

# Spielleiterinformationen

*Wenn der alte Geschuppte seinen letzten Zahn einbüßt, wenn sich starke Krieger voller Angst zusammendrängen, wenn die einst Schwachen einen Pakt eingehen mit den einst Starken, dann wird eine neue Zeit anbrechen.*

*Wenn 3 Monde am Himmel stehen, wo sonst 2 stehen sollten, wenn der Schänder der Zeit das ewige Leben verloren und der Hüter der Zeit den Sinn für das Gute verleugnet hat, dann wird ein dunkler Schwarm von dort aufziehen, wo die Sonne sonst aufsteigt.*

*Wenn Sippe für Sippe, Clan für Clan und Stamm für Stamme dem Schwarm anheimfällt, wenn die Dunklen und die Hellen gemeinsam gegen die Frevler stehen und fallen.*

*Wenn sich Scharen von wimmelndem Chaos, fauligstinkender Schwäre und boshafter Gestalt durch die erneut aufgewirbelten Grenzen zwischen den Welten stürzen, dann müssen die neuen Herren der alten Welt gerufen werden, uns zu beschützen.*

*Doch auch sie werden ins Dunkel fallen und kalte Klauen schließen sich um die warmblütige Kehle der Welt. Weiter darf auch ich nicht schauen. Danach ist Dunkel, alles schwarz.*

- namenloser orkischer Prophet















ihre Höhle oder ihren Bau und zerreißen es dort in passgerechte Portionen, die dann nacheinander verschlungen werden - aufgrund des Fehlens von Wangen könnten sie ohnehin nicht kauen. Knochen werden zerbissen und mitgeschluckt, nach Abschluss der Verdauung würgt der Drache sie wieder herauf, was ihm keinerlei Probleme bereitet, da sein Hals im inneren mit stabilen Schuppen verkleidet ist.

### Der Glaube der Drachen

Die vernunftbegabten Drachen sehen sich selber als Geschöpfe der Götter - zwar von ihnen nach dem Krieg, zu dem sie geschaffen wurden, verraten und vergessen, aber immer noch ohne das Wirken der Erschaffer völlig undenkbar.

Dass sich einzelne hohe Drachen von manchem Volk als Gottheit verehren lässt, tut der Religiösität der Tzshezsch keinen Abbruch - sie glauben ja nicht wirklich, nein, sie wissen ganz einfach, dass sie direkt von den Göttern stammen, die sie als Armee gegen ihre Feinde geschaffen haben. Aus diesem Grund gibt es auch keine ritualisierte Religion, keine Opfer, keine Gebete, sie gedenken höchstens ihrer Erschaffer als das, was sie sind: Eine verfremdete Art von Eltern.

### Die Namen der Drachen

Einzig die mittleren und hohen Drachen sind geben sich selber Namen - meist sind dies wunderschön klingende Gebilde, die sich die Tzshezsch selber aussuchen. Einige wollen von Macht und Glanz künden, andere von Schönheit und wieder andere von unermesslicher Weisheit tiefer als ein Ozean.

Eines Tages - dies ist der Moment, in dem ein Drache weiß, dass er erwachsen geworden ist, erscheint ihm im Traum sein Lebensinhalt - stark abhängig von seiner Persönlichkeit, seinen bisherigen Erfahrungen und seinem Umfeld. Dieser Lebensinhalt kann etwas wolkenartig umrissenes sein wie „Das Licht der Poesie wieder zum erstrahlen bringen“ oder etwas kristallklar gefasstes wie „Binnen 150 Jahren zum Herren des gesamten Kontinentes aufsteigen“. Mit dieser Traumvision verbunden ist die Kenntnis des eigenen Namens - dem Drachen kommt die Idee fast sofort, es scheint nur einen einzigen zu geben, der zu ihm passt.

So kommt es, das man aus dem Namen der Tzshezsch vieles über Charakter und Ziele ablesen kann - auch wenn nicht immer komplett klar, eine verschwommene Ahnung kann man bekommen. Nicht nur Namen wie „Tintenschuppe“ oder „Schwarzklau“ sind dies, in der Sprache der Drachen beschreibt ein einzelnes Wort eine Vielzahl von Dingen und Aspekten, sodass die Übersetzungen (oder noch schlimmer: Die Namen, die von anderen Kulturen erfunden werden) niemals alles wiedergeben können, was eigentlich in der Benennung steckt.

### Der Geschuppten Charakter

Hier muss man natürlich ganz stark unterscheiden, um was für eine Art von Drache es gerade geht: Niedere Drachen weisen höchstens einen tierischen Charakter auf, zwar mit einer bereits (für ein Tier) enormen Intelligenz und Verschlagenheit, aber es ist wohl nichts dabei, dass an einen Kulturschaffenden heranreichen könnte. Ihnen geht es nur um das Fressen, Jagen, Paaren, Schlafen und Stehlen von glänzenden Gegenständen (sie haben natürlich keinen Sinn für echten Wert, sondern betrachten Beute nur danach, ob sie das Licht der Sonne auf schöne Weise zu reflektieren in der Lage ist). Immer wieder, ohne Langeweile.

Die mittleren Drachen stehen schon deutlich über derartigen Anwendungen. Ihnen geht es darum, sich persönlich zu entfalten, einem hohen Drachen zu dienen oder eine gewisse Macht zu erlangen. Durch das Wissen um ihren Namen und

damit um ihre Bestimmung können sie sich oft sehr genaue Ziele setzen, deren Planung und Erreichen mitunter Jahrzehnte in Anspruch nehmen können, die ein mittlerer Drache aber durchaus aufbieten kann. Sie sind berühmt für ihre Verschlagenheit und sind fast immer beeindruckende sehr starke Persönlichkeiten. Dadurch, dass sie sehr zielstrebig vorgehen, erscheinen sie anderen Rassen oftmals als gnadenlos - und wirklich, die Rolle als Beschützer der Schwächeren hat ihnen niemand angetragen. Wenn sie die Daimon bekämpfen, dann nur, weil sie der Meinung sind, dies müsse zum Wohle der Welt und zum Willen der Erschaffer getan werden und nicht, weil diese Wesen eine Gefahr für die kleineren Völker darstellen. Durch ihr hervorragendes Gedächtnis haben sie sich den Ruf erarbeitet, nachtragend und rachsüchtig zu sein, aber ebenso, eine verquere Vorstellung von Ehre und Treue zu haben - eine Vorstellung von Ehre, die sie dazu bringt, einen Vertragsbrüchigen jahrelang tausende Meilen weit zu jagen. Sie selber sehen sich aber nicht unbedingt an Abmachungen mit Schwächeren gebunden - Ehre ist ein Luxus, den sie nur unter ihresgleichen und für sich selber geltend machen. Es sind ja ohnehin nur wenige Wesen in der Lage, sie für Untreue zu bestrafen.

Hohe Drachen sind wiederum etwas ganz anderes - sie sind jeder für sich absolut einzigartig. Da gibt es einige unter ihnen, die darauf aus sind, möglichst viel Macht anzuhäufen, wieder andere sehen sich als Gesandte der Erschaffer, dazu bestimmt, eine ganz besondere Aufgabe zu übernehmen (die durchaus der Schutz eines ganzen Reiches sein kann) und noch weitere sitzen einfach jahrzehntelang in ihrem Hort und sammeln Wissen und philosophische Erkenntnisse. Ein seltenes Glück wird demjenigen zuteil, der seine Gedanken mit einem solchen Weisen austauschen darf, der von ihm für würdig erachtet wird, eine oder sogar mehrere Fragen zu stellen. Die hohen Drachen sind in der Lage, durch Intrigen und feine Macht- und Informationsgespinste Einfluss noch auf die entferntesten Gebiete auszuüben und konkurrieren untereinander um das Schicksal ganzer Landstriche. So manches Ereignis, das die Geschichte auf Jahre prägte, erwies sich bei eingehender Untersuchung als Werk der Tzshezsch, jedoch sind sie ebenfalls Meister der Tarnung, haben durch die Kriege, in denen die anderen Völker ihre Vorfahren dezimierten, gelernt, sich weitestgehend bedeckt und im grauen Hintergrund zu halten. Dennoch kann man sie ohne zu übertreiben als die wahren Herren einige Gebiete bezeichnen.

Im Prinzip für alle Drachen geltend kann man folgendes sagen: Sie sind in allem, was sie tun und denken wahre Urgewalten: Ihr Zorn brennt heißer als ihr Blut, ihre Liebe reicht tiefer als der Grund der Meere und ihre Gedanken sind so mächtig, dass ihnen allen Magie innewohnt - bei den niederen Drachen unbewusst und schwach, bei den hohen Drachen alt, ehern und nadscharf gelenkt. Sie sind keine kalten Monster, die nur darauf aus sind, Tod und Zerstörung zu verbreiten, sie nehmen Anteil am Schicksal der Welt. Eine weitere Gemeinsamkeit ist, dass für sie die intelligenten Völker nur wenig mehr sind als Tiere - Beute trotz ihrer geistigen Macht, ihrer Kultur, ihrer Waffen. Schon oft gerieten Geschuppte und Kulturschaffende aneinander, weil die Tzshezsch absolut keinen Respekt vor Landesgrenzen, Hoheitsrechten, Religionen oder auch nur dem Besitz oder dem Leben eines Wesens haben. Sie nehmen sich, was sie brauchen und sie sehen als ihr göttergegebenes Recht, dies zu tun.

### Drachen im Spiel

Auch wenn sie das Licht der Phantasie sind, die Königsdisziplin aller Abenteurer und der Inbegriff aller Märchen und Sagen - man sollte es mit ihnen auf keinen Fall übertreiben. Ein echter Drachentöter ist noch viel seltener als ein Wesen, das von den Tzshezsch einen Auftrag erhält. Wo































auch Elfen beteiligt – doch hatten sie ihre Feinde maßlos unterschätzt. Die Rao'Ka waren nicht müßig geblieben und hatten sich um Verbündete bemüht. So wurden bald die ersten Berichte aus dem Süden Manadors laut, dass sich eine Region von der Obhut der Reiche abgespalten hatte. Koloniale „Schutztruppen“ (also Besatzungseinheiten) waren in einem blutigen Bürgerkrieg aufgerieben worden. Sofort sah die Lage anders aus: Jetzt hatte man nicht nur die wahnsinnig gewordenen Elfen zum Feind sondern auch eine Region, die schon immer als religionsbedingt sehr blutrünstig und technophob galt. Dann häuften sich alle zwei bis drei Wochen die Berichte, dass auch andere Völker losschlagen würden.

Die von Hunger, Rattenplage und den ohnehin schon verübten Anschlägen geplagten Reiche mussten beinahe tatenlos mit zusehen, wie die deutlich besser ausgerüsteten Grenztruppen von einem Haufen Wilder – darunter natürlich auch die ehernen Erzfeinde der Menschen, die Orks – niedergemacht wurden. Die eigenen Verluste schienen die Gegner der großen Imperien kaum zu spüren, denn in ihrem wahnsinnigen Krieg schienen die Rekruten Schlange zu stehen und nur darauf zu warten, sich mit Speer und Bogen in die Schlacht gegen Gewehre und Kanonen zu werfen.

Praktisch an allen Fronten wurden die Imperien attackiert: Die Thomgoc nutzten die Chance genauso wie die Shivar, die Elfen waren ohnehin am Krieg beteiligt, genauso wie die Goblins. Und die Orks hatten sich als Ziel gesetzt, in einem letzten Aufbäumen edel zu Grunde zu gehen. Mit dem raschen Vorwärtstommen und diesem überragenden Überraschungseffekt hatte wohl kaum einer gerechnet – auf der Seite der Angreifer wie auf der Seite der Angegriffenen. So konnten die fremden Völker schließlich sogar auf Unterstützung aus den Reihen der Feinde zählen – Maschinenstürmer und radikale technophobe Menschen gab es zwar nicht besonders viele, doch der zerrüttende Effekt war beträchtlich. So gerieten die Reiche der Menschen und Zwerge in eine innenpolitisch wie außenpolitisch (und vor allem auch militärisch) schwierige Situation.

Doch nach anfänglichen Erfolgen geriet die „Invasion der Wilden“ ins Stocken, da hier keine Versorgungsstrukturen existierten bzw. man sich zu weit ins Feindesland hineingewagt hatte. Schnell waren einzelne Verbände abgekapselt und wurden ohne Verhandlung aufgerieben. Ströme von Blut bedeckten den Boden der Reiche, als sie zum Gegenschlag ausholten und zuerst die Meere wieder unter ihre komplette Kontrolle brachten (denn ihre Seefahrt war noch fast vollkommen intakt). Während der Landoffensive sahen die No'Tarra allerdings ihre Chance, mit dem langjährigen Konkurrenten, mit den Nulsar abzurechnen. Sie fielen ihnen mit Reservetruppen in den Rücken, hielten die Allianz der Elfen nur mit den notwendigsten Mitteln zurück und zersplitterten so die Fronten der Menschen.

Aber auch diese Wendung verschaffte den Elfen und ihren Verbündeten nur wenig Raum zum Agieren, denn schließlich wurde zum Sturm auf die Reservate geblasen und die Verstecke der Rao'Ka ausfindig gemacht. Während schließlich die Schlachten tobten, in denen die Blüte der Elfen von Maschinengewehrkugeln (eine mörderische Waffe, die den Krieg revolutionieren sollte, aber praktisch nur in dieser einen Schlacht zum Einsatz kam) zerfetzt wurde, tagte in einem geschützten Versteck der Rat der Elfen.

### Die letzte Schlacht

Zu diesem Zeitpunkt muss man wissen, dass die Spaltung der radikalen Dunkelelfen von den restlichen Elfenkulturen im Moment der Schlacht noch immer nicht vollständig vollzogen war – die Rao'Ka hatten keine eigenen Siedlungen oder Festungen sondern nutzten die Gegebenheiten, die die Elfen

ohnehin schon geschaffen hatten. Sie lebten also mit ihren friedlicheren Genossen zusammen.

Als natürlich die Armeen von Menschen und Zwergen in die Wälder einmarschierte und wahllos auf alle Elfen schoss (und dabei dieses einst so stolze Volk drastisch dezimierte), begannen auch die anderen sich zu wehren. Schnell sahen die Heerführer der Imperien ein, dass es sinnlos sein würde, die gesamte elfische Spezies auszurotten. Man nahm an, dass mit dem Tod der radikalen Angreifer der Widerstand und auch die Kämpfe mit den anderen unzivilisierten Völkern zusammenbrechen würden.

In der Schlacht von Arun'ka, bei einer der bedeutensten elfischen Siedlungen auf dem Kontinent Dalatur, kam es dann zur finalen Tragödie. Auf Seiten der Elfen standen noch etwa 2000 Rao'Ka und die über 5000 Angehörigen des Arunja-Stammes. Auf Seiten der imperialen Eingreiftruppen „zur Ergreifung und Bestrafung der elfischen Aufrührer mit dem Tode“ standen etwa 20000 ausgebildete und schwer bewaffnete Soldaten der Menschen und Zwerge. Es war ein einziges Gemetzel, das ohne die magischen Talente der Elfen und ihre Verbissenheit nur wenige Minuten gedauert hätte. So aber zog sich die Schlacht, da die Elfen im sumpfigen Gelände den Feindkontakt immer minimieren konnten, über insgesamt 4 Stunden hin.

### Die Anrufung der Daimon und ihre Folgen

*Keuchend kam ich zum Stehen - zum ersten Mal seit Stunden erspähte ich einen der beige uniformierten Soldaten. Sofort ließ ich mich in das kleine Wasserloch gleiten und zog mit geschickter Hand ein paar Teichrothblätter über meinen Kopf. So getarnt würde er mich bei der herrschenden Dunkelheit erst entdecken, wenn es für ihn zu spät war. Schon war er heran. Ich hoffte nur noch, dass meine Schwestern und Brüder mit seinen Mitkämpfern genauso verfahren würden wie ich – es gelang uns erstaunlich gut, die tumben und langsamen Soldaten abzuwehren. Allerdings war unsere Hoffnung auf einen Sieg trotzdem winzig klein, denn ihre Waffen hatten eine größere Reichweite und rissen fürchterliche Löcher in die Leiber der Schönen.*

*Als er an mir vorbeigeeilt war – wenn man bei seinem stapfenden Schritt in den viel zu schweren Stiefeln als Eilen bezeichnen darf – stand ich auf und machte ihm ein schnelles Ende. Mit meinem Messer im Nacken brach er ohne einen Laut zusammen. Schnell hatten wir gelernt, dass die Menschen von hinten erstaunlich angreifbar waren – bei einem Zwerg würde es mir nicht gelingen, die Schneide meiner Waffe zwischen die viel kräftigeren Wirbel zu zwängen. Ich ließ mich erneut ins Wasser fallen und hoffte, dass kein anderer Soldat das Geschehene gesehen hatte.*

*Nur etwa ein Dutzend Meter vor mir war einer der verdammt Elfen aus einem der Sumpflöcher gesprungen – ohne natürlich ein Geräusch zu verursachen, dass unsere Vorhut hätte warnen können – und hatte ihm mit dem Stich seines Messers das Genick gebrochen – heute war ein schlechter Tag für den Bewahrer, aber der Krieg war schon seit je her ein Fest des Zerstörers gewesen. Mit einer Handbewegung schickte ich drei Männer zu dem Loch, um ihn zu erledigen. Sie hatten aufmerksam zugehört und schon einige der Wasserlöcher in eine bluttriefende Fontäne verwandelt. Sie bewegten sich langsam auf den Elfen zu, der unzweifelhaft in dem Wasserloch hocken würde – im Halbkreis, sich gegenseitig deckend. Ich wünschte mir, selber dabei sein zu können, denn am Ende dieser Schlacht würden die gemeinen Soldaten ihre Heldentaten austauschen und ich als Truppführer hätte wieder nichts zu erzählen. So aber blieb ich in meiner Deckung hocken und hoffte nur, dass mir die zwei Dutzend noch verbliebenen Männer den Rücken freihalten würden. Wir hatten vorher keinen Schuss abgeben können – es war einfach zu schnell gegangen. Jorik war noch nicht einmal zu Boden gegangen, als der verfluchte Elf wie ein Molch schon wieder in dem trüben Loch*





