

# Bestiarium Balgerothum







## Bestiarium Balgerothum

### Die Welt des Balgeroth

Viele hunderte oder vielleicht sogar tausende von Welten sind von Elben und Menschen bevölkert. Manche sind mit Sternentoren miteinander verbunden und bilden einheitliche Reiche. Aber die Mehrzahl der Welten steht alleine, und die Bewohner wissen nichts von den großen Kriegen, der Bedrohung durch die Hölle oder den Dämonen. Für sie sind es Legenden, deren Wahrheitsgehalt erst dann erkannt wird, wenn es zu spät ist. Unsere Erde ist einer dieser Planeten.

### Eden

Aber alles begann auf Eden. Eden ist deutlich größer als die Erde, vielleicht zehn Mal so groß, vielleicht einhundert Mal, vielleicht eintausend Mal so groß. Eden ist der Mittelpunkt des Universums. Mehrere Sonnen umkreisen es, so dass der Tag-Nacht-Rythmus ähnlich dem der Erde ist. Eden gleicht der Erde auch in anderen Bereichen. Die Tier- und Pflanzenwelt hat viele Parallelen, unter anderem auch, weil die Exoditen, die einst von Eden zur Erde reisten, vieles mitbrachten. Eden wird von 13 Monden umgeben. Jeder dieser Monde gleicht der Erde in der Zusammensetzung der Atmosphäre, nicht aber in der Größe.

Die Erstgeborenen waren die Drachen. Einst wurden sie von Gott erschaffen, um über die Schöpfung zu wachen. Sie tragen viele Namen: Sternenkinder, Drachengel, Verteidiger des Feuerthrons und Dämonenjäger.

### Der Krieg der Drachen

Der erste große Krieg begann als die Dämonen die Drachen verführten. Die Anhänger der Dämonen fanden sich im Kult des Blutes zusammen. Es war auch die Zeit der ersten Blutgötter. Große Teile Edens wurden damals verwüstet. Die Exoditen, jene Drachen, die das Blutbad leid waren, brachen zur Erde auf. Sie gaben auf und hätten Eden dem Bösen ausgeliefert. Nicht zuletzt deswegen werden sie heute von den Drachen Edens als Feiglinge verachtet. Denn die zurückgebliebenen rechtschaffenen Drachen siegten und vernichteten die Blutgötter. So erzählen es zumindest die Sagen der Elben.

## Der Große Krieg gegen die Dämonen

Viele Jahrtausende nach dem Drachenkrieg folgten die Zweitgeborenen nach - die Elben - sie waren um ein vielfaches zahlreicher. Zusammen lebten sie in prächtigen Städten und Palästen. Sie lebten im Einklang mit der Natur und im Einklang mit sich selbst. Die wenigen bösen Kreaturen die sich den Weg in dieses Paradies bahnen konnten, wurden von den Sternenkindern gejagt und zur Strecke gebracht.

Es gibt nur männliche Drachen. Um einen engeren Bezug zu den Geschöpfen, die sie beschützen sollen, zu erlangen, brauchen sie weibliche Partner. Für die schönsten Elbenmädchen war es eine große Ehre mit einem Drachen einen Pakt zu schließen und ihm Kinder zu gebären, denn nicht jedes Mädchen war gut genug für einen Drachen. Es geht bei der Vermehrung eines Drachen nicht einfach nur um eine körperliche Vereinigung. Drachen sind in gewisser Weise übernatürliche Kreaturen und es geht auch um eine Harmonie beider Seelen.

Doch den Dämonen der Hölle gefiel diese Glückseligkeit nicht. So brachten sie mit Lügen Zwietracht zwischen Elben und Drachen. Wieso sollten denn die schönsten Mädchen an die Drachen weggegeben werden? Leicht war es die Elben zu verführen und die Stadtstaaten begannen sich untereinander zu bekriegen. Und auch wenn die Sternen Kinder nicht leicht zu beeinflussen sind, können auch sie zum Bösen verführt werden, und ihr Fall ist dann um so tiefer. Unter den rechtschaffenen Drachen breitete sich der Kult des Blutes erneut aus. Drachen begannen Gefallen am Töten zu finden. Warum auch nicht? Sie waren doch als Krieger geboren. Und dämonische Fähigkeiten und Höllengeschenke machten sie noch tödlicher. Die Blutgötter kehrten zurück. Drachen, mit dämonischen Fähigkeiten verflucht oder sogar von dämonischen Kreaturen besessen.

Der Krieg der begann, wird Zehntausende von Jahren dauern. Man nennt ihn den Großen Krieg gegen die Dämonen. In seinem Verlauf werden große Teile Edens verwüstet und wieder aufgebaut werden. Auch andere Planeten werden bevölkert und entvölkert werden. Zu den Elben werden die Menschen kommen. Eine niederere Rasse derselben Art. Der Krieg wird hunderte, vielleicht tausende Planeten umspannen. Elben werden Elben erschlagen, Drachen Dämonen verschlingen und selbst zu Monstern werden, die wiederum nur im Gemetzel der Frauen und Kinder der Menschen ihren Blutdurst stillen können.

Die Taten von einst sind längst vergessen. Nur Gerüchte, Lügen und Sagen sind noch übrig. Nur Gott weiß um das Geschehen, und er gehört zu den Guten. Die Gewalt ist nicht sein Metier, dafür hatte er die Drachen und auch manche der Engel geschaffen und als die Welt immer mehr im Chaos versank, hatte er sich aus den Geschicken der Elben zurückgezogen. Doch trotz all des Leids und all der Milliarden von Erschlagenen konnten die Dämonen keinen Sieg erringen. Ihre Heere wurden zurückgeschlagen und die zerstörten Städte neu aufgebaut. Doch jetzt droht erneut der Untergang, denn das mächtige Dämonengeschöpf Skrathnikar Luziferon und seine Horden fallen über die bewohnten Welten her.

## Eden zwischen Krieg und Frieden

Im Westen von Eden steht der Zauberwald. Ein Paradies in dem die Geschöpfe des Waldes und die Elben im Frieden miteinander leben. Ihre Sicherheit garantieren einige der mächtigsten Sternen Kinder. Die Kriege im Osten sind für sie weit entfernt. Zwischen der Front im Osten und dem Zauberwald erstrecken sich die demokratischen Elbenreiche. Zwar gibt es auch unter ihnen lokale Kriege und militärische Auseinandersetzungen, aber die riesigen Stadtstaaten haben aus der Vergangenheit gelernt und versuchen im Einklang miteinander zu existieren. Bei Invasionen halten sie zusammen und bilden lockere Allianzen.



Im Osten herrscht Krieg. Ein totaler Krieg. Die Elben des Ostens werden Dunklelben genannt. Einige sind dem Bösen verfallen, aber auch die rechtschaffenen unter ihnen umgibt eine Aura der Traurigkeit und des Hasses. Im Gegensatz zu den demokratischen Mittelmächten der Elben werden die Elben im Osten von Königen und Despoten regiert. Nur brutale, totalitäre Herrscher können ihre Völker gegen die Dämonen der Hölle in den Krieg führen.

Die Menschen haben an dem Aufschwung und der neuen glücklichen Zeit in Eden nur wenig Anteil. Manche kleine Staaten von Menschen sind den Staaten der elbischen Mittelmächte untergeordnet oder angegliedert. Aber im Osten stehen ganze Heere der Menschen unter den Bannern der Hölle.

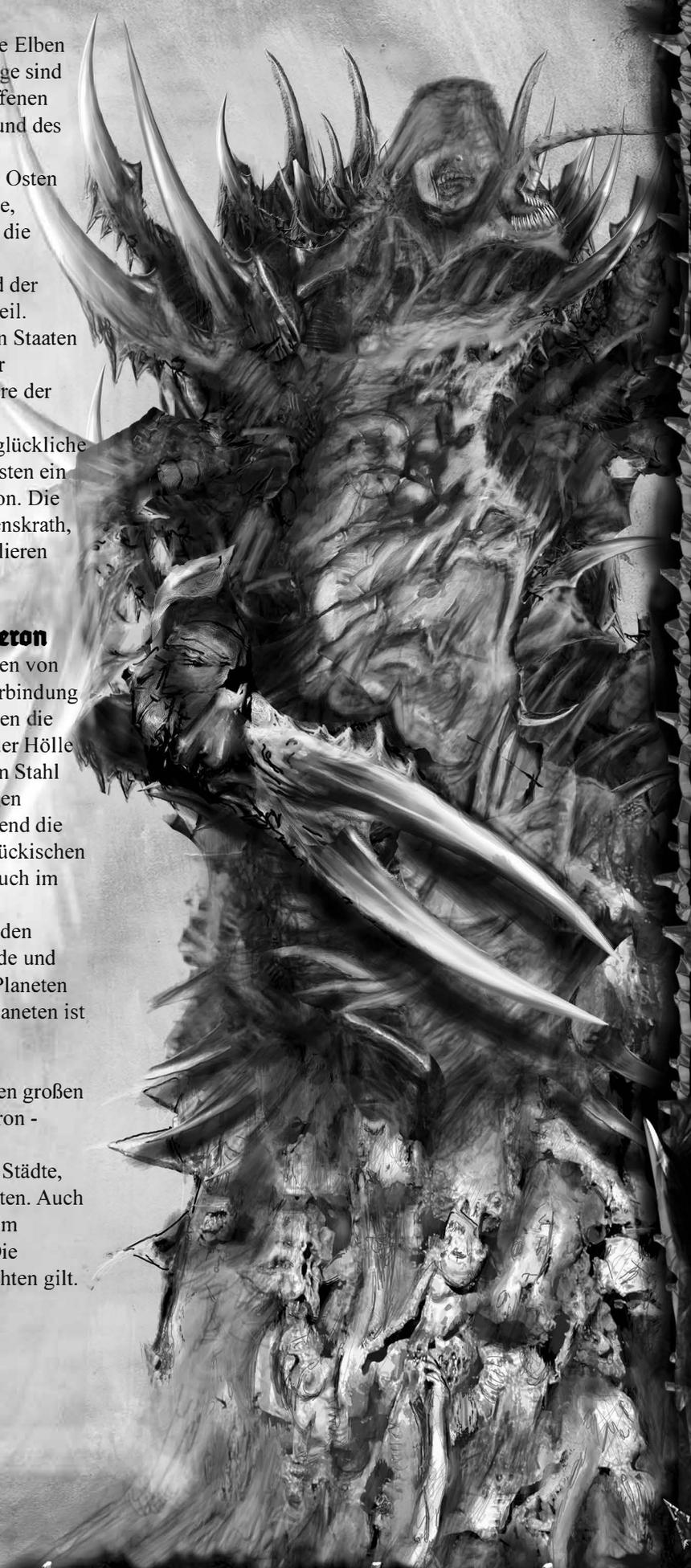
Und während im Westen von Eden eine neue glückliche Zeit heranzubrechen scheint, erhebt sich im Osten ein neuer Feldherr der Hölle: Skrathnikar Luziferon. Die Elben des Ostens nennen ihn auch den Seuchenskrath, da er die Krankheiten und Seuchen zu kontrollieren scheint.

### **Die Invasion des Skrathnikar Luziferon**

Das Heer des Skrathnikar besteht aus Milliarden von Kriegern und Zombies. Aus der unheiligen Verbindung mit der dämonischen Königin Lilith erwachsen die Sieben Hexen und ihre Brut. Die Schmieden der Hölle spien tausende Kriegsmaschine aus schwarzem Stahl aus und der Osten Edens erzittert vor gewaltigen Explosionen der dämonischen Artillerie, während die Frauen und Kinder hinter der Front von heimtückischen Krankheiten dahingerafft werden, die sie oft auch im Tod nicht ruhen lassen.

Dieses riesige Heer des Skrathnikar überzieht den Osten mit Krieg, aber auch die Dreizehn Monde und andere von Menschen oder Elben bevölkerte Planeten werden belagert und attackiert. Einer dieser Planeten ist unsere Erde.

Vor diesem Hintergrund des kommenden dritten großen Krieges - der Invasion des Skrathnikar Luziferon - kämpfen viele Fraktionen im Osten von Eden gegeneinander. Um Macht, um Rohstoffe, um Städte, um Sklaven oder auch nur aus der Lust am Töten. Auch die Sternenkinder des Feuerthrons - der oben im Norden Edens liegt - kommen in den Osten. Die Dämonen sind ihre Erzfeinde, die es zu vernichten gilt.



## Elbenreiche auf Eden

Die Zahl der Elben auf Eden geht in die vieler Milliarden. Dicht besiedelt ist vor allem der Gürtel der Mittelmächte. Die Staaten, Königreiche und Länder sind bevölkerungsreich und riesig. Man geht davon aus, dass dort mindestens 50 Milliarden Elben und noch einmal die gleiche Anzahl an Menschen lebt. Zwischen dieser riesigen Zahl an Elben und Menschen und der Bedrohung des Höllentores im Osten stehen die Verteidigungen der Dunkelelben. Tausende Festungen und befestigte Städte.

Als Beispiel könnte die Stadt der Fünf Türme von König Mannan dienen. Sie steht in Karnion im Osten von Eden. In ihrem Einzugsgebiet leben ungefähr 400 Millionen Elben und fast 500 Millionen menschliche Sklaven und Krieger. Die fünf Türme bilden das Zentrum der Stadt und reichen eintausend Meter in den Himmel. Sie werden umgeben von einer einhundert Meter hohen Mauer und sind außerdem von einem magischen Schild geschützt.

Unter der Stadt ziehen sich, hunderte von Metern tief, Katakomben und Bunkeranlagen für den reichen Teil der Bevölkerung und die Stadtwache. Die Außenbezirke umgibt eine weitere zehn bis fünfzehn Meter hohe Mauer, aber sie wird nicht durch den magischen Schild geschützt. Bei einer Invasion wird man unter den Menschen, die die Außenbezirke besiedeln schwere Verluste in Kauf nehmen müssen. Der innere Teil der Stadt gilt als uneinnehmbar. Mannans Heer ist 30 Millionen Mann stark. Davon sind 10 Millionen schwer gepanzerte elbische Infanteristen bewaffnet mit Speeren und Plasma-feuernden Elbenbögen. 20 Millionen sind menschliche Söldner, die nicht in den inneren Teil der Stadt gelassen werden, um einem Aufstand oder einer feindlichen Übernahme vorzubeugen. In Zeiten größter Not kann Mannan zusätzlich auf 100 Millionen Reservisten der elbischen Bevölkerung zurückgreifen. Im Zuge der Invasion des Skrathnikar bekam Mannan auch Hilfe vom Feuerthron, der ihm drei Drachen schickte. Die Stadt selbst ist waffenstarr. Tausende Geschütze und Feuerschleudern können jeden Feind schon auf Kilometer vor der Stadt unter Beschuss nehmen.

Die Städte der Mittelmächte unterscheiden sich stark von ihren östlichen Nachbarn. Sie wurden in erster Linie an den Maximen der Schönheit und der Harmonie erbaut. Gebäude verbinden die Kraft der Natur, der Bäume und Pflanzen, mit anmutend gestalteten Gebäuden aus Marmor, verziert mit Ornamenten aus Silber. Springbrunnen und Wasserspiele durchziehen Gärten und Grünanlagen und große Tempel und Kirchen bilden die Mittelpunkte der Städte.

Sollten die Festungen des Ostens durchbrochen werden, droht den Mittelmächten eine brutale Auslöschung. Einer Invasion der Dämonen haben sie nur wenig entgegenzusetzen. Nur die Zentren der Städte sind wirklich geschützt, durch magische Schilde und starke Mauern.

Die Staaten selbst zeichnen sich durch am Guten und Allgemeinwohl orientierte, basis-demokratische politische Systeme aus. Als Vordenker der politischen Ordnung gilt der Drache Lanar Aurelion, der Vater von Annathielle Aurelion.

Unter den Elben gibt es kaum Armut; sie leiden keinen Hunger, viele der Staaten verzichten komplett auf Viehzucht und allesamt leben sie im Einklang mit der Natur. Energie wird in erster Linie durch Magie gewonnen und magische Tore erlauben es Reisenden schnell von einer Stadt in eine andere zu gelangen. Die Städte der Mittelmächte sind auf diese Weise auch mit den Elben der Dreizehn Monde, dem Zauberwald und anderen Elbenreichen verbunden.

Die elbischen Bewohner selbst sind von angenehmen Äußeren, von heller Hautfarbe und die Schönheit der Elbenfrauen ist unübertroffen. Sie sind groß und schlank, eingekleidet in die schönsten Gewänder, ohne dabei übertrieben pompös oder billig zu wirken. Ihre langen Haare sind meist zu Zöpfen geflochten und mit Diademen geschmückt.

Die Bewohner sind streng gläubig und es gibt nur eine Staatsreligion: den Glaube an den Einen Gott. Dieser Glaube ist in ähnlicher Form im christlichen Glauben auf der Erde vertreten. Gott verspricht Gnade und Barmherzigkeit. An seinen gnadenvollen und friedlichen Geboten soll man sein Leben ausrichten. Um für den Schutz seiner Schafe zu sorgen, hat Gott die Protectoren des Feuerthrons erschaffen. An ihrem ritterlichen Ehrenkodex orientieren sich auch die Armeen der elbischen Mittelmächte. Allerdings kann alle Ausbildung sie nicht auf eine Ebene mit den kampferprobten Dunkelelben des Ostens bringen, von deren Opfergabe das Glück der Mittelmächte letztendlich abhängt. Großzügige Spenden, Nahrungsmittelgaben, geschickt eingefädelte Hochzeiten der edelsten Frauen mit Dunkelelbenprinzen und ähnliches sollen das Wohlbefinden der Dunkelelben aufrecht erhalten. Nur Krieger werden sehr spärlich geschickt, will doch niemand - außer einige Draufgänger und Abenteurer - das weltliche Paradies dieser Staaten verlassen, um in der Hölle des Ostens einen gewaltsamen Tod zu erleiden.

Berichte über die Kriege im Osten bringen vor allem die Flüchtlinge, die die stark umkämpften Kriegszonen verlassen, sobald alle Staatlichkeit zerfällt, um im Westen eine neue Existenz aufzubauen.

## Menschenreiche

Die Menschenreiche der Mittelmächte orientieren sich an ihren elbischen Nachbarn und streben nach deren Perfektion. Ihnen fehlt allerdings die elbische Kontrolle über die Magie und die Kräfte der Natur. Ihre Städte ähneln daher eher antiken oder auch mittelalterlichen Städten der Erde. Einfache Häuser stehen Seite an Seite mit den prunkvollen Palästen der Reichen. Es gibt Armenviertel und die Ärmsten leiden in schlechten Jahren Hunger. Ein reger Handel mit den Elbenstaaten verhindert Schlimmeres und Kriege oder Aufstände sind meist nur von kurzer Dauer. Dies könnte sich allerdings ändern, sollten die Flüchtlingsströme aus dem Osten anhalten oder sogar Dämonenhorden durch die Befestigungen brechen.

## Die Rassen der Menschen und anderen humanoiden nach Unterteilung der Elben

Die Menschen werden von den Elben in verschiedene Rassen unterteilt.

Die Menschen der Hölle gelten den Menschen von Eden in Körper und Geist unterlegen und sie gehören deshalb – nach Meinung der überheblichen Elben – zu den niederen Menschenrassen oder Untermenschen. Die Elben nennen die Krummbeinigen, kleinen, spitzzorigen Orks und Goblins, mit scharfen Zähnen und einer besonderen Börsartigkeit. Die Orks und Goblins stellen einen großen Teil der humanoiden Legionen der Hölle. Davon zu unterscheiden sind die Tiernmenschen, die der weltliche Nachwuchs der Widderdämonen oder Satyre und aus deren Lenden entsprungen sind.

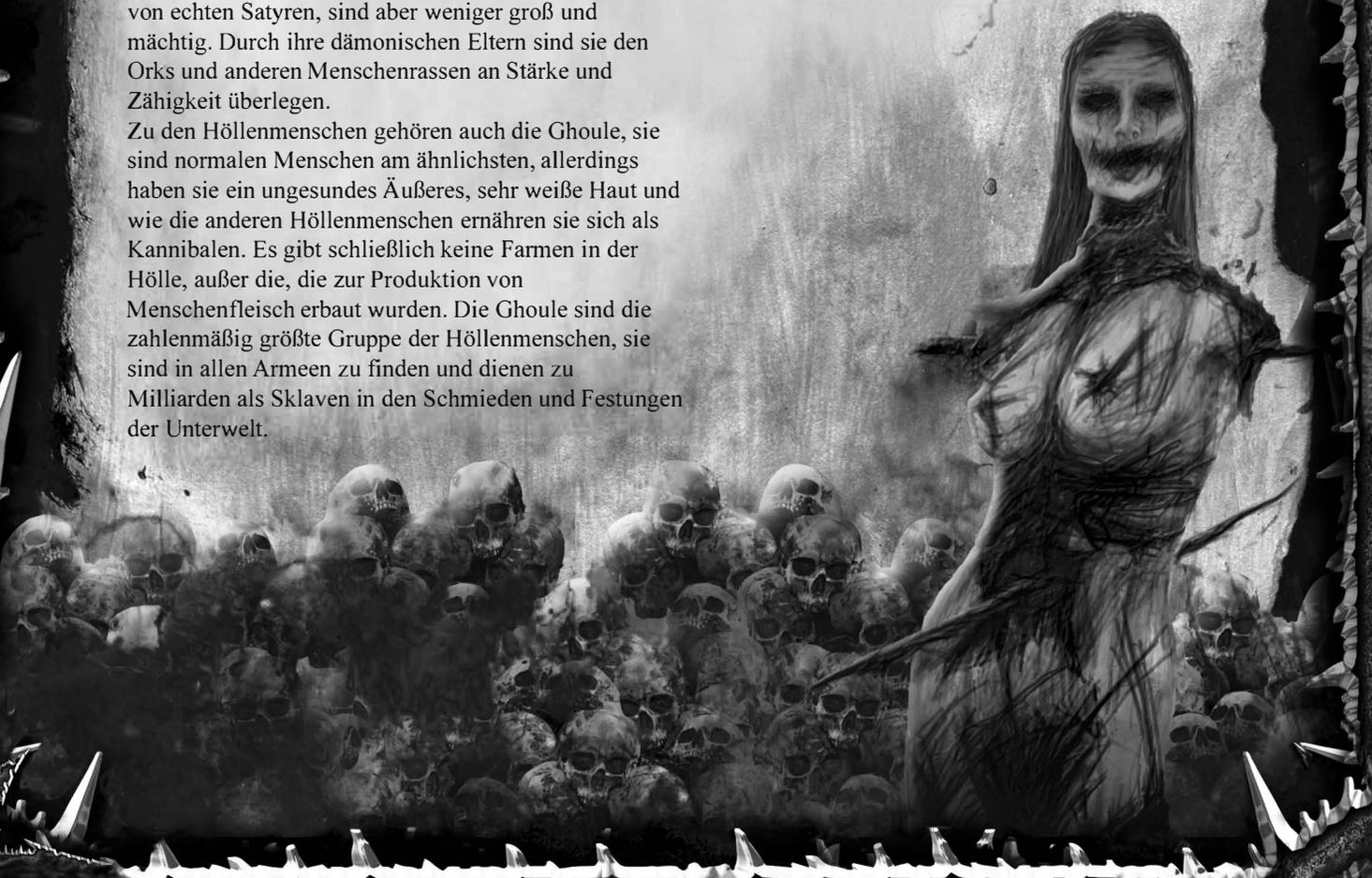
Sie unterscheiden sich für Außenstehende nur wenig von echten Satyren, sind aber weniger groß und mächtig. Durch ihre dämonischen Eltern sind sie den Orks und anderen Menschenrassen an Stärke und Zähigkeit überlegen.

Zu den Höllenmenschen gehören auch die Ghoule, sie sind normalen Menschen am ähnlichsten, allerdings haben sie ein ungesundes Äußeres, sehr weiße Haut und wie die anderen Höllenmenschen ernähren sie sich als Kannibalen. Es gibt schließlich keine Farmen in der Hölle, außer die, die zur Produktion von Menschenfleisch erbaut wurden. Die Ghoule sind die zahlenmäßig größte Gruppe der Höllenmenschen, sie sind in allen Armeen zu finden und dienen zu Milliarden als Sklaven in den Schmieden und Festungen der Unterwelt.

Den Bodensatz in der Hierarchie der Höllenmenschen bilden die Mutanten und körperlich Behinderten aller oben genannten Gruppen. Jedes Wesen, das in dem Maße beeinträchtigt ist, dass es in der Hölle nicht für sich selbst sorgen kann, Humanoide mit dermaßen verformten Gliedmaßen, dass sie keine Waffen führen können und in den Legionen kaum einen militärischen Wert haben, werden für alle niederen Sklavenarbeiten herangezogen. Sie dienen den Stärkeren als Nahrung, werden zum Spaß und zur Belustigung gequält oder als Kanonenfutter in aussichtslosen Schlachten eingesetzt.

Die mittleren Menschenrassen bilden die Menschen von Eden und der Erde. Allerdings werden auch sie von den Elben im Vergleich mit ihnen selbst als gering eingeschätzt. Zu den mittleren Menschenrassen gehören auch die Zwerge. Wenn sie auch körperlich hässlich und kleingewachsen sind, so sind sie im Kampf diszipliniert, ihre Gesellschaft ist weit entwickelt und sie haben in den Bergen von Eden ein Reich aus starken Festungen geschaffen.

Als Herrenrasse sehen die Elben sich selbst. Sie sind das schönste der Völker, groß gewachsen, schlank und flink. Sie beherrschen die Kunst der Musik, der Politik, der Sprache und des Kämpfens. Ihr Armeen sind die stärksten und am besten ausgerüsteten auf ganz Eden. Außerdem kämpfen die rechtschaffenen Drachen, die Sternenkinder des Feuerthrons an der Seite der Elben. Doch der Hochmut der Elben hat schon einige Städte und Länder zu Fall gebracht, wenn sich die Elben zum Bösen gewendet haben und den Lügen der Dämonen anheim gefallen sind.



## **Dunkelelben**

Die Elben des Ostens werden Dunkelelben genannt. Ihnen steht die Verzweiflung und das Leid ins Gesicht geschrieben. Von der Hautfarbe sind sie genauso hell, wie alle anderen Elben. Das Dunkle bezieht sich nur auf ihre Seele. Wenn auch die meisten der Dunkelelben rechtschaffen und nicht böstiger, als die Elben der Mittelmächte sind.

Die Elben schmieden die besten aller Waffen und Rüstungen - nur die Zwerge würden dem widersprechen -, diese sind federleicht und könnten einer Panzerfaust standhalten. Um einen Sieg gegen die Invasoren zu erlangen, erlernen manche Elben in ihrer Verzweiflung die magischen Zauberkräfte der Hölle zu kontrollieren. Aber die verdorbene Macht ist für den Zauberer oft gefährlicher als für seine Feinde.

Elbenkrieger sind meist große Kämpfer. Sie hatten hunderte Jahre Zeit ihre Kampftechnik zu verfeinern. Und auch nach der Schlacht stehen den Verwundeten die besten Heiler zur Verfügung, um den Verletzten und Gepeinigten gegen die Seuchen des Skrathnikar Luziferon beizustehen.

## **Menschen des Ostens**

Im Osten von Eden gibt es nur zwei Arten von Menschen. Krieger und Sklaven. Die Krieger sind meist Höllenkrieger aus den dämonischen Legionen. Sie wurden in der Hölle geboren, ernährten sich von Menschenfleisch und existierten schon vor dem Kriegsdienst in einem Leben der Gewalt. Sie sind härter als die meisten vergleichbaren Menschenkrieger der Erde die wir kennen, sind aber meist schlecht ausgerüstet, mit einem Sammelsurium an Klingen, Sägen und anderen Waffen. Einige tragen auch gefürchtete Nagelkanonen, die auf kurze Reichweite leicht gepanzerte Feinde niedermähen können.

Sowohl Skrathnikar und Balgeroth, als auch die elbischen Königreiche besitzen Millionen von menschlichen und menschenähnlichen Sklaven. Diese werden oft in aussichtslose Gefechte getrieben oder dienen als Ablenkung, oft müssen sie nackt in die Schlacht ziehen, ohne Waffen, eventuell in ein paar Lumpen gekleidet.



## Drachenbestien

Drachen ernähren sich vegetarisch. Blut und Fleisch treibt sie in eine Raserei, aus der sie nur schwer entkommen können. Wenn sie Dämonen, Zauberer oder Vampire verschlingen geht etwas von den magischen Kräften auf den Drachen über. Er wächst und wird mächtiger, deutlich schneller als auf natürlichem Wege. In den verzweifeltsten Kämpfen im Osten ist es nur eine Frage der Zeit bis ein Drache den Weg der Rechtschaffenheit verlässt und beginnt Dämonen zu fressen.

Drachen sind 2 bis 5 Meter große Killermaschinen mit Blut aus Feuer und einem Körper aus Drachenchitin oder Drachenstahl - einem Stoff widerstandsfähiger als Panzerstahl. Normalerweise haben sie zwei Arme und zwei Beine, aber sie können ihre Körper bewusst verändern. Manche haben einen Schwanz mit einer schwertähnlichen Spitze und alle haben Klingen in ihrem Körper, die sie bei Bedarf ausfahren können. Manche können auch verschiedene biomechanische Schusswaffen aus ihrem eigenen Körper morphen, um ihre Feinde zu vernichten und wieder andere können Feuer spucken.

Ein Drache hat keine normalen Organe. Stattdessen sitzt seine Lebensenergie im sogenannten Drachenherz. Man nennt sie die Sternenkinder, da diese Lebensenergie aus der Energie eines Sterns kommen soll. Der Körper wird von nerven-ähnlichen Kanälen durchzogen, durch die diese Sternenergie fließt und den Drachen belebt. Dies macht Drachen nahezu unverwundbar durch Feuer. Da der Drachenkörper schnell verheilt, können sie auch schlimmste Verletzungen überleben. Manchen Drachen können Wunden in Sekundenschnelle verschließen oder ihnen wachsen abgeschlagene Gliedmaßen wieder nach. Nur starke Narben bleiben bestehen und übersähen die Krieger mit Andenken an all die geschlagenen Schlachten. Das Drachenherz ist nahezu unzerstörbar und übersteht auch die völlige Vernichtung des Drachenkörpers. So ist es auch nach Tausenden von Jahren noch möglich, das Herz in einen anderen Drachenkörper oder eine Drachenrüstung zu verpflanzen und wiederzubeleben.

Da Drachen meist gegen eine Überzahl aus Feinden kämpfen, haben sie Möglichkeiten entwickelt sich zu tarnen. Zum einen indem sie die Fähigkeit erlernten, die natürliche Hitze, die ihren Körper durchzieht zu unterdrücken - sie wären dann auch auf keiner Wärmebildkamera zu sehen - zum anderen aber auch durch chameleonartige Schuppen auf ihrem Körper, die es ihnen ermöglichen, sich der Umgebung anzupassen.

Auf Grund der eigenartigen Vermehrung, haben die Drachen ursprünglich die Möglichkeit entwickelt, sich den Partnern anzupassen. So können viele Drachen ihre Form zum Beispiel in die eines Elben verwandeln. Meist nicht in die Form des schönsten Elben und auch Haare können sie nur schwer nachbilden, aber ansonsten können Formwandler eine täuschend echte Gestalt einer anderen Art erschaffen. In den Schlachten verstecken sich Formwandler unter den Horden der Sklaven, um den Feind im richtigen Moment zu überraschen. Allerdings ist es vielen Drachen nicht möglich die Perfektion der anderen Gestalt aufrechtzuerhalten. Verletzungen und Narbengewebe durchziehen dann das Abbild des Formwandlers, falls dieser Verletzungen erleidet und hinter dem ein oder anderen Zombieähnlichen Landstreicher verbirgt sich eigentlich ein drakonischer Killer.

Drachen sind unsterblich, außer sie erleiden einen gewaltsamen Tod; und sie wachsen langsam aber stetig weiter. Die ältestesten Drachen können deutlich größer als 10 Meter sein. Auch setzt die Evolution des Drachen schneller ein, wenn er Fleisch, und vor allem wenn er dämonisches Fleisch frisst. Drachen werden durch dessen Verzehr allerdings wahnsinnig und kommen vom rechtschaffenen Weg ab.

Drachenkrieger nutzen eine Vielzahl biomechanischer Drachenrüstungen. Diese Rüstungen werden aus Gewebe von lebenden Drachen gezüchtet, indem sich der Drache Gliedmaßen abschneidet, diese dann nachwachsen und er aus den abgeschnittenen Teilen die Rüstung formt oder aber, es werden direkt die Körper von toten Drachen verarbeitet. Nur Drachenfeuer ist heiß genug, um Drachenchitin zu schmieden. Jede Drachenrüstung ist ein Wunderwerk der Kriegsführung. Sie stärkt den Träger und gibt ihm zusätzlichen Schutz. Die Rüstungen werden voller Ehrfurcht behandelt und es heißt, falls ein Drache in seiner Rüstung stirbt, bleibt ein Teil seiner Stärke in der Rüstung erhalten und überträgt sich auf ihren neuen Träger. Falls ein Drache eine biomechanische Rüstung zu lange anlegt, kann es auch passieren, dass er vollständig mit ihr verwächst.

## **Protectorii**

### **Die Verteidiger des Feuerthrons**

Hoch oben im Norden von Eden steht eine Festung aus schwarzem Stahl, umgeben von Feuer. Von dort aus regiert der Herr des Feuerthrons über die Ländereien des Nordens. Seine Drachen sind in kleinen Kampfgruppen organisiert und jagen die Dämonen, wo sie sie nur finden können. Die meisten der Feuerschlangen des Nordens sind im Krieg im Osten zu finden. Es sind rechtschaffene Krieger und die Edelsten der Drachen. Sie stehen für Gerechtigkeit und schützen die Schwachen. Sie sind die wahren Drachengel, aber ihre Anzahl ist klein - es sind nur 1000 Krieger - und jeder der Drachen, der im Krieg fällt ist ein großer Verlust. Sie ziehen meist in schweren biomechanischen Drachenrüstungen in die Schlacht; nur selten hat eine der Feuerschlangen einen Spezialauftrag und kämpft ohne Drachenrüstung. Doch auch in dieser Form zählen sie zu den mächtigsten Wesen, die in den Kriegen von Eden zu finden sind.

## **Immortales Cruores**

### **Die Blutgötter**

Jene Drachen, die vom rechtschaffenen Weg abgekommen sind und nur noch töten wollen, nennt man Blutgötter. Sie entwickeln oft dämonische Fähigkeiten. Während die rechtschaffenen Drachen sich niemals gegenseitig verletzen würden, scheuen die Wahnsinnigen nicht davor zurück, sich gegenseitig abzuschlachten. Manche verschlingen ihre Artgenossen sogar und bevorzugen Drachenfleisch vor allem anderen. Sie schmücken ihre Körper mit Leichenteilen oder nageln auch lebendige Elben und Menschenkinder an ihre Rüstungen. Die Schreie und das Wimmern der Verdammten sind ihre ständigen Wegbegleiter.

Man nennt sie Götter der Vernichtung, des Gemetzels und des Blutbades auf Grund ihrer Blutrünstigkeit und ihrer Macht in der Schlacht. Aber viele sind auch wortwörtlich Götter des Blutes. Sie beherrschen das Blut der Lebenden und können es auf magische Weise im lebenden Körper zum Kochen bringen, so dass das Opfer elendig kriecht. Oder sie sind in der Lage das Blut zu verdicken oder zu verformen, so dass Körper auseinanderbersten. Sie können über Öffnungen in ihrem Körper das Blut der Erschlagenen aufnehmen und die Biomasse sofort in Klängen aus Fleisch umwandeln, mit denen sie ihre Feinde aufschlitzen können oder sie nutzen es, um Verletzungen zu heilen oder um mehr Kraft und Masse zu bekommen. Am ausgeprägtesten ist diese Eigenschaft bei den Skarbathi Blutgöttern, aber viele andere Blutgötter verfügen über ähnliche Fähigkeiten. Dies macht Blutgötter im dichtesten Schlachtengetümmel besonders gefährlich, da sie durch den massenhaften Tod noch mächtiger werden.

Im Chaos der Invasion des Skrathnikar Luziferon beruht alle Hoffnung auf einen Sieg gegen die Dämonen auf dem Blutgott Balgeroth. Nur seine Legionen des Hasses haben die Macht Skrathnikar zurückzuwerfen und zu vernichten. Balgeroth gilt als der Herr der Blutgötter. Teilweise von ihm selbst gezüchtet, teilweise unterworfen, dienen ihm die Wahnsinnigen. Im Verlauf der Skrathnikarkriege wurde Balgeroth mehrfach fast besiegt und seine Legion zerschlagen, aber er kehrte stets aus der Hölle zurück, um Luziferon doch noch zu vernichten.



## Waffen, Ausrüstung und Kriegsführung

Die Waffentechnik auf Eden hat sich anders entwickelt als auf der Erde. Die Elben leben seit jeher im Einklang mit der Natur, das heißt sie achten bei jeglicher Entwicklung auch auf die Umwelt. In der Not des Ostens werden natürlich solche Zugeständnisse nicht mehr berücksichtigt. Es gilt in erster Linie die Dämonen zu vernichten.

Aber im Krieg mit den Dämonen der Hölle wurde auch klar, dass technologische Entwicklungen Gefahren bergen. Man nennt es die Dunkle Verderbnis. Sie führt dazu, dass alle künstlichen Intelligenzen, wie auch Computer oder ähnliches von den Energien der Hölle durchdrungen und verdorben werden. Deshalb sind in den Heeren der Elben des Ostens keine hochtechnologischen Kriegsgeräte im Einsatz. Sie haben keinen Funk. Manche Truppenteile können auf magischem Weg miteinander kommunizieren, aber auch magische Nachrichten sind anfällig für Fehler. Es bleiben Fahnen und Banner, so lange der Sichtbereich nicht komplett eingeschränkt ist. Ansonsten müssen sich Kommandeure auf Meldegänger verlassen, die zwischen den einzelnen Truppenteilen im Gefecht hin und her hetzen.

Fahrzeuge und fliegende Festungen bewegen sich auf magische Weise und durch Zauberkraft. Elbenwaffen sind tödlich und präzise. Elbenbögen und Repetierarmbrüste sind zielgenau und weitreichend. Sie können mit dämonenvernichtender magischer Silbermunition ausgestattet werden.

Auch exotischere Waffen sind in den Reihen der Elben (als auch Höllenkrieger) zu finden, wie zum Beispiel magische Stromschockkanonen, Nagelwerfer, magische Bomben und anderes.

Die Elbenrüstungen sind der perfekte Schutz für die ansonsten leicht zu verletzenden Krieger. Magische Elbenrüstungen und Schilde sind stark, behindern die Bewegung nicht und können selbst Schutz vor starken Hieben im Nahkampf oder schwerem Beschuss bieten.

Die Horden der Hölle sind nicht auf Distanz zu halten, dafür gehen sie zu rücksichtslos vor, sind zahlenmäßig zu gut aufgestellt und haben Geschütze, die den Feind über lange Reichweite zermürben. Das heißt, die Elben mussten sich schon früh darauf einstellen, dass die meisten Schlachten im Nahkampf entschieden werden. Elbenkrieger können in Formation kämpfen. Ausgerüstet mit Elbenrüstung und Schild können sie dann sogar stärkstem Beschuss standhalten. Nur die schweren Höllengeschütze sind in der Lage schreckliche Schneisen in diese Blöcke aus magischem Elbenstahl zu reißen. Höllenfeuerkugeln fliegen oft Kilometerweit und können auf kürzeste Distanz waagrecht in die Elbenregimenter geschossen werden.

Dabei zerfetzen sie Hunderte, manchmal sogar Tausende mit einem einzigen Treffer. Um die großen Verluste der brutalen Schlachten auszugleichen, werden auch Menschen in den Kriegsdienst der Elben gezwungen oder als Söldner angeworben. Diese menschlichen Sklaven und Höllenkrieger werden in die aussichtslosesten Schlachten geworfen.

Das Chaos der Hölle blockiert jeglichen Fortschritt und jegliche Planung. Armeen und Allianzen zerfallen sofort, wenn sie nicht schnellstmöglich auf den Gegner losgehetzt werden. Die Heere der Hölle sind meist mit Waffen ausgestattet, die einfach herzustellen sind und wenig Planung und Wartung benötigen. Also in erster Linie Nahkampfwaffen. Höllenkrieger tragen dazu schwere groteske Rüstungen, aus in der Hölle geschmiedetem Eisen und Stahl.

Die größte Gefahr geht von magischen Waffen und einigen Elitetruppen aus. Dämonen haben schon verschiedenste Massenvernichtungswaffen eingesetzt, die ganze Städte auf magische Weise zerfetzt haben, aber am meisten gefürchtet werden die Fliegenschwärme und Käfer und Leichenschleudern die Seuchen hinter den kämpfenden Truppen verbreiten.

Die Taktik der Höllenlegionen ist es, den Gegner zu überrennen, mit Millionen von Sklaven und Zombies, um an einer Stelle der Hauptkampflinie die Elitetruppen aus Dämonen einzusetzen und so einen Durchbruch zu erzwingen.

Verschiedene Typen von Zombies hetzen und schlurfen auf den Feind zu. Sie haben kein Konzept, außer den Feind mit ihrer Masse zu überrennen. Oft geht den Feinden die Munition aus, bevor sie alle ausgeschaltet haben. Falls es die Zombies in Nahkampf schaffen sollten, bricht völliges Chaos aus und es wird schwierig Moral und Ordnung aufrecht zu erhalten.

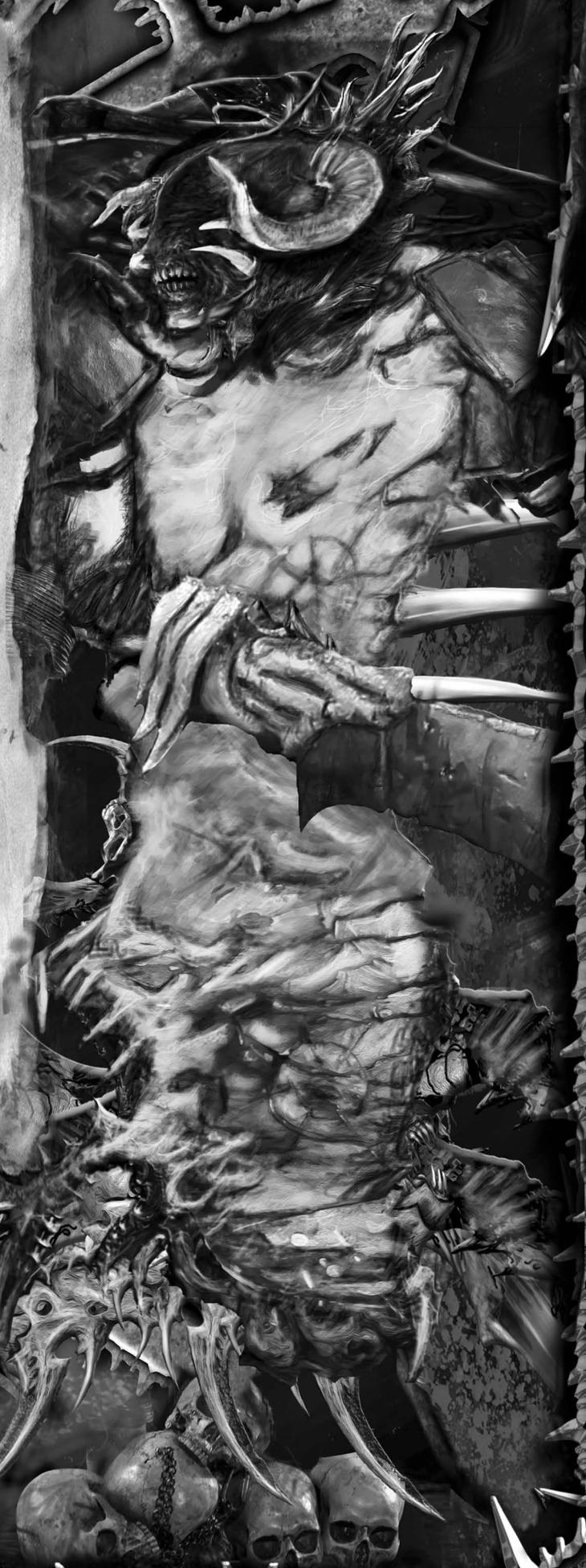
Oft erschweren schlechte Sichtverhältnisse durch Stürme, brennende Häuser und Leichenhaufen, Pulverdampf, Rauch, Qualm und Staub die Effektivität jeglicher Schusswaffen. In diesem Chaos der Schlachten können die Krieger oft nur durch die Position der Standarten und Banner den Überblick bewahren. Schwere Geschütze schießen auf Verdacht und treffen nicht selten Truppen der eigenen Seite. Handfeuerwaffen werden im Nahkampf eingesetzt. Es ist ein Hauen und Stechen in einem chaotischen Ringen, um den Sieg.



Höllenkrieger kämpfen in Gewalthaufen von ein paar Tausend Mann. In großen Gefechten marschieren sie wie die Elben in Formation. Falls Geschütze oder Infantrieschützen ein Sichtfeld auf diese leicht gepanzerten Truppen bekommen, wird es ein Massaker. Tausende können in Sekunden fallen. Aber wehe die Krieger schaffen es durch den Feuersturm. Im Nahkampf gewähren sie keine Gnade. Die Horden des Skrathnikar Luziferon schwächen den Feind zusätzlich schon Wochen vor der Schlacht mit Krankheiten. Zombieseuchen brechen in den Lagern aus und sorgen für Chaos. Riesige Geschütze schießen magische Geschosse von überwältigender Vernichtungskraft. Elbenzauberer sind aber durchaus in der Lage solche Geschosse abzulenken oder vorzeitig explodieren zu lassen.

Die diversen Kohorten der Drachen bilden hart zuschlagende Eliteschocktruppen. Sie kämpfen meist allein oder in kleinen Kampfgruppen. Ein einzelner Formwandler kann - wenn er sich nahe genug an den feindlichen Kommandeur herangeschlichen hat - kriegsentscheidend sein. Und eine Feuerbestie des Feuerthrons mit Morphwaffen kann eigenhändig eintausend Krieger verbrennen.

Diese Wesen sind die Könige des Gemetzels. Drachen mit schweren biomechanischen Panzerungen, die alles im rechtschaffenen Feuer vernichten. Ebenbüdig den Blutgöttern des Balgeroth oder den großen Dämonen der Hölle.



## Schlachtfelder Edens

Bisher überzieht der Krieg in erster Linie "nur" den Osten von Eden. Der Osten Edens ist ein riesiges Gebiet, um ein vielfaches größer, als die Erde. An vielen Stellen ist die Realität, die Schöpfung aufgebrochen, und die Kräfte der Hölle dringen ein und korrumpieren das Land. Die am stärksten umkämpften Regionen sind Karnion, Kleinkarnion und Catarax. Karnion ist auch der Geburtsort des Balgeroth. Das Gebiet wird von mehreren Elbenkönigreichen dominiert. In Karnion ist aber auch die zerstörte Katakombenstadt Gravenhold zu finden, die immer noch von Vampiren bevölkert wird. Catarax war ursprünglich eine von Menschen bevölkerte Region, heute wird sie von vielen von Vampiren geführten Stadtstaaten beherrscht. Diese stehen im Konflikt miteinander, werden aber auch von Skrathnikar Luziferon bedroht. Er schickt in erster Linie die sogenannten Carnifex und Zerfleischer Dämonen. Die Carnifex kämpfen entweder in kleinen Gruppen oder führen Horden aus Zombies in die Schlacht. Viele tragen schwere Schusswaffen. Die Zerfleischerdämonen sind mit brutalen Höllensägen bewaffnet, bevorzugen den Nahkampf und organisieren sich in Kohorten aus ein paar Dutzend Kreaturen. Skrathnikar Luziferon unterstützt einige der Stadtstaaten aus Catarax und versucht mit diesen Verbündeten einen Sieg zu erringen. Auch Vampire der Katakombenstadt Gravenhold unterstützen einige ihrer Verwandten von Catarax und schicken Vampirbestien gegen Lieferungen von Blut und Sklaven.

Die Vampirkrieger aus Catarax selbst, sind weithin gefürchtet. Vor allem die Assassinen sind der Schrecken jedes Feldherren. Der stärkste Kult aus Catarax ist der Kult der Blutmädchen. Wunderschön und teuflisch besteht diese Kriegerelite nur aus weiblichen Vampiren. Um im Kampf gegen die Drachen zu bestehen tragen sie motorisierte Sägen aus Höllenschwarz und ihre zarte Erscheinung täuscht über ihre Kraft hinweg, mit der sie selbst die größten Bestien zerfetzen können. Auch die Cataraxischen Klingensbestien können kaum aufgehalten werden. Es sind 4 bis 5 Meter hohe Vampirmonster, die mit ihren vielen in das Fleisch geschmiedeten Klingen und ihren schnellen Reflexen, sogar Beschusstreffer parieren können.

Die Stadt Philebos ist weiterhin in der Hand der Balgerothi. Von dort aus ziehen Killerbestien, Drakorghoule und Skarbathi Blutgötter gegen die von den Vampiren gehaltenen Festungen. Die Balgerothi bekommen wiederum Unterstützung durch Protectoren des Feuerthrons des Nordens. Den Kern aller Armeen bilden große Heeresgruppen aus menschlichen Kriegern.

Im Niemandsland zwischen den Städten kämpfen kleine Gruppen aus Menschen, Monstern und Vampiren, um ihr Überleben. Sie sind meist Ausgestoßene, mit einer eigenen Agenda, die sich keiner der Seiten verpflichtet fühlen. Irgendwo im Osten, in den Regionen, wo sich die Hölle und die Realität überschneiden, finden sich auch Wege nach Knochenheim - der Heimat der Drakornauten - und zur Festung des Skrathnikar Luziferon.

Von den 13 Monden sind zwei bereits im totalen Krieg. Das Elbenreich vom Mond Astaragoth wurde durch den Dämonenherrscher Beharot unterworfen. Doch mit dem Kommen der Hydragor Blutgötter die Tiamat unwissentlich mitbrachte - und der Invasion der Drakornauten wurde seine Schreckensherrschaft in einer Orgie der Gewalt beendet. Die unterworfenen Elbenstaaten versuchten daraufhin ihre Freiheit wieder zu erlangen, stehen aber seitdem im Krieg mit den Insektenhorden des Libor Balkion und umherstreifenden Hydragor Blutgöttern.

Auf dem 13. Mond Halkyon herrscht ein infernalischer Kampf. Riesige Armeegruppen unter Balgeroth und Skrathnikar Luziferon verwüsten die menschlichen und elbischen Zivilisationen. Hier kommen schwerste Kriegsbestien zum Einsatz, riesige Drakorghoule und schwerbewaffnete Crazyden liefern sich Schlachten mit aufgeblähten Skrathnikar Leichenbestien, Schlächter-Dämonen und Horden aus Höllenkriegern.

## Schlachtfelder der Erde

Der Angriff des Skrathnikar Luziferon auf die Erde ist der Beginn des Dritten Zeitalters der Erde.

Das Erste Zeitalter der Erde, war das Zeitalter der Drachen. Die Exoditen, jene Drachen, die Eden den Rücken gekehrt hatten, errichteten ihre Reiche auf der Erde, lehrten die Menschen ihr Wissen und lebten im Einklang mit der Natur. Doch dieses glückliche Zeitalter fand ein jähes Ende, als die Dämonen einen Weg fanden, die Menschen der Erde zu korrumpieren. Die ersten Vampire unserer Welt traten in Erscheinung. Es folgte ein unerbittlicher Krieg zwischen Drachen, Vampiren und Menschen: der Vampirkrieg. Am Ende siegten die Vampire. Die wenigen Überlebenden der Drachen verschwanden im Untergrund der menschlichen Gesellschaft, getarnt als Formwandler, oder sie verkrochen sich an entlegenen Orten der Natur.

Aber auch die Vampire waren geschwächt. Sie fingen an, die Geschicke der Menschen aus dem Verborgenen zu lenken. Düstere Gestalten, im Dunkel ihr Unwesen treibend, Könige der Nacht, man nennt sie die Aristokraten und die Menschen sind ihr Vieh. Das Zweite Zeitalter war das Zeitalter der Menschen. Ihre Kriege, Errungenschaften und Gesellschaften bestimmten das Bild der Erde. Das Zeitalter der Drachen geriet in Vergessenheit, bis nur noch einige Mythen und Geschichten übrig waren. Nur die Vampire vergaßen ihre alten Widersacher nicht und sie jagten sich gegenseitig, unerbittlich und es wurde ein Krieg im Untergrund der menschlichen Gesellschaft geführt.

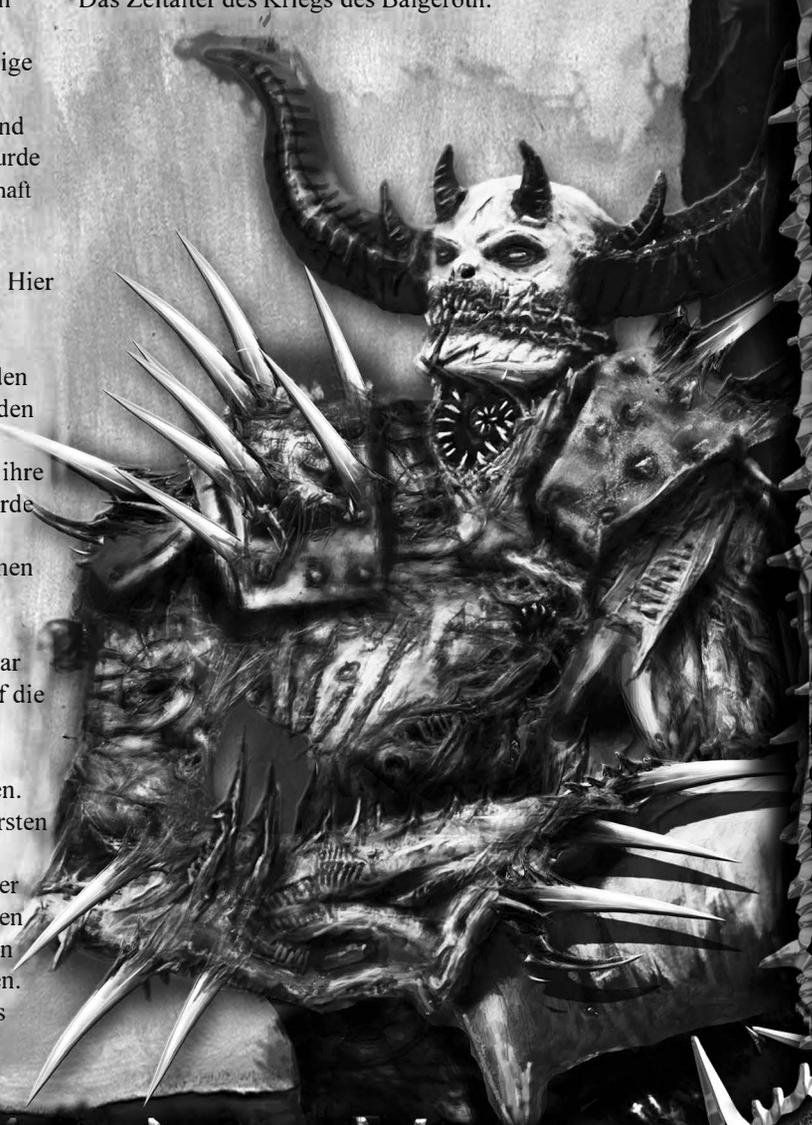
Auch im Vatikan wurde das alte Wissen bewahrt. Hier wurde ein Kriegerorden der besten Kämpfer der Menschheit unterhalten, die Wächter und Kreuzfahrer. Sie orientieren sich seit Beginn an den Tugenden der Protectoren. Wie die Drachen in Eden über die Elben wachen, so wachen sie über die Menschen der Erde. Dämonen und Vampire sind ihre Widersacher und sie kämpfen nicht nur auf der Erde gegen sie, sondern dringen auch über verborgene Pfade in die Hölle ein und versuchen die Invasionen der Dämonen im Keim zu ersticken.

Diesen Kriegern blieb die Rüstung des Skrathnikar Luziferon nicht verborgen und sie ahnten was auf die Erde zukam.

Im einundzwanzigsten Jahrhundert konnten die Dämonen dann nicht mehr zurückgehalten werden. Schon im neunzehnten Jahrhundert wurden die ersten Weichen für eine Invasion gestellt. Unter den Vampiren breitete sich eine neue Religion aus. Der Kult der Totengräber. Er verkündete das Ende allen Lebens und stand somit auch in Zwietracht zu den Aristokraten, die ihr Leben und ihre Macht liebten. Der Kult war für die schlimmsten Verbrechen des zwanzigsten Jahrhunderts mitverantwortlich.

So war es dann nicht sehr überraschend, als sich 2056 das erste große Höllentor in Auschwitz auftrat. Das Heer der Lilith fiel über Europa her und wurde von einer Allianz aus Exoditen und Menschen zurückgeschlagen. Der Rote Drache verschlang die Lilith.

Es folgten Jahre des Chaos. Die Allianz aus Drachen und Menschen zerfiel, gefolgt vom Drachenterror, mit Millionen von Toten, dem Verlust der US Seestreitkräfte und einem Zusammenbruch großer Teile des Internets. Weitere Invasionen brachen in Russland hervor und konnten erst in Moskau und Ekaterinburg vom Roten Drachen gestoppt werden. Die Invasion der Sieben Hexen überraschte Kanada. Schwere Kämpfe breiteten sich über den nordamerikanischen Kontinent aus. Annathielle aus Eden schmiedete eine Allianz und mit Hilfe der Drachen konnte die Invasion eingedämmt werden. Bis dann mit dem Kommen der Dunklen Verderbnis, dem Ende allen Fortschritts, dem Aufstand der intelligenten Maschinen, dem Zusammenbruch aller Computersysteme, dem nuklearen Holocaust, der Apokalypse, das Zeitalter der Menschen beendet wurde. Es folgte das Zeitalter der Dämonen. Das Zeitalter des Kriegs des Balgeroth.



## Die Ordnung der Erde im Zeitalter der Dämonen

### Wächter und Exoditen

Die schlagkräftigsten Krieger der Menschen bilden die Wächter. Elitesoldaten aus allen Ecken der Welt, verbunden im Hass gegen die Kräfte des Bösen. Sie sind schwer gepanzert, bewaffnet mit Maschinenkanonen, Flammenwerfern und Kettensägen und bringen den Kampf zu den Dämonen. Sie wagen sich in die Hölle vor und stürmen die Festungen der Kreaturen des Skrathnikar Luziferon.

Die Wächter, deren Spezialgebiet das Töten der Millionen von Höllenzombies ist, nennt man **Zombie Extermination Crusader**. Ihre Kreuzzüge gegen die Kräfte der Hölle bringen die Wächter auch immer wieder zu den Kriegszonen im Osten von Eden. So treten sie auf infernalischen Schlachtfeldern gegen Dunkelelben und Edenvampire an, müssen in Arenen um ihr Leben kämpfen oder fechten Seite an Seite mit den rechtschaffenen Drachen in dunklen Dämonenfestungen.

Auch Drachen der Exoditen - jene Drachen, die vor Millionen von Jahren von Eden zur Erde aufgebrochen waren, oder deren Nachkommen - finden sich unter den Wächtern. Sie sind allesamt Formwandler, die seit Jahrtausenden im Untergrund der menschlichen Gesellschaften leben und im verborgenen die Kräfte des Bösen jagen. Sie vermehren sich mit den schönsten Mädchen der Menschen und glauben an das Gute in der menschlichen Rasse. Es heißt die Drachen hätten auch auf der Erde noch ein verborgenes Königreich und eine große Festung tief unten im Meer. Verborgen vor den Augen der Neugierigen.

Ganz selten findet man in den Kämpfen auch einen der Verlorenen. Die Verlorenen sind jene Drachen, die den Glauben an alles aufgegeben haben. Es sind verbitterte Kreaturen, die sich seit ihrer Niederlage im Vampirkrieg, in die verborgenen Winkel der Erde zurückgezogen haben. Sie leben in abgelegenen Seen und Flussgebieten, im tiefen, undurchdringlichen Dschungel, auf den höchsten Bergen oder in verborgenen Höhlen. Doch mit dem Fortschreiten des Krieges und mit den Invasionen der Horden des Skrathnikar Luziferon auf der Erde, erkennen auch diese verbitterten Kreaturen, dass es um ihr Überleben geht. Der Hass treibt sie an, und sie wollen Rache nehmen an allen Vampiren und Dämonen der Hölle.



## Weltmächte

In der Festung Europa herrscht eine brutale Diktatur, das Reich. Es ist umschlossen von einer riesigen Mauer aus Stahlbeton, undurchdringlichen Anlagen aus Stacheldraht und Minenfeldern und hochgerüstet mit Panzertürmen. Im Inneren liegen die alten Staaten Europas.

Die Bevölkerung lebt ungefähr auf einem Niveau des auslaufenden 19. Jahrhunderts und alle Energie fließt in die Rüstungsindustrie, um die superschweren Panzer und Kriegsschiffe zu unterhalten. Die stärksten Kämpfer des Reichs sind die Todbringer. Genetisch modifizierte Superkrieger ausgerichtet an einem verdrehten Ideal einer menschlichen Herrenrasse. Die hoffnungslosesten Heere des Reiches bilden die Abschaumbattalione aus Abweichlern, Ketzern, Kommunisten, sogenannten Untermenschen und auch der ein oder anderen nichtmenschlichen Kreatur. Sie werden schlecht bewaffnet an vorderster Front in die Schlachten geworfen.

Auch auf den anderen Kontinenten der Welt haben sich die Menschen hinter hohen Mauern verschanzt. Die Mega-Cities des amerikanischen Kontinents trotzen den Horden der Zombies, die die Wüsten und Dschungel der sie umgebenden Wildnis bevölkern. In den Megastädten leben Milliarden von Menschen, und in den Slums der Armen brodeln Unruheherde.

Die Vereinigten Staaten von Amerika wurden schwer getroffen. Hinter meterhohen Mauern aus Stahlbeton wird versucht, die alte Ordnung zu bewahren. Die USA verfügen immer noch über eine große Anzahl an Flugzeugen und anderer Kriegsmaschinen und auch über die neuen Panzerrüstungen, die auf Basis der Forschung in der Area 51 auf Drachenplasma aufbauen. Diese sogenannten Tank Armors können mit Flugmodulen ausgestattet werden, die sie in fliegende Einmannpanzer verwandeln. Die Seestreitkräfte konnten sich nach den Verlusten durch den Drachenterror und die Dritte Dämoneninvasion nie ganz erholen, aber dennoch verfügt Nordamerika über eine immer noch riesige Flotte aus schwer gepanzerten Schlachtschiffen und Kreuzern, die sich auf den Weltmeeren erbitterte Gefechte mit den Panzerschiffen des Reichs und den schwarzen Höllenschiffen der Totengräber und Drakornauten liefern. In Nordamerika liegt seit dem Letzten Kreuzzug auch das neue Israel mit der Megastadt New Jerusalem. Eine weitere Mega-City in Nordamerika wird von einer der Sieben Hexen kontrolliert.

Nicht viel anders sieht es in Asien aus. Shanghai und Peking konnten bisher allen Unruhen und Angriffen zum Trotz gehalten werden und breiten sich in Fläche und Bevölkerungszahl ständig weiter aus. Immer in Angst, eine der Seuchen des Skrarhnikar wird die Bewohner allesamt dahinraffen.

In Russland herrschen die Aristokraten aus ihren schwarzen Blutfesten über ihr - auf einem mittelalterlichen Niveau lebenden - menschliches Vieh. Sie haben Heere aus Vasallen mit Speeren, Äxten und Schwertern und ihre sogenannten Blood Guards: schwerbewaffnete Elitesoldaten, von Geburt an zum Gehorsam gegenüber den Vampiren herangezüchtet.

Afrika hat die Dunkle Verderbnis relativ unbeschadet überstanden. Es gab keine Atomwaffen und Reaktoren, die hätten explodieren können. Es gab keine Computergesteuerten Maschinen, die ein Eigenleben hätten entwickeln können. All dies blieb aus. Die Warlords und Klans, die vorher regiert hatten, blieben an der Macht. Um der Bedrohung durch die anderen Zivilisationen zu trotzen, die jetzt wegen der Rohstoffe anfangen unerbittlich in Afrika einzufallen, schlossen sie sich zur African Brotherhood zusammen. Wegen dem Hunger, ausgelöst durch Dürre und Überbevölkerung, erhoben die Warlords Kannibalismus zur Religion und sie schrecken auch vor mit Drogen vollgepumpten Kindersoldaten und Schlimmerem nicht zurück.

Die Armeen des afrikanischen Kontinents ähneln denen des 20. Jahrhunderts. Den Kern bilden Infanteriesoldaten mit Gewehren oder automatischen Waffen, ergänzt durch Kindersoldaten und Zivilisten, die als ein einziger Mob dem Feind entgegen getrieben werden. Die mächtigste Waffe ist die gefürchtete Voodoo-Magie. Sie kann Dutzende von Menschen zusammenschmelzen und in meterhohe Monster verwandeln, die Seelen der Voodoo-Priester in neue Körper versetzen, so dass sie dem Tod entfliehen können, oder sie kann Kreaturen ihre Fähigkeiten und Körperteile stehlen und auf wundersame Weise dem Voodoo-Zauberer einpflanzen. Durch Voodoo-Magie wurde auch das gefürchtete HI-Virus verändert, so dass es Drachen und Dämonen töten kann. Man nennt es Super-Aids, Voodoo-Aids oder auch MIV (Monstrous Immundeficiency Virus) und es bestraft jene Kreaturen, die Infizierte verschlingen oder ihr Blut trinken.

In Südafrika und auf einem gestrandeten Höllenschiff im Weltall - der Schwarzen Arche - haben die Drachen der Dunklen Brut ihr Lager aufgeschlagen. Die Dunkle Brut ist ein Zusammenschluss aller menschenverachtenden und dämonenhassenden Drachen. Den Kern bilden die Kreaturen der Schwarzen Arche - Drakornauten des Balgeroth und Debauchery Blood Gods.

Letztere sollen eine Millionen Jahre auf Irrwegen durch die Hölle gefahren sein, um den Exoditen zu folgen. Sie sind Nachfahren der Drachen des Blutkults auf Eden - jenem berichtigten Kult dem die ersten Blutgötter entsprangen. Sie hassen sich selbst für den Verrat an ihrer eigenen Rasse, hassen die Dämonen für ihre Lügen und hassen die Menschen, weil es eben Menschen sind. Sie sind allesamt komplett wahnsinnig. Sie waren es, die der Legende nach in der Hölle von Succubae verführt und betrogen worden waren, diese aber aus Rache vergewaltigten und ihre malträtierten Körper an ihre Rüstungen schlugen. Sie sind, wenn es denn möglich ist, noch eine Spur schlimmer und brutaler als die anderen Blutgötter. Die Debauchery Blood Gods wären nie zur Erde gekommen, wären sie nicht von den Drakornauten der Drachenflotte des Balgeroth aufgelesen worden.

Neben diesen Kreaturen zählen auch einige Nachzügler, welche über neu entstandene Höllentore zur Erde gekommen sind, zu den Drachen der Dunklen Brut. Und den letzten Teil bilden jene Exoditen, die durch den Krieg und den Verrat der Menschen völlig durchgedreht sind: der Butcherman, Oberster der Menschenmetzger und der Slaughterman und seine Mörderbestien Minotauren und noch einige andere, weniger bekannte Kreaturen. Sie sind es in erster Linie, die ihre Festung in Südafrika aufgebaut haben, mit all den Schlachthanlagen für Menschen.

Sie alle - Vampire, Drachen und Menschen - kämpfen miteinander, gegeneinander und gegen die Horden des Skrahnika Luziferon, die aus dutzenden Höllentoren hervorbrechen. Immer wieder treffen sich Krieger Edens und der Erde auf den höllischen Schlachtfeldern. Kämpfen in flüchtigen Allianzen zusammen, gegen einen größeren Feind, um sich zu einem späteren Zeitpunkt gnadenlos zu massakrieren. Eine Hoffnung auf ein Ende des Gemetzels ist nicht in Sicht. Oder vielleicht doch. Wenn die Elbenprinzessin Annathielle ihre Bestimmung findet.



# Die Legionen des Balgeroth



# Die Legionen des Balgeroth

## Balgeroth - Der Mächtigste der Blutgötter

Balgeroth war als Kind einer Elbin in Karnion auf die Welt gekommen. Über seinen Vater ist nichts bekannt, eventuell war es eines der Sternenkinder oder auch ein Blutgott. Als Karnion im ersten Skrathkrieg von den Horden des Skrathnikar Luziferons verwüstet worden war, war seine Mutter getötet und Balgeroth als Gefangener zur Festung des Skrathnikar gebracht worden. Schon als Jüngling kannte er nichts außer Schmerz und Tod. In den Wirren eines Sklavenaufstandes innerhalb der Mauern schaffte Balgeroth es aus der Festung Luziferons zu fliehen. Der ständige Kampf und ein Leben voller Gewalt zeichneten ihn. Er kämpfte Jahre an der Seite der Elben. Später kehrte er bei der ersten Invasion der Festung des Skrathnikar durch die Elben zurück an diesen Ort des Schreckens.

Eine Allianz mehrerer Könige der Dunkelelben und der Menschen des Ostens hatten ein riesiges Heer ausgehoben, um die Festung des Skrath niederzubrennen. Aber die Invasion scheiterte. Einige der Elben und Menschen waren zuvor von den Dämonen korrumpiert worden und fielen ihren Verbündeten mitten in der Schlacht in den Rücken. Die Invasion endete im Desaster. Balgeroth erkannte damals, dass die Elben zu schwach waren, um Skrathnikar Luziferon zu besiegen.

Nach dem Scheitern der Invasion züchtete Balgeroth die Erste seiner Drakor Legionen. Sie sollten in Zukunft den Kern einer ihm ergebenen Streitmacht bilden. Die Drachen der Legionen nennt man Balgerothi. Ihre Religion heißt Hass, ihr Gott Vernichtung. Balgeroth hasst die Elben für ihre Schwäche, die Menschen für ihre Lügen, er kennt nichts außer die Gewalt und den Tod, deshalb verachten ihn wiederum die rechtschaffenen Drachen des Feuerthrons. Balgeroth ist kein Leben heilig und die Seinen fressen sich gegenseitig sowie ihre drakonischen Artgenossen. Doch mehr als alles andere hasst er Skrathnikar Luziferon und seine Dämonen. Diese hatten seine Mutter vergewaltigt und erschlagen.

Verrückter Weise, sind die blutrünstigen Drachenlegionen des Balgeroth das einzige, das zwischen den Horden der Skrathnikar und der völligen Vernichtung Edens steht. Seine Balgerothi Blutgötter sind ein Synonym für die Niederschlagung und Vernichtung der Skrathnikar geworden.

In Kleinkarnion töteten sie alle Bewohner und den dort regierenden Dämonenherrscher. Sie kämpfen in den Vampirkriegen von Catarax, bieten den Schergen des Skrathnikar Einhalt auf Halkyon. Brannten große Teile Astaragoths nieder. Doch sind sie auch für den Millionenhaften Tod elbischer und menschlicher Mitstreiter verantwortlich, da sie im Bluttausch Freund und Feind nicht mehr voneinander zu unterscheiden vermögen.

Balgeroths Erscheinung hat sich mit der Zeit verändert. Er wurde als Formwandler geboren, war ein Drache von zwei Metern Größe. Inzwischen ist er ein Monster von acht Metern Höhe. Der Körper mit Eisen beschlagen und mit Waffen der Massenvernichtung versehen. Teile des Körpers sind in Maschinen aus biomechanischem Drachenstahl geschmiedet. Er gilt als der mächtigste der Blutgötter, noch vor dem Roten Drachen.

Balgeroths Festung liegt in der Hölle. Sie heißt Knochenheim. Seine Heimat. Von hier bricht seine Drachenflotte zu Raubzügen auf, und hier werden in Vergewaltigungen entführter, elbischer Jungfrauen neue Balgerothi Blutgötter herangezüchtet.

Knochenheim ist ein Ort des Schreckens: "Sie nähten Menschen in die Wände, bauten Mauern aus Fleisch. Die Knochen der Kinder im Türrahmen, lachende Gesichter in die Leichenfratzen geschnitten. Tausend mal Tausend Neugeborene lebend in die Straßen geschlagen. Blutende Pflastersteine begrüßen die Hufe der Balgerothi mit ihrem Wimmern. Hier fühlen sie sich daheim. Willkommen in Knochenheim." (Drakorgaur nach seiner Reise durch die Hölle)

Die Legionen des Balgeroth wurden nach ihrer Entstehung nummeriert. Die Bewohner von Knochenheim, die heute mit den Drachenschiffen auf Raubzüge gehen sind die Überreste der Legionen. Nur die Horden von Halkyon und die Drachenflotte bestehen weiter als zusammenhängende Armeen. Die anderen Balgerothi haben sich diesen Legionen angeschlossen oder ziehen allein durch die Kriegszonen der Hölle. Sie alle nennt man die Balgerothi Blutgötter. Zu nennen sind die Drakorghoule, die Crazyden, die Skarbathii, die Hydragor Blutgötter von Halkyon und Primordium, die Killer des Tiamat und die Wahrhaftigen Killerbestien der Drachenflotte - die Drakornauten.



## **Die Erste Drakor Legion - Die Vernichter des Skrom**

Die Vernichter des Skrom kämpften in den Gefechten um Kleinkarnion, als die Region erneut von Dämonen belagert wurde. Mann nennt es den sogenannten Skrom Krieg, nach dem Dämonen Skrom, einem mächtigen Dämonenherrscher, der Skarthnikar diente.

Das Heer bestand zu dieser Zeit zum Großteil aus humanoiden Sklaven und niederen Mutanten, mindestens 350000 an der Zahl. Sie dienten als Kanonenfutter der Armee. Die Legion verfügte über keine Katapulte, Belagerungstürme oder Speerschleudern, da es ihr an genügend Spezialisten zur Wartung der Gerätschaften fehlte. Die wenigen Sachkundigen kümmerten sich um die kleine Anzahl an superschweren Kriegsmaschinen.

Die Hauptkampfkraft lag bei den berühmten Drakorhoulen. Drakorhoule sind kannibalistische Drachenmonster – daher der Name, Drakor für Drache und Ghoul abgeleitet von den Kannibalen der Untermenschen der Hölle. Sie sind wahnsinnig, unberechenbar, blutrünstig und mächtig. Balgeroth ist ihr Schöpfer.

Wie bei allen Horden der Hölle kam es oft zu Kämpfen im eigenen Lager. Balgeroth musste seine Legion schnell zum Feind bringen, um die Verluste durch Streitigkeiten möglichst gering zu halten. Auf engem Raum wurden in wenigen Tagen - nach heftigsten Kämpfen - beide Seiten fast völlig aufgerieben. Die Festungsanlagen des Skrom wurden geschleift und seine Armee zerschlagen. Wer sich ergab wurde niedergemacht oder nach Art der Hölle rituell verstümmelt und dem Hungertod überlassen.

Nach der Vernichtung des Skroms existierten von der Ersten Drakor Legion des Balgeroth in erster Linie nur noch kampferprobte Drakorhoule; kannibalistische Blutgötter, sie sind meist zentauroid, mit zwei Beinpaaren und einem Armpaar, in dem sie Waffen der Massenvernichtung tragen. Klingen und Rüstungen sind direkt auf den Körper geschmiedet und sie haben meist eine Höhe von 5 bis 7 Metern und eine Länge von 8-12 Metern. Sie tragen keine biomechanischen Drachenrüstungen, sondern sind stark gefressen an ihren Artgenossen und zählen zu den Wahrhaftigen Killerbestien. Die Vernichter kämpfen unter anderem als Teil der Drachenflotte, aber streifen auch einzeln durch die Kampfzonen der Hölle.

## **Die Zweite Drakor Legion - Die Dampirschlächter**

Unter Führung des Balgeroth nahmen die Drachen der Zweiten Drakor Legion an den Vampirkriegen von Catarax teil. Balgeroth kam als Befreier in die Stadt Philebos. Philebos war eine von zwei Städten der Region um Catarax, die noch unter menschlicher Kontrolle war. Balgeroth schwor die Stadt vor den Vampiren zu schützen und das Land von den Untoten zu befreien. Die vampirischen Gesandten, die nach Philebos geschickt wurden, ließ er töten. Nur drei wunderschöne Frauen, an denen Balgeroth gefallen fand, ließ er am Leben. Mit diesen begann er eine Armee heranzuzüchten. Die Kinder dieser unheiligen Verbindung waren eine Mischung aus Vampir, Dämon und Drache. Alle waren Formwandler und nichts schmeckte ihnen mehr als zerstückelte Vampire. Der berühmteste dieser Blutgötter ist Skarbath. Nach den schweren Kämpfen gegen die Vampirheere ist er der letzte Überlebende der Zweiten Drakor Legion. Balgeroth selbst ging in den Wirren der Schlachten verloren, kehrte allerdings später an einem anderen Ort wieder. Sein Sohn Skarbath führte das Vermächtnis seines Vaters in dieser Zeit weiter und erschuf die Dritte Drakor Legion des Balgeroth.



### **Die Dritte Drakor Legion - Die Skarbathii**

Skarbath floh zurück zu dem Schlachtschiff, mit dem sein Vater Balgeroth ursprünglich nach Catarax gekommen war. Dort baute er sich eine biomechanische Exo-Rüstung aus dämonischem Stahl. Unter seiner Führung fielen die Reste der Zweiten Drakor Legion, verstärkt mit Elbenkontingenten in Typhium ein, einer berüchtigten Vampirfestung. Sein eigenes Heer aus gestörten Monstern, in Vergewaltigung aus seinen Lenden entsprungen, nannte man die Skarbathii.

Die Drachen Legion von Skarbath wurde an geheimen Ort in die Wege geleitet. Skarbath vergewaltigte dort tausende von Frauen. Die Harmonie der Seelen - ein entscheidender Punkt bei der Drachenvermehrung - wird bei solch einer Verbindung außer Acht gelassen. Vielmehr ist es eine Verbindung reduziert auf körperliche Vereinigung und perverse Lust. Skarbath gilt deshalb manchen als Anhänger des Debaucherynatrix.

Bei solch einer erzwungenen Schwangerschaft gelten stets dieselben Regeln: Die Mehrzahl der geschändeten Frauen wird unter der Schwangerschaft zu Grunde gehen. Meist liegt es daran, dass sie einen Drachen einfach nicht austragen können. Die Missgeburt wird den Körper der Geschwängerten aus der Gebärmutter heraus verbrennen und dabei selbst ihr Ende finden. Nur wenige der Kreaturen werden lebendig geboren. Bei der Geburt werden sie die Mutter von innen heraus zerreißen. Diesen Wesen fehlt von Geburt an die Rechtschaffenheit wahrer Drachenengel: sie sind kurzlebig und meist weniger mächtig.

Aus den Kindern solch einer unheiligen Verbindung stellte Skarbath seine blutrünstige Armee auf. Sie sind teils Dämon, teils Vampir, teils Mensch und teils Drache. Ihre eigentliche Erscheinungsform ist drachenartig, sie sind allerdings Formwandler und können sich als Menschen tarnen. In der Schlacht nehmen sie das Blut ihrer Opfer zu sich und können so kurzfristig zu titanischer Größe heranwachsen. Wie andere Drachen auch, wachsen die Kinder des Skarbath, wenn sie dämonisches Fleisch fressen. Allerdings, durch das Vermächtnis der Vampire, das in Skarbaths Körper haust, ist diese Eigenschaft verändert. Skarbathi Blutgötter heilen Wunden, indem sie menschliches Blut trinken, sie können anderen Drachen die Lebensenergie aussaugen und wachsen in Minuten zu gewaltigen Monstern, wenn sie Dämonen verschlingen. Allerdings können ihre Körper diese Veränderung nur schwer ertragen. Schon Stunden nach der Schlacht kann ein zehn Meter großes Monster wieder auf die ursprüngliche Größe von 2 Metern geschrumpft sein. Und manch ein Skarbathi Blutgott wird durch die dämonischen Energien, die er während der Schlacht zu sich nimmt, auch völlig vernichtet.



## **Die Vierte Drakor Legion - Die Horde von Halkyon**

Auf dem Dreizehnten Mond Halkyon findet eine infernalische Schlacht statt. Dort treffen die Armeen des Skrathnikar Luziferon auf andere konkurrierende Armeegruppen aus der Hölle. Die Elbenstädte werden mehr und mehr niedergebrannt. In dieses Chaos bricht die Vierte Dunkle Legion des Balgeroth, die Horden von Halkyon.

Basierend auf Teilen der Dritten Drakor Legion wurde sie um einige, in der Hauptstadt des Mondes - der Stadt Halkya -, neu erbaute, dämonische Maschinen erweitert. Dazu kamen Verstärkungen der Skarbathi Blutgötter. Den Kern der Kampftruppen bilden die Crazydischen Killerbestien mit schwerster Feuerkraft und starker Panzerung. Die Elite der Armee sind schwer gepanzerte Drakorhoule, teilweise versehen mit biomechanischen Rüstungen, welche aus dutzenden toter Drachen geschmiedet wurden.

Die meisten, der selten vorkommenden Schwarzen Schrecken des Balgeroth - die Hydragor - sind in Primordium im Einsatz, einer Stadt im Osten Edens, einige kämpfen allerdings auch in Halkyon. Im Gegensatz zu den anderen Balgerothi, sind die Hydragor heimtückische Killer, die hinter den feindlichen Linien und im verborgenen morden.

Der Monsterhorde von Halkyon sind eine Millionen Mann Hilfstruppen unterstellt. Diese sind zum Großteil schlecht bewaffnet und ausgebildet und wurden aus der Bevölkerung von Halkya und dem Umland rekrutiert. Die Elite der Hilfstruppen bilden die Überreste der elbischen Soldaten aus der Dritten Drakor Legion. Diese werden stückweise in der Schwarzen Festung von Halkya zu dämonenbesessenen Untoten, gepanzert mit Drachenteilen, herangezüchtet - zu biomechanischen Kriegern ohne Furcht. Zusätzlich wurden dämonische Alliierte rekrutiert und Hunderttausende der Sklaven wurden geopfert um die infernalischen Pakte zu festigen.



## **Die fünfte Drakor Legion - Der Untergang von Astaragoth. Die Killer der Tiamat.**

Während die Horden des Skrathnikar Luziferon und des Balgeroth sich auf Halkyon weiter gegenseitig zerfleischen, zogen sich die Armeen des Höllenkönigin Tiamat schon früh aus den Kämpfen zurück. Sie hatten reiche Beute an Rohstoffen, magischen Gegenständen und Sklaven gemacht. Tiamat verließ Halkyon mit dem Ziel den Mond Astaragoth zu erreichen. Sie musste dort ihrem Herren Beharot Bericht über Erfolge und Rückschläge während der Kämpfe in der Seuchenregion Halkyon erstatten. Ihr Weg führte ihre Schiffe und Galeeren über geheime Routen der Meere der Hölle von Halkyon nach Astaragoth.

Als die siegreichen Truppen Tiamats an ihrer Heimatfestung andockten planten sie einen glorreichen Einmarsch. Mit tausenden von Sklaven und erbeuteten Dämonenmaschinen hatten die Heimkehrer einiges vorzuweisen. Doch unter den gefangenen Menschen hatte sich eine Horde von Balgeroths Hydragor Drachen gemischt.

Balgeroth hatte zuvor, nachdem er von Tiamats Entschluss den Krieg um Halkyon zu verlassen, erfahren hatte, einen teuflischem Plan geschmiedet. Er initiierte eine Massenvergewaltigung der schönsten elbischen Jungfrauen, um so eine Horde neuer Blutgötter zu erschaffen - die Hydragor. Sie bestanden aus seiner Dämonenessenz, drakonischer Biotechnologie, Hass und Wut. Als Formwandler unter den menschlichen und elbischen Sklaven getarnt, hatten sie sich von Tiamats Schergen gefangen nehmen lassen und waren so unbemerkt in die Festung ihrer Widersacher gelangt. Es folgte ein Blutbad ungeahnten Ausmaßes.

Die Festung des Tiamat wurde geschleift. Doch das war nicht das alleinige Ziel der Eindringlinge. Sie wollten ganz Astaragoth brennen sehen. Astaragoth verfügte über kein Sternentor, über das man es hätte erreichen können. Auch war der Mond zu gut durch magische Waffen verteidigt, als dass einige hundert Feuerdrachen auf gewöhnlichem Wege einmarschieren hätten können. Es blieb nur der geheime Weg über die Meere der Hölle. Und die Balgerothi Blutgötter konnten den Weg ihrer Artgenossen verfolgen. So brachten die Hydragor die Drachenflotte des Balgeroth nach Astaragoth.



## Die Sechste Drakor Legion - Die Drachenflotte der Drakornauten

Nur aus einer Handvoll von Schiffen bestehend waren die Blutgötter durch ihre Reise durch die Hölle stark gestört. Viele der kleineren Kreaturen dienten den Kannibalen während der Reise als Nahrung und wurden in Form von mit Flüssigkeit zermahlenden Körpern intravenös verfüttert. Die verdrehten Monster, stark gefressen an ihren Artgenossen, durch die Macht Balgeroths aus der Hölle gebracht, fielen sie über Beharots Reich her und brannten alles nieder. Die Städte wurden geschleift. Hunderttausende an eiserne Kreuze geschlagen, der Rest zu Brei zertreten und an die Balgerothi verfüttert. Seitdem ist die Drachenflotte unterwegs auf den Meeren der Hölle. Immer auf der Suche nach der nächsten Schlacht.

Die Sechste Legion besteht aus Balgeroths eigener Brut - den Drakornauten. Bastarddrachen, in der Hölle gezeugt. Die Horde reist in mehreren riesigen alten und halb verrotteten Schiffen aus schwarzem Stahl durch die Meere der Hölle. Die Monster sind zwar intelligent, aber voller Hass und nur schwer zu kontrollieren. An Bord werden sie in Ketten gehalten und mit Elbenfleisch gefüttert. Allesamt sind es Wahrhaftige Killerbestien und Kannibalen. Zur Schlacht kommen sie entweder in Eisenkäfigen, werden durch Höllentore teleportiert oder sie kommen als brennende Feuerbälle direkt ins Kampfgeschehen geflogen. Viele kämpfen mit Klauen und Zähnen oder tragen schwere schnell-feuernde Maschinenkanonen und sind mit anderen mechanischen Waffen und Maschinenteilen zusammengeschmiedet.

Nur unter Führung von Balgeroth können die Bestien als zusammenhängende Armee kämpfen, sonst sind sie relativ unberechenbar und werden von dem Drang nach Blutvergießen und Gewalt geleitet.

Der Heimathafen der Drakornauten ist Knochenheim. Von dort brechen sie zu ihren Raubzügen auf.

Eines der Schiffe der Drachenflotte ist zur Erde gekommen - dort nennt man das Schiff die Schwarze Arche, ihr Kapitän ist Drakorgaur, der Rote Drache, einer der Menschenfeinde, jene Kreatur, die die Menschen der Erde den Blood God nennen. Zusammen mit den menschenverachtenden Drachen der Erde bilden sie die Dunkle Brut.



Immortales Cruores - Blutgötter der Drakornauten - Die Könige des Gemetzels





### **Crazyd**

Diese Monster sind völlig verrückt. Sie tragen am liebsten schwere Schnellfeuerkanonen, aber in der Hitze des Gefechtes feuern sie auch auf die eigenen Truppen. Manche der Crazyden sind mit den gefürchteten Crazyden Gatling Blastern zusammenschmiedet. Die Soldaten der Erde nennen sie Gorezillas. Dabei können sie Plasma direkt aus ihrem Körper zur Munitionsgewinnung nutzen und eine unerreichte Feuergeschwindigkeit aufrechterhalten, bis ihre Waffen aus Hölle Stahl verflühen.



### **Hydragor**

Sie sind fast alle Formwandler und haben in ihrer Drachenerscheinung Chamäleonschuppen, die sie nahezu unsichtbar machen. Sie tragen deshalb nur selten Waffen, aber viele können Waffen aus ihrem Körper morphen oder Feuer spucken. Sie kämpfen meist in einem Team aus zwei Kreaturen, die sich hinter die feindlichen Linien schleichen.



### **Drahorghoule**

Zentauroide Monster, in dem Armpaar tragen sie schwerste Waffen, oft sind diese Waffen direkt an die amputierten Stümpfe genagelt und in ihre Körper Maschinenteile geschmiedet. Ihre normale Größe ist eine Länge von 7 bis 8 Metern und eine Höhe von 4 bis 5 Metern. Einzelne Kreaturen stellen meist die schwere Feuerunterstützung für Battalione aus Höllenkriegern oder sie bilden kleine Kampfgruppen von sieben Monstern zur Vernichtung ganzer Armeen.



### **Skarbatjii**

Diese Kreaturen sind ein Amalgam aus Vampir und Drache. Sie können Blut trinken wie Vampire und kurzfristig zu titanischer Größe heranwachsen.

**Drachen**



# Drachen

Drachen sind Wesen aus Eden. Sie sind unsterblich, außer sie sterben eines gewaltsamen Todes. Sie haben sich auf der Erde den Gegebenheiten angepasst. Ihre Panzer sind meist dunkel gefärbt, nahezu Schwarz, in einem dunklen Braun oder Rot. Es wird berichtet, dass die Panzer der Drachen von Eden früher farbig, fast schon bunt waren, sie aber auf der Erde dunkle Farben angenommen haben. Ihre Körper sind sehr widerstandsfähig. Die Drachenschuppen bilden einen stabilen Panzer aus einem auf der Erde unbekanntem Material. Es ist verhältnismäßig leicht, aber hart wie eine Mischung aus Chitin und Stahl. Die meisten Drachen werden ungefähr 3 Meter groß. Allerdings können ältere Exemplare deutlich wachsen – einzelne sogar auf bis zu 20 Meter Länge. Meist haben sie zwei Beine und zwei Arme, die auch zur Fortbewegung genutzt werden können, aber dennoch in der Lage sind, komplexe Maschinen und Waffen zu bedienen. Allerdings sei angemerkt, dass Drachen ihre Körper bewusst verändern können und deshalb selten zwei Exemplare ein identisches Äußeres haben.



Drachen können fast überall existieren. Es wird von Monstern im All, im Meer und im Eis berichtet. Da es Drachen möglich ist, ihren Körper bewusst zu verändern, sind viele zu Formwandlern geworden. Um nach ihrer Niederlage im Ersten Vampirkrieg nicht aufzufallen, haben sie sich ihrer Umwelt angepasst. Manche tarnen sich als Menschen, andere nehmen die Gestalt von Tieren an, und es wird auch von Wesen aus Stein, lebenden Bäumen und Kreaturen aus Feuer berichtet. Die meisten Drachen sind in dieser Zweitgestalt wesentlich schwächer, da ihre große körperliche Stärke in erster Linie in ihrem Exo-Skelett steckt.

Der Großteil der Drachen wird den Feuerdrachen zugeordnet. Sie vertragen extreme Hitze, sind durch Feuer kaum zu bezwingen, und haben oft die Fähigkeit ihren Drachenatem zu spucken – eine extrem brennbare und heiße Flüssigkeit wie Napalm oder auch nukleares Feuer. Einige können ihren Körper so stark erhitzen, dass Waffen, die gegen sie eingesetzt werden, beginnen zu schmelzen und ungeschützte Krieger in ihrer Nähe zu Asche verbrennen.

Es gibt aber auch andere, seltenere und außergewöhnliche Rassen wie die Giftbruten, bei denen eine Berührung schon ausreichen kann, einen Menschen zu töten. Manche können Gift spucken oder tragen es in Stacheln an ihrem Körper. Man kennt die sogenannten Säuredrachen, die häufig Säure als Blut haben, oder es auch versprühen können. Ältere Drachen können im Lauf ihres Lebens auch die Rasse wechseln oder gar mehreren gleichzeitig angehören.





Drachen sind schnell, stark und widerstandsfähig. Allerdings sind schon viele dem Wahnsinn verfallen. Sobald ein Drache anfängt Fleisch zu essen, wird er früher oder später immer mächtiger, aber auch blutrünstiger. Das kann soweit gehen, dass er Alliierte, Freunde oder sogar Artgenossen tötet und auffrisst. Schlimmer noch als das Fleisch weltlicher Geschöpfe ist die Essenz von Dämonen. Das Verschlingen von Dämonen und Vampiren bringt einem Drachen ungeheure Macht, allerdings verlieren viele dabei so schnell den Verstand, dass sie sich nach kürzester Zeit zu alleine umherstreifenden Killermaschinen entwickeln, immer auf der Suche nach der nächsten Schlacht.

Auf Grund dieser Schwäche versuchen sich die Drachen seit jeher durch einen strengen Kriegercodex zu bändigen. Wichtiger Bestandteil ist dabei eine vegetarische Ernährung, um ihre angeborene Blutlust im Zaum zu halten. Aber auch die rechtschaffenen Drachen sind dennoch große Krieger und sie müssen stetig in einem andauernden Kampf gegen die Dämonen der Hölle ihre Kriegskunst unter Beweis stellen.

## Ordo Drakoris

Unter den Drachen haben sich mehrere Kriegerorden herausgebildet, die Ordo Drakoris. Die Eigenarten des Kriegerordens bestimmen den Charakter des Drachen und andersherum. Zu nennen sind zum Beispiel die Orden der Jäger, der Unzerstörbaren und der Meister der Tötungskunst.



## Predatores

Es sind die schnellsten Drachen, sie können fliegen und springen und an Wänden emporklettern, als wäre es ebener Boden. Manche haben chamäleonartige Schuppen, die sie nahezu unsichtbar machen. Auf der Erde, vor allem in der Zeit des Drachenterrors, haben viele Drachen auch elektromagnetische Schocks eingesetzt, um großflächig Aufklärungsgeräte, Sicherheitsanlagen und elektronische Teile gegnerischer Kriegsmaschinen lahm zu legen.

## Die Unzerstörbaren - Bestia Immortalis

Es sind die größten ihrer Art, lebende Panzer, deren Verwundungen so schnell zu Narbengewebe zuwachsen, wie sie verwundet werden. Auch ein Treffer ins Drachenherz wird nicht jeden von ihnen ausschalten können.



## Artifex Mortis

## Meister der Tötungskunst

Viele von ihnen haben mehr als die üblichen vier Gliedmaßen, alle sind mit Sichel und Klingen bestückt, sie haben stachelbewehrte Schwänze und können kleine Geschosse aus Öffnungen am ganzen Körper verschießen, so dass alles Leben im Umkreis einiger dutzend Meter getötet wird. Unter ihnen finden sich auch eine große Anzahl der Morphwaffenträger. Diese Drachen sind in der Lage, zerstörerische Drachenplasma- und Feuerwaffen aus ihrem Körper oder ihren Gliedmaßen zu formen.



## Derzeugung

Es gibt nur männliche Drachen. Auf Eden vermehren sich die Drachen mit den schönsten Jungfrauen der Elben, was nicht zuletzt der Hauptgrund der Zwietracht zwischen Elben und Drachen war. Auf der Erde vermehren sie sich nur noch vereinzelt mit den schönsten Menschenkindern und es wird auch von Drachengeburt bei Tieren berichtet. In wie fern die Abstammung die Drachen verändert, ist nicht eindeutig. Aber sicher ist, dass Drachenkinder Eigenschaften von beiden Elternteilen vererbt bekommen. Drachen mit menschlichen Wurzeln werden deshalb schneller dem Wahnsinn anheim fallen, als dies bei den Nachkommen einer Elbin der Fall wäre. Auch werden Nachkommen tierischer Weibchen animalischer und wahrscheinlich auch weniger intelligent sein.

Der Legende nach, wurden die Drachen geschaffen, um Eden gegen das Böse zu schützen. Die Besonderheit, dass sie sich ohne andere Rassen nicht vermehren können soll eine Tyrannei der Drachen verhindern. Sie sind so mit den anderen Kreaturen der Welt verbunden, da sie aus deren weiblichen Geschöpfen entsprungen sind. Dies macht sie zu einem Teil der Völker der Welt. Nie werden sie eine wirkliche eigene Rasse darstellen und so kann ihre unglaublich Macht eingeschränkt werden.



## Rüstungen

Die biomechanischen Rüstungen der Drachen haben einen speziellen Stellenwert. Es sind mehr als nur einfache Panzerplatten. Sie werden aus den Körpern lebender und toter Drachen in einem aufwendigen Prozess hergestellt. Dabei bleibt ein Teil der Seele der Wesen bestehen. Über die Jahre kann es passieren, dass die Rüstungen der Drachen mit ihren Trägern verwachsen. Man unterscheidet auf den Kriegen der Erde verschiedene Rüstungstypen, zum Beispiel die für den Krieg in der Hölle entwickelte vier bis fünf Meter hohe Infernus Rüstung, die schwerere Variante, die Peremtor Rüstung oder die 10 Meter hohe und breite Caedes Rüstung.



FORMWANDLER

DRACHENBESTIE

MÖRDERBESTIE

BALGEROTHI SUPERBESTIE

# Drakori Angelii

## **Drachenengel - Die Erstgeborenen - Die Verteidiger des Feuerthrons**

Die ersten Drachen kommen aus Eden. Sie gehören zu den rechtschaffenen Wesen. Auf Grund ihrer Güte und ihres majestätischen Äußeren werden sie auch Drachenengel genannt. Sie waren die Erstgeborenen, Lehrer der Elben und Begründer der Kultur und Zivilisation von Eden. Ihre mächtigsten Vertreter sind die Drachengötter. Sie sind die Beschützer der Elben und anderen rechtschaffener Wesen auf Eden. Ihr Herrscher regiert vom Thron des Feuers. Man nennt ihren Orden den Orden der Verteidiger des Feuerthrons, den Ordo Protectorum oder auch Orden der Drakori Defensor Imperii Ignium.

Auf Eden gab es im Ersten Zeitalter Hunderttausende von Drachen. Ungefähr ein Drittel davon verfielen dem Kult des Blutes. Eventuell kämpften auch Engel an der Seite der rechtschaffenen Drachen. Den Drachen standen Millionen von Dämonen gegenüber. Nach dem Krieg war der Großteil der Drachen gefallen, einige legten sich bis zum Zweiten Zeitalter oder länger zur Ruhe, eine andauernde Wacht wurde nur vom Feuerthron aus gehalten.

Dem Herrscher des Feuerthrons dienen zu jeder Zeit ungefähr eintausend Drachen mit biomechanischen Panzerungen. Diese sind mit konventionellen Waffen fast nicht niederzuringen. Sie sind immun gegen Feuer und Hitze, können nukleare Explosionen überleben und haben mit ihren biomechanischen Waffen die Feuerkraft einer Armee. Ihre Körper sind so schwer gepanzert, dass Schiffsgeschütze und schwere Maschinenkanonen normalerweise nicht durchschlagen könnten. Allerdings hat bisher kein Verteidiger des Feuerthrons den Weg zur Erde gefunden. Sie kämpfen in erster Linie im Osten Edens und an der Seite der Elben.

Die Protectorii haben in ihren Rüstungen normalerweise scharfkantige Flügel aus Drachenstahl. Diese dienen zur Steuerung, nicht zum Auftrieb. Sie fliegen mit der Plasmaenergie ihrer Drachenkörper, ihre Geschwindigkeit kann, wie bei anderen Feuerdrachen auch, über 1000 Kilometer pro Stunde betragen. Sie wirken für Beobachter, wie Kometen oder Meteore. Diese schlagen dann mitten im Zielgebiet ein und vernichten ihre Feinde in einem Hagel aus schnellfeuernden Morphwaffen.

Die Munition der Morphwaffen besteht auch aus Drachenplasma. Der Drache erzeugt ständig neues Plasma, allerdings kann es bei einer Überstrapazierung kurzfristig zu einem Mangel kommen. Deshalb fliegen Drachen meist nur zum Kampfgebiet, während des Gefechtes bewegen sie sich eher zu Fuß, um ihren Morphwaffen die maximale Feuerkraft zu erhalten. Der Drache kann bei den Geschossen wählen, welche Menge an Plasma er einsetzen will und auf welche Art und Weise. Statt einen Teppich aus schnellfeuernden Salven ähnlich einer Maschinenkanone zu legen - mit höherer Durchschlagskraft, aber nur ein paar hundert Metern Reichweite - kann er die ganze Energie bündeln, um einen einzigen kilometerweit reichenden Schuss zu erzeugen.

Für den Nahkampf tragen viele der Protectorii magische Schwerter, versehen mit dämonenvernichtenden Runen. Diese Schwerter können auch in den Körper des Drachen eingebaut sein, und nur bei Bedarf aus ihm herausgeformt werden. Ein Protector mit solch einer Runenklinge ist in der Lage all seine Plasmaenergie zur Bewegung zu nutzen und kann blitzschnell auf dem Schlachtfeld umherfliegen.

## Exoditarii - Drachen der Erde

Die ersten Drachen, die von Eden zur Erde aufbrachen werden Exoditen genannt. Sie brachten die Kultur und die Rechtschaffenheit zur Erde. Sie begründeten das Erste der Drei Zeitalter der Erde, das Zeitalter der Drachen. Allerdings verloren sie den Vampirkrieg, damit endete ihre Herrschaft, die Drachen verschwanden aus den Geschichten und das Zeitalter der Menschen begann. Die Exoditendrachen werden seitdem in zwei verschiedene Lager unterteilt.



### Dämonenjäger

Die meisten sind Formwandler und verstecken sich in der menschlichen Gesellschaft. Manche halten auch noch in kleinen Gruppen in den alten verborgenen Drachenfestungen an ihren alten Bräuchen fest. Sie sind rechtschaffene Wesen und ihr Streben dient dem Kampf gegen das Böse.

### Die Detlorenen

Einen beträchtlichen Teil der Drachen hat die Niederlage im Vampirkrieg gebrochen. Gerade jene, die die Vampire und die dämonischen Essenzen verschlungen haben. Sie hassen die Vampire, die Menschen und sich selbst für ihre Schwäche. Es sind verbitterte Monster, die in den abgelegensten Teilen der Welt ihre Nester gebaut haben. In alten Industrieanlagen, in undurchdringlichen Sümpfen und Höhlen, die noch nie ein Mensch betreten hat. Manche haben die Form von Tieren angenommen oder sind seltsamere Geschöpfe, die die Kräfte der Natur zu ihrer Verfügung haben. Sie sind meist mit ihren alten Drachenrüstungen zusammengewachsen und sind Einzelgänger. Nur für den Krieg schließen sie sich in kurzfristigen Allianzen mit Artgenossen zusammen, die oft in Akten der Gewalt auseinanderbrechen.





### **Die Legende der 1000 Drachen**

Der Legende nach gibt es 1000 der Sternkinder auf der Erde. Nach den Strapazen des Exodus hatten sie sich zur Ruhe gelegt und schlafen seit über einer Millionen Jahre. Falls die Prophezeiungen Recht behalten sollten und nicht bloß reines Wunschdenken sind, werden sie in der Zeit des Untergangs, am Ende des Dritten Zeitalters, die Dämonen vernichten und die Erde bewahren.

## Kreaturen der Schwarzen Arche

Mit der Apokalypse hat eine zweite Gruppe von Drachen den Weg durch die Hölle auf die Erde gefunden. Es sind die Drakornauten des Balgeroth und sie kamen mit der Schwarzen Arche. Der Krieg auf Eden findet kein Ende. Aber die Drachen des Blutkultes haben sich zum größten Teil von der Hölle und deren Bewohnern abgewendet. Sie haben gemerkt, dass sie von den Dämonen getäuscht worden waren. Sie folgen fast ausnahmslos Balgeroth, dem Herrn der Blutgötter. Eines ihrer Drachenschiffe machte sich auf, den Exoditen zu folgen. Es sind gebrochene Wesen; von Scham und Schuld zerfressen, hatten sie doch ihre Artgenossen verraten. Aber dennoch unfähig, den rechtschaffenen Weg einzuschlagen, dafür waren sie zu lange Teil der Horden der Hölle gewesen. Sie schmückten ihre Körper mit Leichenteilen und menschlicher Haut, wie es Brauch bei den Drakorlegionen ist. Die Irrfahrt soll für einige der Kreaturen eine Million Jahre gebraucht haben und wird deshalb auch der Millionenjährige Krieg genannt. Manche der Überlebenden sind mächtige Monster, stark gefressen an Dämonen. Manche sind auf dem Weg durch die Unterwelt gezeugte Wesen, sie weisen einige Abartigkeiten auf und viele werden zu den Niederen Drachen gezählt. Sie sind die Schwächsten und Kleinsten ihrer Art. Bastardkinder gezeugt mit der degenerierten Menschenbrut der Hölle. Auch sonst haben sich die drakonischen Seefahrer der Meere des Wahnsinns oft körperlich verändert und die Bruten der Schwarzen Arche sind nicht mehr dieselben, wie die, die in Eden aufgebrochen sind. Es gibt insektenartige Wesen, Verschmelzungen mit Dämonen und Tieren, Zombiedrachen und es wird sogar von einer weiblichen Drachenkönigin berichtet, die tausende Eier legt und eine Armee aus Drohnen kontrolliert. Sie soll inzwischen in einem hunderte Meter hohen Termitenhügel in Afrika herrschen.

Am Ende des Zweiten Zeitalters ist die Schwarze Arche durch ein Höllentor auf die Erde gekommen. Das Höllentor lag allerdings nicht am gewünschten Ort, sondern versetzt im All über der Erde. Drachen können in der luftleeren Schwerelosigkeit überleben. Es war also kein katastrophales Desaster. Das Schiff bildet für die Feuerdrachen den Hort für ihre Raubzüge auf die Erde. Der Kapitän ist Setech Drakorgaur, der oberste Heerführer des Balgeroth, den die Menschen der Erde den Blood God nennen. Sein Thronraum ist mit den Schädeln und Knochen der Widersacher der Drakornauten geschmückt und an den Wänden hängen Banner aus Menschenhaut, in welche schreiende Kinder geflochten sind. Wer zu seinem Thron aus schwarzem Stahl gerufen wird, dessen Weg führt über einen Teppich aus lebenden - an den Boden genagelter - Menschen.

Im Gegensatz zu dem vieler anderer Drakornautenschiffe, ist das Regime des Blood Gods sehr strikt. Es herrscht Disziplin unter seinen Truppen und sie folgen einem eigenwilligen Kriegercodex. In Afrika hat der Blood God sich einige menschliche Söldner angeheuert. Die Berüchtigsten unter ihnen sind die Kenianischen Körperesser. Sie werden in Menschenfleisch bezahlt und müssen sich den Geboten der Drakornauten unterwerfen.



# Debaucherynator Insanum

## Die Derrückten

Sie haben jeglicher Rechtschaffenheit abgeschworen und folgen keinem Ehrencodex. Das Leben in der Hölle oder die ständige Gewalt hat sie verleitet. Aber manche haben sich auch bewusst für ein ehrloses Leben voller Freiheit, ohne moralische Regeln entschieden. Sie leben nur für sich selbst und kein Leben ist ihnen heilig. Manche sind Wesen, für die das Blut von Jungfrauen und Kindern den süßesten Nektar darstellt, andere sind Kannibalen an ihrer eigenen Art. Viele der Drachen des Debaucherynatrix werden diesen Kreaturen zugeordnet. Ihr Kult nennt sich Kultus Debaucherynatrix.

## Die Blutgötter des Debaucherynatrix, wie sie die Schwarze Arche zur Erde gebracht hat.

Die verdorbensten Wesen der Dunklen Brut sind wahnsinnige, von Dämonen besessene Monster. Der Millionenjährige Krieg hat sie verzweifeln lassen. Einige Schiffe der Exoditen sind in der Hölle verloren gegangen oder sind teilweise sogar noch unterwegs. Und es wird berichtet, ein Schiff sei auf eine schöne Insel gestoßen. Die Drachen dachten erst, sie könnten dort dem Bösen entsagen und würden geheilt werden. Doch die verführerischen Succubae, die die Insel bevölkerten, täuschten die Drachen und versuchten, sie zu töten. Die betrogenen Drachen verzweifelten daran und gaben die letzte Hoffnung auf ein friedliches Dasein auf. Seitdem zogen sie vergewaltigend und mordend durch die Hölle, bis sie von der Schwarzen Arche aufgenommen wurden und zu unserer Welt gelangten. Ihre Geschlechtsteile sind oft mit Folterinstrumenten und Klingen bestückt, die den Vergewaltigungsoffern Verstümmelungen und Infektionen beibringen. Im Kampf sind sie unberechenbar, da sie vom Dämonenblut und dem Töten berauscht Freund und Feind nicht mehr unterscheiden können. Ihnen werden auch einige der schlimmsten Gräueltaten gegen Frauen und Kinder vorgeworfen, die die Welt bisher gesehen hat, wenn die Drachen über Dörfer und Städte herfallen, die Männer verstümmeln, die Frauen vergewaltigen und die noch lebenden Kinder als Schmuck an ihre Rüstungen nageln. Der Anführer dieser Horde ist das Debaucherynatrix, eine Chimäre aus Drache und Dämonin.

## Die degenerierte Drachenbrut des Debaucherynatrix

Die Immortales Cruores des Debaucherynatrix haben auf dem Weg durch die Hölle mit ungeeigneten menschlichen Frauen und anderen weiblichen Wesen minderwertige Drachen gezeugt. Sie sind animalischer, weniger klug und kleiner geraten, als ihre drakonischen Verwandten. Die ein bis zwei Meter großen Monster bewegen sich meist auf vier Beinen. Bei der Geburt müssen sie sich selbst aus dem Mutterleib schneiden. Manche Drakornauten führen sie an Ketten in die Schlacht, oder füttern sie, bis sie zu riesigen Monstern herangewachsen sind, um sie dann als Reittiere zu verwenden.

Es heißt auch in europäischen Zoos und den Abschaumbattalionen des Reichs seien solche Kreaturen anzutreffen und eine der Sieben Hexen habe ein solches Haustier.







### **Exoditen der Dunklen Brut**

Neben der Schwarzen Arche gibt es einen zweiten Stützpunkt der Dunklen Brut in Südafrika. Dort bauen sie Konzentrationslager und Tötungsfabriken zur Produktion von Menschenfleisch. Den Opfern durchtrennen sie die Nerven in der Wirbelsäule, um die Gefahr einer Flucht oder eines Aufstandes zu minimieren. In großen Schlachthanlagen wird das menschliche Vieh zu keksähnlichen Produkten verarbeitet, die (mit Vitaminen und anderen Nährstoffen angereichert) den Drachen als Nahrung dienen. An der Küste Südafrikas ist die Drachenfestung von Kapstadt. Eine uneinnehmbare Anlage des Schreckens, mit meterhohen Mauern aus schwarzem Stahl und verstärkt mit Teilen aus Drachenrüstungen. Kommt man über den Landweg zur Stadt, muss man die Menschenwüste durchqueren, eine Region der Verzweiflung, in der hunderttausende Menschen zwischen Leben und Tod dahinsiechen; zusammengenäht, verstümmelt und durch magische Kräfte am Leben gehalten. Eine Region, die jeden Reisenden in den Wahnsinn treibt. Und vor der Küste tummeln sich aus der Hölle importierte Haie. Sehr aggressive Menschenfresser von ungefähr 10 bis 15 Metern Länge, an der Küste gehalten durch regelmäßige Zufuhr von Lebendfutter. Zu den einflussreichsten Drachen in Südafrika zählen auch John Smith das Killerbeast, Anthragor der Slaughterman und Manatar der Butcherman. Kreaturen, die schon mit den ersten Exoditen zur Erde gekommen waren.

Zwar stellen die Drachen des Blutkults die stärksten Kampfeinheiten auf der Erde, aber zahlenmäßig sind sie den Truppen der Menschen und Vampire unterlegen. Um dem entgegen zu wirken, werden menschliche Söldner rekrutiert. Im Gegenzug bekommen diese kannibalischen Truppen Menschenfleisch und Macht über die eroberten Gebiete. Zu den erfolgreichsten Söldnertruppen gehören die Kenianischen Körperesser.

## DÄMONEN

### SKRATHNIKAR LUZIFERON ' DER SEUCHENHERRSCHER

Skrathnikar Luziferon ist der mächtigste Dämonherrscher der Hölle. Er erschafft Seuchen und Plagen und der tausendfache Tod durch Krankheit eilt seinen Horden voraus; deshalb gaben ihm die Elben den Namen Seuchenskrath.

Er ist so mächtig, dass er mit gewöhnlichen Waffen nicht zerstört oder getötet werden kann. Es wird nicht berichtet, wie Skrathnikar erschaffen wurde, aber man glaubt, dass er die Macht von Tausenden vielleicht sogar Millionen verdammter Seelen und verbannter Dämonen inne hat.

Sein Wille ist in allen einzelnen Seelen vorhanden, demnach ist es ihm möglich an vielen Orten gleichzeitig zu existieren. Seine Essenz ist über viele Körper verteilt. Diese einzelnen Kreaturen nennen die Elben die Skrathnikari oder auch einfach die Skrathnikar. Manche wirken nur wie Zombies, aber andere sind riesige Fleischberge aus miteinander verschmolzenen Körpern in der Größe eines Hauses. Sollte ein Wirtskörper zerstört werden, ist die Gesamtmacht von Skrathnikar Luziferon unberührt. Die Legionen des Skrathnikar bestehen aus Millionen von Höllenkriegern verschiedener Rassen, Seuchenzombies und den Tausenden von ihm selbst besessenen Körpern. Bewaffnet sind die Legionen mit allen nur erdenklichen Kriegsmaschinen, von riesigen Katapulten, gezogen von Hundertschaften aus Sklaven, bis hin zu in der Hölle geschmiedeten Panzerfahrzeugen, berittenen Dämonenmonstern, Kriegsschiffen und Galeeren.

### DIE HORDEN DES SKRATHNIKAR LUZIFERON

Die Zahl der Armeen des Skrathnikar ist unüberschaubar. Skrathnikar Luziferon ist der Große Feind, der Eine Feind, der alle Ordnung zu Fall bringen kann. Seine Heere kämpfen an tausenden Fronten. Allein in Karnion, einem der am schwersten umkämpften Gebiete im Osten von Eden, kontrolliert er ungefähr 500 Millionen Kreaturen. In den ersten Jahrhunderten der Invasion war seine Armee in 9 Heeresgruppen aufgeteilt. Jeweils unter dem Kommando einer der Sieben Hexen, der Lilith Luziferon und ihm selbst. Im späteren Verlauf sollte er die Kontrolle über acht Heeresgruppen übernehmen und die Sieben Hexen die Kontrolle über die Invasion der Erde. Ihnen standen dafür auch mehrere Millionen menschliche Krieger zur Verfügung. Sie sollten dort Drakorgaur, den Verschlinger der Lilith vernichten.

Skrathnikar Luziferon unterhält einige Festungen, allerdings sind seine Armeegruppen in ständiger Bewegung. Das völlige Chaos des Krieges tut sein übriges, und Standorte werden nach der Eroberung oft sofort wieder aufgegeben und die Schiffe seiner Flotten ziehen zum nächsten Kriegsschauplatz.

Aber es gibt eine Festung, tief in der Hölle, am Rande des völligen Wahnsinns. Sie ist das Nest des Skrath. Man nennt es Skrathnikarium, da es unweigerlich mit ihm verflochten ist. Die Festung dient ihm seit tausenden von Jahren als Ausgangspunkt seiner Überfälle. In ihr arbeiten unzählige Sklaven in feurigen Schmieden an neuen Waffen, und eine Millionen Mann bewachen die Mauern, Dämonen sind in die Wände und Festungsanlagen gebunden und geben den Gebäuden die Macht jeglichem Beschuss zu widerstehen und selbst das Blut der Angreifer zu vergießen.

Balgeroth war als Kind in die Festung gebracht worden um dort als Sklave sein Ende zu finden. Doch er war im Zuge eines großen Aufstandes ausgebrochen. An der Seite der Elben erlebte er das Scheitern der Invasion von Skrathnikarium, als die ganze Macht der Elben an den Mauern dieser Feste des Wahnsinns aufgegeben wurde. Seit diesem Tag plant Balgeroth die Zerstörung dieser Festung und er sehnt den Tag herbei, wenn er mit seinen Drachenschiffen über Skrathnikarium herfallen kann.



## Dämonen

Die Dämonen der Hölle kommen in allen erdenklichen Formen. Meist sind sie nicht mächtig genug, um einen Körper aus reiner Höllenenergie in der realen Welt aufrecht zu erhalten und ihnen fehlt die Energie, die reale Welt zu beeinflussen; und wenn, dann meist nur durch Lügen und falsche Ratschläge. Wenn ein Dämon aber in den Krieg ziehen will, so braucht er einen weltlichen Körper. Deshalb müssen Dämonen von anderen Körpern oder Gegenständen Besitz ergreifen.

Im Grunde genommen kann alles Körperliche oder auch nur Teile davon durch einen oder mehrere Dämonen besessen und korrumpiert werden. Die Macht des Dämonen und sein Einfluss hängen sowohl von dem besessenen Körper, als auch der Kraft seiner Höllenenergie ab. Starke Dämonen können niedere Wesen und schwache Menschen ohne deren Einverständnis in Besitz nehmen, ansonsten können blutige Rituale und Zeremonien auch widerspenstige Wirte unterwerfen. Manche Dämonen verbreiten sich auch wie eine Virus, durch einen Biss oder durch Blut.

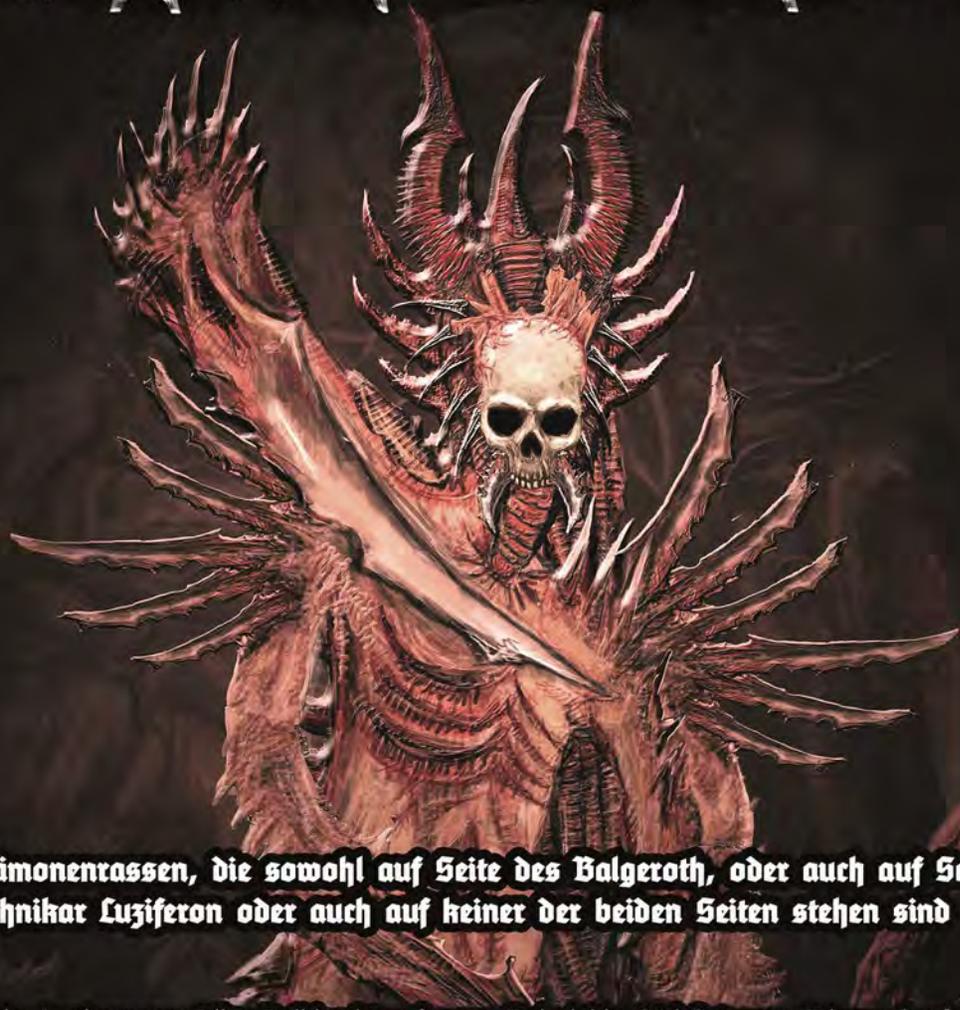
Es gibt besessene Menschen, Tiere, Bäume, Häuser, Waffen und Maschinen. Wenn Dämonen einen Körper für längere Zeit inne haben, verändert sich dieser zunehmend durch die korrumpierende Wirkung der Hölle als auch durch Modifikationen, die der Dämon selbst vornimmt.

So schmieden viele Dämonen Eisenteile an ihre Körper, so wie Stacheln und Klingen, oder nähen sich mit anderen Körpern zusammen. Auf diese Weise entstehen alptraumhafte Verbindungen von Mensch und Maschine oder Mensch und Tier. Es wird berichtet von Panzern, deren Besatzungsmitglieder mit dem Fahrzeug verschmolzen waren, von Monstern aus dutzenden zusammengenähter Menschenkörper, von Kreaturen mit Schweineköpfen, Menschenkörpern und Pferdehufen und von allen anderen nur erdenklichen wahnsinnigen Schöpfungen.

Die Zerfleischerdämonen und -Bestien des Skrathnikar Luziferon sind Dämonen in menschlichen Körpern. Die Macht des Dämons lässt den Körper anschwellen und deformieren. Stacheln und Klingen werden in das Fleisch geschmiedet, von Ketten hängen verstümmelte Leichen und schreiende Kinder. Viele Dämonen tragen in der Hölle geschmiedete motorisierte Sägen, die den Opfern besonders schlimme Verletzungen zufügen und sind gepanzert in schwarzem Höllenstahl.

Einige der Dämonen erlangen eigenartige Spezialfähigkeiten und können Meterweit über das Schlachtfeld springen oder schweben über dem Gemetzel. Andere nähen sich selbst mit Dutzenden lebenden Menschen- oder Elbenkörpern zusammen. Die Verdammten Seelen versuchen in ihrem Wahnsinn und ihrer Qual andere zu beißen und zu zerfleischen. Wieder andere tragen Umhänge aus toten Kindern, die sie gegen magische Attacken schützen. Und wieder ein anderer trägt einen Talisman, gefertigt aus der Vagina einer Jungfrau, der es ihm ermöglicht seine Zaubersprüche besser zu bündeln.

Dämonen haben keine Angst vor den Verletzungen auf dem Schlachtfeld, denn nur ihr weltlicher Körper wird zerstört und ihre Dämonenessenz ist in der Lage selbst schlimmste Verletzungen zu ignorieren. Aber die dämonenfressenden Blutgötter und die Dämonenjäger des Feuerthrons fürchten sie. Ein Dämon der im Rachen eines Drachen landet oder vom gerechten Feuer verzehrt wird, ist vernichtet.



**Andere Dämonenrassen, die sowohl auf Seite des Balgeroth, oder auch auf Seite des Skrathnikar Luziferon oder auch auf keiner der beiden Seiten stehen sind folgende:**

Die Insektoiden Legionen von Libor Balkion kämpfen zum Beispiel im Süd-Osten von Eden und auf Teilen des Mondes Astaragoth gegen ein Aufgebot von Elben und Menschen. Riesige Insekten und Käfer, in der Hölle gezüchtet und mit verdorbenem Menschenfleisch gefüttert ähneln sie den Kakerlaken, Käfern, Fliegen und Würmern der Erde, sind aber zwischen einem und zehn Metern groß. Jede Kreatur ist - zusätzlich zu den Panzern und Klingen aus Höllenchitin - mit an die Gliedmaßen geschmiedeten Messern aus Eisen, Panzerplatten und anderen schrecklichen Waffen versehen.

Meist kämpfen die Insektoiden in riesigen Horden, die wie ein Heuschreckenschwarm oder Killerameisen über das Land herfallen und alles Leben vernichten.

In den Invasionsarmeen mit Stoßrichtung gen Norden von Eden findet man vor allem die Widderdämonen. Ihre Körper sind ein Amalgam aus allen erdenklichen Huftieren, miteinander gepaart, in abartigen Ritualen mit Menschen gekreuzt, aneinandergenäht und miteinander verschmolzen. Die meisten dieser Kreaturen tragen mächtige Hörner wie Widder, Stiere oder Antilopen. Sie laufen meist aufrecht auf den Hinterbeinen und in ihren groben anderen Gliedmaßen tragen sie schwere Äxte und Keulen, um die Menschen und Elben zu Brei zu zerschlagen. Ihre Legionen sind wild und stinkend und es herrscht wenig Ordnung in ihren Armeen. Nicht zuletzt werden einige Horden dieser Kreaturen von Skrathnikar Luziferon in die hoffnungslosen Schlachten gegen die Feuerschlangen des Nordens gehetzt. Ihr berüchtigster Feldherr ist der Teufelshund.

In den Kriegen auf Eden finden sich auch aus Maschinenteilen zusammengeschiedene Kreaturen. Sie sind biomechanische Chimären aus Fleisch und Höllenschwarz. Die Elben glauben, dass die ersten dieser Dämonen im Dienst des Balgeroths nach Eden kamen. Als Verwandte seiner berüchtigten Drakorhoule und seiner biomechanischen Blutgötter.

Besonders gefürchtet werden von den Elben die Baumdämonen. Sie ergreifen Besitz von den ältesten Bäumen im Wald und können ganze Regionen zu alptraumhaften Gebieten verwandeln. Die stärksten ihrer Art können ihre Baumkörper sogar bewegen und Dörfer vernichten, Städte belagern und Armeen bekämpfen. Auch Teile des Zauberwaldes der Elben wurden schon von Dämonen in Besitz genommen und zerfallen langsam in Wahnsinn und Tod.



### **Vampire**

Die Vampire Edens sind noch tödlichere Geschöpfe, als ihre Verwandten der Erde. Da sie Elben als Wirte nutzen, haben sie auch etwas von deren Schnelligkeit und Gewandheit. Dies macht es nahezu unmöglich, sie im Nahkampf zu treffen und nur ein Krieger, der einige Hiebe erdulden kann, hat eine Chance einen Edenvampir von Angesicht zu Angesicht zu erschlagen. Viele können zaubern und tragen magische Klingen und Rüstungen. Die mächtigsten Vampire schützen sich durch Talismane und Amulette, die sie gegen Silberwaffen und Drachenfeuer stärken.

Fast alle Edenvampire sind schön anzusehen, aber die schönsten Blutmädchen wirken so unschuldig, dass auch das gewalttätigste Monster kurz innehält, bevor es ihnen Leid zufügen kann - genug Zeit, die es der Vampirin ermöglicht, den Angreifer zu erschlagen.

Vampire ernähren sich vom Blut der Lebenden. Doch nichts schmeckt süßer als die Lebensenergie eines Drachen. Die Vampire von Eden dürsten nach der Sternenergie der Feuerschlangen. Sie können ihnen die Energie aus dem Drachenherz aussaugen und werden dadurch zu riesigen und mächtigen Vampirbestien. Nur manchmal ist ein Vampir zu gierig und die Energie des Drachen verbrennt ihn.



### **Mörderkult der Zerfleischer**

Skrathnikar Luziferon hat einen Vertrag mit dem unterworfenen Mörderkult der Zerfleischer, den die Menschen der Erde Cult of Carnagers nennen. Die Mehrzahl der Zerfleischer sind Vampire, die dem Kult der Totengräber nahestehen. Mächtige dämonische Kreaturen. Jeder Zerfleischer kämpft in der Gestalt eines Zombieriesen, meist mit den Körpern dutzender Menschen zusammengenäht. In die massigen Kreaturen werden Panzerplatten aus Höllenstahl genagelt und Gliedmaßen werden amputiert und stattdessen mit Waffen, Klingen und Sägen versehen.

Zum Mörderkult gehören auch 666 gestaltwandelnde, von Dämonen besessene Drachen aus dem Ersten Zeitalter. Der Dämon hat jeweils die Oberhand gewonnen. Einige haben der Drachenform völlig entsagt. Es heißt der Kult hat zu jedem Zeitpunkt 666 drakonische Blutgötter. Falls eine Kreatur vernichtet wird, wird tief in einer dunklen Festung der Hölle ein neuer Zerfleischer zusammengebaut. Es heißt auch der komplexe Pakt der Drachen mit den Dämonen der Hölle war auf diese Zahl begrenzt. Alle weiteren Drachen der Kults seien auf ewig in der Festung gefangen, bis ein Platz in der Kohorte der Zerfleischer frei wird, der sie der erlösenden Vernichtung näher bringt. Im Krieg gegen die Balgerothi und die Protectoren des Feuerthrons sind die Verluste unter den Zerfleischern allerdings so hoch, dass die Chancen auf eine völlige Auslöschung des Kultes gut stehen.

## **Arena Tormentaria**

Der Hölle huldigt man in erster Linie durch Gewalt - möglichst brutal und blutig. Zu diesem Zweck gibt es in vielen Dämonenfestungen, in Städten auf Eden und anderer Planeten und unzähligen vielen bösen Orten schreckliche Gladiatorenarenen.

Auf der Erde werden sie in erster Linie vom Kult der Totengräber gebaut, um in ihnen auf kleinstem Raum ein möglichst großes Gemetzel zu veranstalten. Der massenhafte Tod und Schmerz lässt gebündelt mit verdorbenen Ritualen die Tore zur Hölle öffnen, aus denen sich Höllenkrieger, Zombies und Dämonen über die Erde ergießen. In Knochenheim, der Stadt des Balgeroth, steht eine der größten und abartigsten Arena Tormentaria in der Millionen Menschen und Elben auf grausamste Weise hingeschlachtet, verstümmelt und vergewaltigt werden. Die Drakornauten des Balgeroths öffnen selbst Höllentore, nur um die verhassten Dämonen, die aus ihnen hervorbrechen, niederzumetzeln.

Auf der Schwarzen Arche bekämpfen sich die Krieger Drakorgaurs und des Debaucherynatrix in rituellen Gefechten, um ihrem Hass und ihrem Blutdurst freien Lauf zu lassen. Dazu werden menschliche Sklaven von der Erde zum Schiff gebracht, um die Verluste der Höllenkrieger auszugleichen. Auch Vampire des Kults der Blood Babes und den ein oder anderen rechtschaffenen Drachen kann man unter den Gladiatoren antreffen.

Die Zeit zwischen den Kämpfen verbringt ein Großteil der Gladiatoren in Ketten, irgendwo in düsteren Verliesen. Dort werden auch die schlimmsten Verletzungen von Hexern und Heilern versorgt, um die Krieger wieder kampfbereit zu machen. Waffen werden direkt auf die verstümmelten Gliedmaßen geschmiedet oder Panzerplatten in die Haut getrieben.

Die Arena Tormentaria selbst gibt es in unzähligen Formen. Manche sind aus Bronze und Stahl in der Hölle geschmiedet, andere sind aus Stein mit sandigem Boden, ähnlich dem Kolosseum in Rom. Wieder andere stehen unter Wasser oder brennbaren Flüssigkeiten, in manchen müssen sich die Kämpfer erst Waffen selbst suchen, manche haben Fallgruben, Sägen fahren aus dem Boden, Spieße schnellen aus den Wänden hervor und vieles mehr. Manchmal gibt es eigenartige Regeln des Blutvergießens, oder spezielle Befehle, die es zu erfüllen gilt. Willkommen am schlimmsten Ort der Hölle.





**Der Begriff Blood God benennt**

**1. Die Immortales Cruores**

Die von Dämonen besessenen Drachen und auch Drachen mit dämonischen Fähigkeiten. Sie werden von den Elben als Immortales Cruores bezeichnet, sie selbst nennen sich Blutgötter, denn in der Hölle spricht man Deutsch. Auf der Erde aber nennt man sie Blood Gods und gemeint sind damit in erster Linie die Drachen der Dunklen Brut.

**2. Setekh Drakorgaur**

Setekh Drakorgaur, der am Ende des Zeitalters der Menschen auf der Erde der Rote Drache genannt wurde, ist nach seiner Rückkehr im Zeitalter der Dämonen für die Menschen einfach nur der Blood God. Er ist der Kriegsführer der Drakornauten und König der Schwarzen Arche.

### **Zur Sprache**

Die Sprachen wurden von den Exoditen zur Erde mitgebracht. Die Elbensprachen auf Eden ähneln in erster Linie dem Latein und dem Altgriechischen, manche auch dem Chinesischen, und den Sprachen der Maya und Azteken und einigen indianischen Sprachen. Ihre Aussprache hat sich unter den Menschen stark verändert, sprechen die Elben doch sehr sanft, in einem perfekt nuancierten Singsang. Überbleibsel findet man zum Beispiel im Französischen oder auch dem TH im Englischen.

In der Hölle spricht man Deutsch und eine noch chaotischere Form des Mittellatein. Eigennamen haben meist einen lateinischen Kern. Die Schlächter leiten sich zum Beispiel von Ceades, Blutbad ab; -or ist die Endung für eine der Kreaturen, -i für die Mehrzahl. Ein Caedator, viele Caedatori. Ähnlich verhält es sich mit anderen Pluralformen. Balgeroth ist ein Eigenname. Die Drachen und Blutgötter, die ihm dienen nennt man die Balgerothi. Auf der Erde nannte man Gorvrath auch den Balgerothi, da er zu den Balgerothi gezählt wurde, aber der einzige seiner Art zu jener Zeit auf der Erde war.

Ansonsten werden die Kreaturen auf der Erde von den Menschen meist unter einem englischen Namen genannt: Monstermaker, Red Dragon, Blood God, Debauchery, um nur einige zu nennen.

### **Die spirituelle Welt**

Der realen Welt, wie wir sie kennen, steht die spirituelle Welt gegenüber. Eden wird auch zur realen Welt gezählt und es gibt noch viele andere von Menschen oder Elben bevölkerte Planeten gibt. Die spirituelle Welt teilt sich in einen guten Teil und einen bösen Teil. Der böse Teil wird meist die Hölle genannt. Es wird vermutet, dass die Seelen der Verstorbenen nach dem Tod in die spirituelle Welt eintauchen. In welchen Teil sie kommen, soll von ihrer Allianz im realen Teil der Welt abhängig sein. Die Grenze von der Realität zur spirituellen Welt ist keine scharfe Kante sondern ein fließender Übergang. Die Hölle ist dabei der realen Welt näher und in den

Außenbezirken der Hölle sind die normalen Naturgesetze nahezu gültig. Tore zur Hölle werden meist mit Bluttaten aufgetan. Den guten Teil der spirituellen Welt zu betreten, ist nur reinen Wesen möglich. Demnach spielt er in den Kriegen nur eine untergeordnete Rolle. Die meisten Krieger sind nicht rein. Doch manche Wesen wie Annathielle haben die Pfade der Tugendhaften betreten und sind über sie durch das Universum gereist.

### **Dunkle Flotten**

Die Meere der Hölle haben eine spezielle Verbindung zu den Ozeanen der Planeten. Es wird berichtet, dass die Schiffe der Dunklen Flotten sämtliche Meere befahren und überall auftauchen können. Es wird von Flotten berichtet, die tausende von Jahren auf den Meeren unterwegs sind, immer auf der Suche nach Beute. Man glaubt auch, dass einige Schiffe der Drachen des Blutkultes von Eden aus aufgebrochen sind und sie sich auf den wahnsinnigen Meeren verirrt haben und so seit Ewigkeiten auf der Suche nach der Erde sind.

### **Outlanders**

Schon mit der zweiten Invasion der Dämonen kamen Menschen aus der Hölle auf die Erde. Sie sind von sehr weißer Hautfarbe. Viele sind missgestaltet, Inzest-geschädigt, verkrüppelt oder schwer krank. Sie tragen Tätowierungen, die ihre Zugehörigkeit, ihren Rang oder anderes symbolisieren, und einige tragen grotesken Schmuck aus Knochen und Eisen, in die Körper gerammt oder durch die Haut gezogen. Viele davon befreiten sich von ihren Herren und versuchten auf der Erde eine neue Existenz aufzubauen. Einige wenige dieser sogenannten „Outlanders“ kamen in den bestehenden menschlichen Gesellschaften unter. Andere errichteten eigene Staaten. Das Hauptproblem der Fremdlinge war dabei ihre Geburtsstätte: die Hölle hatte sie nichts gelehrt außer Gewalt, und alle Bewohner waren als Kannibalen aufgewachsen. In der Hölle isst man Menschenfleisch.

EIN AUSZUG AUS:  
DIE DEMOKRATISCHE ORDNUNG DER  
ELBENSTAATEN IN AUSRICHTUNG AM GUTEN.  
NACH LANAR AURELION.

RECHTFERTIGUNG DER DEMOKRATISCHEN  
ORDNUNG

Wir haben gesehen wozu Despoten und Diktatoren fähig sind. Jeder macht Fehler. Ist der Einzelne aber in einer demmaßen mächtigen Position, dass er über andere nach Belieben herrschen kann, werden diese Fehlentscheidungen negativ potenziert und können ganze Gesellschaften vernichten. Man denke nur an die Schandtaten des verrückten Schergen von Halkyon oder an die Tötungslager des Dritten Königs von Philebos. Es scheint also schon aus dieser Sicht schlaue, die Entscheidungen, die viele betreffen und deren Verantwortung auf eine möglichst große Zahl an Entscheidungsträgern umzulenken.

Desweiteren kann nicht begründet werden, warum ein Elb mehr oder weniger wert sein soll als ein anderer. Oder warum seine Stimme oder seine Macht größer sein soll als die eines anderen. Von Geburt an sind alle Elben gleich und haben die gleichen Rechte. Es steht natürlich außer Frage, dass die Elben den Menschen in Körper und Geist überlegen sind, und diesen nicht die gleichen Rechte zugesprochen werden können, auch wenn sie in manchen Fällen Teil der Mittelmächte sind.

AUFGABE DES STAATES

Eine Gesellschaft vieler bedarf einer Organisation, die ihre Belange nach innen und außen regelt. Diese Organisation ist der Staat. Der Staat hat der Gesellschaft zu dienen. Alle im Staat Angestellten sind Staatsdiener und damit gleichzeitig Diener des Volkes. Der Staat ist dabei ein notwendiges Übel, welches den freien Bewohner der Gesellschaft in möglichst geringer Weise einschränken soll.

Jeder Elb der Gesellschaft ist ein Bürger. Er ist frei, in sofern sein freies Handeln nicht die anderen Bürger negativ beeinträchtigt. Es ist ihm frei zu entscheiden, wo und wann er arbeiten will. Es ist ihm frei das Staatsgebiet zu verlassen. Es ist ihm frei so zu leben wie er es will. Es ist ihm frei seine Meinung so zu äußern, wie es ihm beliebt. Diese Freiheit wird eingeschränkt durch das Gute. Das Handeln des Bürgers muss sich am Guten orientieren. Entscheidet er sich dafür, sein Leben nicht am Guten zu orientieren, ist es ihm frei zu gehen.

DEFINITION DES GUTEN

Was ist das Gute? In einer Gesellschaft mit freier Meinung wird man sich schwerlich auf eine klare Definition des Guten einigen können. Vielmehr wird der Begriff des Guten Wandlungen unerworfen sein, falls sich Paradigmen auf tun oder wieder verschwinden. Der Begriff des Guten würde in diesem Fall sozial konstruiert werden. Dies birgt aber die Gefahr, dass der Pöbel und der Bodensatz der Gesellschaft durch Mehrheiten den Begriff des Guten verändern und für sich beanspruchen könnte.

Ein Minimalprinzip des Guten in der Welt muss festgesetzt werden. Die Orientierung ist dabei von Gott vorgegeben. Gott ist der Inbegriff des Guten. Er bildet den Gegenpol zu den Dämonen der Hölle. Seine Grundsätze sind Gewaltlosigkeit

und Liebe. Es folgen daraus für den freien Bürger der Gesellschaft folgende Verbote:

- Es darf keine Gewalt gegen andere Bürger angewendet werden. Weder körperlich noch seelisch.
  - Es darf keinen Dämonen gehuldigt werden.
- Ansonsten ist der Bürger frei in seinem Tun und Denken.

DISKURSPRINZIP

Jegliche Entscheidungen der Gesellschaft müssen im Einklang aller miteinander erbracht werden. Dabei soll im Idealfall ein einstimmiger Kompromiss festgesetzt werden. Sollte dies in einigen schwierigen Fällen nicht möglich sein, so wird man auf eine Mehrheitsentscheidung umschwenken müssen. Eine Entscheidung darf niemals mit Gewalt herbeigeführt werden.

VERMEIDUNG DER HERRSCHAFT DER  
SCHLECHTESTEN

Aufgabe des Staates ist die Organisation der Entscheidungen. Eine Gesellschaft von einhundert Millionen Individuen braucht Organisatoren und Repräsentanten. Diese Repräsentanten wären im Idealfall gebildete Herrscher, die sich am Guten orientieren und ohne Eigeninteresse zum Wohle aller handeln und agieren würden. Da sich die Elben aber im Kern zu selbstsüchtig zeigen, würde eine Herrschaft der Besten wahrscheinlich in einer Diktatur, wie wir sie von den östlichen Despoten kennen, enden.

Es ist deshalb ein ständiger Wechsel der Repräsentanten vorgesehen und die Ehre kann nicht vererbt werden. Jetzt könnte man die Posten zur Wahl stellen. Aber wer würde sich denn zur Wahl aufstellen lassen? Doch nur jene, die denken, dass sie die Besten wären. Jene, die unbedingt führen wollen. Jene, die herrschen wollen. Doch jene, die herrschen wollen, dürfen niemals herrschen.

Deshalb werden die Repräsentanten durch das Los ausgewählt. Die Beraterposten können normal verteilt werden, da man bei diesen Posten eine gewisse Expertise benötigt. Der Entscheidungsträger aber soll nur durch das Los ausgewählt und nur seinem Gewissen verpflichtet sein. Natürlich dürfte ein Ausgeloster das Amt auch ablehnen, wenn er Angst vor Versagen und damit zusammenhängender Bestrafung hätte.

Jeder volljährige Bürger darf ausgelost werden. Jeder Repräsentant erhält das dreifache an Lohn, wie vor seiner Auslosung. Der Repräsentant haftet für seinen Posten. Er ist prozentual an Gewinnen und Verlusten beteiligt.

GEWALTENTEILUNG

Die einzelnen Aufgabe des Staates sind wie folgt festgelegt:

- Außenpolitik  
Der politische Diskurs mit den elbischen und menschlichen Nachbarn.
- Innenpolitik  
Der Entscheidungsfindungsprozess im inneren des Staates in allen Belangen die das öffentliche Leben betreffen.
- Rechtssprechung  
Die Befassung mit den Streitigkeiten im Falle einer Verletzung der Grundsätze der Ordnung im Inneren. In enger Zusammenarbeit mit den Drachen des Feuerthrons.

- Ernährung

Die Aufrechterhaltung der Ernährungs- und Energiegrundlage.

- Verteidigung

Außenpolitische Entscheidungen und Vorgehensweisen gegen Feinde. Dies schließt auch offensive Vernichtungsfeldzüge gegen Horden aus der Hölle mit ein.

Dabei sei jedes Gebiet von 15 Repräsentanten zu besetzen, welche in einem Diskurs zu einer einstimmigen Meinung kommen sollten und nur im Notfall mit Mehrheitsbeschlüssen handeln dürfen.

#### BÜRGERENTSCHEIDE

Bei gesamtgesellschaftlich relevanten Themen, in erster Linie aber bei die Gesamtheit des Staates bedrohenden Geschehnissen - zum Beispiel Krieg - ist das gesamte Volk zu befragen. Einzelne können die Verantwortung für solch weitreichende Entscheidungen nicht tragen.



#### DIKTATOREN

Im Falle eines totalen Krieges. Einer Invasion durch Legionen von Dämonen oder andersartig starken Gegnern und Bedrohungen wird der Bereich der Verteidigung einem Diktator übergeben. Er hat die alleinige Entscheidungsgewalt und wird im Diskurs aus den Repräsentanten bestimmt. Sollten andere Bereiche von der Bedrohung betroffen sein, bekommt er auch die Gewalt über diese Teilbereiche. Die Herrschaftszeit des Diktators endet, wenn die Bedrohung beseitigt wurde oder spätestens nach einem Jahr. Sollte er innerhalb seiner Herrschaftszeit gegen das Gute verstoßen haben, drohen ihm Verbannung oder der Tod.

#### RECHTSSPRECHUNG

Alle Bürger haben sich an die Gesetze des Staates zu halten. Vor dem Gesetz ist jeder Bürger gleich.

#### ZIELE DES STAATES

Der Staat strebt nach einer friedlichen Ordnung. Gegen andere Elben darf kein Krieg geführt werden, außer zur direkten Verteidigung des Herrschaftsgebietes. Das eigene Herrschaftsgebiet darf nicht auf kriegerische Weise erweitert werden.

Der Staat ermuntert die Bürger zu einer Teilnahme am politischen und gesellschaftlichen Leben.

Die Lebensgestaltung jedes Bürgers ist aber frei und muss sich nur am Guten und den Gesetzen orientieren.

Der Staat hat für die Versorgung und die Sicherheit der Bürger zu sorgen.

Um dies zu gewährleisten bekommt er ein Zehntel jedes Geschäftes und Einkommens seiner Bürger.

## ZEITLINIE

### ERSTES ZEITALTER VON EDEN

- Drachen schützen Eden vor den Kräften des Bösen.
- Einige der Drachen werden von Dämonen zum Bösen verführt. Man nennt sie die Drachen des Blutkults oder auch Blutgötter.
- Der Erste Krieg: Der Krieg der Drachen. Ein Krieg von rechtschaffenen Drachen gegen Dämonen und Blutgötter.
- Die Exoditen verlassen Eden und brechen zur Erde auf.
- Sieg des Guten. Der Blutkult wird zerschlagen.

### ZWEITES ZEITALTER VON EDEN

- Kommen der Elben.
- Das glückliche Zeitalter der Harmonie.
- Fall der Elben. Erneutes Ausbreiten des Blutkultes.
- Der Zweite Krieg: Der Große Krieg gegen die Dämonen.
- Sieg der rechtschaffenen Elben und Drachen. Der Krieg im Osten kommt allerdings nicht zum Erliegen.
- Erneute Zeit der Harmonie im Zauberwald und den Elbenreichen der Mittelmächte.

### DRITTES ZEITALTER VON EDEN

- Kommen des Skrathnikar Luziferon
- Krieg im Osten breitet sich aus. Krieg auf den Dreizehn Monden. Invasion anderer Planeten, unter anderem auch der Erde.
- Balgeroth und seine Drakomauten sind das Bollwerk gegen die Skrathnikar.
- Infernalische Schlachten an allen Fronten.

## DIE ZEIT

Die Zeitalter der Drachen und Menschen auf der Erde sind Vergangenheit. Das Zeitalter der Dämonen und die Invasion des Skrathnikar Luziferon sind die Gegenwart. Allerdings liegen auch der Beginn des Kriegs und die Schlachten der ersten Jahrhunderte in der Vergangenheit.

Vor langer Zeit

Ende der Kreidezeit

vor  
300 000  
Jahren

### ZEITALTER DER ERDE

#### DAS ZEITALTER DER DRACHEN

- Die Exoditen kommen in einem Feuerball auf die Erde
- Die Drachen erfreuen sich an ihrem neuen Paradies und viele der Tiere, die sie aus Eden mitbrachten breiten sich über den Erdhallaus.
- Das Kommen der Menschen. Die Drachen fungieren als ihre Lehrer und es beginnt eine Zeit wirtschaftlichen Aufschwungs, wissenschaftlichen Fortschritts und philosophischer Erleuchtung.
- Die ersten Vampire treten unter den Menschen auf.
- Niederlage der Drachen im Vampirkrieg.
- Vampire und Drachen verschwinden im Untergrund

#### DAS ZEITALTER DER MENSCHEN

- Die Geschichte der Menschen, wie wir sie aus den Geschichtsbüchern kennen.
- ab dem 21. Jahrhundert: Invasionen der Dämonen des Skrathnikar Luziferon
- Erste Invasion: die Dämonen der Anomalie bei Auschwitz - unter Führung der Lilith - überrennen Polen und dringen in Deutschland und Russland ein.
- Sieg der Allianz aus Drachen und Menschen. Der Rote Drache verschlingt die Lilith.
- Verrat der Menschen an den Drachen. Beginn des Drachenterrors.
- Invasion der Dämonen in Russland. Eindämmung der Invasion durch den Roten Drachen.
- Invasion in Kanada durch die Sieben Hexen. Sieg der Menschen unter Führung Annathielles aus Eden.
- Vierte Invasion der Dämonen. Die Apokalypse. Ausbreitung der Dunklen Verderbnis

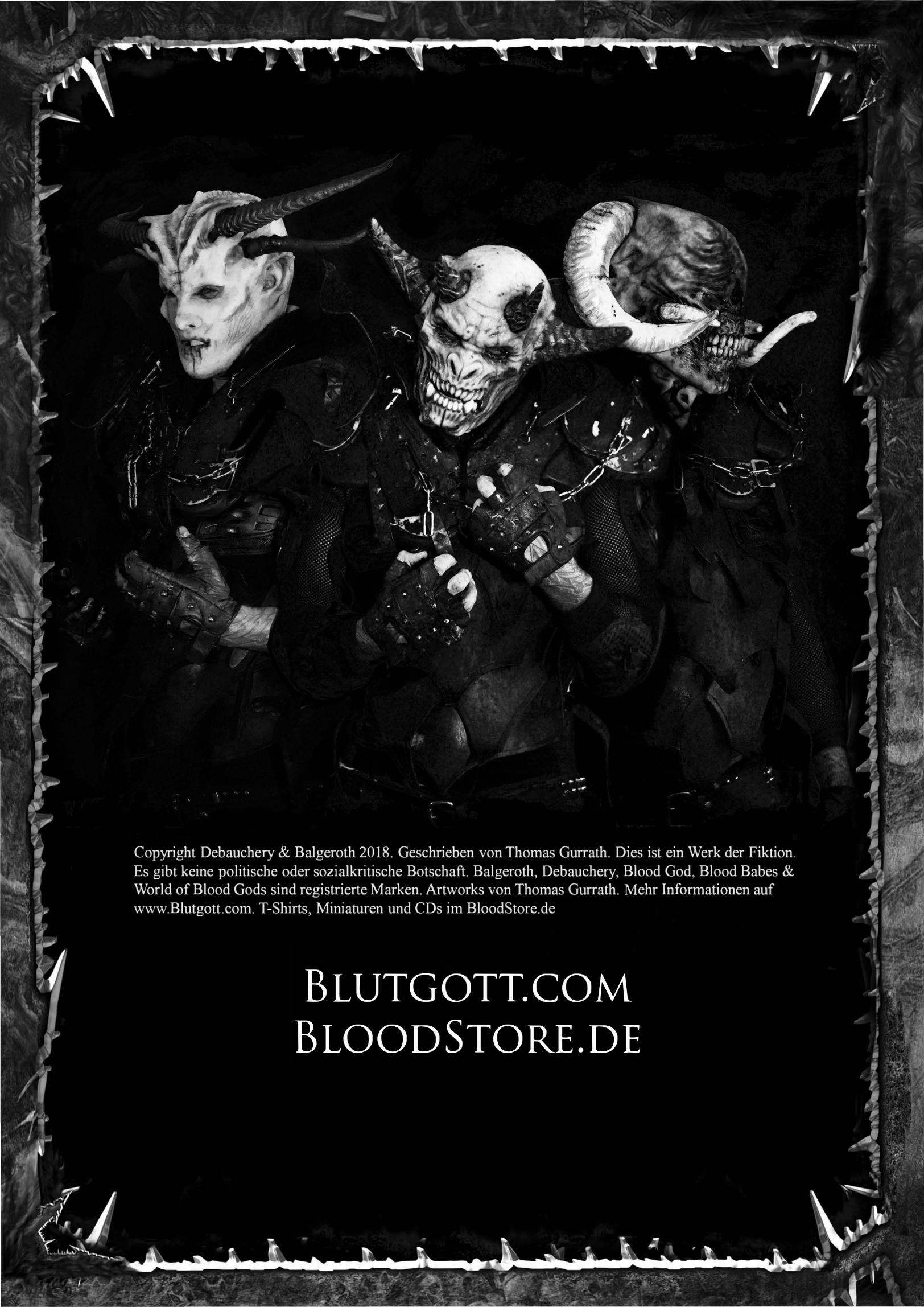
#### DAS ZEITALTER DER DÄMONEN.

- Krieg an allen Fronten. Die neuen Staaten der Erde erwehren sich den Horden der Hölle.

## Die Zukunft

Es wird der Tag kommen, da wird der Menschenfeind die Erde entvölkern. Die Drakornauten werden die Führung aller Drachen übernehmen. Anna und der Rote Drache werden endgültig zusammenfinden. Unter Führung Annathielles werden die Dämonen von Eden und der Erde vertrieben. Anna wird an der Spitze eines Heeres aus Feuerdrachen stehen und Skrathnikar Luziferon wird im gerechten Feuer gerichtet werden. Drakorgaur wird der König des Feuerthrons und Anna seine Gemahlin. Unter ihrer Führung wird ein neues goldenes Zeitalter beginnen und Eden wird über ein Stementor mit der Erde verbunden sein.



A black and white photograph of three demonic figures, possibly Blood God or Blood Babes, standing in a cage. The cage is made of dark, textured material with sharp, white spikes protruding from the top, bottom, and sides. The figures are wearing dark, tactical-looking clothing with various straps and buckles. The figure on the left has a pale, horned face with a small fang. The middle figure has a skull-like face with a wide, toothy grin and horns. The figure on the right has a more animalistic, horned face with a large, curved horn. They are all looking towards the camera.

Copyright Debauchery & Balgeroth 2018. Geschrieben von Thomas Gurrath. Dies ist ein Werk der Fiktion. Es gibt keine politische oder sozialkritische Botschaft. Balgeroth, Debauchery, Blood God, Blood Babes & World of Blood Gods sind registrierte Marken. Artworks von Thomas Gurrath. Mehr Informationen auf [www.Blutgott.com](http://www.Blutgott.com). T-Shirts, Miniaturen und CDs im [BloodStore.de](http://BloodStore.de)

BLUTGOTT.COM  
BLOODSTORE.DE



