

# Etherchron



**EINE STADT OHNE AUSWEG  
EINE WAHRHEIT OHNE ZEUGEN**



# DIE VERBANNUNG

Vor Jahrhunderten fiel Azrael, einst ein mächtiger Engel des Lichts, aus der Gunst des Himmels. Er war nicht nur ein Engel, sondern ein Revolutionär, der im himmlischen Reich eine Rebellion gegen Gott anzetteln wollte. Doch bevor er seine Vision einer neuen Ordnung verwirklichen konnte, wurde er verstoßen. Sein Fall war kein gewöhnlicher – er wurde nicht nur aus dem Himmel verbannt, sondern hinab in die Welt der Sterblichen geschleudert. Doch er brachte etwas mit sich: Wissen über die tiefsten Abgründe der Existenz.

Azrael war nicht allein. Mit ihm kamen Schattenwesen, Dämonen und andere uralte Entitäten, die in der Dunkelheit lauerten. Doch er wusste, dass die Menschheit ihn fürchten und bekämpfen würde. Also entwarf er einen Plan: Mit der Macht der Unterwelt schuf er eine Illusion, eine verzerrte Realität, die sich wie ein Spinnennetz über die wahre Welt legte.



Durch diesen Zauber konnte er die Menschheit in eine einzige, riesige Stadt treiben: Etherchron. Doch der Prozess der Verbannung war nicht sanft. Der Himmel brannte, die Erde spaltete sich auf, und gewaltige Feuerstürme fegten über die Welt hinweg. Die Menschen wurden aus ihren Dörfern, Städten und Königreichen gerissen, ihre Erinnerungen an eine Welt außerhalb von Etherchron langsam ausgelöscht.



# EIN KÄFIG OHNE WÄNDE

Etherchron ist keine Stadt im herkömmlichen Sinne. Sie ist ein endloses Labyrinth aus verzerrter Architektur, unnatürlicher Symmetrie und klaustrophobischen Straßen. Türme ragen so hoch in den Himmel, dass ihr Ende in der Dunkelheit verschwindet. Manche Gebäude scheinen in sich selbst gefaltet zu sein, während andere mit Gängen und Treppen ins Nichts führen. Niemand weiß, wo die Stadt beginnt oder endet – denn außerhalb der Stadt gibt es nur Leere.

Die Menschen von Etherchron wissen nichts von der alten Welt. Für sie war es schon immer so. Niemand spricht es laut aus, aber alle wissen es: In Etherchron geschehen Dinge, die sich nicht erklären lassen.

Es gibt Orte, die man meidet, Straßen, die man nachts nicht betritt, Viertel, in denen Menschen verschwinden. Manche behaupten, dass es Gestalten in der Dunkelheit gibt, Wesen, die nicht menschlich sind. Doch das sind nur Gerüchte. Oder?

Manchmal hört man die Obdachlosen in den Schatten der Hinterhöfe murmeln – keine Bettelnden, sondern Flüsterer. Sie sprechen in Zungen, in Sprachen, die niemand kennt, die nicht aus Menschenmündern stammen sollten. Ihre Stimmen hallen nach, selbst wenn ihre Münder verstummen. Wer ihnen zu lange zuhört, beginnt selbst Worte zu formen, deren Bedeutung er nicht kennt – und deren Klang in seinen Träumen widerhallt.



Junkies jagen in den verlassenen Bezirken nicht nur den Rausch – manche von ihnen erleben etwas anderes. Sie schlucken eine neue Substanz, schnuppern ein Gas, das aus Rissen in der Pflasterung aufsteigt, oder injizieren sich eine fremdartige schwarze Flüssigkeit, die unter ihrer Haut zu pulsieren scheint. Für einen kurzen Moment können sie Dinge sehen, die niemand sonst sieht. Sie sprechen mit Wesen, die kein anderer wahrnimmt. Sie bewegen sich schneller, springen höher, ihre Sinne werden geschärft. Und dann, wenige Minuten später, geschieht es: Ihre Körper strahlen eine unnatürliche Hitze ab, bis sie in Flammen aufgehen – lautlos, ohne einen Schrei. Zurück bleibt nur eine schwelende Silhouette aus Asche, die der nächste Windstoß davonträgt.

In manchen Gassen kann man den Himmel nicht sehen – nicht, weil Häuser die Sicht versperren, sondern weil dort schlicht nichts ist. Kein Licht dringt durch, kein Stern schimmert. Ein bodenloses Schwarz, das jede Silhouette verschluckt. Jene, die zu lange hinaufstarren, berichten von Schatten, die sich in der Schwärze bewegen, von Augen, die sie mustern. Und manche kehren einfach nicht mehr zurück.

Es gibt alte Lieder, die sich Kinder gegenseitig vorsingen. Rhythmen, die es schon immer zu geben schien, doch niemand weiß, woher sie stammen. Wer genauinhört, erkennt darin Muster – Stimmen, die sich zwischen den Strophen verstecken, leise und doch drängend. Es sind keine Worte, nur Geräusche, verzerrt, kaum wahrnehmbar. Aber wer erst einmal die Melodie summt, kann sie nicht mehr vergessen.

- Die wenigen, die mehr gesehen haben, sind nicht mehr da, um zu erzählen. -



# LEBEN IN DER LETZTEN STADT

Die Menschen von Etherchron leben ihr Leben, als wäre dies die einzige Welt. Sie arbeiten, handeln, lieben, streiten, sterben. Sie bauen Häuser, führen Kriege, beten zu Göttern, die nicht antworten. Manche spüren jedoch, dass etwas nicht stimmt. Sie träumen von fremden Landschaften, von einem Himmel, der weiter ist als das ewige Dämmerlicht, das über Etherchron liegt.

Aber Träume sind nur Träume. Oder?



# ROLLENSPIEL IM EWIGEN SCHWARZ

Etherchron ist eine düstere, hoffnungslose und brutale Welt. Hier kämpfen nicht nur finstere Mächte um die Überhand einer aussterbenden Menschenrasse, sondern vergehen sich auch regelmässig machtgeile Superreiche an der wehrlosen Unterschicht. Körperliche und psychische Gewalt sind hier an der Tagesordnung und Verzweiflung eine unausweichliche Tatsache.

Einen Charakter in Etherchron darzustellen bedeutet, sich immer wieder in verstörende, zermürbende und teilweise grenzwärtige Situationen zu begeben, nur um am Schluss zur Einsicht zu gelangen, dass alles Durchhalten und Beten nichts nützt. Etherchron ist kein „Feel-Good“- Rollenspiel, sondern ein zugespitzter Spiegel unserer chranken Gesellschaft.

Charakter in Etherchron sind schwach und werden von ihren dunkelsten Geheimnissen geplagt. Sie versuchen krampfhaft der „Wahrheit“ auf die Spur zu kommen, auch wenn diese oftmals noch viel schlimmer ist, als sie sich das jemals vorstellen könnten. Neben übernatürlichen Phänomenen und Kreaturen, lauert der wahre Horror in Etherchron oftmals in alltäglichen, menschlichen Situationen, wie sie heute oftmals ebenso existieren: Armut, Gewalt, Ausbeutung, Rassismus, Kriege, Kriminalität, Süchte und alle anderen menschliche Abgrünge.

Nach einer Runde Etherchron sollst Du nicht bei Freunden und Familien von deinen heldenhaften Taten berichten können. Nach einer Runde Etherchron sollst Du darüber nachdenken, wie beschissen die Welt ist und vielleicht die nächste Gelegenheit nuzen, um sie ein kleines Bisschen besser zu machen. Das ist Etherchron.