden 0,1 Verletzung bei Ausd pro Runde

Ein erneuter Biss startet diese Zeit neu und erhöht die Wirkung um 0,1 pro Runde, die dann alle 5 Runden um 0,1 zurück geht, wenn nicht erneut ein Biss erfolgt

Schwierigkeit: 20

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.

Wirkung: vollständige Lähmung und Herzstillstand

Vom Biss bis zum Tod ca. fünf Runden

Selbst bei erfolgreicher Bekämpfung bleibt oft ein dauerhafter Schaden von -1 bis -2 bei KöK und Ausd

Schwierigkeit: 40

Worin sich Gifte zusätzlich unterscheiden können ist ihre Darreichungsform. Das Gift des Meuchelmörders dringt in die Wunde ein. Ein Pulver schickt den unwissenden Besucher in tiefen Schlaf, so dass man ihn ausrauben kann. Ein stinkendes Gas verursacht Übelkeit und die Blätter einer seltsamen Pflanze verursachen schon bei Berührung ein unangenehmes Jucken.

KRANKHEITEN

Auch Krankheiten sind verschiedene Ausformungen des Elements Unleben. Sie 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, ähneln sich aber bei gleichen Symptomen natürlich. 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 erheblich erschweren und Windpocken werden dank Juckreiz gehörig für Ablenkung und damit zur Einschränkung der Behändigkeit führen.

So sehr Krankheiten in einer realistischen Welt dazugehören, sollte man doch 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, weil man unbedingt durch den Fluss waten musste anstatt den Brückenzoll zu zahlen, ist wohlverdient und kann so manche amüsante Situation zur Folge haben.

VERBRENNUNGEN

Große Hitze führt zu einem Schaden der Eigenschaft, die dem verbrannten oder verbrühten Körperteil entspricht. Besonders schwere Verbrennungen ab mehreren vollen Punkten führen zusätzlich zu einer Verwundung der Ausdauer, die im Extremfall tödlich enden kann. Selbst wenn solche Wunden nicht zum Tod führen, folgt aus den Brandnarben später eine dauerhaften Einschränkung einer betroffenen Eigenschaft.

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

Kerzenflamme W2
Kochendes Wasser (1l) W4
Fackel W6+1
Glühendes Eisen W6+4
Lagerfeuer 2W6+2

Brennendes Öl 3W6+5
Waldbrand 5W6+15
Inferno 10W6+30

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.

STÜRZE

Als Faustregel gilt: Ein Sturz bis zu einer Höhe von 3 m ergibt einen Schaden von W6 bei allen körperlichen Eigenschaften. Für 3 m mehr kommen zwei Würfel dazu, dann drei Würfel und so weiter. Oder ohne zu verwirren als Tabelle:

bis 3m 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	

In den meisten Fällen würfelt man dabei für jede Eigenschaft einzeln, da der Fallende ja nicht mit allen Körperteilen gleich hart aufkommt. Denkbar ist auch ein Umverteilen von Würfeln, wenn eine Eigenschaft mehr abbekommt.

Wie angedeutet hängen die Folgen sehr stark von den Umständen ab. Weicher oder harter Boden, ein vielleicht zusätzlicher Wurf, ob man im Fallen noch etwas zum Abbremsen zu fassen bekommt und andere Begleiterscheinungen können den Schaden für eine oder mehrere Eigenschaften schnell um bis zu 5W6 erhöhen oder erniedrigen.

Nur Rüstungen aus Stoff oder Leder absorbieren einen Teil dieses Schadens bei einem harten Aufschlag. Schürfwunden können dagegen durch jede Art von Rüstung etwas vermindert werden.

DURST UND HUNGER

Bereits nach einem Tag ohne Trinken ergibt sich ein Abzug von -2 auf Ausdauer, Körperkraft und Auffassungsgabe, der sich für jeden weiteren Tag verdoppelt.

Ein solcher Abzug zählt zwar nicht zu den Wunden, sinkt durch ihn aber die Ausdauer insgesamt unter Null, dann führt der Flüssigkeitsmangel zu einem Verlust von einem Seelenpunkt pro Stunde. Ein Absinken der Körperkraft unter Null durch den Flüssigkeitsmangel führt dagegen „nur“ dazu, dass das Opfer des Durstes völlig erschöpft liegen bleibt. Negative Gesamtwerte der Auffassungsgabe führen zu Halluzinationen und Desorientierung.

Diese Abzüge erholen sich nach ausreichendem Trinken sofort wieder um einen Punkt und danach um zwei Punkte pro Tag.

Ein Mangel an Nahrung führt zu ähnlichen Abzügen, die nach einem Tag bei -1 liegen und pro weiteren Tag um -1 zunehmen. Die betroffenen Eigenschaften sind Körperkraft, Ausdauer und Beweglichkeit. Mit drei Tagen Verzögerung setzt auch bei den restlichen Eigenschaften außer bei Psyche ein ähnlicher Abzug ein, beginnend bei -1.

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.

Sinken Körperkraft oder Ausdauer durch Hunger insgesamt unter Null, so ist der Betroffene bald hilflos und verliert von da an alle sechs Stunden einen Seelenpunkt.

MÜDIGKEIT

Ein Tag ohne Schlaf sorgt für einen Abzug von -1 auf Ausdauer und Auffassungsgabe (eventuell auch auf Psyche) der sich für jeden weiteren Tag um einen Punkt erhöht. Ab dem dritten Tag folgen in ähnlicher Weise Beweglichkeit, Behändigkeit und Körperkraft, deren Abzug aber nie über -5 hinaus geht.

Eine gehörige Portion Schlaf verringert den Abzug wieder um zwei Punkte.

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 einfach nur handlungsunfähig.

WUNDERSAMES

Von Dingen, die es nicht gibt

Der Untertitel bringt es auf den Punkt: all zu große Wunder gibt es in Feenlicht nicht. Natürlich existieren neben den erwähnten unangenehmen Effekten auch viele kleine Wohltaten. Diese sollten aber im Sinne von Feenlicht immer im Rahmen bleiben. Als Orientierung kann dabei einmal mehr die Beschreibung der Elemente sowohl in diesem Buch als auch im Regelwerk dienen. Hier einige weitere Ideen, weit entfernt von einem Anspruch auf Vollständigkeit.

ALCHEMIE

Ein Alchemist kann Substanzen mit einer ähnlichen Wirksamkeit herstellen wie in unserer realen Welt auch. Ein universeller Heiltrank gehört nicht dazu, ebenso die Salbe, die unsichtbar macht und andere Wunderdinge.

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

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

Eisminze

Diese Pflanze mit bläulich grünen Blättern wächst schon sehr früh im Jahr. Zerreibt man ihre Blätter, dann 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.

Schmerztropfen

Je nach Stärke schwächen solche Mittel die Auffassungsgabe ein wenig. Als Ausgleich dämpfen sie Schmerzen und machen so 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 1-2 AP weniger pro Runde.

Feuerblumen

Die Frucht dieser blass leuchtenden Blume entwickelt sich nur unter ganz speziellen Bedingungen voll. 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 reduzieren. Allerdings entwickelt sich dabei oft eine etwas wulstige Narbe.

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

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 Gegenstand 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 springt es mit besonders viel Schwung auseinander.

Stahl kann bei Einsatz von Wasser- und Erdmagie fester werden und dennoch flexibel bleiben. Klingen aus diesem Metall sind langlebiger und oft auch etwas leichter, da weniger Material notwendig ist. Das hat wiederum zur Folge, dass sie etwas bessere Geschwindigkeitswerte besitzen (Richtwert: 10 % Abzug vom festen Wert einer Waffe, der Anteil, den die Beweglichkeit beeinflusst ist nicht betroffen).

Diese kleinen Beispiele dürften klar machen, dass auch hier das Mögliche engen Grenzen unterliegt. Auf der anderen Seite eröffnen sich nach genauem Studium der Elemente immer wieder neue Ideen, die ein Spielleiter gerne umsetzen kann.