

Thahan'li

Das Lied der Freiheit

Ein Beitrag zur Paradoxerweise-Setting-Challenge 2008

von Hendrik Belitz

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Es darf frei verwendet und verbreitet werden, so lange der Autor genannt wird und unterliegt den Bestimmungen der Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 2.0 Deutschland, wie unter <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/de/> einzusehen.

Inhaltsverzeichnis

Im Gleichschritt.....	3
Vorwort.....	3
Empfohlene Umsetzung des Settings im Spiel.....	3
Geschichte.....	4
Die Alchimisten.....	5
Die Werkzeuge der Alchimisten.....	5
Elementargeister: Die Geschöpfe der Alchimisten.....	5
Die Gnome oder Basilisken.....	5
Die Sylphen oder Harpyen.....	6
Die Undinen oder Nymphen.....	6
Die Salamander oder Drachen.....	6
Die Quintessenz.....	6
Transmutation.....	6
Der Homunkulus eines menschlichen Sklaven.....	7
Geographie.....	7
Die Städte der Alchimisten.....	7
Die verbrannten Lande.....	7
Das Land des Feindes.....	8
Der ewige Krieg.....	8
Der Feind.....	8
Das Regiment.....	8
Die Sänger.....	9
Szenarioideen.....	9
Der lange Marsch.....	9
Der Aufstand.....	9
Wir kommen, um euch in die Freiheit zu führen.....	10
Ein neuer Anfang.....	10

Im Gleichschritt

Im Gleichschritt marschieren die Armeen der rauchenden Türme 'gen Osten. Tausende und Abertausende von Homunkuli sind es, begleitet von den Basilisken und Sirenen, Geschöpfen geschaffen von den Alchimisten. Sie ziehen gegen den Feind. Einen unbekanntes Feind, den auch die erfahrensten Soldaten nur aus Legenden kennen. Von dessen Greueln schon lange niemand mehr berichten kann. Sie ziehen hin zur Front. Sie ziehen hinein in den Tod. Sie alle sterben, für ein Ziel, längst vergessen, zerfasert im Strom der Zeit.

Sie sind gefangen durch ihr Blut, gefangen durch das Eisen ihrer Rüstungen. Sie sind zu Sklaven geboren, wurden produziert um zu sterben, als Futter für das große Monster: Den ewigen Krieg.

Doch ein Keim der Hoffnung erklingt - in den Liedern der Massen. Die Sänger erzählen von den alten Zeiten, in denen die Menschen noch frei waren. Sie singen gegen das Vergessen. Sie weisen den Weg, hinaus aus den Schatten, hinaus aus der Furcht.

Wie sie gehörs auch Du zu den Thahan'Il. Zu denen, die das Lied hören. Die Musik erfüllt Deine Sinne. Sie ist Deine Hoffnung zu entkommen. Deine Hoffnung auf ein anderes Leben. Deine Hoffnung auf Freiheit. Deine Hoffnung auf Leben.

Vorwort

Das Lied der Freiheit entstand in seiner vorliegenden Form im Rahmen der Paradoxerweise-Setting Challenge, die vom 09.03.2008 bis 23.03.2008 stattgefunden hat. Im Rahmen dieses Settings übernehmen die Spieler die Rolle von versklavten Menschen, die für ihre Herren, die Alchimisten, in den Krieg gegen einen alten, vergessenen Feind ziehen. Es ist an ihnen, ihre Herkunft, die Geheimnisse der Alchimisten und den Sinn des Kriegs zu ergründen und so vielleicht die Freiheit wiederzufinden im gelobten Land, von dem die alten Lieder der Sklaven erzählen.

Zu gerne würde ich behaupten, dass meine Arbeit getan ist. Dass dieses Werk abgeschlossen ist, dass die Zeit mehr als ausgereicht hat und dass ich sogar dazu gekommen bin, das Setting in ein oder zwei Runden zu testen. All dies wäre gelogen. Die Zeit lief mir zum Schluss davon, ich habe viele Dinge weg gelassen, die ich eigentlich noch sehr gerne eingebracht hätte. Es fehlt dem Text an Ordnung und Struktur, und es gibt viele Wiederholungen.

Trotzdem hoffe ich, Dir als Leser mit diesem Text etwas Freude zu bereiten, Dich zu inspirieren und Dich vielleicht sogar dazu bringen, basierend auf *dem Lied der Freiheit* ein Spiel für Deine Freunde zu leiten.

Empfohlene Umsetzung des Settings im Spiel

Sowohl das Setting wie auch das daraus resultierende Spiel sind sehr offen gestaltet. *Das Lied der Freiheit* beschreibt eher die Natur bestimmter Konzepte als deren konkrete Ausprägung. So fehlen beispielsweise mit vollster Absicht Hinweise darauf, ob das Setting extrem technologisch oder extrem phantastisch ist. Dies möchte ich der Imagination einer jeden Spielgruppe überlassen.

Dementsprechend kann es auch nur begrenzte Hilfestellungen geben, wie das „ideale“ Regelwerk zur Umsetzung auszusehen hat. Dies hängt primär von dem ab, was die Spieler vom Spiel erwarten. Legt man den Fokus auf den Krieg, so sollte ein Regelwerk verwendet, welches diesen und seine Gefahren gut wieder spiegelt, *GURPS* oder das *Unisystem* zum Beispiel. Will man auf die speziellen Fähigkeiten der Homunkuli eingehen, so wäre ein cinematischer Ansatz sicherlich angebrachter, *FATE* oder das *TriStat dX* wären hierfür gut geeignet. Wenn es beliebt, so könnte man sogar eine Gruppe rebellierender Soldaten spielen, die umher ziehen, um die Menschen aus den Klauen der Alchimisten zu befreien und in die Freiheit zu führen – präsentiert im Gewand einer *Dogs in the Vineyard* – Adaption. Letztendlich ist aber jeder Gruppe überlassen, einfach das System zu wählen, was am besten zur Gruppe passt.

Geschichte

Vor Urzeiten, kein Mensch erinnert sich heutzutage noch daran, begann der Krieg zwischen den *Alchimisten* und dem *Feind*. Bereits zu diesem Zeitpunkt waren die Alchimisten ein altes, mächtiges Volk, das sich über die Äonen hinweg unvorstellbares Wissen angeeignet hatte. Die Legenden berichten von gewaltigen Städten, aus deren Zentren sich elfenbeinere Türme erhoben, deren Spitzen die Grenzen des Himmels berührten. Niemand weiß mehr, warum es zum Eklat zwischen den Alchimisten und dem Feind kam oder wer den Krieg begonnen hatte. Doch alles, was die Alchimisten sich durch alle Zeitalter hindurch erarbeitet hatten, war bedroht, und so rüsteten sie sich für den Krieg. Mit ihrem Willen formten sie die Elemente nach ihrem Gutdünken, machten aus ihnen die Instrumente des Krieges: Die *Elementargeister*. Sie schickten ihre Waffen und Maschinen gegen den Feind, der sich in den düsteren Ländern des Ostens versteckte. Der Krieg entbrannte voll und ganz, und alle bekannten Länder wurden durch Feuer und Eis verwüstet. Alles Leben floh von den Schlachtfeldern, die groß wie Kontinente waren, oder wurde einfach ausgelöscht. Zurück blieb nichts als verbrannte Erde und Ruinen, die kaum noch vom einstigen Glanz der Zivilisationen erzählen konnten: Die *verbrannten Lande*.

Zunächst schien es, als würde es den Alchimisten gelingen den Feind zurückzuschlagen, ja gar zu vernichten. Doch eines Tages verschwanden die Armeen der Alchimisten einfach. Man baute neue Elementargeister, schickte Verstärkungen und Kundschafter, doch auch diese verloren sich ohne jede Spur zu hinterlassen. Hatte der Feind sie vernichtend geschlagen? Oder war es ihm gar gelungen, die Konstrukte der Alchimisten für seine eigenen Zwecke zu verwenden? Niemand konnte es sagen, denn die Elementargeister waren Geschöpfe ohne Seele, und ohne Erinnerungen. Die wenigen, die nicht verschwanden, konnten nicht berichten, was geschehen war, und irrten ziellos umher, auf der Suche nach den Armeen, denen sie angehört hatten.

Und so begaben sich die Alchimisten auf die Suche nach dem, was ihren Geschöpfen fehlte: Dem fünften Element, der *Quintessenz*. Doch was immer sie auch versuchten, niemals wollte es ihnen gelingen, die Quintessenz zu finden und so ihren Schöpfungen eine Seele zu verleihen, auf das sie mit einem eigenen Willen in die Lage versetzt würden, Entscheidungen zu treffen und auf sich allein gestellt zu agieren. Doch eines Tages fanden einige von ihnen ein Weg, dies zu erreichen. Es war ein dunkler Weg, ein Weg, der mit kaum etwas zu vereinen war, woran die Alchimisten glaubten. Sie fanden die Quintessenz in einem Lebewesen, das im Zuge des ewigen Krieges in die Arme der Alchimisten floh. Ein einfaches Wesen; aber auch ein Wesen, das willensstark und klug war: Die Alchimisten fanden den Menschen.

Bald erkannten sie, dass der Mensch ein Gefäß der Quintessenz war. Doch was immer sie auch versuchten, es wollte ihnen nicht gelingen, die Quintessenz zu extrahieren. Mit ihrer Unbeugsamkeit und ihren schwächlichen Körpern aber waren die Menschen auch als Soldaten für die Armeen der Alchimisten nicht geeignet. Und so ersannen die Alchimisten die *Transmutation*, einen langwierigen, sehr komplizierten Prozess der den Menschen gefügig und ihn empfänglich für die vier anderen Elemente machen sollte. Eines Tages, unter großen Mühen, gelang die erste Transmutation. Der Willen eines Menschen wurde gebrochen durch die Transmutation und unterlag der Furcht, ureigensten Ängsten, die allen Menschen inne wohnen und die die Alchimisten verwandten, um sich die Menschen gefügig zu machen. Kurz danach gelang es ihnen auch, den Menschen mit einer schützenden, mächtigen Hülle zu umgeben, die die Essenzen der vier Elemente in sich vereinte: Der *Homunkulus*. Ein neue Form von Soldat war erschaffen und bereit, für die Sache der Alchimisten zu kämpfen und zu sterben. Neue Armeen wurden ausgehoben, Zuchtprogramme gestartet, um einen konstanten Nachschub an jungen Menschen zu erhalten, und die Transmutation immer weiter verfeinert und perfektioniert, bis immer bessere Krieger entstanden, die den wieder erstarkten Feind zurück drängten.

Doch eines bedachten die Alchimisten nicht: Man konnte den Körper des Menschen brechen, man konnte seinen Geist vernebeln, man konnte ihn steuern, man konnte ihn versklaven. Doch der Wille des Menschen wurde nie zur Gänze gebrochen. Tief in jedem Menschen wohnt immer noch eine Seele, der es nach Freiheit gelüftet, und selten, ganz selten, bricht dieser Teil der menschlichen Natur hervor und vermag es, all das zu überflügeln, was die Alchimisten geschaffen hatten. Diese Menschen lernten es, sich von der Furcht zu befreien, sie liefen davon und verbargen sich in den verbrannten Landen. Sie sammelten ihre Erfahrungen und Erinnerungen, und sie stifteten immer mehr ihrer Art an, es ihnen gleich zu tun. Sie erschufen die *Lieder*, die von ihren Taten und ihren Wünschen erzählen; Lieder, die von ihren Hoffnungen und Träumen berichten. Diese Lieder sind das Blut und die Seele des menschlichen Volkes, und sie sind die Kraft, die die menschliche Seele aus ihrem alchimistischen Kerker befreien kann. Dies ist die Geschichte der Lieder und ihrer Sänger, der Thahan'Il, die das Lied der Freiheit singen werden, bis alle Menschen wieder frei sind.

Die Alchimisten

Die Alchimisten sind ein sehr altes Volk. Sie bewohnten bereits Metropolen und hatten gewaltiges Wissen angehäuft, als die Menschheit noch jung, ja gerade der Wiege entstiegen war. Vom kühlen, klaren Verstand geleitet nutzen sie ihre beeindruckend langen Lebensspannen, um die Geheimnisse des Universums zu ergründen und es sich durch ihre zahlreichen Entdeckungen und gewonnenen Erkenntnisse Untertan zu machen. Mit ihrem Wissen wuchs und gedieh auch ihre Zivilisation, ihre gewaltigen Städte, deren elfenbeinernen Türme viele Meilen in den Himmel ragten, waren Zentren der Weisheit und der Kultur.

Nur wenig ist davon in heutigen Tagen noch zu sehen. Der lange Krieg mit dem Feind hat die Alchimisten ausgezehrt. Sie zogen sich zurück in ihre Türme und überließen ihre Metropolen sich selbst und der alles zerstörenden Macht der Zeit. Heute gleichen die Städte gewaltigen Ruinenfeldern, durchsetzt von riesigen Kratern und tiefen Rissen, durch die man bis ins innerste der Erde blicken könnte. Nur die Türme selbst zeugen noch vom einstigen Glanz und der Schönheit der alchimistischen Zivilisation. Hoheitlich ragen sie auch heute noch in die Himmel hinauf, weiter, als jeder Mensch blicken, als jede Sylphe fliegen kann. Auch heute noch glänzen sie im Sonnenlicht wie am ersten Tag. Doch dieser Glanz ist kalt, bar jeden Lebens, so wie die friedhofsgleichen Städte, die die Türme wie gewaltige Mahnmale umgeben.

Das Wirken der Alchimisten zeigt sich heutzutage nur unter der Erde, tief in den Laboratorien und Brutkammern, die sich Meile um Meile unter den antiken Städten erstrecken. Hier züchten die Alchimisten ihre Soldaten und Sklaven heran, und hier bauen sie ihre Konstrukte. Gewaltige Laboratorien und Maschinen sorgen sich um alles, was zur Aufzucht der Menschen nötig ist. Hier und da produzieren riesige unterirdische Schmieden und Retorten noch immer die Elementargeister, die einst die einzigen Diener der Alchimisten waren.

Auch wenn ihr Wirken immer noch direkt spürbar ist, auch wenn die Offiziere der Armeen immer noch klare Befehle erhalten – niemand kann sich mehr daran erinnern, jemals einen Alchimisten erblickt zu haben. Das alte Volk agiert aus dem Verborgenen, hat sich eingeeigelt in seine Elfenbeintürme, und lässt seine Sklaven und Konstrukte alle Arbeiten erledigen. Denn das Ziel der Alchimisten hat sich seit Jahrtausenden nicht geändert – besiegt den alten Feind, und bringt den Frieden zurück auf die Welt.

Die Werkzeuge der Alchimisten

Das enorme Wissen und Verständnis für die Geheimnisse des Universums, auf das die Alchimisten zurück greifen können, nimmt ihnen alle Arbeiten ab. Elementargeister bewachen die Sklaven und Soldaten und bessern ständig die Türme aus. Sie pflegen die unterirdischen Anlagen und kümmern sich zusammen mit loyalen, aber für den Kampf ungeeigneten Menschen um die Aufzucht der Brut. Konstrukte aller Art, geschaffen aus Erde und Wasser, angetrieben durch Feuer und Luft, produzieren Nahrung, Waffen und Werkzeuge.

Elementargeister: Die Geschöpfe der Alchimisten

Vor der Rekrutierung der Menschen bedienten sich die Alchimisten Wesen, die sie aus den vier Elementen Erde, Luft, Wasser und Feuer schufen. Die Menschen kennen diese Wesen als Elementargeister. Obwohl nur noch selten neue Elementargeister die Türme der Alchimisten verlassen, findet man in den Armeen des Westens auch heute noch viele dieser Wesen, die menschliche Soldaten begleiten und beschützen, sie aber vor allem auch überwachen, um Säger frühzeitig zu entdecken und auszuschalten.

Die Gnome oder Basilisken

Die Gnome, oder Basilisken, wie sie unter den Soldaten genannt werden, sind Geister der Erde, gewaltige Kriegsmaschinen, die den Boden zerwühlen, Festungen unterhöhlen und ganze Berge zum Einsturz bringen können. Sie sind langsam und behäbig, doch haben sie sich einmal in Bewegung gesetzt, so sind sie nur noch schwer aufzuhalten. Früher dienten sie den Alchimisten als Belagerungsgerät, den turmhohen, dutzende Schritten langen Gnomen fiel es leicht, Mauern nieder zu reißen oder Bunker zu untergraben. Basilisken sind von vielerlei Gestalt, sie besitzen nur wenige äußerliche Gemeinsamkeiten, wenn man von ihrer schieren Größe absieht. Viele von Ihnen besitzen zahlreiche, stummelige Beinpaare, die ihnen einen stabilen Stand und ein langsames, aber stetiges Fortkommen garantieren. In der heutigen Zeit findet man zudem oft Aufbau-

ten, die dem Transport von Soldaten ermöglichen und diesen durch die starke Panzerung der Basilisken zusätzlichen Schutz gewähren. Auch Maschinen, die schwere Geschosse aus Stein oder Metall auf die Feinde schleudern, sind nicht allzu selten, werden oft ihnen angebracht.

Die Sylphen oder Harpyen

Die Sylphen sind Wesen der Luft, fliegende Boten und Kundschafter, die den Kontakt zwischen den Battalitionen halten und über feindliche Truppenbewegungen informieren sollten. Sie sind meist nicht größer als ein Mensch und besitzen immer mindestens ein Flügelpaar; oft sind sie von ausgesprochen filigranen Bau. Doch diese Feingliedrigkeit täuscht oft nur darüber hinweg, dass die Harpyen auch gefährliche und zähe Gegner sein können. Ihre Flinkheit macht es schwer, sie überhaupt zu treffen, und ihre lauten, schrillen Stimmen können Soldaten verwirren, lähmen oder gar in den Wahnsinn treiben. Aus diesem Grunde sind sie in jüngster Zeit auch zum Bevorzugten Instrument der Alchimisten geworden, um Sängler zu entdecken, zu jagen und zur Strecke zu bringen.

Die Undinen oder Nymphen

Die Undinen oder auch Nymphen sind die Geister des Wassers, es sind schwer greifbare Geschöpfe, ohne erkennbare Ausdehnung oder Struktur. Eine Undine ist in der Lage, nahezu jede beliebige Gestalt anzunehmen und andere Wesen perfekt zu imitieren, wenn auch oft ein zweiter Blick genügt, um diese Illusion zu durchschauen. Viel gefährlicher ist jedoch die Fähigkeit der Nymphen, für kurze Zeit mit einem anderen Wesen zu verschmelzen und sich dieses für einen gewissen Zeitraum gefügig zu machen. Diese Fähigkeiten macht Undinen zu perfekten Spionen und Attentätern.

Die Salamander oder Drachen

Die Salamander sind Wesen des Feuers. Sie sind von unterschiedlichster Größe, zeichnen sich aber generell durch ihre schlanke Statur und elegante Bewegungen aus. Viele von ihnen können fliegen, andere wiederum bewegen sich kriechend fort. Die Soldaten bezeichnen die Salamander auch gerne als Drachen, aufgrund ihrer Eigenschaft, alles, was sie berühren, in Brand zu setzen. Die Drachen begleiten deshalb andere Wesen nur in größerem Abstand, um Schaden zu vermeiden. Leider sind sie aber auch sehr leicht reizbar und können deshalb diese Vorsichtsmaßnahmen trotz aller Versuche der Alchimisten, dies in den Griff zu bekommen, immer wieder einmal vergessen.

Die Quintessenz

Trotz der unglaublichen Macht der Alchimisten gelang es ihnen nicht, den Kernbaustein der Seele zu entschlüsseln. Schon lange hatten sie es gemeistert, die vier Elemente Wasser, Erde, Feuer und Luft zu beherrschen und zu formen, sie zu animieren und in willige Diener zu verwandeln. Doch die Entschlüsselung der Natur des freien Willens und der Emotionen blieb ihnen verschlossen, so sehr sie auch forschten und experimentierten. Seit jeher repräsentierten sie dieses fehlende Glied in ihrem Verständnis des Universums durch den Begriff der Quintessenz, des fünften Elements, der Grundlage des Verstandes und der Schaffenskraft. Manchmal bezeichneten sie es auch am Prima Materia.

Erst das Studium des menschlichen Seins lehrte die Alchimisten die Grundzüge der Quintessenz. Sie erforschten den Willen und das Denken der Menschen, die sich in ihre Obhut geflüchtet hatten. Und irgendwann erkannten sie, dass es ihnen niemals gelingen würde, auch das fünfte Element voll und ganz zu beherrschen. Doch sie ersannen Mittel und Wege, um es in die Bahnen zu lenken, die ihnen genehm waren. Sie lernten, die Gefühle der Menschen zu manipulieren und ihren Willen zu kontrollieren.

Transmutation

Über die Jahrhunderte ersannen die Alchimisten einen komplizierten Prozess, die so genannte Transmutation, die die Menschen ihnen gefügig machen sollte. Die Alchimisten bemühten sich, jeden Aspekt des menschlichen Lebens zu bestimmen. Sie brachten die Säuglinge nach der Geburt fort, zogen sie isoliert von anderen auf und lehrten die Kinder eine Moral und eine Weltbild, die sie zu perfekten Sklaven machen sollte. Die

Menschen lernten, die Alchimisten wie Götter zu verehren, sich selbst vor der geringsten alchimistischen Machtdemonstration demütigst zu verneigen. Sie lernten Taktik und Strategie. Sie lernten die Maschinen und Konstrukte zu benutzen, die ihnen die Alchimisten als Waffen gaben. Doch vor allem lernten sie, ihr Schicksal zu fürchten. Von den frühesten Kindertagen an wurde den Menschen Tag für Tag wieder und wieder das Ende der Welt vor Augen geführt. Das Ende allen Lebens, das eintreten sollte, wenn die Armeen der Alchimisten versagen und der Feind den Krieg für sich entscheiden. Sie lernten es, die Dunkelheit zu fürchten, die dem Feind in die Hände spielt. Sie lernten es zu fürchten, Befehle in Frage zu stellen. Und sie lernten die bittere Angst vor der Einsamkeit des illoyalen Soldaten, der allein in der Einöde zurück bleibt, während sein Regiment, seine Heimat und seine Familie weiter ziehen.

Die Transmutation eines Menschen zieht sich über viele Jahre hin. Am Ende ist er gebrochen, ein emotionales Wrack, nichts weiter als Abfall, den die Alchimisten entsorgen und wieder verwerten, um die nächste Generation von menschlichen Dienern heran zu ziehen. Doch manchmal, vielleicht in einem von fünfzig Fällen, übersteht ein gestählter junger Mensch mit eisernem Willen diesen Prozess. Dann war die Transmutation erfolgreich, und seine Quintessenz wurde im Sinne der Alchimisten geformt. Er ist bereit, seinen Herren und Göttern zu dienen. Er ist bereit, mit einem Homunkulus zu verschmelzen.

Der Homunkulus eines menschlichen Sklaven

Der geformte Mensch ist im Geiste seinen Herren ergeben. Doch sein Fleisch ist schwach und angreifbar. Deshalb ersannen die Alchimisten einen Weg, den Körper des Menschen zu stärken. Sie benutzten ihr allumfassendes Wissen, um ihm eine neue Hülle zu geben. Ein Schneckenhaus, wenn man so will. Eine animierte Rüstung, beseelt von der Kraft der vier Elemente, und befehligt durch die Macht des fünften: Durch den Menschen, der den Kern des Ganzen bildet.

Diese Hülle ist der Homunkulus, der individuell für jeden Menschen gefertigt und an seine Talente angepasst wird. Manche erhalten starke Panzer, andere erhalten Konstrukte, die Feuerbälle schleudern. Wieder andere erhalten zarte Flügel, die sie in die Lüfte tragen. Und die loyalsten Menschen von allen erhalten Homunkuli, die ihre Quintessenz stärken und fokussieren, so dass sie andere leiten und befehligen können – als Offiziere in der Armee der Alchimisten.

Geographie

Wenig ist heute noch bekannt über den Aufbau der Welt, über ihre Kontinente. Kein Mensch weiß mehr, ob es Meere gibt, jemals gegeben hat, oder wo diese liegen. Nur drei Dinge weiß man: Im Westen, in Richtung der untergehenden Sonne, liegt das Reich der Alchimisten, ihre alten Städte, und im Osten liegt die Heimat des Feindes. Beide Reiche sind getrennt durch die verbrannten Lande, einen gewaltigen Kontinent, der heute, nach Jahrtausenden des Krieges, einer einzigen, lebensfeindlichen Wüste gleicht.

Die Städte der Alchimisten

Tief im Westen, in den Städten der Alchimisten, beginnt die lange Reise eines jeden Regiments. Homunkuli und Elementargeister werden von höheren Offizieren zu Einheiten zusammen gestellt und auf die Reise nach Westen geschickt, um den Feind aufzuhalten. Von den Städten selbst sehen die menschlichen Soldaten nur wenig. Meist quellen sie wie Ameisen erst in einiger Entfernung der Stadtgrenze aus den unterirdischen Anlagen hervor, so dass alles, was sich ihnen im Licht der untergehenden Sonne präsentiert, ein gewaltiger, strahlender Turm ist, der von einem Meer von zwergenhaft erscheinenden, grauen Gebäuden umgeben ist.

Die verbrannten Lande

Ihre Zeit verbringen nahezu alle Teile der alchimistischen Armee in den verbrannten Landen. Die meisten Soldaten finden hier, durch die Gefahren, die das verwüstete und verpestete Land birgt, den Tod. Andere sterben am Hunger, wieder andere sterben als greise Gestalten, weil ihre Lebenszeit nicht ausgereicht hat, um die gewaltige Einöde zu durchqueren.

Nichts lebt mehr in den verbrannten Landen. Berge von Asche wechseln sich ab mit Sanddünen, mit felsigen Wüsten oder mit Seen voller Teer oder Treibsand. Wasser ist rar, oft gelingt es nur mächtigen Undinen, über-

haupt eine Quelle zu finden, viele Meter tief verborgen unter Asche und Schutt. Selten trifft man auf die Überreste alter Zivilisationen, zerfallene Ruinen alter Reiche, die dem Krieg zum Opfer fielen. Hin und wieder findet man auch die Gräber anderer Soldaten, die zerfallenen Hüllen von Basilisken, die hier ihr Ende fanden, die ewig brennenden Gruben, in denen sich die Überreste von besiegten Salamandern türmen. Und manchmal, in sehr seltenen, beinahe einmaligen Fällen, trifft man auf versprengte Einheiten, die ihre Führer ebenso wie ihren Verstand verloren haben. Oder auf marodierende Elementargeister, auf alte Maschinen und Konstrukte, deren Herkunft niemand mehr ergründen kann.

Manchmal, wenn die Stürme in den verbrannten Landen nachlassen und nur die Sterne die Nacht erhellen, vermeint man ihm fernen Osten ein diffuses Leuchten erkennen zu können. Oft kündigt es nur den erneuten Aufgang der grauisigen Sonne an, doch viele alte Veteranen munkeln, dass dies das Licht der Zerstörung sei, und wieder eine Armee der Alchimisten vom Feind aufgerieben wurde.

Das Land des Feindes

Weit im Osten liegt das Land des Feindes. Unberührt vom Kriege soll es sein, und seine Grenzen seien schwerstens bewacht, so sagt man. Eine Mauer hoch wie der Himmel soll diese Grenze schützen, und man erzählt sich schaurige Legenden von Gestalten reinen Lichtes und reinster Dunkelheit, die auf dieser Mauer Wache stehen. Was die Soldaten am Ende ihrer Reise wirklich im Osten erwartet, das weiß niemand. Kein Wesen, weder Elementargeist noch Mensch, kam je aus dem Osten zurück, um zu berichten.

Der ewige Krieg

Unmöglich ist es fest zu stellen, wann der ewige Krieg begann. Niemand kennt mehr den Auslöser des Krieges. Niemand weiß mehr, wer die erste Schlacht begann. Niemand weiß mehr, warum der Krieg alles in den heutigen verbrannten Landen auslöschte. Doch eines weiß man genau: Der Krieg tobt noch immer, noch immer werden Schlachten geschlagen, um den Feind zu vertreiben, seine Heimat zu erobern und um den Konflikt ein für alle Mal zu einem Ende zu bringen.

Der Feind

Wie über die Alchimisten wissen die Menschen auch über den Feind nur wenig. Meist taucht er nur in Legenden auf, in den unterhaltsamen, aber wenig glaubwürdigen Geschichten der Veteranen. Doch die Transmutation verursacht in den Menschen Wut und Angst. Angst vor dem, was passieren wird, sollte der Feind die Oberhand gewinnen und Wut auf ihn aufgrund der Dinge, die er bereits getan hat. Aber diese Gefühle sind irrational, künstlich geschaffen, und sagen ebenfalls nichts über die wahre Natur des Feindes aus.

Die befreiten Menschen, insbesondere die Sänger, predigen ein anderes Bild des Feindes. Viele behaupten, dass es den Feind schon lange nicht mehr gibt, dass die letzten dieses Volkes schon vor langer Zeit starben und der Krieg längst vorbei ist. Wieder andere sehen im Feind den eigentlichen Erlöser der Menschen. Sie glauben an ein gelobtes Land im Osten, wo die Menschen in Freiheit leben können und die, die die Alchimisten als Feind betiteln, sind in Wirklichkeit die Wächter dieses Ortes, die die freien Menschen beschützen und leiten.

Das Regiment

In den weiten Einöden der verbrannten Lande gibt es keine Städte, keine Lager, keine Dörfer, keine Weiler. Es gibt keine Familien, es gibt keine Clans. Doch Menschen brauchen Bindungen, sie brauchen eine Gemeinschaft. Diese Gemeinschaft ist das Regiment, eine Einheit, die geschlossen ihrem Ziel entgegen marschiert, geeint durch ihre Befehle und durch den Schutz, den sie sich gegenseitig zu bieten haben.

Die Größe eines Regiments variiert stark. Es gibt winzige Einheiten, vielleicht nur 30 Mann stark, die von ein oder zwei Elementargeistern begleitet werden. Und es gibt riesige Heerzüge, zwanzig-, vielleicht sogar dreißigtausend Mann stark, die wie ein riesiger Lindwurm auf ihrem Weg nach Osten neue Wege in die Einöde fräsen.

Allen Regimentern ist gemein, dass sie sich aus Männern wie Frauen zusammen setzen. Denn die Alchimisten wissen um die Macht der Triebe, die in Zaum gehalten und wie ein wildes Tier besänftigt werden wollen.

Und da sie auch um die Macht der Sanger wissen, und welche Gefahr von diesen droht, begleitet meist eine Vielzahl von Elementargeistern das Regiment. Augenscheinlich dienen sie als Kundschafter, als Artillerie, als Belagerungsgerat. Doch viele der Freien vermuten, dass all diese Geister nur dazu dienen, jeglichen freien Willen zu unterdrucken und jede Rebellion schon im Keim zu ersticken.

Die Sanger

Ginge es allein nach dem Willen der Alchimisten, so ware das Schicksal der Menschen vorher bestimmt. Bis in alle Ewigkeit wurden sich die Armeen nach Osten richten, marschieren, sterben, gefangen in einem ewigen und vielleicht sogar sinnlosen Kreislauf. Doch der menschliche Wille ist nicht so leicht zu bezwingen. Menschen sammeln Erfahrungen, und sie lernen voneinander. Und manchmal, in seltenen Fallen, war die eiserne Faust um einen menschlichen Verstand nicht so sehr geschlossen, wie sie es hatte sein konnen. Ideen begannen sich in einem solchen Geist zu manifestieren, Traume, Wunsche, und allen voran: Der Wunsch und die Hoffnung auf Freiheit. Diese Hoffnung gedieh und erstarkte, und irgendwann war sie machtig genug, die Fesseln der Alchimisten zu sprengen und dem Willen des Menschen seine Freiheit wieder zu geben.

Zu Beginn waren es nur wenige einzelne Menschen, die so zu ihrem freien Willen zuruck fanden. Sie waren allein, isoliert, ausgeschlossen aus dem sozialen Gefuge der Regimenter, das einem perfekt funktionierenden Uhrwerk gleicht. Viele dieser Menschen starben; doch nicht alle. Einige wenige uberlebten, und sie brachten ihre Wunsche in eine Form, in der sie sie ihren Mitmenschen vermitteln konnten: Das Lied war geboren. Die freien Menschen kehrten zuruck in ihre Regimenter, sangen in Geheimen von Freiheit, von Hoffnung, von der einstigen Schonheit der Welt. Und diese Konzepte fassten Fu im Geiste der Soldaten. Immer mehr befreiten sich, wandten sich gegen ihre einstigen Herren. Sie nutzen ihre Homunkuli, um die unbelehrbaren zu toten und die Elementargeister zu vernichten. Sie befreiten die Menschen.

Die Alchimisten waren es nicht gewohnt, sich mit unvorhergesehenen Komplikationen auseinander zu setzen. Machtlos standen sie der neuen Situation gegenuber, tausende und abertausende Soldaten desertierten und verschwanden. Nur langsam erkannten die Alchimisten, was geschah, und die freien Menschen nutzten diese Zeit gut, um sich dem Zugriff der Alchimisten und ihrer Diener zu entziehen.

Heute verzichten die Alchimisten meist darauf, die freien Menschen zu jagen. Vielmehr versuchen sie, ihre Armeen vor dem Einfluss der Sanger zu schutzen. Sirenen storen das Lied durch ihre dissonanten Gesange, Undinen loschen entdeckte Sanger unbemerkt aus. Loyale Offiziere nutzen ihre immensen geistigen Fahigkeiten, um die Effekte des Gesangs zu storen.

Doch das Lied, das die Furcht besiegt, sollte pausieren, sollte leiser werden, sollte sich wandeln; aber es sollte nie wieder verstummen.

Szenarioideen

Abschlieend sollen einige verschiedene Ideen prasentiert werden, in welcher Form man Szenarien innerhalb des prasentierten Settings anlegen kann.

Der lange Marsch

Das Regiment, zu dem die Charaktere der Spieler gehoren, befindet sich auf dem langen Weg ins Feindesland. Allerlei Hindernisse wollen uberwunden werden, und naturlich geht es auch darum, die Geheimnisse der verbrannten Lande und des Feinds zu ergrunden. Dieses Szenario kann beliebig ausgedehnt werden und wird vom Forscherdrang und der Neugierde der Spieler mageblich mitbestimmt. Alle Probleme, der sich die Armee auf der langen Reise stellt, konnen auch die Spielercharaktere betreffen. Ein System, das diese simulatorischen Aspekte gut abbildet, erscheint also angebracht.

Der Aufstand

Die Spielercharaktere fuhren einen Aufstand der Menschen in einem Armeeregiment an. Dabei mussen sie sowohl gegen die nicht befreiten Artgenossen als auch gegen die Konstrukte der Alchimisten ankampfen oder diese fur ihre Seite gewinnen. Das Ganze kann einen sehr action-orientierten Charakter annehmen, Assoziationen mit verschiedenen Animeserien oder dem Superheldengenre sind ebenso gewollt wie sinnvoll.

Dementsprechend sollte auch ein System benutzt werden, das cinematische Action gut unterstützt.

Wir kommen, um euch in die Freiheit zu führen

In diesem Szenario übernehmen die Spieler die Rollen von sehr erfahrenen Soldaten, die schon vor geraumer Zeit wieder die Freiheit erlangt haben und nun im Auftrage der Menschheit ausziehen. Sie gliedern sich immer wieder in Regimenter der Alchimisten ein, stiften Unruhe, unterlaufen die Befehlshierarchie und versuchen so viele Menschen wie möglich zu erretten. Dabei können sie auf die verschiedenartigsten Probleme, sei es physischer, sei es sozialer Natur stoßen. Für diese Form von Szenario bietet es sich an, *Dogs in the Vineyard* auf das Setting zu adaptieren; *Homunculi in the ash plains*, sozusagen.

Ein neuer Anfang

Die Charaktere der Spieler sind zusammen mit anderen Menschen desertiert und haben ihren freien Willen wieder erlangt. Nun ist es an der Zeit, einen Neuanfang zu wagen. Aus dem wenigen, was sie besitzen, müssen eine funktionierende Siedlung erbauen. Sie müssen Nahrung finden, die Siedler gegen marodierende Elementargeister und anderes Gezücht verteidigen, für Ruhe und Ordnung sorgen und eine stabile menschliche Sozialgemeinschaft etablieren. Als System für diese Art von Szenario empfehle ich *Prime Time Adventures*.