

# EINFÜHRUNG

Für wen eignet sich Feenlicht und woher kommt es

## Warnung

Sie wollen in blanker Rüstung mit Schwert und Schild dem Drachen entgentreten und die Maid vor der Bestie retten? Oder Ihre Magie kann buchstäblich die Erde erzittern lassen? Die Welt steht vor ihrem Untergang, bedroht von einem abgrundtief bösen Dunkel und nur Sie und Ihre tapferen Gefährten stellen sich der Gefahr entgegen?

Wenn Ihnen solche Beschreibungen das Wasser im Mund zusammenlaufen lassen, dann sollten Sie dieses Regelbuch schnell wieder beiseite legen. Bitte verstehen Sie dies nicht als Abwertung solcher Spielweisen. Rollenspiel kennt so viele Schattierungen wie Spielleiter und so lange es den Beteiligten Spaß macht, erfüllt es seinen Zweck. Aber Feenlicht tendiert eher zu leiseren Tönen.

## Einladung

In der Welt von Feenlicht wird es unbesiegbare Helden nie geben. Selbst der erfahrenste Magier wird nach einem Sturz vom höchsten Turm der Universität von Tiluna nur eines sein: reichlich tot. Der Ritter in glänzender Rüstung kann sich sicherlich gegen eine Gruppe aufmüpfiger Bauern wehren, aber wenn es ein ganzes Dorf ist, dann sollte er seine Wachen unbedingt dabei haben oder noch besser: schleunigst das Weite suchen.

Handgreifliche Konflikte und deren Lösungen sind nicht unbedingt der zentrale Punkt bei Feenlicht. Eine Welt mit phantastischen Kreaturen und Begebenheiten dagegen sehr wohl.

Ein Zwerg, ein Wächter eines kleinen Stadtstaates, hat seit Jahren treu seiner Heimat gedient. Sklaven gehörten zu diesem Alltag einfach dazu, ebenso wie

der Handel mit ihnen. Aber dann waren da diese einfachen Leute in den Pferchen und dieser junge Kerl mit spitzen Ohren, der all diese Fragen offen stellte, die den Zwerg unbewusst schon so lange umtrieben.

Der innere Kampf, den er mit sich selbst ausfechten muss, bevor er sich entscheiden kann, gegen seine langjährigen Freunde und Vorgesetzte zu handeln, ein Entkommen zu ermöglichen - dieser Kampf ist einer seiner schwierigsten. Auf der Flucht entwickelt sich langsam so etwas wie Vertrauen und schließlich Freundschaft zu dem jungen spirituellen Anführer der einstmals Versklavten.

Unter diversen Mühen finden die Flüchtenden schließlich eine neue Heimat im Großen Wald. Mehr und mehr wächst der Zwerg in die Gemeinschaft hinein und stellt sich so manchem Problem, zusammen mit den neu gewonnenen Freunden. Nur ein sehr geringer Anteil dieser Probleme lässt sich durch Gewalt lösen, oft ist es gerade dieser kampfproben Zwerg, der einen anderen Weg findet.

Wenn Sie an Geschichten wie diesen Freude haben könnten, an einer Dramatik, die sich aus der Situation und nicht nach Regie ergibt, wenn Sie gerne in einer Welt unterwegs sind, in der die Einzelteile stimmig zusammenpassen. Wenn sie es reizvoll finden, dass eben nicht alles möglich ist, dann könnte Feenlicht etwas für Sie sein.

Eine Garantie kann natürlich nicht übernommen werden, aber ich hoffe das Weiterlesen lohnt sich unter den genannten Umständen.

# STOFFLICHE ELEMENTE

Feuer, Wasser, Erde und Luft

Stoffliche Elemente

Diese Elemente bilden das, was man als Materie bezeichnen könnte. Dabei entsteht so mancher Stoff erst durch ein kompliziertes Wechselspiel. Es sind die vier klassischen Elemente, allerdings sollte man sich diese nicht in der klassischen Weise vorstellen: Eine Kerzenflamme besteht nicht nur aus dem Element Feuer, sondern ist eine Mischung von diesem mit den Elementen Licht und Luft.

Die nachfolgenden Beschreibungen vermitteln hoffentlich ein Gefühl für die Welt von Feenlicht. Detailliertere Erklärungen wären eher schädlich als hilfreich, so man Feenlicht seine Mystik lassen möchte.



## FEUER

Unter Magiern wird immer wieder über eine Umbenennung in „Hitze“ passend heiß debattiert. Aber da die Bezeichnung Feuer seit Jahrhunderten eingebürgert ist, verlaufen die Diskussionen regelmäßig im Sande. Allerdings würde „Hitze“ dieses Element tatsächlich besser beschreiben, denn es handelt sich eben nicht um Flammen.

Im Allgemeinen nimmt die Temperatur eines Gegenstands im Verhältnis zur enthaltenen Menge des Elementes zu. Irgendwann ist der Anteil an Feuer im Vergleich

zu den anderen Elementen zu groß und die Formen beginnen sich aufzulösen, der Gegenstand schmilzt,

Eglimma, eine Gnomin, ist gerade beim Kochen. Anstatt die Hand über die Pfanne zu halten, um die Temperatur zu prüfen, schlägt sie einfach das Ei hinein, denn sie weiß, dass das Metall inzwischen heiß genug ist.

beginnt zu brennen oder löst sich in Asche auf. Dabei verflüchtigt sich das Element fast vollständig, indem es sich in der Umgebung verteilt.

Denkt man ein wenig weiter, so ergeben sich Fragen, die mit der oben beschriebenen Darstellung des Elements Feuer scheinbar nicht zusammenpassen: Woher kommt das Feuer, wenn Wachs oder Öl verbrennt? Wie gelangt das Feuer in solche Substanzen hinein?

Im Dunkel einer Erdhöhle ist nur undeutlich die Gestalt eines Dachses zu erspähen. Harlithoin, ein Grauelv, schließt einen Moment die Augen und tastet sich mit seinen Sinnen voran in die Dunkelheit. Ohne das Tier ausgraben zu müssen weiß er wenig später, dass es verendet ist, denn es ist nicht wärmer als seine Umgebung.

Viele Gnome, Elfen, aber auch mancher Angehörige eines anderen Volkes können bestimmte Elemente in ihrer Umgebung in besonderer Weise

wahrnehmen. Daher weiß man, dass sich das Element Feuer tatsächlich in den oben genannten Substanzen befindet. Alacheiron, ein berühmter Theoretiker, stellte die Vermutung auf, dass das Element nicht nach außen in Erscheinung trete, weil es in einer Struktur aus anderen Elementen gefangen sei.

Das Element Feuer besitzt weit mehr als andere Elemente die Tendenz, sich selbst zu vermehren und dabei Strukturen zu zerstören. Es ist also nicht verwunderlich, dass sich Feuer im Vergleich zu den anderen stofflichen Elementen relativ schnell verändern lässt. Allerdings sind diese Veränderungen nur begrenzt kontrollierbar. So beeindruckt ein Feuermagier seine Kollegen weit mehr, indem er behutsam eine Kerze anzündet, als wenn er sie in Gänze in Flammen aufgehen lässt. Noch viel mehr überzeugt er von seinem Können, wenn er die Flamme wieder ohne Nebeneffekte löscht.

Feuer birgt hohe Zerstörungskraft, weshalb viele, die nach Macht suchen, den Umgang damit üben. Auf der anderen Seite sollten die Risiken nicht unterschätzt werden. Besonders erschreckend zeigt sich dies bei Feuerhexen, Personen, die instinktiv und nahezu unkontrolliert auf dieses Element zugreifen.

Aber selbst die Fähigkeiten solcher bedauernswerter Existenzen bleiben hinter den immensen magischen Wirkungen der meisten anderen Rollenspielsysteme weit zurück. Feenlicht ist eine Welt der leisen Töne. Ihre Mystik zeigt sich mehr in vielen Kleinigkeiten als in gewaltigen Effekten.

In Lebewesen manifestiert sich das Element Feuer bei passender Struktur und Verteilung als erhöhte Bewegungsfähigkeit, eventuell aber bei einem Zuviel davon als Fieber, nervöses Zucken oder extreme Rastlosigkeit. Ohne feinere Strukturen wirkt es aber ganz ähnlich wie bei unbelebten Objekten.

Fendronall ist schon immer ein hektisches Nervenbündel gewesen und dachte nie, dass die bildschöne Elfe Sileilan ihn auch nur wahrnehmen würde. Aber als er dann beim Fest der kleinen Siedlung von Elfen und Menschen neben ihr sitzt, sich mit ihr unterhält, da stolpert seine Zunge auf einmal kaum noch, und obwohl ihn die junge Frau so freundlich anlächelt, schlägt sein Herz nicht wie sonst ständig Kapriolen in seiner Brust. Dass die Elfe selbst im Gegenzug etwas unruhiger als sonst wirkt, fällt ihm vermutlich gar nicht auf.

Sieben Mal hat der Gaukler auf dem Markt schon gegen den Novizen des Dorfmagiers gewonnen. Der Junge ist frustriert, aber ein letztes Mal will er es versuchen. Plötzlich ist er bei dem Geschicklichkeitsspiel doch dieses kleine Bisschen schneller als der Gaukler und gewinnt wenigstens dies eine Mal. Dass sein Meister dabei unweit hinter ihm stand und etwas in seinen Bart murmelte, fiel ihm zum Glück genauso wenig auf wie der Schwefel in dessen Hand, der sich dabei in Asche verwandelte.

Sermil hat einen Jungen aus dem Dorfbach vor dem Ertrinken gerettet. Der kleine Kerl ist völlig unterkühlt und so wickelt er ihn in seinen eigenen Fellmantel ein. Dann spricht er immer wieder langsam die selben seltsamen Silben und lässt seine Hände in komplizierten Bahnen über dem Jungen hin und her zucken, ohne ihn zu berühren. Auf dem umliegenden Gras bildet sich etwas Raureif und zugleich nimmt das Zittern des Jungen erkennbar ab.

# STOFFLOSE ELEMENTE

Gut-Böse, Leben-Unleben und Licht-Dunkel

Die stofflosen Elemente besitzen im Gegensatz zu den meisten anderen Elementen nicht eine Dichte, die größer oder kleiner sein kann, sondern es gibt bei ihnen je zwei Pole, die sich bei Aufeinandertreffen gegenseitig auflösen können. Das physikalische Bild von Ladungen scheint nahe zu liegen, sollte aber mit Vorsicht verwendet werden. Wegen dieser besonderen Ausprägung wird oft von zweiseitigen oder Spiegelementen gesprochen.

In mancher Hinsicht verhalten sich die unterschiedlichen Pole der stofflosen Elemente so, als wären sie unabhängig voneinander, ist doch der Charakter der beiden Ausprägungen sehr unterschiedlich. Da sie aber nie zusammen an der selben Stelle auftreten können, ist man in gelehrten Kreisen bisher bei der obigen Betrachtungsweise verblieben.

Ein Spruch, der auf alle drei stofflosen Elemente immer wieder angewandt wird, ist: „Es existiert immer ein Gegengewicht.“ Hinter diesem verbirgt sich die Überzeugung, dass diese Elemente sich insgesamt in der Welt im Gleichgewicht halten, so dass die eine Ausprägung ohne ihr Gegenstück nicht existieren kann. Es gibt aber auch Erfahrungen, die einen an dieser Überzeugung zweifeln lassen.

## GUT - BÖSE

Die Welt von Feenlicht ist eine Phantasiewelt, in der tatsächlich ein absolutes Gutes und ein absolutes Böses existiert und sich auch manifestieren kann. Man sollte jedoch nicht die alltäglichen Handlungen eines empfindsamen Wesens mit diesem Element direkt in Verbindung bringen. Normale lebende Wesen stellen immer ein Gemenge von unterschiedlichen Absichten dar. So mag ein Anführer einer Diebesgilde grausam einen Verräter foltern lassen, aber dennoch zu warmherzigen Gefühlen gegenüber seiner Tochter fähig sein oder gar Mitleid gegenüber einem Bettler zeigen.

Dieses stofflose Element spiegelt sich nicht in einer Charaktereigenschaft wider, sondern wird mit der

ethischen Einstellung grob umrissen, wobei diese nur eine ungefähre Richtlinie darstellen kann. Genauer zu den verschiedenen Einstellungen findet sich im Kapitel zu den Völkern.

Das Element Gut-Böse ist nur sehr schwer direkt zu beeinflussen, aber manche im Glauben starke Persönlichkeiten können seine Bewegung behindern und so zum Beispiel den Schrecken, der von massivem Bösen ausgeht, in seine Schranken verweisen.

Das alte Gehöft ist seit Jahren verlassen, niemand wagt es, dort auch nur eine Nacht zu verbringen. Aber dann kommt da dieser alte Mönch auf seiner Pilgerfahrt vorüber. Sechs Tage und vor allem sechs Nächte verbringt er in dem unheimlichen Gemäuer, fastet und spricht viele Gebete zu Dolana und Silana, den Göttinnen von Nacht und Tag. Als er schließlich geht, liegt immer noch etwas Unheimliches über dem Ort, aber nun ist es eher die eigene Vorstellung, die einen Bedrohliches erahnen lässt. Die Mütter im nahen Dorf sagen übereinstimmend, die Kinder hätten nun kaum noch Alpträume.

Ein verzweifelter Vater brachte seinen jah-zornigen, ja teilweise schon sadistischen Sohn zum Kloster von Onwelgi und ließ ihn dort in den Händen der Mönche zurück. Jahre vergingen, bis der junge Mann gelernt hatte, seinen eigenen Zorn zu besiegen. Noch viel mehr Zeit musste vergehen, bis er so in sich und in seinem Glauben ruhte, dass er auf seiner Pilgerfahrt dem kleinen Dorf Frieden bringen konnte.

Elemente

# BEHÄNDIGKEIT

Feingefühl der Luft

*Feienschaften*

Eine ruhige Hand und geschickte Finger, aber auch Gleichgewichtssinn und allgemeines Körpergefühl sind in dieser Eigenschaft zusammengefasst. Somit wirkt sie sich auf nahezu alle körperlichen Aktionen aus, die nicht Geschwindigkeit als entscheidenden Faktor benötigen. Letztere werden durch die Beweglichkeit beeinflusst.

## Trefferwahrscheinlichkeit

Ein Gegner kann durch Gewalt in die Knie gezwungen werden, aber damit diese wirken kann, muss man zunächst treffen. Zu einem W20 werden ein Prozentsatz der Behändigkeit, ein Bonus für das Können mit der verwendeten Waffe und eventuell weitere Aufschläge addiert, um einen Gesamtangriffswert zu ermitteln. Je höher dieser Wert liegt, um so schwieriger wird es für den Gegner, einen Treffer zu vermeiden. Wie effektiv der Angriff ist, hängt allerdings von der Körperkraft ab.

Die zusätzlichen Boni können durch Training in der entsprechenden Waffe beträchtlich gesteigert werden. Dies kann so weit gehen, dass ein wahrer Meister des Schwertes einen in der Verteidigung ungeübten Gegner gar nicht mehr verfehlen kann. Umgekehrt kann es vorkommen, dass gegen die Verteidigung eines gut trainierten Feindes mit niedrigen Angriffswerten kaum ein Durchkommen ist.

In solch eindeutigen Situationen wie oben beschrieben mag der Kampfverlauf vorgezeichnet sein. Man sollte sich jedoch auch als geübter Kämpfer nie seiner Sache vollständig sicher sein. Zum einen kosten auch perfekte Paraden Ausdauerpunkte, zum anderen gibt es immer wieder Umstände, mit denen man nicht rechnen konnte.

Die Schläge der beiden betrunkenen Matrosen kann der routinierte Wächter ziemlich problemlos abwehren. Als sie allerdings noch einen ihrer Freunde dazu holen, merkt er deutlich, wie das an seine Grenzen geht und hofft, dass möglichst bald andere Wächter auf die Pfiffe aus seiner Alarmpfeife reagieren.

Der Geck aus besseren Kreisen wehrt mühelos die Schläge des großen Bruders jener Bauerstochter ab, die er gerade „besuchte“ und verhöhnt ihn mit Genuss. Die Sachlage ändert sich drastisch, als der andere Bruder den frechen Kerl von hinten an den Armen packt - auf einmal treffen die Fäuste des Größeren unangenehm oft.

Je nachdem, welcher Körperteil Ziel eines Angriffs ist, kann es zusätzlich zum oben beschriebenen Verfahren zu einem Abzug auf den genannten Wurf kommen. Dabei ist der Vereinfachung halber jeder Charaktereigenschaft auch eine bestimmte Körperregion zugeordnet.

Abweichungen von der nachfolgenden Liste sind situationsbedingt möglich. Die Abzüge sollten aber bei menschenähnlichen Gegnern eingehalten werden:

Körperkraft	Arme und Schultern	0
Ausdauer	Rumpf	0
Behändigkeit	Hände	-5
Beweglichkeit	Beine	-2
Auffassungsgabe	Kopf	-10
Erscheinung	Gesicht	-5

Bei völlig anderer Anatomie dagegen kann es vorkommen, dass der Angreifer keine Ahnung hat, was er da schädigt, wenn er denn treffen sollte und auch die Abzüge können anders ausfallen. Aus den Abzügen kann ein Spieler damit nicht sicher auf die getroffene Eigenschaft schließen.

Das pflanzenartige Wesen hat mit drei seiner rankenartigen Auswüchse Eleina fest umschlungen. Immer wenn Riglan auf eine dieser Ranken einschlägt, durchtrennt er sie zwar, aber andere packen dafür von Neuem zu - es sind einfach zu viele. Schließlich bohrt er die Waffe in seiner Verzweiflung mitten in den Kern des Gewimmels aus dornenbewehrten Fangarmen.

Dass der Retter hier durchaus Schaden angerichtet hat, sagt ihm der Spielleiter nicht. Und an den etwas niedrigeren Angriffswerten wird nicht gleich erkennbar werden, dass mit den Ranken die Behändigkeit dieses Wesens verletzt wurde, ebenso wie der Spieler nicht erfährt, dass man bei dieser Kreatur die Behändigkeit ohne Abzug auf den Angriff attackieren kann. Der Angriff auf die Mitte des Wesens erfolgt mit -5. Bei einem Treffer wird die lebenswichtige Eigenschaft Körperkraft des Wesens gleichzeitig mit der Ausdauer geschädigt.

## Parieren

Dies ist die häufigste Art, den Schaden durch einen Angriff zu vermeiden. Dabei versucht der Verteidiger, den Angriffswert seines Gegners zu übertreffen, indem er zu einem W20 einen Prozentsatz der Behändigkeit und einen trainingsabhängigen Bonus addiert. Beide Werte hängen von der Waffe ab (siehe im entsprechenden Kapitel).

Ein Erfolg bedeutet, dass die Waffe des Gegners mit der eigenen Waffe abgelenkt wurde und sich keinerlei Schaden ergibt. Bei einem Misserfolg kann nur noch eine Rüstung den Schmerz verringern.

In jedem Fall kostet der Parierversuch eine feste Menge an Ausdauerpunkten (ebenfalls abhängig von der Waffe) und bleibt dadurch in seinen Kosten kalkulierbar. Bei Verteidigung gegen mehrere Angriffe ist dieser Verlust bei jedem Versuch zu verbuchen und so kann selbst ein erfahrener Kämpfer im Handgemenge mit einem wütenden Mob Probleme bekommen, da ihm die Ausdauerpunkte

und damit seine Aktionsmöglichkeiten schnell ausgehen. Außerdem sinkt sein Bonus auf den Paradedwurf pro bereits erfolgten Verteidigungsversuch in der gleichen Runde um einen Punkt.

Prinzipiell ist die Anzahl an Paraden pro Runde nicht begrenzt, aber ein gesundes Gefühl für das was real machbar ist sollte eingehalten werden.

Ein Spion gerät in einen Hinterhalt zweier Soldaten. Eine normale Kombination aus Angriff und Parade ohne Sondertechniken würde ihn 19 AP pro Runde kosten. Für die Abwehr des zweiten Gegners kommen aber 10 AP pro Runde dazu. Spätestens bei einem dritten Gegner sollte er sich auf reines Parieren beschränken oder möglichst schnell das Weite suchen.

In der Kanalisation begegnet der Spion einer Horde hungriger wurmähnlicher Biester. Eine Parade eines der Biester ist kein Problem und könnte vom Spielleiter sogar auf halbe Kosten von 5 AP reduziert werden. Aber es sind einfach zu viele von den Viechern, so dass jede Runde ein bis drei davon treffen, selbst wenn sich der Späher gegen fünf andere Angriffe erfolgreich wehrt. Auch hier sollte bald ein Taktikwechsel erfolgen - oder dies war der letzte Spähauftrag.

## Feinmotorik und Körpergefühl

Behändigkeit geht als Bonus auf nahezu alle Fertigkeiten ein, die Körpergeschick benötigen. Dies sind Versuche beim Schleichen und Klettern, beim Griff nach einer fremden Geldbörse und ob das Knacken eines Mechanismus wie einer Falle oder eines Schlosses gelingt. Genauere Details zu solchen Techniken sind im Abschnitt zu den verschiedenen Fähigkeiten zu finden. Dort steht auch, wie die entsprechenden Grundfähigkeiten zusätzlich durch Training verbessert werden können.

In einer unklaren Situation entscheidet der Spielleiter, ob der Bonus durch Behändigkeit zum Tragen kommt oder nicht.

# WALDELFFEN

Verbundenheit mit der Natur

*Waldelfen*

## Erscheinung

Waldelfen sind merklich kleiner als Menschen. Männer mit einer Größe von 1,7 m gelten als groß und die Frauen sind oft besonders zierlich mit einer Körpergröße, die selten 1,5 m erreicht. Der Körperbau ist schlank und wirkt bisweilen fast schon dürr und zerbrechlich. Die fehlende Körperkraft und Ausdauer gleichen Waldelfen durch eine sprichwörtliche Leichtigkeit und Anmut in allem, was sie tun, zu genüge aus.

Neben der ansprechenden körperlichen Erscheinung sorgen weiche Gesichtszüge mit den mandelförmigen, relativ großen Augen, kleinen Nasen und der meist makellosen Haut dafür, dass vor allem Waldelfenfrauen von anderen Völkern als besonders schön angesehen werden. Verstärkt wird dieser Eindruck noch durch eine im Verhältnis zum Auge größere Iris, deren Färbung alle Varianten von Grün haben kann, von einem fast schon gelblichen Olivgrün bis hin zu einem eher seltenen, dunklen Türkis. Andere Augenfarben wie Blau oder Braun kommen fast nie vor.

Die Haare sind glatt oder leicht gewellt, nur extrem selten leicht lockig und werden von beiden Geschlechtern meist lang getragen. Ein helles Blond kommt vor, aber es überwiegen kräftige Brauntöne, teils mit einem rötlichen Stich, aber nie reines Rot.

Die Haut von Waldelfen besitzt einen etwas helleren, eher rosigen Farbton als die von Menschen und Narben verblasen binnen weniger Jahre. Im Gegensatz zu Grauelfen erscheinen Waldelfen

durchgängig jung, ganz unabhängig davon, ob sie gerade erst erwachsen geworden sind oder aber sich bereits dem Ende ihrer gewaltigen Lebensspanne von bis zu 2000 Jahren annähern. Unkundige könnten sie oft für Heranwachsende halten.

Die Ohren von Waldelfen laufen spitz zu und sind wie die Augen ein Stück größer als bei Menschen, manchmal auch noch länger, aber immer schlank geformt. In sehr seltenen Fällen sind die Spitzen so lang, dass sie fast schon über den Kopf hinausragen. Unter Elfen wird dies aber nicht unbedingt als Schönheitsmerkmal angesehen.

## Wesen

Ihre tiefe Verbundenheit zum Element Leben sorgt dafür, dass Waldelfen ihrem Namen entsprechend Gegenden mit üppiger Vegetation bevorzugen. Aggressivität und körperliche Gewalt ist für sie fast immer das allerletzte Mittel, um einen Konflikt zu lösen,

und so ziehen sich viele weit in die Wälder zurück, wenn andere Völker das Land in ihrem eigenen Sinne erobern.

Grinal macht sich auf Entdeckungstour zwischen den riesigen Bäumen. Im Schatten einer großen Wurzel erblickt er eine zierliche Person, anscheinend ein Mädchen. Die spitz zulaufenden Ohren lassen keinen Zweifel daran, welchem Volk sie angehört. Anscheinend ist sie mit etwas auf ihrem Schoß beschäftigt und hat den vierzehnjährigen Jungen noch nicht bemerkt, der sie vorsichtig in einem großen Halbkreis umrundet.

Doch noch bevor er halb um sie herum ist, spricht sie leise aber bestimmt: „Tritt leise auf, du verschreckst ihn sonst.“ Grinal erstarrt mitten im Schritt. Die Elfe haucht sanft auf etwas in ihren hohlen Händen und hebt diese dann empor. Ein kleiner Vogel hüpfte auf ihre Fingerspitzen und pfeift einmal kurz um dann nach oben ins Zwielflicht davon zu flattern.

Die Elfe erhebt sich und zieht damit die Aufmerksamkeit Grinals wieder auf sich. Nichts an ihren Bewegungen ist überflüssig. Ein sanfter Blick aus dunkelgrünen Augen begegnet dem des Burschen und die Elfe schenkt ihm ein Lächeln, das dessen Knie weich wie Butter werden lässt. Er wird später nicht an ihm anheften, dass er dieses Wort als abwertend betrachtet. In diesem Moment aber sind es hauptsächlich diese dunklen Augen, die ihn gefangen nehmen ohne ihn festzuhalten, von denen er sich einfach nicht lösen möchte. Und doch, einen Moment später ist er herumgewirbelt und rennt schnell zurück zu seiner Familie, wobei ihm ein glockenhelles, freundliches Lachen folgt.

Dabei sind Waldelfen alles andere als primitiv. Wer sich das langlebigste Volk als baumumarmende naive Idealisten vorstellt, die halb nackt durch den Wald springen, liegt vollkommen falsch. Waldelfen besitzen Orte der Lehre und der Zusammenkunft, man erzählt von ganzen Siedlungen in den gewaltigen Bäumen des Großen Waldes, von filigraner Kunst und außerordentlichem Wissen, dessen Umfang atemberaubend ist, da es Generationen - und zwar elfische Generationen - überspannt.

Kaum ein Volk dürfte besser gelernt haben, niemals mehr zu nehmen, als die Natur in der Lage ist zu geben. Mehr noch als Grauelven beherrschen Waldelfen das geduldige Abwarten bis zum rechten Zeitpunkt.

Diese Verbundenheit sorgt für eine durchgängig positive Einstellung, die bei Waldelfen niemals unter 0 liegt und auch diesen Wert nur selten annimmt. Dieser Ruf bringt ihnen bei den meisten anderen Völkern ein erhöhtes Vertrauen ein, da die Ehrlichkeit und Hilfsbereitschaft der Elfen fast schon sprichwörtlich ist.

Die große Geduld der Elfen bei allem, was sie tun, sorgt für eine außerordentliche Kunstfertigkeit bei Handwerk, Musik und Kunst.

Dies gilt ebenso für das Verstehen und die Sorge um nahestehende Personen. Das mag erklären, warum Elfen trotz ihrer Offenheit für andere Völker vielfach eher unter sich bleiben. Der Abschied von einem so viel schneller dahinscheidenden Menschenfreund kann einen Elfen tief belasten.

Das Bemühen um Verstehen kennzeichnet auch die elfische Sprache. Wie bei einem so langlebigen Volk zu erwarten ist, ist der Wortschatz um ein gutes Stück größer als in jeder anderen Sprache. Hinzu kommt die Eigenart, dass Elfen vielen Worten allein durch die Betonung eine etwas andere Bedeutung geben oder vorhandene Worte mit einander ver-

wachsen lassen um für eine neue Situation eine passende Beschreibung zu finden. Dies macht das Erlernen des Elfischen für andere Völker schwierig. Selbst wenn sie die Wörter in Klang und Betonung perfekt formen fehlt ihnen die Flexibilität nach Bedarf neue Worte zu schaffen.

Ganz besondere Bedeutung besitzen bei den Langlebigen Namen. Kennt ein Elf den Namen seines Gegenübers noch nicht, so wird er ihn nur selten um diesen Bitten sondern ihn stattdessen mit einer Umschreibung der Beziehung zu ihm ansprechen: „Vater der Gefährtin meines Freundes Elahin.“ Auch sonst wird ein Elf den Namen selbst erst dann verwenden, wenn er meint seinen Gegenüber besser zu kennen und sein Wesen erfasst zu haben. Spitznamen gelten bei Elfen als unhöflich, denn sie erfassen das Wesen eines Anderen nicht oder

geben es sogar verfälscht wieder. Sollte ein Elf tatsächlich jemandem einen eigenen, von ihm gewählten Namen verleihen, so bedeutet dies sehr tief gehendes Vertrauen in beide Richtungen. Einen viel größeren Beweis von Freundschaft kann man von einem Elfen kaum erhalten.

Liljahial und Meailothan Nelethia haben sich tief hinter eine breitblättrige Pflanze auf einem gewaltigen Ast gekauert und spähen hinüber zu dem kleinen See, der sich an der tiefsten Stelle zwischen den Ästen des Baumes gebildet hat. Der fiebrige Blick einer Dämmerkatze geht unstedt hierhin und dorthin. Schließlich schiebt sie sich geduckt auf die lange Hängebrücke, die hinüber zum nächsten Baum führt.

Langsam folgen die beiden Elfen in respektvollem Abstand dem Räuber, beobachten aber nur so lange, bis klar wird, dass die von der Krankheit mit Zorn erfüllte Großkatze nicht wieder umkehren wird. Kein Wort, kein geheimes Signal tauschen die beiden aus, als sie sich gemeinsam erheben und fast synchron Pfeile auf die Sehnen legen. Mehrere hundert Jahre des gemeinsamen Lebens und Jagens machen solche Absprachen überflüssig. Liljathals Pfeil ist bereits in der Luft, als ihm einige Schritt danach Meailothan Nelethias Geschoss folgt. Der voran fliegende Pfeil durchtrennt das linke Halteseil der Brücke, so dass diese leicht zur Seite kippt, der zweite gräbt sich in den Hinterlauf der imposanten Katze und raubt ihr so das Gleichgewicht. Sie stürzt in die Tiefe. Stumm und traurig sehen die beiden Elfen geraume Zeit hinunter, bevor sie sich auf den Rückweg machen.



## Besonderheiten

### Gefühl für die Elemente

Im Gegensatz zu Magiern verändern Elfen die Welt um sich wenn, dann nur sehr behutsam, dafür aber dauerhafter. Sie tun dies, weil sie wahrnehmen, was sie bewirken und weil ihnen immer an einem Gleichgewicht dessen liegt, was sie spüren. Der Abschnitt zur elfischen Magie im entsprechenden Kapitel ist bei diesem Volk Pflichtlektüre, denn alle Elfen besitzen diese Fähigkeit.

### Feine Sinne

Waldelfen sehen mit der Schärfe eines Adlers und nehmen auch bei sehr ungünstigen Lichtverhältnissen bis hin zu fast stockfinsterner Nacht noch viele Details wahr.

Das Gehör eines Waldelfen nimmt deutlich feinere Geräusche wahr, vor allem aber sind noch Töne hörbar, die sonst nur Fledermäuse registrieren. Zusammen mit einem feinen Gespür für Ton und Klang sorgt dies dafür, dass Elfen andere Personen leichter allein an der Stimme wieder erkennen oder deren Gefühle einschätzen können. Kombiniert mit ihrer Lebenserfahrung führt das dazu, dass Elfen nur schwer zu belügen sind, wenn sie Erfahrungen auf diesem Gebiet gemacht haben.

Waldelfen besitzen eine sehr feine Nase und können so Gerüche wesentlich differenzierter wahrnehmen. Vor intensiven und vor allem künstlich verstärkten Düften schrecken sie oft instinktiv zurück.

Allgemein sorgen die feineren Sinne dafür, dass Elfen von allem Lauten und Grellen Abstand halten. Ihre scharfen Sinne erschweren es anderen aber auch deutlich, sich anzuschleichen oder etwas vor ihnen zu verbergen. Dies wird durch eine Erhöhung der entsprechenden Schwierigkeit um bis zu fünf Punkte dargestellt, so unbedingt ein Prüfwurf notwendig ist - eine Umsetzung im Rollenspiel ist vorzuziehen.

### Rüstungen

Schwere Rüstung, vor allem wenn sie viel Metall enthält, wird ein Waldelf meiden, denn die Reinheit des Materials ist für ihre Sinne unangenehm. Hinzu kommt noch die Einschränkung der Beweglichkeit, die Waldelfen stört.

### Handwerk

Immense Geduld, eine tief verwurzelte Liebe zum Detail und nicht zuletzt die feine Wahrnehmung der Elfen sorgt dafür, dass alles, was sie schaffen, von außerordentlicher Qualität ist. Außer in Zeiten extremer Not wird ein Elf nie etwas herstellen, ohne dass er

seinem Werk Individualität verleiht. Selbst einen Pfeil, einen Löffel oder einen Kamm versehen die geschickten Hände mit Verzierungen, die einen direkten Bezug zu der Person haben, für die das Ergebnis gedacht ist. Arbeiten aus Elfenhand werden als Kostbarkeit gehandelt, denn ein Handwerk zu betreiben, nur um den eigenen Besitz zu mehren, ist den meisten Elfen fremd. Hat sich andererseits ein Elf doch einmal dieser Denkweise angepasst, so wird er unweigerlich auch nicht mehr die für sein Volk so typische Sorgfalt in seine Arbeit stecken.

Bis ein Elf einen Bogen fertiggestellt hat, kann gut und gerne ein Jahr vergehen. Eine kleine Schnitzerei mag mehrere Wochen benötigen, nicht weil die Arbeit selbst sich so lange hinzieht, sondern weil ihr Schöpfer sich immer wieder Zeit nimmt, um über den Empfänger und seinen Bezug zu ihm nachzudenken. Als Faustregel sollte bei Elfen eine drei- bis fünffache Fertigungszeit angesetzt werden, selbst bei den einfachsten Alltagsgegenständen.

Den Umgang mit Stein erlernen Waldelfen nur äußerst selten, wie man Metall bearbeitet praktisch nie. Auf der Gegenseite vermögen Waldelfenhandwerker Holz erstaunliche Eigenschaften zu verleihen, die es in manchen Fällen Metall vergleichbar machen, was Härte oder Schärfe betrifft.

### Lernen

Elfen haben weit mehr Zeit zum Lernen als jedes Volk und viele von ihnen genießen es, sich immer wieder Neuem zu öffnen. Da sie aber auch hier große Sorgfalt an den Tag legen, lernen sie zwar gründlicher und dauerhafter, benötigen aber auch mehr Zeit.

Elfencharaktere erniedrigen beim Lernen neuer Fertigkeiten die notwendigen Erfahrungspunkte nur um ihre halbe Auffassungsgabe in Prozentpunkten.

Wegen ihrer besonderen Sprachbegabung sparen Elfen dagegen beim Erlernen neuer Sprachen ein Viertel der Kosten ein.

## Eigenschaften und Fähigkeiten

Es dürfen 300 Punkte verteilt werden. Ein Durchschnittsvertreter ergäbe sich bei Einsatz von 50 Punkten in allen Eigenschaften außer der Erscheinung. Bleiben am Ende Punkte übrig, die nicht mehr eingesetzt werden konnten, so werden diese mit 50 multipliziert und als Charakterpunkte notiert.

	KÖK	AUSD	BEH	BEW	AUFF	PSYCHE	ERSCH	Wert +3
Frauen	+15	+10	-5	-	-5	-10		
1	5	0	-4	0	-3	-5	nie	
2	10	0	-2	0	-2	-3	nie	
3	15	5	-1	2	-1	-1	nie	
4	20	10	0	5	0	0	nie	
5	25	15	0	10	0	0	300	
6	30	20	2	15	0	0	250	
7	35	30	4	20	2	0	200	
8	40	40	7	25	5	0	150	
9	45	50	10	30	10	2	120	
10	50	60	15	35	15	5	90	
11	60	70	20	40	20	10	60	
12	80	80	30	50	25	15	40	
13	100	90	40	60	30	20	20	
14	130	100	50	70	40	30	10	
15	160	120	60	80	50	40	5	
16	200	140	70	100	60	50	0	
17	250	180	80	120	70	60	2	
18	300	220	90	150	80	70	5	
19	-	260	100	190	90	80	10	
20	-	300	120	240	100	90	20	
21	-	-	150	290	120	100	30	
22	-	-	200	-	140	120	40	
23	-	-	250	-	170	140	50	
24	-	-	300	-	200	160	60	
25	-	-	-	-	250	180	80	
26	-	-	-	-	300	200	100	
27	-	-	-	-	-	250	130	
28	-	-	-	-	-	300	160	
29	-	-	-	-	-	-	200	
30	-	-	-	-	-	-	250	
31	-	-	-	-	-	-	300	

Weitere, vom Volk abhängige Werte sind:

Tragkraft	26 + KöK
Ausdauerpunkte	90 + 10 x Ausd
Geschwindigkeit	5 + eff. Bew x 2
Seelenpunkte	35 + Psyche / 2

Genauere Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften zu finden.

Eine ethische Einstellung unter 0 kommt bei Waldelfen nie vor und auch 0 selbst ist eher selten.

Ein Waldelf kann zu Beginn 6000 Erfahrungspunkte für das Erlernen von Fertigkeiten und Begabungen einsetzen. Unverbrauchte Punkte werden auf die ersten anzusparenden Fertigkeiten verteilt, aber auch als negative Charakterpunkte vermerkt.

„Eine Waffe, die eines wahren Meisters würdig ist.“ Ehrfurcht liegt in den Worten des weit gereisten Mannes, als er den Bogen einstweilen an Semialathan zurück reicht.

Der Elf betrachtet den bald sechzig Jahre alten Mann vor sich verwundert und nachdenklich für diverse Atemzüge, ehe er antwortet. „Keine Waffe ist es, die ihr in Händen gehalten habt, Freund von Eliath. Es ist ein Verhinderer von Hunger, weit draußen im Großen Wald, eine Stütze auf unebenem Gelände und vielleicht ein Schutz vor den Teilen des Lebens, die das eure zu früh beenden wollen.“

Und noch bevor der Veteran erneut nach dem Bogen greifen kann, hat der Elf diesen fest umfasst und sich mit ihm erhoben. Traurig blickt er auf den Menschen herunter, dessen Züge erste Anzeichen von Zorn zeigen: „Ihr seid noch zu jung, Ihr versteht noch nicht.“ Er hebt den Bogen etwas an: „Ich werde ihn verwahren, bis die Zeit da ist.“

# SPRUCHMAGIE ALLGEMEIN

schnelle Wirkungen, wenig Flexibilität

## EINFÜHRUNG

Mancher vom Volk als Magier Bezeichneter würde sich lieber „Gelehrter der stofflichen Elemente“ nennen, aber seltsamer Weise hält sich die kürzere Bezeichnung „Magier“ hartnäckig.

Manch ein Magier besitzt durchaus ein spezielles Gespür für eines oder mehrere der stofflichen Elemente, aber notwendig ist es für die Ausübung dieser Kunst nicht. Ein wacher Verstand, sprachliches Talent und eine gewisse Fingerfertigkeit sind eher entscheidend, wenn man die Beeinflussung von Feuer, Wasser, Erde und Luft in dieser Form meistern möchte.

Magier gehen die Beeinflussung der genannten vier Elemente rein wissenschaftlich an. In vielen Jahrhunderten des Experimentierens wurde ein beeindruckendes Wissen angesammelt, wie welche Effekte bewerkstelligt werden können. Dabei sorgen passende Bewegungen, verschiedene, meist sinnlos klingende Silben oder Geräusche und vor allem ein nicht unerhebliches Maß an Konzentration dafür, dass sich die Realität dem Willen des Magiers beugt.

Eine Wissenschaft im Sinne unserer Physik oder Chemie der realen Welt ist die Magie demnach kaum, eher eine Ansammlung von lange erforschten Prinzipien aus Ursache und Wirkung, die aber immer wieder Überraschungen bereit halten. So kann ein und derselbe Effekt durch teils sehr unterschiedliche Beschwörungsformeln erreicht werden, von denen manche effektiver sind als andere.

Die Beeinflussung der stofflichen Elemente kann im Prinzip von Jedermann erlernt werden, wenn er die notwendigen Voraussetzungen besitzt. Dies geht sogar so weit, dass mit entsprechender Mühe auch ein Laie die eine oder andere magische Beschwö-

rungsformel - wir wollen im Folgenden von einem Spruch reden - erlernen kann. Allerdings ist die Chance, dabei einen Fehler zu machen deutlich höher als bei einem ordnungsgemäß ausgebildeten Magier. Ein Laie kann auch nie selbst einen neuen Spruch entwickeln oder verbessern.

Als Quelle nutzen Magier für gewöhnlich geeignete Materialien. Ein bestimmter Spruch ist dabei nie an ein bestimmtes Material als Quelle gebunden, sehr wohl aber an eine genau passende Menge des betroffenen Elements. Deshalb sind die Portionen an Schwefel, Glas oder was auch immer für Stoffen peinlichst genau abgewogen.

All diese Vorbereitung hat auch einen entscheidenden Vorteil: Spruchmagie ist im Vergleich zu anderen Möglichkeiten der Beeinflussung sehr schnell. Ein Wassermagier kann die Menge seines Elements, die in einer Glasperle gebunden ist fast augenblicklich nutzen.

Viel später, als die Beeinflussung der stofflichen Elemente schon eine weit entwickelte Kunst war, kam es zu der großen Entdeckung, dass sich auch das Element Licht in Form von Spruchmagie nach klaren Rezepten beeinflussen lässt. Noch etwas später wurden sogar Möglichkeiten für die Beeinflussung des Verstandes gefunden. Die Techniken weichen von denen der Magier aber so stark ab, dass diese als eigene Disziplin der Visionären Künste erlernt werden müssen. Die Anhänger dieser Kunst werden oft als Visionisten oder Mentalisten bezeichnet, je nach Schwerpunkt ihrer Fertigkeiten.

Das Erlernen von Spruchmagie entspricht nicht dem Naturell der Elfen. Sämtliche Fertigkeiten aus diesem Bereich kosten für Waldelfen das Doppelte, für Grauelven 50 % und für Halbelfen 20 % mehr Erfahrungspunkte.

# FEUERSPRÜCHE

Wenn es wirklich heiß oder kalt werden soll

Feuermagie kann die Temperatur verändern, Materialien entzünden oder bei lebenden Wesen Einfluss auf die Beweglichkeit nehmen. Das Element besitzt in größerem Maße die Tendenz, sich zu vermehren als andere. Deshalb kann es schnell und in großen Mengen transferiert werden. In seinen Feinheiten ist es dagegen schwer zu meistern.

Die vokale Komponente eines Feuerspruchs klingt wie schnelles Brabbeln oder Murmeln mit teilweise auch noch sehr abrupten Wechseln der Tonhöhe und Lautstärke. Kombiniert mit den rasant hin und her wedelnden Armen und den meist hektischen Hüpfen wirkt das für einen Außenstehenden durchaus amüsant, zumindest so lange, bis die ihn die Wirkung der Feuermagie trifft.

Magier kommen völlig ohne echtes Gespür für die stofflichen Elemente aus, aber eine gewisse Begabung ist natürlich hilfreich. Ein kurzes Überfliegen der Feuerbegabungen im Abschnitt zu den Begabungen weiter oben ist anzuraten.

## Feuerfertigkeiten

### Magie der stofflichen Elemente (500 EP)

Ab Auffassungsgabe 16. Die Fertigkeit umfasst die Grundausbildung, um die Wissenschaft der Magie zu begreifen. Erst nach ihr ist ein Studium der einzelnen stofflichen Elemente möglich. Diese Fertigkeit muss nur einmal erlernt werden, um Zugang zur Spruchmagie für Feuer, Wasser, Erde und Luft zu erhalten. Nachträgliches Lernen kostet 2000 EP und benötigt mindestens ein Jahr an Zeit.

### Feuermagie (500 EP)

Ab Beweglichkeit 10. Erst nach dieser Einführung können eigene Sprüche zu diesem Element erforscht oder verbessert werden. Auch langsame und kooperative Magie ist erst dann möglich bzw. erlernbar. Auch diese Fertigkeit kostet bei nachträglichem Erlernen 2000 EP und mindestens ein Jahr an Studium.

### Feuerfertigkeit (ab 20 EP)

Erst nach Feuermagie erlaubt. Geübte Magier erhalten auf ihren Prüfwurf bei der Ausführung eines Spruches einen Bonus, der ihrer Feuerfertigkeit entspricht. Die Kosten für diese Fertigkeit sind:

+1 bis +100	je 20 EP
+101 bis +200	je 30 EP
+201 bis +300	je 40 EP
+301 bis +400	je 50 EP usw.

Zu dieser Fertigkeit wird im Fall von Feuer noch Auffassungsgabe und Beweglichkeit addiert.

Ab einer Feuerfertigkeit von 400 gilt diese als legendär und bleibt nur erhalten, wenn dafür 2 % der erhaltenen Erfahrungspunkte geopfert werden. Pro weitere 50 Punkte dieser Fertigkeit steigt dieser Verlust um zusätzlich 1 %.

### Entschlüsselung von Feuerquellen (50 EP)

Das Extrahieren des Elementes Feuer aus einem geeigneten Material gestaltet sich je nach Stoff unterschiedlich und muss eigens erlernt werden. Prinzipiell genügt einem Magier eine einzige Substanz, aber mehr Möglichkeiten machen flexibler. Die Kosten von 50 EP gelten pro Quelle.

Es folgt eine Liste von Beispielen mit der Menge des Elementes Feuer, die daraus gewonnen werden kann. Das Ansammeln aus der Umgebung ist zeitaufwändig und kann nur maximal fünf Runden am Stück erfolgen, da sich das Element Feuer nur schwer dauerhaft sammeln lässt.

Umgebung pro Runde	5
1 g Kohle oder Wachs	2
1 Tropfen Öl	5
1 g Schwefel	10
Kerzenflamme	20
1 g Phosphor	20
Fackelflamme	100
1 l siedendes Wasser	100
glühendes Metall	200
1 g Feueropal	500
Lagerfeuer	500
Feueressenz	über 1000

Beim Nutzen des Elementes Feuer in einem Material bleibt von diesem meist nur weiße Asche zurück, ohne dass dort eine Flamme oder Hitze entsteht. Wird das Feuer aus heißen Objekten gewonnen, so kühlen diese deutlich ab.

## Sprucherstellung

### Wirkungen

Die Zahlenangaben entsprechen den notwendigen Elementarpunkten:

pro °C und kg	1
Docht entzünden	5
1 AP Verlust	5
Beweglichkeit +1 für 2 Runden	10
Beweglichkeit -1 für 2 Runden	25
Schaden 0,1	10

Ein kurzzeitiges Anheben oder Absenken der Beweglichkeit bedeutet ein gezieltes Verteilen oder einen Entzug des Elementes Feuer im Körper des Ziels. Es wird das Element selbst verstärkt oder geschwächt. Letzterer Prozess ist schwerer, weil hierbei das Ziel zugleich Quelle ist.

Ein dauerhafter Schaden bedeutet ein Überhitzen eines Körperteils, was zu Verletzungen und damit zu Einschränkungen bestimmter Eigenschaften führt.

### Reichweite

0 m	1	1 m	1,05
2 m	1,1	3 m	1,2
4 m	1,3	5 m	1,5
6 m	1,6	7 m	1,7
8 m	1,8	9 m	1,9
10 m	2	pro +1 m	+0,2

### Wirkungsgebiet und Details

< 1 mm	-1	1 mm	-0,5
1 cm	-0,2	1 dm	0
1 m	0,1	2 m	0,2
3 m	0,5	6 m	1
pro +1 m	+ 0,5		

### Besondere Ziele

bewegt	1,2	lebend	1,6
--------	-----	--------	-----

### Komponenten

Nur Handbewegungen	1,2
Minimale Gestik	1,5 (statt 1,2)
Ohne Stimme	1,1

### Geschwindigkeit

S ist die Gesamtschwierigkeit, es wird aufgerundet:

Körperbewegungen	S : 15
Nur Handbewegungen	S : 25
Minimale Gestik	S : 50

## Feuersprüche

Vor allem als erste Beispiele für die Berechnung von Schwierigkeiten sollen die nachfolgenden Sprüche dienen. Ein weiteres Beispiel ist oben detailliert durchgerechnet (siehe hierzu bei den allgemeinen Regeln zu Spruchmagie).

### Entzünden

Wirkung: 5

Reichweite: Berührung (Faktor 1)

Gebiet: 1 mm bis 1 mm (Faktor  $1 + 0,5 + 0 + 0 = 1,5$ )

Minimale Gestik und keine Stimme (Faktor 1,65)

Schwierigkeit: 13      Geschwindigkeit: 1      1 AP

Ein Docht einer Kerze oder ein anderes kleines und leicht brennbares Objekt wird entzündet, ähnlich wie beim Gebrauch von Zunder (starker Wind oder Feuchtigkeit verhindern ein Entflammen). Als Quelle ein wenig Wachs der Kerze zu nutzen ist nicht zwingend notwendig aber praktisch.

### Kerze löschen

Wirkung: 20 (die Flamme ist Quelle)

Reichweite: 1 m (Faktor 1,05)

Gebiet: 1 m (Faktor  $1 + 0,1 + 0 + 0 = 1,1$ )

Minimale Gestik und keine Stimme (Faktor 1,65)

Schwierigkeit: 38      Geschwindigkeit: 1      2 AP

Das große Gebiet erscheint nur zunächst widersinnig, denn in diesem Fall ist die Flamme die Quelle des Feuers, das großräumig verteilt werden muss, um ein erneutes Aufflammen sicher zu vermeiden.

### Brandblasen

Wirkung: 90

Reichweite: 0 bis 3 m (Faktor  $1,2 + 0,2 = 1,4$ )

Gebiet: 1 bis 2 m, Details von grob 1 dm  
(Faktor  $1 + 0,2 + 0,1 + 0,2 = 1,5$ )

Bewegtes, lebendes Ziel (Faktor 1,92)

Schwierigkeit: 363      Geschwindigkeit: 25      19 AP

Der gesamte Körper eines Gegners erleidet Verbrennungen. Ausdauer, Behändigkeit und Beweglichkeit werden mit je 0,3 Punkten geschädigt.

Wer nun enttäuscht ist, der lese bei den Regeln zum Kampf nach und überlege, wie viel notwendig ist, um 9 Punkte Schaden bei einem verteidigungsfähigen Gegner zu verursachen. Im Gegensatz zu harten Waffen kann Magie, wenn der Spruch klappt, nicht aufgehhalten werden.

### Mücke verbrennen

Wirkung: 10 (0,1 Schaden)  
Reichweite: 0 bis 5 m (Faktor 3)  
Gebiet: 1 cm, 1 mm Details (Faktor  $1 + 0,2 + 0 + 0,3 = 1,5$ )  
Bewegtes, lebendes Ziel (Faktor 1,92)  
Nur Handbewegungen (Faktor 1,2 - warum aufstehen?)  
Schwierigkeit: 104      Geschwindigkeit: 5      6 AP  
Man stelle sich vor, man könne eine dieser kleinen Insekten, die einem eine ganze Nacht Schlaf rauben, mit einer kurzen Handbewegung abschaffen. Da soll noch einer sagen, dass Magie nicht auch im Kleinen ungemünzlich sein könne.

### Tee kochen

Wirkung: 70-90 (1 l von 10° bis 30° auf 100°)  
Reichweite: 1 m (Faktor 1,05)  
Gebiet: Teekanne (Faktor 1)  
Nur Handbewegungen (Faktor 1,2)  
Schwierigkeit: 139      Geschwindigkeit: 6      7 AP  
Feuermagier haben's leichter, auch in ihrer Freizeit. Die Grundschwierigkeit ist erhöht (90 + 20), da man sich an die Anfangstemperatur anpassen möchte.

### Schutz vor Kälte

Wirkung: 400 über 20 Runden  
(80 kg Körper, max. 5° wärmer)  
Reichweite: Berührung (Faktor 1)  
Gebiet: 1 m bis 2 m, Details unerheblich (Faktor 1,3)  
Minimale Gestik (Faktor 1,5)  
Lebendes Ziel (Faktor 1,6)  
Schwierigkeit: 93  
5 AP + 2 AP pro bereits vergangene Runde  
Durch längere Konzentration wird einem unterkühlten Körper Wärme zugeführt. Das kann genutzt werden, um einen halb erfrorenen Wanderer behutsam aufzuwärmen. Eingewickelt in warme Felle könnte man mit diesem Spruch auch in Eis und Schnee dafür sorgen, dass man hin und wieder einigermaßen warm wird.  
Man sollte nicht übersehen, dass für die gesamte Ausführung 290 AP notwendig sind. Da der Magier in jeder der 20 Runden auch Ausdauerpunkte entsprechend seiner Ausdauer zurück bekommt, dürfte das machbar sein, aber hinterher ist er schlapp.  
Alternativ wäre auch ein Spruch mit Wirkung 20 denkbar, den man immer wieder anwendet. Dies entspräche aber einer wiederholten ruckartigen Temperaturerhöhung. Die Entscheidung für langsame Magie ist in diesem Fall also nicht darin begründet, dass die Effektivität gesteigert werden soll, sondern im Rollenspiel, weil es so angenehmer ist.

Die Grundkosten sind 400. Es ergibt sich eine Schwierigkeit von 1248, zusätzlich wegen langsamer Magie um 50 % erhöht auf 1872. Die Verteilung auf 20 Runden macht einen Erfolg wieder möglich (schnelle Erwärmung um 5° wäre auch alles andere als gesund). Bei der Durchführung sammelt sich wegen Erschöpfung eine maximale Schwierigkeit von 185 an.

### Fluch der Hektik

Wirkung: 100 (Beweglichkeit in den Armen +10)  
Reichweite: 2 m (Faktor 1,1)  
Gebiet: Arme (ca. 1 m, Details 1 mm, Faktor 1,7)  
Bewegtes, lebendes Ziel (Faktor 1,92)  
Schwierigkeit: 114      Geschwindigkeit: 23      18 AP  
Dieser Spruch ist als Demonstrations- und Übungsmöglichkeit für kooperative Magie beliebt, auch wegen seiner recht amüsanten Wirkung.  
Eine Gruppe von vier Magiern steht um eine Person, die irgendeine Tätigkeit durchführen soll, zu der Fingerspitzengefühl oder eine ruhige Hand notwendig ist. Beliebt ist das Balancieren einer kurzen Stange auf der Handfläche.  
Nun transferieren die umstehenden Magier eine große Portion des Elements Feuer in bestimmte Muskelbereiche und steigern dadurch deren Beweglichkeit so stark, dass sich hektische Zuckungen ergeben.  
Als Einzelspruch wäre die Schwierigkeit 359, dadurch kommt es zu der langsamen Durchführung und dem hohen Verlust an Ausdauerpunkten.

# GRUNDLEGENDES

Damit man dieses Kapitel besser versteht

Natürlich kann man auch in der Welt von Feenlicht ein wahrer Held sein, aber man muss sich mit gewissen Einschränkungen abfinden. Es gibt zwar die Situation, bei der ein kampferprobter Recke zwei Hafenschläger in Schach hält. Kommen zu diesen Schlägern jedoch noch drei Freunde hinzu, so wird es auch für einen alten Haudegen schnell eng. Nur mit Taktik mag er weiterkommen, wenn er beispielsweise einen der Gegner beeindruckend schnell besiegt. Mit etwas Glück nimmt das dessen Freunden den Mut und es kommt nie heraus, dass der Held der Geschichte kurz vor dem Ende seiner Kräfte stand.

Auch die Folgen kleinerer Verletzungen können lästig sein. Gewalt ist selten der geschickteste Weg, ein Problem zu lösen.

Eine andere Einschränkung, die hoffentlich nicht als solche gesehen wird, ist die Tatsache, dass ein Kampf nach diesen Regeln einiges an Spielzeit benötigt, da die Möglichkeiten vielfältig sind. Auch ist der Tod bei einer solchen Konfrontation in vielen Fällen eben nicht das einzig mögliche Ende.

## Stufen und Titel

Waffenfertigkeiten sind in Stufen und Titel unterteilt. Die Stufe entspricht dem Angriffsbonus, der allein durch Training erreicht wurde. Mit einem neuen Titel ändern sich zusätzlich entscheidende Aspekte der Waffenhandhabung.

Stufe	Titel
0	untrainiert (0)
1-5	trainiert (1)
6-10	Spezialist (2)
11-15	Experte (3)
16-20	Meister (4)
ab 21	Großmeister (5)

Die Zahlen in Klammern geben die Wertigkeit des Titels an, denn bei manchen Eigenschaften einer Waffe steigen die Werte nicht pro Stufe, sondern nur pro Titel.

Großmeisterschaft in einer Waffe zählt als legendäre Fertigkeit, deren Erhalt einen Charakter 2 % seiner gesammelten Erfahrungspunkte kostet. Für jede Stufe oberhalb von 25 erhöht sich dieser Verlust um zusätzlich 1 %.

## Waffengattungen

Die Waffen sind in größere Gruppen eingeteilt. So lernt man z.B. den Umgang mit Schwertern und kann dann mit Langschwertern, Breitschwertern und Katanas gleichermaßen umgehen. Diese verschiedenen Waffen unterscheiden sich jeweils nur in ihren grundlegenden Werten.

Hier ergibt sich mit einer Fertigkeit also Zugriff auf ein relativ breites Waffenspektrum. Im Rollenspiel sollte man aber einfließen lassen, dass ein Held nicht wirklich alle Waffen gleich gut beherrscht, nur weil sie in der selben Liste stehen.

## Spezialtechniken

Neben normalen Angriff und der Verteidigung durch Parade oder Blocken können zusätzliche Spezialtechniken erlernt werden, mit denen der eigene Kampfstil taktisch verfeinert werden kann. Die möglichen Techniken hängen vom Titel ab und sind für jede Waffengattung unterschiedlich. So eignet sich eine schwere Streitaxt besser für eine besondere Technik zum Blocken von Schlägen und ein Degen eröffnet punktgenaue Treffer.

Die Spezialtechniken besitzen nur knappe Beschreibungen und einen hoffentlich sprechenden Namen, der der Phantasie genügend Nahrung gibt.

Manche Spezialtechniken sind nicht auf den Kampf ausgerichtet. Beispiele hierfür sind das Herstellen einfacher Pfeile oder die Schule des Lotus bei den asiatischen Kampftechniken. Darüber hinaus kann man die Stufe in einer Waffe auch einmal für Prüfwürfe außerhalb eines Kampfes verwenden. Ein Beispiel hierzu könnte die Verwendung einer Holzstange als Sprunghilfe sein.

## Mindestanforderungen

Wird eine Mindestanforderung einer Waffe durch den erhaltenen Schaden unterschritten, dann ist es kaum noch möglich, diese effektiv einzusetzen. Ab diesem Moment gelten für Schaden und Ausdauerverlust die Werte aus der ersten Zeile der Tabelle (untrainiert). Ist die Minimalanforderung noch nicht unterschritten gelten durchgängig die Werte, die man sich durch Training angeeignet hat. Die Zahlen werden nicht titelweise reduziert. Das ist weniger realistisch, aber die Alternative würde insgesamt zu aufwändig (wem es gefällt, der darf es gerne tun).

Viele Spezialfertigkeiten entfallen ebenfalls nach Unterschreiten der Mindestanforderung, wobei hier je nach Situation zu entscheiden ist: Ein Kraftschlag bei angeschlagener Körperkraft ist nicht mehr möglich, ein reines Parieren dürfte noch klappen.

Die schlechten Werte werden durch die Abzüge wegen Verletzungen zusätzlich verringert. Die Veränderung des Schadens wegen Körperkraft wird dadurch aber nie negativ (siehe unten bei Schaden).

Wer in einer Waffe nicht trainiert ist, der kann sie bei nicht erfüllten Mindestanforderungen überhaupt nicht verwenden.

Ein Zwerg mit Körperkraft 14 und Beweglichkeit 10 verwendet als seine bevorzugte Waffe eine Streitaxt. Bei seiner Stufe von 11 sorgt das für eine Geschwindigkeit von 29 (32 - 30 % Bew) und einen Schaden von 2W8 + 9 (2W8 + 70 % der vollen Körperkraft). Angriff und Abwehr kosten 10 bzw. 11 AP.

Sobald seine aktuelle Körperkraft durch Abzüge von 8,0 oder mehr auf effektiv 6 sinkt, erfüllt er nicht mehr die Mindestanforderungen dieser Waffe. Ab da gelten die Werte der ersten Zeile, also Geschwindigkeit 45, Schaden W4 + W6 + 5 (W4 + W6 + 40% der vollen Körperkraft). Der Ausdauerverlust für Angriff und Abwehr liegt bei 12 bzw. 14 AP. Der Abzug von -8 bei Körperkraft sorgt dafür, dass er nur noch den erwürfelten Schaden von W4 + W6 verursacht (aber auch nicht weniger).

## Einträge im Charakterblatt

Die Grundwerte für Schaden, Angriff und andere Eigenschaften einer Waffe verändern sich nur, wenn die Fertigkeiten in dieser Waffe verbessert wurden. Diese sollte man deshalb einmal berechnen und fest notieren. Dabei ist es sinnvoll alle Prozentwerte auch gleich in Aufschläge umzurechnen. Ein eventueller Aufschlag durch die Waffe selbst ist vom Bonus durch Körperkraft beim Schaden getrennt zu notieren, denn nur Letzterer kann durch eine verletzte Körperkraft auf Null fallen.

Ebenfalls zu vermerken ist die Mindestanforderung der Waffe und die Werte, die dann zum Tragen kommen.

Auf der folgenden Seite finden Sie ein konkretes Beispiel, um das besser zu veranschaulichen.



Nehmen wir einen Meister der Stufe 17 im Umgang mit dem Degen mit Körperkraft 9, Behändigkeit 15 und Beweglichkeit 12.

In den Regeln zum Degen steht:

Angriff: Stufe + 70 %

Parieren: Stufe + 70 %

Blocken: 30 %

Geschw.: 17 - 70 %

Schaden: W8 +1 +60 %

AP-Kosten: Angriff und Abwehr 6 AP

Für Stufe 0 gilt:

Anforderungen: KöK 3, Beh 6, Bew 6

Geschwindigkeit: 25

Schaden: W4 + 20 %

Angriff und Verteidigung: 9 AP

Bei dieser Spielfigur stünde im Charakterblatt (ohne die Anmerkungen in Klammern):

Angriff: +27 (Stufe 17 + 10,5) 6 AP

Parieren: +27 6 AP

Blocken: +2 (+2,7) 6 AP + Abs.

Geschw.: 9 (17 - 8,4)

Schaden: W8 +1 +5 (+5,4)

Mindestanf.: KöK 3, Beh 6, Bew 6

Geschw.: 25 Schaden: W4+1

Angr/Vert.: 9 AP

Ab einem Abzug von 7,0 bei Körperkraft, 10,0 bei Behändigkeit oder 7,0 bei Beweglichkeit werden die verringerten Werte verwendet. Der Aufschlag von +1 beim Schaden sollte notiert werden, da die niedrigen Werte ja nicht zwingend durch einen Schaden der Körperkraft entstehen müssen.

## Zu den Beschreibungen

Den Waffenbeschreibungen sind einige allgemeine Techniken und Beschreibungen von Sondersituationen vorangestellt, die nicht an eine bestimmte Waffe gebunden sind, wie beispielsweise der Kampf zu Pferde oder mit zwei Waffen.

Die Gesamtliste der Waffentypen erschließt sich anhand des Inhaltsverzeichnisses, soll aber trotz ihrer Länge nicht als vollständig gelten. Erweiterungen sind jederzeit möglich. Vor allem zu den Spezialtechniken mag dem einen oder anderen Spieler noch eine gute Idee kommen, die in Absprache mit dem Spielleiter umgesetzt werden kann.

# KAMPFABLAUF

Wie man sich grundlegend durch Konflikte würfelt

Hier und im Folgeabschnitt finden Sie alle Regeln für Handgreiflichkeiten in Feenlicht. Eine wesentlich kürzere Darstellung zum schnellen Nachschlagen ist bei den Kurzanleiten im letzten Kapitel dieses Buches untergebracht.

## Zeitlicher Ablauf

Ein Kampf wird in Runden unterteilt, die man sich als Zeitabschnitte von ungefähr zehn Sekunden vorstellen kann, aber nicht muss. Jede solche Runde läuft wie folgt ab:

## Ankündigung

Jeder Spieler teilt mit, welche Art von Angriff er in der kommenden Runde plant. Diese entscheidet über die Geschwindigkeit. Spezialtechniken müssen in der Regel mit angekündigt werden. Über Ausnahmen und Details zu Gunsten eines interessanten Verlaufs entscheidet der Spielleiter.

## Initiative

Jeder Beteiligte würfelt wie folgt:

$W20 + \text{Geschw. der Waffe} - \% \text{ der Beweglichkeit}$

Bei den Waffen ist die notwendige Angabe in der Tabelle beispielsweise als 25 -30 % vermerkt. 25 ist die Grundgeschwindigkeit der Waffe, von der 30 % der Beweglichkeit des Charakters abgezogen werden. Ein Charakter mit Beweglichkeit 12 würde zu seinem W20 insgesamt 22 addieren müssen (der Abzug dank Beweglichkeit von rechnerisch 3,6 wird abgerundet).

Die Aktionen in dieser Runde erfolgen in aufsteigender Reihenfolge (je weniger Initiative, desto früher ist man dran).

Normalerweise muss die Art der Verteidigung gewählt werden, bevor der Gegner seinen Angriff auswürfelt. Eventuell kann man aber schon an den Initiativewerten erahnen, was kommen könnte. Ist beispielsweise ein Gegner auf einmal mit seinem Gesamtergebnis verdächtig langsam, dann könnte ein besonders wuchtiger Schlag folgen.

Hat man die Initiative gewonnen und verzichtet auf das Vorrecht des früheren Angriffs, dann darf man bei der Verteidigung seine Taktik noch ändern, was aber in den meisten Fällen 5 AP zusätzlich kostet. Diverse Spezialtechniken können hier noch bessere oder günstigere Alternativen eröffnen.

Der kleine flinke Seranik verzichtet auf seine Initiative und wartet lieber jenen kurzen Augenblick ab, um zu ahnen, was der Kerl mit dem schweren Morgenstern vorhat. Als dieser Schwung holt, entschließt er sich lieber auszuweichen, statt es, wie zunächst angekündigt, mit einer Parade zu versuchen. Da der Spezialangriff des Gegners gegen Ausweichen automatisch fehlschlägt, kann sich Seranik viel Schmerzen ersparen und zahlt dafür nur 5 AP zusätzlich zu den üblichen Kosten für ein Ausweichen, die trotz garantiertem Fehlschlag anfallen.

Vielleicht hat Seranik den mörderischen Anschlag schon vor der Initiative vermutet und darum eine Technik mit Verzicht auf gewonnene Initiative angekündigt, die ihm einen Bonus auf die Parade einbringt. Dank seiner deutlich besseren Geschwindigkeit ist ihm dieser Bonus nun praktisch sicher.

## Angriff

Der Angreifer entscheidet, welchen Körperteil er attackiert. Regeltechnisch ist dies ein Angriff, um eine der Charaktereigenschaften zu schädigen. Bei menschenähnlicher Anatomie gilt meist:

Körperkraft	Arme und Schultern	0
Ausdauer	Rumpf	0
Behändigkeit	Hände	-5
Beweglichkeit	Beine	-2
Auffassungsgabe	Kopf	-10
Erscheinung	Gesicht	-5

Es kann auch die Waffe des Gegners ins Visier genommen werden. Ein so genannter Waffenangriff macht zumeist nur bei Spezialtechniken Sinn:

kleine Waffen wie Dolch, Messer, Knüppel	-12
mittlere Waffen wie Schwert oder Axt	-10
große Waffen wie Lanze, Zweihandschwert	-8

Ein Angriffswurf gestaltet sich wie folgt:

$$W20 + \text{Waffenbonus} + \% \text{ der Behändigkeit}$$

Auch hier steht bei den Waffen eine Kurzform wie Stufe + 50 %. So würde ein Angreifer mit Stufe 9 und einer Behändigkeit von 8 mit dieser Waffe einen Angriffsbonus von 13 erhalten. Zu diesem Wert kommen Abzüge oder Aufschläge für das Zielgebiet, durch Verletzungen der eigenen Behändigkeit oder durch Spezialtechniken hinzu.

Ebenfalls bei der Waffe angegeben ist, wie viele Ausdauerpunkte der Angriff verbraucht.

Im Handgemenge muss der Angriff mindestens einen Wert von 20 erreichen, sonst geht er auf jeden Fall daneben (siehe auch unten bei Ziel ohne Verteidigung). Der Verteidiger muss aber seine Verteidigung meist erst ankündigen und wird trotzdem Ausdauerpunkte verbrauchen.

Der Angegriffene hat nun drei verschiedene Möglichkeiten, sich einem Treffer zu entziehen.

## Parieren

Dies ist die häufigste Variante einer Verteidigung. Dabei wird mit dem folgenden Wurf versucht, die Waffe des Angreifers genügend abzulenken, um so Schaden zu vermeiden:

$$W20 + \text{Parierbonus} + \% \text{ der Behändigkeit}$$

Der Bonus hängt erneut von der Waffe ab und ist ähnlich wie die anderen Werte beispielsweise mit Stufe +40 % kurz dargestellt.

Kann mit dem obigen Wurf der Angriffswert überboten werden, so nimmt der Verteidiger keinerlei Schaden. In allen anderen Fällen muss er den vollen Schaden verkraften.

Die Kosten für eine Parade sind in den Tabellen unter Abwehr zu finden.

## Blocken

Beim Blocken wird ein Treffer bewusst in Kauf genommen, aber gezielt mit gepanzertem Arm, Waffe oder am besten einem Schild abgefangen.

Der Angriff trifft sicher, aber das Ergebnis des nachfolgenden Wurfs wird vom Schaden abgezogen:

$$W20 + \text{Blockbonus} + \% \text{ der Körperkraft}$$

Auch hier wird der Bonus bei den Waffen und Schilden in Kurzschreibweise, wie beispielsweise mit Titel + 100 % angegeben. Ein Meister (Titel 4) mit Körperkraft 10 erhielte einen Aufschlag von +14.

Ein Blocken verursacht Basiskosten an AP wie bei der Parade plus einen Ausdauerpunkt pro vermiedenen Punkt an Schaden. Damit kann Blocken zwar große Mengen an Schaden verhindern, kostet aber sehr viel Ausdauerpunkte.

## Ausweichen

Hierbei versucht der Angegriffene seinen gesamten Körper aus dem Schlagbereich zu manövrieren. Dazu muss mit dem folgenden Wurf der Angriff in seinem Wert überboten werden:

W20 + Beweglichkeit - Behinderung

Die Behinderung ist ein Wert, der sich aus getragendem Gewicht und angelegter Rüstung ergibt. Genaueres dazu findet sich bei der Beschreibung der Beweglichkeit.

Das Ausweichen kann mit bestimmten Techniken des Faust- oder Ringkampfes sowie einigen asiatischen Kampftechniken verbessert werden, oder als ganz eigene Technik optimiert werden (siehe bei den allgemeinen Fertigkeiten). Wunder sind aber nur selten möglich, denn gegen den gezielten Angriff mit Waffen ist ein ganzer Körper oft einfach zu langsam. Auch die äußeren Umstände können ein Ausweichen erschweren.

Verlegt sich ein Angegriffener darauf ausschließlich auszuweichen und auf seinen eigenen Angriff zu verzichten, so erhält er auf den Wurf einen Bonus von +10. Das Ausnutzen von Hindernissen und eventuell geringerer Beweglichkeit des Angreifers kann einen solchen Bonus weiter steigern.

Ausweichen kostet unabhängig vom Erfolg Ausdauerpunkte in halber Höhe des gegnerischen Angriffswurfs. Einem unerfahrenen Messerstecher kann man vielleicht noch mit einigen Verrenkungen ganz gut entkommen, beim Ausweichen vor dem präzise geführten Schwert eines Wächters ist eine ganze Menge mehr Aufwand zu betreiben.

Der kleine Kobold Szalzik schafft es den ersten beiden Fausthieben der verärgerten Gäste auszuweichen, aber als auch noch ein abgebrochenes Stuhlbein in seine Richtung schwingt kann er nur noch einen Holzteller dazwischen halten, um damit notdürftig zu blocken.

Rizz hat sich vorhin böse die Finger eingeklemmt und muss deshalb einstweilen mit einem Schaden von -23 auf seine Behändigkeit zurecht kommen. Bei einem Prüfwurf für das Erklettern eines Baumes wird vom Ergebnis 2 abgezogen.

## Mehrfache Verteidigung

Gegen jeden Angriff ist, abgesehen von Sonder-techniken, nur genau ein Versuch einer Abwehr erlaubt. Wird man mehrfach in einer Runde angegriffen, kann man sich prinzipiell gegen jeden Angriff einmal verteidigen, muss aber pro vorangegangene Verteidigung in der gleichen Runde einen Abzug von -1 hinnehmen. Zusätzlich kann der Spiel-

leiter natürlich eine weitere Verteidigung ganz verbieten, wenn dies nicht mehr vernünftig zu begründen ist.

Schwerer als der wachsende Abzug dürfte aber der vielfache Verlust an Ausdauerpunkten wiegen.

## Schaden

Schaden wird abhängig von der Waffe in der folgenden Form ermittelt:

Würfel + % der Körperkraft des Angreifers

Dies sieht beispielsweise wie folgt aus:  $2W6 + 30\%$ . Zu zwei sechsseitigen Würfeln wird 30 % der Körperkraft addiert. Der Aufschlag durch Körperkraft kann nie unter Null sinken. Selbst bei schweren Verletzungen bleibt mindestens das gewürfelte Ergebnis als Schaden übrig.

Eine Rüstung absorbiert einen Teil des Schadens, der Rest wird durch Zehn geteilt und als Abzug auf

die getroffene Eigenschaft vermerkt. Alle Werte oder Prüfwürfe, die von ihr abhängen, werden um den abgerundeten Wert dieses Abzugs verringert.