

Falkenturm

Entdeckungen und Strahlengräber
im 5. Jahrtausend



Ein Rollenspiel Setting von Maximilian „Yoscha“ Thieme

Exposé

Falkenturm ist eine Science-Fantasywelt, in der sich Helden aufmachen die Wildnis, die in den Jahren des Chaos außer Kontrolle geriet, wieder zu zähmen. Sie entdecken Ruinen und vergessene Artefakte mit Hilfe von Schwert und uralter Technologie, die in den Augen der Bewohner der Welt schon längst Magie ist. Es ist an diesen Helden ein neues Zeitalter zu beginnen. Das Goldene Zeitalter mag vorbei sein, doch das Silberne Zeitalter hat grade erst begonnen.

Swords, Shotguns and Sorcery

Die Welt des 5. Jahrtausends

Das Goldene Zeitalter und die Türme

Das Goldene Zeitalter der Menschheit war eine Zeit in der das Unmögliche möglich wurde. Quantenmanipulation, Nanotechnologie, vernetzte KI-Cluster und tausend andere Wunder verwandelten die Welt in ein Paradies. Auf dem Höhepunkt des Goldenen Zeitalters errichtete man die Türme, gewaltige Monolithen, die Wetter, Kommunikation, Energieverteilung und sogar tektonische Prozesse kontrollierten.

Die Türme versagen

Das Paradies endete als die Türme versagten. Kein Versagen glich dem anderen, aber alle wurden fehlerhaft. Der Schlangenturm begrub Skandinavien unter Gletschern, der Rabenturm im Herzen Londons zerbarst und verwüstete ganz Britannien in einem nicht endenden Alptraum.

Dämonen

Dämonen sind die Splitter der gefallen Türme, KI-Konstrukte einst dazu bestimmt das Paradies zu schaffen. Dämonen sind Schatten am Rande der Wahrnehmung, Muster, wo keine sein sollten, flüsternde Stimmen in Ruinen oder verstörende Visionen. Sie sind körperlos, aber nicht ohne Einfluss in dieser Welt. Einige können Dinge bewegen, andere den Blick verwirren oder falsches Leben schaffen. Viele streben danach sich einen Körper zu suchen, sei es nun ein verwünschtes Haus, ein Stein, ein lebender oder toter Mensch.

Das Silberne Zeitalter

Die Menschheit ist müde geworden, ihr Zenit überschritten. Die Welt hat sich weiterbewegt. Eine neue Wildnis bedeckt Europa. Wälder und Moore erobern sich ihren Platz zurück. Aus Nationalparks, Zoos und Forschungslaboren entkamen Wesen, die nun die Wildnis unsicher machen: Wölfe, Sibrische Tiger, Cyborg-Bären, Riesenameisen und vieles mehr.

Dörfer und Vorstädte sind verlassene Ruinen, die Menschen zogen sich in die Herzen der Städte zurück, oder drängen sich ängstlich in kleinen Weilern am Rande der Wildnis.

Doch noch hat die Wildnis Europa nicht verschlungen.

Noch gibt es Helden.

Ritter in strahlender Rüstung, die gegen die Monster kämpfen, die ihre Vorväter einst erschufen.

Männer mit rauchenden Revolvern, die die Dämonen vertreiben, die in den Ruinen längst vergessener Reiche hausen.

Hexen erfüllt vom geheimen Wissen des Atoms.

Helden die den Grundstein für ein Silbernes Zeitalter legen werden.

Glaube und Religion

Das Christentum: Die christlichen Klöster und Kirchen sind Horte des Wissens und der Hilfsbereitschaft in den Weiten Europas. Längst nicht mehr in dutzende kleiner Konfessionen zerfallen ziehen die Priester der Reformiert-Katholisch-Orthodoxen Kirche durch die Weiten Europas um den Schwachen mit dem Wissen vergangener Tage beizustehen.

Die vier Alten Meister: Imhotep, da Vinci, Tesla und Curie. Die vier Alten Meister sind die Patrone der Wissenschaft, Magier, Hexer und Ingenieure folgen ihrem Vorbild, studieren ihre Überlieferungen.

Kali-Marxismus: Das Rad der Welt dreht sich. Vom Kommunismus, dem Zustand der Perfektion, aus treibt die Welt in einen Zustand der Unterdrückung. Und wenn die Unterdrückung im Kali-Yuga unerträglich wird, dann erscheint die Schwarze Königin um das Feuer der Revolution zu entfachen und die Welt zurückzuführen zum Geist Marx-Brahmas.

Technik und Wissenschaft

Mit dem Versagen der Türme ging vieles an Wissen verloren, dass in der Matrix der Türme gespeichert war. Kleinere technologische Hilfsmittel findet man noch immer, einen alten Generator, der im Dorf einen Kühlschrank und ein paar Glühbirnen am Laufen hält, ein Telefonnetz in den Städten, ein paar noch funktionsfähige Computerterminals in den Forschungsstätten der Magier-Wissenschaftler. Doch kaum jemand weiß noch wie man die sagenhafte Hochtechnologie vergangener Tage bedient.

Es sind einerseits die Magier-Logen, die versuchen die Geheimnisse der alten Türme zu ergründen, Zauberstäbe aus Splittern des Rabenturms formen, alchemistische Experimente durchführen und als Meisterstück versuchen ihre eigenen Türme zu errichten, um das Werk der Alten Meister fortzuführen. Andererseits sind es die Priester sowohl der Kirche Christi als auch der Tempel Kalis, die in den Jahren des Chaos in ihren Klöstern und Tempeln viel alten Wissen, besonders um die Heilkunst, bewahrten.

So ist die Technik am Ende eine seltsame Mischung aus archaischem und futuristischem; auf den Schlachtfeldern finden sich Schwerter, Revolver und Laserwaffen; in den Städten nutzt man Öllampen um die Steuerung von Wetterkontrollanlagen zu kontrollieren.



*Ford Maddox Brown, First observation of the transit of Venus by William Crabtree in 1639;
wikimedia commons*



Karte Europas AD 4007

Jormungard

Jormungard ist vom ewigen Eis. Der Schlagenturm sorgt für eine nie endende Kälte. Am Rande, jenseits der Gletscher finden sich in den Ruinen alter Städte noch einige wenige kleine Siedlungen.

Eire

Eire ist ein Land sich bekriegender Clans. Die einstigen Städte wurden durch den Fall des Rabenturms verwüstet und jeder Clan kämpft um den Besitz des Distelturms an den Ufer des Ness, der Schutz vor Feinden und der Kälte bietet.

Hansa

Die Handelsherren von Hansa leben davon Expeditionen in das verlassene Russland zu organisieren. Sie plündern dort die alten Städte und nutzen die Gewinne um ihre Festungen an der Küste der Ostsee auszubauen. Mit ihren Luftschiffen handeln sie mit Doggard, Krim, Donuvien und Rhen.

Rhen

Das Land der tausend Burgen wird von Dutzenden Kleinfürsten regiert, die unter der losen Oberherrschaft des Kanzlers von Bonn stehen. Jeder Fürst versucht stets durch die Kontrolle von Handelswegen oder alten Minen seine Position zu stärken um womöglich eines Tages ins Kanzleramt einzuziehen.

Donavien

Donavien ist die Donau. Entlang des Flusses und seiner Nebenflüsse reihen sich reiche und mächtige Städte, Wien, Bupescht, Beogra und Bukrest. Doch schon wenige Meilen jenseits der Flüsse beginnt die bedrohliche Wildnis. Und irgendwo in den Karpaten haust die Maschinenmutter, eine KI, die sich selbst als Göttin sieht und die Menschheit auf eine neue Stufe der Existenz bringen will. Wer auch immer in ihre Klauen gerät wird zum willenlosen Cyborg umgewandelt. Die Kinder der Maschinenmutter finden sich in ganz Europa, aber in Donavien sind sie eine besondere Plage.

Rovanc

Das Land wo Wein und Blut fließen ist voller Intrigen. Die Rovancsche Republik hat wenig äußere Feinde, die Wildnis ist weitestgehend gezähmt, aber unter den Reichen und Mächtigen herrscht ein stetes Hauen und Stechen und im Untergrund gedeiht das Gedankengut der Kali-Marxistischen Revolution.

Spanya

Es herrscht ein kalter Krieg zwischen den Stierfürsten und der Spanischen Inquisition. Die Spanische Inquisition bekämpft erbarmungslos die unheiligen Monstrositäten und Mutationen, die das Land durchstreifen und hat sie spanyaschen Städte in sichere Zufluchtsstätten verwandelt. Die Stierfürsten hingegen ziehen mit ihren Herden mutierter Stiere durch das Land,

Maghrib

Die Bevölkerung Maghribs drängelt sich in den Küstenstädten. Hier finden sich die Basare, wo man fast jeden Luxus kaufen kann und die Häfen in denen die Flotten der Händler und Korsaren ankern. Doch die Wüste rückt jedes Jahr näher an die Städte und die uralten Wasserquellen versagen.

Latium

Die Städte Latiums haben den Lauf der Zeit fast unbeschadet überstanden. Der latinische Senat herrscht von seinem Sitz im Kolloseum aus über die Konsule und Prätores der einzelnen Städte, geleitet vom Segen des Papstes, der über das immense Wissen der vatikanischen Bibliothek wacht.

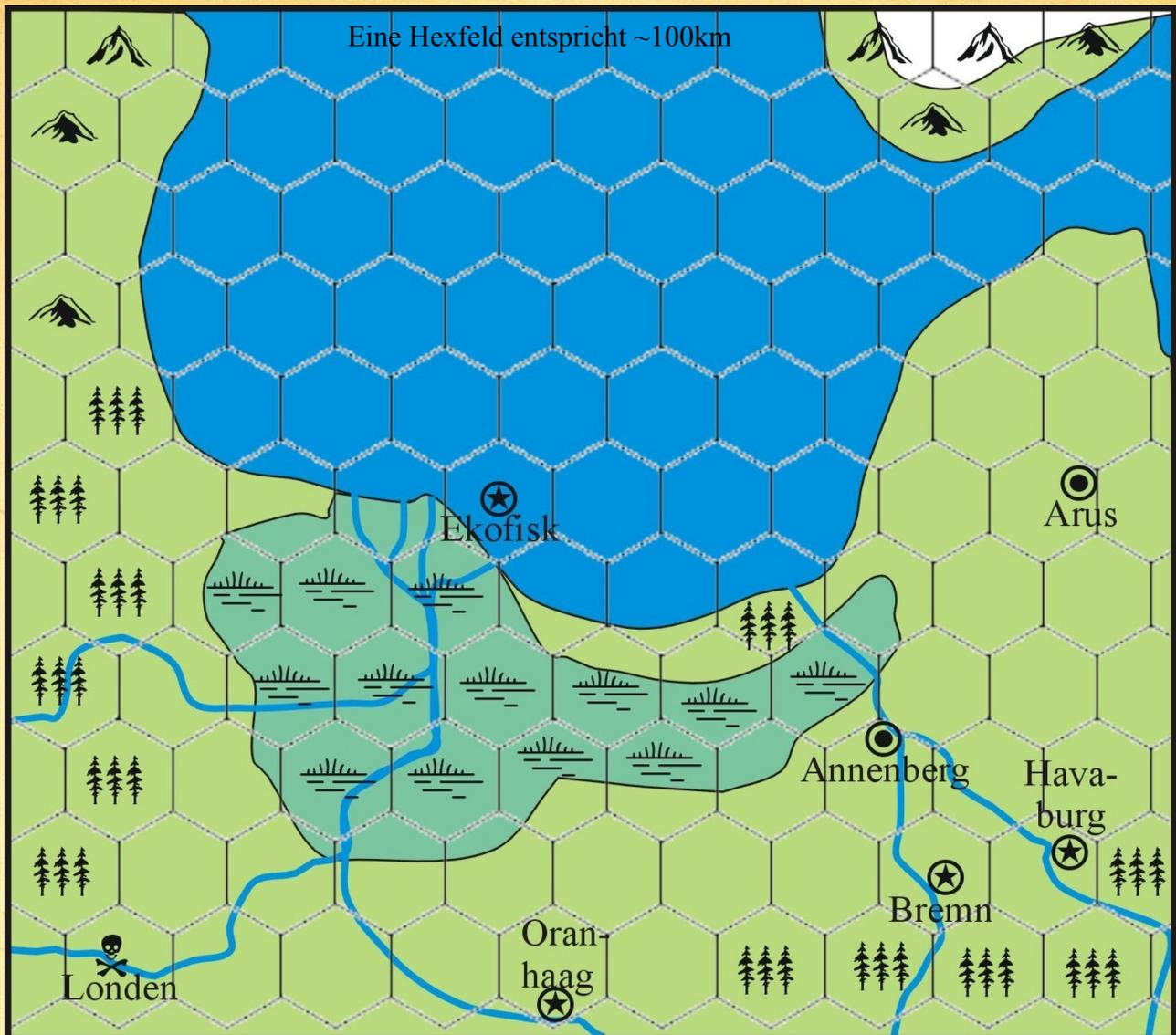
Hellanatolia

Flüsse verschwinden im löchrigen Boden, in den tiefsten Höhlen findet man die Ruinen antiker Städte, ebenso wie auf den Gipfeln der höchsten Berge. Der Eulenturm auf Sathera destabilisiert die komplette Tektonik Hellanatolias, Erdbeben und Vulkanausbrüche sind an der Tagesordnung.

Krim

Die krimische Zarin, die gesegnete Mutter der Revolution, sie, sie das Anlitz Kalis ist, herrscht über das Reich des roten Sterns. Geleitet von den Inkarnationen Marx das legendäre Reich Udesser wiederaufstehen zu lassen und das Feuer der Weltrevolution erneut zu entfachen.

Doggard



Dunkle Moore, Wind gepeitschte Wälder und staubige Hügel bedecken die Weiten Doggards. Die eisigen Winter lassen das Land im Schnee versinken, der noch lange ins Frühjahr hinein liegen bleibt. Der Sommer lassen Doggard für eine kurze Zeit erblühen, bevor die wilden Herbststürme über das Land fegen. Hoch-Doggard im Süden ist ein trockenes, dürres Land. Staubige Ebenen wechseln sich mit weiten Dünenzügen ab, alles Leben drängelt sich an den großen Flussläufen. Hier stehen die Städte und Festungen in denen die Mächtigen Hoch-Doggards leben: das gestrandete Oranhaag, die roten Klippen Annenbergs, die steinernen Riesen Bremns, das schwebende Havaburg und die Kirchen Arus. Von ihren Festungen aus kontrollieren sie die Handelswege gen Süden, die Lebensadern der Menschen Doggards.

Nieder-Doggard im Norden ist ein Land der Sümpfe und Moore. Nur direkt an der Küste liegen die von Birkenwäldern bedeckten Hügel, die das Herz Nieder-Doggards sind. Hier ließen sich im Laufe der Jahrhunderte Flüchtlinge aus Jormungard und West-Doggard nieder, die vor der Verwüstung ihrer Heimat flohen. Und obwohl das Land karg ist ist es nicht arm. Denn vor der Küste Doggards erheben sich die Türme Ekofisks, der Stadt des Schwarzen Goldes, eine der letzten Quellen von Erdöl in ganz Europa.

West-Doggard oder Angli-Bretannien ist ein fast menschenleeres Land. Der Fall des Rabenturms verwüstete das Land und legte seine Städte in Schutt und Asche. In den stillen Wäldern finden sich nur vereinzelt kleine Siedlungen, fernab der alten Ruinen.

Denn nirgendwo in Europa finden sich mehr unruhige Geister und Dämonen als in den Ruinen Londens oder Birmighams.

Oranhaag

Oranhaag ist seit Alters her Sitz der Oranier. Oranhaag entstand zur Zeit der zweiten Sintflut, als die Heimatländer der Oranier von der See verschluckt wurden. Um ihre Heimat zu retten wurde Oranhaag errichtet; eine schwimmende Insel aus Stahl, auf deren Rücken man die Herzen der untergehenden Städte Alt-Oraniens rettete. Und als die Sintflut vorüberging strandete Oranhaag.

Der Rhen brandet gegen den stählernen Rumpf der Stadt, in dessen Inneren die Unterschicht in dunklen Kammern haust. Auf dem Rücken der stählernen Schildkröte liegen die uralten Bauten Alt-Oraniens, in denen stets in erbitterte Fehden um Einfluss, Reichtum und Ehre toben.

Und noch weit über die Paläste ragt der Turm der Generalstaaten, Residenz der Fürstin von Oranien. Von hier aus spinnst sie ihre Intrigen und sammelt Informationen über die vergessenen Gasfelder Alt-Oraniens in der Hoffnung mit diesem Wissen das Monopol Ekofisks zu brechen.

Annenberg

Die roten Klippen Annenbergs überragen den Zusammenfluss

von Weser und Elbe. Uralte Katakomben durchziehen den roten Fels, ein verworrenes Labyrinth voller uralter Geheimnisse.

Hier liegt das Reich Helgors, des Hexenmeisters des Roten Berges, dessen unermesslicher Reichtum legendär ist. Aus den Labyrinth Annenbergs heraus presst er immense Zölle aus dem Flusshandel

Wem auch immer es gelingen sollte Helgor zu besiegen, dem winkt eine wahrhaft goldene Zukunft.



Bremn

Die Stadt der steinernen Riesen ist die Heimat der Söhne Rolands. Dieser Ritterorden beschützt mit Schwert und Revolver die Handelswege gen Süden und man munkelt, dass Helgor und seine „Zollerhebungen“ die Geduld des Ordens sehr auf die Probe stellen.

Von den Häfen am Fluss, wo die Häuser des einfachen Volkes liegen, zieht sich die Lange Straße zur Burg der Ritter empor, flankiert von den Statuen legendärer Ritter. Auf dem höchsten Punkt der Stadt liegt der Rolandsplatz, wo sich die Ratshalle der Ritter und die Statue Rolands, des ersten Ritters befinden.

Havaburg

Havaburg ist keine Stadt. Havaburg ist eine Flotte von Flugschiffen aller Art und Größe, die über den Ruinen einer alten Stadt schwebt. Halb Händler, halb Piraten sind die Luftkapitäne Havaburgs ein wichtiges Bindeglied zwischen Doggard und Hansa. Regiert wird Havaburg von den sieben Sturmfürsten, wobei Eifersüchteleien und handfeste Fehden zwischen den Luftkapitänen dazu führen, dass sich nur selten jemand lange als Sturmfürst hält.

Arus

Die Kälte Jormungards ist hier bereits deutlich zu spüren. Dicht drängen sich die Häuser der Stadt an den alten Dom Arus, dem letzten warmen Ort vor der Eiswüste Jormungards.

Bischof und Klerus sind stets bereit einem verirrtten Wanderer Unterschlupf zu gewähren.

Ekofisk

Auf gewaltigen Säulen ruht Ekofisk über den stürmischen Wassern der Nordsee.

Titanische Maschinen pumpen unermüdlich die letzten Tropfen Erdöls aus den Tiefen.

Viele alte Maschinen in Europa brauchen das Schwarze Gold und Ekofisk besitzt im Norden Europas das Monopol. Die Bohrmeister Ekofisks ziehen daraus ihren Vorteil, und leisten sich und ihren Untergebenen allen nur erdenklichen Luxus, fordern dafür aber auch Loyalität und harte Arbeit. Natürlich versuchen sie mit allen Mitteln die Fürstin von Oranien daran zu hindern ihr Monopol zu brechen und greifen dabei auf vielerlei Mittel zurück.

Londen

Die Ruinen dieser einstigen Metropole sind fast menschenleer. Zwischen den Resten alter Paläste liegen überall verteilt die Splitter des Rabenturm. Und obwohl Londen von Monstern und Dämonen heimgesucht wird, kommen immer wieder Abenteurer hier her, denn einen Splitter des Rabenturm besitzen zu dürfen ist so manchen Magier ein Vermögen wert.

Entdeckungen in Doggard

W6 Hoch Doggard: Wälder

- 1 Aufgescheuchtes Wild
- 2 Raubtiere oder Monster
- 3 Reisende → 1a)
- 4 Ein Dämon → 1b)
- 5 Ein Weiler → 1c)
- 6 Ruinen → 1d)

W6 1a) Reisende in den Wäldern

- 1 Banditen! Sie stellen euch vor die einfache Wahl Geld oder Leben.
- 2 Holzfäller: Ein Haufen einfacher freundlicher Gesellen. Für eine gute Unterhaltung sind sie gerne bereit in ihrem Camp ein paar Schlafstellen herzurichten.
- 3 Kräuterweib: Sie ist gern bereit ein paar Heiltränke zu verkaufen.
- 4 Pelzjäger: Er ist nicht sehr glücklich über Eindringlinge in sein Jagdrevier und seine Waffen sitzen locker.
- 5 Händler: Der Händler ist gerne bereit Reisenden seine Waren zu zeigen, und ohne Zölle und Marktgebühren gibt es die Waren zu günstigen Preisen; W6 1-3 Schrott; 4-5 solide Qualität 6 hochwertige Schnäppchen im Angebot.
- 6 Kinder der Maschinenmutter: Entstellte Gestalten, mehr Maschine als Mensch, wanken auf euch zu. Aus ihren Köpfen ragen Drähte und Schläuche, stählerne Klauen ragen anstelle von Händen aus den dunklen Roben hervor.

W6 1b) Ein Dämon in den Wäldern

- 1 Der wandelnde Schatten: Die Schatten der Bäume beginnen nach euch zu greifen, eine eisige Kälte fährt in eure Knochen während sich der Wandelnde Schatten an eurem Leben labt. Flieht oder kämpft bevor er eure Seelen in die Schatten zieht.
- 2 Der Wilde Jäger: Eine Gruppe Walddiere mit blutigem Schaum vor dem Mund greift euch an.
- 3 Der Erlkönig: Eine gewaltige Gestalt aus Ästen und Blättern wankt auf euch zu. Ein kleiner Junge kauert ängstlich im Schatten des Erlkönigs.
- 4 Der tote Ritter: Ein Haufen Knochen beginnt sich von falschen Leben erfüllt zu bewegen. Der Tote Ritter wird alles tun um seinen in der Nähe versteckten Schatz zu behüten.
- 5 Der Flüsterer in den Blättern: Das Rauschen des Windes scheint Worte zu bilden. Wer den Preis des Flüsterers bezahlt, kann von ihm viele Antworten erhalten.
- 6 Die blutende Madonna: Vor euch steht eine Statue vom Zahn der Zeit gezeichnet. Man kann noch erkennen, dass sie einst eine Frau darstellte, aber die Details von Gesicht und Kleidung sind längst verwittert. Als ihr euch nähert beginnt aus den dunklen Augenhöhlen Blut zu fließen. Das Blut kann benutzt werden um Gifte und Krankheiten zu heilen, wenn man der Madonna ehrfürchtig begegnet.

W6 1c) Ein Weiler in den Wäldern

- 1 Einige ärmliche Hütten von Köhlern, der Geruch nach verkohltem Holz ist allgegenwärtig.
- 2 Ein Gutshof mit Schweinemast; der Gutsherr ist...W6: 1-3 ein jovialer Mensch; 4-5 ängstlich und erwähnt stets „dunkle Schatten im Wald“, 6 ein Magier mit Hintergedanken.
- 3 Einige Hütten rings um eine kleine Kapelle, in der ein Priester über alte Reliquien wacht.
- 4 Ein Albraumdämon sucht den Weiler heim. Ein Exorzismus oder Verhandlungen mit dem Dämon könnten Abhilfe schaffen.
- 5 Ein Weiler in den Ästen eines uralten Baumriesen.
- 6 Nacht der wandelnden Toten, die Einwohner des Weilers sind alle tot, doch nachts erwachen ihre Leichen.

W6 1d) Ruinen in den Wäldern

- 1 Einzelne Mauerreste ragen unter den Baumwurzeln hervor.
- 2 Ein Loch im Boden legt ein altes Kellergewölbe frei. Aus dem Loch krabbelt allerlei Ungeziefer, aber tief unten scheint Gold zu glitzern.
- 3 Eine Kirchenruine. Mit ein wenig Mühe könnte sie wieder ein Ort des Glaubens werden, wenn man...W6: 1-2 die wandelnden Leichen aus der Krypta zur Ruhe bettet, 3-6 die Spinnen vom Altar vertreibt.
- 4 Ein alter Bunker, in seinem Inneren hausen...W6: 1-2 Ungeziefer, 3-4 Banditen, 5-6 alte Kampfroborer. Seine soliden Mauern wären eine gute Grundlage für eine Festung.
- 5 Ein verlassenes Magierlabor in einem hohlen Baumstamm...leider treiben einige alte Experimente des Magiers noch ihr Unwesen.
- 6 Verlassene Türme ragen durch die Wipfel der Bäume, in ihrem Inneren hört man noch immer die Geräusche uralter Maschinen. Wer es schafft das Sicherheitssystem zu überwinden wird sicherlich interessante Artefakte bergen können.

[Anmerkung des Autors: die restlichen Entdeckungstabellen für Daggard wurden am 1.6. 2009 um 23:25 dank eines Computer-Crashes in digitale Nirvana befördert...]

Der Falkenturm oder das Strahlengrab von Ass



Caspar David Friedrich, Grabmale alter Helden, wikimedia commons

Der Falkenturm ist einer der letzten funktionsfähigen Türme Mitteleuropas. Es ist der Falkenturm, der die eisige Kälte Jormungards zurück hält, es ist der Falkenturm der die Äcker Doggards fruchtbar hält, es ist der Falkenturm, der die Horden der Maschinenmutter in ihre Grenzen weist und einigen von ihnen sogar ihren freien Willen zurück gibt.

Kein Mensch hat den Falkenturm seit Jahrhunderten betreten, denn er schwebt weit über dem Erdboden unerreichbar selbst für Luftschiffe. Doch seine Wurzeln, der Quell seiner Kraft liegt in den sanften Hügeln und Bergen von Ass. Wer dem Lauf der Flüsse von Bremn aus gen Süden folgt, der erreicht die Protektorate von Brunschweih und Wulfenbüttel. Dies sind die Ländereien der Ehrwürdigen Loge Concordia zum Strahlenden Stein, der mächtigsten Magier-Gilde Doggards und Rhens. Nur wenige verstehen wie sie die alte Technologie der Türme, und von weither reisen Magier zum Sitz der Loge um den Grunstein für ihren eigenen Turm zu erwerben.

Denn die Loge hütet das Strahlengrab von Ass. Hier liegen die Leichen der Meister der Loge begraben, umgeben von der Kraft der Strahlung. Die Strahlung ist in diesem uralten Grab allgegenwärtig und der Falkenturm zieht seine Kraft aus den strahlenden Wässern Asses.

Hier studieren die Magier die Wurzeln des Turms.

Was bleibt?

Wie man aus dem Heute das Morgen macht



Caspar David Friedrich, Klosterruine Eldena, Wikimedia commons

Die Welt von Falkenturm ist unsere Erde. Unsere Erde in 2000 Jahren. Was liegt also näher als altbekannte Orte mit Wiedererkennungsfaktor zu verwenden? Nur wie verändert sich ein Ort in 2000 Jahren? Was bleibt, was verschwindet?

Landschaften verändern sich selbst über Jahrtausende kaum. Der Godesberg wird die Ruinen Bad Godesbergs auch in 2000 Jahren noch überragen, der Rhein wird immer noch durch Köln fließen (wenn auch vielleicht durch den Kölner Dom).

Aber auch Straßen, Deiche und Steinbrücke gehören zur Landschaft. Noch heute folgt so manche Straße immer noch dem Verlauf einer alten römischen. Selbst wenn eine Stadt ausgelöscht sein sollte, die Straßen könnten überleben.

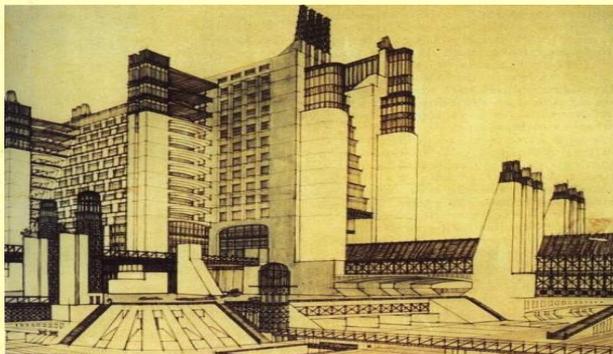
An allen menschlichen Baumaterialien nagt der Zahn der Zeit. Holz, Stahl und Beton haben alleine keine Chance. Natursteine hingegen können die Zeiten weitestgehend unbeschadet überstehen und zumindest eindrucksvolle Ruinen hinterlassen.

Doch der Knackpunkt ist immer der Mensch. Menschen können perfekt erhaltene Gebäude aus einer Laune heraus abreißen, sie immer wieder erneuern, oder sie komplett umwandeln. Die Porta Nigra in Trier überstand die Jahrtausende umgebaut zur Kirche.

Wie sieht jetzt also ein bestimmter Ort bei Falkenmond aus?

Man nehme ein Wahrzeichen, dass symbolisch für den Ort ist, der Kölner Dom und der Bremer Roland z.B. Dieses Wahrzeichen ist einfach da. Wie auch immer es die Zeit überstanden hat, ob als verwittertes Relikt, gepflegtes Symbol der Vergangenheit, oder kaum wiederzuerkennen.

Umrahmt wird das ganzen von futuristischen Bauwerken im Stile der Kulissen Metropolis.



Antonio St'Elia; 1914; Casamento con ascensori esterni, galleria, passaggio coperto, su tre pianistradali (linea ferroviaria, strada per automobili, passerella metallica), fari e telegrafo senza fili; wikimedia commons

Womit zu bespielen?

OD&D und Klone. Denn seien wir mal ehrlich, eine Laserkanone kann auch einfach nur ein Stab der Blitze mit anderem Design sein, wie uns bereits im Blackmoor Modul „City of the Gods“ gezeigt wurde ;).

D20 modern: Denn hier haben wir Magie, Revolver und mit Urban Arcana und Apocalypse zwei Sourcebooks, die jeden Aspekt Falkenmonds abdecken.

Hawkmoon RPG: Denn die Falkenmond Geschichten Moorcocks waren eine der wichtigsten Inspirationen.