

sie durch ihre Erschaffung gebunden sind. Es kann natürlich passieren, dass ein Nekrotim ein Opfer über diese Distanz hinaus verfolgt, er kehrt aber stets dorthin zurück. Nur selten kommt es dazu, dass ein Nichtlebender nicht an einen bestimmten Platz gebunden ist und frei umher zieht - und selbst wenn, dann wird er sich wie seine gefesselten Brüder beim Anblick der Sonne, die die Untoten empfindlich sticht, in die Dunkelheit verkriechen.

Zombies

Das, was man sich landläufig unter einem Untoten vorstellt, wird von den Zombies verkörpert - es gibt sie in allen Stadien der Verwesung und in vielen verschiedenen Formen (je nachdem, wie sie entstanden [-untot wurden] und starben). Wenn sie komplett skelettiert sind, zerfallen sie entweder zu einfachen Knochenhaufen, oder, was recht häufig passiert, verwandeln sich in eine andere, neue untote Wesenheit, das untote Skelett.

Wie von fast allen Untoten existieren auch von diesen Wesen grob zwei verschiedene Arten: Die einen sind frei und können in begrenztem Rahmen tun und lassen was sie wollen während die anderen an einen „Meister“ gebunden sind, ohne dessen Befehle sie überhaupt nicht agieren können. Die gebundenen Zombies sind zwar von sich aus nur lethargisch, führen aber einen einmal gegebenen Befehl bis zu ihrer Vernichtung oder einem anderslautenden Befehl aus. Dabei entwickeln sie mitunter für Zombies enorme Geschwindigkeiten.

Betrachten wir zuerst einmal die freien Zombies: Sie rotten sich oftmals in Gruppen zusammen, um ihren Hunger nach lebendem Fleisch zu stillen - nach dem Stoff, den sie so dringend benötigen, um hingenommene Verletzungen ihres toten Fleisches oder Verbrennungen durch die Sonne (gegen die sie extrem empfindlich sind) regenerieren zu können.

Die gebundenen Zombies müssen entweder von ihrem Meister „gefüttert“ werden oder er gibt ihnen den Befehl, sich selber zu versorgen, woraufhin sie sich wenig gezielt auf die Jagd nach Essbarem (am liebsten natürlich das Fleisch, das ihrem eigenen am nächsten kommt - zwergische Zombies fressen am liebsten Zwergenfleisch) gehen.

Untote Skelette

Wenn das Fleisch eines Wesens (also alle „Weichteile“) einmal vollkommen verrottet ist - dazu muss die Leiche je nach äußeren Umständen ein paar Wochen bis einige Jahrhunderte alt sein - wenn höchstens nur noch einige graue Fetzen von den toten Knochen herabhängen, dann spricht man von Skeletten.

Untote Skelette können grob auf zwei verschiedene Arten entstehen. Zum einen kann es passieren, dass ein bereits „lebender“ Leichnam (ob nun Zombie oder eine andere Art ist hierbei relativ egal) weiter vergammelt und „vom Fleische fällt“ (wenn nämlich bei seiner Erschaffung er aktuelle Zustand nicht mit magischen Mitteln konserviert wurde) bis er nun noch aus Knochen besteht und zum anderen kann ein Leichnam, der bereits skelettiert ist, zum Unleben beschworen werden.

Skelette sind im Allgemeinen genauso abhängig oder eben unabhängig von einem Meister wie es auch Zombies (und im Übrigen auch fast alle anderen Arten von Nekrotim) sind. Allerdings fällt auf, dass, wenn man beide vergleicht, Skelette doch etwas schneller und vor allem aggressiver sind als Zombies. Sie verfügen nicht mehr über die brutale Kraft der „frischeren“ Körper, sind dadurch aber auch nicht durch deren Fasern behindert, sonder werden von reinem Phykros und dem brennenden Hass auf alles, was lebt und einen freien Willen hat, angetrieben. Kein untotes Skelett würde zögern, ein Lebewesen jedwelcher Art zu attackieren - meistens ohne Rücksicht auf Verluste.

Daimon

„Fremde Wesen aus einer fremden Welt - unverständlich, was sie von uns wollen und warum sie uns so quälen. Einst riefen die Rao'Ka ihren Zorn über uns hernieder und so vernichteten sie binnen Tagen, was wir in Jahrhunderten erreicht hatten. Wir hassen die Daimo, weil sie uns das nahmen, was uns groß machte und uns einen Vorteil gegen die wilden Völker sicherte - aber noch mehr hassen sie uns und wir verstehen ihren Grund nicht. Nicht nur der Fluch der Dunkelfelfen entfachte ihren Zorn - schon aus früheren Zeiten liegen uns Berichte vor, denenzufolge diese Monstren einen unbändigen Hass auf alle intelligenten Bewohner - ja, sogar auf Goblins und Orks - die sich ihnen nicht mit kompletter Seele hingaben, haben.“

- aus dem „Nekrolog“ von Harshak Kariv

„Die Daimon? Kenne ich. Einst waren sie die Erstgeborenen der Alten Götter, deren Namen heute keiner mehr kennt. Sie waren ihre Lieblinge, mit großer Macht ausgestattet. Doch diesen Posten verloren sie, woraufhin aus einer Welt vier wurden und sie ein bitteres Gefängnis auf Fedar, der Trümmerwelt erhielten. Ihr Hass nährt sich aus dem gällenden Neid, den sie auf uns verspüren. Doch sie brauchen uns auch, sie fressen die Seelen derjenigen, die zu schwach sind, ihren Einflüsterungen zu widerstehen. Wer wider seinen Glauben und die Sittengesetze frevelt - das kann für jedes Volk anders aussehen - verliert seine Essenz an sie, wird nach seinem Tode nicht das erlangen, was er sich erhoffte, sondern wird zur Nahrung, zur Stärkung der Feinde alles Lebens. Glücklicherweise hält eine starke Barriere - die Leere - diese Wesen von Ta'Ran fern und wenn sie in unserer Welt ankommen, sind sie bereits sehr geschwächt, weshalb sie uns nur selten aus eigenem Antrieb heimsuchen. Sie haben andere, intelligentere Methoden gefunden.“

- Aufzeichnung eines Gesprächs mit Thadalien, einem Elfen von Syan, entstanden lange vor dem Frevel der Rao'Ka

„Morgen ist es so weit. Endlich werde ich die Anerkennung erhalten, die mir zusteht. Es ist ein bedeutender Schritt auf dem Weg zur Perfektion, aber ich bin bereit ihn zu gehen - was soll mir nachher noch Widerstand entgegenbringen? [...]

Warum verlangen eigentlich alle Rituale, die wirkliche Macht versprechen, ein Blutopfer? Reicht es nicht, dass sie von mir fordern, mich ihnen hinzugeben mit Leib und Seele? Muss ich ihnen wirklich das Blut eines denkenden Wesens darbringen? Ich habe Angst. Was, wenn sie mich verschmähen, wenn der Pakt ungültig ist, wenn ich eine winzige Kleinigkeit übersehe? [...]

Egal. Auch das wird mich nicht mehr aufhalten - zuweit bin ich in den Schriften meines Meisters vorangekommen, um mich jetzt von niederem Dünkel aufhalten zu lassen. Morgen verkaufe ich ihnen etwas, was ich nicht habe und erhalte im Ausgleich dafür pures, unverfälschtes Wissen. Ich brauche mir keine Angst um meine „Seele“ zu machen - das Buch hat recht, die Priester streuen uns nur Sand in die Augen, um uns davon abzuhalten, wahre Macht zu erlangen.[...]

- aus den letzte Tagebuchaufzeichnung eines verkannten Studenten der Magie, er wurde nach dem Anfertigen dieses Schriftstückes nie wieder gesehen

In den Augen fast aller Taraner gelten die Daimon als absolut böseartig, nur auf Tod und Zerstörung ausgerichtet. Einige kennen sie als ihren Göttern entgegengerichtete Verführer, viele sehen in ihnen böse Geister und nur wenige kennen die alte Geschichte von dem Volk, dass einst gegen seine Schöpfer aufbegehrte und dafür brutal bestraft wurde. Eine dieser Strafen betraf den Lebensraum dieses Volkes - sie

wurden nach Fedar verbannt, wo sie durch die natürlichen Kräfte der Umgebung - dort gelten ganz besondere, andere Gesetze - in ihrer Macht extrem beschnitten wurden. Die Alten Götter verzichteten darauf, ihnen ihre Kräfte komplett zu nehmen - sie steckten sie vielmehr nur in ein grausames Gefängnis, dass die Seelen des ersten Volkes verkümmern ließ und sie böseartig werden ließ.

Da sie ohnehin nicht von Ta'Ran stammen, können sie im Spiel praktisch überall auftauchen. Seit der großen Katastrophe, in der die Barriere zwischen den Welten Ta'Ran und Fedar erschüttert wurde und die Daimon scharenweise über Menschen und Zwerge herfielen, fällt es ihnen deutlich leichter, zwischen den Welten zu wechseln - was zum einen die Häufigkeit der „spontanen Besuche“ und zum anderen auch die Durchführbarkeit einer Anrufung, einer Beschwörung oder eines Paktes deutlich herhöht.

Schon seit jeher ließen sich schwache ungefestigte Gemüter durch die Verlockung der Einfachheit eines Paktes mit den Daimon dazu verleiten, ihnen ihre Seele zu verkaufen - im Augenblick des Paktabschlusses erhält der Mensch (oder Ork oder wer auch immer den Pakt abgeschlossen hat) große Macht und hat es plötzlich sehr leicht, Gesetze zu brechen, die ihn vorher fest banden - ein Teil der daimoniden Macht ist auf ihn übergegangen. Doch mit dieser Macht, mit diesem Stück verderbter Essenz vom ersten Volk, ist auch Verdammnis in den Geist des Paktierers gesäht worden. Eine kleine verdorrte Pflanze, die mit jeder schlechten Tat des Paktierers (und seine Macht verführt ihn zu immer weiteren schlechten Taten, der Paktdaimon wird ihm Einflüsterungen schicken und ihn so vom Pfad der Tugend abbringen) wächst und gedeiht, bis sie die Seele des Verdammten gefressen hat und eine leere, böse Hülle übriglässt.

Trotz dieser Gefahr, von der in fast allen Völkern gepredigt wird, fallen immer wieder gierige, gestörte, ängstliche oder grundböse Wesen auf die Daimon herein und verkaufen ihnen ihre Seelen. Mit dem Effekt, dass auf lange Zeit nur der Daimon von dem Pakt profitiert und neues Unheil auf Ta'ran gestiftet wurde.

Von den vielen Arten des ersten Volkes, von den vielen Erscheinungsformen, in denen sie sich auf Ta'Ran präsentieren, sollen hier drei Arten aus den beiden unteren Kästen vorgestellt werden. Alle Daimon einer Kaste sind äußerlich fast gleich, unterscheiden sich jedoch in ihrer Persönlichkeit, einige mächtigere unter ihnen tragen sogar einige Namen, ansonsten existiert für sie nur die Bezeichnung ihrer Art oder gar Kaste.

Nim'Kath - untere Kaste, Krieger

Die Nim'Kath (die Taraner kennen sie, wenn sie nicht von Magiern oder anderen Kundigen unterrichtet wurden nur unter dem Namen „Krieger“) sind das normale Fußvolk der Daimon.

Wenn man von ihrem Kopf absieht, wirken sie annähernd humanoid, doch Details kann man nicht erkennen, da sie immer in eine organisch wirkende, aus feucht olivgrün glänzendem Material bestehende Ganzkörperrüstung gehüllt sind, die nur den Kopf freilässt. Der ganze Körper ist scheinbar recht schmal gebaut und scheint Gelenke an Stellen zu besitzen, von denen normale Menschen nur Träumen können. Dennoch sind sie recht kräftig und schwingen ihre Waffen mit erstaunlicher Gewalt.

Ihr Schädel ist nach hinten lang gezogen und Gesichtslös - nur eine unförmige Erhebung zeichnet in etwa das Vorhandensein einer Nase nach, Ohren, Augen oder einen Mund besitzen die Nim'Kath nicht. Wenn sie nach Ta'Ran kommen, kämpfen sie immer nur mit Nahkampfwaffen - Fernkampf gilt unter ihnen als Ehrlös. Sollten sie ihre Ziel nicht erfüllt haben, begehen sie einen fast schon rituellen Selbstmord (der Anföhrer der Gruppe richtet seine Gefolgsleute und dann sich selbst).

Die Oger als quasi daimonide Schöpfung boten sich im Zuge der Katastrophe für die Daimon an, eine deutliche Nachricht an die Taraner zu hinterlassen: Durch die Verbindung der Oger mit den Thomgoc zu den Cojaïs und mit den Menschen zu den Groars hinterließen sie eine weitere pervertierte Gefahr, die darauf aus ist, den Menschen und Zwergen Unglück zu bringen (daher auch der sprichwörtliche Hunger dieser Wesen auf Menschenfleisch, aber auch zwergische Beute wird nicht verschmäht).

Gerüchteweise existieren auch schuppenbedeckte beschwanzte Ogerwesen, die durch eine daimonide Kreuzung mit den Lirzar entstanden und den Dschungel unsicher machen, bisher aber noch nicht wirklich entdeckt wurden, da sie keine erkennbaren Spuren hinterlassen und ihre Opfer in die Tiefen der grünen Hölle entführen.

Im Übrigen sind längst nicht mehr nur die Orks diejenigen, die Oger zum Kampf einsetzen – die Naturalistensekte, die Osrath auf Syan bekämpft, setzt angeblich verhexte oder mit Drogen gefügig gemachte Menschenfresser ein und die Ayo machen „Gebrauch“ von untoten Ogern, sodass die toten Leiber dieser Wesen für die Ayo-Seeräuber eine begehrte Beute sind, weshalb sie sich bereits zu einigen Exkursionen auf Syan hinreißen ließen.

Weitere Legenden dieses Kalibers ranken sich um die **Grollsch**, eine in hohen Gebirgen lebende zauberfähige Vogelart, die groß genug ist, Kinder zu verschleppen, die wunderschönen **Halbdrachen**, eine Mischung aus Mensch (Zwerg, Ork, Goblin, je nach Region unterschiedlich) und Geschupptem, die danach trachtet, Nachkommen zu zeugen, um aus ihnen eine Armee zu formen sowie die **Pestläufer**, spindeldürre Gestalten, die Nachts in Häuser eindringen und durch heimlichen Kuss Seuchen verbreiten.

Liber Draconis - Dracologicon - das Buch Tzschezach

Die Kunde von den Drachen ist eine alte Kunst, die sich die Völker Ta'Rans angeeignet haben, da der Umgang mit diesen Wesen gewaltige Gefahren, aber auch große Chancen birgt. Wer sich einen Drachen zum Freund gemacht hat – sei es durch einen großen Dienst an ihm, einen Pakt oder einfach dadurch, dass er dem Geschuppten persönlich gefällt (dies soll im Übrigen gar nicht so selten sein), gewinnt meist auch unter den Angehörigen seines eigenen Volkes, seiner eigenen Rasse schnell Ansehen.

Sie selbst bezeichnen sich als „Tzshezsch“ (eine Einzahl kennt dieses Wort nicht, wenn ein Drache von einem einzelnen Drachen oder einer Gruppe spricht, nennt er immer ihre Namen), was sich nur schwer in die Zungen fremder Völker übersetzen lässt, ist es doch wie die restliche Sprache der Drachen voller Anspielungen und Vieldeutigkeiten, es bedeutet gleichzeitig Herrscher und Diener, kündigt von der Größe und Macht und dem Anspruch als altes Volk auf Anerkennung.

Da man niemals den Fehler machen und diese Wesen den Tieren zuordnen sollte – dies wäre eine gewaltige Unterschätzung ihrer Macht und Intelligenz und eine Verleugnung ihrer Geschichte, in der sie den Völkern Ta'Rans (und anderen Welten) zur Seite standen und sie bekämpften, sie beherrschten und ihnen dienten - erhalten sie einen extra Abschnitt in diesem Buch. Unter Spielleiterwissen wurden sie eingeordnet, da der allergrößte Teil des Wissens um sie trotz vieler Forschung im Volkswissen in Form von Klischees und

Geschichten gebunden und fast nie in Form reiner Fakten verfügbar ist.

Geschichte

Ursprünglich waren die Drachen als Armee der alten Götter, deren Namen heute wohl nur noch Daimon und Tzschezach kennen, konzipiert und als unbezwingbare Krieger geschaffen. Damals befanden sich die Schöpfer der Welt „Ur“ in einem Krieg mit Abtrünnigen Geschpfen, die ihre Herrschaft nicht anerkennen wollten - die Geschöpfe, aus denen später das verdammte Volk der Daimon werden sollte. Aus diesem Grunde sind sie neben den Daimon das wohl älteste Volk der vier Welten. In gigantischen Schlachten stürzten sie sich auf dem Lande, in der Luft, im Wasser und sogar in der Erde und unter Felsenstein wütend auf ihre Gegner, die Daimon, die sie bis heute glühend hassen.

Gewaltige Waffen wurden ihnen von den Göttern in die Schlacht mitgegeben - sie sind beinahe immun gegen die Magie der Daimon, ihre gesamte Haut ist ein einziger Panzer, ihr Atem Glut und ihr Zorn konzentrierte Gewalt. Dennoch dauerte der Kampf gegen die Abtrünnigen Jahre und endete nur mit einem Teilsieg - die Götter mussten direkt eingreifen und konnten die Zerstörung ihrer Schöpfung nicht vollends verhindern.

Danach wurde es ruhig um die Drachen, die Ritter der Götter. Neue Wesen errangen die Macht in den Gefilden der Schöpfer und pflanzten ihre eigenen Geschöpfe in die Welten - Geschöpfe voller Angst vor den Drachen aber auch voller Gewaltgelüste. Voller erfinderischer Gaben, die ihnen Waffen und Rüstungen brachten und schließlich auch die Macht, den Drachen, die trotz der Trauer über den Verrat der Götter an ihren Kämpfen ein eigenes Reich aufbauten und ihnen Opfer darboten, entgegenzutreten.

Die Drachenkriege brachen aus und verwischten die Spuren von der Macht der Drachen, die gar nicht gegen Menschen und Orks, Zwerge und Goblins kämpfen wollten und sich scheinbar feige in entlegene Gebiete zurückzogen, wo sie ein Schattendasein führten und nur zeitweise aktiv wurden, um in die Geschehnisse der Völker einzugreifen und sie vor den Daimon zu schützen.

Der Leib der „Tzschezach“

Man muss sich von der Vorstellung lösen, dass allen Drachen weitestgehend die gleiche Gestalt gegeben ist – es gibt viele verschiedene Arten von ihnen, jede hat sich individuell an einen Lebensraum angepasst. Man kann nicht einmal davon ausgehen, dass alle Geschuppten besonders groß und imposant wären – es gibt einige unter ihnen, die gerade einmal zwei Meter in die Länge messen.

Da gerade auf Abmessungen und Intellekt eine absolut faszinierende Besonderheit dieser Spezies, die Unterteilung in drei Gruppen unterschiedlicher Macht, eine extreme Auswirkung hat, sollen hier wirklich nur allgemeine Merkmale wiedergegeben werden.

Schuppen

Verwandt sind sie sicherlich mit den Echsen, Schlangen und Fischen, denn ihre Haut ist immer (mal mehr, mal weniger sichtbar) von einem dichten und festen Schuppenpanzer bedeckt, der ihnen gleichsam als Schmuck und Schutz nützt. Diese Schuppen sind ein wichtiges Unterscheidungsmerkmal bei den verschiedenen Arten, denn einige von ihnen verfügen über besondere Merkmale, die nur der speziellen Art zueigen ist. Da es zu weit gehen würde, bei jeder Drachenart im einzelnen die Schuppen zu beschreiben, seien hier einige Beispiele zu diesen Besonderheiten genannt: Manche Arten können ihr Schuppenkleid abspitzen oder anlegen, um nach einem Bad schneller zu trocknen, um in der Luft weniger

Widerstand zu haben, um mit angeschärften Kanten der Schuppenkacheln Feinde zu verletzen. Es wurde schon von extrem seltenen Exemplaren berichtet, die ihre nadelspitzen Schuppen gezielt oder einfach großflächig über kurze Distanz verschießen konnten. Die Form reicht von einfach - dreieckig - bis hin zu komplizierten Mustern mit Höckern und Haken. Die Farbe kann sogar von Individuum zu Individuum verschieden sein oder sich dem Untergrund anpassen.

Gebein und Zähne, Hörner und Krallen

Drachenhorn und Drachenbein ist ein Material von sagenhafter Qualität - leicht und dennoch fest wie Stahl. Von reinem Weiß bei der Geburt und von einem fahlen Gelb beim Tode des Drachen zeichnet es sich noch durch andere besondere Qualitäten aus. Ein Drachenhorn, so sagt man, kann, als Musikinstrument gefertigt, Heeren besonderen Mut einflößen, die Zähne, als Halskette getragen, schenken Manneskraft oder Fruchtbarkeit, die Gebeine und Krallen werden oft als Ausgangsstoffe für berühmte Waffen genommen (berüchtigt zum Beispiel die Drachenhornbögen alter Helden oder die Drachenkrallendolche berühmter Meuchler alter Zeiten).

Bei den flugfähigen Drachen weisen die Knochen besondere Hohlräume auf, um auf diese Weise noch leichter zu werden - allerdings sind sie dadurch auch in gewissem Maße zerbrechlich.

Natürlich weisen alle Drachenarten verschiedene Zahlen an Hörnern auf, aber ihnen allen ist gemein, dass sie den Ansatz für ein Horn auf der Nase (das allerdings bei vielen Arten zum kleinen Höcker unterentwickelt ist und die Schuppenhaut nicht durchdringt) sowie für zwei Hörner auf der Stirn tragen. Das Gebiss der Tzschezach ist ein typisches Fleischfressergebiss. Mächtige Fangzähne an den Seiten, dazwischen spitze, rasiermesserscharfe Dolchzähne, nach hinten gebogen, damit die Beute dem gierigen Maul nicht entkommen kann. Was sie packen, wird nicht lang zerkaut, sondern meist im ganzen verschlungen (und besonders die hohen Drachen kennen kaum eine Beute, die sie vor dem Schlucken mit Pranken und Maul zerreißen müssten). Das Gebiss greift selbstverständlich auf stahlharte Muskeln zurück, die es dem Drachen erlauben, sogar durch Metall zu beißen und Knochen genauso mühelos zu zermalmen wie vertrocknete Ästchen. Sollte einem Drachen einmal ein Zahn abbrechen (was in ihrem langen Leben sicherlich oft passieren kann), so ist dies zwar meist eine schmerzhaft Angelegenheit aber keine unabänderliche Behinderung: Binnen eines Jahres ist an der selben Stelle ein neuer Zahn gleicher Größe und Form herangewachsen. Nur die Jahresringe der Zähne, an denen man das Alter der Tzschezach ablesen kann bilden sich nicht erneut mit. Es ist unter Drachen üblich, einen schwerwiegenden Pakt damit zu besiegeln, dass sich alle Beteiligten einen Zahn ausbrechen und einer anderen Paktseite zum Geschenk machen.

Hart genug um tiefe Furchen in Stein zu treiben und mitunter von einer angsteinflößenden Länge sind die Klauen der Tzschezach. Im Kampf werden sie trotzdem nur selten eingesetzt - ein Drache verlässt sich auf seine anderen Qualitäten. Stattdessen dienen sie ihm als Kletterhilfe und als Stütze, um in schnellem Lauf nicht vom Untergrund abzurutschen.

Sinne und Empfindungen

Drachenaugen sehen alles - bis auf den Grund der Seele können sie laut „alter Weisheiten“ blicken. Manch ein Drache, der sich an das Leben in Höhlen oder im Dunkel der Nacht gewöhnt hat, vermag sogar ohne besondere Anstrengungen auch ohne Licht zu sehen. Sie nehmen dabei Wärme und Kälte wahr und sehen so vor allem Beute und Feinde sehr deutlich - sich vor einem solchen Wesen in der Dunkelheit zu verstecken

ist beinahe unmöglich.

Ihre Augen gleichen denen von Schlangen - schmal, bei einigen Arten lidlos und star dreinblickend. Wasserlebende Drachen verfügen über eine durchsichtige Hornhaut, die sie unter Wasser über den Augapfel stülpen um ihn vor dem Nass zu schützen. Ebenso besitzen einige Arten Glubschaugen, die sich unabhängig voneinander bewegen können - auf diese Weise sind Drachen wohl die einzigen Wesen, die in der Lage sind, gleichzeitig zu sehen, woher sie kommen und wohin sie gehen. Zwei Sinne sind bei den Drachen - wie zum Ausgleich ihrer sonstigen Macht - ein wenig unterentwickelt: Der Geruchssinn ist bei fast allen Tzschezach fast völlig verloschen. Wer sein ganzes Leben lang giftige Dämpfe ausatmet und Feuer spuckt braucht sich darüber nicht zu wundern. Außerdem ist ihr Gehör sehr schlecht - nur kleine Löcher seitlich am Schädel nehmen die Funktion von Ohren wahr und können nur deutliche Geräusche wahrnehmen - angeblich leben viele Drachen so zurückgezogen, weil mehrere sich überlagernde Geräusche ihnen unangenehm sind, sie verwirren. Sonstige Empfindungen zu verspüren sind sie genauso in der Lage wie Menschen oder Orks: Schmerzende Wunden oder (selten auftretende) Krankheiten können ihnen tagelange Qual bereiten, Trauer, Wut und Zorn sind ihnen (wenn sie intelligent genug sind, solche zu bemerken) genausowenig fremd wie Zuneigung, Liebe und Einsamkeit (besonders letzteres ist ein unter den weit verstreut lebenden Tzschezach ein großes Problem).

Schlaf

Zwar müssen sie seltener schlafen als zum Beispiel Zwerge oder Goblins, doch sind ihre Ruhephasen genauso tief und von Träumen begleitet wie die von anderen Wesen. Ein Drache schläft deutlich weniger häufig, dafür aber mitunter tagelang - viele verbringen auch ganze Tage damit, ruhig dazuliegen und vor sich hin zu dösen (insbesondere nach erfolgreicher Jagd oder Paarung).

Blut, Muskeln und Drachenfleisch

Beginnen wir bei dem Blut der Tzschezach: Nicht nur, dass es bei den meisten Arten kochend heiß ist - es ist auch giftig und schmeckt abgekühlt nicht nach Blut sondern nach purer Verwesung, weshalb niemand Drachenfleisch essen würde. In einigen Kulturen gehen zwar Sagen von der Macht des Drachenblutes, die auf denjenigen übergehen soll, der es zu sich nimmt, aber diese Kulturen scheinen keinen wirklich ausgiebigen Kontakt mit den Tzschezach zu pflegen.

Die Muskeln und das Fleisch sind vom Grundaufbau dem der Vögel sehr ähnlich: Sehr dünne leichte Muskeln von stählerner Härte umhüllt von fast fettfreiem Fleisch. Drachen können kaum Vorräte für schlechte Zeiten anlegen, müssen dies aber auch kaum tun, da sie hervorragende Jäger sind.

Drachenflug

Zuerst einmal müssen wir wohl mit einem Klischee aufräumen: Nicht alle Drachen können fliegen.

Nachdem dies geklärt wäre, ein Wort zur Flugkunst der Tzschezach: Es gibt grob gesehen zwei Typen von Drachenflug. Die eine ist an ledrige Schwingen gigantischer Ausmaße gekoppelt, deren stabile Knochen am vorderen Schultergelenk ansitzen. Mit diesen Flügeln können diese Drachen entweder auf günstigen Winden gleiten und so fast ohne Kraftaufwand weite Strecken segeln oder am Himmel nach Beute spähend kreisen oder sich mit mächtigen Schlägen gewandt durch die Luft bewegen. Es gibt mit Sicherheit Vögel, die schneller oder eleganter sind als Drachen, aber einen Leib von derartig gewaltigen Ausmaßen durch die Luft zu bewegen ist eine Leistung, die ihresgleichen sucht.

Die zweite Variante macht es sich deutlich einfacher: Mit Hilfe

Aber solch eine Kampagne muss nicht von Drachen strotzen - dafür sind sie viel zu selten und zu scheu. Bei der Darstellung von Drachen sollte man immer darauf achten, den Mythos aufrecht zu erhalten, sich nie in die Karten schauen zu lassen. Drachen sind nicht vorhersehbar, sie lassen sich fast nie in Klischees zwingen (keine zwei Drachen der selben Art gleichen sich).

Aber diese Macht hat auch einen enormen Preis: Wann immer ein Drache mit Hilfe seines Aktros zaubert, scheint es ihm, als würde seine Seele zerbrechen: Magie ist für die Tzschezach ein einheimlich anstrengender und auslaugender Prozess, der Alpträume und Selbstzweifel zur Folge hat - wann immer sie etwas auf magische Weise bewirken, so setzen sie dazu einen Teil einer Ressource ein, die keinem Wesen unbegrenzt zur Verfügung steht: Ihre Seele. Nur mit unglaublich langsamer Geschwindigkeit kehrt die Kraft in ihren Geist zurück, ewige Perioden von Wahnsinn, Angst und Wankelmütigkeit folgen auf den Einsatz von aktrischer Magie.

Ganz anders die Na'Pak: Zwar gibt es in ihrem Gebirge noch

Die Dunhag kennen Drachen nur aus verschiedenen Sagen und Berichten anderer Völker und halten sie, ebenso wie andere Berichte und Geschichten über Götter, Geister und anderen religiös verklärten Unsinn für Hirngespinnste. Diejenigen aus dem eigenen Volk, die bereits einem Drachen begegnet sind und die „Märchen“ fremder Völker verteidigen werden mit dem Blick bedacht, den man sich für die wahrhaft Irrsinnigen aufhebt.

Wo hohe Drachen diese Geistersprache so weit perfektioniert haben, dass sie eine enorme Reichweite erlangen können und über Gebirge hinweg in den Kopf eines Wesens hineinreden können, stellt diese Art der Verständigung für mittlere Drachen noch immer eine enorme Anstrengung dar, auf Dauer bereitet sie ihnen sogar Kopfschmerzen und Ohrensausen, weshalb sie ihre Worte mitunter lange überlegen und sich stets nur kurz, knapp und möglichst unmissverständlich ausdrücken. Das dabei besonders für Humanoide keine Zeit für Höflichkeitsformeln gelassen wird, ist von Seiten der Drachen nachvollziehbar, auch wenn es viele Wesen als Unhöflichkeit interpretieren und den Tzschezach einen entsprechenden Ruf angehängt haben.

Heimatgewässers ein und verblüfft die taranischen Forscher damit, dass er die kalte Jahreszeit so völlig unbeschadet übersteht. Weitere Bedeutung kommt diesem Verhalten aus dem Grunde zu, dass sich auf seiner Haut zusätzlich zu dem Schuppenpanzer noch hartschalige Muscheln ansiedeln, die in Symbiose mit ihm Leben: Es finden regelrechte Fütterungen durch den Drachen statt, damit sich dieser Extraschutz auf der Drachenhaut wohl fühlt.

Felsdrache: Eine ganz besondere Art von Tzshezach ist der Felsdrache, denn er ernährt sich nachgewiesenermaßen nicht von Tieren, die er fängt und frisst, sondern von dem Gestein, in dem er lebt: Mit weißelartigen diamantharten Zähnen und einem ungeheuer mächtigen Kiefer frisst er sich Schritt für Schritt durch den Berg, den Untergrund, das Gebirge, wo immer man ihn auch findet.

Auch die Mär, dass diese weit verbreitete Drachenart aggressiv wäre und kein Problem damit hätte, jemanden in das von ihr gegrabene Gangsystem zwischen den Steinen zu zerren und dort zu töten, ist absolut unwar. Leider gab es dennoch schon oft Verfolgungsjagden, deren Mitglieder dem Kiefer des gereizten, verstörten und aufgescheuchten Drachens zum Opfer fielen. Berichte darüber, dass jemand einmal einen Felsdrachen getötet hätte, gibt es dagegen nicht, denn seine Haut scheint genauso hart und unnachgiebig zu sein wie der Berg, durch den der Drache sich Tag für Tag ein winziges Stückchen weiterfrisst.

Am besten kann man sich diese Wesen wie langgestreckte platte Würmer vorstellen, an denen nur noch winzige Beine hängen, mit denen sich der Drache schnell in seinen Gängen fortbewegen kann. Eindeutig als Drachen kann man dieses Wesen nur noch anhand seines gehörnten Kopfes und an den brennenden geschmolzenen Gesteinsklumpen erkennen, die er weit zu speien in der Lage ist. Die niederen Exemplare messen zwar nur einen halben Schritt, doch dies scheint die mittleren Fesldrachen nicht daran zu hindern Längenmaße von über acht Schritt zu erreichen.

Sichtungen von hohen Drachen dieser Art gab es noch nicht, aber es geht die Sage von einem gewaltigen Steinwurm, der tief im inneren der Welt sein felszerstörerisches Werk verrichtet und somit Stück für Stück dafür sorgt, dass alles untertunnelt und ausgehöhlt wird und eines Tages zusammenbricht.

Sumpfdrache: Mit seinem giftigen Biss kann der ausgewachsene etwa sechs Schritt lange Sumpfdrache binnen Minuten ein ausgewachsenes Andak zur Strecke bringen, mit seinen Tentakeln einen Mann in der Mitte durchbrechen und mit seinem Ruderschwanz Bäume wie Streichhölzer umknicken. Nur gut, dass dieses grässliche Wesen zum einen den größten Teil seiner Existenz im unwegsamen Sumpf fristet, außerdem noch sehr tief und ausgiebig schläft und zudem mittlerweile außerordentlich selten ist, seit in der Zeit vor der Katastrophe viele der ehemaligen Drachensümpfe trockengelegt wurden.

Ebenfalls zu den wurmartigen Drachen gehörend bietet der Sumpfdrache ein ganz und gar absonderliches Bild: Diese Tzscheszach haben den Körper eines fetten Wurms, an den Seiten drei mächtige Tentakelarme, ein flacher Ruderschwanz auf dem Rücken einen langen Zackenkamm. Dazu kommen aber auch zwei klauenbewehrte Vorderbeine und ein archetypischer Drachenkopf, allerdings mit nur einem einzigen kurzen stumpfen Horn auf der Schnauzenspitze.

Viel mehr kann man zu diesen Wesen nicht erzählen, denn viel mehr ist zu ihnen nicht bekannt: Sie sind, wie gesagt selten geworden, es ist nicht einmal mehr klar, ob nicht schon der letzte hohe Sumpfdrache (diesen Wesen wird wohl doch nicht zu unrecht nur wenig Intellekt zugerechnet) bei der

Trockenlegung seiner Heimat umkam.

Gebirgsdrache: Sehr viel eindeutiger zu den Tzschezach kann man dafür den Gebirgsdrachen zählen: Er gehört zu den häufigeren Vertretern und kann in fast jedem Gebirge, unabhängig von Höhe, Gestein und Klima angetroffen werden. Sein Körper ist der archetypische Drachenleib: Nicht zu lang, nicht zu dünn, nicht zu fett, vier starke Beine mit stabilen Klauen, ein dicker Schädel mit Reihen von scharfen Zähnen und zwei langgezogenen, nach hinten geschwungenen Hörnern. Besonders beeindruckend sind bei diesem recht unauffällig steinfarbenen Wesen die reinweißen, gewaltig weit spannenden Flügel.

Er zeigt keinerlei Scheu vor Intelligenten, er muss sie nicht fürchten, denn schon seit tausenden von Jahren kam es nicht mehr dazu, dass ein Gebirgsdrache einem kultuschaffenden Wesen etwas antat, ohne dass er dazu gezwungen war oder sich mit ihnen im Krieg befand: Zur reinen Beutesuche meiden sie die Siedlungen und Städte und durchstreifen lieber lichte Wälder oder kreisen über dem Gebirge, um die Zahl seiner Bewohner etwas auszudünnen.

Wolkendrache: Wohl nur sehr selten zu Gesicht wird man diese Art der Tzschezach bekommen: Sie leben wirklich ihre gesamte Zeit in der Luft, scheinen eine direkte Angst vor dem Boden zu besitzen. Sogar die Eier, die sie legen, scheinen durch Magie oder eine absonderliche Physik in der Luft zu schweben, wie als hätte man sie in den Wolken aufgehängt.

Wolkendrachen fliegen nicht, sie schwimmen auf bezaubernde Art in der Luft, haben dazu neben kleinen Stummelflügeln, die sie zum Gleiten ausbreiten, noch Taschen und Säcke und Hautfalten, die sie ausbreiten, um sich noch leichter vom Wind tragen zu lassen. Ihr Körper ist zwischen einem viertel (niedere Wolkendrachen) und zwei Schritt (hohe Exemplare) lang und perlmuttartig gefärbt. Besonders interessant ist, dass die Wolkendrachenschuppen leichter als Luft sind – man munkelt, wer genügend dieses Materials sammelt, könnte sich in die Luft erheben und dem Boden auf ewig entsagen.

Die neben Fliegen einzige Chance, solche Wesen zu Gesicht zu bekommen ist, wenn sie auf Beutezug sind und ihre Opfer (fast immer Vögel) durch die Wolken verfolgen oder vom Boden nach oben heben um sie in der Luft zu zerreißen und zu fressen.

Dschungeldrache: Sehr merkwürdig ist ebenfalls der Dschungeldrache, ein Kuriosum: Obwohl dieser Typ Drache im Dschungel sehr verbreitet ist und auf mehreren Kontinenten angetroffen werden kann, sind keine hohen Dschungeldrachen bekannt.

Entweder sitzen diese Individuen im tiefsten Dschungel versteckt und steuern ihre Brut aus der Ferne oder haben einfach kein Interesse an der Ausübung ihrer Macht oder aber sie sind samt und sonders ausgestorben und auf diese Art verschwunden.

Die Schuppen dieser Art sind insbesondere um den Kopf herum stark abgespreizt und sehr stark gekammert, so dass sie von weitem wie Federn aussehen können. Auch die farbenprächtige Zeichnung, die Feinde wohl vor dem giftigen Biss dieser Tzschezach warnen soll, erinnert auffällig an einen bunten Vogel. Doch bereits aus einigen Schritt Entfernung kann man sehen, dass die „Federn“ harte, spitze und scharfkantige Schuppen sind, mit denen der Dschungeldrache seine Feinde abwehren kann. An den Flügeln des Drachen sind keinerlei Schuppen ausgebildet, er kann sie fast vollständig zusammenklappen, so dass sie ihm im Baumdickicht nicht im Wege sind. Diese Vorrichtung sorgt neben kräftigen Klauen zum Klettern dafür, dass der schlangenleibige Drache bei seiner Jagd im Dschungel durch nichts behindert wird.

Der Sage nach entstanden sie erst nach den Schlachten gegen die Daimon, als sich das Blut der Feinde durch finstere Mächte mit dem der Tzschezach vermengte. Dagegen spricht aber, dass die Schwarzdrachen nicht unbedingt bössartig sind. Sie sind insgesamt sehr selten, aber recht gleichmäßig überall zu finden und werden von fast allen Völkern gejagt und gefürchtet.

Durch die Verkündung des Ediktes und die von den Magiern verbreitete Lehrmeinung für das Volk, dass alle Bücher schlecht und zu viel Wissen nur gefährlich sei, dadurch, dass sie überall verbreiteten, die Technik sei daran Schuld, dass es allen Menschen und Zwergen nun so schlecht ginge, hatten die Magier eine sehr wirksame Propaganda geschaffen. Wer nun las oder Bücher besaß oder des Schreibens mächtig war, ohne ein Magier zu sein, galt sofort als verrückter Wissenschaftler, als Dämonenpaktierer und, sollte es zu einem neuerlichen Unglück kommen, auch Schuldigen daran.

Der genaue Inhalt ist eine Zusammenstellung von Gefahren der Schriftkunde, wenn sie in falsche Hände gerät und eine Verleumdung aller derjenigen, die Schriftwerke in ihrem Besitz haben. Es heißt darin, dass diejenigen, die früher zu eifrig geforscht hatten, die Eifersucht der Daimon aus einer anderen Welt auf die Welt Ta'Ran gezogen hatten und letztlich an der furchterlichen Katastrophe und all ihren Folgen die Schuld tragen.

Was solch eine Nachricht für eine Wirkung auf eine durch ein derartig Schicksal traumatisierte Gesellschaft hat, die gar keine Ahnung mehr hat, was für Wissen und Technik ihr einst abhanden gekommen ist, auf eine Gesellschaft, die aus den qualmenden Trümmern ihrer einstigen Städte vertrieben wurden und nun wie Greise unwissend, verletzlich und schwach durch eine für sie fremd gewordene Welt stapfen hat, kann man sich sicher vorstellen. Das Edikt fiel auf für derartige Erlässe wohl fruchtbarst möglichen Boden – das Wissen, das Bücher und Technik eine Gefahr sind, wurden vom größten Teil der Bevölkerung aufgenommen wie von einem nassen Schwamm und absolut verinnerlicht.

Kleine Magietheorie

Die meisten Taraner sind der Meinung, es gebe 8 Elemente, die noch einmal in zwei Gruppen geteilt sind. Die erste Gruppe ist die phykrische Gruppe, beinhaltet also all die Stoffe, aus der die Welt geschaffen ist und mit denen sie verändert werden kann. Die zweite Gruppe beinhaltet die aktrischen Elemente, also diejenigen, die den Geist, die Seele der Welt ausmachen. Feuer, Wasser, Luft und Erde werden als die Elemente betrachtet, aus denen sich letztendlich alles zusammensetzt – je nachdem, um was für einen Stoff es sich handelt, verändert sich das Verhältnis der Elemente in ihm. Dass man bestimmte Stoffe nicht in einzelne Elemente zerlegen kann, ist auch logisch, denn um die reinen Elemente zu erhalten, muss den Stoffen freie phykrische Energie zugeführt werden, um die Entmischung zu vollbringen. Ausgebildete Magier sind also in der Lage, durch Investition ihrer Kraft einen Stoff komplett in seine elementaren Bestandteile zu zerlegen (was dennoch auch für erfahrenere Zauberer eine gewaltige Aufgabe ist, die sie vor allem für Alchemistische oder elementaristische Großtaten

Beide Energien können natürlich von außen manipuliert werden – wenn man einen Körper teilt, so bricht man im Prinzip auch das Aktos-Geflecht und erhält zwei unabhängige Geflechte, die die neuen Körper definieren. Wenn man mit einem Menschen diskutiert, so kann es sein, dass man dadurch

Manador schließlich ist die ursprüngliche Welt der Elfen. Sie besiedelten von hier aus Ta'Ran und von Ta'Ran aus Chronova und schließlich sogar Fedar, die eigentlich verbotene Welt. Während sich Ta'Ran zur Industrialisierung anschickte, versumpfte Manador in seiner Trägheit und schaffte den Sprung zur modernen Welt nicht. Noch heute ist man zerstritten und es findet eine sehr starke gut-böse-Polarisierung statt.

Artefakte

Alle hier vorgestellten Relikte entstammen allerdings der Kraft der Magier von Pak'Sha, so dass man ihre Magie zuerst ein wenig genauer beleuchten sollte: Die Orks im Norden vollbrachten nur sehr wenige magische Leistungen, zu denen aber auch durchaus bemerkenswerte Produkte wie die sagenumwobene Waffe Vakaars zugehören. Ihre Macht war ungenau und sehr direkt – nur wenige verfügten über die Voraussetzungen, die nötig sind, magische Energie dauerhaft zu binden und viele ihrer einstigen Werke dürften heute zerstört und zumindest nutzlos sein, da die physische Struktur unsauber gebunden war. Diejenigen unter ihnen allerdings, die in der Lage waren, Artefakte herzustellen, konnten auf erstaunliche Ressourcen zurückgreifen – scheinbar ist bei den Orks die Fähigkeit, auf das in einem anderen Zauberer angesammelte freie Phykros zurückzugreifen, deutlich stärker ausgeprägt als bei Menschen, Elfen oder Zwergen. Eine andere und bei der Art ihrer Produkte deutlich wahrscheinlichere Möglichkeit ist, dass sie zur Erstellung ihrer Artefakte Blutopfer brachten, deren Energie dann in das Werkstück überging.

verbesserte. So schlugen sich zahlreiche zwergische Magier damit herum, Metalle und andere Werkstoffe zu „verbessern“ – die sprichwörtliche Unverwüstlichkeit der zwergischen Erzeugnisse war zu einem nicht geringen Teil ein Erfolg ihrer Magier.

Ganz anders sieht es bei den Birscham aus – obwohl auch bei ihnen durch das nomadische Leben einiges Wissen verloren ging, kann man doch noch heute gewaltige Artefakte finden, die ihren frühen Jahren, kurze Zeit nach der Aufgabe der Sesshaftigkeit entstanden. Das Geheimnis der Birscham lag in der Zusammenarbeit von Spezialisten – während einige Zauberer das Material vorbereiteten, suchten andere den Zeitpunkt aus, während wieder andere Opfergaben für Geister und Götter brachten und schließlich einige weitere für die eigentliche Verzauberung sorgten. Üblicherweise schufen die Birscham keine Artefakte, die die Energie aus der Umgebung oder aus sich selbst bezogen, sondern so konzipiert waren, dass sie die Kraft vom Benutzer erhielten – wie dies geschehen sollte, lag in der Macht des Erschaffers, der oft Blut oder noch direkter die phykrische Energie eines Wesen anzapfen ließ. Viele Artefakte ließen sich allerdings nur von einem gestandenen Zauberer bedienen, der in ihrer Handhabung zumindest unterwiesen war. Auf diese Weise sicherten die Birscham meist, dass nur verantwortungsbewusste und fähige Leute die Bedienung ihrer magischen Werke übernahmen.

Das Artefakt, was man heute üblicherweise als Vakaars Sichel, das Schwert des orkischen Imperators, kennt, ist vermutlich schon älter als selbst dieser, fand in ihm nur einen geeigneten Meister, um seine wahren Stärken auszuspielen. In der normalerweise recht schlichten Waffe aus einer eher altmodischen Stahllegierung schlummert eine gefährliche Macht, die man nicht unterschätzen sollte – weder als ihr Feind noch als ihr Gebieter.

Mit großer Wahrscheinlichkeit sitzt ein nicht unbeträchtlicher Teil der Macht im Griff und in der Fassung der Klinge, denn diese sind aus dem Holz des sagenhaften Gespensterbaumes, der nur im Mondlicht Blätter trägt. Die Klinge an sich ist etwas mehr als schrittlang und so ausgewogen, dass sie von einem kräftigen Ork mit einer Hand geschwungen werden kann. Es handelt sich um ein typisch orkisches schweres Krummschwert mit nur leichter Krümmung aber stark nach hinten geneigter Spitze. In den Knauf ist in proto-orkischen Glyphen der originale Name der Waffe, Ultugathar eingepreßt. Das Geheimnis, das diesem Artefakt innewohnt, liegt darin, dass die Waffe in der Lage ist, einem getöteten Gegner praktisch die Seele zu rauben – mit Sicherheit eine Zauberei, bei deren Erschaffung die Daimon ihre Hände im Spiel hatten. Das Aktros, dass die Klinge frisst, wirkt sich aber auch bei jedem ihrer sonstigen Gegner aus – Geistererscheinungen während eines Kampfes, das Klagen fremder Stimmen, dass einem in den Ohren klingt, stöhnende, sabbernde und schlurfende Geräusche, die einen noch stundenlang nach dem

Wo auch immer sie heute versteckt liegt, viele Hoffnungen werden in die Klinge gesteckt, deren Legende sogar noch bei den Na'Pak trotz der Katastrophe überlebt hat. Sie hat einen langen Schlaf hinter sich und wird mit Sicherheit nach der ersten Benutzung noch recht schwach sein und erst nach und nach ihr Geheimnis preisgeben. Es kann sogar sein, dass sie bereits gefunden wurde und als Schmuckstück über dem Eingang einer Na'Pak-Hütte hängt...

Die Magie, die ihm schon von Natur aus (also aus seiner ersten Verzauberung heraus, denn auf natürlichem Wege kann kein solches Portal entstehen) innewohnt, hat es den Birscham vermutlich sehr leicht gemacht, ihn weiter zu verzaubern: Er ist ein Mittel zur Kommunikation über unheimlich weite Strecken – für ein nomadisch lebendes Volk ein unermesslicher Schatz. Der Anwender des Rufers Last muss allerdings den, zu dem er Kontakt aufnehmen will, sehr genau kennen, denn das Artefakt birgt auch die Gefahr in sich, bei einer zu ungenauern Zielangabe mehrere Personen oder schlicht die falsche Person zu erreichen. Mit Sicherheit genügt der Stein, um mit quasi jedem Wesen auf Pak'Sha Kontakt aufzunehmen – inwiefern

Die andere Seite des Steines ist die Kraft, das Portal zu öffnen – ohne den Schlussstein wird man wenig Freude an der Pforte nach Chronova finden. Außerdem dürfte diese steinerne Krone für das Auffinden der anderen Steine nicht ohne Bedeutung sein, denn immerhin sind alle Teile des Portals in einem phykrischen Netz miteinander verwoben, dass bei dem Aufwand, den es bedeutet, ein Portal zu erschaffen, mit Sicherheit noch besteht und über eine große Strecke spürbar ist.

Wegen ihrer Nebenwirkung hat die Perle der Stille auch einen eindrucksvollen Nutzen, denn mittlerweile haben die Zwerge, die Zugang zu ihr besitzen (sie befindet sich in einer geheimen Tempelsammlung im Bastionsgebirge), einen Weg gefunden, das Entlassen der Geräusche gezielt herbeizuführen.

Der Name dieses Gegenstandes ist eindeutig yakanischen (also trollischen) Ursprungs und zeigt, dass auch anscheinend wenig kultivierte Völker Wege gefunden haben, zwar seltene aber durchaus mächtige magische Gegenstände zu produzieren. Nicht nur als solcher gestaltet, sondern durch und durch ein trollischer Schädel gewaltigen Ausmaßes (mit einem Durchmesser von sicherlich anderthalb Spann) ist der Träger der seltsamen Magie, von der bisher weder Herkunft noch Funktionsweise erkannt worden sind.

Es handelt sich hierbei um ein weißekromantisches Artefakt, das beweist, dass die Trolle sich sehr gut mit der Beschwörung von Geistern und Ähnlichem auskannten und dieses Wissen auch einsetzten. Woher der Geist noch immer seine Kraft nimmt, ist unklar, denn es muss ein ungeheurer Aufwand gewesen sein, dieses Artefakt mit genügend Energie für die tausenden von Jahren auszustatten, die es bisher überdauert hat. Im Übrigen ist der Schädel für sein Alter ebenfalls in hervorragendem Zustand – blank wie Elfenbein mit goldenen Kappen für die Zähne und kleinen Knochenstiften, die den Kiefer in der richtigen Position halten. Wie er die Töne erzeugt, ist noch unklar, es scheint aber der gesamte Schädel samt seiner Unterlage zu schwingen, wenn Gulda'krat spricht.

Mit großer Sicherheit ebenfalls ein Werk der Birscham ist dieses Artefakt: Eine silberne zweizinkige Gabel mit goldenem Draht umwickelt, der die Macht innewohnt, das Wetter nach dem Willen des Anwenders zu beeinflussen. Absolute Wundertaten wie das Erschaffen von Regenwolken über der Staubwüste werden sich wohl nicht mit ihr bewegen lassen, wohl aber kann man mit ihrer Hilfe maßgeblichen Einfluss auf Ebbe und Flut (die laut der Ansicht der Taraner auch zum Wetter gehören und wegen der zwei Monde recht schwierig vorherzusagen sind) und auch andere Phänomene, wie den Ort, an dem sich eine Gewitterfront entladen, wo die Sonne besonders stark scheinen oder ob aus einem leichten Schneetreiben ein schwerer Hagelsturm werden soll.

Viele Geschichten ranken sich um die Wettergabel, die allerdings bis jetzt praktisch unauffindbar ist. Dieses Artefakt wäre eine willkommene Unterstützung gegen die Orks, aber auch im Streit der Hagisch-Städte könnte es Anwendung finden, weshalb sich viele Abenteurer bereits auf den Weg gemacht haben, diesen Gegenstand zu bergen. Eventuell ist er allerdings gemeinsam mit einer der alten Städte verschollen, da er auch für Kizman und Zwerge von Interesse gewesen sein dürfte.

Von den Daimon wurden generell zwei Taktiken verfolgt, wenn es darum ging, die Gefahr, die von den alten Städten, den Horten des Wissens und der Technik, ausging, zu bannen: Es gab die Verhüllung und die Entrückung. Beide waren auch für diese mächtigen Wesen eine gewaltige Anstrengung.

Verhüllung

Die Verhüllung ist die deutlich schwächere Form der Behandlung, die die Daimon an den Domizilen der alten Herrscherkulturen vornahmen. Es handelt sich hierbei um eine kraftvolle Illusion, die auf tausende Jahre wirkt, von keinem Zauber gebrochen werden kann und alle Sinne betrifft – wenn man in einer als Wald verhüllten Stadt eine Hauswand berührt, so wird man einen Baum spüren und wenn man in der Nähe einer alten Feuerstelle bewusst einatmet, wird einem die Nase die Information vermitteln, dass es nach Erde, Pilzen, Bäumen und frischer Luft riecht, niemals aber nach dem, was wirklich ist. Geheimnisvoll ist noch, wie es die Daimon schafften, diese parallele Welt so stark im Gefüge Ta'Rans zu verankern und wie die Illusion, die doch nur auf der Ebene des Geistes wirkt, dennoch extreme Leistungen vollbringt – man kann durch die Mauern eines Gebäudes schreiten, wenn der Weg im Wald eben dort entlang führt. Flüsse und Tiere siedeln sich in diesen Gegenden an, auch wenn sie sie zu beunruhigen scheinen – Reittiere scheuen oft und auch das Wild scheint schreckhafter als sonst.

Die Verhüllung ist meist so angelegt, dass man nur an einer bestimmten Stelle ein Schlupfloch findet. Entweder muss man über einen getarnten besonderen Weg in die Illusion hineingehen, sodass die Schwelle, ab der die Verhüllung wirkt, umgangen wird oder es existiert ein besonderer Schlüssel, der für den Träger die Verhüllung beendet. Beiden Arten ist gemein, dass sie nicht zufällig ausgelöst werden können – der Suchende muss es bewusst tun, muss ganz bewusst nach

Während der Kämpfe mit den Daimon wurde die Stadt durch die mit den Kizman verbündeten Drachen verwüstet, dennoch blieb ein mächtiges Gebäude nahezu unversehrt – die Runenschmiede der Kizman, die einzige Akademie der magischen Künste, die sie auf ihrem Gebiet hatten. Hier waren allerdings nicht nur Menschen, sondern auch die seltenen und mächtigen zwergischen Artefaktmagier am Werk, die ihre Mauern schützten und Runen und Zauber in die Gemäuer banden, sodass es den Daimon unmöglich wurde, dieses und das darin geborgene Wissen zu zerstören. Noch immer warten im Inneren, bewacht von untoten Magiern und wohl auch einigen Daimon, mächtige magische Artefakte und Runensplitter, die ein gewaltiges Potential für Zwerge und Menschen zurückbringen würden, würde man sie entdecken und verbreiten. Aus diesem Grunde ist Nimrok nun als gigantischer schnee- und eisbedeckte Felsen getarnt, der einzige Eingang ist von einem massiven Eistor geschützt, dass normaler Hitze widerstehen kann. Außerdem lauert an den Hängen des Berges der Wahnsinn in Form einer aggressiven Geisteskrankheit.

Nekrolog – Geheimnisse der Toten: In diesem Buch sind neben Handfesten Anweisungen zur Nekromantie und Anatomie auch einige wissenschaftliche Ansätze zur Pathologie gegeben. Nach diesen Einführungen beginnt dann das wirklich „interessante“ Kernkapitel, das es vermochte, dass dieses Buch bereits ein halbes Jahr nach Erscheinen auf den Index geriet und sich im Untergrund der Magier und Wissenschaftler dennoch rasend schnell verbreitete. Der Autor, Sri Chapnoy wurde zur absoluten Kultfigur und inspirierte dutzende Nekromanten, neue Wege zu gehen und sich verlorenes Wissen auf seine Art zu sichern.

In diesem Kapitel schreibt der Autor von auf magischem Wege bewerkstelligten Gesprächen mit den Seelen von Menschen und Zwergen, die zu Anfang des Kapitels erst frisch verstorben und gegen Ende scheinbar schon seit Unzeiten tot sind. Er zieht große Gelehrte, Philosophen und Magier in seinen Beschwörungskreis und dokumentiert ihre Fragen und Antworten. Einige Gespräche sind komplett unverständlich oder offenbar schlecht übersetzt, andere wiederum nur von philosophischem oder religiösem Wert, aber dennoch fasst Chapnoi seine Erkenntnisse mit erschreckender Akribie und Genauigkeit zusammen, so dass man fast denken könnte, er habe Tage und Wochen bei den Beschworenen verbracht und nur Teile der Gespräche aufgeschrieben, die ihm erwähnenswert oder noch rätselhaft scheinen.

Eine Antwort auf die große Frage, was nach dem Tod geschieht, konnte ihm jedoch keiner der Toten geben, da sie sich daran nicht erinnern wollten oder konnten.

Siegel und Wachs: In diesem Werk der Zwergin Urka von Tiefbingen geht es hauptsächlich um Mathematik und Chemie und ihre Anwendung in der Verschlüsselung von Texten und Zahlen. Neben eher klassischen Codewortverschlüsselungen und Zahlenspielerien erfindet sie in ihrem Buch auch einige mathematische Verschlüsselungsalgorithmen und weist auf neueste chemische Möglichkeiten hin, verschiedenste „Zaubertinten“ herzustellen und liefert ebenfalls die Techniken, diese, einmal auf Papier aufgebracht, wieder sichtbar zu machen.

Außerdem interessant sind die Kapitel, die ihr Coautor, ein namentlich nicht erwähnter Magier, geschrieben hat, in denen es um die Magiethorie verschiedenster magischer

Profane Gesundheit Band I-IV: Hierbei handelt es sich um eines der medizinischen Standardwerke, in dem neben der detaillierten Anatomie von Zwerg und Mensch auch auf Besonderheiten anderer Spezies eingegangen wird. Darüber hinaus gibt es detaillierte Beschreibungen vieler Krankheiten (darunter auch einige vermutlich magischen Ursprungs, die als Waffe wohl geplant aber nicht eingesetzt wurden und so noch heute in einem magotechnischen Eisschrank auf ihre Entdeckung und Freisetzung warten) und ihrer Heilungsmöglichkeiten.

Profane Gesandung Band V und VI: In diesem beiden Bänden, die eindeutig später entstanden, geht es vor allem um magische Heilmethoden, die offenbar schon vor der Katastrophe hochentwickelt waren. Allerdings geht es speziell in Band VI auch schon weiter, es werden Berichte von Wesen ausgewertet, die Nahtoderfahrungen hatten und zum Teil bereits nach dem eigentlichen Tod durch Zuführung starker phykrischer Kraft wieder ins Leben zurückfanden. Offenbar haben die Mediziner kurz vor der Katastrophe Möglichkeiten entdeckt, phykrische Energie in aktrische umzuwandeln und so einen Toten wiederzubeleben, ohne ihn zu einer seelenlosen Hülle zu verkrüppeln.

Verständnis der Welten: Eines der zahllosen Werke aus der spekulativen Portaltheorie, einer Wissenschaft, die nach der Stabilisierung des künstlichen Portals nach Chronova, viele blühende Zweige trieb. Das sich unter diesen zahllosen Schriften teilweise zweifelhafter Qualität die Technik zum Erstellen künstlicher Portale, wie sie bei der Kolonisierung Chronovas zum Einsatz kam, nicht mehr korrekt rekapitulieren lässt, dürfte niemanden wundern.

Speziell dieses Buch ist eines der vielen Beispiele von augenscheinlich zuerst minderem Wert, in dem sich aber durchaus interessante Fakten verbergen. In „Verständnis der Welten“ hat Korkoff, ein offensichtlich wahnsinniger, von Dämonenträumen und schizophrenen Einflüsterungen, die er im Vorwort offen zugibt, gepeinigter, einen systematischen Vergleich der aktuellen Portaltheorie und der unterschiedlichsten Schöpfungsmythen dargestellt. Er zieht in diesem Buch durchaus revolutionäre Schlüsse, die allerdings mit klarem Verstand kaum nachvollziehbar sind. Dennoch enthält besonders der Teil über die aktuelle Portaltheorie kurz vor dem Frevel der Rao'Ka bedeutende Informationen. Wenn er dann aber darin gipfelt, dass er die auf Abstammung von den Weltenschöpfern basierende Oberherrschaft der Daimon anerkennt und ihnen als Befreier vom Joch der alten Götter zjubelt, hat er deutlichst eine Grenze überschritten, über die ihm kaum ein gesunder Geist folgen wird.

Wege der Natur Band I – VII: Hier wiederum wird die Natur der Pflanzen und Tiere dargestellt sowie eine grobe Systematisierung vorgenommen. Es stellt den Übergang von eher unwissenschaftlichen Bestiarien zur echten biologischen Literatur dar und markiert somit einen echten Wendepunkt. Zwar werden auch hier immer noch Tiere und Pflanzen scheinbar wahllos vorgestellt und mit teilweise recht

Sehr interessant ist, dass hier zwar die Existenz kleiner „Dinge“ - ob nun Tier oder Pflanze, sei dahingestellt, postuliert wird, die allerdings mangels optischer Vergrößerungsgeräte mit einer ausreichenden Auflösung nicht bewiesen werden konnte. Die Autorengruppe verweist auf die Möglichkeit, dass das Leben möglichkeiten findet, sich selbst in den eigenen Einheiten unterzubringen (also das Kleinstlebewesen größere Lebewesen kolonisieren und diese nutzen) und rutscht dann wieder ins eher philosophische ab, wenn sie ihre Meinung propagiert, derzufolge auch Ta'Ran und Chronova lebende Organismen darstellen, weshalb auch die Elfen, sozusagen als Wächter oder „Immunsystem“ (denn die Elfen hatten schon immer einen bewundernswerten beziehungsweise beneidenswerten Einblick in die Natur) für dessen Erhalt kämpfen.

Die alte Technik

Elektrik – keine Elektronik

Telegraphie und Funk

Elektrisches Licht

hervorragend ausgestattet. Die Zwergischen Reiche hatten kurz vor der Katastrophe damit begonnen, das vor allem unter Tage gefährlich Gas gegen elektrische Glühlampen auszutauschen, die damals noch eine sehr seltene und teure Ware darstellten. Mit der Fähigkeit, Nachts billig Licht zu produzieren, erlangten die Reiche natürlich auch die Fähigkeit, Nachts zu produzieren – Schichtbetrieb wurde eingeführt und damit die Möglichkeit, rund um die Uhr die Fabriken und Manufakturen zu nutzen.

Da es auf Ta'Ran ausreichend Werkstoffe und Materialien gibt, die quasi magische Eigenschaften besitzen, besteht ein geringerer Bedarf an synthetischen Werkstoffen. Aus diesem Grunde sind organische Werkstoffe (Plaste) kaum entwickelt oder eingesetzt worden, Metalle und Legierungen wurden jedoch ständig weiterentwickelt und untereinander kombiniert eingesetzt. Wegen der großen Lagerstätten, die die Menschen und Zwerge damals noch kontrollierten und die heute zum großen Teil entweder von Packra verseucht oder in den Händen anderer Mächte liegen oder gar verschollen sind, wurde Metall auch sehr großzügig im Alltag eingesetzt und dominierte zu einem gewissen Teil auch das Bild der Städte.

Schießpulver, Kanonen, Einheitspatronen

Die Kriegsführung war sicherlich einer der Punkte, die sich am extremsten vom heutigen Stand unterscheiden. Kämpfe zwischen den großen weitentwickelten Ländern wurden als Stellungskriege ausgeführt, da Maschinengewehre in der Lage waren, ganze Kompanien in Sekundenschnelle niederzuschießen. Die einheitlichen Patronen ermöglichten die Massenanfertigung von Schusswaffen, die allerdings so richtig erst gegen Ende des Krieges gegen die rebellischen Elfen, kurz vor der Katastrophe, anlief und auch einen entscheidenden Beitrag zur endgültigen haushohen Überlegenheit der technisch hochentwickelten Staaten beitrug und so auch die Katastrophe in ihrer ganzen Härte heraufbeschwor.

Die Entwicklung von Dampfmaschinen und chemischen Antrieben kam zuerst der Schifffahrt zu Gute, da dort die damals noch gewaltig dimensionierten Anlagen installiert werden konnten. Eine Miniaturisierung wurde von keinem der beteiligten Techniker angetrebt, sodass erst kurz vor Ende der großen Zivilisationen die Idee aufkam, kleinere Fahrzeuge ebenfalls mit Motoren auszustatten (in Verbindung mit der Weiterentwicklung der Magie wurden auf diese Weise die Mechanoiden geschaffen).

Schließlich, nach einigen Streitigkeiten und einer Eskalation an den Grenzen der Reservate, bei denen einige Elfen getötet wurden, erfolgte die Gründung der Rao'Ka als eine Vereinigung der Elfen, die sich nicht von den Imperien unterdrücken lassen wollten und deshalb auch zu militanten Mitteln greifen würden. Viele tausende schlossen sich ihnen an, in der Überzeugung, ihre Heimat und ihre Rasse verteidigen zu müssen. An dieser Stelle begann unmerklich die Spaltung der Elfen, denn diejenigen, die sich den Elfenmilizen nicht anschlossen und auf ein gutes Ende durch Verhandlungen setzten, waren in den Augen der Rao'Ka Feiglinge und Duckmäuser, während die friedlichen Elfen in ihren militanten Brüdern in erster Linie verirrte und wütende geistig Halbwüchsige sahen, die es „nicht besser wussten“.

Die Ziele die sich die Rao'Ka setzten waren nichts Geringeres als die Freiheit der Elfen sowie größere Reservate zur Schaffung einer Elfensouveränität (da sie bislang als Angehörige der jeweiligen Imperien geführt wurden und auch ihrer Gerichtsbarkeit unterlagen). So nahmen sie also Kontakt mit Nulsar und No'Tarra auf und boten ihre Hilfe bei der Bekämpfung der Rattenplage. Diese wurde natürlich hochmütig zurückgewiesen, denn tatsächlich zeigte das neue Mittel, Rho 15 genannt, beträchtliche Erfolge.

Akt III: Eskalation par excellence

Doch die Substanz stoppt nicht vor den Ratten, sie beeinträchtigte Lebewesen aller Art – Pflanzen und Tiere gerieten aus dem Ruder. Da die Gegenden, in denen es eingesetzt worden war, weiträumig evakuiert wurden, da die Folgen für Menschen nicht geklärt waren, gab es zuerst keine Opfer unter intelligenten Wesen. Die ersten, die es traf, waren die Elfen – verunstaltete Wesen entstanden, denen man nichts mehr von der einstigen Pracht ansah. Die Rao’Ka hatten ungeheuren Zulauf in dieser Zeit, auch wenn sie sich, da sie sich bevorzugt in den Krisenregionen aufhielten, auch verstärkt der Gefahr des R15 – des Rho 15 Syndroms, wie die mit Worten unfassbare Krankheit in die Sprache der Menschen

Als die ersten Wellen der Krankheit die elfischen Reservate erreichen, explodieren fast zeitgleich in dutzenden Städten der Menschen Sprengsätze, Motoren und Kessel, einige Politiker werden Opfer von Giftanschlägen – in dieser Zeit wird das Wort vom dunklen Elfen und kurz darauf vom Dunkel elfen geprägt. Außerdem erfolgt an dieser Stelle das erste Auftreten der Kalungpest, eines Wesens, dass offenbar von R15S betroffen war, ungeheuer gefräßig und explosiv reproduktiv wurde und von den Elfen daraufhin mit diesen Eigenschaften als gezielte Waffe gegen die Vorräte der Menschen eingesetzt wurde.

Doch lange Zeit geschah gar nichts mehr, die Menschen sahen die Gefahr dank ihres verschärften Vorgehens gegen die Elfen gebannt. Sie entsandten Botschafter in die Reservate, die das weitere Vorgehen klären sollten, doch diese kehrten unverrichteter Dinge zurück und berichteten, niemanden vorgefunden zu haben. Auch größere Suchtrupps hatten kein Glück, die Elfen entgingen ihnen immer wieder durch bessere Kenntnis des Geländes und durch zauberische Mittel. Schließlich befanden sich in den noch immer gigantischen Wäldern der Elfen mehrere militärische Spereinheiten, die herausfinden sollten, wo das fremde Volk geblieben ist.

Schon am nächsten Tag erhält das Reich der Nulsarim eine Kriegserklärung in umständlicher Formulierung, die mit „Front zur elfischen Befreiung und Schutz der Natur, Rao’Ka“, unterzeichnet ist.

Ouverture: Die Befreiungsfront

Hinter der elfischen Befreiungsfront wurden zuallererst natürlich „die üblichen Verdächtigen“, d.h. die Rao'Ka vermutet, doch schon wenige Wochen später mussten die Grenzregionen und Kolonien der großen Reiche schmerzliche erfahren, dass man sich zwar nicht grundlegend geirrt hatte – an den neuerlichen Angriffen und Attentaten waren immer

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 Maschinengewehrkanonen (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.

Zu diesem Zeitpunkt muss man wissen, dass die Spaltung der radikalen Dunkel elfen 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

In der Schlacht von Arun'ka, bei einer der bedeutendsten 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 Auführer mit dem Tode“ standen etwa 20000 ausgebildete und schwer bewaffnete Soldaten der Menschen und Zwerge. Es war ein einziges Gemetzel, dass 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.

Nur etwa ein Dutzend Meter vor mir war einer der verdammten 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 zugesehen 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



