

Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar

Endland

Rollenspiel

Denn der Tag der Rache war in meinem Herzen, und das Jahr meiner Vergeltung war gekommen.

(- Jesaja)

Das Werk ist in allen seinen Teilen urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeisung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. **Endland®** ist ein eingetragenes Warenzeichen von B. S. Ilktac. **ApocaSys** und **Atomic Punk** sind geschützte Titel von BSI Productions, © Copyright 1998 - 2002. Alle Rechte vorbehalten.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutzgesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürfen.



B. S. Ilktac, Endland Grundregelwerk V2.0D

© 2002 RHOMBOS-VERLAG, Berlin

Printed in Germany

Umschlag: Alex Fechner, Michael Hartmann, B. S. Ilktac

Druck: dbusiness GmbH, Berlin, Eberswalde

ISBN 3-930894-77-7

BSI PRODUCTIONS

Ich habe ein Werk vollendet,
das dem Feuer standhalten wird
und dem Eisen,
selbst dem Zorn Gottes und
der alles vernichtenden Zeit.

Wann immer er will
mag nun der Tod,
der nur über meinen Leib
Gewalt hat,
mein Leben beenden.

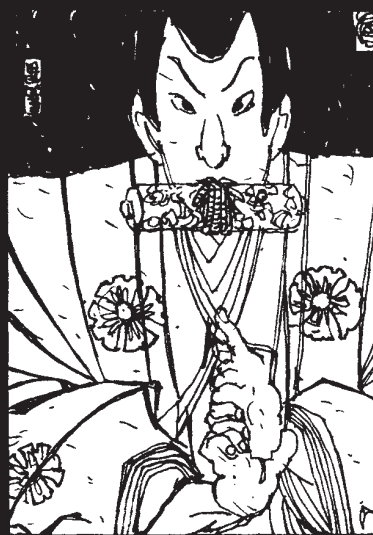
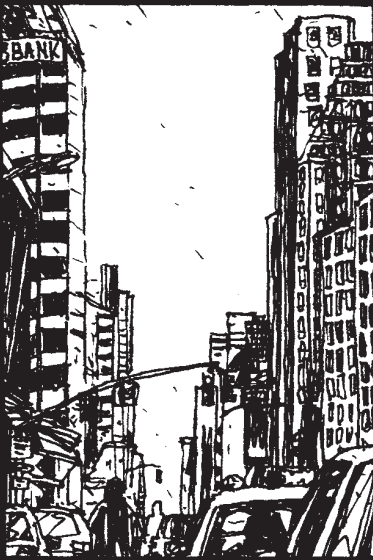
Aber durch dieses Werk
werde ich fortdauern und mich
hoch über die Sterne emporschwingen,
und mein Name
wird unzerstörbar sein.

(- Ovid, Metamorphosen)

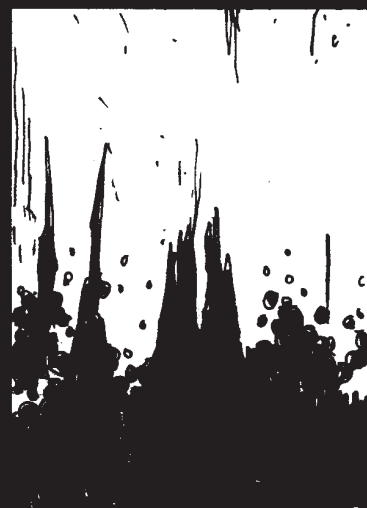
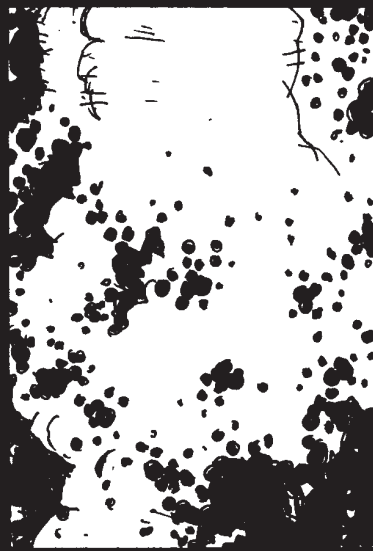
Endland

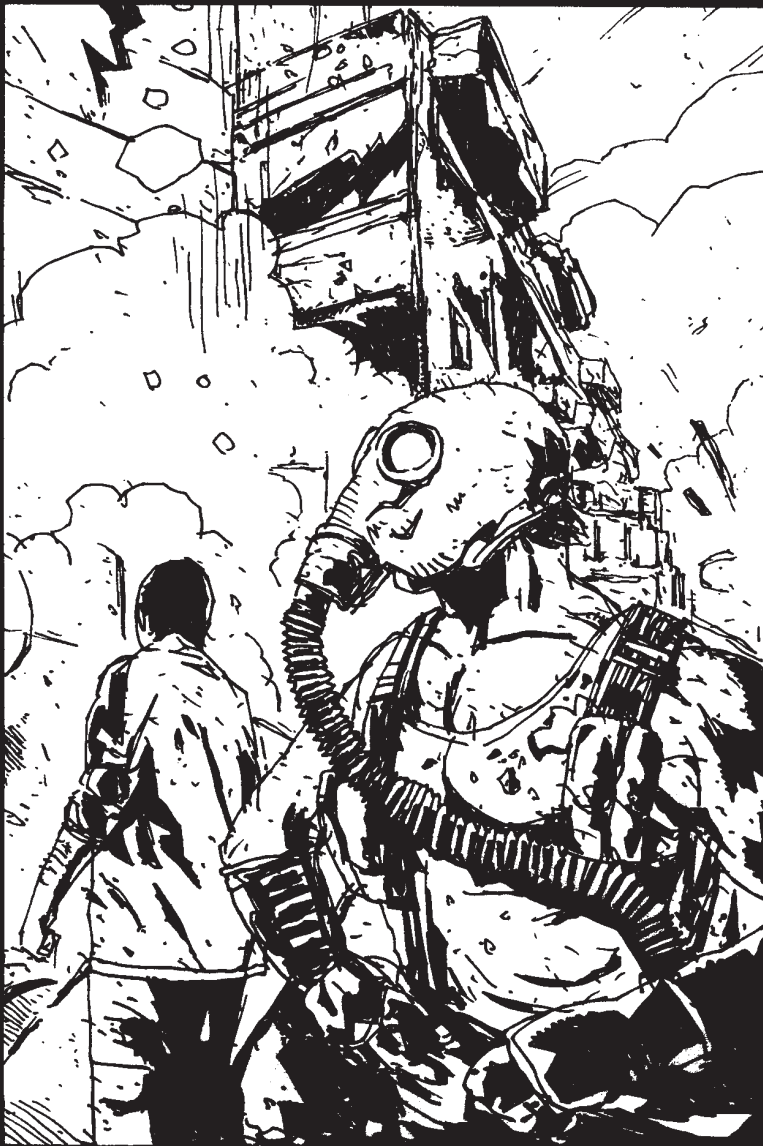
Rollenspiel













ARTWORK: ALEX FECHNER

D I R, RENEGAT

SIEH, RENEGAT,
DA STEHST DU NUN,
GEZEUGT AUS

DUMMHEIT,
GEILHEIT,
E I T E L K E I T,

MISSGEBOREN IN EINE WELT,
DIE ALLEM LEBEN TROTZT,
IN EIN LAND, VON DEM SELBST

DIE GÖTTER
SICH ABGEWANDT HABEN,
IN EINE ZEIT,
DIE IHRE VERGANGENHEIT NICHT KENNT,
DIE TRAUERT, UM DER ZUKUNFT WEGEN,
DIE EXISTIERT, UM DES ENDENS WILLEN.

DA HÄNGST DU NUN
WIE EIN BLATT, DAS NICHT FALLEN WILL,
OBWOHL DER HERBST DIE STÜRME SCHICKT,
WIE DIE MADE IN DEM
KRANKEN FLEISCH,
WIE KRAUT, DAS WACHSEN WILL AUF TOTEM BODEN,
UND BEWUNDERN SOLLTE MAN DICH, UM DEINEN DRANG ZU LEBEN,
UM DEN MUT, DEN DU SCHÖPFST,
AUS DEM
NICHTS DAS DICH UMGIBT.

DOCH ERWARTE KEINEN BEIFALL,
ERWARTE KEINEN ANTEIL,
ERWARTE NICHT DEN NÄCHSTEN TAG,
WENN DU IHN NICHT
KRIEG,
KRIEG,
KRIEGEN KANNST
AUS EIGENER TAT.

SO IST ES NUN, SO WIRD ES BLEIBEN
DENN DIES
IST NICHT DER ANFANG, DIES IST
DAS
E N D E .

CREDITS



B. S. Ilktac (BSI)



Malte Belz



Alex Fechner

IDEE	_B. S. Ilktac (BSI)
ARTWORK	_Alex Fechner
ERGÄNZENDES ARTWORK	_Kapitel 6 mit freundlicher Genehmigung © 2000 Pepin van Roojen
ENTWICKLUNG	_Malte Belz, B. S. Ilktac (BSI), Nils Matzner, Steve Paschke, Dalibor Petrovic
TEXTE	_B. S. Ilktac (BSI)
ERGÄNZENDE TEXTE	_Malte Belz, Stefan Ohlerich, Dalibor Petrovic
LAYOUT	_B. S. Ilktac (BSI)
LEKTORAT	_Kathrin Ackermann, Malte Belz, Markus Still (Flying Games)
DANK AN	_Benjamin »Headcrash« Petry und die gesamte Endland-Fangemeinde! Die Wüste lebt!

INHALT

1. KAPITEL - VON DER WELT

1. Von der Welt	S. 12
1.1 Endzeit-Rollenspiel	S. 22
1.2 Endland	S. 27
1.3 Humanes	S. 34
1.4 Maden	S. 38
1.5 Ikarim	S. 42
1.6 Aquides	S. 46
1.7 Cerbores	S. 50
1.8 Atomic Punk	S. 55

**2. KAPITEL - VON DEN LEBENDEN**

2. Von den Lebenden	S. 58
2.1 Fertigkeiten	S. 66

3. KAPITEL - VOM KAMPF

3. Vom Kampf	S. 79
3.1 Ergänzende Regeln	S. 98
3.2 Waffen	S. 104

4. KAPITEL - CHARAKTER, BERUFUNG

4. Charakter	S. 113
4.1 Psycho	S. 118
4.2 Berufung	S. 122
4.3 Charaktererschaffung	S. 148
4.4 Freaks	S. 152
4.5 Freund und Feind	S. 156

5. KAPITEL - VON DEN ELEMENTEN

5. Von den Elementen	S. 163
5.1 Feuer	S. 166
5.2 Erde	S. 168
5.3 Wasser	S. 170
5.4 Luft	S. 172
5.5 Kombinationen	S. 174

6. KAPITEL - VERWUCHS, KREATUREN

6. Verwuchs	S. 181
6.1 Kreaturen	S. 196

7. KAPITEL - VOM ERZÄHLER

7.1 Religionen und Organisationen	S. 204
7.2 Elementarkulte	S. 209
7.3 Handbuch für den Spielleiter	S. 214
7.3.1 Epos	S. 216
7.3.2 Kampagne	S. 219
7.3.3 Abenteuer	S. 226
7.4 Charaktere	S. 234
7.5 Spieler	S. 239
7.6 Setting	S. 246
7.7 Rhetorik	S. 249
7.8 Atmosphäre	S. 252
7.9 Artefakte	S. 260

ANHANG

Tauschwerte	S. 263
Abenteuer	S. 264
Glossar	S. 278
Spieldecks	S. 286





K A P I T E L 1

VON DER
W E L T

„Dies ist ein toter Kontinent.

Längst gab er das Atmen auf und alles Leben preis.

Vier Elemente richteten die Welt –
und seither richtet sich die Welt nach ihnen.

Fernab der Richtung kreuzen fünf Rassen die Wege der Sterblichen.
Sie kommen aus dem Osten, wo das Ewige Feuer das Land verdirbt.
Sie kommen aus dem Westen, wo das Ewige Meer das Land verschlingt.
Sie kommen daher als die Erben der Gescheiterten,
und sie rennen und kämpfen um ihren Anteil an der Vergangenheit,
wo jeder weiß, dass die Vergangenheit verloren ist.

Und sie rennen und kämpfen um ihre Zeit,
wo jeder weiß, dass die Zeit selbst
sich ihrem Ende nähert.

Die Knochen des verhungerten Riesen haben seine Haut durchstoßen,
und Tag für Tag sinkt sein Kadaver ein Stück tiefer hinab in die Meere.

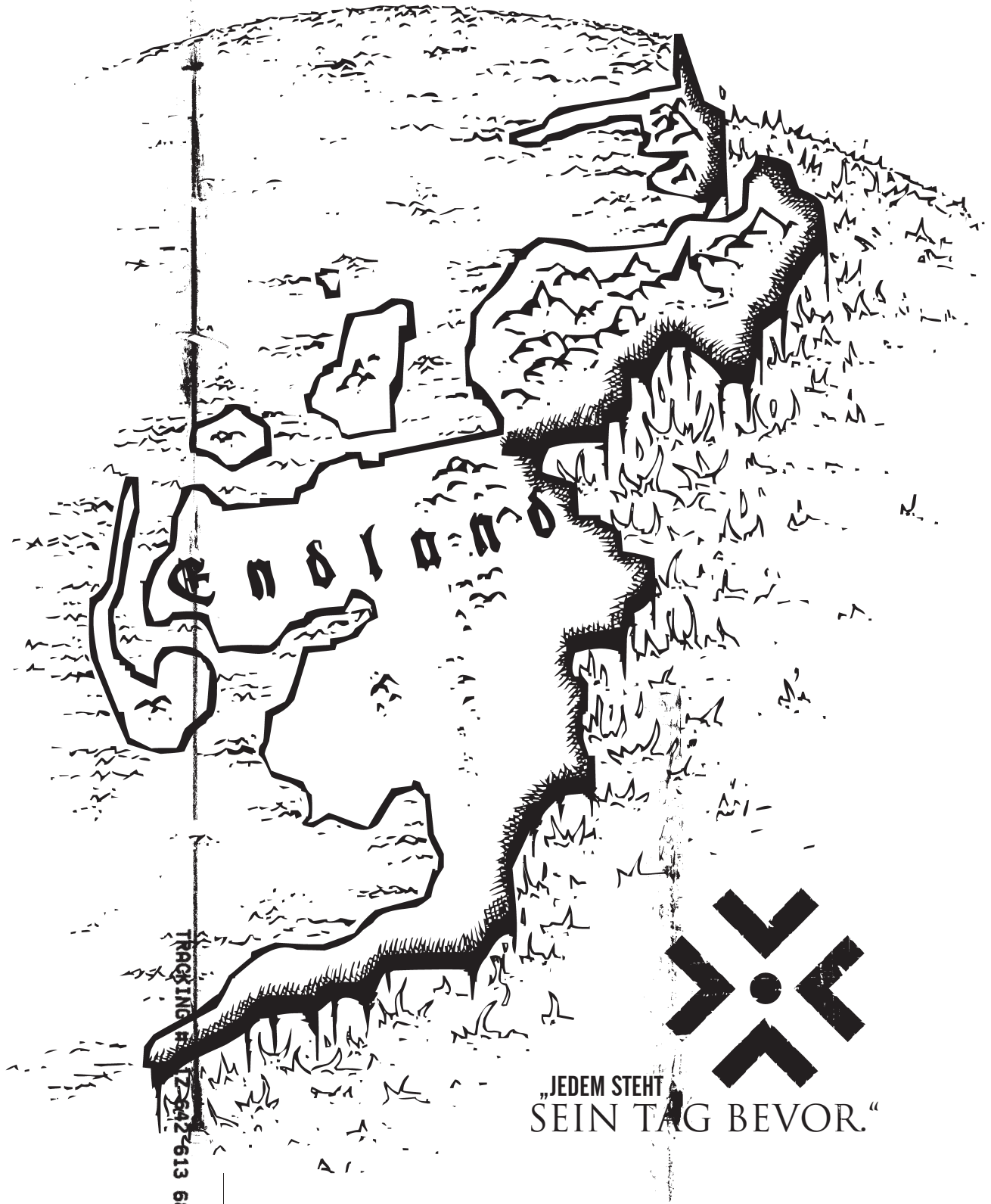
Wen der Duft der Verwesung nicht vorher tötet,
der wird am letzten Tage elendig ersaufen
oder in den Flammen untergehen.

„WAS IST
DIE WELT?
DAS, WORIN
V E R G E H E N
WALTET.“
(- Buddha)

DIE PROPHEZEIUNG

„Wenn das Jahrtausend beginnt, das nach dem Jahrtausend kommt, wird der Mensch vor dem dunklen Eingang zu einem undurchdringlichen Labyrinth stehen. Und in der Tiefe dieser Nacht, in die er eintreten wird, sehe ich die roten Augen des Minotaurus. Hüte dich vor seiner grausamen Wut, du, der du in dem Jahrtausend lebst, das nach dem Jahrtausend kommt.“

(Johannes von Jerusalem)





„ICH BIN DER SCHREIBER.
 ICH BIN DER PROPHET.
 ICH BIN DER, DER BERICHTET
 VON DER ZEIT,
 ALS DIE
 H Ö L L E
 SICH AUFTAT
 UND DER HIMMEL
 WIE EIN FAULENDER LEICHNAM
 AUF ERDEN FIEL.“
 (- John)

AM ENDE DER WELT...

„Am Ende der Welt bin ich am Ende meiner Hoffnung.

Durch schwarzen Dunst blicke ich von den Klippen hinab in ein loderndes Meer.

Nach einem Leben entbehrungsreicher Wanderung begegnet mir statt meines Friedens
 nun die bittere Erkenntnis: Es gibt kein Entrinnen.

Es *gab* kein Entrinnen.

Jahrzehnte sind vergangen, die waren wie Kriege.

Keines zog einfach vorüber. Nicht eines, das nicht zu versuchen schien, das Vorherige an
 Unheil zu übertreffen.

Die Hoffnung, die mich trieb, die Angst, der Glaube, der Zorn in mir, die mich so lange
 am Leben hielten, sind fort. Am Abgrund zum Nichts fühle ich nichts.

Womöglich hat das Schicksal mich hier in diesen Bergen vergessen. Womöglich ist die
 Gleichgültigkeit das Beste, was das Schicksal mir bescheren wollte.

100 Jahre bin ich gerannt durch die Hölle, habe von meinem Körper gezehrt und meinen
 Verstand geopfert, Schritt für Schritt.

Am Ende nun bleibt mir nichts außer Erinnerungen, verschwommenen Erinnerungen an
 die Zeit vor *Nadir* und danach.

Du, der du meine Aufzeichnungen in den Händen hältst, sollst sie in die Städte der Erben
 bringen und ihren Gelehrten übergeben, dass sie die Geschichte des Schreibers nicht ver-
 gessen, der sah und erlebte, wie die Welt wurde zu dem, was sie ist.

Der Schreiber, der seine Stimme verlor und seinen Namen vergaß,
 weil er der Letzte war von seiner Art...

„AM SCHEITELPUNKT DER EWIGKEIT
STAGNIERT DIE EVOLUTION
UND DEUTET MIT DEM FINGER

AUF DIE
VERLORENEN.

DORT KREISEN DIE WESEN OHNE SINN
UND SCHÜTTEN ERDE AUF EIN NEUES GRAB.

AUF DER SUCHE
NACH DER LETZTEN INSTANZ
FINDEN SIE NICHTS
AUSSER DEM BLUTENDEN KADAVER
IHRER EIGENEN HOFFUNGEN.“
(- John)

I. DIE ERSTEN JAHRE

„Wo sonst sollte ich beginnen als in den Tagen meiner Kindheit?
Meine Tage in der alten Welt.

Die Menschen lebten in Palästen und drängten sich wie Ameisen.
Ihre Rasse herrschte über die Elemente und den Himmel, sie schuf Mond und Sterne,
fütterte ihre Kinder mit fettem Fleisch und Kanistern voll Sahne.

Ich wuchs heran in einer reichen Stadt, in der es keine Kälte gab und keine Stürme. Auch
keine Bestien, so dass die Familien ihre Kinder auf den Straßen spielen ließen, ohne ihnen
Waffen an die Hand zu geben. Es war eine friedliche Welt zu jenen Jahren, in denen ich
laufen und sprechen lernte.

Doch so wie der Schakal in einem Leichenfeld verendet, weil er sich zu Tode frisst,
wurden die Menschen schwach und anfällig ob des langen Friedens, der ihre Herde
umgab.

Die Zivilisation glich einem prächtigen Baum, der zu schnell gewachsen war. Die kleinsten
Zweige trugen schwere Früchte und entzogen dem Stamm Kraft, Sommer um
Sommer, mehr als er vertragen konnte.

Ich war kaum älter als eine Hand zählen kann, da fiel ein großer Schatten über die Städte
der alten Welt.

Entgegen einem Feind aus Fleisch und Blut, dessen Schädel man so lange gegen Steine
schlägt, bis er dahin ist, war der Schatten nicht zu greifen.

Sie nannten diesen Gefallenen *Gott*,
und ich erinnere mich, wie meine Mutter darüber zu weinen begann.