

Erdfall

Ein Horror-Endzeit-Fantasy-Setting für FATE

Inhaltsverzeichnis

Regeln.....	5
Fertigkeitenliste.....	5
Allgemeines.....	6
Beschreibung.....	6
Liste der Inspirationen.....	6
Die Aspekte.....	7
Orte der Verzerrung.....	7
Fear of the dark.....	7
Der Mensch ist des Menschen Wolf.....	8
Die Natur wächst zu schnell.....	8
Vergessene Artefakte der Alten.....	8
Die Rolle der Mystik.....	9
Die Stadt Kragstein.....	9
Regeln.....	10
Gestalten.....	10
Beifest.....	11
Liquerium / Lix / Equilibrium.....	11
Legenden und Sagen.....	11
Der Erdfall.....	12
Kultur und Technik.....	12
Jahreszeiten.....	13
Zeitgeschichte.....	14
Orte.....	15
Aschlande.....	15
Kragstein.....	15
Hauptplatz.....	17
Unterstadt.....	17
Pestloch.....	18
Säuwarn.....	18
Abgrund.....	18
Verlust (Betonung auf der ersten Silbe).....	18
Schrottplatz.....	19
Wehlayden.....	19
Grotten.....	19
Menschenbein.....	20
Arkaden.....	20
Grauen.....	20
Schiefe Wege.....	21
Grabstejn.....	22

Kurpark.....	22
Eden oder Hühner und Kartoffeln.....	23
Braukeller.....	23
Meiden.....	23
Selem.....	24
Iun Daotsan.....	24
Riesensee.....	25
Fraktalgebirge.....	26
Hallgrab / Agramak.....	26
Lindarhijn / Giftreich.....	28
Schwarze Wüste.....	28
Hünen.....	29
Dvorek.....	29
Klippenland.....	29
Glimmender Wald.....	30
Termitenhügel.....	30
Die Kathedrale des Wissens.....	30
Fraktionen.....	32
Wächter.....	32
Jünger der Geduld.....	33
Schrottsammler.....	34
Baumeister.....	35
Das graue Tuch.....	35
Die letzten Kinder des Nirngebirges.....	35
Melokhe.....	36
Kirche der Schmerzen.....	36
Sandpiraten.....	38
Rotte.....	38
Die Ordnungshüter Kragsteins.....	38
Siten.....	40
Unwesen.....	40
Alpdruck.....	40
Niputek / Waldwaisen.....	40
Die Tiere.....	40
Aschtrolle.....	41
Fliegende Kraken.....	41
Elfen.....	41
Natur.....	41
Nebeltrolle.....	41
Verzerrung und Entstellte.....	42
Normale Entstellte.....	42

Die Jagd.....	42
OPVER.....	42
Malmsturmregeln und Verzerrung [Entwurf].....	42
Unfruchtbarkeit.....	43
Magie und Ebenen.....	44
Spielercharaktere.....	44
Andrey.....	44
Sephiras.....	45
Hilda.....	45
Nikolai.....	45
Ogrimm.....	45
Nichtspielercharaktere.....	46
Henkelmann.....	46
Die schwarze Witwe.....	46
Furr von Tetschelstein.....	46
Fatme.....	47
Igor.....	47
Madame Goldberg.....	47
Yäll der Spürer.....	48
Wirrland der Bastler.....	49
Flagellus Magnus Zauser.....	49
Die Vorsteherin.....	49
Anabel die Wölfin.....	50
Der Alte Wonsgar.....	50
Schwanz-ab-Eva.....	50
Kovalis.....	51
Jankovic.....	51
Tabellen.....	51
Schrott.....	51
Charaktermerkmale und Mutationen.....	53
Verzerrung.....	56

Regeln

Regeln

Fertigkeitenliste

Die Fertigkeiten entsprechen Malmsturm 2 beta.

- Athletik
- Charisma
- Diebeskunst
- Empathie
- Fernkampf
- Gelehrsamkeit
- Handwerk
- Heimlichkeit
- Kämpfen
- Kontakte
- Lenken
- Nachforschen
- Provozieren
- Ressourcen
- Kraft/Statur
- Täuschen
- Überleben
- Wille
- Wahrnehmen

Allgemeines

Allgemeines

Beschreibung

Erdfall ist eine postapokalyptische Fantasywelt mit Horrorelementen. Endlose Wüsten, wilde Ozeane und undurchdringliche Wälder setzen den wenigen verbleibenden Menschen (und natürlich auch den anderen Wesen, Rassen und Entstellten) zu und von den Stätten der alten, untergegangenen Hochkultur™ geht die ständige Gefahr einer neuen Urkatastrophe, einem weiteren Erdfall aus. Die beschriebene und bespielte Gegend heißt *Aschlande* und wie es der Name impliziert, ist es eine kahle und graue Gegend, in der nicht viel über- und leben kann.

Liste der Inspirationen

- Planescape Torment (Stadt und Mystik)
- Mad Max und Konsorten (Sandpiraten und Ödland, Visuelles)
- Opus Anima (Verzerrung und Horror)
- Die Wächter (Wächter, Ebenenkonzept)
- Symbaroum (Wald und Waldwaisen)
- Malmsturm (Malmstürme, Malmsturmaspekte)
- Knights of the Old Republic (Sith-Ruinen, Machtquellen)
- Warhammer (Grufköönige, Grim&Gritty, Horden, unberechenbare Magie)
- Diverse Computerspiele, die Johannes gespielt hat (?)
- Keith Thompson (Visuelles, religiöse Anspielungen)
- Cthulhu (Verrückte Götter, geheime Kulte)
- Unsere Welt (Atomkraft und so, Inquisitions- und Kirchklischees)
- Walter Moers (Alpdücke)
- Fate of the Galaxy (Dunkle-Seite-der-Macht-Stress-Leiste)

Allgemeines

Die Aspekte

Orte der Verzerrung

Die magischen Ebenen unter der Realität enthalten unsägliche Macht, Magie und alte Wesenheiten. Schatten der Vergangenheit, verzerrt zu makaberen Abbildern, geistern durch diese Ebenen, in denen alles möglich scheint. An bestimmten Orten in Erdfall, Orten von besonderer historischer Bedeutung, besonderer Emotion oder großen Leides, wird die dünne Schicht zu den Ebenen durchbrochen und die Welt wird verzerrt. Das bedeutet, dass Dinge zu sehen sind, die dort einmal waren, Wesen, die dort nicht hingehören. Manchmal zeigt sich der wahre Kern einer Wesenheit und die Welt wird so dargestellt, wie sie wirklich ist, oder auch wie sie sein könnte, wenn die Grenze wirklich ganz aufgehoben wird: Bäume greifen nach Menschen, Flüsse bluten, die physikalischen Gesetze werden umgekehrt und dicke, summende Fliegen fressen an verwesenden Kadavern. Wer zu lange dieser Verzerrung ausgesetzt wird, trägt selbst Merkmale davon, sogenannte Entstellungen, die bei den Bewohnern der Aschlande nur Abscheu hervorrufen und auch bald das Aufsehen der Wächter auf sich ziehen.

Es ist übrigens unwahrscheinlich, aber durchaus möglich, dass es auch Orte positiver Verzerrung gibt. Denn Erdfall ist zwar eine schlechte Welt voll Leid und Krieg und somit ist auch die Verzerrung als Spiegel der Menschen meist schlecht, doch es ist nicht ausgeschlossen, dass an Orten großer Liebe und Glücks eine Verzerrung existiert, die Menschen hilft und sie zum Guten verändert.

Fear of the dark

Da die Nacht die Grenzen zwischen der Welt und den Ebenen noch ein wenig dünner macht, ziehen dann allerlei grausige Wesen durch die Lande. Von teerigen Trollen über fliegende Tintenfische bis hin zu den gefürchteten Schatten oder Alpdrücken, wie sie auch genannt werden. Diese sind Überbleibsel der Alten und werden von Emotionen angelockt. Allein sind sie relativ ungefährlich, aber in großen Gruppen können sie dem Menschen alle Gefühle und damit ihre Erinnerungen aussaugen, bis nur noch eine große Kälte zurückbleibt und die Opfer ohne Sinn und Verstand in der Gegend herumirren, bis sie schließlich verdursten oder von wilden Tieren gefressen werden. In den Nächten wer-

Allgemeines

den alle Tore verschlossen, Barrikaden errichtet und Feuer angezündet, um die Ungeheuer fernzuhalten. Wer sich nach Einbruch der Dunkelheit noch draußen aufhält, ist des Todes und wird von niemandem mehr aufgenommen. Nur die monotonen und dissonanten Gesänge der Klageweiber halten die Schatten dann noch fern.

Der Mensch ist des Menschen Wolf

Doch nicht die unzähligen Gefahren, nicht die Einsamkeit und nicht die lebensfeindliche Umgebung ist es, was Erdfall so gefährlich macht: Der Mensch selbst ist es. Der Untergang aller Kultur und Zivilisation hat das morsche moralische Gebilde zusammenbrechen lassen und nur Selbstsucht und Kälte sind in den Menschen geblieben. In einer Welt, in der einen jederzeit der Tod ereilen kann, sind Moral und Gefühl zu Schwächen geworden. Marodierende Räuber, eigennützige Schrottsammler und hinterhältige Händler versuchen, jederzeit nur das Beste für sich herauszuschlagen und zögern nicht, ihre Opfer in den Tod zu schicken. Die Herrschaft des Stärkeren sorgt für Leid und Unterdrückung. Wer zu schwach ist, sich selbst zu helfen, wird aussortiert.

Die Natur wächst zu schnell

Da wo die Natur noch wächst, wächst sie zu schnell und zu groß. Binnen Tagen werden Sprösslinge zu zyklischen Urwaldriesen und Tiere wachsen zu unnatürlichen Größen. In einer solchen Welt, so von Leben und Leid durchzogen, werden die Menschen wieder zu Beute und Futter, bekommen ein Gefühl dafür, wie es war, als sie noch Gast in der Welt waren und nicht deren Herrscher. Auch das Wetter und Umwelt haben unnatürliche Züge angenommen. Die Wüsten sind kahler und endloser, die Meere tiefer und wilder und die Wälder größer und wirrer. Wer in dieser unbarmherzigen Umwelt existieren möchte, muss jeden Tag den Kampf des Überlebens kämpfen.

Vergessene Artefakte der Alten

Name und Wirken der untergegangenen Hochkultur sind vergessen, doch ihre Bauten überdauerten ihren Tod. Obwohl viele Stätten ihrer Herrschaft längst verfallen sind, gibt es immer noch genug Städte, Tempel und Festungen, in denen Überbleibsel ihrer Kunst liegen. Neben Ungeheuern, Räubern, Plünderern und Orten der Verzerrung finden sich immer wieder technische Artefakte, de-

Allgemeines

ren Funktionsweise heute keiner mehr erklären kann. Doch sie funktionieren noch und erzielen auf den Märkten horrenden Preise. Gebilde aus Glas, Metall, Federn, Zahnrädchen, Kolben und Riemen zeugen von der Kultur der Alten, doch ihre Abwehrmaßnahmen, die Konstrukte und Fallen funktionieren ebenfalls noch.

Die Rolle der Mystik

Die Stadt Kragstein

Mystik nimmt in Erdfall eine große Rolle ein. Damit ist gemeint, dass viele Dinge existieren, die sich niemand erklären kann und die auch niemand infrage stellt. Es gibt Gruppen, Personen und Wesen, deren Schaffen niemand erklären kann, Regeln, die jeder befolgt und bestimmte Dinge, die einfach so sind. So scheint zum Beispiel die Stadt Kragstein ein Mysterium zu beherbergen, denn es gibt an vielen Stellen rätselhafte Steine mit Mustern, die nie so sind wie am vorherigen Tag. Im Zentrum steht ein großer Ofen, der stets gefüttert werden muss, mit Holz und mit Leichen und keiner weiß, was geschieht, wenn er ausginge.

Tag und Nacht sind die *Klopfer* damit beschäftigt, die Stadt um- und auszubauen. Sie gleichen großen, schlanken, kopflosen Gestalten mit zu vielen Gliedmaßen. Man weiß nicht, woher die Klopfer kommen, wohin sie gehen oder was sie eigentlich tun. Geschweige denn warum. Wenn sie sich begegnen, dann sprechen sie in einer seltsamen abgehackten Sprache miteinander. Es gibt einige Theorien, was Klopfer eigentlich sind; von Überbleibseln der Alten über beseelte Rüstungen bis hin zu Auswüchsen der Stadt, aber da man keine Klopfer ansieht, anspricht oder gar anfasst, wird sich dieses Mysterium wohl niemals lösen. Fakt ist, dass die Stadt immerfort wächst, teilweise auch nach innen. Manch einer wundert sich, warum zwischen zwei Häusern auf einmal eine weite Straße liegt, wo weniger vorher nur ein schmaler Spalt war. Orte, die an einem Tag noch da waren, sind am nächsten Tag verschwunden oder an einer anderen Stelle der Stadt.

Als weiteres Mysterium werden die Schienen betrachtet, die überall durch Kragstein führen, etwa vier Meter über dem Grund und in großen Spinnentürmen enden. Dieses Schienensystem begleitet Straßen, führt durch Tunnel, durch Gebäude und scheint irgendein Mechanismus der Zwerge zu sein. Sie

Allgemeines

werden von den Klopfern gewartet und erstrecken sich auch in weiten Teilen der Aschlande, wobei sich zu den Spinnentürmen aus ihrem feinen Stahlgespinst auch noch Spinnenhallen gesellen.

Regeln

Einige der *Regeln* lauten: Gehe nie einen Weg zurück, den Du schon gegangen bist. Trage stets einen Teil der Stadt bei Dir. Trage niemals bunte Kleidung. Sieh keine Klopfer an. Stelle keine Fragen. Betritt kein leeres Haus. Spatzen gebührt der letzte Bissen.

Gestalten

Es gehört außerdem dazu, dass viele Geschichten existieren, teils sich widersprechende oder unlogische. Über den Ort, die Leute und die Geschichte. Es gehört zum Spielgefühl, dass diese Geschichten nicht hinterfragt werden. Würde man jeder Andeutung folgen wollen, so würde man unweigerlich das Gefüge von Erdfall zerstören. Die Welt ist zwar fast tot, aber besitzt eine reiche Geschichte, die in unzähligen Andeutungen und Legenden weiterlebt. Es gibt eine Unzahl lokaler Wesenheiten, Göttern, vielleicht auch Geistern, deren Existenz genauso zweifelhaft ist, wie ihr Streben. *Yaquin der Arme*, der stets eine Spur verblassender Münzen hinter sich herzieht. Der *gehenkte Bräch*, der früher Scharfrichter war und dann selbst gehängt wurde. *Lotham Wissbegier*, der zwölf mal zwölf Kuriere hat, die ihm die neuesten Botschaften zuflüstern. Der *Sperling*, welcher einen Skelettkopf besitzt. *Der einsame Wanderer*, der einsam wandert und unter dessen Kapuze das Unendliche sitzt, bei dessen Anblick der Mensch in Irrsinn verfällt. Und schließlich der *Schreckliche Biegenhaar*, dem zu Neumond ein Zahn geopfert werden muss, da er sonst alle Zähne zieht. *Janus Tonkopf* gilt als besonders schrecklich, denn der Halbgott wachte eines Morgens mit einem Tonkopf auf, denn ein Dieb hatte ihm in der Nacht seinen Kopf gestohlen. Der Irre zieht durch die Nächte und ruft mit seiner hohlen Stimme nach seinem Kopf und es heißt, es bringe großes Unglück, Töpferware zu zerschlagen. In jedem Fall bringt es Unglück, ihm zu begegnen, denn dann kann es sein, dass man den Kopf verliert.

Allgemeines

Beinfest

In Kragstein gibt es das *Beinfest*, das alle sieben Tage gefeiert wird. Von einer wirklich ausgelassenen Stimmung kann allerdings nicht die Rede sein, denn die Teilnehmer tun dies wirklich freiwillig. Vielmehr sitzt der Rest der Bevölkerung zur Morgenstund zitternd hinter seinen Fenstern und hofft, dieses Mal nicht dabei sein zu müssen. Der Zwang schickt die Menschen dann zu einem grellen und lauten Umzug, wo sie extatisch tanzen, schreien und über und über mit Knochen und Schädeln behängt sind. Dann klappern, klopfen und trommeln sie, bis sie schließlich erschöpft zusammenbrechen und sich am nächsten Morgen wünschen, nie geboren worden zu sein.

Liquerium / Lix / Equilibrium

Die Alten kannten eine Art Droge, die sie unglaublich leistungsfähig und klug machte. Wie sie die Droge herstellten, wie sie darauf reagierten und woraus sie gemacht ist, weiß heute keiner mehr, aber es gibt jede Menge Abhängige, die Lix zum Überleben brauchen. Denn so groß der Nutzen des Kristalls ist, so groß sind auch die Schäden. Nicht nur, dass es sehr schnell abhängig macht, es verzehrt auch die Menschen, die es nicht bekommen können. Die Haut wird schwarz, die Nägel und Haare fallen aus. Die Menschen werden blind, verschrumpeln und verlieren schlussendlich ihren Verstand. Schlussendlich hat die Droge auch die Eigenschaft, vor der Verzerrung zu schützen. Das heißt, wer darauf angewiesen ist, in verzerrten Gebieten zu arbeiten, ist auf Lix angewiesen und damit doppelt abhängig.

Mindestens ebenso viele Schrotter und Sammler sind mit der Suche nach Liquerium beschäftigt wie mit der nach Müll. Es ist in den Ruinen der Alten zu finden und unglaublich wertvoll, weil so viel davon abhängt. Hauptbesitzer der Vorräte ist die Kirche der Schmerzen, die Lix nutzt, um die *Klausner* zu kontrollieren.

Legenden und Sagen

Es gibt eine große Menge an Legenden und Sagen, die verschiedene Teile der Welt betreffen. Einige sollen hier gesammelt werden:

Allgemeines

Der Erdfall

Einer Legende nach fiel die Welt der Alten in zwölf Tagen. An jedem Tag brach eine andere Plage über das Land herein und schließlich waren alle Menschen tot oder verschwunden, die Lande waren kahl und tot und sonderbare Veränderungen gingen vor sich. Zuerst führten die Flüsse Blut, dann brach der Vulkan aus und die Erde spaltete sich. Die Schatten der Menschen machten sich selbstständig und die Menschen wurden verrückt. Städte verschwanden einfach in der Erde und Kinder wurden zu Greisen, Krankheiten, Plagen und Seuchen kamen über das Land. Tiere begannen, sich gegenseitig zu zerfleischen und langsam trat die Verzerrung ein. Der letzte Priester, Hant Luntweg, beschwor die Massen, holte zum Gegenschlag aus, doch er rief nur einen Sturm der Verzerrung hervor und er und alle, die bei ihm waren, wurden verschlungen. In *Runzalei*, der alten Hauptstadt, im Lande *Dvorek* übten die Menschen ein uraltes Ritual aus, um dem Erdfall zu entgehen, doch sie wurden alle in Bäume verwandelt. Niemand betritt mehr dieses Land, da es als Zentrum des Erdfalls gilt und die Verzerrung jeden erfasst.

Kultur und Technik

Fast alle technischen Errungenschaften und Fertigkeiten sind verloren gegangen. Die Menschen, die in den Aschlanden leben, können weder lesen noch schreiben, nicht schmieden, töpfern, bildhauen, malen, bauen oder schnitzen. Die Künste des Buchdrucks, der Statik, Mathematik, der Astronomie oder der Philosophie sind verloren gegangen und alles, was die Leute nutzen, ist von den Schrottsammlern gefundener Überrest der Alten. Sicherlich erarbeiten sich die Leute mühsam gewisse Fertigkeiten und schaffen plumpe und unförmige Gebäude und Gegenstände, doch diese entbehren jeglicher Eleganz, Effizienz und Kunstfertigkeit.

Da die Gegenstände des täglichen Lebens zusammengewürfelt sind, ist auch das Erscheinungsbild recht uneinheitlich. Die Kirche und die Wächter, die Kuriere, Wachen und Schrottsammler, die Baumeister und Händler tragen bunt zusammengestellte Uniformen und Rüstungen, in den unterschiedlichsten Stilen, prunkvoll und absurd. Ebenso sind die Waffen improvisiert, das Geschirr und die Baustoffe.

Allgemeines

Besonders faszinierend und unanmutig sind die Fortbewegungsmittel. Es handelt sich mangels Zugtieren hauptsächlich um umgebaute und verstärkte Schiffe, die auf Kufen oder Rädern vom Wind oder von Ruderern angetrieben werden. Während im Riesensee gute Winde zum Segeln vorherrschen, taugen sonst große Warhammer-40k-Orks-artige Kriegsgaleeren und von Ruderern betriebene Panzerwagen zum Transport von Mensch und Ware. Diese Fahrzeuge erzeugen einen gewissen maritimen Flair und vereinzelt sollen wohl auch schon abgerichtete Wildtiere als Zugtiere gesehen worden sein.

Jahreszeiten

Derer gibt es sieben. Da niemand sich die Mühe macht (geschweige denn die Mittel hat), Sekunden, Stunden und Tage zu zählen, bleiben die Jahreszeiten als grobe Einteilung des primitiven zyklischen Zeitverständnisses. Alles beginnt im *Frühjahr*, wenn der Vulkan seine heißen Dunstschleier über die Ebene schickt und die schwülen Temperaturen Angst schüren. Im *Ausbruch* schneit es wenige Wochen lang Asche und vulkanische Felsbrocken über das Land und alles wird von einer heißen und erstickenden Schicht bedeckt. Dann kommt die *Regenzeit*, wenn schließlich der Vulkan erlischt und sich durch den andauernden Regen ein schwarzer Urwald aus der fruchtbaren Asche erhebt, ein organisches Ungetüm aus Riesenfarnen und Schachtelhalm, in dem gefährliche Tiere hausen. Doch die Menschen Kragsteins nutzen die Zeit, um zu jagen und Brenn- und Bauholz zu fällen und viele kommen dabei um. Im darauffolgenden *Schwelen* entzündet die Hitze des nahenden Sommers den schwarzen Dschungel und sorgt dafür, dass man den Boden der Aschlande lange Zeit nicht mehr betreten kann. Darauf folgt die Zeit der *Sommerwüste*, in der die Hitze und die Trockenheit die Aschlande zu einem unwirtlichen und kargen Ort macht. Im *Herbst* beginnen die Tiere unruhig zu werden und greifen zuweilen sogar erstaunliche organisiert die Stadt an, bevor sie sich im *Winter* in ihren Bauten verkriechen, vermutlich aus Angst vor den hereinbrechenden Horden des Bösen (die nur so heißen; in Wirklichkeit handelt es sich nur um sehr große und sehr ausgehungerte, teilweise humanoide Ungeheuer, die aus den Bergen des Nordens in die Ebenen kommen, um Schutz und Futter zu finden).

Zeitgeschichte

Wir schreiben das Jahr 99 nach dem Erdfall. Gewiss, nicht viele wissen um diese Zeit, denn das zyklische Zeitverständnis herrscht vor, will heißen: Wen interessiert schon, in welchem Jahr wir uns befinden, wenn es um das alltägliche Überleben geht. Eine überaus deprimierende Ansicht. Die Jahreszahl 99 gibt zwei große Fragen vor. Erstens: Was geschieht, wenn wir im hundertsten Jahr sind? Diese Frage stellen sich auch viele Leute in Erdfall, beobachten Sterne, Tiere, deuten Weissagungen usw. Sie soll an dieser Stelle nicht beantwortet werden. Und zweitens: Was geschah die ganzen 99 Jahre davor.

Ausgangspunkt war der bereits erwähnte Erdfall, der einen großen Teil der Zivilisation zerstörte, die Zwerge, Elfen und Orks, die ihrerseits auf den Ruinen einer viel größeren untergegangenen Zivilisation (TM) saßen. Über deren Leben und Sterben lassen sich jedoch nur Mutmaßungen anstellen und ehrlich gesagt interessiert es auch niemanden, zumindest nicht besonders viele. Eine der dringlichsten Fragen ist sicherlich, wie es dazu kam, dass alles vergessen und verloren wurde. Die Antwort ist: Es ist kompliziert. Zum Einen sind natürlich unglaublich viele Menschen, Elfen, Zwerge und Orks, besonders die in den Regionen, die wir als Zentrum der Welt bezeichnen, einfach gestorben, oder wie im Falle Dvoreks – einfach zu Bäumen geworden, in der Hoffnung, so die drohende Verzerrung aufhalten zu können. Der Rest musste fliehen. Denn weil Berge umstürzten, Meere austrockneten, überkochten oder den Standort wechselten, wurden die Lebensbedingungen so verändert, dass kein normales Leben mehr möglich war. Sicherlich gibt es neben den Aschlanden und Kragstein noch andere bewohnbare Orte, doch darüber ist hier zumindest nichts bekannt. Dazu kam noch eine gewisse Verzerrung und die übergroße und gefährliche Natur, die ganze Landstriche zwang, auszuwandern. Und so hat sich über die Zeit, gepaart mit einer unnatürlichen Vergesslichkeit in den ersten Jahren, das meiste Wissen über die Zeit vor dem Erdfall verloren, genauso wie das Wissen um Handwerk und Kultur.¹

Ironischerweise war es ausgerechnet die dem Sterben geweihte Stadt Kragstein, die neuer Hoffnungsträger war. In den Ereignissen, die den Erdfall hervorriefen und die als

¹ Als Gedankenexperiment empfehle ich einem Erdenbürger, sich vorzustellen, was aus unserer Zivilisation würde, wenn mit einem Mal alle »externen Wissensspeicher« verloren gingen.

Orte

Orte

Aschlande

Hier spielt die Geschichte von Erdfall. Sicherlich gibt es weit draußen noch andere Gegenden, aber für die armen Seelen, die hier um ihr Überleben kämpfen, spielt das keine Rolle. Begrenzt vom wilden Ozean, den giftigen Städten, dem *Riesensee* und dem *Urwall* sind die Aschlande der einzige Ort, an dem das Leben wenigstens *prinzipiell* möglich ist. Vor dem Erdfall fand hier eine große Schlacht statt, die die einst fruchtbare Gegend verheerte und mit Feuer überzog. Zwischen ausgetrockneten Flussbetten, verbrannten Auen und kahlen Hügeln ragen die eingestürzten Ruinen ehemaliger Bewohner hervor. Weiterhin finden sich hier verschiedene Kriegsgeräte und Hünen, deren Bestimmung nun unklar ist. Die Gegend ist von Kratern, Gräben und Mauern übersät.

Der Name dieser Gegend stammt von dem großen Vulkan *Kraag*, der sie überschattet, und der regelmäßig heiße Aschewolken über das Land senkt. Solche Ereignisse verbrennen Mensch und Tier, doch die mineralhaltige Asche ermöglicht den sporadischen Ackerbau. Immer wenn der Vulkan ausgebrochen ist, spießt für wenige Wochen ein gigantischer schwarzer Urwald aus der Asche, voller wilder Tiere und Gefahren. Die Zeit nutzen die Menschen von Kragstein, um Bau- und Feuerholz zu holen. Die Landwirtschaft wird von sogenannten *Wehrhöfen* betrieben. Das sind Zusammenschlüsse von gepanzerten und beweglichen Häusern und Wagen, die tagsüber das öde Land bewirten und nachts Barrikaden erstellen, damit die Wesen der Nacht nicht eindringen können. Nach jeder Saison muss der Wehrhof umziehen, da der Boden ausgelaugt ist. Die Bauern suchen sich eine neue Stelle, errichten Wälle und Gräben, stellen ihre Wägen kreisförmig auf und errichten Ballisten.

In den Aschlanden leben vor allem Aschetrolle, mutierte Tiere und Hünen.

Kragstein

Die Aschlande haben nicht mehr viele Einwohner, aber etwa die Hälfte von ihnen leben in Kragstein, der fügenlosen Festung der Zwerge. Einst thronte sie stolz am *Kraag*, einem ehrfurchtgebietenden Vulkan, und blickte über ein reiches und fruchtbares Land, doch jetzt wirft sie ihren langen Schatten nur noch über verbrannte Erde, Ruinen und Aschewüsten. Ihre dicken und hohen Mau-

Orte

ern machen die Stadt zu einer der letzten Zufluchtstätten des Landes und noch immer ziehen die Flüchtlingsströme hin zu Kragstein, dem Paradies. Seinen Namen hat die Stadt von einer mit Figuren und Ornamenten behauenen Klippe, die weit über die Stadt ragt und einen dunklen Schatten wirft. Auf der Klippe thront die Feste *Hoch Oben*, die jedoch dermaßen von Verzerrung und Unglück heimgesucht zu sein scheint, dass sich niemand in ihre Nähe wagt.

Doch die Hoffnung schwindet mit dem Betreten der Stadt. Armut, Elend und Krankheit füllen die wenigen Plätze, an denen noch keine Menschen leben. Die notdürftigen Unterkünfte sind viele Stockwerke hoch und nicht selten stürzen sie ein und begraben Dutzende der Ärmsten unter sich. Die Kadaver werden dann von den Sammlern weggebracht und in die Öfen geschafft, doch was vielen auffällt und doch keiner zu denken wagt, ist, dass die Vorräte an Fleisch trotz der Nahrungsknappheit nie schwinden. Mit der Armut und dem Hunger kommt auch die Kriminalität. Jeder ist sich selbst der Nächste und wer überleben möchte, bedarf einer flexiblen Moralvorstellung. Mehr oder weniger organisierte Banden und Verbrechergruppen kontrollieren die Gebiete, rauben, morden und fordern Schutzgeld. Oft werden Menschen nur wegen etwas Wasser erschlagen, doch eine Gerichtsbarkeit gibt es in dieser Stadt nicht. Die wenigen selbst ernannten Gerichte sind unfair und parteiisch.

In Kragstein existiert eine Dreiklassengesellschaft, bestehend aus den *Regenten* in ihrer *Windigen Feste*, den unzähligen Armen, Arbeitern und Sklaven und zuniederst den *Entstellten*, die durch die Verzerrung ihre menschlichen Züge und Eigenheiten Stück für Stück verlieren und in den Katakomben der Stadt ein primitives Dasein aus Jagen und Gejagtwerden fristen. Die *Windige Feste* ist der höchste Punkt Kragsteins und noch einmal durch eine dicke Mauer vom Rest der Stadt getrennt. Aus dem Bedürfnis nach Sicherheit hat niemals einer der Regenten die Armen gesehen und umgekehrt. Gerüchte über furchtbare Entstellungen und unvorstellbaren Reichtum gären in den stinkenden Gassen und eine weinende Masse verzweifelter Körper wirft sich Tag und Nacht gegen die Mauern, um so in die Feste vorzudringen. Jene, die vor Erschöpfung zusammenbrechen, werden fortgeschleift, um denen Platz zu machen, die mit blutigen Fäusten auch ein paar Sandkörner von der Mauer abschlagen wollen. Doch die Oberen haben Angst vor der Masse, denn die Trennung ist ihr Über-

Orte

lebensgrund. Darum errichteten sie *Knausak*, den Turm der 144 Augen, von dem aus sie immerfort bange nach unten spähen.

Kragstein hat verschiedene Gegenden:

Hauptplatz

Hier kommen alle, die Kragstein durch das Tor betreten und hier ist auch die bunteste (Grauton-) Mischung aus Dieben, Menschenfängern, Ankommern, Acerbitanern, Baumeistern und Bettlern zu finden. Einst der Stolz der Zwerge enthält dieses Viertel große Prunk- und Repräsentationsbauten, Tempel und Regierungsgebäude, die nun besetzt, eingestürzt oder mit so vielen Zwischenböden ausgestattet sind, dass man sich nur noch kriechend in ihnen fortbewegen kann. In Hauptplatz wird ständig neuer Schlafplatz geschaffen und so kommt zum Beispiel die schwindelhohe Kistenburg der Baumeister zustande. Hier ist auch eine alte Galeone zu finden, die irgendein unglaublicher Sturm durch die Mauern warf und die nun von einem Berg aus Häusern und Hütten umgeben wird, über deren schmale Treppchen und Verbindungsleitern man bis zu den oberen Decks klettern kann. Im Bug lebt Wirrland der Bastler.

In Hauptplatz sind auch die berüchtigten Öfen zu finden, in denen jeglicher Schrott, Holz und alle Leichen verbrannt werden und der das unterirdische Maschinengetriebe der Stadt am Leben erhält. Es wäre nicht auszudenken, was geschähe, wenn die Feuer erlöschen würden und so gibt es trotz einiger Proteste noch keinen offenen Widerstand dagegen, dass wertvollen Baumaterial einfach verbrannt wird.

Die Acerbitaner, die hier Nahrung verteilen und Ankommer anlocken, und die Baumeister, die diese Leute ebenso an sich binden und manchmal auch versklaven wollen, reagieren sehr empfindlich, wenn gestohlen wird. Ein großer Galgenbaum aus Pfählen, Masten und Eisenträgern zeigt, dass Menschenleben weniger wert sind als Besitz.

Unterstadt

Heißt nicht so, weil sie unter der Stadt ist oder gar, weil sie den Abschaum beherbergt. Vielmehr wurde die Stadt aus Platzmangel immer weiter in die Höhe gebaut und aus den Zimmern, Plätzen, Straßen und Gassen entstand die Unterstadt, deren Bewohner teilweise noch nie das Tageslicht gesehen haben. Ein

Orte

wimmelnder Irrgarten voller Betrug und Verrat, kontrolliert von zwei Organisationen: *Knurrtu* und *Schlächter*. Welche von ihnen schlimmer ist, kann keiner ermessen.

Pestloch

Die Stadt hat aufgrund ihrer unglaublichen Einwohnerdichte und den damit einhergehenden hygienischen Bedingungen auch ein großes Problem mit Krankheiten. Die Pest bricht in regelmäßigen Abständen aus und vernichtet einen Großteil der Einwohner. Die Abwehrmaßnahmen sind so drastisch wie effektiv: In großen Gruben und abgesperrten Vierteln vor der Stadt, nur durch tiefe Gräben und Wällen aus Dreck und Unrat von den unwirtlichen Landen außerhalb abgetrennt, vegetieren die Kranken vor sich hin, stöhnen, eitern, sterben, und werden ebenso wie alle anderen in den Öfen verbrannt.

Säuern

Ein kompletter Bezirk, der einstürzte, abgesperrt und dann geflutet wurde, als das Grundwasser anstieg. Das Wasser drückt nun an die Außenmauern und erinnert die umliegenden Ortsteile daran, dass mehrere Tonnen Wasser neben und über ihnen liegen. Große von Golems betriebene Pumpen halten die anderen Bezirke trocken. Man munkelt, dass die Wächter Säuern einst überfluten ließen, weil etwas Unangenehmes darin hausen würde. Man munkelt weiterhin, dass das Wasser nichts daran geändert hätte. Fakt ist, dass einige Mutanten unterwasser leben können und dort ein abgeschiedenes Leben führen.

Abgrund

Eines Tages stürzte ein stark belebter Marktplatz in die Tiefe und riss Tausende mit sich. An dieser Stelle klafft nun ein schwarzes, bodenloses Loch, aus dem einige Dutzend unregelmäßige Steinsäulen aufragen, die nach oben hin breiter werden. Auf ihnen stehen die selbsternannten Propheten und Untergangspriester, die von ihren finsternen Träumen und Prophezeihungen schreien.

Verlust (Betonung auf der ersten Silbe)

Diesen optimistischen Titel trägt ein gewisses Gebiet, in dem Arenakämpfe stattfinden. Diese blutrünstigen Spiele finden einigen Zulauf, weswegen sie in letzter Zeit stärker ausgebaut werden. Sind es die Gewinnchancen, die Abwechslung oder die Reichen, die hier ihre Spürer, Schrotter oder Krieger rekrutieren?

Orte

tieren. Es finden sich freischwingende Käfige, Löcher, Ringe aus rostigem Stacheldraht und auch Balancierkämpfe mit tiefen Abgründen.

Schrottplatz

Auch das *Viertel der Funde* genannt. Hier wird all der Schrott, ob von Wert oder Plunder angehäuft und aufgetürmt. Die *Schrottbarone* schreiten durch ihre Gassen, sortieren und veräußern die Dinge von Wert an den Meistbietenden. Der Müll, der übrig bleibt, landet in der *Halde*, wo das niedere Volk nach Brauchbarem sucht. Da sich diese Ablade immer höher schichtet, gibt es inzwischen einige Stockwerke und Gänge, in denen sich alles mögliche *noch* zwielichtigere Volk tummelt (falls das überhaupt noch geht). Die Schrottbarone gehören alle zu Melokhe und haben hier ihre Privatarmeen und ihre Wachen stationiert, die diese riesigen Werte bewachen.

Der Schrottplatz wird von den Schrottsammlern und ihren Schiffen mit neuem Plunder versorgt und ist deswegen wie ein Hafen angeordnet.

Wehlayden

Dies sind die Gebiete rund um die *Kathedrale der mannigfaltigen Leiden* (auch *Kerker der Schmerzen* genannt), die als Zentrum der Kirche gilt. Diese Kathedrale ist ein schwarzer, hoher Bau, von Pfählen, Dornen und rostigen Bändern umsäumt und alle Gebäude in ihrem Einflussbereich haben Sichtkontakt mit ihr. Die *Acerbitaner* legen großen Wert darauf, ihr Viertel zu erweitern und zweckmäßige Bauwerke zu errichten, die auf größtmögliches Leid ausgerichtet sind. In der Praxis heißt das, dass überall Pranger, Galgen, Feuerschalen, Folterwerkzeuge usw. stehen, um die Leute allzeit daran zu erinnern, dass Schmerz die einzige Möglichkeit ist, der Verzerrung zu entkommen.

Paradoxerweise ist es gerade dies, was eine leichte permanente Verzerrung hervorruft, ein allgegenwärtiges Stöhnen, Stechen und Bluten, das die Gegend etwas gruselig macht. Doch die Acerbitaner sind überzeugt davon, dass sich alles überwinden lässt und die Menschen ziehen dorthin, weil sie im Gegenzug mit Essen und Unterkunft versorgt werden.

Grotten

Aus Platzmangel hat man die natürlichen Höhlen um den Vulkan Kraag ausgebaut und bewohnt nun auch diese. Das birgt gewisse Risiken, denn plötzlich

Orte

hervortretende Lavaströme, Erschütterungen, Schwefelwolken und große, weiße, insektenhafte Untertiere befallen die Menschen dort und darum gilt dies als unangenehmste Lebensstätte. Dennoch werden die Gänge ausgebaut und bis in die Nirnberge getrieben, um den Stein als Baumaterial zu gewinnen. In Anbetracht des aktiven Vulkans ist dieses Vorhaben jedoch riskant. Da diese Arbeit aber von den Sklaven der Baumeister getan wird, ist das nicht weiter schlimm.

Menschenbein

Ja, in Kragstein ist man nicht besonders kreativ, was Namen angeht, denn nicht mehr als ein Knochenberg ist es, was man vor etwa drei Monaten unter der Stadt entdeckt hatte, als plötzlich ein gesamtes Viertel von dem Gewicht der unzähligen Menschen in die Tiefe stürzte und eine Art uralte Krypta freilegte, mit Bergen von Knochen und Schädeln in allen Formen und Größen. Nun hausen zwischen Grabnischen, Sarghallen und Knochentürmen die Armen und erfreuen sich der trockenen und gut ausgebauten Räumlichkeiten. Weit hinein wagt sich jedoch niemand, denn ab einer gewissen Tiefe weichen die menschlichen Gebeine tierischen und diese sind unnatürlich groß und abscheulich. Nicht auszudenken, wenn noch einige von diesen Wesen dort leben würden.

Arkaden

Das ehemalige kulturelle Zentrum Kragsteins besteht aus einigen Theatern, Amphitheatern und Aquädukten, die nun gut besetzt und besucht sind. Die Leute hier fanden die Ränge und die vielen Säulengänge und Arkaden offensichtlich heimelig und haben sich hier niedergelassen, ungeachtet der Tatsache, dass im Innern des großen Circus Maximus eine große Verzerrung herrscht. Das Leid und die Panik der Opfer, der Tiere und Gladiatoren haben so großes emotionales Gewicht hinterlassen, dass man immer noch die Schreie hört, die Kämpfer schattenhaft sieht und einem nach einer Weile selbst ein so entsetzliches Gefühl überkommt, dass man zwischen Furcht und Euphorie flieht.

Grauen

Dieser Ortsteil heißt nicht so, weil er etwa besonders grauenhaft wäre, sondern weil hier alles grau gefärbt wird, was mit Wasser in Berührung kommt. Es

Orte

gibt da nämlich diesen Fluss, *Dreckrinne*, der aus dem Vulkan fließt und inmitten der Stadt in ein tiefes Loch stürzt und jeglichen Dreck mit sich nimmt. Dreckrinne wird vorher jedoch gestaut und in einigen Wasserbecken gesammelt, in denen sich halb Kragstein wäscht (wenn es sich denn jemals wäscht). Gleichzeitig werden große Fässer von Vulkanasche hierher gekarrt und mit dem »Wasser« zum färben benutzt. Das Färben liegt in den undurchschaubaren Regeln Kragsteins begründet, von denen eine lautet, man dürfe keine hellen oder gar bunten Farben tragen und somit wird aller Stoff, der Kragstein betritt, zuerst hier gewaschen und grau gefärbt. Grau sind mittlerweile auch die vielen Arbeiter des Viertels, denn die schmierige Flüssigkeit und der allgegenwärtige Staub färben auch Haut und Haare.

Schiefe Wege

Sofern man kein Alchimist ist, wird man sich hier zwangsläufig verirren. Es ist dort ein Naturgesetz, dass die Wege nicht ans Ziel führen; sie sind schief. Manchmal muss man bis zu einem gewissen Punkt kommen und sich dann umdrehen, manchmal muss man eine bizarre Treppe ungleicher Stufen erklimmen, die nach oben führt und trotzdem unten endet, manchmal muss man rückwärts gehen, um anzukommen. Die Häuser sind unterschiedlich groß, benötigen für außen und innen unterschiedlich viel Platz und verschwinden manchmal. Das ist teilweise die Schuld der Klopfer, die auch hier unermüdlich bauen. Doch den Großteil schaffen die *Alchimisten*.

Diese seltsame Sekte versucht, Liquerium herzustellen und bedient sich dabei aller Mittel, chemisch, mechanisch, biologisch und natürlich magisch. Dabei verursachen sie unheimlich viel Verzerrung, doch lässt man sie weitgehend in ihrem Viertel in Frieden, denn die Kirche der Schmerzen hält ihre Hand über sie, reinigt nur ab und an die magischen Ströme, so dass höchstens ein oder zwei Thaum herrschen. Die schiefen Wege, die unheimlichen Gerüche und das allgegenwärtige Schreien, Knallen und Kichern sorgen dafür, dass niemand gern dieses Viertel besucht und auch die Alchimisten bleiben lieber unter sich, auch wenn es sich nicht vermeiden lässt, dass die in bizarre Rüstungen gekleideten Männer und Frauen regelmäßig verschiedenartige Dinge besorgen müssen. Ihre Roben und Rüstungen sind dabei so unförmig und bedecken so viel Körper, dass immer wieder gemunkelt wird, dass sie keine normalen Men-

Orte

schen seien. Dazu kommt, dass sie noch gar nicht so lange in der Stadt sind, vielleicht seit fünf Jahren. Sehr mysteriös, das alles.

Grabstejn

Davor fürchten sich die meisten Kragsteiner, denn hier wohnen die, die als tot galten, von den Sammlern zu den Öfen gebracht wurden und plötzlich aufwachten. Wer weiß, ob sie aufstanden, sich nur totgestellt hatten oder einem makabren Streich zum Opfer fielen, doch Auferstandene sind den naturgemäß abergläubischen Städtern suspekt und so bleibt den Untoten nichts anderes, als unter ihresgleichen zu bleiben – in diesem Fall in Grabstejn. Bezeichnenderweise liegt das Viertel in der ehemaligen Nekropolis der Zwerge, samt prächtiger Grabmale und düsterromantischer Engelsstatuen. Eine Ironie, dass ausgerechnet die Verstoßenen im prächtigsten Bezirk leben. Dort aber sind sie unter sich und werden allerorts an ihrer tiefschwarzen Kleidung und den großen Kragen, Hüten und Masken erkannt. Die Untoten haben gelernt, ihr Außenseitertum zu zelebrieren und bewegen sich langsam und geheimnisvoll, sprechen nicht oft mit Außenstehenden und haben fremdartige Bräuche und Gesten. Viele fragen sich, woher sie ihre Nahrung beziehen.

Kurpark

Die Zwerge wussten, wie man schöne und lebenswerte Städte errichtet und so schufen sie den Kurpark mit seinen Seen, Wiesen, lichten Hainen und hängenden Gärten mitten in der Stadt. Dieser Bezirk ist etwa zwei Quadratkilometer groß und diente damals der Erbauung und Erholung (besonders mit seinen Kranken- Alten- und Irrenhäusern) und wird nun als Zwischenstation für die Ankömmlinge benutzt. Die Zeltstadt überzieht die kahlen Anlagen, auf denen schon seit langem keine Pflanze mehr sprießt. Von dort werden die Menschen je nach Geldmitteln und Ansprüchen auf die Bezirke verteilt. Dass niemand lange dort leben möchte, hängt auch mit den Geistern zusammen, die dort sogar am helllichten Tage wandeln. Die Schicht zu den Ebenen scheint auch hier besonders dünn zu sein und so wandeln immer noch die Bewohner früherer Zeiten durch die Anlagen.

Orte

Eden oder Hühner und Kartoffeln

Auf vielen Dächern werden Kartoffeln angebaut, eine riesige, graue Aschesorte, deren Nährboden von weit hergeholt wird und die von Freien Farmern gepflanzt, gepflegt und geschützt wird. Viele versuchen sich auch an der Hühnerzucht, wobei das, was die Tiere fressen, nicht das Gesundeste ist, und die Tiere dementsprechend einen schlechten Ruf haben. Wilde Hühner gelten als Plage in der Stadt und sie werden gern gejagt und gegessen.

Braukeller

Der Name täuscht, denn Braukeller ist kein Keller sondern vielmehr eine aus mit Brücken und Leitern verbundene Ansammlung von Hochplateaus, auf denen Wein und Hopfen angebaut werden und die abenteuerlichsten Brauereien noch abenteuerlichere Alkohole herstellen. Nichts davon ist gesund oder lecker, aber der Alkohol desinfiziert und so hat es sich durchgesetzt, dass jeder sich in irgendeiner Form von den Produkten ernährt. Rattenschnaps, Aschbier, Grauwein und viele mehr.

Meiden

Der Versuch mancher Individuen, aus dieser Welt eine bessere zu machen, täuscht oft darüber hinweg, dass die meisten Leute ziemliche üble Halunken sind. Das gilt in *Erdfall* mehr noch als in unserer Welt, besonders da allgemein Not und Leid herrschen. In Kragstein gibt es eine Gegend, in der sich die Morallosigkeit der Menschen potenziert und konzentriert, einen Ort, den jeder gesunde Mensch (und jeder kranke natürlich auch) meidet, da man hier nur all zu schnell sein unpersönliches Ende findet. Normalerweise kann man sich in Kragstein zumindest auf den großen Straßen und Plätzen aufhalten, ohne um sein Leben fürchten zu müssen, wobei man zugeben wird, dass es eine recht gefährliche Gegend ist. Die Gefahr wird jedoch zum Risiko, wenn man *Meiden* betritt, besagtes Viertel zwischen den Gerbern und der alten Fabrik, das seinen Namen nicht umsonst bekommen hat. Es herrscht, optimistisch ausgedrückt, Krieg in dieser vollends demolierten Ecke. Der Mensch kann nicht tief genug sinken, um nicht noch grausamer, rücksichtsloser und widerwärtiger zu werden und was schließlich auf den moralischen Bodensatz herabrieselt, landet üblicherweise hier, nimmt sich eine Waffe oder Ähnliches und spielt Krieg,

Orte

heißt: Er tötet wahllos, brutal und stirbt schnell. Ich erwähne es noch einmal: Meiden meiden.

Selem

Dieser Name ist eine Anleihe aus Aventurien und stimmt den erfahrenen Rollenspieler auf eine sumpfige, trostlose Gegend ein. Nichtrollenspieler verspüren bei diesem Wort womöglich ebenfalls eine gewisse düstere Assoziation, vielleicht aus der Nähe zum Wort *Salem*, das einerseits durch das biblische Umfeld ein großes Alter assoziiert, andererseits auch von H. P. Lovecraft mit einem gewissen Gruselgefühl konnotiert wurde.

Abseits des Wortes handelt es sich bei Selem vielleicht wirklich um den trostlosesten Flecken Kragsteins, stinkend, sumpfig, torfig an den ausgefransten Ufern des schmutzigen Wassers liegend, das einst als kräftiger Bach aus dem Nirngebirge zur Erbauung und Versorgung durch die Stadt umgeleitet wurde, dort unzählige Becken, Kanäle, Fälle und Wasserspiele durchlief und schließlich in den Aschlanden in den großen Strom Abria mündete, dessen staubiges Tal das Land nunmehr durchzieht. Selem liegt nicht nur gesellschaftlich, sondern auch geografisch weit unten, im Schatten der himmelhohen Wallanlagen und der Häuser und Schrottberge. Es lebt dort das seltsame Volk der Tasibiten, welche ihren Namen von der schlangenköpfigen Göttin Tazib erhielten, die sie verehren. Sie kamen ursprünglich aus den weiten Nuradsümpfen, westlich des unpassierbaren Ozeans, doch mussten auch sie den Erdfall und seine Folgen fliehen und landeten in Kragstein. Es war wohl ihre absonderliche Kultur, ihre fremdartigen Bräuche und ihr abschottendes Verhalten, das das Volk in eine Außenseiterrolle brachte und schließlich in das einzige Gebiet brachte, das ihren Heimatsümpfen wenigstens einigermaßen ähnlich war. Sie errichteten hier nun Hütten auf Stelzen, ernähren sich von den eklen Dingen, die das Wasser anspült, wobei man in diesem Zusammenhang doch eher von »anschiebt« sprechen müsste. Dabei führen sie seltsame Rituale durch, erstellen absonderliche Kunst und beten fischköpfige Gottheiten an.

Iun Daotsan

Auch *Berg des Kaisers* genannt. Ein optimistischer Begriff für einen eingefallenen Bezirk, in dem kränkliche Flüchtlinge aus einem vergessenen Reich weit im Osten Bräuche pflegen, die sie selbst kaum verstehen. Sie sind dabei aber

Orte

weitaus traditionsbewusster als andere Leute Kragsteins und so sollte man wenigstens einen kurzen Blick auf ihre seltsamen Vorstellungen werfen. Die *Iunen*, wie sie sich selbst nennen, glauben sich in der Tradition einer langen Kaiserdynastie und finden sich alle sehr ehrenhaft. Drum schweigen sie viel, tragen fremdartige Waffen und Gewänder (es muss aber nicht zwangsläufig das ihrer Heimat sein) und bewachen alte Schriftrollen auf Bergtempeln. Da durch ihr Traditionsbewusstsein einiges an Wissen und an Kultur überliefert wurde, sticht ihr Viertel auch optisch hervor. Die Iunen glauben an Ehre, Kampf und Meisterschaft, wobei ihre Fähigkeiten nur noch ein Bruchteil der alten sind.

So kommt es, dass die weisen Schriftrollen von keinem mehr gelesen werden können und sich ein paar schäbige Clans um Ehre und Ruhm streiten.

Riesensee

Auch *Ödmeer* oder *Ozean der vertrockneten Thränen* genannt. Vor dem Erdfall befand sich hier ein lebendiges Meer voller Fische, Korallen und Untiefen, doch nun fegt der Wind über ein endloses, staubiges Tal und schleift alles glatt. In den Riffen und Gräben ist jedoch nicht alles tot. Manches Leben weigerte sich, einfach an der Luft zu ersticken und passte sich an und so kommt es, dass sich in den Spalten und Ritzen Kraken, Tiefseekrabben und Sandaale verstecken, die nur zu gern mal einen Haps Mensch zu sich nehmen. Kommt es zu einem der seltenen Regengüsse, so erblüht die ganze Landschaft und Seeanemonen, Korallen, Seegras und Blumen in allen Farben und Formen erblühen und verwandeln die Riesensee in eine bunte Wiese.

In diesem trockenen Meer finden sich auch immer noch die Wracks untergegangener Schiffe, die von manchen Schrottern gesucht werden, in der Hoffnung, noch etwas von der einstigen Ware zu erbeuten. Auch an den Ufern liegen noch die Schiffe, wie sie einst vor Anker lagen, und dienen als Unterschlupf für gefährliche Kreaturen, Kriminelle oder Gehetzte. Eine Besonderheit sind Sandpiraten, ein loser Zusammenschluss von wagemutigen Schrottern, die um die Riesensee herum noch taugliche Schiffe mit Kufen und Rädern ausstatten und mit gesetzten Segeln über die Weiten brettern, Konvois ausrauben und entfernte Stätten plündern. Ihre Wege sind teilweise mit wagemutigen Brückenkonstruktionen bebaut.

Orte

Die Riesensee ist nicht vollkommen trocken. Es gibt im Osten eine Stelle, an der die Wirrgau aus dem Fraktalgebirge strömt, sich in ein weites Delta ausbreitet und dort versumpft. In diesem giftigen Moor lebt eine seltsame Gruppe schon lange nicht mehr menschlicher Entstellter, die aufgrund ihrer Verzerrungen unter Wasser atmen können. Sie haben einen seltsamen Kult, durch den sie auf uralten Altären Menschen opfern und zu vergessenen Gottheiten beten. Dadurch bekommen sie großen Reichtum an Nahrung, doch mit der Zeit verkümmern sie immer mehr, bis dass sie schließlich komplett unter die Erde gezogen werden. Sie jagen, in dem sie sich im Sumpf versinken lassen und hervorschnellen, wenn ein Opfer in der Nähe ist.

Fraktalgebirge

Östlich der Riesensee liegt ein bizarres Gebirge, dessen undurchschaubare, aber schrecklich logische Muster und die grellen Farben Unbehagen erzeugen. Wer sich in die kahlen Formationen hineinwagt, findet keinen Weg mehr zurück, denn das Gebirge scheint eine kalte und bösartige Form von Intelligenz zu besitzen, die jeden Wanderer verrückt werden lässt. Das Ganze hat etwas von einem riesigen, bunten, sich verschiebenden Irrgarten. Die Legende besagt, dass im Zentrum das *Herz des Berges* liegt, das den Fraktalgebirge ihr Bewusstsein verleiht. Wer es findet erlangt unendliches Wissen und Weisheit. Es heißt, dass sich von dort der mächtige Mechanismus steuern lässt.

Hallgrab / Agramak

Hallgrab ist die unterirdische Stadt der Schrottsammler. Sie liegt zu Füßen der *Giftigen Städte*, dem ehemaligen Zentrum des Reiches. von da aus schwärmen die Schrotter in die Städte und Dörfer aus, um nützliche und wertvolle Dinge zu finden, die die Menschen der Aschlande nicht mehr selbst herstellen können. Die Stadt selbst ist teilweise in alte Tunnel, Löcher, Erdhöhlen und alte Minen gebaut. Die meisten Zugänge sind fest verschlossen, um keinem der Ungeheuer Zugang zu verschaffen. Mit ihrer improvisierten, aber effektiven Ausrüstung bewachen die Schrotter ihr Reich. Die Gänge und Hallen selbst sind von oben bis unten mit Schrott vollgestopft. Ganz gleich, ob es technische Artefakte sind, Baumaterial, Müll oder Nützliches. Alles wird gesammelt und schließlich weiter nach Kragstein verkauft.

Orte

Die Schrottsammler geben selbst einen fantastischen Mikrokosmos ab, der zum größten Teil auf Arbeitsteilung und Spezialisierung beruht. Die meisten Schrotter sind bettelarm, durch irgendeine Verpflichtung oder Leichtsinn in diese Kreise geraten. Sie unterstehen den wenigen verdammt reichen Sammlerhäuptlingen, die sie mit knappen Rationen und Ausrüstung versorgen. Im Gegenzug verpflichten sich die Sammler dazu, jeden Gegenstand bei ihnen abzugeben – und wehe jemand bestiehlt einen Häuptling! Im Allgemeinen ist das Zeug in Hallgrab wesentlich besser als das, was schließlich in Kragstein ankommt, was zu einem bemerkenswerten und absurden Reichtum in dieser schrottigen Stadt führt. Die Sammler sind untereinander hochgradig spezialisiert, so weit, dass sie sich äußerlich schon extrem an ihre Aufgaben angepasst haben. Da gibt es Gucker, Packer, Schlepper, Sammler und auch die gruseligen, kaum mehr menschlichen Gruber mit ihren riesigen Pranken, die blind die Gänge der Stadt erweitern.

Die Expeditionen werden von den Clans gemeinsam organisiert, die dann einen festen Anteil an verschiedenen Sammlern stellen. Im Allgemeinen kommen etwa die Hälfte der Leute wieder in der Stadt an, was zur Folge hat, dass die Belohnungen auch auf weniger Leute aufgeteilt werden. Es ist zu vermuten, dass nicht nur die Natur ihren Anteil an dieser Dezimierung hat. Auch die Kirche und die Wächter schicken ihre Schrottsammler auf die Suche nach Artefakten und Liquerium. Das sind teilweise als Sucher spezialisierte Sammler, aber auch als Sammler spezialisierte Wächter oder Kirchner. Diese Expeditionen sind die gefährlichsten, weil sie oft mit Verzerrung zu tun haben und obwohl die Kirche ihre Klausner mit Liquerium versorgt, um dem Makel widerstehen zu können, sind doch viele dabei, die grauenhaft verändert zurückkommen (wenn sie zurückkommen). Die Clans an sich sind streng nach dem Gewerbe geordnet, dem sie angehören, also Nahrung, Kleidung, Baumaterial, Liquerium, Bestattung, Handel, Packer, Gruber usw. Natürlich gibt es so einige Machtspielchen und Kleinkriege unter ihnen.

Die Stadt Hallgrab ist übrigens schon die dritte Schrottsammlerstadt in dieser Zeitrechnung, denn natürlich ist irgendwann alles Gerümpel geraubt und jedes Material abgebaut. So kommt es, dass eine Tendenz zu einer neuen Stadt ins Leben gerät, wenn die alte droht zu versiegen. Konservative Kräfte weigern sich und liberale rufen zum Aufbruch (das Übliche) und schließlich zieht die

Orte

Karavane los und ein endloser Strom an Sammlern zieht durch die Aschlande. Die nächste Stadt heißt *Surium*.

Lindarihijn / Giftreich

Die alte Stadt *Lindarihijn*, etwa 4 Tagesreisen von *Hallgrab* entfernt, ist durch einen besonders üblen Auswuchs des Erdfalls vergiftet worden. Zwischen den schwarzen Ruinen schimmern nun grün leuchtende Seen und Bäche und alle Natur ist ungenießbar geworden. Einige Flüchtlingsgruppen, die von Westen kamen, hatten sich hier niedergelassen, da nichts größeres als Kakerlaken hier lebt, doch die allgegenwärtige Verzerrung und die giftigen Dämpfe haben sie verändert. Sie sind nun missgestaltet, hässlich, irre und haben so eine Art Kult gebildet. Sie jagen Wanderer und gefallen sich als neue Rasse von Außergewöhnlichen. Diese Leute sind weißhäutig, kahlköpfig und haben durch die ätzenden Dämpfe unzählige eiternde Wunden. Wenn sie einen wertvollen Gegenstand finden, tätowieren sie sich ihn auf die Haut, frei nach dem Motto: Finden ist wichtiger als Haben! Man sagt, sie essen sogar kleine Kinder!

Im Giftreich existiert eine starke Verbindung zu den Ebenen. Daher tauchen besonders nachts nicht nur Alpdrücke auf, sondern auch Schatten mit Bewusstsein, Bruchstücken ihres einstigen Geistes. Etwas gruselig streifen sie durch die Ruinen.

Weiterhin ist die Gegend teilweise von einem gewissen grellgrünen wuchernenden Pilz überzogen, dessen Sporen die Leute verrückt macht. Er rückt immer weiter vor, wenngleich eine Spezialgruppe der Schrotter, *Brennmaden* genannt, in ihren scheußlichen Kampfanzügen versucht, sie zurückzudrängen. Erste Ausläufer berühren schon das Territorium der Schrottsammler.

Schwarze Wüste

Nördlich der Aschlande grenzt die schwarze Wüste, eine große heiße Fläche aus Salz. Das hat für den Wanderer zwei große Nachteile: Das Salz erhitzt sich und es dehydriert. Diesen zwei Gefahren ausgesetzt hat man eigentlich keine Chance mehr, lebendig durch das Gebiet zu kommen. Viele versuchen es trotzdem, denn die Verzweiflung ist stärker als die Vernunft. Es heißt nämlich, im Zentrum sei ein gelobtes Land. Tatsächlich sind bisher nur die Bauwerke eines Volkes gefunden worden, das sich selbst wohl *Kemeth* nannte, benannt nach

Orte

dem schwarzen Land. Diese Bauten sind jedoch höchst beeindruckend und stehen im Verdacht, Schätze von großem Wert zu beeinhalteln. Die Grabanlagen, Tempel und Zeremonialorte fallen durch ihre glatten, schwarzen Außenwände auf und haben oft sehr große Ausmaße. Bisher sind sie jedoch weitgehend unerforscht, allein schon deswegen, weil in ihrem Inneren offenbar große Verzerrung herrscht.

Hünen

Was geschieht mit riesenhaften Golems, wenn keiner sie mehr braucht? Wesen aus Stein, Stahl, Fleisch, Erde und Holz, die bis in den Himmel ragen, gebaut, um Kriege zu führen, gigantische Stätten zu errichten und Berge aufzutürmen. Nach dem Erdfall waren sie ohne Kontrolle und weil sie nicht wussten, was sie tun sollten, blieben sie einfach stehen und dachten nach. Langsame und schwere Gedanken. Vielleicht werden einige von ihnen zu Bergen, andere ziehen suchend durch die Welt. Doch auf einigen siedelten sich Menschen an. Erkennend, dass ihnen die Hünen Schutz vor Vergiftung und Tod bieten würden, errichteten sie Städte auf ihren Schultern und Köpfen, gruben Tunnel in die steinernen Körper und bauten Leitern und Treppen hinab. Sie üben geringfügige Kontrolle aus und führen die Riesen einem Ziel entgegen, von dem sie hoffen, dass es ihnen mehr Glück und Segen bringt als die verödeten Landschaften unter ihnen.

Dvorek

Diese Gegend ist das einstige Kerngebiet der Alten. Die Hauptstadt Runzalei ist von einem wilden und großen Wald überwuchert, den bisher noch kein Lebender erforscht hat. Hier gibt es jede Menge Verzerrung, komische Wesen und noch so einiges.

Klippenland

Westlich der Giftreiche endet die Welt abrupt im Nichts. Das heißt, der Boden bricht plötzlich, teilweise mitten in Ortschaften, ab und endet in mächtigen Klippen, die in die Tiefe fallen. Der Rand ist recht zerfasert, teilweise ragen lange Landzungen ins Nichts hinein, Inseln auf dürren Steinsäulen säumen die Ränder und lange Fjorde reichen ins Land hinein. Der äußerste Ort (bisher von den Schrottern noch nicht entdeckt) ist die Stadt Spott, die auf einem aberwit-

Orte

zigen Überhang thront und wahrscheinlich nur durch Gewohnheit noch nicht in die Tiefe gestürzt ist.

Glimmender Wald

Es müsste ja eigentlich »glimmende Wälder« heißen, denn es gibt eine ganze Menge von ihnen. Der Großteil von ihnen liegt ca. östlich von Kragstein und entgegen aller Vysik und Phernunft sind sie noch nicht erloschen, ja sie beginnen sogar bei regelmäßig auftauchenden Stürmen wieder zu brennen. Hier lebt der Grauwolf *Aschefell* und eine nicht zu unterschätzende Menge Aschetrole.

Termitenhügel

Termiten sind nichts Unnormales in dieser Welt, es sei denn, sie sind einen Meter hoch und besitzen eine Schwarmintelligenz. Stämme dieser Art siedeln sich in der Nähe des *Grunsees* an, einem ausgetrockneten und ziemlich großen See in der Nähe Kragsteins. Dort ragen einige turmartige Termitenbauten aus der Erde und wer den Sandwurm überlebt und an den Wächtern vorbeikommt, tritt in das wunderbare Reich der Tiefe ein, in dem die Königin, eine ehemals menschliche, nun durch Zeit und Verzerrung zur Halbtermiten degenerierte Frau, regiert. Die Termiten agieren als ihre Sinne und tragen alle Informationen zu ihr.

Es ist anzumerken, dass die Insekten, um an Nahrung zu kommen, eine Symbiose mit einem seltsamen Riesenpilz eingegangen sind, der unter der Erde wuchert und weite Teile der Wüste durchwurzelt hat.

Die Kathedrale des Wissens

Auch »kühle Kathedrale« genannt, ist die Basis und das Zentrum der Jünger. Hier sammeln sie all ihr Wissen und an diesen Ort, der an der Kreuzung der großen Straßen der Aschlande liegt, hat auch niemand anderes als die Jünger Zutritt. Doch bevor wir uns den inneren Angelegenheiten dieses Ortes widmen, muss mit einem Missverständnis aufgeräumt werden, nämlich dass es sich bei der Kathedrale nur um einen ehemaligen Sakralbau handelt. Dort befindet sich eine ganze und nicht gerade kleine Ortschaft, die von einem hohen Eisenzaun umgeben ist, der von den Hütern eifersüchtig bewacht wird. In den

Orte

gotischen Häusern dieser Stadt leben die Jünger ihr schweigsames und karges Leben.

Wer die Kathedrale mit all ihren Schätzen betritt wird von ihrer kühlen Weite und ihrer verwirrenden Geometrie verblüfft sein. Abgesehen von einem weiten Platz in ihrer Mitte unter der Kuppel ist der Bau ein einziger Ameisenhügel von Regalen, Treppen, Kammern, Bögen, Winkeln, Gässchen, Galerien und vollgestopften Sälen. In den Kellern sind all die Dinge gehortet, derer niemand bedarf oder die noch auf Kategorisierung warten. In den Scriptorien kopieren die Schreiber unablässig Manuskripte und skizzieren Statuen und Steinmetzarbeiten. Hoch oben lebt Marko der Eulner, der als einer von zweien kein Jünger ist, aber eher unglücklich als froh diese Arbeit tut, da die Eulen selbst die schweigsamen Jünger verabscheuen. Der zweite Außenseiter ist die Amme, fett und böse, die im Kinderturm den Nachwuchs pflegt.

Die Kinder selbst sind meistens Waisen (und spätestens mit ihrer blutigen Initiation sind sie es) und dürfen bis zum Alter von acht Jahren sprechen und lernen. Doch sie verlassen in dieser Zeit ihren Bereich nie. Dann folgt der Ritus des Schweigens, bei dem der Novize das Schweigegelübte ablegt und dafür aber Einblick in die Archive der Jünger erhält. Mit 15 Jahren folgt der Ritus des Kleidens, bei dem der Novize die Roben der Jünger anlegt und von da an einer der ihnen ist. Hat er bis zu diesem Augenblick kein Wort gesprochen, wird ihm seine Zunge gelassen und er hat die Chance zum Archivar aufzusteigen. Herausstechend in der grauen Masse der Jünger ist der Meister (oder sind die Meister?), der (oder die?) ganz in rot gekleidet ist (sind?).

Es ist übrigens Außenstehenden nicht gänzlich verboten, die Kathedrale zu betreten. Doch für diese Regelung gibt es ganz bestimmte Zuständigkeiten, die über codierte Tätowierungen geregelt werden: Der Äußere Kreis umfasst das Hauptarchiv in der Kathedrale. Der Mittlere Kreis die höheren Archive und Scriptorien. Der Innere Kreis schließlich ist für Außenstehende in der Regel niemals zugänglich, denn dieser umfasst das Kinderheim und die Geheimarhive. Der Verborgene Kreis ist selbst für die meisten Jünger nicht zugänglich. Dies sind die Ritualräume und auch der *Buchhalter*. Dieser spielt übrigens eine bemerkenswerte Rolle in der Kathedrale, führt er doch Buch über alle Geschehnisse und Jünger dieses Orts. Er sitzt in seiner Kammer, blind und mit seinem Sessel verwachsen und blättert und schreibt unablässig mit über-

Orte

menschlicher Geschwindigkeit in sein dickes Buch. Bei ihm sitzen ausgewählte Jünger, von denen einige kleine Punkte auf ein großes Pergament zeichnen und derer andere sie wieder entfernen.

Ein besonderer Ort in dieser Kathedrale ist auch die Kammer des Vergessens. Von den Jüngern verdrängt symbolisiert sie das, was am Schlimmsten für sie ist und sie ist ein Ort der Verzerrung. In ihrer Nähe bleiben die sonst so zielstrebigen Jünger plötzlich stehen und blicken verwirrt um sich, kritzeln Notizen auf kleine Zettel und lassen sie wieder fallen und laufen schließlich kopfschüttelnd in eine andere Richtung davon. Die Kammer selbst ist über unmögliche und abstrakte Wege zu erreichen und besteht aus einem einzigen Leseputz mit einem dicken Buch, in dem all die Dinge aufgeschrieben sind, die in der Kathedrale vergessen werden. Eine freischwebende Feder kritzelt unablässig hinein.

Fraktionen

Wächter

Als Reaktion auf den Erdfall bildeten sich die Wächter, die Welt vor einem neuerlichen Ausbrechen der Magie zu bewahren. Sie sind eine gut bekannte Organisation, doch agieren sie stets im Geheimen und die Gerüchte, die über sie kursieren, sind ebenso zahlreich wie die Toten, die sie bei ihrer schmutzigen Arbeit hinterlassen. Doch trotz ihrer Allgegenwart weiß kaum jemand, was sie wirklich tun, wie sie das instabile Gleichgewicht der Welt jeden Tag vor dem Zusammenbruch bewahren.

Die Wächter wissen, dass eine zu große lokale Verzerrung einen magischen Kollaps nach sich ziehen kann, der einem zweiten Erdfall gleichkäme. Eine allumfassende und diesmal endgültige Vernichtung wäre die Folge und kein Leben auf Erden würde bleiben. Darum sind sie bestrebt darin, diese Orte der Verzerrung zu finden und zu schließen. Wer ihnen dabei im Wege steht oder selbst bereits Merkmale der Verzerrung an sich trägt (-> Entstellte), wird getötet oder in den *Kerker der Tränen*, einen himmelhohen und rostigen Turm inmitten der Stadt, gebracht.

Weil Orte der Verzerrung durch große Emotionen oder Schicksalsträchtigkeit entstehen, ist es dem Orden der Wächter streng untersagt, eine Gefühlsregung zu zeigen. Ihre Aura der Kälte und Distanz macht sie schon von weitem er-

Fraktionen

kennbar. Sie agieren in der Nacht und verschwinden ebenso schnell wie sie gekommen sind. Es gibt eine große Zahl an Zugängen zu ihrer unterirdischen Basis *Unterland*, von Kellertreppen über Gullys bis hin zu unscheinbaren Holztüren am Ende von Sackgassen. In ihrem Orden selbst gibt es eine strenge Hierarchie unter Führung des Altgeborenen Großmeisters *Archäophytos*.

Auch außerhalb Kragsteins sind die Wächter unterwegs. Sie haben eine Abspaltung in der Nähe der Wälder von *Dvorek*, wo einst die Residenz der Alten war, und von wo aus der Erdfall seinen Ursprung genommen haben soll. Es heißt, von hier gehe die größte Gefahr aus.

Jünger der Geduld

Der Orden der Jünger der Geduld stellt eine Ausnahme in dem tödlichen Treiben der Aschlande dar. Wenn sich nachts selbst die grausamsten und skrupellosesten Schläger und Räuber in ihre unterirdischen Verstecke zurückziehen, scheinen die graubemantelten und komplettvermummten Jünger der Geduld keine Nacht, kein Ungeheuer, keinen Schatten zu fürchten. Stumm, in kleinen Gruppen durch das Land ziehend und selbst die gefährlichsten Orte der Aschlande besuchend sind sie scheinbar von einem Nimbus der Unversehrtheit umgeben. Wer einem Jünger begegnet und nur dessen funkelnde Augen in den Tiefen der Tücher und Kapuzen verborgen sieht, wird unwillkürlich von einem Schauer der Angst und der Ehrfurcht befallen.

Ihre Tätigkeiten sind genauso rätselhaft wie ihr Auftreten. Sie sind immer in Scharen zu sehen, meist an verfallenen Orten der untergegangenen Zivilisation. Dort tragen sie Dinge heraus, Dinge hinein, schreiben Inschriften ab, restaurieren Standbilder oder legen Gänge frei. Man könnte sie als Archäologen bezeichnen, aber zu welchem Ziel? Was planen sie? Niemand weiß, wer sie anführt. Es gibt Gerüchte, wonach es die Alten selbst sind, irgendwie überlebend oder als Manifestation in einer dunklen Kammer. Planen sie die Rückkehr der Verblassten Zivilisation?

Ihr Zentrum ist die *Kühle Kathedrale*, eine riesige kuppelförmige Halle an der Kreuzung der alten Handelsstraßen. Dort tragen sie alles zusammen, stapeln es in himmelhohen Regalen und füllen meterlange Schriftrollen mit winzigen fremdartigen Zeichen. In der ganzen Kuppel, an jedem Vorsprung, Sims und Fenster sitzen Eulen. Es sind hässliche und zerrupfte Tiere mit krummen,

Fraktionen

schwarzen Schnäbeln und funkelnden bösen Augen. So ist die Kathedrale von einem immerwährenden Klacken und Flattern erfüllt.

Wer einen Jünger der Geduld ansprechen möchte, stößt auf taube Ohren, denn die verummten Gestalten sprechen nicht. Ob sie es nicht können oder ob sie ein Schweigegelübte abgelegt haben, ist unbekannt. Wer einem Jünger Gewalt zufügt oder auf sein Gesicht schauen möchte, stirbt innerhalb weniger Tage einen grausamen Tod, darum gelten sie vielerorts als unantastbar und verflucht.

Schrottsammler

Auch *Schrotter* genannt. Damit werden Menschen bezeichnet, die ihren Lebensunterhalt mit dem Durchsuchen alter Städte verdienen. Es ist ein gefährlicher Beruf, weil diese Städte der untergegangenen Zivilisation voller Giftseen, Verzerrungen, Ungetümen und Schatten sind. Doch der Mensch ist des Menschen Wolf und aus diesem Grund morden und berauben sich die Schrotter auch oft gegenseitig. Bünde werden geschlossen, doch ebenso schnell wieder gebrochen. Viele sterben bei ihrer Arbeit. Was die armen Seelen finden und in *Hallgrab* verkaufen, sind Schalen, Besteck, Waffen, Fässer, Kisten, Teller, Kleidung, Metall, Regale, Schränke, Zahnräder, Rohstoffe, Öl, Leder, Glas, Kerzen, Werkzeug, Knochen, Schmuck und manchmal sogar Bücher oder Instrumente. Die meisten Dinge werden dann in Konvois nach Kragstein gebracht, wo sie zu unverschämten Preisen unters Volk gebracht werden.

Die Schrottsammler selbst sind ein armes und schmutziges Volk, in Lumpen und improvisierte Rüstungen gehüllt. Die meisten können kaum mit einer Waffe umgehen oder besitzen gar eine. Oft sind es Verzweifelte, die sich so etwas zum Überleben erhoffen, viele von ihnen sind von den Baumeistern versklavt. Sie haben mit der Zeit einen eigenen Dialekt entwickelt, der sich durch viele neue Wörter auszeichnet. So gibt der Präfix *zen-* an, dass etwas von Wert und *bezwar-*, dass es wertlos ist. Eine *Dzura* ist ein Tagversteck für Nachtschrecken und als *Drajkar* bezeichnen sie den Schrotter, der als letzter von einer Gruppe zurückkehrt.

Eine besondere Untergruppe hat sich auf Verzerrung spezialisiert und unterliegt der strengen Beobachtung der Wächter.

Fraktionen

Baumeister

Die Baumeister sind eine Art Geldadel in Kragstein. Sie gehören zu den Regenten in der Windigen Feste, lassen sich aber zuweilen auch in der unteren Stadt blicken. Sie wissen, Profit aus dem Flüchtlingen zu schlagen und nutzen deren Armut hemmungslos aus, indem sie neue Viertel errichten, Unterkünfte bauen und zu hohen Preisen verkaufen. Wer keinen Klimper hat (und das sind viele der *Ankommer*), der verkauft sich als Sklave und schuftet dann für die Baumeister. Viele von ihnen arbeiten in den Öfen als Heizer oder Schlepper, einige errichten neue Bauten und viele werden als Schrotter in die Weite geschickt, um Bau- und Heizmaterial zu beschaffen. Das größte derzeitige Projekt ist der Urwall, der die hereinbrechenden Horden aus dem Norden abhalten soll. Die riesige Mauer verheizt täglich dutzende von Menschenleben.

Die Baumeister sind in Logen und Zirkeln organisiert, deren Beschaffenheit strenger Geheimhaltung unterliegt. In den höheren Rängen kennen sich die Mitglieder oft nicht und das Oberhaupt der Gruppe ist unbekannt. Was außer den Hohen niemand weiß: Das Oberhaupt befehligt auch das *Graue Tuch*, eine Assassinenvereinigung, die so alt ist, wie Kragstein selbst. Im Sinne der Baumeister verschwinden immer wieder Menschen, stürzen Häuser ein oder geschehen andere *Unfälle*.

Das graue Tuch

Assassinenvereinigung Kragsteins. Der Name weist auf die Unauffälligkeit der Mitglieder hin. Denn wo in unserer Welt ein in grau gekleideter und verhüllter Mensch Aufsehen erregen würde, ist der Anblick in Kragstein ganz normal. Denn Grau ist die vorgeschriebene Farbe (wie sie in *Grauen* gefärbt wird) und die meisten Menschen verhüllen sich, meist um den Makel zu verbergen. Die Meuchelmörder rekrutieren ihren Mitglieder aus den *Regenten* in der *Windigen Feste*; viele Assassinen sind angesehene *Baumeister*.

Die letzten Kinder des Nirngebirges

Sie selbst würden diesen Namen vermutlich nicht aussprechen können, denn ihre Methode des Überlebens lässt ihren Verstand schwinden. Die letzten Kinder vermischen sich mit Tieren, um die Kraft der Natur für sich zu gewinnen. Heraus kommen verzerrte, hybride Bestien, Wilde, die in primitiven Stämmen

Fraktionen

inmitten des Nirngebirges hausen, mit der Natur im Einklang und nur mit Blättern und Fetzen bekleidet. Ihr Ziel ist die rituelle Wiederbelebung der toten, vom Erdfall verheerten Gebiete. Aufgrund einer dunklen Kraft wachsen dort nun jahrhundertealte Bäume, in deren Schatten verderbte Tiere hausen. All ihre Handlungen werden in Gruppen ausgeführt. Ob es Rituale, Jagd oder Siedlungen sind, trifft man sie nie allein an. Man munkelt, dass ein alter Geist in ihnen wohnt und sie beeinflusst.

Melokhe

Melokhe ist eine Mischung aus Handelsbund, Wache und Mafia. Sie sind für den Großteil der Waren verantwortlich, kaufen von den Schrottern ein und stellen Konvois. Diese sind Züge aus gepanzerten, von Sklaven gezogenen, Wagen, die Menschen und Waren durch die Aschlande transportieren. Sie nehmen ihren Schutz besonders wichtig, so dass sie sich Menschen, die ihn nicht in Anspruch nehmen wollen, notfalls mit Gewalt nahelegen.

Kirche der Schmerzen

Hauptreligion, Selbstbezeichnung *Acerbitaner*, von lat. *acerbitas*: Schmerz. Ihrer Ansicht nach ist Gott tot, beim Erdfall gestorben, gefallen, zu einem eklen Klumpen aus Fleisch und Metall mit unendlich vielen Augen geworden. Sie folgen nun *Amurek*, dem *Propheten des Schmerzes*, dem Ungesehenen, dem Erlöser. Sein Weg erfordert Selbstgeißelung und Gefühllosigkeit und verspricht, die Verzerrung zu beenden und die Alpdrücke fernzuhalten. Durch den Schmerz erhält der Flagellant Kraft. Die Gläubigen führen Prozessionen, in denen sie sich Schmerzen zufügen. Hilfeleistungen gibt es nur für Schmerz. So kommt es, dass die meisten Menschen Narben besitzen. Die Kirche wettert besonders gegen Entstellte, die ihrer Meinung nach den Weg des gefallenen Gottes gehen. Im Gegensatz zu den Wächtern geht sie allerdings nicht gegen sie vor. Die Ironie ihres Weges besteht darin, dass der Schmerz sehr wohl Verzerrung auslöst und viele Kirchenmitglieder mit dem Makel behaftet sind. Durch Entrückung aber und Selbstkontrolle schaffen es die Meister zu Gefühlslosigkeit, wodurch sie Verzerrung rückgängig machen können. Dies und der ewige Machtkampf entzweit sie mit den Wächtern.

Fraktionen

Doch obwohl wenige es wissen, gibt es einen guten Grund, warum die Kirche den Makel so sucht: Alle Verzerrung wird unter dem Kerkerturm gebündelt und auf einen riesigen organischen Klumpen gerichtet, der sich unter der Kraft der Perversion räkelt und wächst. Aus ihm wachsen beständig Tentakeln, Wurzeln und Augen und die Wucherungen und Beulen platzen beständig auf, nur um weitere Wucherungen hervorzustoßen. Die Acerbitaner ernten diesen Klumpen und beschneiden ihn regelmäßig. Wem das nun abstoßend erscheint, der vergisst, dass Kragstein ein Nahrungsproblem hat und dass die Kirche die Organisation in der Stadt ist, die ihm am besten Herr wird.

Die Kirche ist neben *Melokhe* und den *Baumeistern* eine von den drei offiziellen Machthabern in Kragstein und dank ihres umfangreichen Kodexes für die Rechtsprechung verantwortlich. Sie kontrolliert die sogenannten *Klausner*, um ihre Interessen in der Stadt durchzusetzen. Diese besonders ausgebildeten und durch Liquerium übermenschlich stark und intelligent gemachten Spezialtruppen üben sich in rigoroser Askese und Körperbeherrschung. Sie anzugreifen gleicht einem Selbstmord. Die Klausner selbst haben durch das hohe Suchtpotential der Droge kaum eine Chance, der Kirche zu entkommen, selbst wenn sie wollen. Die Interessen der Kirche liegen in der Kontrolle der Nahrungs- und Liquerium-Flüsse und der Aufwiegelung gegen Entstellte. Insgeheim arbeiten sie an der Vernichtung der Magie und der Erschaffung des reinen Menschen.

Die Kirche selbst hat eine strenge Hierarchie, bestehend aus dem *Obersten Acerbitus (Schmerzbringer)*, darunter den acht *Flagelliten (Geißler)*, deren jeder vier *Nuntii Pestum (Nuntius Pestis - Pestboten)* unter sich hat. Weiterhin, etwa auf dem Rang der Flagelliten finden sich der *Claudor (Verschließer)*, der den Turm kontrolliert, der *Quaestor (Sucher)*, der für die Suche nach Liquerium verantwortlich ist und schließlich der *Ductor (Führer)*, der die Klausner kontrolliert. Darunter finden sich *Dictoren (Verkünder)*, *Verberatoren (Auspeitscher)*, *Verteiler und Wächter*.

Die Frage, woher die Nahrungsmittel kommen, mit denen die Kirche die Armen speist, wird nicht gestellt, denn die Vermutung liegt nahe, dass all das Fleisch *unmöglich* von den wenigen gejagten Kreaturen draußen stammen kann und täglich sterben hunderte Menschen. Die *Sammler*, die mit ihren Kar-

Fraktionen

ren durch die Straßen ziehen und Leichen einsammeln, bringen nur die schlechten, Kranken oder mutierten in die Öfen...

Sandpiraten

Im Riesensee und in den umliegenden Wüstengebieten kann nur überleben, wer gegen die Schrecken der Nacht gewappnet ist und irgendwie an Nahrung und Wasser kommt. Beides haben die Sandpiraten geschafft, die alte Schiffe (Die Baukunst selbst ist mit dem Erdfall verloren gegangen) repariert, verstärkt und für das Land mit Rädern und Kufen umgebaut haben. Sie rauben bevorzugt zur Erntezeit die Wehrhöfe aus und schenken ihre Gewinne *nicht* den Armen und Schwachen. Die Bezeichnung »Piraten« führt allerdings etwas in die Irre, denn die in losen Bündeln gruppierten Männer und Frauen sind trotz Raubzügen moralisch nicht niedriger als alle anderen Bewohner der Aschlande. *Melokhe* sieht sie aber als Feind an und versucht durch den Begriff die Sympathien für sich zu gewinnen. Als besondere Gruppierung unter ihnen etabliert sich Karneker, die durch den Sand der schwarzen Wüste so abgeschmirgelt sind, dass man sie für wandelnde Leichen halten muss. Karnek verspricht seinen Anhängern Reichtum und Freiheit und kontrolliert sie über eine unterirdische Quelle.

Rotte

Da die Entstellten vielerorts gejagt, immer jedoch verachtet werden, hat sich im Untergrund mit der alten Krypta als Zentrum die Gruppe »Rotte« um die charismatische Rattenpriesterin Jerche gegründet. Sie verehren den gefallenen Gott und planen einen Aufstand. Sie wissen, dass die Zeit auf ihrer Seite ist, denn immer mehr Menschen werden von der Verzerrung erfasst und verändern sich. Jerche fordert von ihren Untergebenen Stärke und sortiert damit auch die Schwächsten der Schwachen aus, oft von ihren Entstellungen geplagt und alleingelassen.

Die Ordnungshüter Kragsteins

Es gibt keine offizielle Regierung in Kragstein und so ist es an den jeweiligen Herrschern der Bezirke, für Recht und Ordnung zu sorgen. Der Kirchbezirk, Pestloch und das Land um den Kerker wird von der *Roten Garde* kontrolliert, die so grausam wie effizient die Geschicke der Viertel lenken. Sie wirken mit ih-

Fraktionen

ren roten Mänteln wie Farbtupfer in einem Schwarzweißfilm. In der Unterstadt wacht die *Indirekte Armee*, die ihren Namen durch ihre diskrete Art erhielt. Verhält sich jemand nicht gemäß den Vorstellungen der *Heimlichen Herrscherin* und wird dabei beobachtet (was in Unterstadt nahezu immer der Fall ist), kann er damit rechnen, am nächsten Morgen tot aufzuwachen (oder eben nicht). Die verschiedenen Schrottbarone beschäftigen ihrerseits gewisse *Privatarmeen*, die je nach finanziellen Möglichkeiten der jeweiligen Händler mehr oder weniger gut ausgebildet und -gerüstet sind. Sie sind dafür verantwortlich, die Konvois zu begleiten, die Schrottberge zu bewachen und die Interessen der jeweiligen Barone zu vertreten (was zuweilen in blutigen Straßenschlachten endet).

Zu erwähnen seien ebenfalls die gut ausgerüsteten *Michaelis* (benannt nach irgendeinem unbedeutenden Mythos, in dem ein Wesen namens Michael ein Paradies bewachte), die dafür zuständig sind, die Eingänge der Windigen Feste zu bewachen. Diese Arbeit gehört zu den begehrtesten Arbeiten der Aschlande und gleichzeitig zu den gefürchtetsten. Es gibt regelmäßig reichlich besuchte Rekrutationsveranstaltungen, zu denen in tödlichen Parcours Bewerber geprüft werden. Viele sterben bei dem Versuch, sich zu beweisen, und die, die es schaffen, werden fortan von ihren Angehörigen und Freunden verachtet, besonders, wenn sie wieder zurückkehren. Das kommt häufiger vor, als man denkt, denn jeder Fehler in der Windigen Feste wird bestraft. Es ist für die *Michaelis* schwer, sich nun gegen die eigenen Freunde und Verwandten stellen zu müssen, doch wer es in der Hierarchie ganz nach oben schafft, kann den Status des Regenten erlangen.

Die *Vorbeiter* (Das »ar« fiel der Spracheffizienz zum Opfer) als Wächter der Baumeister mögen dem Bürger als die harmlosesten Hüter erscheinen, doch die Macht des Geldes erlaubt ihnen, die von den Baumeistern als Sklaven markierten Menschen wie Vieh zu behandeln, samt Peitschen, Treibhunden und Vogelfängern (Hier ist es »freie«, das in den Orkus einging). Abgesehen von einer Handvoll Bürgermilizen, die regelmäßig internen Machtkämpfen und externen Konfrontationen zum Opfer fallen, gibt es nur noch die Wächter selbst. Diese halten sich bekannerweise bedeckt, beschäftigen aber ihre Inquisitoren und Hetzer, die Entstellte aufspürt und Verzerrungen beseitigt.

Fraktionen

Siten

Geheimer Geheimbund in Kragstein. Es ist kaum etwas bekannt darüber, bis darauf, dass sie zum persönlichen Gewinn Verzerrung erschaffen, den Makel aber kontrollieren können. Durch Gefühle der Wut, des Hasses, aber auch der Lust sind sie zu übermenschlichen Leistungen fähig. *Yäll der Spürer* ist ein ehemaliger Sita.

Unwesen

Alpdruck

Siehe: Allgemeines/Die Aspekte/Fear of the dark

Niputek / Waldwaisen

Diese sonderbaren Wesen aus Holz sind in den dichten Wäldern von Dvorek zu Hause.

Die Tiere

So wie ein Großteil der Menschen sind auch die Tiere sonderbar entstellt. Sie tragen Dornen statt Fell, Teile des Skeletts außen, modernde Fetzen oder zwei Köpfe. Manche sind riesig, Chimären oder haben übermäßig große Zähne, manche tragen andere Tiere auf ihrem Rücken, haben peitschende Schwänze oder gehen aufrecht und manche haben einfach nur ein halbes Bein weniger, halbausgebildete zusätzliche Gliedmaßen oder entsetzliche Wunden. Doch alle von ihnen sind unglaublich groß, hungrig und gierig auf Menschenfleisch. Darum wagen sie sich bis an die Mauern von Kragstein heran und heulen, jaulen, kreischen und brüllen, dass es die Menschen mit der Angst bekommen. Will man die Stadt verlassen, so wird eine Schleuse geöffnet und ein rasender Panzerwagen durchstößt die Tiermasse.

Besonders sind die Graunachen, große gepanzerte Tiere, die als Nutzvieh teilweise domestiziert wurden. Es sind Herdentiere, die oft die Panzerwagen der Kirche und der Baumeister ziehen.

Unwesen

Aschtrolle

Wer sie einmal waren, weiß man nicht. Unter einer dicken Asche- und Dreckschicht ziehen sie durch die Aschlande, tagsüber in Erdlöchern schlafend, doch in der Nacht klagen und brüllen sie all ihr Leid heraus. Diese Wesen sind entstellt und verbrannt und sehr, sehr hungrig.

Fliegende Kraken

Yeah!

Elfen

Ehrlich gesagt kennt man sie in den Aschlanden nicht, allenfalls als dunkle Andeutungen und uralte Sagen. Sie leben in den eisigen Einöden, weit im Norden, und überleben deswegen, weil sie eine zutiefst böse und rassistische Kultur haben. Alles Schwache wird hemmungslos ausgerottet und gilt als unwertes Leben. Sie nutzen Magie und überwachen sich dabei gegenseitig und töten sich, sobald sich Zeichen der Verzerrung finden.

Natur

Es muss nicht weiter erwähnt werden, dass die Natur sehr gefährlich ist. Interessant ist es aber, dass sie infolge der menschlichen Zerstörungen und des Erdfalls eine Art Bewusstsein gebildet hat und nunmehr ganz bewusst Menschen verfolgt und tötet, ja den Plan hat, sie auszurotten. Davon merkt man in den verwüsteten Teilen der Aschlande natürlich nicht besonders viel, aber überall, wo eine Flora existiert, sei sie auch noch so krank und mickrig, werden Menschen vergiftet und verfolgt, ja manchmal sogar angestiftet, andere zu vernichten, wie es bei den Giftschamanen um Lindarhijn der Fall ist.

Nebeltrolle

Wenn der Nebel Gestalt annimmt.

Verzerrung und Entstellte

Verzerrung und Entstellte

Normale Entstellte

Die Mutationen, die durch die Verzerrung hervorgerufen werden, sind vielfältig. Oft haben sie keine direkten Auswirkungen auf die Betroffenen, sind nur innerlich oder führen gleich eines Krebsgeschwürs zum Tod. Der dramatischen Realität folgend sind es aber besondere Verzerrungen, die unsere Aufmerksamkeit auf sich ziehen: fehlende Augen, ein dritter Arm, Außenknochen, Schwimmhäute, Organe an der Außenseite... Eine solche Mutation eröffnet neue Wege und führt die Entstellten oft in die Unterwelt, wo sie ihre Fähigkeiten für [Aufstand] einsetzen. Man nennt die Verzerrung am Menschen auch oft *Makel*.

Die Jagd

Obwohl täglich immer mehr Entstellte auftauchen und die Verzerrung überall zunimmt, haben die Mutanten keinen guten Ruf. Ihnen wird das Unheil und der Erdfall vorgeworfen. Kinder der Verzerrung nennt man sie und jagt sie. Mit besonderer Sorgfalt werden sie von den Wächtern gejagt, namentlich von einer Sondergruppe: den *Hetzern*.

OPVER

Die Abteilung für OPTimierte VERzerrung (OPVER) der Wächter im Kerker der Schmerzen züchtet spezielle Mutationen und verkauft deren Produkte für teures Geld an die Händler und die Baumeister. Sie dienen als gehorsame und billige Arbeitskräfte. Es gibt OPVER-Spürer, OPVER-Wächter, OPVER-Arbeiter und OPVER-Taucher. Sie sind an ihre Aufgaben angepasst, absolut gehorsam und teilweise nicht in der Lage zu sprechen. Manche haben verstärkte Arme oder Beine, geschärfte Sinne, können an der Decke laufen, im Dunkeln sehen oder haben mehrere Gliedmaßen.

Malmsturmregeln und Verzerrung [Entwurf]

Der Grad der Verzerrung wird über einen zusätzlichen Stressbalken angezeigt, dessen Konsequenzen die Entstellungen des Charakters darstellen. Der Stress berechnet sich aus der Fertigkeit *Zaubern*, die vielleicht noch anders benannt wird. Sie werden vor allem sozial und als Storyaspekte gereizt und generieren

Verzerrung und Entstellte

Schicksalspunkte (Das trifft zwar für normale Konsequenzen nicht zu, weil sie eher eine Bestrafung darstellen, aber gerade Verzerrung lässt das Spiel spannender werden und sollte belohnt werden). Die Stresskästchen regenerieren sich langsam mit einem Kästchen pro Abend. Konsequenzen werden durch Story regeneriert, also analog zu den Meilensteinen in Fate Core. Ein »gefalle-ner« Charakter kann nicht mehr weitergespielt werden.

Ein Charakter kann in einer verzerrten Gegend oder mit einem Manöver (magisch oder sozial) Verzerrungsstress und -Konsequenzen hinnehmen und bekommt dafür einen entsprechenden Bonus auf seine aktuelle Handlung. Für jede Nutzung wird die Verzerrung dramatischer, größer, tiefer oder vielfältiger (analog zu Malmsturmaspekten!). Solche Verzerrungsaspekte sind in der Regel Situationsaspekte und äußern sich im Durchdringen der unteren Ebenen mit allen Konsequenzen. Das kann durchaus gewollt sein, wenn zum Beispiel die zweite Ebene die Schatten der Vergangenheit etwas länger bewahrt und man einfach gern wissen möchte, wer vor einer halben Stunde durch den Raum gewandelt ist.

Magier, also Menschen, die die Verzerrung bewusst nutzen, brauchen einige Sonderregeln, die sich zum Beispiel auf das Wechseln zwischen den Ebenen beziehen.

Wenn ein Charakter für längere Zeit einem Verzerrungsaspekt ausgesetzt ist oder für kürzere Zeit mehreren, kann er nichts dagegen tun, ebenfalls verzerrt zu werden. Für jede Szene und wenn ein Aspekt dazu kommt, muss mit *Zaubern* gegen die Aspekte gewürfelt werden (1 Aspekt – 2, 2 Aspekte – 4, 3 Aspekte – 6 usw.). Da die Charaktere alle nicht magiebegabt sind, werden sie also mit Mäßig +0 würfeln müssen, weswegen ich behutsam mit der Verzerrung umgehen muss. Es empfiehlt sich, den Charakteren am Anfang drei Stresskästchen zuzugestehen.

Unfruchtbarkeit

Ein großes Problem der Verzerrung ist die Unfruchtbarkeit. Trotz der vielen Zuwanderung gibt es immer weniger Kinder in Kragstein und langfristig wird die Menschheit wohl aussterben. So gibt es eine Menge Bestrebungen, Kinder zu bekommen, von einfachen Kräuterhexen und komischen magischen Ritualen begonnen über finstere Massenorgien bei Nacht bis hin zu Entführungen und

Verzerrung und Entstellte

Sexsklaverei. Kinder werden gern gestohlen, doch die meisten sind missgebildet und sterben früh.

Magie und Ebenen

Da es die Magie ist, welche die Verzerrung hervorruft, gibt es genügend Leute, die sich diese Kraft zunutze machen. Das reicht von der *Kirche*, die Liquerium nutzt, um ihre *Klausner* zu kontrollieren über die Zauberer und Selbstversucher, die sich zugrunde richten, indem sie die Verzerrung für sich nutzen bis hin zu den *Siten*, einer geheimen Sekte (!), die unendliche Kraft aus den Gefühlen für sich zieht und somit zu übermenschlichen Taten fähig ist. Die meisten werden von den Wächtern gnadenlos gejagt, doch manche arbeiten auch für sie. So ist *Yäll der Spürer* selbst einmal ein Sita gewesen.

Besonders sind auch die *Mystiker*, welche die Kraft der Verzerrung nicht für sich nutzen, auch keinen Makel besitzen, aber durch Trance und Meditation in der Lage sind, mit den *Ebenen* zu kommunizieren, ja sie sogar zu betreten. Die Ebenen selbst sind ein äußerst gefährlicher Ort, in dem die Seelen der Toten, der Lebenden und auch gewisser wichtiger Orte, Gebäude und Maschinen zu finden sind. In den Ebenen vergeht die Zeit langsamer, denn sie sind von großer Magie durchflossen und je tiefer man in sie eindringt (es wurden bisher 3 Ebenen erforscht), desto weiter kann man in die Vergangenheit und in die Wahrheit blicken. Doch es ist ein grauenhafter Ort, denn die Wahrheit ist ein schrecklicher Anblick. Wer zu lange dort verweilt, verliert den Verstand und seine Seele. Zurück bleibt nur die sterbliche Hülle. In den Oberen Ebenen sind die Orte noch ähnlich der unteren, Stoffe existieren nicht mehr, ebenso dünne und leichte Materialien. Weiter unten verschwinden Gebäude und machen dem Platz, was vorher dort gestanden hat. Darum ist ein Mystiker auch in der Lage, eine gewisse Zeit in die Vergangenheit zu blicken. Doch sie müssen sich hüten: Kein Mystiker darf zu viel von sich und seiner Geschichte preisgeben, denn alles, was nach außen dringt, kann von üblen Seelen oder vom Strom der Magie genutzt werden, um ihn zu zersetzen.

Spielercharaktere

Andrey

Das ist Johannes Cs Charakter.

Spielercharaktere

Sephiras

Das ist Johannes S' Charakter.

Hilda

Das ist Mia-Lisas Charakter.

Nikolai

Das ist Pauls Charakter. Von Beruf her ist er Schrottsammler, hat aber so viel Unglück, dass er sich neuerdings auch als Pirat verdingt. Leider ist er auch hier nicht besonders erfolgreich und unglücklicherweise steht er auch noch in der Schuld von Wirrland dem Bastler, der zwar als Freund erstrebenswert, aber als Feind fürchterlich ist. Seine Stärken liegen in der Natur und im Finden von sonderbaren Dingen, die sich zu Geld machen lassen. Er ist in der Lage, selbst aus den unmöglichsten Dingen etwas Essbares herzustellen und kennt alle Gifte, Monster und Verstecke der Aschlande. Er gleicht vom Aussehen einer zerrupften Krähe in menschlicher Gestalt. Da nimmt es nicht wunder, dass er die Menschen meidet, wo er kann und in der Stadt nur einen dicken Mantel trägt, der das Wesentliche verschleiert.

- Mutierter Schrottsammlerpirat
- Wenn's ernst wird, ohne mich
- Mir geschehen ständig seltsame Zufälle!
- Nieder mit der Oberstadt
- In der Schuld von Wirrland dem Bastler

Fertigkeiten: Überleben, Wahrnehmung

Ogrimm

Das ist Jonas' Charakter.

Fertigkeiten: Fernkampf, Kraft, Nahkampf

Nichtspielercharaktere

Nichtspielercharaktere

Henkelmann

Henkelverkäufer im Schrottsammlerviertel Kragsteins. Er verkauft Henkel in allen Farben, Formen und Materialien und lebt heimlich vom Lixhandel. Sein Familienunternehmen heißt »Henkelmann & Enkel«. OT: »Oh, diese Schrottbarone mögen Unmengen an Klimper und Zeugs besitzen, aber keiner hat so eine große und gutsortierte Auswahl an Henkeln!« und: »Keiner bringt den Henkel an – gar so gut wie Henkelmann!«. Henkelmann ist alt und auf seinen Stock gestützt und verweist die Lixkäufer an seine Enkel *Schiefer* und *Schräger*, denen man sagen soll, man benötige »weißen Henkel«, denn genau in diesen wird das Zeug transportiert. Demgemäß gilt der Alte als Erzfeind der Kirche und sie als der seine. Er erkennt ihre Mitglieder auf den ersten Blick.

Die schwarze Witwe

Diese Schrottbaroness hatte in der Vergangenheit offensichtlich einmal eine Begegnung mit einer Spinne und mit der Verzerrung und ist seitdem mit übermäßig dünnen, schwarzen und langen Gliedmaßen ausgestattet. Ihre kleinen schwarzen Augen blicken ihr Gegenüber lidlos an, aber wenn jemand einen kleinen Gegenstand sucht, dann macht sie sich auf ihren acht Arm-Beinen auf die Suche in ihrem mit Fäden durchzogenen Bau, flitzt blitzschnell durch die Gänge und in die Höhen und bringt wenige Augenblicke später den gesuchten Gegenstand hervor.

Furrr von Tetschelstein

Furrr ist ein cholischer, dicker Typ mit Schnurrbart und unzähligen Kriegsverletzungen, amputierten Körperteilen und Narben. Er besitzt die größten Schrottstapel, befehligt die meisten Schrottsammler und hat die größte Privatarmee, die er *Tetschler* nennt. Er poltert genauso wie seine Schrottberge und hat einen Irrgarten an Wegen und versteht in Bezug auf sein Zeug keinen Spaß. Doch er weiß einige Anekdoten aus seiner Jugendzeit als Schrotter zu erzählen.

Nichtspielercharaktere

Fatme

Fatme ist eine langgezogene, hagere Gestalt mit fremdartigen Gesichtszügen und einem fließenden langen Gewand, das einige unübliche Ausbeulungen zu kaschieren scheint. Sie ist alles in allem eine wirklich unangenehme Person, die einem in die Seele zu schauen scheint und sie spricht, als ob die Sprache nicht ihre natürliche Art der Kommunikation sei. Nichtsdestotrotz wird sie von vielen Wagemutigen besucht, denn gegen eine große Menge *Klimper* zeichnet sie einem fremdartige Muster auf den Körper, führt ein gewisses Ritual aus und versetzt den Besucher in eine Betäubung aus der er nach drei Tagen und drei Nächten mit einer bestimmten, von ihm gewünschten Entstellung erwacht. Diese Makel sind überaus nützlich, können in zusätzlichen Gliedmaßen, verschärften (bzw. zusätzlichen) Sinnen oder implantierten Waffen, Rüstungen oder Werkzeugen bestehen und manch einer nimmt die Schmerzen dieser Dienstleistung gern in Kauf. Was nimmt es da Wunder, dass sie kritisch von den Wächtern und der Kirche beäugt wird, doch bisher hat sich noch niemand an sie herangewagt, vielleicht weil sie selbst zuweilen auf ihre Dienste angewiesen sind.

Igor

Das ist der Helfer von Mia-Lisas Charakter. Ein Igor, wie er im Buche steht: Zusammengenäht, geschickt und immer höflich.

Madame Goldberg

Ist *Hildas* Mentorin. Hat etwas mit der Unterwelt Kragsteins zu tun und gilt dort als Bekanntheit. Sie ist eine berühmte Heilerin und Anatomin und kontrolliert außerdem einen Teil des Liqueriumsmuggels (vielleicht um ein Gegenmittel zu finden oder es synthetisch herstellen zu können?). Sie hat außerdem eine Verbindung mit den Jüngern der Geduld. Diese ist aber etwas zweifelhaft, denn Hilda wollte dereinst Informationen über die Jünger, welche Madame Goldberg ihr verweigerte. Irgendwie (denn so gehört es sich für einen Knotenpunkt der Unterwelt schließlich) hat sie auch noch Verbindungen zu den Assassinen.

Nichtspielercharaktere

Yäll der Spürer

Dieser üble Halunke ist ein weltweit gefürchteter *Hetzer* der Wächter und *Ogrimms* persönlicher Nemesis. Er jagt Entstellte, da diese für die Wächter eine Gefahr des Gleichgewichts darstellen. Dies tut er aber besonders grausam und sadistisch, da die Jagd und die Folter für ihn persönlich eine Bereicherung darstellen. Durch einen Sturm der Verzerrung, den dereinst *Sephiras* aus Versehen hervorrief, wurde seine gesamte Division entstellt und dient nun als Spezialeinheit mit besonderen Fähigkeiten unter seinem Kommando. Er selbst findet besondere Befriedigung seinesgleichen zu jagen, da er Entstellte, so wie die meisten anderen Lebenswesen, als minderwertig betrachtet. Er hat selbst eine Ausbildung als *Sita* hinter sich und ist in der Lage, seinen Makel gezielt zu kontrollieren.

Die Wächter sehen Yäll den Spürer als tickende Zeitbombe (wenn ich diese ausgelatschte Metapher hier einmal anbringen darf), da er absolut unberechenbar und brutal ist. Er testet die Grenzen seiner Befugnisse ständig aus und wird nur aufgrund seiner besonderen Fähigkeiten und seiner überragenden Ergebnisse behalten. Die Organisation behält es sich aber vor, ihn eines Tages zu »entfernen«. Er selbst hat jedoch für diesen Tag auch schon einen Plan.

Yäll hat die sonderbare und gefährliche Eigenschaft, sich an der Wut seiner Feinde zu nähren, die selbst seine Wut befeuert. Einmal in Rage hält ihn nichts mehr auf und er zerstört seine Feinde und Freunde gleichermaßen. Die Flamme seines Hasses brennt in seinem unterirdischen Unheiligtum und gilt (regelmäßig) als zusätzliche Stressleiste, deren Punkte beliebig als Wurfverbesserungen hinzugenommen werden können und die von der Hälfte der erlittenen körperlichen Schadenspunkten wieder aufgefüllt wird. Durch Hass und Gewalt ist er nicht zu besiegen.

Rein körperlich ist er ein untersetzter Mann, auf dem linken Bein leicht hinkend und ohne hervorstechende Merkmale. Sein Blick aber ist von solcher Bosheit und Hinterhältigkeit, dass jeder ihn fürchten muss. Ihn umgibt eine Aura der Furcht. Legt er seine dunkle Kleidung ab, sieht man, dass sein Oberkörper mit dornigen Eisenbändern zusammengehalten wird, eine Maßnahme, die durch seinen Makel notwendig wurde.

Nichtspielercharaktere

Wirrland der Bastler

Diese streitbare Gestalt lebt in einem wespennestartigen Auswuchs an der großen Außenmauer Kragsteins. Von seinem Bau aus gehen allerlei geheime Wege durch seine Schrottberge, die Oberstadt und auch nach draußen. Wirrland besitzt nicht wahllos Gegenstände von großem Wert, die er dann an die Leute verkauft, sondern hat als einer der wenigen Gelehrten Kragsteins den Anspruch, nur besondere Artefakte der Alten zu besitzen. Dazu beschäftigt er eine formidable Gruppe von Schrottsammlern, die neben dem alltäglichen Zeug auch Ausschau nach Speziellem halten, das er wieder repariert und davon Erstaunliches über die Vorgänger erfährt.

Wirrland ist ein gnomischer Mann, der aufgrund seiner klauenartigen Fußfortsätze an den eisernen Wänden und Decken seiner Behausung laufen kann. Er trägt diverse Linsen, Zangen und Apparate unbekannter Funktion und wird von den meisten eher gemieden. Wenn es aber um altes Wissen und Technologie geht, ist er eine Koryphäe.

Flagellus Magnus Zauser

Dieser freundliche Mann ist eines der Oberhäupter der Schmerzenskirche und Vorgesetzter von Andrey. Seine Freundlichkeit ist allerdings zum größten Teil Maske, denn er ist ein Mann knallharter Interessen. Wen er schätzt, den fördert er, wer ihn stört, den beseitigt er. Zauser ist ein ruhiger, hagerer Mann mit kurzen weißen Haaren, der gern Dinge sortiert. In seinem Zimmer ist alles angeordnet, besonders seine beeindruckende Sammlung an Porzellantassen. Man kann ihn leicht unterschätzen, doch er ist der wichtigste der Flagelliten.

Zu Andrey hat er ein besonderes Verhältnis, denn aus einem unbekanntem Grund schätzt er ihn und sieht sich als seinen persönlichen Gönner. Der Klausner selbst ist etwas misstrauisch, denn Zauser hat mit Sicherheit bestimmte Pläne mit ihm und bisher hat er noch keine Gegenleistung verlangt. Er scheint einer der vielen unsichtbaren Fäden zu sein, die in seinen Händen zusammenlaufen.

Die Vorsteherin

Leute ihres Ranges tragen in der Regel keinen Namen, da er ihnen nicht gerecht wird. Zudem wäre es müßig, über ihren Geburtsnamen zu spekulieren

Nichtspielercharaktere

und gleichzeitig auch gefährlich, ist sie doch die Anführerin der wichtigsten Organisationen Kragsteins: Der Wächter. Leute ihres Ranges haben es auch nicht nötig, laut zu sein, brutal oder freundlich. Sie sind so mächtig, dass es reicht, wenn sie sachlich sind. Sie treffen nur wenige Menschen, wichtige Menschen und diesen Menschen geben sie Befehle und die Befehle werden ausgeführt. Eine so wichtige und sachliche Person, so unscheinbar sie auch sein mag, tritt nur ganz selten selbst in Aktion, dann hängt aber mindestens das Schicksal Kragsteins davon ab.

Anabel die Wölfin

Diese schillernde Persönlichkeit der Kragsteiner Unterwelt bringt Freunde und Feinde gleichzeitig in Verzweiflung, denn sie nicht nur grenzenlos autonom, frisst ihre Feinde bei lebendigem Leib, sondern auch noch wunderschön. Ihr Spitzname rührt von ihrem eigentümlichen Makel her, der ihr neben gewissen unwiderstehlichen Reizen auch Reißzähne und eine Sprintgeschwindigkeit von 70 km/h verleiht. Ihre Kraft verdankt sie zum Teil dem Liquerium, unter dessen Fluch sie leidet und das ihr Leben lenkt. Die chaotische Anarchistin arbeitet im Moment vor allem für Madame Goldberg und gegen die Kirche des Schmerzes.

Der Alte Wongar

In Erdfall wird man nicht sehr alt. Da ist dieser beinahe 60jährige Mann schon eine echte Rarität und immer noch so rüstig. Er floh einst mit der gesamten Bevölkerung der Stadt Rouven nach Kragstein und schaffte es auf der zermürbenden Reise über das Nirngebirge als einziger Überlebender nach Kragstein.

Schwanz-ab-Eva

Was den geneigten Leser an dieser schillernden Persönlichkeit des Kragsteiner Lebens sicherlich am meisten interessieren dürfte, ist wohl nicht ihre Haarfarbe. Diese ist, nebenbei bemerkt, rot. Ihr *Name* ist ein Verweis auf ihre konsequente und brutale Haltung gegenüber Männern, die Frauen in einer gesetzlosen Welt wie Erdfall nur als Sexobjekt betrachten. Bisher waren es vierzehn, die ihr auf ungebührliche Weise zu nahe kamen und deren Trophäen sie, teils schon etwas schrumpelig, an ihrem Gürtel trägt.

Nichtspielercharaktere

Hauptberuflich ist Schwanz-ab-Eva als Sklavenhändlerin tätig, indem sie sich eine Regel der Baumeister zunutze macht, welche besagt, dass alle als Sklaven markierte Menschen wie Sklaven zu behandeln seien. Derart fängt sie freie Menschen, vornehmlich in den rauen Ascheländen, markiert sie mit einem Brandeisen und sorgt dafür, dass selbst intensivste Beteuerungen der Opfer ihren freien Status nicht mehr zurückbringen.

Ihren Nächsten aber gilt sie als gutherzig und familiär, ja sie beweist sogar gelegentlich Humor, und ihre erwähnte konsequente und brutale Haltung gegenüber gewissen Männern erfreut sich regen Zuspruchs der Frauen, die ihren Schutz genießen.

Kovalis

Rätselhafter und sehr gepflegter Spion in Kragstein und Spezialist für die Jünger der Geduld. Seit einer Begegnung mit den Eulen der Kathedrale ein wenig entstellt (wenn auch nicht mit dem Makel). Unter Umständen Agent der Wächter?

Jankovic

Emporkömmling, Klausner und Erzrivale Andreys bei den Acerbitanern. Hat eine invalide Familie und einen Freund, den er aus der Sklaverei freikaufen will. Unausstehlicher Typ, verrät Andrey an seinen Vorgesetzten, um befördert zu werden.

Tabellen

Schrott

1. Töpfe, Pfannen
2. Schüsseln, Teller, Tassen, Henkel, Vasen, Amphoren, Blumentöpfe
3. Löffel, Messer, Gabeln, Kellen, Kartoffelstampfer, Kochlöffel
4. Schiffsteile, Planken, Masten, Segel, Kanonen, Seil
5. Fässer, Kisten, Särge
6. Bauholz, Dielen, Stämme, Äste, Zweige

Tabellen

7. Steine, Felsen, Granit, Sandstein, Schiefer
8. Zahnräder, Riemen, Kolben, Zylinder, Schrauben, Muttern, Nieten, Metallteile, Federn
9. Uhren, Kompass, Sextanten, Aufziehfiguren, Messinstrumente
10. Skulpturen, Statuen, Bilder, Instrumente
11. Schmuck, Gold, Edelsteine, Amulette, Ringe, Käämme
12. Bücher, Papier, Schreibfedern, Pergament, Schriftrollen, Karten, Pinsel
13. Fensterglas, Flaschen, Spiegel, Scherben
14. Alkohol, Konserven
15. Tische, Stühle, Sessel, Regale, Schränke, Kommoden
16. Hüte, Hosen, Hemden, Blusen, Kleider, Unterwäsche, Stoffe, Felle, Röcke, Leder
17. Messer, Schwerter, Dolche, Bögen, Pfeile, Armbrüste, Säbel, Speere, Bolzen, Rapiere
18. Rüstungen, Brustpanzer, Helme, Kettenhemden, wattierte Unterröcke, Schulterpanzer, Plattenpanzer
19. Abzeichen, Orden, Federn, Umhänge, Pailetten, Waffenröcke
20. Wagen, Räder, Kutschen, Geschirre, Peitschen, Pferdeschmuck, Hufeisen
21. Spielzeug, Kreisel, Reif, Puppen, Bausteine
22. Saatgut, Pflüge, Spitzhacken, Schaufeln, Spaten, Nägel, Hämmer, Sägen, Sensen, Sicheln
23. Faden, Nadeln, Webrahmen
24. Schlüssel, Schlösser, Scharniere, Beschläge
25. Kerzen, Leuchter, Feuersteine, Öllampen, Öl, Laternen, Fackeln
26. Liquerium

Tabellen

27. spezielle Werkzeuge für Gerber, Kürschner, Fassbinder, Schmiede, Steinmetze, Maurer, Seiler usw.

Charaktermerkmale und Mutationen

1. Augenklappe, Schutzbrille, Tuch vor dem Mund
2. blucklig, komische Huckel am Körper, schaut von schräg unten
3. trägt einen Beutel mit unbestimmtem Inhalt mit sich herum (Fisch, alter Fisch, Leichenteile)
4. Halbseitig verbranntes Gesicht, Arm, keine Haare
5. Brandblasen auf der Haut
6. Pusteln im Gesicht, rot, grün, blau, eitergefüllt, aufgeplatzt
7. Geschwür am Hinterkopf, unförmig, pulsierend, mehrere runde
8. Zugenähter Mund, Auge, Ohr, Nase
9. Fehlende Nase, Ohr, Auge, Hand
10. Bläulich-fahle Haut, gelblich
11. Keine Lider
12. Teilweise verholztes Gesicht
13. Vermummt
14. Großes Metallscharnier an Glatze, als Schulter, Hals, Gelenk
15. Irokese, Undercut, Glatze
16. Sechs Finger, drei Augen, halber dritter Arm am Rücken
17. Läuft an Krücken, schiebt sich
18. Offenes Geschwür, Maden in der Wunde, Fleischfäden hängen raus
19. Juckende Wunde, Ekzem, Juckreiz
20. Knochen schauen durch, am Arm, Kopf, Bein, Hand

Tabellen

21. Hautlappen, Fleischlappen
22. Tiermerkmale, Kiemen, Fellteile, Katzenaugen, Schuppen, Hornplatten, Tentakel, Saugnäpfe
23. Abgefallene Fingernägel, rissige Fingernägel, schwarze F., extrem lange F.
24. Ein Gelenk mehr im Bein, Arm, Finger
25. Übergroße Augen, Mund, Ohren, Nase, Mund, Kopf, Hände, Arme
26. Zu lange Unterarme, Oberarme, Beine, Hals, riesige Füße
27. Deformierter Kopf, Buckel, Schulter zu weit oben
28. Oberkörper frei, nur Hemd, drei Gürtel mit Lendenschurz
29. Faulige Zähne, gelbe Z., spitze Z., schwarze Z., Reißzähne, keine Z., zwei Reihen
30. Empfindlichkeit/Unempfindlichkeit gegenüber einem Stoff/einer Substanz
31. Umgebung sprießt, verdorrt, leuchtet, dunkelt, flimmert, brennt, schimmelt, nässt, trocknet, schwärzt, verblasst, korrodiert
32. Abnormal perfekte und symmetrische Gestalt
33. Übermenschliche Kraft in Beinen, Armen, Händen, Geschwindigkeit
34. Angenehmer, abstoßender, exotischer, tierischer, kein Körpergeruch
35. Hörner, zwei, viele, am Rücken, außen an Armen, kurze, Darth Maul
36. Klauen, Hufe, Pfoten, Ballen, Affenfüße
37. Hinkt, springt, schleicht, schlurft, trampelt, trippelt, hetzt
38. Grazil, feenhaft Gestalt, extrem schlanker Hals, feines Haar, spitze Ohren, durchsichtige Haut
39. Schwerhörig, taub, stumm, geruchlos, blind, kurzsichtig
40. Starre Mimik, starrer Kopf, starrer Blick, starre Hand

Tabellen

41. Haut sondert Schleim ab, tropft aus den Ohren, der Nase, Ärmel, aus Wunden
42. Greifschwanz, mit Hand, zweischweifig, Pferdeschweif, ehsig, schlägt auf den Boden
43. Tentakel auf dem Kopf, Twi'Lek, Schlangen, statt Fingern
44. Ein Arm mehr, zwei Arme mehr, Arm aus Rücken, Arm aus Arm, verkümmerter Arm
45. Ätzende Tränen, Spucke, Blut, Urin
46. Tiere kommen, fliehen, greifen an, Insekten werden angezogen, Spinnen, Maden, Asseln
47. Umwelt bekommt Angst, Freude, Mut, Trauer
48. Gegen Alkohol und Drogen immun/überempfindlich, Gift, Gase, Krankheiten, trockene/feuchte Luft, Säure, Sonne, Geschmack, Schmerz, Druck
49. Körper einer Amöbe, Zentaur, Ameise, Vogel, Affe, Schlange, keine Knochen, Seejungfrau, horizontaler Körper
50. Tattoos, veränderliche Hautbilder, veränderliche Haut- und Augenfarbe, Gestaltwandler, Geschlecht wechseln, Scheinwunden, Extremitäten abwerfen, lebender emotionaler Spiegel
51. zweites Gehirn, Herz, Leber, Lungen usw.
52. Knochen unzerbrechlich, aus Holz, Metall, Gummi, Porzellan
53. Ernährt sich von Luft, Holz, Blut, rohem Fleisch, Krill
54. schnelle Reflexe, Ultraviolett sehen, Nachtsicht, hochsensibles Gehör, nimmt Personen wahr, durch dünne Wände sehen, Ultraschall hören
55. Ebene durchblicken, wechseln
56. verdaut Metalle, Säuren, Gifte etc.
57. Augen einfarbig, katzig, groß, klein, hervorstechend, facettig, blind

Tabellen

- 58. fehlende/übermäßige Empathie, Orientierungssinn, Wiedererkennung
- 59. trägt ein riesiges Banner auf dem Rücken, eine Fahne in der Hand, fremdartige Symbole
- 60. Stab mit Ratten daran, Korb voller Spinnen, Bündel abgehackter Insektenbeine, aufgefädelte Schnautzen, Tauben am Seil, toter Hund an der Leine

Verzerrung

1 – 2	Kleine phänomenologischen Auffälligkeiten.
3 – 5	Leichte bis mittlere Veränderungen und Abweichungen von der Realität. Schatten mit falscher Wurfriechung, extremere Lichtverhältnisse, leichte Rotfärbung des Regens. Für Seelenlose sind die Auswirkungen deutlich sichtbar. Gebäude sind verzerrt, Schreie klingen in der Luft, normale Menschen werden missgebildet dargestellt.
6	Gesteigerte Verzerrungen; etwa nachweisbares Hämoglobin im Regen, lesbare Beschriftungen an Wänden, deutliche Trübung von Spiegeln. Die Verzerrung ist real. Kein Schleier bedeckt mehr die Realität.
7	Einwandfreie Feststellbarkeit der Verzerrung, ohne Globengraph wahrzunehmen. Deformation von Gebäuden, leichenähnliche Gesichtszüge bei Anwohnern und deutlich schnelleres Ausbleichen von Schriftstücken.
8	Beängstigende Verdichtung der Verzerrung, Trübung von Gold, Silber und anderen Wertgegenständen, sprechende Schatten, Niedergang der Vegetation.
9	Aktiv gefährliche Verzerrung. Seile und Wurzeln ranken sich um Menschen, Spiegel zerspringen beim Betrachten, spontane Selbstschärfung von Metallgegenständen.
10	Aufhebung der Realität und Überhandnahme der Verzerrung. Extreme Effekte wie komplett veränderte Straßenzüge, vollständige Umwandlung von Materialien, offensichtliche Verkrüppelung von Menschen,

Tabellen

	geistige Verwirrung von Anwohnern. Die Realität, wie sie einst war, existiert nicht mehr. Für jeden ist vollkommen offensichtlich, dass er sich in einem Albtraum, geschaffen durch Makel oder Entartung, befindet. Jegliche Vernunft muss der Willkür des Makels weichen. Langer Aufenthalt in solchen Gebieten ist unbedingt zu vermeiden!!!
--	--

Frage: Gegen den halben Wert würfeln? Dann hieße, gegen das Chaos anzukämpfen, nur ein Wurf gegen +5... Schlecht. Auf der anderen Seite: Warum nicht? Meine Helden sind mächtig.