

Hetaka & Clermeil

Eine Scheibe im Nichts, ein Kontinent in der Leere — und eine tiefende, violette Wunde mittendurch.

Szenario für das Rollenspiel "Violet Fate"

DIE WELT — EINE SCHEIBE IM NICHTS

Hetaka ist kein Planet im gewohnten Sinn, sondern eine **Scheibe**, die irgendwo in der Leere schwebt. Etwa drei Viertel ihrer Oberfläche werden vom **Großen Dunst** verschluckt — einer farb-, geruch- und greiflosen Leere, durch die kein Schiff dauerhaft fährt, kein Funk dringt, kein Auge sieht. Wer in den Dunst geht, kommt selten zurück; und kommt er zurück, ist er eine leere Hülle. Außer der Sonne kennt man keinen Himmelskörper. Hetaka ist allein — oder allein gelassen.

Inmitten dieser Leere liegt der einzige bekannte Kontinent: **Clermeil**. Etwa halb so groß wie Afrika, vom eisigen Polarsaum im Norden bis in die subtropische Hitze im Süden. Ringsum Ozean, der irgendwann unmerklich in den Dunst übergeht.

CLERMEIL — VIER WAHRZEICHEN, VIER GEHEIMNISSE

Der Widerstand — eine gewaltige Gebirgskette im Norden, in deren Tiefen die Zwergenkönigreiche des **Blitzmassivs** das Erz für den ganzen Kontinent fördern. Hier endet die zivilisierte Welt; was jenseits liegt, ist unbekannt.

Die Stygische Kluft — eine tiefende, violett schimmernde Schlucht, die Clermeil von Nord nach Süd zerteilt. Aus ihr quillt das **Viol**, der Treibstoff dieser Welt, und sie bildet die natürliche Grenze zwischen den beiden Großmächten.

Der Finger — ein monumentaler Turm im Zentrum der Kluft, von beinahe jedem Punkt des Kontinents sichtbar. Niemand weiß, wer ihn erbaute; niemand erinnert sich. In seinem Inneren liegt das gewaltige Archiv, das vor tausend Jahren zur Gründung der **Violetten Akademie** führte. Neutraler Boden zwischen den großen Mächten.

Die Wirrnis — ein gescheitertes Experiment im Süden. Vor 400 Jahren wurde das Delta der Kluft trockengelegt; seither wuchern Pilzwälder, mutieren Abscheulichkeiten, ziehen purpurne Nebel. Die an der Südspitze liegende Stadt **Kalfu** gilt als das gefährlichste Pflaster des Kontinents.

VIOL — SEGEN, TREIBSTOFF, VERFÜHRUNG

Alles dreht sich um Viol. Es ist verseuchtes, magiegeladenes, violett schimmerndes Wasser aus der Stygischen Kluft — und Treibstoff jeder Lokomotive, jedes Luftschiffs, jeder Pistole, jedes Generators. Es heilt in der Hand des geübten Alchemisten und tötet in der des Pfuschers. Wer es zu lange in den Adern trägt, wird zum *Viol-Junkie* mit matt-violetten Augen und glasfädigen Adern unter der Haut. Wer es kanalisiert, wirkt **Violaturgie** — die Purpurne Kunst.

DIE MÄCHTE — ZWEI POLE, VIELE SCHATTEN

Clermeil ist gespalten — politisch wie weltanschaulich. Im Osten liegt die **Aplanische Republik**: industriell, rationalistisch, regiert von der **Tüftlergilde** — einer Oligarchie aus gnomischen Erfindern. In ihr: Schienennetze, Luftschiffe, Konzerne, Schwebebahnen. Hier gilt Viol als Rohstoff, nichts weiter. Im Westen liegt das **Iyobetische Königreich**: spirituell, traditionsverbunden, geführt vom Kindkönig **Firion XVIII**. Hier gilt Viol als göttliche Substanz, die Stygische Kluft als Werk Gottes, eine Lokomotive als »Tabernakel auf Schienen«. Beide Reiche sind seit 121 nA formell verbündet, getrennt durch die Kluft und verbunden durch die gemeinsame Großstadt **Dammstadt**, die über der Stygischen Kluft erbaut wurde.

Daneben: die **Unabhängigen Westlande** unter dem Banner der Handelsgilde **WEKOHANE** an der Nordwestküste; die vulkanische **Schlotinsel** als Rohstoffquelle; und der verbotene **Norden**, in dem Geister, Albe und Geschichten leben. Sechs weitere Mächte ziehen Linien quer durch die Karte: die **Violette Akademie** hortet das arkane Wissen; die **Konzerne** ringen um Profit und betreiben heimliche Waffenforschung auf Plattformen weit draußen im Ozean; die **Pilotengilde** beherrscht die Lüfte; die **Wirrnisgänger** halten den Wall gegen die Hölle im Süden; die **Dunstgänger** kartografieren das Eis im Norden; und die **Stille Allianz** unter Dunstmagus **Thorian** kämpft im

Verborgenen für eine bessere Zukunft; wie auch immer diese aussehen mag.

MAGIE — DIE PURPURNE UND DIE GRAUE KUNST

Zwei arkane Künste existieren auf Clermeil, und sie sind einander diametral entgegengesetzt.

Violaturgie — die Purpurne Kunst — **addiert**. Sie zieht Energie aus dem Viol und fügt sie der Welt hinzu: Wandlung, Verstärkung, Zerstörung, Erschaffung. Sie wird in der Violetten Akademie im Finger gelehrt — der Preis ist der eigene Körper. Mit jeder Anwendung lagert sich Viol im Fleisch ab, kristallisiert, wuchert. Die höchsten Magier der Akademie sind die **Enteigneten**: Verschmelzungen aus Fleisch und Kristall, durchpulst von violetter Energie.

Dunstweben — die Graue Kunst — **subtrahiert**. Sie greift durch die Membran der Realität in die Leere und nimmt Existenz weg: faltet Räume, dünnt Präsenz aus, löst Materie in grauen Staub. Sie kann nicht gelehrt werden — die Verbindung zum Dunst ist angeboren und extrem selten. Ihr Preis ist nicht das Fleisch, sondern die **Identität**: Erinnerungen, Empfindungen, das Selbst lösen sich auf, bis nichts mehr bleibt. Die Akademie leugnet ihre Existenz; nur die Stille Allianz erforscht sie.

Daneben steht die Technik. Was die Akademie hortet, hat die Tüftlergilde demokratisiert: Viol. Treibstoff für Lokomotiven, Luftschiffe, Schwebbahnen, **Automatons** (empfindungsfähige Konstrukte), Radios, Generatoren, Pistolen — alles auf Viol gebaut, aber ohne arkane Mysterium. Eine *domestizierte* Ressource.

GLAUBE & ZEIT

Die Götter haben die Welt verlassen — oder doch nicht? Die Aplaner glauben an Maschinen, die Iyobeter an die Kluft, die Zwerge an alte Wanderungslegenden, das einfache Volk an das, was funktioniert, solange es funktioniert. Gerechnet wird nach der Gründung der Violetten Akademie: **vA** und **nA**. Aktuelles Jahr: **1007 nA**. Davor: die Kluft, die immer schon war. Der Finger, an den niemand sich erinnert. Die Korona am Rand des Himmels — stetig wachsend.

