

FRAUEN AM STEUER

Gedanken des Firlefan während des 4. Wagenrennens von Audvakar

Gleich wird das vierte Wagenrennen von Audvakar gestartet. Mein treuer Lehensmann Harry Plattfuß meint, daß die hohen Geschwindigkeiten, die hier gefahren werden, schlecht für die Gesundheit sind. Deshalb hat er mir einen Haltegriff an den Rattenexpress gebaut.

Kann man machen, muß man aber nicht!

Dieses Jahr nehmen sogar zwei Fahrerinnen am Wagenrennen teil. Nun ja, die Männer aus Rhûn und Nordheim müssen wohl gerade Wehrdienst leisten. Schade, daß Felis Ardanwen mit ihrem Drachengespann diesmal nicht am Wagenrennen teilnimmt.

Doch genug geträumt; nun erfolgt der Start! Los geht's.... Verdammt, wer hat mir eine Bremse in meinen Wagen eingebaut. Harry, wenn ich dich nach dem Rennen erwische! Was soll's, nun muß ich halt Staub schlucken.

Athanagild von Themiskyra aus Rhûn scheint schon beim Start die Kontrolle über Wagen und Gespann zu verlieren. Die schlingert ganz schön rum. Fast wäre sie mir in die Ratten gefahren, doch als ein erfahrener Wagenlenker kann ich natürlich ausweichen. Ja, ja; Frauen am Steuer!

Kann man machen, muß man aber nicht!

Und weiter geht die Fahrt. Vor der ersten Kurve kann ich mich gerade so an Gerome de Balzac von der Gilde vorbeimogeln. Doch der Zweite des letzten Rennens kontert und zieht mit seinem Gespann an mir vorbei.

Aber er scheint zuviel Fahrt aufgenommen zu haben. Sein Wagen schlingert stark. Fast wäre er mir über meine Ratten gefahren! Doch als erfahrener Wagenlenker kann ich auch hier ausweichen. Vor mir überschlägt sich der Wagen von Gerome und er wird von seinem Gespann durch die Rennbahn geschleift.

An mir zieht auch das Gespann aus Northeim vorbei. Doch die Wagenlenkerin überschätzt wohl die Geschwindigkeit und fährt lieber auf eine äußere Bahn. Dabei scheint sie aber Gerome nicht zu bemerken. Wie blind überfährt sie ihn. Sie hätte vielleicht ihre Brille aufsetzen sollen.

Kann man machen, muß man aber nicht!

Doch ich sag nur: Frauen am Steuer!

Weiter vorn gibt es ein Kopf-an-Kopf-Rennen zwischen Mirur Hee'sa und Hadschi Halef Omar Ben Hadschi Abdul Abas Ibn Jadschi David Al Gossara.

Auf der Zielgeraden bremst Mirur Hee'sa sein Gespann etwas ab, so daß bei gleicher Geschwindigkeit die bessere Peitsche den Sieg bringen soll.

Kann man machen, muß man aber nicht!

Lohn dieser Ritterlichkeit ist, daß beide Kopf-an-Kopf über die Ziellinie fahren. Somit gibt es diesmal zwei Sieger des Wagenrennens von Audvakar.

Ich selber komme als Fünfter und Vorletzter ins Ziel. Direkt vor mir Athanagild von Themiskyra; hinter mir das Gespann aus Northeim.

Hoffentlich ist Felis mit ihren Drachen nächstes Jahr wieder dabei. Dann fährt beim nächsten Wagenrennen wieder eine Lady mit.

Und ich lasse keinen mehr an meinem Rattenexpress rumbasteln. Denn so etwas

**KANN MAN MACHEN,
MUSS MAN ABER NICHT!**

Ich, Armath Ardan

Viel ist in meinem bisherigen Leben geschehen und oft frage ich mich selbst ob all diese Erlebnisse nicht nur ein Traum waren. Heute sitze ich in meinem Arbeitszimmer am Kamin und wenn ich nach rechts aus dem Fenster schaue, sehe ich den klaren Sternenhimmel dieser Winternacht. Das leuchten der

Die Neuordnung

*Ich stand im Palastgarten;
und der Morgenwind brachte die Veränderung.
Ich sah das Feuer rot und mächtig;
und Asche bedeckte mein Gesicht.
Ich hörte die Schreie unseres Volkes;
und der Lärm erstarb.
Ich fiel tiefer und tiefer;
und es wurde dunkel.
Ich erhob mich aus den Trümmern;
und fühlte den Phoenix in mir.*

Sternewirkt auf mich, wie der Blick der mich tröstete, streichelte, wenn Miriel bei mir war. Doch das ist sehr lange her und Miriel meine Jugendliebe ist seit dem Tag der Neuordnung, als der mächtige Phoenix über das Land, über die Welt flog, verschwunden. Wir auch viele andere aus meinem Volk starben oder verschwanden, so daß ihre toten Körper nicht gefunden werden konnten. Ich hoffe, daß ihre leuchtenden Seelen die Hallen der Ruhe erreicht haben.

Ich merke langsam wie mich die Sterne behutsam überreden mein bisheriges Leben aufzuzeichnen. Erst will ich nach meinem Schreiber rufen, doch zu so später Stunde wird er sich schon in seine Gemächer zurückgezogen haben. Er gehört schließlich zu der geringen Anzahl von Sterblichen, die ich an meinem Hof beschäftige und diese benötigen mehr Schlaf als wir Elfen. Also gehe ich zu meinem Schreibtisch, tauche den Federkiel in das kleine silberne Tintenfaß, welches von den Zwergen in Kahrax-Mithriel gefertigt wurde und beginne mit meiner Geschichte:

Ich wurde in Carion der einstigen Hauptstadt von Mel Celebea geboren. Nein, nicht in dem Mel Celebea welches heute bekannt ist, sondern in dem das vor dem »Flug des Phoenix« bestanden hat. Ich war der zweitgeborene und meine Geburt brachte großes Leid mit sich, denn meine Mutter Linthalia verstarb bei der Niederkunft. Mein Vater Fürst Golan Ardan liebte mich um so mehr, da es in mir das letzte Geschenk seiner Gattin sah. Während mein älterer Bruder Aglaril Ardan auf die Pflichten als Thronfolger von Mel Celebea vorbereitet wurde, durfte ich tun und lassen was ich wollte. So entdeckte ich die Malerei, Dichtkunst, Jagd und andere Arten des Zeitvertreibs für mich. Leider hatte ich dadurch wenig Kontakt mit meinem Bruder, und so herrschte zwischen Aglaril und mir immer eine große Leere.

Melorn der Baum der Liebe

*Melorn der Baum der Liebe,
welcher immer grün.
Wurzeln aus Vertrauen und Verständnis,
die niemals verdorren.
Ein Stamm aus Zuneigung und Treue,
der in keinem Sturm verbirgt.
Zweige die voller Regierende und Lärlichkeit
im Winde treiben.
Blätter auf denen Träume wohnen,
wie der Morgentau beim ersten Sonnenstrahl.
Der Baum der Liebe,
welcher immer grün.*

Von frühester Jugend an begleitete mich Miriel, die Tochter des Hofzaubers überall hin. Erst waren wir Spielgefährten, dann Freunde und später sogar ein Liebespaar. Insgesamt wirkt meine Jugend wie

ein längst vergangener Traum, der wie durch das Erwachen am Morgen, durch den Phoenix beendet wurde.

Dabei begann dieser Morgen mit einem wunderschönen Sonnenaufgang, doch dann kam ein Sturm auf, der die Bäume entwurzelte. Alle gerieten in Panik, ein Beben ließ mit zunehmender Stärke die Erde erzittern und der Wind übertönte die Schreie der Schutzsuchenden. Ich entdeckte gerade ein flammendes Strahlen am Horizont, als mich ein Ast zu Boden schlug.

Wahrscheinlich war ich mehrere Stunden ohne Bewußtsein und als ich wieder erwachte, hatte die Welt ihr Antlitz verändert, nichts war mehr wie vorher. Langsam befreite ich mich von dem Ast und konnte das volle Ausmaß der Zerstörung überschauen. Carion meine Heimatstadt war nicht mehr und das Vagar-Gebirge im Norden war auch verschwunden; langsam und ängstlich ließ ich meinen Blick über die Umgebung schweifen, verspürte Zorn, Schmerz

Von mir und den Meinen

*Es hieß, daß wir diese Welt verlassen; wenn ...
... wir unsere Heimat sterben sehen,
doch ich bin geblieben.
... unsere Träume am Meer verschellen,
doch ich fühlte mein Volk.
... unsere Herzen zerbrechen,
doch ich kämpfte für ein Morgen.
... unsere Seele leer ist,
doch gehöre ich noch zu meinem Volk.*

und ein Teil von mir starb genau wie meine Heimat gestorben war. Schließlich entdeckte ich eine kleine Gruppe von Elfen. Mit zitterigen Schritten gelangte ich zu ihnen und sah, daß mein Vater zwischen den Elfen aufgebahrt war. Er war tot, sein Körper zerschmettert, geschnitten und meine Augen voller Tränen. Wir bestatteten ihn und ich schwor an seinem Grab, daß ich zusammen mit Aglaril eine neue Heimat für unser Volk suche und aufbauen wollte. Danach suchten wir nach anderen Überlebenden. Wir fanden viele, aber weder Aglaril noch Miriel waren unter ihnen. Schließlich befahl ich die Suche abubrechen und mit der Suche nach einer neuen Heimat zu beginnen.

Heute weiß ich, daß alleine meine Entschlossenheit viele meines Volkes davon abhielt den leichten freien Weg zu den Hallen der Ruhe anzutreten. Nach mehreren Monaten der Wanderschaft erreichten wir die Wälder die heute zu meinem Fürstentum Mel Celebea gehören. Ich beschloß damals, daß diese unsere neue Heimat werden sollte. Doch schon bald bemerkten wir das Böse im Land - es versteckte sich hinter dem Namen Dynastie und wollte mein Volk versklaven. Ich merkte aber, daß die Dynastie auch die anderen freien Völker unterjochen wollte und so suchte ich die Zwerge, Kobolde und Menschen auf, um mich mit ihnen zu beraten. Wir kannten einander kaum und groß war das Mißtrauen zwischen uns, schließlich erhoben wir uns aber wie ein Volk und stürzten die Dynastie in einem blutigen und verlustreichen Krieg. Heute ist der Name Dynastie aus fast allen Analen Erkenfaras verschwunden. Mein tapferes Volk besiegte in diesem Krieg die Dunkel elfen. Kurz vor unsrem Sieg kämpfte ich gegen einen Offizier der verhaßten Alben und erschlug ihn. Nach dem Kampf mußte ich feststellen, daß es mein Bruder Aglaril war den ich erschlagen hatte. Heimlich schaffte ich seinen toten Körper vom Schlachtfeld, dabei verspürte ich kein einziges Gefühl, da ich nicht wußte, ob ich ihn hassen oder betrauern sollte. Nach unserem Sieg setzten sich die Herrscher der Lichtvölker zusammen und beschlossen sich nach außen wie ein Reich zu präsentieren. Ich selbst herrsche über Mel Celebea, bin der Admiral der Seestreitkräfte, Ritter des Phoenix und oberster Diplomat der Unabhängigen Königreiche. Durch mein Handeln in den Tagen nach der Neuordnung, dem Tage des Phoenix, betrachtet mein Volk mich wie eine lebende Legende und scheint all die unglücklichen und verlustreichen Jahre vergessen zu haben. Doch ich habe nicht einen Augenblick dieser Zeit vergessen, nicht einen einzigen Tod der meinen Weg säumte vergessen und nur die Notwendigkeit mein Volk zu behüten hält mich von der letzten großen Fahrt ab, der Fahrt die jeder Elf irgendwann antreten muß:

der Fahrt zu den Hallen der Ruhe.

*Mel Celebea,
oder das Gesetz des Phoenix*

*Einst stolz und mächtig,
nun Asche und Rauch.
Einst schön und prächtig,
nun nur noch ein Traum.*

*Einst nur noch ein Traum,
bald schön und prächtig.
Einst Asche und Rauch,
bald stolz und mächtig.*

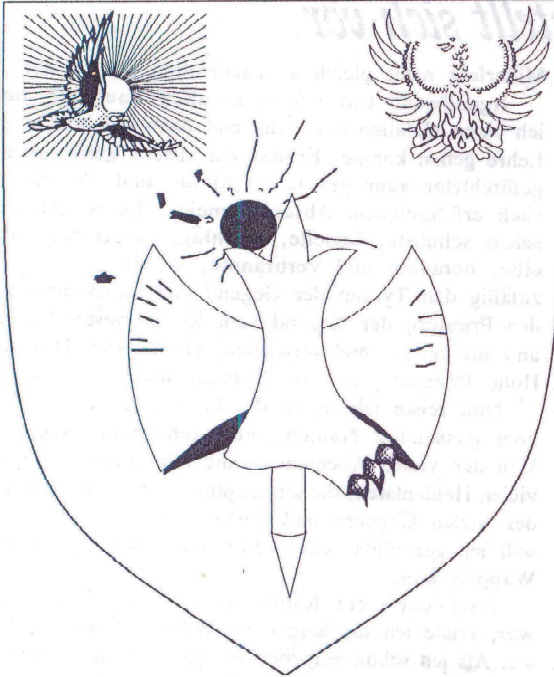


Legenden & Geschehnisse aus dem Reich Yaromo



Lebenden & Gestorbenen aus dem Reich Deutsch





So geschehen im 4. Jahr der III. Aera

ᄀᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀ

ᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀ ᄀᄀᄀ

ᄀᄀᄀᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀᄀ

ᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀ 10000 ᄀᄀᄀᄀᄀ

ᄀᄀ ᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀ ᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀ

ᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀ ᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀᄀ

ᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀᄀᄀᄀ

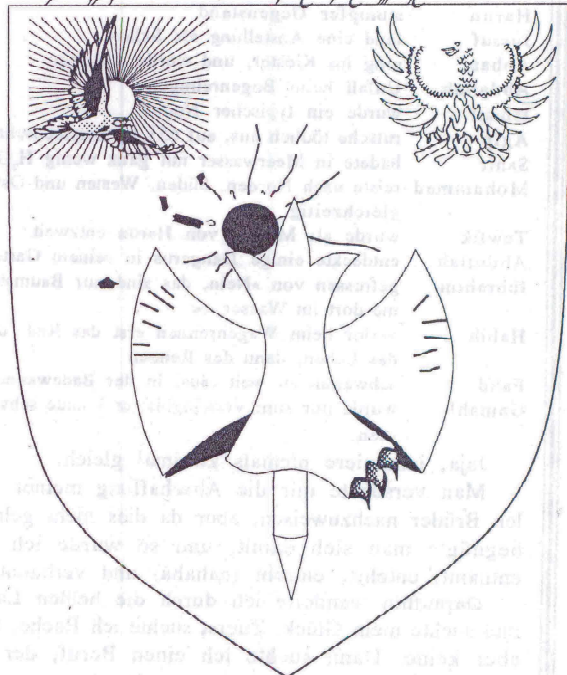
Plötzlich und unerwartet verstarb unser

*Schah Hadad Ibn Jalal Al Din
Festungsherr zu Xolvia
Herr der 10.000 Schiffe*

*Er gab immer sein bestes.
Wir verlieren mit ihm einen guten Freund.*

Möge ihn der Adler zur Sonne tragen.

ᄀᄀᄀᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀ ᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀ



Ein Priester stellt sich vor

Ich wurde vor ca. ...hüstel... Jahren in einem kleinen unbedeutendem Kalifat mit reichen Bodenschätzen, die keiner haben wollte, als 42. Sohn des einflußreichen und völlig unbekannten Kalifen Shegivaras Sukahara, G.u.n.G., und seiner Frau Wis Kas geboren. Mein Geburtsname ist leider in Vergessenheit geraten worden, so daß ich später gezwungen war, mir einen neuen zu suchen. Ich wuchs glücklich und zufrieden auf, meine Eltern nahmen sich richtig Zeit für mich, also an jedem 42. Tag.

So hatte ich genug Zeit, mich mit den wichtigen Dingen des Lebens allein vertraut zu machen: Frauen, Gesöff, Lebensunterhalt. Ich absolvierte mit höchster Auszeichnung eine Lehre als Inhuminator. Als mein Vater dann in das Alter kam, in dem ich mir um seinen Nachlass Gedanken machen mußte, antwortete er mir auf meine Frage nach meinem Erbteil, daß das Kalifat eine Größe von 4.398.046 km² habe, und es sei genug für jeden Sohn da. Jeder Sohn bekommt halb soviel Land wie der davor geborene Sohn.

Nun wird der geneigte Leser bemerken, das mein Vater, Allah habe seine verdammte Seele selig, nicht gerade der größte Mathematiker nach Mohammed war. Mir bliebe da doch tatsächlich ein Stück Land, auf dem ich gerade mal 12 Erdbeeren pflanzen könnte, wenn ich denn wüßte, was Erdbeeren sind, also 1x2 Meter. Um das Land zu vergrößern, nahm ich mir eine kleine Änderung in der Erbfolge vor:

Hassan	vergiftete Feigen
Ali	Schlangenbiß
Achmed	stolperte (von der Klippe)
Akim	verlor den Kopf
Haris	vom Eselskarren überfahren
Hadschi	irgendwas mit Shanghai und ehrenwerten Seefahrern mit schwarzer Flagge
Alef	spielte im Treibsandkasten
Aleppo	»Was'n das für'n Messer in meinem Bauch...?«
David	legte sich mit Goliath an, aber ich hatte seine Schleuder ausgeliehen...
Harun	stumpfer Gegenstand
Jussuf	fand eine Anstellung als Sklave
Abbas	ging ins Kloster, und wurde Äbtissin
Abdallah	Unfall beim Bogenreinigen
Ismail	wurde ein typischer Noplis
Agip	rutsche tödlich aus, auf 651 kg Bananenschalen
Sahir	badete in Meerwasser mit ganz wenig H ₂ O
Mohammed	reiste nach Norden, Süden. Westen und Osten, gleichzeitig
Tewfik	wurde als Mörder von Harun entzweit
Abdullah	entdeckte einige Dangers in seinem Garten
Ibrahim	gefressen von »Nein, das sind nur Baumstämme dort im Wasser...«
Habib	verlor beim Wagenrennen erst das Rad, dann das Leben, dann das Rennen
Fahd	schwamm zu weit raus, in der Badewanne
GamahI	wurde mir zum Verhängnis: er konnte schwimmen.

Jaja, inhumiere niemals zweimal gleich.

Man versuchte mir die Abschaffung meiner vielen Brüder nachzuweisen, aber da dies nicht gelang, begnügte man sich damit, und so wurde ich nur entnamt, enteiert, enterbt (hahaha) und verbannt.

Daraufhin wanderte ich durch die heißen Lande und suchte mein Glück. Zuerst suchte ich Rache, fand aber keine. Dann suchte ich einen Beruf, der bei

Mißerfolg nicht gleich so nachhaltige Folgen hat.

Irgendwann traf ich einen alten Zauberer, dem ich einen Gefallen tun sollte und dann bei ihm in die Lehre gehen konnte. Er war ein allseits geliebter und gefürchteter alter grausamer Mann, und als ich ihn nach erfolgreichem Abschluß meiner Lehre aus versehen schubste, fesselte, erschlug, vergiftete, vierteilte, beraubte und verbrannte, wurde ich, da ich zufällig den Tyrann der Gegend enttyrannisierte, von den Priestern der Gegend zum Ehrenpriester ernannt und aus der Gegend vertrieben, als ich zum Dank die Hohe Priesterin und die Kollekte nahm.

Nun reiste ich durch die Lande, suchte nach einem passenden Namen und nach einem Wappen. Von den vielen Abenteuern, die ich erlebte, von den vielen Heldentaten, die ich ... nun ... äh ... tat, und von den vielen Gegnern und Bestien, die ich inhumierte, will ich gar nicht reden. Nur noch, wie ich zu dem Wappen kam.

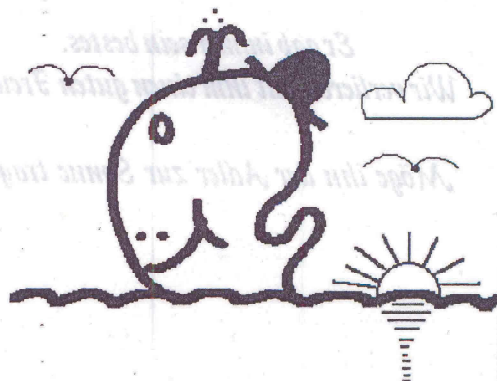
Nachdem mein Kamel an einer Axt gestorben war, reiste ich tagelang ohne Wasser durch die Wüste. Als ich schon aufgeben wollte, hörte ich das Meer rauschen. Eine letzte Düne überwand ich noch, und da lag es vor mir: Blau, naß, salzig, kristallklar, voller Algen, glitzernd in der untergehenden Sonne und mitten drauf schwamm ein riesiger Fisch, ich nenne ihn mal Wal. Und wie ich da so lag und schaute, denn es war der erste Wal den ich sah, ... also, ich schwöre, bei allem Geld anderer Leute, was mir heilig ist, der hatte einen Hut auf, rülpste und sang Sauflieder mit schottischem Akzent, was immer das auch sein mag. Das war für mich ein Zeichen, und da ich nicht erkennen konnte, was für eins, malte ich es auf mein Schild, damit ich daran erinnert würde, falls es mal wichtig wäre.

Die Geschichte, wie ich zu meinem Namen kam, würde jetzt zu lange dauern, also die Kurzfassung:

Das „le“ bezeichnet mein Lieblingsgesöff, wenn es jemand aus Gallien ausspricht, wo immer das auch sein mag. Das „Tschack“ beschreibt das Geräusch, welches ertönt, wenn man einen gefesselten Frosch mit einem Eisen 8 aus dem Bunker am 7. in Richtung Grün Chippt; und das „Krk“ beschreibt das Geräusch, wenn er statt auf dem Grün zu landen in dem von Allah verdamnten und von Mohammeds Pferd zugesch...-cnem Gestrüpp hängenbleibt.

Wenn ich nur wüßte, was das zu bedeuten hat...

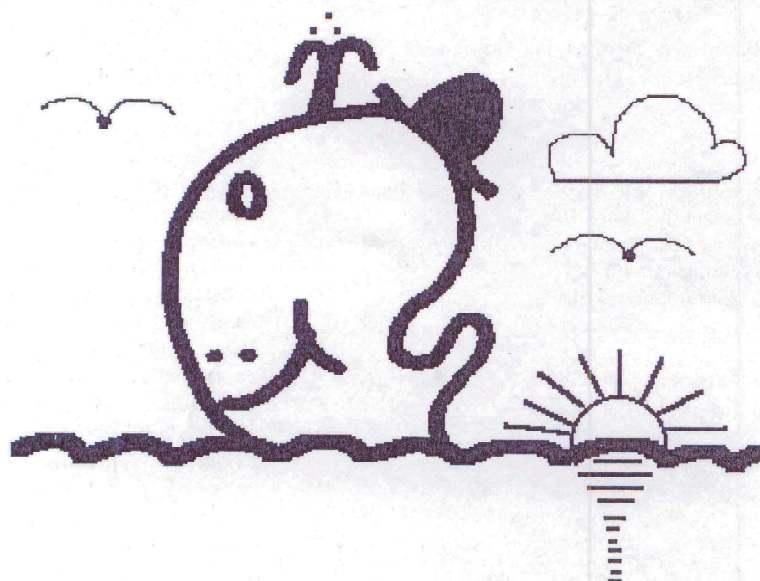
Tschack le Krkh



*Aufzucht,
Hege und Pflege
von Drachen
für jedermann und jederfrau*

Während meiner Lehrjahre bei dem alten Ka' ' Jiamaad, Erxmagier seines Leichens, war es mir vergönnt, von ihm unter anderem zu lernen, wie man mit Drachen umgeht und wie man sich seinen eigenen Drachen aufzieht. Nun, da ich ein selbständiger Magiker des Reiches Yaromo bin, habe ich mir die Freiheit genommen, eine kleine Drachensiebel zu verfassen, die ich mir erlaube, im Folgenden zu veröffentlichen.

1. Warnung ! ! ! _____ Seite 19
2. Drachenarten _____ Seite 19
3. Altersstufen, das Altern und Lebenszyklen _____ Seite 20
4. Die Ei-Beschaffung _____ Seite 21
5. Das Brüten _____ Seite 21
6. Die Nahrung _____ Seite 22
7. Krankheiten _____ Seite 23
8. Die Haltung _____ Seite 24
9. Das Erlernen von Drachen- u. anderen Fertigkeiten _____ Seite 24



1. Warnung !!!

Als erstes muß ich leider den Titel etwas korrigieren: Für jeden Magier!!! Nichtmagisch veranlagte sollten da lieber die Finger von lassen, oder sehr mutig und zäh sein. Als zweites muß ich jedoch eine Warnung aussprechen. Mit erwachsenen Drachen umzugehen ist eine sehr gefährliche Angelegenheit, aber auch der Umgang und die Aufzucht kleiner Drachen ist nicht gerade ein Zuckerschlecken. Wenn ich mich daran erinnere, wie ich meinem kleinen Zögling das fliegen beigebracht habe.... Aber dazu später. Über eines muß sich jedoch jeder im klaren sein: So ein Drache, egal welcher Farbe und egal, wie clever und intelligent, ist kein Haustier und auch kein Babysatz. Er wird zu einem Freund und Gefährten, auf den man sich verlassen kann, und der sich auf uns verlassen können muß, oder er wird unser Feind, wenn wir ihn schlecht behandeln. Und glaubt mir, wenn man einen Drachen aufzieht, und der uns nicht mag, uns haßt, und uns töten will, weil wir nicht den Schokopudding mit ihm teilen, dann wird's ein spannendes Leben, bis einer tot ist. Alle hier niedergeschriebenen Anleitungen und Vorgehensweisen müssen auf eigene Gefahr durchgeführt werden. Der Autor, also ich, hafte nicht für irgendwelche Folgeschäden. Sollten sich auf irgendeine Weise Druckfehler eingeschlichen haben, die zu Unfällen führen, so bedauere ich dies sehr, und bitte eventuelle Erläuterungen und Forderungen direkt an mich zusenden, damit auch ich was zu lachen habe. Ich bin gerne bereit, Kollegen und anderen mutigen Personen bei ihrem neuen Leben mit einem Drachen mit Rat und Tat beiseite zu stehen. Auch meinem Drachenfreund, Ashaba Trenahes Nocturnus Pennak of Tschak le Krkh, Son of Tamarand, Foe of Cyan Bloodbane, genannt Ashaba, wird es ein Vergnügen sein, einem kleinen Schlüpfing ein wenig unter die Flügel zu greifen, falls dies erwünscht ist.

Ashaba wurde mir von Tamarand, einem Goldenen Great Wyrn, zum Dank für einen Gefallen, den ich ihm tat, überlassen. Er hat mir während der Aufzucht viel Freude und Arbeit bereitet, und im Laufe der Jahre wurde er mir ein guter, wahrer Freund. Er schwor mir ewige Freundschaft und Treue, und ich tat ihm gleich. Er ist jetzt ein Junger; Er wird mich überleben, aber ich hoffe wir haben noch eine lange gemeinsame Zeit. Bald wird er sich um eine Lebensgefährtin kümmern, Drachen sind Monogam, und darauf freue ich mich schon. Vor allem auf die vielen Kleinen.

2. Drachenarten

Es gibt einige verschiedene Arten von Drachen, die ich hier in tabellarischer Form darstellen werde.. Dabei werde ich die verschiedenen Arten mit Namen nennen, deren bevorzugte Gebiete und Gepflogenheiten und Gesinnungen erläutern. Alle Drachen werden in großen Obergruppen zusammengefaßt, als da wären: Gute Drachen, Böse Drachen und Neutrale Drachen.

Zum Aufziehen eignen sich besonders die Guten, die Neutralen gerade noch. Von der Aufzucht eines bösen Drachen muß ich mit Nachdruck abraten, gleich welcher Gesinnung der Züchter hat. Böse Drachen neigen dazu, ihre Eltern, also auch den Züchter, solange zu attackieren, bis die Grenzen abgesteckt sind. Da wir nicht die Konsistenz eines Drachen besitzen, führt so etwas bei Nichtdrachen unweigerlich zum Tode.

Der oberste Drache, der König sozusagen, der Gesinnungsgattungen, also Böse, Neutral und Gut, ist ein einmalig vorkommender Drache:

Bei den Bösen Drachen ist dies der Chromatische D., meistens bekannt unter dem Namen TIAMAT

Bei den Neutralen Drachen ist dies der Rubin D., SARDIOR PRINCE OF NEUTRAL DRAGONS

Bei den Guten Drachen ist dies der Platin D., meistens bekannt unter dem Namen BAHAMUT

Der Führer aller Drachen ist »HIS RESPLENDANCE LARETH, KING OF JUSTICE«

Die am weitesten bekannten Drachen sind folgende:

Farbe	Fachspezifischer Name	Gesinnung	Vorkommen in
Blau:	Draco electricus	Böse	trockene Steppen und Wüsten
Bronze:	Draco gerus bronzo	Gut	tropische und subtropische See- und Meeresküsten
Feendrache:	Draco fidibus nonsensus komicus	Neutral	warme, tropische o. subtropische Wälder
Gold:	Draco orientalus sino dux	Gut	Überall
Grün:	Dr. chlorinous nauseous respiratorus	Böse	subtropische u. warme Wälder u. Höhlen
Kupfer:	Draco comes stabuli	Gut	trockene u. warme Hügel und Berge
Messing:	Draco impudentus gallus	Gut	Wüsten und Steppen
Rot:	Draco conflagratio horribilis	Böse	tropische, subtropische und warme Hügel und Berge
Schwarze:	Draco causticus sputem	Böse	subtropische Dschungel u. Sümpfe
Silber:	Draco nobilis argentum	Gut	tropische, subtropische und warme Berge und Nebel
Weiss:	Draco rigidus frigidus	Böse	arktische Gegenden und Höhlen

Weniger bekannte Drachenarten:

Farbe	Gesinnung	Vorkommen in
Amethyst	Gut	isolierte Hochlandplateaus
Astral	Neutral	Hölle, Nirvana, etc.
Braun	Böse	Dürre- und Wüstengebiete
Cobra	Böse	tropische u. subtropische Höhlen etc.
Demon	Böse	in vulkanischen Gebieten
Emerald	Gut	erloschene Vulkane
Erd	Neutral	tropische u. subtropische Savannen
Fluß	Gut	tropische u. subtropische Seen und Flüsse
Gelb	Böse	Wüsten
Grau	Böse	arktische Gegenden und Höhlen
Jacinth	Neutral	Wüsten u. Steppen
Jade	Neutral	tiefe, dichte Wälder
Kristall	Gut	Höhlen in unbewohnten Wüsten und Steppen
Meer	Neutral	tropische u. subtropische Ozeane
Mercury	Gut	warme u. subtropische Berge, meist Vulkane
Mini	Neutral	in allen Sümpfen und Wildnissen
Nebel	Neutral/Böse	Wasserfälle, Nebelwälder, Meeresufer, etc.
Obsidian	Jede	arktische u. sehr kalte Gegenden
Papier	Gut	Bibliotheken mit magischen Büchern etc.
Perl	Neutral	Felsige Küsten und Klippen
Phantom	Neutral	Zwielicht- und Schatten gegenden
Rudiant	Jede	große unbewohnte Gegenden
Regenbogen	Böse	Ruinen und Höhlen in heißen Wüsten etc.
Rosa	Neutral	Überall
Saphir	Gut	Tiefe Höhlen bei Ores und Zwergen
Schatten	Neutral	friedliche, schattige Wälder und Höhlen
See	Böse	tropische u. subtropische Meere u. Seen
Stahl	Gut	warme Städte, Höfe, Hügel und Wälder
Topaz	Gut	kahle, windige, felsige Meeresküsten
Typhoon	Böse	tropische u. subtropische Ozeane
Wolken	Neutral	Himmelsbewohner

3. Altersstufen, das Altern und Lebenszyklen

Das Alter der Drachen wird in 2 Einheiten gezählt, in Jahren und in Altersstufen. Diese Altersstufen sind bei allen Drachenarten gleich:

Stufe	Bezeichnung	Alter in Jahren
1	Schlüpfling	0-5
2	Sehr Junges	6-15
3	Junges	16-25
4	Jugendlicher	26-50
5	Junger Erwachsener	51-100
6	Erwachsener	101-200
7	Reifer Erwachsener	201-400
8	Alter	401-600
9	Schr Alter	601-800
10	Ehrwürdiger	801-1.000
11	Wurm	1.001-1.200
12	Great Wurm	1.201 +

Drachen wachsen bis zum 1.200ten Jahr. Zwischen dem 1.700ten und dem 1.900 Jahr erreichen sie ihren Lebenshöhepunkt. Je 100 Jahre nach diesem Zenit fliegen sie um 3% langsamer. Die Flughöchstgeschwindigkeit liegt bei 108 Miles/hr oder 180 km/h. Je 200 Jahre über dem Zenit verlieren sie 10% ihrer Seekraft.

Theoretisch gibt es kein Limit, wie lange ein Drache leben kann. Praktisch ist so ein Drache, wenn man o.g. Restriktionen berücksichtigt, 2.400 Jahre nach dem Zenit, also mit 4.100 bis 4.300 Jahren, Flug- und Bewegungsunfähig (Wenn er denn die ganzen Abenteuer-Gruppen und Kriege und Machtkämpfe überlebt hat). Aber die Realität kennt einige so alte Drachen, die jedoch meistens in ihren Nestern, auf ihren Horten dahin vegetieren und von jüngeren gepflegt werden. Ihr Rat und ihre Meinung ist jedoch sehr gefragt unter alle Weisen, Drachen, Menschen und andere.

Drachen werden im Alter nur zu 5% senil, jedoch Roten ist die Gebrechlichkeit im Alter ein Grauen, so daß sie meist vorher im Kampf den Freitod suchen. Auch andere farbige neigen zum Suizid-Tod. Das ist ganz einfach, denn sie können einfach sterben, wenn sie wollen. Das geht sehr schnell, und ist völlig Schmerzlos.

Wenn ein betagter Drache dies tun will, so lädt er all seine Verwandten und Freunde, oft auch lebenslange Feinde ein. Der Vorgang ist unter den Drachen als »Die letzte Audienz« bekannt, ein Ritual, das von Respekt, Liebe, Frieden und Spaß, immerhin hat er ein langes und volles Leben hinter sich, geprägt ist. Alle Streitigkeiten und Feindschaften werden bei diesem Ritual beiseite gelegt und, soweit es den Sterbenden betrifft, für immer beigelegt, damit er in Frieden sterben kann. Bei den Metallischen ist dies weniger ausgeprägt, so daß die ältesten Drachen meist Goldene, Silberne und Bronzene sind, jedoch auch einzelne uralte Rote wurden schon gesehen.

Drachenleben unterteilen sich in bestimmte Zyklen und Unterzyklen. Unterzyklen sind frei selbstbestimmte Fasten- und Fress-Zeiten. Der Lebenszyklus ist in 2 Phasen unterteilt, die Aktive Phase und die Schlaf Phase, die in etwa dem Winterschlaf von Nagetieren entspricht, aber wesentlich länger dauern kann und nicht von der Jahreszeit abhängig ist. Die Phasen sind sehr extrem: während ihrer Wachphase sind sie mitunter ständig ohne Schlaf aktiv, über viele Jahre hinweg. Genauso kann ihre Schlafphase Dekaden dauern. Während dieser Schlafphasen, die die Drachen in ihren Nestern bzw. auf ihren Horten verbringen, schützen sich die Wesen durch Magie, Monsterhorden, große Felsbrocken vor den Eingängen, Illusionen etc.

Die Farbendrachen zeigen hier längere Phasen als die Metalldrachen. So schlafen etwa die Grünen bis zu 30 Jahre (was sehr schreckliche Folgen für in der Zwischenzeit hier wohnhaft gewordene Siedler haben kann), die Roten jedoch maximal 10 Jahre. Bei den Metallischen schlafen die Bronze- und Messingdrachen mit 5-6 Jahren am längsten, während Kupfer-, Silber- und jüngere Goldene Drachen maximal 2 Jahre schlafen. Goldene Drachen brauchen im Altstadium 5 Jahre Schlaf, bis zum Großen Wurm, der 25 Jahre Schlaf braucht. Die Wachphasen sind immer in etwa solange wie die Schlafphasen, außer bei den Goldenen Drachen, hier können die Wachphasen 100 oder mehr Jahre währen. Wann diese Phasen beginnen, und wie lange sie dauern, ist bei den Metallischen Drachen bei jedem Wesen individuell. Bei den farbigen ist dies in gewisser Weise genauso, aber im Laufe der Jahrhunderte gleichen sich diese Phasen immer mehr an, bis sie dann irgendwann mal synchron sind. In solchen Phasen gibt es dann weit und breit keine bösen Drachen oder eine »Böse-Drachen-Plage«!! Wenn diese Phase perfekt synchron ist, kommt es zu dem Phänomen des Drachenfluges: Schwärme von mehreren Hundert Bösen Drachen fallen, aus dem Norden kommend, über die Siedlungen der Menschen und Menschenähnlichen herein. Hierbei machen die Drachenhorden keinen Unterschied in der Gesinnung der Bewohner, und zerstören und fressen alles, was sich bewegt. Der letzte Drachenflug fand im Jahr des Wurms statt, und wurde bekannt durch die Zerstörung hunderter Ansiedlungen, Dörfer und Städte, wobei über 150.000 Siedler und 1 Million Vieh ums Leben kam.

4. Die Ei-Beschaffung

Um einen Drachen großzuziehen, ist es unumgänglich, bei dem Ausschlüpfen dabei zu sein, da das Neugeschlüpfte das erste Wesen, welches es zu Gesicht bekommt und von dem es Körperwärme bekommt, als seinen Vater oder als seine Mutter ansieht. Aber dazu später mehr. Also, um beim Schlüpfen dabei zu sein, sollte man sich also ein Ei eines Drachen besorgen. Hier ergeben sich mehrere Möglichkeiten, manche sind machbar, andere Selbstmord und wieder andere absoluter Schwachfug.

1. Kann man natürlich in den ersten besten Kramladen oder Inkredenzienladen gehen, und ein Drachenei verlangen, aber wer kann schon auf Anhieb ein Gipsei oder ein Straußenei von einem echten Drachenei unterscheiden?
2. Finden kann man sie eigentlich nicht, die liegen nicht einfach so rum...
3. Man kann sie suchen gehen. Dazu sucht man sich am besten eine Gegend, in der Drachen vorkommen. Dann sucht man eine Höhle, die ein Drachenhort und Nest beinhaltet, und dann nimmt man ein Ei aus dem Nest... Äh,... dabei ist darauf zu achten, daß sich kein Elternteil in unmittelbarer Nähe, ca. 30 km, befindet, denn sonst ergeben sich gewisse Probleme.
4. Clevere Drachenei-haben-woller engagieren sich eine kleine Horde Abenteurer, die ein Ei für ein geringes Entgelt beschaffen.
5. Man kann einen Drachen fragen, ob man ein Ei haben kann. In der Regel sollte man diese Bitte nicht persönlich übergeben. Per Postbote ist nicht schlecht, da gibt's eh genug von....
6. Manchmal schenken Drachen einem anderen Wesen, zu dem sie eine Art Freundschaft aufgebaut haben, ein Ei. (So bin ich zu meinem Drachenei gekommen...) Dies ist die allgemein sicherste Methode.

5. Das Brüten

Wie andere Eier auch, muß dieses Drachenei ausgebrütet werden. Das Ei muß durchgehend einer konstanten Temperatur ausgesetzt sein. Ein Schlüpfling merkt übrigens, ob das Brüten von einem Lebewesen oder nicht vorgenommen wird: an Bewegungen, Herzschlag etc. Tun Sie sich einen gefallen, und wärmen sie das Ei sooft wie möglich, der Kleine wird es Ihnen danken. Um die Haltbarkeit des Eis brauchen Sie sich keine großen Sorgen machen. Nur in den ersten 2-4 Wochen nach dem Legen ist die Eihaut dünn und verletzlich. Bis ca. zur 8. Woche ist die Eischale lederig weich, bis zur 12. Woche ist sie wie hartes, dickes Leder, danach bis zur Schlupf je nach Art, metall-ähnlich oder steinern, auf jeden Fall äußerst stabil. Bei einigen Drachenarten gibt es Ausnahmen in der Beschaffenheit der Eischale. So ist z.B. die Schale des Kristalldrachens aus klarem Kristall, ca. 6 cm dick. Bei den Edelstein-Drachenformen ist die Schale immer aus dem Material, wie der Name schon

sagt. Die Eier bestehen innen aus einer lederartigen Substanz, der mystische Fähigkeiten nachgesagt werden. Wahr ist, eine Rüstung aus diesem Leder gemacht, ist wesentlich haltbarer als eine normale Lederrüstung. Normalerweise schlüpfen alle Küken innerhalb 1 Stunde. Temperatur und Brutzeit entnehme man bitte nachstehender Tabelle:

Farbe	Eierzahl	Brutzeit in Tage	Temperatur
Schwarz	6	200	35
Blau	4	250	30
Bronze	3	300	60
Kupfer	4	260	55
Messing	4	270	50
Gold	2	320	70
Grün	6	210	24
Rot	4	270	60
Silber	3	280	25
Weiß	7	195	10

Eierzahl plusminus 1-2

6. Die Nahrung

Nach dem Schlüpfen entwickeln die kleinen sofort einen gewaltigen Hunger. Hierfür kommt bis auf einige Ausnahmen nur rohes Fleisch, nach 6-8 Wochen nur noch lebende Nahrung (Ratten, Mäuse, Schlangen, etc.) in Frage. Wenn man sich Mühe gibt, und Geduld hat, kann man seinen Drachen auch zur Abwechslung Früchte, Gemüse und Obst geben. Aber maximal 10% der Nahrung. Sonst ist die Gefahr zu groß, daß der Kleine Blähungen bekommt, und das führt unweigerlich zum Rülpsen und Furzen. Da, wie wir wissen, Drachen über Odemwaffen verfügen, kann man sich denken, daß Rülpsen nicht gerade nett ist. Außer, man hat einen kleinen Roten, hier ergibt sich eine neue Variante des Tischfeuerzeuges...Furzen führt meist zu neuen Bodendekorationen.

Etwa ab dem 6. Lebensjahr sollte man dem Kleinen das Jagen beibringen. Keine Sorge, in der Regel reicht es aus, ihm ein frisches totes Exemplar der Beute vorzuhalten. Wenn die Beute nicht fliegen kann, lernt der Kleine sehr schnell. Das Jagtverhalten eines Drachen ähnelt in gewisser Weise der einer Katze beliebiger Größe. Die Nahrungsmenge, die ein Drache am Tag braucht, hängt von dessen Größe ab. Eines muß uns dabei klar sein, obwohl die Verwertung der Nahrung im Körper recht gut ist, benötigen sie eine ziemliche Menge Nahrung, vor allem, wenn sie mal fliegen gelernt haben. Die Nahrungsmenge ist auch Abhängig von ihrem Zyklus (Siehe Abschnitt Lebenszyklen).

Auf der Höhe ihres Aktivitätszykluses braucht ein junger Drache bis zu 10% seines eigenen Gewichtes pro Tag, bei Grünfütter entsprechend mehr. Während seiner Ruhephasen brauchen sie keine Nahrung, ähnlich wie Winterschlaf. Die 10% werden geringer, um so älter der Drache wird. Ein Erwachsener Drache benötigt nur noch 5%, ein großer Wurm etwa nur noch 1% seines Gewichtes pro Tag, und auch nur auf der Höhe seines Zykluses.

Nun kommt die Frage auf, wieviel so ein Drache wiegt. Obwohl so ein Drache ziemlich effektive Knochen (Hohlbauweise) und Flügel (ziemlich dünn und stabil) besitzt, sind die Viecher verdammt schwer, wobei es Unterschiede von Rasse zu Rasse, ja sogar von Individuum zu Individuum gibt. Als Faustregel kann folgende

Tabelle herangezogen werden:

Körper-Länge ohne Schwanz in m	Gewicht in KG
3,30	275
6,60	1.350
13,20	2.500
26,40	17.500
33,00	32.500
50,00	100.000

Hier nun 2 Beispiele, beide Drachen auf der Höhe ihres Zykluses

Beispiel A Ein junger Roter ist 13,20 m ohne Schwanz lang und wiegt 2.5 Tonnen. Er muß also 10%, also ca. 250 kg pro Tag essen (z.B.: 3 Ritter und ein großer Oger)

Beispiel B Ein goldener Großer Wurm, 50 m lang, 100 Tonnen, braucht 1%, also 1 Tonne Nahrung pro Tag (z.B.: ein großer Ochse, oder 10 mittlere Barbaren)

Nun frißt so ein Drache aber in der Regel nicht jeden Tag, er legt dagegen mitunter ziemlich lange Fastenzeiten ein. Wenn nun z.B. der junge Rote für 20 Tage fastet, so braucht er dann 20x250 kg zu fressen am Ende der Fastenzeit (z.B.: eine große Abenteurer-Gruppe inklusive Ausrüstung), oder der goldene Große Wurm bräuchte 20 Tonnen Nahrung (z.B.: Eine kleine Kuhherde oder 200 Soldaten incl. Ausrüstung) Das hört sich recht heftig an, aber 20 Tage sind auch eine ziemlich kurze Fastenzeit...

Die einzigen Drachen, auf die diese Fressweise nicht zutrifft, sind die Messingdrachen. Irgendwie ernähren sich diese Spezies vom Morgentau, den sie mit ihrer langen, sensitiven Zunge von den Pflanzen schlürfen. Niemand kann erklären, wie diese Wesen es schaffen, so ohne Nahrung zu existieren. Einige Zyniker jedoch

behaupten, die Messings würden, wenn sie Hunger bekommen, sich in Schwarze oder Blaue verwandeln, dann ordentlich rumhause, und dann die Schuld auf die anderen schieben. Nun, der Kommentar der Messings dazu ist nicht parafierbar.

7. Krankheiten

Ja, natürlich können Drachen auch von Krankheiten und Viren erwischt werden. Diese reichen, wie bei uns, von normalem Schnupfen bis hin zu fatalen, unheilbaren Krankheiten. Hier sind Drachen, die die Fähigkeit des Heilens, magisch oder nicht, haben, im Vorteil; Drachen, die diese Fähigkeiten nicht besitzen oder sich weigern, Hilfe bei anderen Drachen zu suchen, müssen ziemlich aufpassen, sich nichts einzufangen. Menschliche Heilkunst, magisch oder nicht, wirkt nicht auf Drachen. Drachen sind sich der Krankheiten, die sie befallen können, und deren Übertragungsweisen bewußt. Die meisten der Krankheiten werden durch Körperflüssigkeiten übertragen, wie z.B. Blut (es ist keine gute Idee, in einen kranken Drachen zu beißen), während nur ein paar durch die Luft übertragen werden. Üblicherweise isolieren sich kranke Drachen, um die Ausbreitung der Krankheit zu unterbinden. Hier sind nur die Weißen die Ausnahme. Wenn sie krank sind, neigen sie dazu, so viele andere Drachen wie möglich zu treffen. (Auch eine Art, die Population gering zu halten) Manche Drachen benutzen ihre Krankheit auch als Waffe.

Oft vorkommende Krankheiten und eventuelle Behandlungsmöglichkeiten(nicht magische)

Schnupfen	Atemwege mit leicht bis mittel ätzenden Gasen reinigen.
Grippe/Fieber	(hoffentlich keinen Husten...) kalte Kompressen am ganzen(!) Körper, Kräutertee, Zwergbrot mit flüssigem Stickstoff
Durchfall	(Ohje...) 1. Raus mit dem Drachen, sonst ist der Teppich hin, und das Parkett auch, wobei ich auch den Dingen im Keller keine gute Chance gebe, von Grundwasser will ich gar nicht sagen... Hier ist aus gegebenen Anlaß Eile geboten. Normalerweise reichen 1,5 kg Holzkohle für 10 kg Drache, in kleinen Stücken (wie beim Grillen), mit einer Kohlen-schütte in den Magen zu schütten. Bei hartnäckigeren Leiden hilft nur ein spezieller Spezialbrei: Für 1 Einheit (1 Einheit pro 10 kg Drache, lieber aufrunden) brauchen wir 16 Blätter vom wilden Brennnichtstrauch, 2 Früchte des Löschtalesbaums, 20 Gramm Diamantstaub, 0,75 Liter Natronlauge, 0,3 Liter Salzsäure (75%), 0,3 Liter Kamelpis... Kamelurin, 0,1 Liter Elefantensperma oder Rapps-Honig. Alles schön durchmischen, und rein in den Patienten.... (Viel Glück!! Wenn das auch nicht hilft, sollten sie die Gegend ohne ihn verlassen. Denn wenn er platzt, sieht's hier nicht gut aus.)
Schuppenflechte	Befallene Körperstellen mit Drahtbürste und Benzin säubern.
Hämophilie	10% der Nahrung in Kirschen, Erdbeeren, Himbeeren, etc. Für ca. 1 Jahr
Wachstumsanomalien, z.B. kranke Knochen, Gelenke, etc.	Am Besten hat sich hier die Zufütterung von ca. 5% Kalk, Gips, Zement und Sand bewährt. Sollte das jedoch nach ca. 1 Jahr keine Wirkung zeigen, so hilft eventuell die Verfütterung von 2-3 Skeletten und 1 Ritter pro Tag.
Blindheit und Taubheit	Vorübergehende Symptome kann man mit Augen- oder Ohrenspülen mit Salpetersäure oder Taraskenblut. Geburtsfehler dieser Art sind nur magisch heilbar
Allergien	kommen zwar sehr selten vor, aber es gibt unter Drachen alle Arten von Allergien, wobei nur die Allergie gegen den eigenen Odem oder gegen Menschen tragisch ist. Ersteres ist meist tödlich für den Kleinen, letzteres eher für Sie Odemkontrollprobleme, z.B. beim Rülpfen, Schluckauf nicht alles zu demolieren. Hier hilft nur Selbstkontrolle üben. Könnte allerdings teuer werden.
Deformationen, Behinderungen und Verunstaltungen	(Bei den Bösen und Neutralen werden solche frisch geschlüpften sofort getötet, die Guten versuchen sie zu schützen und geben ihnen eine Chance im Leben, jedoch die meisten erreichen nicht das erwachsenen Alter). Keine Heilung möglich. Suchen sie sich ein neues Ei, und töten sie dieses Tier.
Geistige Behinderungen:	siehe oben
Größenwahn, Eitelkeit, Narzismus, Melancholie	Psychiater aufsuchen, der die Herausforderung annehmen möchte Generell sollten sie das Selbstbewußtsein und das Sozialverhalten des Kleinen fördern und stärken.
Menschenhass	Den wollen wir doch nicht wirklich aufziehen, oder???

8. Die Haltung

Da der geschlüpfte Drache das erste Wesen, welches er nach dem Eischlupf zu Gesicht bekommt, und von dem es Körperwärme zu spüren bekommt, für Mami hält, muß der Kleine, bis er das Heim verläßt, immer bei „Mami“ sein.

Daraus folgert: Keine Unterbringung im Garten, Zwinger oder Keller, sondern im Schlafzimmer, im Bett oder in direkter Nähe. Drachenjunge sind in der Regel sehr einfach davon zu überzeugen, ihr „Geschäft“ draußen, sehr weit vom Haus entfernt zu verrichten. Denn: erstens riecht der Kot und der Urin schlimmer als dreißig regennasse Kamele in südjemenitischem Männerbordel, und zweitens sind ihre Ausscheidungen recht aggressiv zu Teppichen, Fußböden aller Art und Füßen. Diese Dinge begreift auch der Kleine recht schnell. Naja, so 2 bis 3 Tage dauert das schon, vielleicht sollte man solange bei einem Freund gastieren, den man sowieso loswerden will, oder so... Sie sollten den Kleinen einen Namen geben, mit dem Sie ihn rufen. Und kommen Sie nicht auf die Idee, ihm irgendeinen lustigen Kosenamen zu geben, wie Schnuffi, Purzel, Fiffi oder so. Suchen Sie einen kurzen, aber Würdevollen Namen. Später, wenn er das Schlüpfing-Alter hinter sich gelassen hat, wird er sich selbst einen Namen geben.

Wenn der Kleine dann größer geworden ist, als das Haus verkraften kann, sollten sie ihm ein eigenes Heim besorgen. Hierfür eignen sich besonders gut Höhlen und Ruinen in der Nähe. Sollte so was nicht in der Nähe sein, so können sie auch was geeignetes Bauen. Achten sie darauf, daß die neue Unterkunft geeignete Spiel- und Versteckmöglichkeiten bietet. Also: ein Wald, Felsen, Kliffe, etc. sollten schon in unmittelbarer Nähe sein. Auf jeden Fall sollten sie auf jeden machbaren Wunsch ihres kleinen Freundes zum Bau seiner Unterkunft eingehen. Schließlich soll er sich ja wohl fühlen, und nicht irgendwann von zu Hause fort rennen, weil ihm die Decke auf den Kopf fällt. Ich habe meinem Kleinen Freund und mir ein gemeinsames neues Domizil gesucht. Das Reich Yaromo hat mir netter Weise eine Burg zur Verfügung gestellt, in dem wir beide eine Menge Platz haben und uns ausgesprochen wohl fühlen.

9. Das Erlernen von Drachen- und anderen Fertigkeiten

Laufen kann der Kleine eigentlich in den meisten Fällen von Geburt her. Wenn nicht, nun, dann dauert es nicht lange, bis man ihm das beigebracht hat. Eigentlich schaut er sich die Fertigkeiten bei seiner „Mami“ ab. Das ist beim Laufen nicht so schlimm, beim Fliegen schon eher... Aber dazu später.

Sprechen, lesen und schreiben lernen die Drachen in den Jahren 5-10 nach Geburt. Man muß sich daran erinnern, daß Drachen eigentlich als Hochintelligent eingestuft werden, also lernen sie durch abschauen und durch vorlesen, vorschreiben, etc. sehr schnell.

Das Erlernen der Magie ist ähnlich einfach. Der Drache wird merken, wann er Magie wirken kann. Das entwickelt sich von selbst. Ein Magiker kann dem Drachen dann Magiesprüche beibringen.

Wie der Kleine seinen Odem einsetzen kann, lernt ein Drache wie ein Hund das bellen lernt. Vielleicht ziehen Sie mit dem Kleinen in dieser Phase seines Lebens, etwa 4-6 Wochen ab dem 6. Lebensjahr, einfach in den Urlaub. Zelten und so... Häuser brennen so schnell ab, Nachbarn und Haustiere werden schnell zu Opfern. Ja, ..., das Fliegen.

Nun müssen wir uns mal erinnern. Ein Drache hat ein ziemlich zähes Leben. Jeder, der während seiner Abenteuerzeit mal einen getroffen hat, wird davon erzählen können. Außerdem fliegen Drachen nicht durch Flügelschlagen, wie ein Vogel, sondern teils gleiten sie wie ein Albatross, teils fliegen sie durch Magie. Aber wie zeige ich einem Drachen, wie das geht?

Ich bin ja weder ein Albatross, noch kann ich magisch gleiten. Nein, hier werden wir etwas Brutal. Da ein Drache so etwa mit dem 6. Lebensjahr das Fliegen lernen sollte, hat sich der Kleine ja schon an uns gewöhnen können, und sollte Vertrauen zu uns haben. (Man sollte also darauf achten, während der Aufzucht den kleinen weder aus versehen treten, irgendwo mit dem Kopf ansemmeln, nicht den Herd-Test („Schau mal, wenn Du mit der Pfote auf die Herdplatte dabbelst, das ist heiß!!!“) machen. Nicht die kleine Drachenpfote in einer Tür einklemmen, nicht zu heiß baden und nicht in den dunklen Keller schicken.

Sachen wie „Komm schon, das Wasser ist gar nicht tief, hehehe...“ oder „Komm, ich helfe Dir auf dem Baum, runterkommst Du schon allein!“ oder „Ja, es ist eine stürmische Nacht, und es Gewittert, aber ich bin in einer Stunde zurück“ - und es werden 3 Wochen, oder Geschichten vom Bösen Werwolf, von RvAG's, von Vampiren etc., müssen wir uns schon verkneifen. Dafür gibt's ja Kinder...)

Also, nehmen wir mal an, der Kleine hat echtes Vertrauen zu einem (ob's stimmt, werden wir gleich sehen...), dann suchen wir uns einen Felsvorsprung, ein Kliff, oder ähnliches steiles. Dort oben stellen wir uns an den Rand, sagen dem Kleinen, er soll die Flügel spreizen, zeigen es ihm, sagen ihm, er soll an die kleinen Vögelein denken, und... und werfen ihn hinunter. Nun, der Kleine ist in diesem Alter etwa so groß wie ein Schimpnase (Schampinse? Schpimanse?... Na, sie wissen schon...). Irgendwann wird er merken, wie das geht. Bis dahin, nun, der Kleine wird sich schon nix brechen, und wenn er es dann geschafft hat, das Fliegen meine ich, wird er es Ihnen danken.

Bemerkungen am Ende

Diese kleine Drachenaufzuchtfeibel ist nicht vollständig. Sie soll nur ein Leitfaden, eine kleine Übersicht sein. Die meisten Einzelheiten ergeben sich aus dem Fall heraus. Sollten Probleme auftauchen, mit denen Sie nicht fertig werden, so wenden Sie sich vertrauensvoll an mich. Und wenn der Kleine denn in ein paar Jahren aus dem Gröbsten raus ist, und Sie es überlebt haben, werden Sie über die kleinen Unfälle und über die größeren Katastrophen genau so lachen, wie Ihr Drache und ich.

Denn es werden auf jeden Fall viele Dinge nicht so laufen, wie Sie es gerne hätten, und manches geht auch schief, manchmal werden Sie auch haarscharf dem Tode entrinnen oder andere lustige Dinge erleben. Aber denken Sie immer daran:

Drache gut, alles gut.

Viel Glück bei der Aufzucht wünscht Ihnen, und vielleicht kommen Sie mal mit dem Kleinen vorbei,

Euer

Tschack le Kitch

Magiker und Drakologe

Dienstlich unterwegs

irgendwo in Yaromo