

# **himmelsstürmer**

## **– Der Kampf um die Hoffnung in einer sterbenden Welt**

### **Fall-Out-Fantasy**

Himmelsstürmer ist ein dystopisches Fantasy-Spiel. Wir referieren in diesem Zusammenhang gerne über den Begriff Fall-Out.

Ein Fall-Out, das ist eine Katastrophe von oftmals globalem Ausmaß, der die Bewohner dieser Welt dazu zwingt, mit völlig neuen (meist schrecklichen) Veränderungen umzugehen.

Ganz so ist es auch in der Welt von Himmelsstürmer.

Die Welt von Edeja war einst eine Fantasy-Welt die von ihrem Wissensstand ungefähr im 12. bis 13 Jahrhundert anzusiedeln wäre (wobei hier nicht unbedingt nur Europäische Gothik und Hochmittelalter gemeint sind, sondern auch die Verhältnisse in Asien, beispielsweise).

Da es eine Fantasy-Welt ist, vermischen sich viele Einflüsse bekannter Kulturen in diesem Setting.

Zu diesem Zeitpunkt allerdings erschütterte ein schrecklicher Glaubenskrieg das von Dogmen geprägte Land. Das Pantheon der Götter selbst zerbrach in diesem Krieg und über Jahrzehnte hinweg verwüsteten Schlachten den ganzen Kontinent, bis keine Reichsgrenzen mehr existierten und alle Völker in den blutigen Reihen gleich waren.

Nur der Glauben unterschied noch die Krieger und nichts anderes spielte eine Rolle.

Das Ende des Krieges war auch das Ende der Götter. Das Schicksal der Welt, die von dem zehrenden Krieg ausgebeutet und verwüstet war, schien besiegelt.

Die Überlebenden rafften also alles zusammen und trugen die Leiber ihrer Toten Götter zurück in ihre zerstörten Festungen. Diese Festungen bauten sie zu Tempeln aus. Gebäude die ein gigantisches Ausmaß hatten, da die Götter selbst ihren Bau bewerkstelligt hatten. Diese Tempel nennt man Kasten, und jedem Gott ist eine geweiht.

Diese Thematik ist mit der Rückkehr in Bunker zu vergleichen, die es in vielen Postapokalyptischen Geschichten gibt. Daher auch der Term 'Fall-Out-Fantasy'.

### **Konzept Hoffnung**

Die Überlebenden hatten den Glauben auf Hoffnung außerhalb ihrer sicheren Mauern fast völlig aufgegeben und überließen das Land viele Generationen lang sich selbst.

Dem letzten Gedanken der Sterbenden Götter jedoch war der Wunsch entsprungen, der Welt und ihren Kindern, die sie in dieser vernichteten Welt zurückließen, eine Chance zu geben. Das Geschenk der Göttlichkeit legte sich also auf die wenigen verbliebenen Krieger, die nun in der Lage waren Wunder zu wirken.

So fand eine Art von göttlicher Magie den Weg in die Welt von Edeja, die es zuvor nicht gegeben hatte.

Nach langer Zeit jedoch öffneten die Götterkinder die Tore der Kasten und fanden einander wieder; der Wiederaufbau der Welt konnte beginnen.

Die Welt befindet sich nun in einem Zyklus der Wiedergeburt. Viele verschiedene Themen fließen in das Konzept von Himmelsstürmer mit hinein.

Einmal im Jahr scheint der Dreimond auf das Land und nur zu dieser Zeit werden Götterkinder geboren. Es haben also nicht

alle Überlebenden den göttlichen Funken erhalten, und er wird auch nicht vererbt. Einmal im Jahr aber scheint der Segen der unter den Kasten schlafenden Götter auf das Land und gebiert ihre Kinder.

### **Du hast die Macht**

Der Spieler übernimmt in unserem Spiel die Rolle eines solchen Götterkindes, auch Assra-Tar genannt. Die Götterkinder werden in verschiedener Weise ausgebildet; jede Kaste folgt dem traditionellen Weg eines Gottes und verkörpert einen Aspekt der Welt, über den dieser einst Sorge getragen hat. Das Konzept ist hier Epic-Tragic-Fantasy.

Im Vergleich zur Heroic-Fantasy sind die Helden mit großer Macht ausgestattet, aber ertragen auch enormes Leid zum Wohle aller normalen Menschen (bzw. Shim, denn es gibt nicht nur Menschen in dieser Welt).

Die Aufgabe der Götterkinder ist es zum einen, magische Steine einzusammeln, die man Tränen der Götter nennt. Diese Steine sind die Tränen die die Götter während des Krieges vergossen haben und beinhalten einen Teil ihrer Kraft. Diese Steine gilt es an dem Leib des Toten Gottes niederzulegen, damit er wieder zu Kräften kommen, und sich von neuem Erheben kann. Nur so kann die Welt auf lange Sicht wieder hergestellt werden. Den Steinen selber wohnt enorme Kraft inne.

Die Götterkinder selbst opfern dafür ihr eigenes Leben. Sie werden von ihrer Geburt an fern von den normalen Menschen aufgezogen und durchlaufen ein hartes Training, dass sie auf ihre Aufgabe vorbereitet. Sie haben nebenher kaum Zeit für andere Dinge, dementsprechend haben sie ein eingeschränktes Leben.

### **Character-Development und Regeln**

Das besondere an Himmelsstürmer ist wohl, dass sehr viel Wert auf die Entwicklung des Charakters während des Spiels gelegt wird. Hierzu gibt es ein Moralsystem, das auch mit Werten aushilft, aber vornehmlich rollenspielerisch umgesetzt wird.

Besonders reizvoll sind hierbei die unterschiedlichen Kulturen, die in den verschiedenen Kasten vorherrschen. Der Clash-of-Cultures ist vorprogrammiert, wenn junge Adepten aufeinander treffen. Die Religion vereint die Götterkinder und ihre unterschiedlichen Aspekte machen eine Gruppe zur Perfekten Einheit – zumindest in der Theorie. Gerade weil man zu Beginn Teenager spielt, bleibt eine Menge Raum für interessantes Ausspielen der kreierte Charaktere.

Neben dem Moralsystem existiert ein ganz normales Fertigkeiten- und Attribute-System, das es ermöglicht Kampfsituationen schnell und auch blutig auszutragen und in gewissen Alltagssituationen aushilft.

Gewürfelt wird mit einem W10 und einigen W6ern.

Das Anwenden göttlicher Mächte ist ebenso einfach und das Auswendiglernen von Formeln oder das langwierige Bearbeiten von Erfolgchancen entfällt. Alle übernatürlichen Kräfte sind so konzipiert, dass sie selbst im Kampf gut einsetzbar sind.

Eine typische Klassenwahl entfällt, da jedes Götterkind sowohl Krieger, als auch Diplomat und Geweihter ist.

Es gibt also auch keine 'Stoffi-Klassen' oder ähnliches.

Rassenbeschränkungen für Klassen entfallen dementsprechend auch.

Es bleibt die Wahl des Gottes, dem man dient und der Weg, den man wählt.

## Ein Beispiel:

Der Klingennorden dient dem *Göttervater Aleksor*; er ist der Gott des Anfangs, des Stahls und auch des Krieges.

Klingenadepten erlernen die *Macht der Waffen*, welche es ihnen ermöglicht, mit ihrer Klinge eins zu werden und verheerenderen Schaden anzurichten, schneller zu agieren oder besser in ihrer Rüstung kämpfen.

Ein Klingennadept ist ein *Krieger*, der offen und mit viel Ehre in den Kampf zieht. Sie sind die Anführer der Götterkinder-Gesellschaft.

Ein Klingennadept wird von seinem Lehrmeister in einer von drei Ausprägungen unterrichtet. Der Spieler hat also die Wahl zwischen dem *Dikan*, einem schwer gepanzerten Infanteristen, dem *Tuskan* einem mittelschwer gepanzerten Plänkler, der oft zu Pferd agiert oder dem *Meren*, einem schnellen, leicht gerüsteten Nahkämpfer, der mit zwei Waffen gleichzeitig kämpft. Dementsprechend werden Fertigkeiten und Anfangsausrüstung für den Charakter generiert.

Ebenso verhält es sich bei den sechs anderen Kasten. Die Grundwerte jedes Göttertempels sind gleich, die Ausführung allerdings ist überall anders. Während sich der Spieler für eine klare Richtung entscheidet, wird sein Charakter dennoch immer Krieger, Priester und Magier in einem sein. Somit ist niemand benachteiligt, doch durch die unterschiedlichen Sichtweisen gibt es genug Stoff für abwechslungsreiche Geschichten und Gruppen.

## **Zündstoff**

Auf ihrem Weg stellt sich den Götterkindern buchstäblich die ganze Welt entgegen. Die verkümmerten und degenerierten Außenweltbewohner lechzen nach der Macht, die in den Göttersteinen wohnt, selbst wenn sie sie zu wahnsinnigen Monstern degenerieren lässt, die es niederzuringen gilt. Das Ödland, das durch die Verwüstung nach dem Großen Krieg entstanden ist, ist eine lebensfeindliche Umgebung voller verlorener Seelen, die es zurückzuerobern gilt. Mystische Kulte und sagenumwobene Ruinen aus alter Zeit sind im Sand der Wüsten begraben. Die jungen Götterkinder müssen das

zerstörte Land neu erkunden und sich den Einwohnern als die wahren Erben der Götter offenbaren. Sie sind die letzte Hoffnung einer sterbenden Welt, die sich selbst schon längst vom Antlitz der Götter abgewendet hat. Es gilt Ketzer zu bezwingen, Landstriche zu missionieren und Städte wieder aufzubauen damit Edeja wieder einer strahlenden Zukunft entgegengehen kann.

Und dann gibt es noch den Feind aus dem Norden, denn auch die dunklen Götter, die Feinde aus dem Großen Krieg, haben ihre eigenen Tempel und Götterkinder...

Die Proben und Abenteuer, die die Assra-Tar zu bestehen haben, scheinen kein Ende zu nehmen.

## **Vergleiche**

Himmelsstürmer ist vergleichbar mit Spielen wie Engel, Earthdawn, oder Exalted. Erhöhte Wesen, die dennoch eine sehr menschliche Seite haben, und somit im ständigen Kampf mit sich selbst sind, versuchen mit aller Macht das Schicksal einer sterbenden Welt abzuwenden. Dies tun sie nicht für sich selbst sondern viel mehr für alle Lebewesen. Im Dienste von höheren Mächten stehend, und diese gleichzeitig verkörpernd, droht sie der innere Konflikt zu zerreißen während sie ständig auf den verschiedensten Schlachtfeldern stehen und die unterschiedlichsten Gegner bezwingen.

Ein Drama auf einer dystopischen Bühne, dessen Ende noch nicht geschrieben steht. Das Schicksal Edejas liegt in Deinen Händen.

**Titel:** Himmelsstürmer

**Autor:** Yamina ,hawkin' Ketteler und Bastian ,Volty' Thun

**Preis:** - (noch nicht als Print erhältlich, vorläufige Regelwerke stehen auf der Homepage zum Download bereit)

**Spielzeit:** abendfüllend ;)

**Spieler:** 1 bis 6 Spieler sind zu empfehlen

**Ausrüstung:** Ein zehenseitiger Würfel und einige sechseitige Würfel

**Webpage:** [www.metaplot03.com](http://www.metaplot03.com)

