Magazin für Phantastik
www.fantasyguide.de
www.roterdorn.de
sonnensturm-media.de
rollenspiele-netz.de
www.x-zine.de
www.avalon-projekt.com

SONO

Drachen -mystische & magische Geschöpfe

Essay: Drachen - Drachenmärchen - Story: Phönix Palme - Drachen in Filmen - Fanweb: Dragonslayer - Story: Licht, Eis und Feuer - Spezial: Martin Scott - R.A. Salvatores: Drachenwelt - Dungeons & Dragons - Rêve de Dragon - Über Drachen - Comic: Khymes Geheimnisse - Der Basilisk - Spezial: Mirko Thiessen - Die Legende von Loch Ness - (A)D&D am Computer - Mythos Drache - Portale: Travar.de - Sind Drachen gierig?

Impressum

Redaktion:

Joanna Lenc, Elvir Dolic

Cover:

Daniel Wikart

Layout:

Matthias Deigner, Jens Peter Kleinau

Textbeiträge:

Joanna Lenc, Chris Weidler, Axel Scharnweber, Christian Palsa, Sonja Wendorf, Kolja Engelmann, Michael Schmidt, Wilhelm Drutzel, Sebastian Hogrebe, Elvir Dolic, Christel Scheja, Dennis Weberstock, Sonja Möller, Matthias Noack, David Grashoff, Andreas Fischer, Patrick Müller, Jasmin Scholl, Matthias Deigner

Grafiken:

Andrea Stadler (auf Seite: 66, 67, 69, 70, 71)

Kontakte:

Jens Peter Kleinau (redaktion@x-zine.de), Chris Weidler (wanderer@fantasyguide.de)

EDITORIAL

Herzlich Willkommen zu unserer neusten Ausgabe von SONO.

Nachdem wir nun einige Ausgaben hinter uns haben wollen wir uns in dieser Ausgabe eines bestimmten Wesens widmen. Drachen gehören zu den ältesten Fabelwesen, die uns bekannt sind. Es gibt so viele Unterarten, darüber könnte man Bücher schreiben, und einige haben das auch gemacht. In dieser Ausgabe möchten wir Ihnen einen kleinen Einblick in die Drachenwelt bieten. Sie gehören nicht nur in reine Fantasywelten und kommen nicht nur in Büchern vor. Mittlerweile gibt es unzählige Filme, Spiele und Geschichten, aber auch kulturelle Entwicklungen in der Geschichte unserer Welt.

Sagen um unbekannte Monster und Wesen haben unsere Geschichte beeinflusst, neben der Nibelungen-Sage gibt es auch Loch Ness und einige andere Geschichten unserer Zeit. Nicht immer sind Drachen als brutale Geschöpfe dargestellt, sie sind klug und weise und haben besonders in der Chinesischen Kultur eine wichtige Rolle.

Ich hoffe Ihnen wird diese Ausgabe gefallen und Sie haben Spaß daran zu lesen.

Ihre *Joanna Lenc*

Produktvorstellungen

Dragonhenge.....9
Drachen der 6. Welt 16
Das Buch der Drachen 18
Hörspiel: Der Hobbit 23
Die Reise zu den Elfeninseln 28
Die Rückkehr des Wolfes Bd. 1-2 55
Das Drachenbuch 57

Inhalt

Essay: Drachen 3

Drachenmärchen 5

Story: Phönix Palme 10

Drachen in Filmen 12

Fanweb: Dragonslayer 17

Story: Licht, Eis und Feuer 20

Spezial: Martin Scott 24

R.A. Salvatores: Drachenwelt 30

Dungeons & Dragons 32

Rêve de Dragon 37

Über Drachen 39

Comic: Khymes Geheimnisse 44

Der Basilisk 46

Spezial: Mirko Thiessen 48

Die Legende von Loch Ness 59

(A)D&D am Computer 60

Mythos Drache 62

Sind Drachen gierig? 65

Portale im Internet 71

Das Weib und der Drache

Offenbarung Johannes 12

1. Und ein großes Zeichen erschien im Himmel: ein Weib von der Sonne umgeben, und der Mond unter ihren Füßen, und auf ihrem Haupt eine Krone von zwölf Sternen.

2. Und sie war schwanger, und schrie in Geburtswehen, und hatte Qual bei der Geburt.

3. Und es erschien ein anderes Zeichen im Himmel; und siehe ein großer feuerroter Drache, welcher sieben Häupter und zehn Hörner und auf seinen Häuptern sieben Diademe hatte.

4. Und sein Schwanz zog den dritten Teil der Sterne des Himmels nach sich und warf sie auf die Erde; und der Drache stand vor dem Weibe, das gebären wollte, um, sobald sie geboren, ihre Frucht zu verschlingen.

5. Und sie gebar einen männlichen Sohn, welcher alle Völkerschaften weiden soll mit der eisernen Rute; und ihre Frucht ward entrückt zu Gott und Seinem Thron.

6. Und das Weib floh in die Wüste, wo sie einen Ort hat von Gott bereitet, damit man dort sie nähre tausendzweihundertsechzig Tage.

7. Und es entstand ein Krieg im Himmel; Michael und seine Engel stritten mit dem Drachen, und der Drache stritt und seine Engel,

8. Und siegten nicht, und ihre Stätte ward nicht mehr gefunden im Himmel.

9. Und herabgeworfen ward jener große Drache, jene alte Schlange, genannt der Teufel und Satan, der alle Welt verführt; herabgeworfen ward er auf die Erde, und seine Engel wurden mit ihm herabgeworfen.

10. Und ich hörte eine starke Stimme im Himmel rufen: Nun ist das Heil und die Macht und das Reich unseres Gottes und die Gewalt Seines Christus geworden! Denn herabgeworfen ist der Ankläger unserer Brüder, der sie verklagt vor unserem Gott Tag und Nacht.

11. Und sie haben ihn besiegt durch das Blut des Lammes und durch das Wort ihres Zeugnisses; und haben ihre Seele nicht geliebt bis zum Tode.

12. Darum freut euch, ihr Himmel, und die darin wohnen! Wehe den Bewohnern der Erde und des Meeres! Denn herabgestiegen ist zu euch der Teufel und hat großen Zorn, weil er weiß, dass er wenig Zeit mehr hat.

13. Und als der Drache sah, dass er auf die Erde geworfen, verfolgte er das Weib, das den Sohn geboren hatte.

14. Und es wurden dem Weibe zwei Flügel des großen Adlers gegeben, um in die Wüste an ihren Ort zu fliegen, damit sie daselbst ernährt würde eine Zeit (und Zeiten) und eine halbe Zeit, vor dem Angesicht der Schlange.

15. Und die Schlange schoss aus ihrem Munde dem Weibe Wasser nach, wie einen Strom, um durch den Strom sie zu ersäufen.

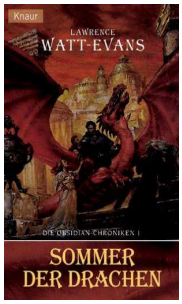
16. Und die Erde half dem Weibe, und es öffnete die Erde ihren Mund und verschlang den Strom, den der Drache aus seinem Munde schoss.

17. Da ward der Drache zornig über das Weib und ging hin, Krieg zu führen mit den übrigen von ihrem Samen, welche die Gebote Gottes halten und das Zeugnis Jesu Christi haben.

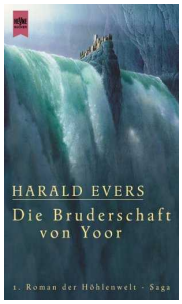
18. Und ich stand auf dem Sand des Meeres.

Schon die Bibel schürte den Mythos um den Drachen als Widersacher, als Pseudonym des Bösen, aber ist es wirklich so?

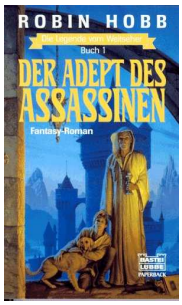
ISBN: 3897487004
Verlag: Dino Entertainment
Autor: Richard A. Knaak



ISBN: 3426701642
Verlag: Knaur
Autor: Lawrence Watt-Evans



ISBN: 3453178971
Verlag: Heyne
Autor: Harald Evers



ISBN: 3404282310
Verlag: Lübbe
Autor: Robin Hobb

ESSAY: DRACHEN

Meistens wird der Drache im kirchlichen Mythos als Gegner des Menschen dargestellt. St. Georg der den Drachen erschlug um die Leute zu Christus zu bekehren ist nur eine Darstellung.

Aber was sagt uns das Lexikon dazu? Werfen wir einmal einen kleinen Blick in den Brockhaus.

Drache (mythologisch und symbolisch)

"Der Drache spielt in den Sagen und Mythologien fast sämtlicher Kulturvölker eine bedeutende Rolle, und zwar vorzugsweise als Schatzhüter. Er ist ein fabelhaftes Tier von ungeheurer Größe, geringelt, mit furchtbarem Blick, oft mehrköpfig und mit vergiftendem Hauche. Im griechischen Mythus bewacht er die goldenen Äpfel der Hesperiden, wird von Hercules getötet und durch Juno als Sternbild an den nördlichen Himmel versetzt. In Kolchis behütet er das Goldene Vlies und wird von Jason überwunden. In der klassischen Kunst ist seine Darstellung nicht häufig und stets gemäßigt. Das ferne Asien, woher ohne Zweifel die Sage stammt, seltener Afrika, wird ihm als Wohnsitz angewiesen. In der nordischen Sage findet der Drache als Midgardschlange seine Hauptbedeutung und umspannt als solche das ganze Erdenrund. In der altdeutschen Kunst, namentlich der Ornamentik der romanischen Periode, wird er mit besonderer Vorliebe angebracht, gewöhnlich in Schlangen oder Eidechsenform. Die Kirche verlieh ihm, um seine Darstellung ihren Zwecken dienstbar zu machen, die Bedeutung der Paradiesschlange und des Teufels; als letzterer spielt er noch heute im Aberglauben eine Rolle, indem er solchen, die mit ihm im Bunde stehen, durch den Schornstein Schätze ins Haus bringen soll. Der Drache als Teufel findet vielfach Verwendung unter den Attributen der Heiligen (Michael, Georg, Longin, Margareta u.s.w.). Nachdem sein Bild lange, und zwar schon unter den alten Griechen, als Schmuck des Helms und Auszeichnung des Schildes gedient, ward es endlich auch Feldzeichen und Wappenschild. Es war das Heerzeichen der Dacier, und auch die römischen Kaiser bedienten sich desselben seit Konstantin. In der nordischen Sage ist Sigurds Helm mit einem Drachen geschmückt. Die alten Sachsen hatten ihn neben anderen als Feldzeichen, Otto IV. auf seinem Fahnenwappen und die englischen Könige seit Wilhelm dem Eroberer im Panier. In der Begleitung des Papstes erschienen bei öffentlichen Prozessionen Soldaten, die auf einer Lanze das Drachenbild unter dem Kreuze trugen, Draconarii, welchen Namen auch die Träger der Drachenfahne der römischen Kaiser führten. Die neuere Heraldik kennt den Drachen als Figur im Schilde, auf dem Helme und als Schildhalter. In der Numismatik kommt der Drache als Münzbild, namentlich auf den Münzen Chinas und Japans vor."

In der keltischen, griechischen und ägyptischen Mythologie hat der Drache noch viele weitere Bedeutungen, aber alle zeigen eines:

Der Drache ist ein Wesen voller Widersprüche, mal grausam feindlich, dann wieder freundlich, der Retter in der Not, ein Quell des Wissens, ein Liebhaber von Rätselspielen, ein Freund von Gold und ein Feind von Lug und Trug. Ist der Drache eventuell doch menschlicher als wir dachten?

Ich denke ja, und ebenso verwenden Autoren des fantastischen Genres die Drachen auch in ihren Romanen. In Beispielweise dem Roman "Der Tag der Drachen" der Warcraft Reihe von Richard A. Knaak ist der Drache Deathwing die Bedrohung der Völker unter dessen Führung die Drachen die Herrschaft erlangen wollen. Ebenso wie im Roman "Im Sommer der Drachen" von Lawrance Watt-Evans, wo Drachen das Dorf des Protagonisten Arlian zerstören und er Rache schwört.

Aber nicht immer sind Drachen die Bösen, in Harald Evers "Höhlenwelt-Sage" sind Drachen die Retter an die man sich in dem Punkt der höchsten Not erinnert. Hier suchen die Protagonisten einen Weg um diese alte Bindung zur Rettung ihrer bekannten Welt zu erneuern, ob es ihnen gelingt?

Aber auch in Robin Hobb's "Die Legenden vom Weitseher" spielen Drachen eine wichtige Bedeutung. Wie und ob sie zur Rettung des Landes beitragen...wer weiß es.

Was also sind Drachen nun? Freunde oder Feinde? Oder doch einfach Wesen der Mythologie, symbolisiert durch unsere Stärken und Schwächen? Ein Faktum der Legenden, der Sagen...reines Märchen?

Werfen wir in dieser Ausgabe doch einmal einen Blick auf die verschiedenen Sichtweisen der Grundlagen der Drachen, eventuell findet der eine oder andere hier ja einen Ansatzpunkt zu einer Antwort. Denn endgültig beantworten kann diese Frage nur jeder nur für sich.

Christoph Weidler

Ihr war entsetzlich kalt in diesem dünnen Hemd, und die eisernen Ketten an ihren Handgelenken hatten tiefe Schürfwunden in die zarte Haut gerieben, so sehr hatte sie versucht sich zu befreien. Doch der Schmied hatte die Schellen wie jedes Jahr genau geprüft, bevor die Jungfrau an den Pfahl gekettet wurde um sie dem Drachen zu opfern. Schon hörte sie von der Höhle das Schaben von harten Schuppen auf Gestein und das entsetzliche Schnauben des Untiers. Leichter Schwefelgeruch legte sich in die Luft, als sich das Monster aus seiner Grotte schob. Sein Anblick war grauenerregend. Gewaltige Zähne, glühende Augen, giftgrüne Schuppen und aus den Nüstern aufsteigender Rauch war alles was sie erkennen konnte, ehe ihr schwarz vor Augen wurde. Doch bevor sie sich in die gnädige Ohnmacht flüchten konnte, riss sie das Geräusch von galoppierenden Hufen wieder heraus. Ein Ritter in funkelnder Rüstung auf einem gepanzerten Streitross preschte mit eingelegter Lanze um die Biegung der Schlucht, direkt auf das gewaltige Ungetüm zu…

Eine typische Drachengeschichte. Noch klischeehafter kann es eigentlich gar nicht mehr werden. Als ich jedoch begann mich in die Materie einzulesen, musste ich feststellen, dass die meisten Geschichten um Drachen eigentlich gar nicht diesem Standard entsprechen. Es wurde richtig schwierig den Ursprung dieses Klischees zu finden! Helden, die Drachen erschlugen, gab es viele, doch entweder fehlte die holde Maid oder der Drache war "nur" ein Seeungetüm.

So erschlug der nordische Gott Thor die Midgardschlange Jormungander während der Ragnaröks, allerdings stirbt er durch den letzten giftigen Atemhauch der Kreatur.

Siegfried besiegte den Lindwurm Fafnir, welcher eigentlich ein Zwerg gewesen war. Dieser Zwerg tötete einst seinen Vater wegen dessen gewaltigen Goldschatzes. Durch seine Gier und dem Fluch seines Vaters bescherte der Reichtum Fafnir jedoch jene schreckliche Veränderung in eine Drachengestalt, die von seinem eigenen korrupten Wesen angeregt wurde.

Der römische General Marcus Atilius Regulus erledigte auf dem Weg zur Eroberung Karthagos eine riesige Wasserschlange - jedoch mit Hilfe von Katapulten und seiner Soldaten. Von einer schönen Jungfrau keine Spur.

Diese taucht wohl zum ersten Mal in der griechischen Sagenwelt auf, auch wenn der Drache "nur" ein Schlangenwal war. Als Perseus nach seinem Sieg über Medusa mit dem Flügelsandalen des Hermes (er hatte sie sich mal kurz ausgeliehen) auf dem Heimweg über die Welt flog, sah er die wunderschöne Andromeda über dem Meer an eine Klippe gefesselt. Sie erzählte ihm, dass ihre Mutter den Meeresgott Poseidon beleidigt habe und dieser schickte den Meeresdrachen Cletus, um dem Königreich viel Leid anzutun. Andromeda solle jetzt Cletus geopfert werden, um Poseidon zu besänftigen. Als der gewaltige Schlangenwal aus dem Meer auftauchte wurde er von Perseus aus der Luft erstochen.

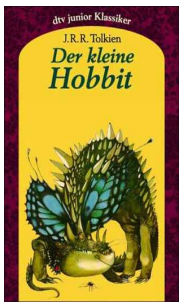
Erst in der Geschichte des heiligen Georgs vereinigten sich wieder fast alle Fakten. In Libyen verwüstete ein Drache mit giftigen Dämpfen das Land. Man opferte ihm täglich zwei Schafe, woraufhin der Drache ruhiger wurde. Doch bald gab es keine Schafe mehr, woraufhin der König der Opferung von einem Kind pro Tag zustimmte. Als eines Tages seine Tochter Alcyone an den Pfahl im Sumpf gefesselt wurde, tauchte der Ritter Georg auf und erschlug den Drachen. Gut, der Drache hat kein Feuer gespieen, aber aus der Geschichte entstanden wohl die meisten späteren Volksmärchen und Sagen.

Ein Bericht aus der Kobold Redaktion des SDNV e.V. in Hamburg

Autoren:

Axel Scharnweber, Christian Palsa, Sonja Wendorf

Drachenmärchen - Gestern und Heute



Autor: J.R.R. Tolkien
Weitere Bücher von Tolkien aus Mittelerde:
Herr der Ringe
Das Silmarillion
Titel des Buches:
Der kleine Hobbit
Broschiert - 381 Seiten - Dtv
Erscheinungsdatum: 2001
ISBN: 3423071516

Autor: Dennis L. McKiernan
Titel: Drachenkampf
Weitere Bücher von ihm:
Die schwarze Flut
Die kalten Schatten
Der schwärzeste Tag
Broschiert - 572 Seiten -
Lübbe, Berg.-Gladb.
Erscheinungsdatum: 1992
ISBN: 3404201760

Erst im letzten halben Jahrhundert änderte sich das typische Bild eines Drachen bzw. die gängigen Geschichten. Viele Autoren bemühten sich in dem frisch aufkommenden Fantasy-Genre auch den Drachen ein neues Gesicht zu geben. Es mag auch daran liegen, dass die Kultur und Geschichte Asiens sich stärker verbreitete und damit auch die dort herrschende Vorstellung des Drachens als ein intelligentes und weises Wesen, welches zwar mächtig aber auch glücksbringend und hilfreich ist. Es entstanden viele wunderbare Geschichten mit und um Drachen. Auch wenn sich eine Grundidee fast ständig wiederholt (alle Drachen können fliegen, Feuer spukken, sind groß und mächtig), ist doch jedes dieser Bücher einzigartig.

Der Klassiker unter den Drachengeschichten ist wohl "Der kleine Hobbit" von J.R.R. Tolkien. Hier ist der Drache zum einen schon deutlich intelligenter als in den alten Sagen, zum anderen ist er auch erst durch das Zusammenwirken mehrerer Helden zu besiegen. Denn Bilbo entdeckt bei einem Rätselkampf mit dem Drachen Smaug dessen einzige verletzliche Stelle am Bauch. Während er den Zwergen später davon erzählt, hört eine alte Drossel dies mit an und fliegt fort. Einige Zeit später startet Smaug dann zum Vernichtungsflug zur Stadt am See. Und während er noch über dem Ort kreist und Feuer spuckt erzählt die Drossel dem Bogenschützen Bard von der Schwachstelle im Panzer des Drachen. Und so kann Bard mit einem einzigen Pfeilschuss den Drachen töten. Zwar ist der Drache auch hier wieder der Böse, aber wenigstens einer mit Charakter!

Das Buch "Drachenkampf" von Dennis L. McKiernan (1990) gehört ebenfalls zur klassischen Art: Helden kämpfen gegen einen großen bösen Drachen, der auf seinem Hort sitzt. Auch auf dieser Welt sind die Drachen hochintelligent, fremdartig, magiebegabt und goldgierig. Aber neben der eigentlichen Geschichte nimmt der Autor sich auch die Zeit, die Drachen und ihre wirklich einzigartige Lebensart zu beschreiben.

Axel beschreibt den Roman folgendermaßen: "Die Reiche der Menschen und der Zwerge leiden unter demselben Fluch: der grausamen Zerstörungswut der Drachen! Vor vielen Jahren fiel die Zwergenfeste durch den Drachen Glaum und ward trotz ständiger, tapferer Versuche der Zwerge nicht wieder zurück zu erobern. Jedoch gelingt es dem Menschenprinz Elgo, durch eine List das schier unmögliche: Er tötet den Drachen Glaum und nimmt die Schätze des Drachenhortes an sich. Nun entbrennt ein Krieg zwischen beiden Völkern, bedingt durch Missverständnisse, Sturheit und verletzten Stolz. Ausgerechnet in dieser stürmischen Zeit bilden zwei eingeschworene Feinde eine ungewöhnliche Allianz. Die Schwertmaid Elyn und der Zwerg Thork machen sich auf, die finstren Pläne des Magiers Andrak zu durchkreuzen. (Der größte der Drachen, Kalgalath der Schwarze, ist eine Zweck-Allianz mit dem Magier eingegangen und zieht jetzt marodierend durch die Gegend. Anm. d. Red.). Ich habe lange keine so urige Fantasy-Story mehr gelesen. Die kulturellen und persönlichen Spannungen aller Charaktere haben mich tief beeindruckt. Besonders empfand ich die Zwerge als sehr "zwergisch". Ein gefühlvoller Roman, der eine ganz eigene Art von Begeisterung weckt!"

Ein völlig anderes Bild bietet Anne McCaffreys Science-Fiction/Fantasy-Saga um "Die Drachenreiter von Pern", welche 1968 zum ersten Mal erschien.

Vor vielen tausend Jahren landeten Menschen in einem Raumschiff auf der Welt Pern. Sie hatten sich schon lange angesiedelt, als zum ersten Mal die Sporen fielen. Ein kleiner Mond der um die Welt kreiste, sonderte in unregelmäßigen Abständen alles verätzende

Sporen ab. Dieser Säureregen zwang die Menschen sich in Höhlen zurück zu ziehen und an ihrer Verteidigung zu arbeiten. Die Gentechniker der Raumfahrer züchteten aus einer kleinen, einheimischen Feuer speienden Echsenart die ersten Drachen. Wie ihre Zwergdrachen konnten auch die großen fliegen und sich ohne Zeitverlust in Raum und Zeit bewegen. Außerdem wurden sie sehr intelligent und schlossen sich stets mit einem einzigen Menschen auf telepatische Weise zusammen. Reiter und Drache bildeten eine fliegende Kampfeinheit, um die Sporen noch in der Luft zu verbrennen, bevor sie am Boden alles vernichten.

Soweit klingt es nach viel Science-Fiction. Doch diese Vorgeschichte bleibt eigentlich meistens verborgen. Denn die Geschichte beginnt viele Jahrhunderte nach der Landung.

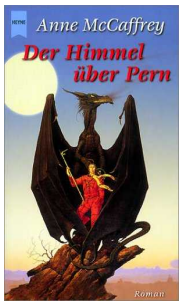
Die Sporen sind seit dreihundert Jahren nicht mehr gefallen. Viel Wissen über ihre Bekämpfung, aber auch über alte Techniken ist verloren gegangen. Die Gilde der Barden versucht als einzige noch neues bzw. altes Wissen auszugraben. Die wenigen Drachen und ihre Reiter fristen ein eher geduldetes Dasein und erhalten nur wenig Unterstütz und von den Feudalherren, die ihre eigenen Kämpfe nach Macht austragen. Als es wieder Sporen regnet ist die Not der Menschen als auch der Drachenreiter groß. Sie sind zu wenige um den Kampf aufzunehmen. Die Drachenkönigin ist zu alt um noch viele Eier zu legen. Erst Lessa, eine jungen Frau, welche nur den Wunsch hatte sich an einem Feudalherren für den Tod ihrer Familie zu rächen, ist bald die letzte Hoffnung für die Drachenreiter. Denn in ihr schlummert noch das alte Blut um vielleicht die bald schlüpfende Drachenprinzessin an sich zu binden. Auch wenn die Drachen in diesen Romanen noch viele tierhafte Züge an sich haben, existiert hier wohl zum ersten Mal in der Literatur eine gleichberechtigte Partnerschaft zwischen Mensch und Drache zum Wohle aller.

Gordon R. Dickson ist in den 70er Jahren mit seinem Roman "Die Nacht der Drachen" sehr humorvoll an die alte Drachensaga herangegangen.

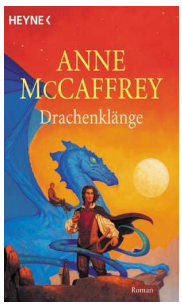
Ein Professor an der Universität hat gebastelt und mit einer Maschine - natürlich nur aus Versehen - erst eine Studentin und dann ihren Freund James Eckert in eine mittelalterliche Welt transportiert. Wobei James in einen Drachenkörper gelangt ist und gerade in die Sitzung von ca. 100 anderen Drachen platzt, die darüber beraten ob sie seine Freundin fressen sollen. Doch dank der Hilfe eines alten, verqueren Magiers, eines bis zum Platzen ehrenvollen Ritters und eines grimmigen sprechenden Wolfes gelingt es, die Sache zu klären und den eigentlich Bösen (einen finsteren Magier) zu besiegen. Am Ende bekommt die Drachenseele Gorbash, welche in James Körper unsere Welt unsicher gemacht hat, seinen Drachenkörper wieder und James seinen eigenen menschlichen. Gemeinsam verbleibt er mit seiner Freundin in der anderen Welt, in der er noch viele Abenteuer besteht, zumal er da noch Magier wird.

Ein besonderes Werk ist Barbara Hambly mit "Der schwarze Drache" Mitte der 80er Jahre gelungen.

Die Drachen sind die mächtigsten Wesen auf dieser Welt. Sehr selten, aber absolut tödlich und von einer fremdartigen Schönheit und Intelligenz. John Aversin, Than von Alynfeste und der einzige bekannte noch lebende Drachentöter, wird von seinem Herrn gebeten die unterirdische Gnomenstadt Ylferdun von einem Drachen zu befreien. Er zieht mit seiner Lebenspartnerin, der Hexe Jenny los, doch noch bevor sie in der Stadt des Herzogs ankommen müssen sie erkennen, dass der Drache nicht einmal ihr



Autor: Anne McCaffrey
Der Himmer über Pern
Broschiert - 606 Seiten - Heyne
Erscheinungsdatum: 2002
ISBN: 3453213513
Weitere Bücher:

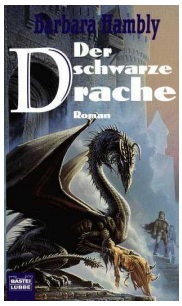


Drachenklänge
Broschiert - 588 Seiten - Heyne
ISBN: 3453196732
Drachenwege
Drachenkind

Autor: Gordon R. Dickson
Titel: Die Nacht der Drachen
Broschiert - 350 Seiten - Heyne
Erscheinungsdatum: 1997
ISBN: 3453126939

größtes Problem am korrupten Hofe ist. Und Morkeleb, der schwarze Drache übt eine ebenso tödliche Gefahr wie unheimliche Anziehung auf Jenny aus.

Dieser Roman spiegelt alle Facetten eines Drachen wieder. Seine enormen Fähigkeiten, sein Drang zum Gold, seine Weisheit, aber auch die kalte Intelligenz die Gefühle kaum zulässt. Seine Tödlichkeit in allen Bereichen, aber auch die Schönheit die ein Drache ausstrahlt. Gleichzeitig wird mit vielen Klischees, wie aus der obersten Geschichte, aufgeräumt und die raue Wirklichkeit beschrieben. Obwohl sich die Geschichte hauptsächlich um Jenny und John Aversin dreht ist der Drache nie weit weg.



Autor: Barbara Hambly Titel: Der schwarze Drachen Broschiert - 506 Seiten - Lübbe Erscheinungsdatum:2000 ISBN: 3404203887 Weitere Bücher: Der Drachentöter Der Sternendrache Der Zauberturm

Auch Joanne Bertin hat mit ihrem Werk "Der letzte Drachenlord" eine besondere Art gefunden Drachen darzustellen. Dabei vereinigt sich eine Drachenseele mit der eines Menschen. Überlebt der Mensch bis zum Erwachsenenalter, so wird er sich der Drachenseele bewusst, welche ihm nicht nur übernatürliche Kräfte verleiht, sondern auch die Möglichkeit sich nach Belieben in einen Drachen zu verwandeln. Er wird zu einem Drachenlord. Außerdem wird der Mensch unsterblich. Die Drachenseele zeigt sich nur selten, sondern begnügt sich mit beobachten und wartet geduldig, bis der Mensch nach vielen Jahrtausenden seines Lebens überdrüssig wird und seinen Platz räumt. Außerdem gibt es auf der Welt auch noch "normale" Echtdrachen. In einer mittelalterlichen Fantasywelt sind die Drachenlords die Berater, Richter und Beschützer der Menschenreiche. Doch nicht alle stehen den Drachenlords mit Ergebenheit gegenüber und ein alter Feind erhebt sich. Unter der Führung eines bösartigen Magiers plant ein tot geglaubter Magierzirkel ein listiges Intrigenspiel zur Vernichtung aller Drachenlords.

Autor: Joanne Bertin Titel: Der letzte Drachenlord Broschiert - 524 Seiten - Droemer Knaur Erscheinungsdatum: 1999 ISBN: 3426701391 Weitere Bücher: Drachenherz Das Lied des Phoenix

Ausgerechnet dann wird auch noch der jüngste der Drachenlords, Linden Rathan, der Gruppe zugeteilt, welche die Streitigkeiten über Regentschaft der Hauptstadt Cassori schlichten soll. Linden ist als letzer Drachenlord bekannt, denn seit 600 Jahren ist außer Linden kein weiterer Drachenlord mehr entstanden. In Cassori muss er nicht nur dem Netz der Bruderschaft entkommen, er erkennt in einer jungen Frau auch seine Seelengefährtin: Die Frau trägt die weibliche Form seiner Drachenseele in sich und wird ebenfalls ein Drachenlord werden. Dies darf er ihr jedoch nicht offenbaren, da der Schock darüber zu schrecklichen Konsequenzen für sie und die Drachenseele führen kann.

Axel schreibt zu diesem Buch:

Eine gefühlvolle und spannende Fantasy-Story mit einem märchenhaften Charme.

Die einzelnen Elemente ergeben eine so vielschichtige (…"wie Zwiebeln!"…) Handlung, dass ich dieses Buch geradezu verschlungen habe um zu erfahren, was als nächstes geschieht - unbedingt lesenswert.

Die Liste mit Büchern, in denen Drachen eine wichtige Rolle spielen, könnte man unendlich weit fortführen. Da wäre noch "Die unendliche Geschichte" von Michael Ende mit dem Glücksdrachen Fuchur, der in seinem Wesen stark an die asiatischen Drachen angelehnt ist.

Oder "Die Zauberschiffe" von Robin Hobb, in der die Drachen einen langen Prozess durchlaufen. Die Drachen paaren sich, aus den Eiern schlüpfen Seeschlangen, diese schwimmen einen Fluss hinauf, verpuppen sich dort und entwickeln sich zu Drachen. Durch ein Erdbeben werden die Kokons verschüttet. Als Menschen sie irgendwann ausgraben entfernen sie die unfertigen Drachen und bauen aus den stabilen Kokons mächtige Schiffe, welche lebendig sind, da sie noch die Seele des Drachen in sich tragen.

In "Der Adept des Assasinen"-Reihe (ebenfalls von Robin Hobb) werden Drachen von Menschenhand aus Stein modelliert. Dabei gibt der Bildhauer und Schöpfer sein ganzes Selbst in die Figur, so dass er am Ende stirbt und seine Seele in die Figur dringt und belebt - zum Schutze des Königreiches und zur Abwehr der regelmäßigen Invasion aus dem Norden.

Es gibt bestimmt noch viele andere gute Drachenbücher, aber alle diese Werke sind besonders lesenswert, also versucht es mal!

Dort, wo uns "Das Große Buch der Drachen" im Stich lässt über die ungewisse Herkunft der Drachen auf unserer und allen anderen Welten, dort bestand seit langem ein großes Loch. Niemand wusste es und niemand wollte oder traute sich es zu illustrieren oder niederzuschreiben. Woher stammten die ersten Drachen?

Nun aber ist es endlich geschehen. Der als bester professioneller Künstler mit sechs HUGO Awards ausgezeichnete Bob Eggleton und der Autor vieler fantasy und fiction Bücher John Grant, der ebenfalls mit vielen Awards, unter anderem dem Locus Award, dem HUGO Award und dem World Fantasy Award, ausgezeichnet wurde, setzten sich zusammen und schufen gemeinsam ein Buch, dass in die Standardwerke eines jeden Drachenliebhabers aufgenommen werden sollte.

Dragonhenge ist die Genesis der Drachen und erzählt die Geschichte der alten Drachen, des Entstehens und Vergehens, aus Sicht derselben.

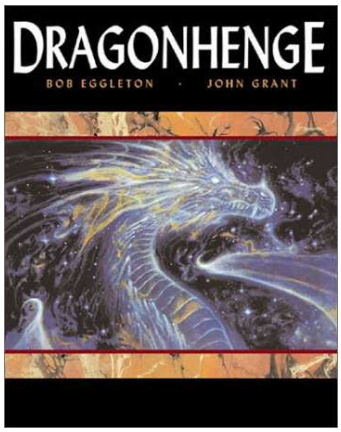
"Im Anfang da ward nichts, außer dem ersten Drachen, der Qinmeartha geheißen…" So beginnt die Geschichte, die der letzte Drache seiner Art erfährt und zu erzählen weiß. Und seine Geschichte ist weitreichend. So beginnt die Schöpfung mit Qinmeartha, der nichts außer allem Denkbaren, sich selbst in allen Dingen, und seinen Traum, den Traum von Drachen, die nach seinem Vorbild seinen Traum leben und sein Selbst formen im Nichts zurück lässt. Drachen, die Welten formen, Gebirge und Ozeane entstehen lassen, Sonnen und Sterne platzieren. Drachen, die die Farben in die Welt holen. Drachen, die das erste Schwert - die Weisheit - bringen, Träume und das Lachen finden und Drachen, die der Welt lehren was das Wort böse bedeutet. Doch nicht nur von der Schöpfung weiß der letzte Drache zu berichten, sondern auch vom unvorstellbaren Schmerz, den ein Kampf Drache gegen Drache hervorruft. Von Drachen, die Unheil bringen, Drachen, die den Traum von Qinmeartha achten und leben, sowie von solchen, die sich überschätzen und bestraft werden. Das Buch und die Erzählung des letzten Drachen enden in der Erzählung vom Dragonhenge, einem Ort, der alles vereint, was Drachen waren, sind, und sein werden. Erbaut als Verkörperung und Erinnerung an Qinmearthas Traum selbst, als Geschenk und Mahnmal für die Kreaturen, die die Welt von den Drachen erbten.

Das Buch teilt sich in acht Kapitel auf. Jedes Kapitel eine der acht Säulen des Dragonhenge, die dem letzten Drachen und somit dem Leser Ihre Geschichte von der Schöpfung und Zerstörung der Drachen erzählt. Jedes Kapitel wurde von Bob Eggleton reich illustriert in seinem berühmten und bekannten Stil. So finden sich viele Ölbilder von Drachen in surrealistischen Umgebungen, aber auch viele Bilder in bunten Wasserfarben, um den Traum Qinmearthas lebendig erscheinen zu lassen. Bob Eggleton selbst sagt, dass er während der Entstehung dieses Buches viel Zeit und Gelegenheit hatte neue Techniken auszuprobieren, was man sehr deutlich merkt. Hauptsächlich finden sich im Buch Dragonhenge nämlich Bleistift- und Kohlezeichnungen, die häufig nur sehr schemenhaft sind und an unfertige Skizzen erinnern, sogleich aber sehr stimmig zur Visualisierung der Kapitel beitragen. Auf der anderen Seite findet man jedoch auch Kohlezeichnungen, die an Detailreichtum nur so strotzen und sich ebenso gut in die Geschichte eingliedern. Die Kapitel sind allesamt sehr flüssig geschrieben, mit der Sprachwahl, die an die Bibel erinnert, muss man sich zunächst jedoch anfreunden. Hiernach steht dem Leser aber beinahe episches zur Verfügung, was das Buch zu einem Fundus phantastischer Zitate macht.

Persönlich bleibt mir nur noch hinzuzufügen, dass ich es schade finde, dass Bob Eggleton relativ wenig seiner von mir so hoch geschätzten Ölbilder in das Buch eingebracht hat, sondern eher dem Kohlestift verfallen ist. Diese sind zwar allesamt phantastisch, aber manchmal hätte mir zur Illustration einer Textpassage eben ein Eggleton'scher Klassiker besser gepasst, als eine "grobe Skizze" oder ein Farbenwirrwar.

Die Texte hingegen lassen für meinen Geschmack keinen Wunsch offen. Sie erzählen eine Geschichte, die jeder Drachenfan nur verschlingen kann, da sie sich genau darauf bezieht, was viele Fans schon immer wussten, oder sich wünschten bestätigt zu bekommen: Drachen sind phantastische Wesen und nicht nur das, sie sind in allem und alles ist in ihnen. John Grant, das war eine Meisterleistung, auch wenn die Wortwahl anfangs schwierig zu verstehen ist und man sich ein wenig eingewöhnen muss!

Nichtsdestotrotz ist Dragonhenge genau das, worauf ich schon lange gewartet habe, ein würdiger Vorgänger zum Großen Buch der Drachen und ein phantastischer Bildband von Bob Eggelton!



Bob Eggleton, Paul Barnett
Sprache: Englisch
Gebundene Ausgabe - 128 Seiten - Paper Tiger Books
Erscheinungsdatum: 1. November 2002
ISBN: 1855859726

persönliche Beurteilung: von Kolja Engelmann

PHOENIX PALME

"Manchmal ist es besser nicht immer alles zu wissen!"

Phönix Palme

Kurzgeschichte von Michael Schmidt

wurde 1970 geboren

Veröffentlichungen in diversen Anthologien. Debütiert mit "Die dunkle Seite", einer Storysammlung der Genre Krimi und Horror, als Herausgeber (Web-Site-Verlag). Auch unter dem Pseudonym Mammut bekannt. Das ausgestorbene Riesenvieh wird meistens bei Fantasyguide und Umgebung gesichtet.

Neben dem Schreiben Filmvorführer in einem Kleinstadtkino.

Interessiert sich für jegliche Literatur, Hauptsache spannend.

Hört in seiner Freizeit Hard Rock und mag Filme wie "American Beauty" und "Pulp Fiction".

Wenn er nicht gerade selbst schreibt, nervt er mittels Interviews oder durch seine Mitarbeit bei SONO.

Der Mann, dessen schlohweißes Haar sein markantestes Merkmal war, hatte eine große Schar Zuhörer um sich versammelt. Zumeist Kinder, aber auch wartende Reisende und fliegende Händler hingen an seinen Lippen. Ich war ziellos auf dem Markt umhergewandert, ich musste den Tag überbrücken, da die Fähre nach Gibraltar erst am nächsten Tag ablegen würde. Neugierig hatte ich die Ansammlung entdeckt und mich dazu gesellt. Gedankenverloren lutschte ich an meinem Pfefferminzbonbon und ließ mich fallen, tauchte in die Erzählung des Alten ein, und vergaß alles um mich herum.

"Doch wem nützt die größte Volksweisheit, wenn er jung und unerfahren ist. Vor allem, wenn er sich in dem Irrglauben befindet, die Weisheit mit Löffeln zu sich genommen zu haben. Also hört ihr Narren, lauscht der Geschichte von Kuno, dem stolzen Ritter, und seinem Abenteuer mit der Prinzessin Phönix Palme. Folgt mir zu den Lichtern der Vergangenheit, zu einer Zeit, als Drachen und Edelmänner noch Realität waren. Und hofft, dass ihr selbst niemals in ein solch tragisches Abenteuer verwickelt werdet."

Phönix Palme.

Das war ein sehr merkwürdiger Name. Einst ein Findelkind, gefunden im nahe gelegenen Märchenwald, nahm König Georg von Preußen sie in seine Familie auf. Ihre dunkle Haut gab Anlass zu allerlei Spekulationen, die nicht immer freundlicher Art waren. Doch ihre Schönheit und ihr unbezwingbarer Charme ließen sie zum Liebling des Volkes werden. Auch mein Herz gehörte der Prinzessin, doch hatte ich mehr im Sinn.

Nach langer Zeit des Krieges war ich heimgekehrt in die heimischen Gefilde. Ich, Ritter Kuno, berühmter Held, erprobt in unzähligen Schlachten, hatte die Absicht, um die Hand der Prinzessin Phönix Palme anzuhalten.

Ich trat vor König Georg und verkündete meine Absicht öffentlich. Georg verzog seinen mächtigen Mund und kratzte an seinem Bart. Sein Blick wanderte Hilfe suchend zu seinen Adligen.

Die komplette Adelsschar blieb stumm, wirkte plötzlich beschäftigt und in Gespräche vertieft. Ein tiefer Seufzer entfuhr König Georg. Er legte sein Gesicht in seine geballten Hände, sein Gesicht nahm einen traurigen Zug an, dann stimmte er schließlich zu. Seine gut gemeinten Ratschläge, Phönix Palme zu vergessen, schlug ich allesamt in den Wind, ich musste die Liebe meines Lebens wieder sehen. Er überschüttete mich mit Warnungen, doch mein Verstand war klar und mein Herz war rein. Diese Mission war wie geschaffen für einen kühnen und furchtlosen Ritter wie mich.

Denn es gab da ein kleines Hindernis. Einen Drachen hatte sie mit sich genommen. Nicht geraubt, sie hatte ihn freiwillig begleitet, und alle Versuche sie umzustimmen, schlugen fehl. Niemand am ganzen Hof gab auch nur einen Pfifferling darauf, Phönix Palme zu einer Rückkehr bewegen zu können. Doch würde ich sie eines Besseren belehren. Meine Rückkehr würde triumphal enden. Der König hätte seine geliebte Tochter wieder und ich die Frau meiner Träume.

Zum Abschied wirkte König Georg fast gelöst, meine Zuversicht hatte ihn angesteckt. Dann ging es los. Ich, Ritter von sturer Natur, zog zur Bastion des Drachen, um meine geliebte Maid aus den Klauen des Feuer speienden Monstrums zu befreien.

Drei Monate voller Strapazen, durch unwegsames Gelände, immer auf der Hut vor Räubern, dann hatte ich die Burg erreicht. Mein Ziel war der Glockenturm, der in der grellen Sonne glitzerte wie ein Eiskristall. Ich packte meinen Zweihänder und machte mich auf den Weg, um den Drachen zu erlegen und das Herz der Prinzessin zu erobern.

PHOENIX PALME

Furchtlos stieß ich die Tür auf und betrat mit erhobenem Schwert die Eingangshalle. Doch meine Heldentat ließ noch auf sich warten. Weder empfing mich eine Feuerlohe, noch konnte ich mich durch einen gewagten Satz vor der messerscharfen Schwanzspitze des Drachen in Sicherheit bringen.

Der Raum war leer. Einfach nur leer.

Lichtblitze wanderten am Boden entlang, Feenstaub bedeckte das Mobiliar. Ungewöhnlich genug. Schließlich war dies der Hort des Bösen. Doch genug der Gedanken kosmischen Ausmaßes, die Götter würden schon eine Antwort wissen. Ich war nur ein einfacher, bodenständiger Rittersmann. Mein Verstand reichte nicht weiter als mein Blick, ich empfand dies als vollkommen ausreichend. Für diese höheren Mächte gab es schließlich Zauberer und Priester, warum sollte ich ihnen ins Handwerk pfuschen. Mein Talent war das Schwert. Basta.

Plötzlich erklang ein Glockenspiel. Dort, auf der hölzernen Kommode. Ich wirbelte herum und schlug sie ansatzlos entzwei. Ich war Meister meines Handwerkes.

Drache, du kannst kommen, du wirst dein blaues Wunder erleben.

Ein Hochgefühl durchfuhr mich, ich schien vor Kraft zu zerbersten. In Gedanken sah ich mich schon in inniger Umarmung mit Phönix Palme. Das Samenkorn unserer innigen Liebe würde gedeihen und eine erkleckliche Anzahl an Kindern hervorbringen. Vorzugsweise Jungen, doch ich würde auch das ein oder andere Mädchen verkraften. Doch erst einmal musste ich sie finden. Ich bestieg Schwert schwingend die Treppe und betrat die nächste Etage. Mein Herz erblühte, der Raum erstrahlte in gleißendem Licht. Ich hatte meine Liebste gefunden. Der leichte Anflug an Nervosität war in dem Moment vorbei, als ich den blonden Jüngling an ihrer Seite sah, der Prototyp eines Schwulen. Etwas konzeptlos stand ich mit erhobenem Schwert vor ihnen. In Ermangelung an Alternativen ließ ich es sinken, starrte blöde und zermarterte mir den Kopf.

Und kam innerhalb nur einer Viertelstunde zu der schlauen Erkenntnis, Homosexualität und ihre Manifestationen einfach zu ignorieren.

"Phönix, meine große Liebe. Hier bin ich, auf den du dein Leben lang gewartet hast, um dich aus den Klauen der urzeitlichen Bestie zu befreien. Komm her, fall mir in die Arme, und zeig mir den Drachen, damit ich ihm den Garaus mache. Und löse dich endlich von dieser blonden Marionette."

Ihre Augen weiteten sich vor Überraschung, ihr Gesicht verzog sich zu einer Grimasse, als sie an den Drachen dachte.

"Kuno, ich muss dich über etwas aufklären."

Gespannt wartete ich auf ihre Erwiderung meiner Liebe: In welch schmucken Worten würde sie ihr Ja-Wort wohl kleiden?

Plötzlich waren Phönix und der Jüngling verschwunden, an ihrer Stelle erschienen zwei riesige Drachen. Instinktiv hob ich meinen Zweihänder, die Zeit des Drachentöters war gekommen. Adrenalin durchströmte meine Adern, die Verwandlung zur Kampfmaschine stand kurz bevor. Doch ein Ausruf stoppte mich.

"Halt, Kuno."

Anstelle der Drachen erschienen wieder Phönix und ihre Begleitung.

"Verstehst du den nicht, du dummer Junge. Asrael und ich sind nicht das, was du zu glauben scheinst. Wir sind viel mehr. Wir sind Mensch und gleichzeitig Drache. Als Kind ging ich verloren, ohne Erinnerung an meine Herkunft, ohne Wissen über meine Art. Ein böser Magier hatte mich geraubt und mit einem Vergessenszauber belegt. Er legte mich im Märchenwald ab und rechnete wohl mit meinem baldigen Ableben.

Als ich kurz vor der Schwelle zur Frau stand, fand mich Asrael. Lange hatte er sich auf der Suche befunden, oft verzweifelt, aber nie aufgebend. Als wir uns trafen, erlosch der Vergessenszauber. Asrael brachte mich nach Hause zurück, zu meinem angestammten Platz. Asrael, mein Geliebter, der für mich bestimmt ist. So ist es in unserem Volke Tradition.

Ich kann dich nicht lieben, selbst wenn ich es wollte, es ist gegen meine Natur. Versuche zu verstehen, Kuno."

Ihr bittender Tonfall ließ mich dahin schmelzen. Zwar erbebte ich vor enttäuschter Liebe, doch ihr sanfter Blick machte es mir unmöglich, mein Schwert Drachentöter walten zu lassen.

Ich war ein Ritter von hohem Blute. Es würde kein Flehen und Betteln stattfinden, ich war Manns genug, solch bittere Erfahrungen zu verkraften. Nun bedurfte es keiner weiteren Worte mehr. Ich machte kehrt und verließ den Kerker meiner unerfüllten Liebe. Schnell, bevor ich mir es anders überlegen würde. Zurück am Hofe Königs Georg von Preußens. Neue Heldentaten würden auf mich warten. Doch niemals würde ich mein Herz an eine Andere verlieren, zu tief ging der Schmerz dieser grenzenlosen Liebe.

"Und so kehrte Kuno zurück, das Herz schwer vor unerfüllter Leidenschaft. Er zog weiter, in so manch haarsträubendes Abenteuer, und seine Feinde fürchteten ihn, da er ohne Rücksicht auf sein eigenes Leben in den Kampf zog.

Nie wieder fand er eine neue Liebe seines Lebens, die er in Phönix Palme verloren hatte. Er hätte damals auf die gutgemeinten Ratschläge hören sollen, Phönix nur in seiner Erinnerung weiter leben zu lassen. Manchmal ist es besser nicht immer alles zu wissen!"

Michael Schmidt

12 DRACHEN IN FILMEN

„Elliot, das Schmunzelmonster“ (1977)
Als DVD und auf Video erhältlich
Darsteller: Helen Reddy, Jim Dale
Regie: Don Chaffey
Musik: Al Kasha Joel Hirschhorn
Infos zu diesem Titel
- *Sprachen: Deutsch (Dolby Digital 5.1) Englisch (Dolby Digital 5.1)*
- *Bildformat: 1.66:1*
- *DVD Erscheinungstermin: 7. August 2003*
- *Produktion: 1977*
- *ASIN: B00005AXKJ*

„Der Drachentöter“ (1981)
Als DVD und auf Video erhältlich
FSK: Freigegeben ab 12
Darsteller: Peter MacNicol, Caitlin Clarke
Regie: Matthew Robbins
Musik: Alex North
Infos zu diesem Titel
- *Sprachen: Deutsch (Dolby Digital 5.1) Englisch (Dolby Digital 5.1) Französisch (Dolby Digital 5.1)*
- *Bildformat: 1.85:1*
- *DVD Erscheinungstermin: 9. Oktober 2003*
- *Produktion: 1981*
- *ASIN: B0000CFYG0*

Drachen - ohne sie wäre Fantasy nicht das, was es heute wäre. Kein Wesen löst mehr Diskussionen, mehr Staunen und Entsetzen zugleich bei den Lesern und Spielern von Fantasybüchern und -rollenspielen aus wie jene schier übermächtig erscheinenden und hochmagiebegabten Wesen aus. Sie sind weise, gierig, verschlagen, grausam, erhaben, stolz und niederträchtig zugleich. Wer erinnert sich nicht an Smaug den Goldenen aus Tolkiens "Kleinem Hobbit" oder Lofwyr aus Shadowrun, dem Besitzer des größten Konzerns Saeder-Krupp? Im Film jedoch, auf die Leinwand gebannt, verblasste lange Zeit ihre Magie, schienen sie wie entzaubert.

In der Filmindustrie genossen Drachen einen schweren Stand - selbst mit der Stop-Motion-Technik und den Wundern der Computeranimationen dauerte es bis in die Neunziger, ehe man davon sprechen konnte, dass ein Drache standesgemäß dargestellt wurde. Davor gab es lediglich die Zeit des Zeichentricks - und da solche Filme nur selten ein breites Publikum ansprachen, waren Drachen erst auf kindgerecht gemacht: so wie in Disneys "Elliot, das Schmunzelmonster" aus dem Jahr 1977. Das typische, dem Konzern eigene Prinzip des Familienfilms mit Gesangseinlagen und krampfhaften Humor, zog auch hier - Elliot ist ein knuddeliger, baumgroßer Drache, der fliegen, Feuer speien und sich unsichtbar machen kann, während sein Begleiter, der von der Farm seiner Zieheltern geflohene Pete, uns durch den Film mit Gesangs- und Tanzeinlagen nervt. Verdammen darf man den Film nicht, schließlich ist er für Drachenfans in zwei Punkten von besonderer Interesse: erstmals stand ein solches geschupptes Ungetüm im Mittelpunkt eines Films, und das Thema des Quacksalbers, der sich wahre Wundermedizin, gefertigt aus den Innereien und Körperteilen des Drachen, verspricht, spiegelt die andere Seite wieder, wenn man so mächtig ist - Jäger versprechen sich, dass ihre Kraft auf sie übertragen wird, wenn man sie erlegt.

"Der Drachentöter" (1981) - auch auf deutsch unter diversen Titeln laufend, widmet sich wiederum dem klassischeren Bild des Drachen zu: dem des Ungetüms, der das Land tyrannisiert und sich Jungfrauen opfern lässt, bis schließlich der Held zu ihm kommt und ihn bekämpft. Allein vier Millionen Dollar verschlang die Darstellung des Drachen, und der Film wurde zum Desaster an den Kassen. Dennoch - für Drachenfans sorgt "Der Drachentöter" für kurzweilige Unterhaltung.

Weitaus erfolgreicher und berühmter hielt sich jedoch ein ganz anderer Drache drei Jahre später: Fuchur aus "Die Unendliche Geschichte" begeisterte Jung und Alt. Als Glücksdrache sowohl geschuppt als auch bepelzt, mit angenehmen Äußeren und von ruhiger Art, trägt er den Fährtensucher Atreyu durch Fantasién, und Wolfgang Petersen war mit der Darstellung des meterhohen und basketballfeldlangen Fuchur ein Meisterstück gelungen. Fuchur vereinte alles, was an einem Drachen gut ist - weise, tapfer, ein guter Freund und ein noch besserer Herr der Lüfte.

Danach wurde es jedoch (abgesehen von Fuchurs Cameoauftritten in den beiden Fortsetzungen des Petersen-Hits und eher peinlichen Machwerken wie "Die Barbaren", wo ein debiles Zwillingsgespann einen billigst dargestellten Drachen aufschlitzt) um Drachen im Film still. Es sollte zwölf Jahre dauern, bis sich ein Drache auf die Kinoleinwand zurückmeldete, und das in einem nie da gewesenen Stil: 1996 erschien "Dragonheart" in den Kinos und wurde zum Überraschungserfolg in Deutschland. Die Geschichte um den Ritter Bowen, der, verbittert darüber, dass die Drachen seinen Zögling, den jungen Prinzen Einon,

zum Tyrannen verhext zu haben, selbige ohne Gnade jagt und tötet, um sich schließlich mit dem letzten seiner Art, Draco (gesprochen von Mario Adorf, im Original lieh ihm Sean Connery Stimme und Mimik), nach einem harten wie amüsanten Kampf anzufreunden, um den nun erwachsen gewordenen Tyrann zu bekämpfen, ist Stoff für DEN Drachenfilm schlechthin. Der computeranimierte Draco bewegt sich so lebensecht durch die Kulissen, dass man glaubt, es gäbe ihn wirklich. Und er zeigt alles, was Drachen zu bieten haben: Kampfeinlagen, waghalsige Flüge, und natürlich Feuer speien. Letzten Endes aber ist Dracos sprühender Charme und Humor, seine Weisheit und seine Stärke, die ihn so faszinierend macht. Gegen so viel Ausstrahlung bleiben die menschlichen Akteure äußerst blass, auch wenn sich die Besetzungsliste mit Dennis Quaid ("Die Reise ins Ich"), Dina Meyer ("Starship Troopers"), Pete Postlethwaite ("Die üblichen verdächtigen) und David Thewlis ("The Big Lebowski") gut liest und sie ihr bestes geben, die sonstigen kleinen Schwächen des Films auszugleichen.

Wie gut Dragonheart war, zeigt die kindergerechtere Fortsetzung, die vier Jahre später nur auf Video erschien. "Dragonheart 2 - ein neuer Anfang" hat nicht mehr viel von der Magie des Kinofilms. Jahre später findet der junge Geoff in den Katakomben der Burg den jungen, erst kürzlich geschlüpften Drachen Drake, der deutlich schlechter animiert ist und wie ein Fremdkörper zwischen den Kulissen wirkt. Selbst Kinder erkennen, dass er nicht echt ist. Das wäre alles noch halb so schlimm, würde ihm nicht anstelle eines Sean Connery oder Mario Adorf ein gewisser Oli P. die Stimme leihen. Eben noch "Flugzeuge im Bauch", und jetzt den Drachen am Hals. Wären Drachen nicht so dünn in Filmen gesät, würde der Film seinen standesgemäßen Verriss bekommen. So aber - zumindest kann man sich mal ansehen, wie Drake versucht, das erste Mal Feuer zu speien, was im wahrsten Sinne gründlich in die Hose geht. Eine gute Chance wurde zum Schluss vergeben, als Drake gegen den zum Drachen gewordenen bösen Osric antreten muss. Man stelle sich vor, was das für einen Kampf gegeben hätte, wäre dem Film mehr Budget gegönnt oder zumindest für ein älteres Publikum gedacht gewesen. So aber kommt es zur kindgerechtem, unblutigen und leider auch sehr unspektakulären Ende des Zweikampfes.

Zwischendurch ging mit "Das magische Schwert" (1998) ein Disney-Abklatsch über Camelot unter - aber auch hier gab es ein paar Drachen. Leider fungierte der zweiköpfige Drache "Feuer" und "Flamme" (unpassend synchronisiert von Wigald Boning und Olli Dittrich) mehr als komische

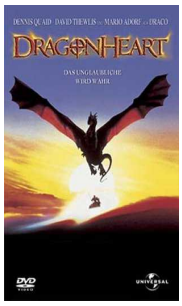
„Dragonheart“ (1996) und „Dragonheart 2 – Ein neuer Anfang“ (2000)
Beide als DVD und auf Video erhältlich.
SK: Freigegeben ab 12 Jahren
Infos zu diesem Titel
- *Sprachen: Deutsch (Dolby Digital 5.1) Englisch (Dolby Digital 5.1) Französisch (Dolby Digital 5.1) Spanisch (Dolby Digital 5.1) Italienisch (Dolby Digital 5.1)*
- *Bildformat: 2.35:1*
- *ASIN: B000094YU9*

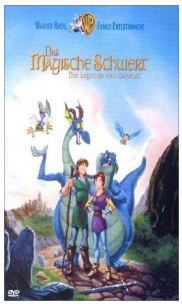
DVD Features:
- *Making of Dragonheart*
- *Audiokommentar von Regisseur Rob Cohen*
- *Original Kinotrailer*
- *Audiokommentare von Cast & Crew*
- *Produktionsnotizen*

FSK: Freigegeben ab 6 Jahren
Darsteller: Christopher Masterson, Robby Benson
Regie: Doug Lefler
Infos zu diesem Titel
- *Sprache*
- *DVD Erscheinungstermin: 17. Januar 2002*
- *Produktion: 2000*
- *ASIN: B00004YA9I*

DVD Features:
- *Trailer*

„Die Unendliche Geschichte“ (1984)
Als DVD und auf Video erhältlich
FSK: Freigegeben ab 6 Jahren
Darsteller: Noah Hathaway, Barret Oliver
Regie: Wolfgang Petersen
Musik: Klaus Doldinger
Infos zu diesem Titel
- *Sprachen: Deutsch (Dolby Digital 5.1) Englisch (Stereo)*
- *Bildformat: 2.35:1*
- *DVD Erscheinungstermin: 18. November 2002*
- *Produktion: 1984*
- *ASIN: B00006YX6F*





„Das magische Schwert (1998)“
als DVD und auf Video erhältlich
Regie: Frederik Du Chau
Buch: Vera Chapman
Musik: Patrick Doyle David Foster
Infos zu diesem Titel
• Sprachen: Deutsch (Dolby Digital 5.1) Englisch (Dolby Digital 5.1) Spanisch (Dolby Digital 5.1)
• Bildformat: 1.85:1
• DVD Erscheinungstermin: 29. September 1999
• Produktion: 1998
• ASIN: B00004RYU9
DVD Features:
• Weitere Sprachoptionen: Norwegisch, Schwedisch, Dänisch, Isländisch - Dolby Digital 5.1
• Sprachversionen auf 2 Seiten

Nebenrolle und fügte sich nahtlos in das schlechte Niveau des Streifens ein. Dafür aber gab es eine (viel zu) kurze Szene, in der einige böse Drachen auftauchen, welche den Helden des Films ordentlich einheizen. Den Charme von Disneycharakteren versprüht jedoch keine einzige Figur, und die Gesangseinlagen dürften selbst Kindern auf die Nerven gehen, obwohl die "Doofen" und PUR-Sänger Hartmut Engler ihr Bestes geben.

Im Jahr 2000 endlich bekam AD&D seinen eigenen Film, und wer "Dungeons & Dragons" gesehen hat, wird zustimmen, dass der Film bessere LARP-Qualität hat, trotz eines Jeremy Irons und einer Unzahl an Drachen, die darin vorkommen - und obendrein schlecht animiert. Klar, wenn schon im Titel erwähnt, dann müssen Drachen auch im Film vorkommen. Allerdings fühlt man sich in eine Zeit zurückversetzt, in der man Spezialeffekte unter dem Niveau von "Xena" und "Hercules" und für AD&D-Fans lachkrampferzeugende Erkenntnisse (etwa dass der Beholder beim Schweben Geräusche macht) auf die Zuschauer loslässt.

„Dungeons And Dragons“ (2000)
als DVD, Doppel-DVD und auf Video erhältlich
FSK: Freigegeben ab 12 Jahren
Darsteller: Justin Whalin, Jeremy Irons
Regie: Courtney Solomon
Musik: Justin Caine Burnett
Infos zu diesem Titel
• Sprachen: Deutsch (Dolby Digital 5.1, DTS 5.1) Englisch (Dolby Digital 5.1)
• Bildformat: 1.85:1
• DVD Erscheinungstermin: 16. Oktober 2001
• Produktion: 2000
• ASIN: B00005NVND
DVD Features:
• Untertitel: Englisch, Deutsch und Englisch, Deutsch für Hörgeschädigte
• Regiekommentare
• Entfallene Szenen mit Kommentar des Regisseurs
• Special Effects - Filmdokumentationen
• 2 Filmdokumentationen
• Diverse Trailer und TV Spots

Ein Jahr später aber wurden Drachenfans wie auch kinobesuchende Rollenspieler wieder versöhnt, als "Shrek" in die Kinos kam. Dort hat über zehn Minuten eine Drachin einen Auftritt, die Prinzessin Fiona gefangen hält und der Shrek und sein ewig plappernder Esel selbige wieder abjagt. Wenngleich hier den "bösen" Drachen mimend, ist das Weibchen lediglich furchtbar einsam und allein in seinem riesigen Schloss, und später hilft sie sogar Shrek und dem Esel, Fiona aus den Klauen des kurzgewachsenen Tyrannen Farquaard zu befreien.

„Shrek“ (2001)
als DVD, Doppel-DVD und auf Video erhältlich
Regie: Andrew Adamson Victoria Jenson
Buch: William Steig
Musik: Harry Gregson-Williams John Powell
Infos zu diesem Titel
• Sprachen: Deutsch (Dolby Digital 5.1) Englisch (Dolby Digital 5.1)
• DVD Erscheinungstermin: 5. Dezember 2002
• Produktion: 2001
• ASIN: B00006RSLQ
DVD Features:
• DVD 1: Shrek's ReVoice Studio (DVD-Rom), interaktive Spiele, urkomische Interviews, Audiokommentar der Produzenten, die Technik von Shrek, internationale Synchronisation, Shrek bei der Sumpf-Karaoke-Party, Produktionsnotizen, Biographien von Stab und Besetzung, animerte Menüs
• Making Of, unveröffentlichte Szenen, Storyboard Pitch, technische Patzer, Shrek's Musikstudio (Musikvideo von Baha Men, Smash Mouth u.a.), Shrek TV-Spots mit brandneuem Material, Trailer, neue interaktive Spiele

Nach all den Kinderfilmen und Nebenrollen aber war es 2002 soweit - die Drachen traten in großer Zahl als Widersacher der Menschen auf. In "Die Herrschaft des Feuers" versuchten sich Matthew McConaughey und Christian Bale samt einigen Überlebenden gegen die Terrorherrschaft der Drachen aufzulehnen. Dasss die hanebüchene Handlung mit zig Logikfehlern sowie die dürftige schauspielerische Leistung der menschlichen Akteure dem Film ordentlich schlechte Kritik einbrachte, konnten auch die perfekt animierten, furchteinflößenden Drachen nicht verhindern. Das liegt unter anderem daran, dass sie für einen Film über ihre Spezies erschreckend selten im besagten Streifen auftauchen. Da werden keine Passagierflugzeuge vom Himmel geholt, keine Menschenmassen in Napalm ertränkt, und selbst bei den Kämpfen bleiben Drachen weit hinter ihren Möglichkeiten. Statt dessen dumpfe, graue Aschelandschaften, rabenschwarze Nacht und Kulissen, die nur noch entfernt an Schottland oder London erinnern. Hinzu kommt noch, dass die Menschen in diesem Film erschreckend dumm und irrational vorgehen, so dass es eher verwundert, warum die Drachen sie nicht schon früher ausgelöscht haben. Das haben wir schon besser erlebt. Hier wurde eine großartige Chance vertan. Soviel Action, wie auf den Kinoplakaten zu sehen ist, bietet "Die Herrschaft des Feuers" nicht annähernd, dafür aber werden Drachenfans über die seltsamen Fortpflanzungsriten der Drachen schmunzeln.

Erwähnenswert seien vor allem noch zwei Schmankerl aus Japan: während der Auftritt des Flussdrachen Haku in "Chihiros Reise ins Zauberland" kurz, dafür aber beeindruckend blieb, widmete sich 1979 in "Taro der Drachenjunge" gleich ein ganzer Film über einen besonderen Drachen. Der bärenstarke Junge Taro verlässt die Reisplantage seiner bösen Ziehmutter und begibt sich auf die Suche nach seiner Mutter. Nicht nur, dass er seinen Weg mit bösen Geistern, Kälte und zwei Wetterdämonen kreuzen muss, nein, am Ende erfährt er, dass seine Mutter in einen Drachen verwandelt wurde, der nunmehr das Land tyrannisiert. Wenngleich "Taro und der Drachenjunge" auf Video heute gesucht wird wie kaum ein anderer Animestreifen, so bleibt er dennoch die Referenz von Drachen in Animefilmen.

Das soll jetzt natürlich nur eine kleine Auswahl an Drachenfilmen sein, sicher ist die hier vorgestellte Liste wichtiger Filme mit und über diese faszinierenden Wesen noch lange nicht vollständig.

Drachen sind unterrepräsentiert - mit ein wenig gutem Willen erkennt man sogar Godzilla aus dem Mammutprojekt mit Jean Reno und Robert Downey Jr. drachenhafte Züge an, dem Bild des Fantasydrachen entspricht dieses Wolkenkratzer hohe Ungetüm allerdings nicht. Bleibt wirklich zu hoffen, dass mit "Der kleine Hobbit", zu dessen Produktion sich Peter Jackson erst überreden lassen muss, und dem dazugehörigen Drachen Smaug eine neue Ära eingeleitet wird, was die geschuppten Kreaturen im Kino angeht. Sieht man von "Dragonheart" und der ohnehin nicht sehr gelungenen "Herrschaft des Feuers" ab, machen sich ernste Darstellungsversuche von Drachen zusehends rarer - wie als würden sie auch hier aussterben. Bleibt zu hoffen, dass der Siegeszug der Drachen zumindest weiterhin im Rollenspiel und Computerspielen fortgesetzt wird.

Wilhelm Drutzel

„Die Herrschaft des Feuers“ (2002)
Auf DVD und Video erhältlich
FSK: Freigegeben ab 16 Jahren
Darsteller: Matthew McConaughey, Christian Bale
Regie: Rob Bowman
Musik: Edward Shearmur
Infos zu diesem Titel
• Sprachen: Deutsch (Dolby Digital 5.1, DTS 5.1) Englisch (Dolby Digital 5.1)
• Bildformat: 2.35:1
• DVD Erscheinungstermin: 14. August 2003
• Produktion: 2002
• ASIN: B000088NSM
DVD Features:
• Making Of: Die digitale Geburt einer Kreatur des Schreckens
• Making Of: Das feurige Inferno gewinnt Gestalt – Pyrotechnische Special Effects erläutert von Vfx Supervisor Dave Gauthier
• Erläuterungen des Films und seiner Hintergründe vom Star-Regisseur Rob Bowman
• Original Kinotrailer
• Demoversion des Videospiels
• Die Tonformate sind Dolby Digital 5.1 EX
• Spiele-Vorschau

Drachen der 6. Welt
Broschiert - Fantasy Production
Erscheinungsdatum: Januar 2004
ISBN: 3890647618
(Shadowrun Quellenband)

persönliche Beurteilung:
von Sebastian Hogrebe

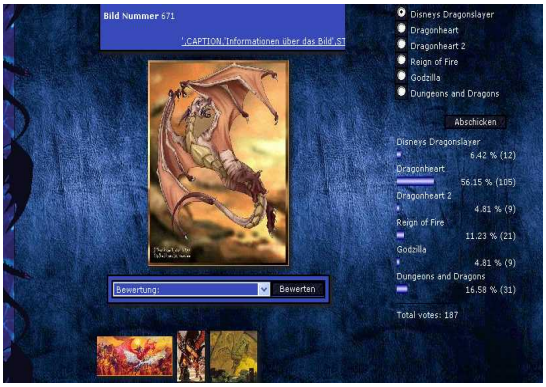
Klappentext
"Drachen der 6. Welt wirft einen Blick auf die einflussreichsten und gefährlichsten Reptilien der Welt. Es enthält detaillierte Informationen über den Lebenszyklus, die Biologie, Magie und Kultur der Drachen und zeigt die Hierarchie ihrer Diener und Verbündeten auf. Die zehn mächtigsten großen Drachen werden mit ausführlichen Dossiers bedacht. Weitere sechzehn Drachen werden in Kurzbiographien erläutert. Auch die Draco Foundation und ihre von ihrem Gründer, dem verstorbenem Drachen, Dunkelzahn auferlegten Ziele werden beschrieben."

Dieses Quellenbuch für Shadowrun 3.01D ist ein Softcover und umfasst ganze 200 Seiten. Es gibt viele Illustrationen, alle in Schwarz-Weiss, die von hoher Qualität sind, wobei auch einige Ausrutscher in die Durchschnittlichkeit darunter sind. Dem Lektorat sind einige Flüchtigkeitsfehler unterlaufen, besonders peinlich darunter ist der Ausrutscher im Klappentext, wo der große Drache Dunkelzahn zu Dunkelzahl wird.
Das Buch beginnt mit einem ausführlichen Inhaltsverzeichnis und dann mit einer halbseitigen knappen Einführung. Das Buch selbst, setzt sich dann aus mehreren fiktiven Dokumenten mit Kommentaren von Spielfiguren zusammen, die dem Leser in der für Shadowrun 3.01D gewohnten Form von elektronischen Dokumenten begegnen.
Das erste Kapitel umfasst 17 Seiten und beschäftigt sich mit den allgemeinen Seiten der Drachen in der Welt von Shadowrun. Das reicht von Zeitgeschehen, über Anatomie und Lebensweise bis zu den Traditionen und Drachenmagie. Es handelt sich dabei natürlich um mehr oder weniger unzureichende Quellen, welche die Erkenntnisse der anderen Rassen widerspiegelt. Das nächste Kapitel beschäftigt sich mit der Draco Foundation und widmet diesem Konzern 8 Seiten. Hier werden die Ziele, Bosse, Ressourcen, Verbündete und Feinde unter die Lupe genommen. Es folgen zehn Kapitel die sich je einem großen Drachen widmen. Die Kapitel sind im Durchschnitt 12 Seiten lang und widmen sich allen möglichen Facetten der großen Würmer, soweit es die Perspektive der menschlichen Beobachter zulässt. Es wird auch über die Seiten deutlich, dass einige der Kommentare zu den Texten von den großen Drachen selbst stammen. Die Drachen werden in folgender Reihenfolge behandelt: Aden, Celedyr, Ghostwalker, Hestaby, Hualpa, Lofwyr, Lung, Masaru, Rhonabwy und Ryumyo. Das Kapitel von Rhonabwy schließt auch den einzigen noch lebenden großen Leviathan ein, die Seedrachin.
Diesen Kapiteln schließt sich ein 20 Seiten umfassendes Kapitel über weitere große und "kleine" Drachen an. Die Drachen werden in folgender Reihenfolge behandelt: Alamais, Arleesh, Calozerca, "Damon", Dzitbalchén, Eliohann, Feuerschwinge, Henequen, Kaltenstein, Mujaji, Nebelherr, Perianwyr, Pobre, Schwartzkopf, Sirrurg, Tjurjunga. Es folgen die Spielleiterinformationen, die sich natürlich nicht in der Form fiktiver Quellen sondern ganz normal präsentieren. Drachenarten, Drachenkräfte, Drachen-Magie, Drachen und Technologie. Der Umgang mit Drachen und Drakes sind die Kapitel, die sich den allgemeinen Dingen der Drachen zuwenden. Diese umfassen zehn Seiten.
An diese Informationen schließen sich konkrete Informationen zu Abenteuerideen und Kampagnen mit den zehn großen Drachen, die einzeln behandelt wurden, an. Hier werden auch einige Hintergründe aus den vorangegangenen Kapiteln noch einmal aus Spielleitersicht behandelt. Die letzten Kapitel umfassen noch mal fünfzehn Seiten.
Die Kapitel über die Drachen sind gut und spannend geschrieben, soweit sich bei einem Quellenbuch so etwas wie Spannung einstellt. Die Methode der fiktiven Quellen mit Kommentaren von bekannten und unbekannten Figuren aus der Welt von Shadowrun entfaltet sich zu einer angenehmen und manchmal auch humorvollen Lektüre. Die Kommentare der großen Drachen über diese Abhandlungen sind ein gelungener Kniff um die Laune des Lesers zu steigern und dem ganzen mehr Tiefe zu geben. Wobei natürlich darauf geachtet wird, dass jede Menge Stoff zum rätseln und raten vorhanden ist. Keiner der Drachen plaudert wirklich frei und ungehemmt irgendwas aus. Die Form dieser Kapitel fördert aber nicht nur den Lesespaß, sie sind auch gut dazu geeignet, dass auch Spieler sie lesen und danach trotzdem nicht wissen, ob und wie der Spielleiter die dort enthaltenen Informationen nun in das Spiel einbaut. Dies ist insbesondere für die Spielleiter angenehm, deren Spieler dazu tendieren ständig Diskussionen anzufangen und dabei aus Büchern zu zitieren.
Die Spielleiterinformationen am Ende des Buches sind informativ und ergänzen schon vorhandene Regelungen in anderen Büchern. Dazu kommen noch Regeln und Eigenschaften für Drakes. Diese beinhalten auch Regeln für das Spielen von Drakes als Charaktere.
Als Fazit kann man dieses Buch getrost empfehlen. Es ist randvoll mit guten und stimmigen Ideen, die sich gut in die Welt von Shadowrun einpassen. Man sollte aber aufpassen, dass die Drachen auch weiterhin seltene und beeindruckende Begegnungen darstellen. Es ist nur allzu verlockend, an jeder Straßenecke einen Drachen aufzustellen. Um das zu umgehen gibt es genug Ansätze, dass die Charaktere der Spiele nur indirekt mit den Drachen zu tun haben. Dieses Buch behandelt zweifelsohne einen wichtigen Teil der sechsten Welt. Es ist auch ohne Frage gut geschrieben und sehr unterhaltsam. Es besteht jedoch bei der Beschreibung von Geheimnissen immer die Gefahr, dass das Geheimnis seinen Zauber verliert. Und so ist dieses Buch ist also auch mit einer gewissen Vorsicht zu genießen.

Sebastian Hogrebe

Alles zum Thema Drachen

Nun ist es wieder soweit, FanWeb Artikel der Dritte. In dieser Ausgabe widmen wir uns voll und ganz der Seite von Kolja Engelmann alias Dragonslayer.



Die ersten Ideen zu der ersten Version entstanden bereits 1997, und nur ein Jahr später mit der Grundidee alle Infos über Drachen auf einer Seite zu sammeln, ging die erste Dragonslayer Page online. Damals noch mit Infos zu DSA und knapp 15 Drachen Bildern (zum Vergleich: heute sind es 830).

2004 bietet die Seite viel mehr und ist seit dem um einiges an Größe gewachsen (1,5GB).

Die Seite ist wunderschön und übersichtlich gestaltet. Man kann leicht durch die Navigation navigieren und wenn einem das Design nicht gefällt kann man einfach ein anderes wählen.

Trotz der vielen Daten ist dem Webmaster gelungen, diese gut ins Layout zu integrieren, so dass einem das Lesen und betrachten nicht schwer fällt.

In der Download-Sektion findet man einiges, wie z.B. schöne Desktop Themes, ICQ Skins, E-Books, Winamp Skins, Bildschirmschoner, Videos und vieles mehr. Alles was das Drachenherz begehrt.

In der Galerie, findet man zu jetzigem Zeitpunkt 238 Bilder in 8 Kategorien. Diese Werte sprechen für sich. 238 Bilder von verschiedenen und weltbekannten Fantasy Künstlern, lassen das Auge staunen. Bei so vielen Bildern, könnte man meinen, dass sich der Webmaster einfach bedient. Diese Annahme ist falsch, zu jedem Bild gibt es ein Einverständnis des Künstlers. So ist die Seite auch rechtlich einwandfrei.

Eigene Rubriken gibt es dann noch für Drachen aus Aventurien (DSA), wo man alle Infos über die verschiedenen Rassen, Drachentöter, Drachensprache und vieles mehr findet. Und zu Dungeons and Dragons, wo einem alles genau beschrieben wird, welche es Rassen gibt und wie das Auftreten der einzelnen Drachen ist.

Koja Engelmann ist ein leidenschaftlicher Drachensammler. Er sammelt alles, was er zum Thema Drachen finden kann und versucht es dann auf seiner Seite auszustellen. Es fasziniert ihn zu sehen, wie die Menschen sich seit Jahrhunderten mit Drachen befassen.

Genau das versucht er mit seiner Page zu vermitteln.

Er ist nicht nur ein Drachensammler, sondern auch ein engagierter Webmaster, jeder Kommentar im Gästebuch, wird persönlich kommentiert und im Forum findet man ihn oft beim diskutieren, wenn er nicht gerade dabei ist die neusten Drachennews zu veröffentlichen.

Wir wünschen dem Webmaster weiterhin viel Glück mit seiner Seite und hoffen, dass diese Drachenseite noch lange im weiten WWW existieren wird.

Elvir Dolic

Seitenname: Dragonslayer

Adresse:

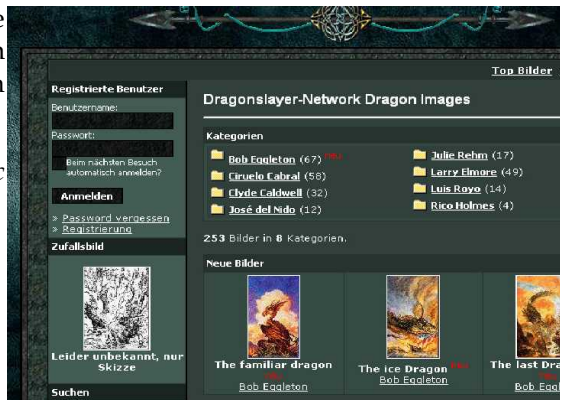
http://www.dragonslayer.de

Seiteninhaber:

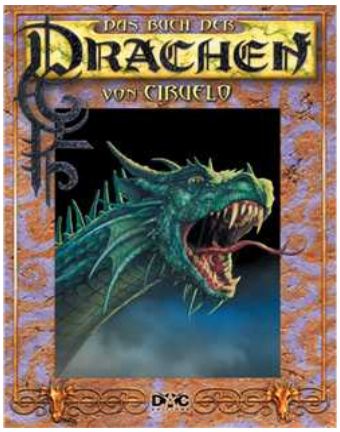
Kolja Engelmann

Gegründet: 1998

Insgesamt 1,5 GB an Bildern und Dokumenten zu Drachen



Das Buch der Drachen von Ciruelo



Das Buch der Drachen von Ciruelo
Texte: Montse Sant
Illustration: Ciruelo Cabral
Sprache: Deutsch
DAC Edition- Paperback - 128 Seiten
ISBN 84-931278-0-9

"Keine Kreatur hat die Phantasie des Menschen in solchem Maß angeregt wie der Drache einerlei, ob er als Diener des Bösen oder als Wächter des Guten dargestellt wird. Seine wilde Natur, sein schreckenerregendes Äußeres und seine Verschlagenheit werden von Ciruelo Cabral in eindrucksvollen Illustrationen verdeutlicht: vom großen Erddrachen bis zum gewaltigen Feuerdrachen lernt der Leser die vielfältigen Erscheinungsformen dieses gefährlichen Lebewesens kennen und fürchten."

Selten habe ich einen Klappentext gelesen, der treffender war als dieser. "Das Buch der Drachen" widmet sich den Beschreibungen über Gewohnheiten, Verhaltensmuster und Vorlieben der Drachen und führt einen durch seinen Aufbau langsam aber stetig und interessant dargestellt in die Materie. Es ist schwer zu sagen ob hier der textliche Inhalt von Montse Sant die Zeichnungen von Ciruelo ergänzen oder die Texte den Zeichnungen. Beide gehen eine perfekte Synopse ein und verbinden sich zu einem erstklassischen Gesamtbild.

Das Buch teilt sich in zwei Bereiche ein. Die erste Hälfte widmet sich der Anatomie, allgemeine Beschreibung, Physiologie, Geschichte, sozialen Struktur und Arten der Drachen, wogegen in der zweiten Hälfte des Buches sich gänzlich um Legenden dreht.

Trotz vielen bekannten Aspekten über Drachen, fand ich gerade in der ersten Hälfte dieses Buches einige interessante und mir neue Informationen. Es werden hier Fragen geklärt wie z.B. Wie lebt ein Drache? Was frisst er? Welche Vorlieben hat ein Drache? Wie vermehrt er sich und wie ist die soziale Struktur der Drachen?

So gab für mich z.B. das Kapitel über Krankheiten und natürliche Feinde eine erfrischende neue Sichtweise. Oder wusstet ihr, dass der schrecklichste natürlichste Feind der Drachen ein spindelförmiger Schlammfisch mit spitzer Schnauze und von kräftigem Panzer bedeckten Körper ist?

Der "Ichneumon" schiebt sich unter die Schuppen des Drachen und durchgräbt mit spitzer Schnauze das zarte Fleisch, bis er zu den Innereien vorgedrungen ist, die seine Lieblingsspeise darstellen - eine für sein Opfer todbringende Mahlzeit.

Beeindruckend sind hier in dieser Hälfte des Buches, wie eigentlich im gesamten Buch, die Illustrationen von Ciruelo. Detailliert weiß er hier die einzelnen Abschnitte in einem Wechselbild von stimmungsvollen Gesamtbildern über liebevoll gestalteten begleitenden Detailzeichnungen bis zu Darstellungen von wunderbaren anatomischen Zeichnungen darzubieten.

In der zweiten Hälfte des Buches widmet sich Montse Sant ganz dem Thema Legenden rund um die Drachen. Hier wird einem ein Querschnitt aus biblischer und mystischer Geschichte dargeboten. Neben Herakles der in einen seiner zwölf Aufgaben auf der Suche nach den goldenen Äpfeln ist, welche in einem Garten von einem Drachen bewacht werden, und er an diese mit der unwissenden Hilfe von Atlas den Drachen gelangt, finden sich hier auch unter anderem Legenden wie "Tannin und der Prophet Daniel" in der der Drache Tannin einen Freundschaftspakt mit den Babyloniern geschlossen hat, "Der Drache aus Mont Blanc" oder "Der Bauer und der Drache" wieder. Nach der guten Einführung der ersten Hälfte dieses Buches, ist dieser Abschnitt ein wunderbarer Ausklang mit traumhaften Illustrationen von Ciruelo Cabral.

Das Buch der Drachen von Ciruelo

Die Texte von Montse Sant sind ansprechend geschrieben und die Zusammenarbeit von Text und Illustrationen lässt einem, während man sich dem Buch widmet, gänzlich die Zeit vergessen, wobei ich teilweise den Eindruck hatte, dass einige wenige Kapitel durchaus wert gewesen wären, von Seiten des Autoren, sich damit noch intensiver zu beschäftigen. Was ich persönlich ein wenig fehl am Platze fand war das letzte Kapitel, welches sich mit Drachen in der modernen Literatur beschäftigt und einzig als Beispiel hierzu auf Drachen in der Welt des J.R.R. Tolkien, der Erdsee-Drache von Ursula K. Le Guin und Drachenlanze verweist.

Die Illustrationen von Ciruelo Cabral im diesen Buch sind einfach nur beeindruckend schön, alleine dafür hat sich dieses Buch für mich schon gelohnt, aber auch inhaltlich bietet es ein wunderbares Nachschlagewerk für alle Drachenfreunde und es sollte dort meiner Meinung nach in keinen Bücherregal fehlen. Für die Fans von Ciruelo Cabral auf alle Fälle ein Muss.

In diesem Sinne zum Schluss eines der liebsten Spiele der Drachen - das Rätselraten:

Es ist kalt und es ist heiß

es ist hell und es ist dunkel.

Es ist Stein und es ist Wachs

doch seine wahre Natur ist Fleisch

und seine Farbe ist Rot.

Die Antwort lautet: das menschliche Herz.

Christoph Weidler

Ein Kinofilm mit dem Arbeitstitel "George and the Dragon" bei dem Ciruelo für das Design des Drachen verantwortlich war ist mittlerweile auch fertig gestellt. Ein genauer Termin wann dieser Film in die Kinos kommt steht leider derzeit noch nicht fest. Informationen zu dem Film findet man hier: http://www.georgeandthedragonmovie.com

Ciruelo im Internet:

http://www.dac-editions.com

http://www.ciruelocabral.de

Bücher des Künstlers:
Ciruelo
Sprache: Englisch
Taschenbuch - 128 Seiten - Pub Group West
Erscheinungsdatum: 1. März 1991
ISBN: 1-85028-130-0

The Book of the Dragon
Sprache: Englisch
Taschenbuch - 128 Seiten - Pub Group West
Erscheinungsdatum: 1. Oktober 1993
ISBN: 1-85028-214-5

Luz, the Art of Ciruelo
Sprache: Englisch
Broschiert
ISBN: 84-931278-4-1

Magia, the Ciruelo Sketchbook
Sprache: Englisch
Broschiert
ISBN: 84-931278-3-3

Ciruelo Cabral wurde 1963 in Buenos Aires, Argentinien geboren. Nach Abschluss der Kunstschule und Arbeit als freischaffender Künstler, ist er nach Spanien umgezogen. Zurzeit lebt er mit seiner Frau Daniela und ihrem gemeinsamen Sohn Angelo und Tochter Lys in Stiges, einer malerischen und bezaubernden Stadt nahe Barcelona, an der Küste des Mittelmeeres. Viel Zeit verbringt er mit Auftragsarbeiten, die mit steigendem, internationalem Bekanntheitsgrad stetig zunehmen. Ciruelo liebt die Natur und versucht sie, so oft er kann, in seinen Bildern wiederzugeben. Sein neuestes Projekt sind die "Petropictos", die Kunst auf Stein zu malen, die man in Ausstellungen in verschiedenen Städten Europas und den USA, sowie Südamerika sehen kann.

20 LICHT, EIS UND FEUER

Autorin Christel Scheja

wurde 1965 in Solingen geboren und arbeitet heute als kaufmännische Angestellte in einer kleinen Importfirma in Düsseldorf.

1978 erwachte ihr Interesse an den phantastischen Genres. Damals begann sie auch zu schreiben und veröffentlichte in Fanzines Kurzgeschichten, Artikel und Bilder. Seit 1990 gibt sie auch ihre eigene kleine Magazinreihe - die "Legendensänger-Edition" Ihre Romane "Katzenspuren" und"Das magische Erbe" erschienen 1995 bzw. 1998 beim Heyne-Verlag, Weitere Veröffentlichungen von phantastischen Kurzgeschichten bei Heyne und anderen Verlagen folgten.

"Mein Name ist Altair, Altair Kimaradeen!" sagte die junge Frau und sah mich mit ihren klaren graublauen Augen an. "Wie kann ich Euch helfen? Man sagte mir, Ihr bräuchtet mich."

Ich antwortete ihr nicht sofort, war ich doch ganz in den Anblick der Fremden versunken. Schön würde sie manch ein junger Mann aus dem nahen Surre-Tal nennen. Tiefschwarze, lockige Haare, die bis zu den schmalen Schultern fielen, umrahmten ihre scharfgeschnittenen Züge. Die helle Haut ihres Gesichtes hob sich auch von der einfachen dunklen Kleidung ab. Anders als viele Frauen dieser Gegend bevorzugte sie die an den Knöcheln und Hüften geschnürten Hosen der Bergbewohner, trug dazu eine braune Tunika mit aufgenähten Borten und einen wollenen Mantel. Weiche Lederschuhe schützten ihre Füße. Auffallend war der lange Dolch an ihrer Seite, eine Waffe, deren Griff so abgenutzt war, dass sie ihn sicherlich nicht nur als Zierde trug. Mit einem metallgeschmückten Stirnband aus Leinen hielt sie ihre Haare aus dem Gesicht.

Ich zuckte zusammen, als sie meine herunterhängende Hand sanft mit der ihren berührte und schreckte aus meiner Betrachtung. Ich lächelte verlegen.

"Verzeiht mir, ich habe nur nachgedacht. Ja, es ist wahr... doch wollt Ihr nicht lieber eintreten? Die Tür ist offen!" bot ich ihr hastig an.

Während sie um das Haus ging, drehte ich mich vorsichtig mit meinem Gefährt um. Es bot mir die Möglichkeit mich in den Räumen des Hauses zu bewegen, auch vermochte ich nach draußen zu fahren. Aber ich tat es nicht gerne. Das leichte Holzgerippe fiel schnell um, wenn ich über eine Unebenheit fuhr und den Lauf der Räder vermochte ich nicht zu stoppen, wenn es bergab ging. Die schmerzhaften Erfahrungen meines ersten und letzten Ausfluges wollte ich nicht noch einmal machen.

Dann bewegte ich die Hebel und ein komplizierter Mechanismus setzte die Räder in Gang, bis ich vor dem schweren Eichentisch in der Mitte des Raumes hielt.

Inzwischen stand sie im Türrahmen. Sie wartete, bis ich sie mit einer freundlichen Geste herbeiwinkte. "Setzt Euch doch auf den Stuhl."

Anmutig ließ sie sich auf dem Schemel nieder und musterte mich mit ihren grauen Augen. Nichts verriet, was sie jetzt dachte, und so beschloss ich, die Spannung zu lösen und zu dem Grund ihres Hier seins zu kommen: "Wie Ihr sicher von meinem Mittelsmann wisst, brauche ich Eure Hilfe dringend! Deshalb seht genau hin!"

Mit einem kurzen Ruck stieß ich mich vom Tisch ab und enthüllte nun, was ich unter dem dunklen Stoff meines Rockes verbarg. Sie konnte ein leichtes Stöhnen nicht unterdrücken, als sie auf meine verkohlten Beine blickte, die nur noch aus geschwärzten Knochen bestanden. An den Knien waren schwärende Wunden. Rasch ließ ich das Wolltuch wieder fallen.

"Ich habe keine Schmerzen, denn dafür ist der Feueratem eines Drachen verantwortlich - magisches Feuer. Als Ssagira wieder einmal gegen ihre magischen Fesseln kämpfte, war ich nicht achtsam genug.

Ich bin die oberste Wächterin der Drachenkönigin, die vor vielen Menschenaltern von Elandor, dem Sohn der Sonne besiegt worden ist.

Ssagira ist unsterblich und grausam. Sie liebte es bis zu ihrer Niederlage, Not und Elend über die Sterblichen zu bringen und sie durch Furcht zu beherrschen. Und das würde sie wieder tun, käme sie frei. Vermutlich ist ihr Zorn auf die Menschen so gewachsen, dass niemand weiß, was sie nun tun würde.

Aber warum erzähle ich das?

Ich bin diejenige, die das Wissen hütet, Ssagira zu bannen und die Macht der Siegel aufrecht zu erhalten. Meine Schülerinnen sind noch nicht so weit, dass sie mein Amt übernehmen könnten. Ich selber werde durch das Gift der Drachin, das in meinen Adern kreist immer schwächer. Ich muss gesunden, denn zu dieser Sonnenwende werden die Siegel besonders schwach sein.

Deshalb rief ich Euch. Bringt mich zu den heilenden Quellen der Aru'yen!"

Nun war es heraus. Ich betrachtete ihr Gesicht, versuchte in ihren Augen zu erkennen, was sie dachte, doch wieder blieb sie unbewegt.

"Verzeiht, aber wie soll ich wissen, wo die Quellen liegen, die die Menschen seit Jahrhunderten suchen? Ich bin nur eine wandernde Heilerin."

Sie weigerte sich preiszugeben, was sie war?

So seufzte ich, blieb mir doch nichts anderes übrig, als meinen Trumpf auszuspielen. Ihr Stirnband trug ein Symbol, das nur wenige zu deuten wussten.

"Verstellt Euch nicht, Altair Kimaradeen. Ihr habt Euch verraten. Meint Ihr, ich weiß nicht, was Ihr unter Eurem Stirnband verbergt? Das Mal der Schwesternschaft der Quellen."

Ihre Augen glühten kalt wie Eis und ließen mich frösteln.

"Ihr gehört dem geheimen Orden an. In Eurer Stirn unter dem Band tragt Ihr gut versteckt eine Perle."

Sie wurde bleich und ihr Gesicht verzerrte sich einen Augenblick. Ich kniff die Augen zusammen - einen Moment hatte ich das Gefühl...

Sie lachte leise auf und riss mich aus meiner Betrachtung. Ich vergaß, was ich eben gemutmaßt hatte.

"Ihr glaubt, mich mit Eurem Wissen in der Gewalt zu haben?" fragte sie leise. "Wollt Ihr mich verraten, wenn ich mich weigere Euch zu helfen? Damit man mich ergreift und mich foltert und tötet, wenn ich trotz großer Schmerzen nichts verrate?"

"Das käme darauf an. Wir könnten uns allerdings auch gegenseitig helfen. Mein Mittelsmann hat das Wissen verkauft... und ich befürchte, dass die Häscher des Königs von Osk schon unterwegs sind, um Euch zu holen. Aber ich bin bereit Euren Preis zu zahlen. Was auch immer Ihr wollt." antwortete ich.

Ihre Lippen zitterten, aber sie lächelte. Der Herrscher des Inselreiches suchte schon seit seiner Jugend nach dem Geheimnis der Quellen, das wusste jeder.

"Ihr habt gewonnen. Ich erbitte sonst nichts, denn die Schwesternschaft darf nichts fordern. Ich bringe Euch zu den Quellen, wenn der Vollmond am Himmel steht. Dann öffnen sich die Nebeltore. Solange gewährt mir Gastfreundschaft!"

"Natürlich", erklärte ich. "Es wäre mir eine Ehre. Und bis Vollmond sind es noch zehn Tage."

Ich streckte die Hand aus und sie schlug ein. So besiegelten wir unseren Handel.

In den nächsten Tagen lebte Altair in meinem Haus. Sie war freundlich und liebenswürdig zu jedermann, aber auch recht schweigsam, erzählte nur von sich, wenn ich sie direkt fragte. In ihrer Gegenwart fühlte ich mich dazu veranlasst, Dinge zu erzählen, die ich anderen Fremden verschwiegen hätte, aber ich wollte auch ihr Vertrauen gewinnen. Denn auf dem Weg zu den Quellen war ich ihrem Wohlwollen ausgeliefert.

Auch hörte sie besser und ausdauernder zu als Alikke, meine Nachfolgerin, die sehr schnell müde wurde. Ich mochte Altair. Nur ihre Augen und der nicht zu deutende Blick, der manchmal in ihnen lag, ließ mich schaudern. Doch ich schalt mich eine närrische alte Frau, die nach Ssagiras Aufbäumen überall Gefahr sah. Sie konnte nichts dafür.

Wir trafen Vorbereitungen. Alikke sollte meine Aufgaben übernehmen, während mich mein Sohn begleiten würde. Er war kräftig genug, mich alleine zu tragen. Und er war einer der Krieger, die die Höhle der Drachin bewachten.

Meine Tochter besuchte mich in diesen Tagen oft, weil sie von der Fremden in unserem Haus gehört hatte und in Sorge um mich war. Sie warnte mich, nicht allzu vertrauensselig zu sein, aber ich beruhigte sie und vertraute ihr alles an, damit wenigstens einer Bescheid wusste, wenn etwas geschehen sollte.

Altair war auch zu ihr freundlich - wenn auch weitaus zurückhaltender. Sie freundete sich sogar mit Alikke an, die viel Zeit mit ihr verbrachte und kümmerte sich um deren kranken Hund.

Wer aber hatte das junge Tier, das meine Nachfolgerin abgöttisch liebte dann getötet? Mein Sohn hatte ihn am Morgen erwürgt an einem Baum hängend gefunden. Altair kümmerte sich Alikke, die weinend zusammenbrach, was mich beruhigte.

Doch ein kleiner Zweifel hielt sich und begann an mir zu nagen. Waren die Speisen nicht bitterer geworden? Und welches war der Sinn der seltsamen Tänze, die Altair in den letzten Nächten auf der Wiese aufgeführt hatte?

Und so saß ich nun vor meinem Eichentisch, in der Nacht vor meiner Abreise und grübelte, versuchte

22 LICHT, EIS UND FEUER

Gründe für meine Zweifel zu finden? Altairs Blick war kein Beweis - nicht für meinen Verstand.

Den Hund konnte auch einer der grausamen Jungen aus dem Dorf ermordet haben, oder ein Fremder.

Ich seufzte und schrieb ihren Namen nieder, formte Anagramme, als würde dieses helfen... und dann schreckte ich mit einem leisen, entsetzten Ruf zurück.

Ich begriff plötzlich, wen ich in unserem Hause aufgenommen hatte.

Die Feder entglitt meinen Händen. "Alikke! Doron!" rief ich nach meiner Nachfolgerin und meinem Sohn. Vor allem das Mädchen hatte einen leichten Schlaf.

Ich atmete erleichtert auf, als sich die Tür öffnete, doch dann blieben mir die Worte, die ich sagen wollte, im Hals stecken und ich stöhnte nur noch.

Nicht Alikke, sondern Altair trat ein. Sie war nackt. Ihre Haut glänzte perlmuttfarben im Licht des zunehmenden Mondes, als bestehe sie aus Schuppen. Die Perle in ihrer Stirn war blau.

Blau war die Farbe von Ssagiras Brut - den Kindern der Drachin, die mit dem Juwel in ihrer Stirn auch Menschengestalt annehmen konnten. Warum hatte ich mich nicht früher erinnert!

Riatla Needaramik.

"Geboren aus Licht, Eis und Feuer" bedeutete Altairs Name. Sie war eine von ihnen. Nicht einmal ein Zehntel so mächtig wie ihre Mutter - aber ein Drache! Und Menschen damit weit überlegen.

Ihr Lächeln war das einer Statue. Marmorn und kalt. Ich hob verzweifelt die Hände, um die wenige Macht zu beschwören, die mir noch geblieben war, doch schon öffnete sie ihren Mund und ein Zischen störte meine magischen Worte.

Ich vermochte mich nicht mehr zu bewegen. Hilflos starrte ich sie an - meinen Tod. Ich wartete auf das blendende Licht, das ihn bringen würde.

Altair neigte den Kopf. Das Silber ihrer Augen blitzte wie bizarr erstarrtes Metall und ihre Stimme war voller Boshaftigkeit. "Du hast den Tod für dich und die Verdammnis für dein Volk in dein Haus gebeten, nicht das Leben. All das, was geschah ist unser Plan gewesen. Ssagiras Feuer, meine Spur haben dich irregeleitet. Meine Mutter wird schon bald frei sein..."

Ich schluchzte nur noch hilflos und erschüttert. Meine Schuld konnte ich nicht mehr sühnen, meine Fehler nicht bereinigen. Denn schon sah ich den Schimmer einer Drachengestalt um den Körper Altairs wabern. Das Licht, das sich um sie bildete, schoss auch aus einem geisterhaften Rachen hervor. Und es war heller als die Flammen einer Kerze, gleißender als der Schein des Mondes über den Wiesen, blendender als die Strahlen der Sonne.

Der Schmerz war schneidend wie der Glasdolch eines Heilers, doch auch kalt wie Eis. Ich schrie nicht einmal mehr. Wo blieben Alikke... Doron?

Meine Haut wurde dunkel und begann zusammenzuschrumpfen wie verglühendes Papier. Ich sah meine Muskeln, meine Knochen... und dann... ich vergehe... vergebt mir… vergebt...

In der Nacht des Vollmondes brannte das Haus meiner Mutter aus unerklärlichen Gründen nieder. Später fand man ihren bis auf die Knochen verbrannten Körper und den noch erhaltenen ihrer Gehilfin in den schwelenden Trümmern, von denen auch mein Bruder erschlagen worden waren. Von dem Gast meiner Mutter, der Frau, die sie Altair Kimaradeen nannte, fehlte jedoch jede Spur. Ich ahne, dass sie für alles verantwortlich ist.

Die Stimme des jungen Mannes klang traurig, als er die Ballade auf dem Marktplatz der kleinen Stadt am Fuß der Berge vortrug, doch die Worte über den Sieg des heldenhaften Elandor über Ssagira wollten nicht recht überzeugend über seine Lippen kommen. Die Menschen verspotteten ihn und wandten sich schon ab, als plötzlich ein Schatten die Sonne verdunkelte. Ein eisiger Wind kam auf und wirbelte den Stab in den Straßen hoch, als eine mächtige Drachengestalt über ihnen kreiste und sich gen Süden entfernte.

Die Menschen schrieen entsetzt auf. Nur eine Wanderin lächelte. Sie trat aus dem Schatten eines Vordaches und blickte zum Himmel. Ihr schwarzes Haar wurde von einem Stirnband aus dem Gesicht gehalten. Ihre Augen leuchteten zufrieden. Sie waren wie glühendes Silber.

Christel Scheja

Der Hobbit ist die Vorgeschichte zum Herrn der Ringe. Hier wird von den Abenteuern berichtet, die Bilbo Beutlin zu bestehen hatte. Derer erwarten ihn wirklich viele.

Bilbo Beutlin ist ein kleiner Hobbit. Im friedlichen Auenland lebt er ein besinnliches Leben. Bis eines Tages der großer Zauberer Gandalf vor seiner Tür steht. Nach einem für Bilbo verwirrenden Wortwechsel, lädt er den Zauberer zum Tee ein.

Zum verabredeten Zeitpunkt erscheinen außer dem Zauberer noch 13 Zwerge. Sie suchen ein weiteres Mitglied für ihre Abenteuergesellschaft. Bilbo wird nach einigem Hin und Her als Kundschafter und Meisterdieb aufgenommen.

Ein Schatz will erobert werden, wozu der grausame Drache Smaug besiegt werden muss. Dieser hat sich in den verlassenen Höhlen auf dem Schatz des Zwergenvolkes breitgemacht.

Schon am nächsten Tag zieht die Gesellschaft los und sie brauchen natürlich nicht weit gehen, um ihr erstes Abenteuer zu bestehen. Des Nachts gerät Bilbo in die Fänge von Trollen, die kurzerhand auch die gesamte Zwergenschar einfangen. Gandalf gelingt es mit List und Tücke die Situation zu retten.

Auf dem weiteren Weg gerät die Gruppe in die Fänge von Orks, denen sie nur mit Mühe und Not entkommen. Leider wird Herr Beutlin dabei von der Gruppe getrennt und es kommt zu der schicksalhaften Begegnung mit Gollum. Hier erfährt man wie Bilbo an "Den Ring" gekommen ist, und man darf an einer interessanten Rätselpartie teilnehmen.

Bilbo gelangt natürlich zu seinen Kameraden zurück, nur um sich von den Wölfen der Orks angegriffen zu sehen. Rettung naht durch das Volk der Riesenadler.

So geht es noch eine ganze Weile weiter. Die Gruppe gerät immer wieder in Not, doch Bilbo entwickelt sich mehr und mehr zum Retter und Führer der Gruppe. Besonders nachdem Gandalf die Kameraden verlässt, kann man miterleben, wie der kleine Hobbit über sich hinauswächst, und eine unverzichtbare Bereicherung der Gruppe wird. Die Zwerge haben es alleine ihm zu verdanken, dass sie nach einigen weiteren Kämpfen und einer Gefangenschaft überhaupt bis zum Drachen gelangen.

Fast wie im echten Leben hat der Kleinste die meiste Arbeit zu erledigen.

Durch einen Geheimgang gelangen unsere kleinen Freunde dann tatsächlich bis zum Drachen, wo eine verheerende Schlacht um die Schätze entbrennt.

Das Hörspiel "Der Hobbit" ist gut umgesetzt und ein Hörgenuss nicht nur für die kleinen Tolkienfans. Auch die Großen können sich durch 4 CDs in eine wundervolle Welt der Fantasy entführen lassen. Man kann schon in dieser Geschichte spüren was für eine Welt Herr Tolkien nicht zuletzt mit "Der Herr der Ringe" erschaffen hat.

Die Stimmen vermitteln eine angemessene Stimmung. Wobei das ganze leicht und geschwind erzählt wird. Bei mir zumindest ist keine Langeweile aufgekommen. Im Vergleich zum "Herrn der Ringe" sind hier angenehmere Musikstücke gewählt worden. Als interessant möchte ich noch die Gesangspassagen herausstellen. Ob die 13 Zwerge oder die Elben einen kurzen Auftritt haben, es dient sehr gut der Stimmung und ist sehr schön umgesetzt.

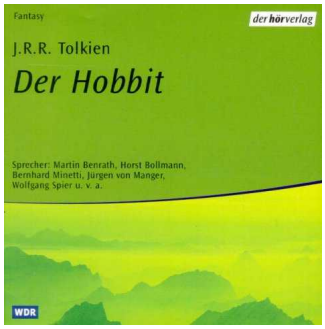
Fazit:

Der kleine Hobbit ist gut und liebevoll als Hörspiel umgesetzt worden.

Zu Anfang habe ich mich zwar gefragt, was denn so besonderes an diesen

Geschichten sein soll. "Der kleine Hobbit" ist zwar eine schöne Fantasygeschichte doch was ist daran so herausragend? Diese Geschichte erschien schon um 1937 und ist einfach gut ausgearbeitet. Sie ist sozusagen der Einstieg in die Welt von Mittelerde.

John Ronald Reuel Tolkien (geb. 1892 in Bloemfontein, Südafrika; verstorben 1973 in Bournemouth) hat mit seiner Welt Mittelerde einen Standard geschaffen, der auch heute noch gilt. So viele Wesen und Völker. Dazu die eigenständigen Sprachen. Einfach ein Muss für jeden, der Fantasy mag.



Der Hobbit
Autor: J.R.R Tolkien
Titel: Der Hobbit
Genre: Fantasy
Verlag: der hörverlag
Kritiker: Dion
ISBN: 3-89584-918-9
Typ: Hörspiel

SPEZIAL: MARTIN SCOTT

Autorenspezial: Martin Scott - Der Drachentöter (Die Geheimnisse von Turai)

Martin Scott

Pseudonym des Autoren Martin Millar (Elfen von New York DTV Verlag 1998 - ISBN: 3-423-20165-7)

Gewinner mit seinen Romanen "Geheimnisse von Turai" des World Fantasy Award 2000

Internet:

www.martinmillar.com
www.thraxas.com

Martin Scott über sich:

Ich komme aus Glasgow, Schottland, obwohl ich nicht lange hier gewohnt habe. Mein Vater arbeitete in einer Zigarettenfabrik, und meine Mutter arbeitete als Ladenassistentin. Ich ging nicht auf die Universität, und nachdem ich die Schule verlassen hatte, begab ich mich nach London, wo ich einige niedere Arbeiten verrichtete, bis ich schließlich Sekretär beim örtlichen Council wurde. Ich hörte auf zu arbeiten, als meine Bücher erstmals veröffentlicht wurden. In Londons Süden wohne ich seit ungefähr zwanzig Jahren. Ich stehe auf eigenen Beinen, was mir gefällt, da es mich in die Lage versetzt, in Unterwäsche herumzuliegen und Bier zu trinken wie mein großes Vorbild Homer Simpson.

Ich verbringe meine Zeit entweder vor meinem Computer, spiele Flöte, schaue amerikanisches Fernsehen oder lese Bücher über die antike

Fortsetzung nächste Seite

Martin Scott wurde in Glasgow geboren und lebt seit über zwanzig Jahren in London. Unter seinem Namen Martin Millar veröffentlichte er bereits mehrere Romane im weiteren Spektrum der fantastischen Literatur. Inspiration findet er nach eigenem Bekunden in den Kneipen von South London. Mit seinem ersten Roman "Der Drachentöter" aus seiner Reihe "Die Geheimnisse von Turai" gewann er im Oktober 2000 beim World Fantasy Convention in Texas den World Fantasy Award.

In seinen Romanen geht er humorvoll eine Verbindung zwischen Sword and Sorcery mit Magiern, Elfen, Drachen und dem Detektivgenre ein und lässt die Handlungen in einer fantastischen Welt im Stile des frühmittelalterlichen Roms spielen. Hauptperson seiner Romane ist der abgehalfterte und alkoholsüchtige Exmagier und Detektiv Thraxas.

Thraxas ist ein Privatdetektiv in der mystischen Stadt Turai. Er besitzt ein paar magische Fähigkeiten, aber hauptsächlich trinkt er nur eine Menge Bier. Folglich ist er fortwährend blank und muss in dem Armenviertel der Stadt leben. Thraxas ist übergewichtig, schlecht gelaunt und ein kühner Zocker bei den Streitwagenrennen. Er ist kein angenehmer Anblick, im Gegensatz zu seiner Freundin Makri. Sie ist aus den Gladiatorengruben geflohen und die wildeste Kämpferin, die Turai je gesehen hat. Sie ist ebenfalls eine große Intellektuelle und teilt ihre Zeit für ihre Studien und das Häckseln von Gegnern auf.

Der Drachentöter

(Die Geheimnisse von Turai Bd.1)

Die Stadt Turai ist ein heißes Pflaster. Menschen vieler Völker, hochnäsige Elfen und üble Orks tummeln sich auf ihren Straßen. Machthungrige Magier, gierige Ganoven und amoralische Adlige schmieden finstere Pläne. Und mittendrin lebt Thraxas - trinkfester Zauberer und Detektiv von unersättlichem Appetit. Da Thraxas wie immer abgebrannt ist, fragt er nicht lange nach, als die Königstochter ausgerechnet ihm einen delikaten Auftrag erteilt: Er soll einige kompromittierende Liebesbriefe zurückholen, die sich in den Händen eines ausländischen Edelmannes befinden. Der schwergewichtige Abenteurer übernimmt den Fall, stolpert prompt über die erste Leiche und steht unter dringendem Mordverdacht. Doch damit nicht genug. Thraxas sieht sich auch in Drogengeschäfte verwickelt und wird zudem beschuldigt, das ungemein kostbare Elfentuch zu gestohlen zu haben, nach dem in der ganzen Stadt fieberhaft gefahndet wird. Und als seine Auftraggeberin dann auch noch beschuldigt wird, einen von den Orks ausgeliehenen Drachen gemeuchelt zu haben, ist das Schlamassel komplett. Nur gut, dass sich Thraxas auf seine Freundin Makri verlassen kann, deren winziger Metallbikini niemanden darüber hinweg täuschen sollte, dass sie zu den gefährlichsten Schwertkämpferinnen von ganz Turai zählt ...

(Taschenbuch - 256 Seiten - Blanvalet Verlag 06.2002- ISBN: 3-442-24182-0)

Wer steckt hinter Martin Scott / Martin Millar? Was war die Idee zu den Romanen aus der Reihe "Die Geheimnisse von Turai"? Fragen, welche wir nicht unbeantwortet lassen wollten und deren Antworten und sehr interessierten.

SONO: Herr Millar, es würde uns freuen wenn Sie sich unseren Lesern einmal kurz vorstellen würden.

Martin Millar : Ich stamme aus Glasgow in Schottland. Nun lebe ich in London seit mehr als 20 Jahren. Ich führe ein selbständiges Leben, ohne Frau und ohne Kinder. Mein ganzes Leben lang schreibe ich schon, und mein erstes Buch wurde vor etwa fünfzehn Jahren veröffentlicht.

SONO: Unter Ihrem Namen Martin Millar haben Sie erfolgreich Bücher wie "Die Elfen von New York" (The Good Fairies of New York) veröffentlicht, wie kam es zu dem Wechsel zu dem Namen Martin Scott?

Martin Millar : Es schien eine gute Idee zu sein, da die Thraxas-Bücher in einem anderen Genre spielten, also auch auf eine andere Leserschaft abzielten. Sowohl ich selbst als auch mein Herausgeber dachten, dass ein anderer Name eine andere Leserschaft eher anziehen würde. Allerdings war es nie ein Geheimnis, dass Martin Millar auch Martin Scott ist. Heute bin ich nicht sicher, ob es eine gute Idee war oder nicht.

SONO: Wie kamen Sie auf die Idee zu den Thraxas Romanen?

Martin Millar : Ich mag Detektivgeschichten und habe sie mein ganzes Leben lang gelesen. Insbesondere mag ich Raymond Chandler. Auch gefällt mir Sword And Sorcery, obwohl das meiste, das ich aus diesem Genre gelesen habe, schon älter war, als ich jung war. Ich hielt es für eine gute Idee, die beiden Genres zu kombinieren. Natürlich, zwei Genres zu kombinieren ist keine neue Idee.

Als ich das erste Buch von Thraxas schrieb, wusste ich nicht, dass es weitere Fantasy/Detektiv-Kreuzungen gab (wie Glenn Cook), ich hatte niemals so etwas gelesen.

Meine ursprüngliche Idee war es, eine Detektivgeschichte in Tolkiens Welt zu platzieren, Mittelerde, so wie er sie beschrieb. Natürlich wäre das unmöglich, da Tolkiens Familie es nicht erlauben würde. Also entwarf ich einfach eine eigene Welt ähnlich der seine für meinen Detektiv.

Auch beabsichtige ich, die Thraxas-Bücher sehr düster, oder "noirish", zu halten. Aber das ist nicht passiert, hauptsächlich weil Thraxas und seine Freundin Makri zu sehr komödianten Charakter haben, als dass die Bücher wirklich "noirish" sein könnten. Somit wurden sie lustiger, als ich ursprünglich geplant hatte. Das gefällt mir, ich mag es, wenn meine Schreiberei lustig ist.

Und natürlich sollte man nicht den anderen wichtigen Grund fürs Schreiben vergessen: Um Geld zu verdienen.

SONO: Mit Thraxas lassen Sie einen abgehalfterten Magier als Detektiv agieren und verbinden Fantasy und Krimi in einen Spektrum. Was ist Ihrer Meinung nach das Besondere an Thraxas?

Geschichte. Ich bin besonders begeistert von Cicero und Aristophanes. Es wäre schön, im klassischen Athen gelebt zu haben. Dann wieder kannten sie Fußball nicht, und ich bin ein großer Fußballfan. Als ich jung war, in Glasgow, hielt ich zu Celtic. Mein Lieblingsteam in England ist Arsenal.

Nachdem ich vor ein paar Jahren die Vierzig erreicht habe, habe ich nun aufgehört zu zählen. Das Foto, auf dem ich den World Fantasy Award halte ist recht neu, aber ich denke, in echt sehe ich abgehärmter aus. Auch meine Haare werden beständig dünner. Ich bin kein guter Koch und werde nur durch die feine Auswahl an vegetarischen Fertiggerichten von Linda McCartney am Leben erhalten. Ich mache Tai Chi Chuan, meditiere und trainiere meinen Körper, die voranschreitende Zeit bekämpfend, und ich rauche.

Ich weiß nichts über moderne Literatur oder Kunst, ehrlich. Meine liebsten kulturellen Erfahrungen momentan sind mein gigantisches neues "History of Rome" und meine riesige Sammlung von Buffy Videos. Ich glaube an Gott, aber scheine es nie in die Kirche zu schaffen. Ich bin sehr stolz auf meine Website. Und das wird erstmal reichen. Es ist schön, einen Satz mit 'und' zu beginnen. Jane Austen hat das getan.

Martin Millar : Er ist unglaublich fett und hat ein schlechtes Temperament. Er musste einiges Unglück in seinem Leben erdulden und könnte auch als eine Art von Verlierer betrachtet werden. Thraxas glaubt, dass sein Unglück der Fehler anderer Leute ist. Andere Leute meinen vielleicht, dass es sein eigener Fehler ist. Trotzdem, er hat einige gute Talente, um des Lesers Sympathie zu gewinnen. Er ist loyal zu seinen Freunden, und er ist mutig.

SONO: Thraxas ist ein Protagonist der dem Leser schnell ans Herz wächst. Ein Kämpfer und Verlierer im Strudel der Gesellschaft, welcher doch immer wieder auf die Füße fällt. Wie entstand die Figur von Thraxas und wie sehen Sie ihn selber?

Martin Millar : Ich wollte Thraxas ganz anders gestalten als die meisten meiner Charaktere. Ebenso, da ich das Buch in der ersten Person als Thraxas schreibe, wollte ich sicherstellen, dass Thraxas ganz anders ist als ich es bin. Folglich ist Thraxas sehr fett mit einem riesigen Appetit. Das ist völlig untypisch für die meisten meiner anderen Charaktere. Keiner von ihnen ist begeisterter Essensfan (wahrscheinlich, weil ich es selbst nicht bin). Charaktere aus Martin Millar Büchern tendieren dazu, dünn und neurotisch zu sein. Thraxas ist das Gegenteil. Er trinkt gerne riesige Mengen Bier. Ich mag selbst Bier, aber ich kann nur kleine Mengen trinken. Auch ist er, im Gegensatz zu mir, ein mutiger Kämpfer, immer vorbereitet, seine Gegner anzugreifen. Also ist Thraxas ganz anders als ich. Mir gefällt das.

Außerdem: Thraxas hat sein Interesse an Frauen verloren. Er denkt nie an irgendeine Form einer Romanze. Würde er jemals über eine Romanze nachdenken, würde er vermutlich glauben, er sei nicht im Ansatz attraktiv. Aber vermutlich ist Thraxas attraktiver als er sich selbst bewusst ist. Und er fühlt sich vielleicht stärker von seiner jungen Freundin Makri angezogen als er sich bewusst ist.

SONO: Was können wir von Thraxas noch erwarten?

Martin Millar : Krieg mit den Orks und ein Besuch bei dem großen Schwertkampf-Wettbewerb im weit entfernten Westen, an dem Makri teilnehmen wird (Thraxas behauptet, diesen Wettbewerb einmal gewonnen zu haben). Vielleicht ein Fortschritt in der sozialen Stellung. Thraxas hat Einiges für die Stadt getan. Er verdient etwas Besseres als in einer schäbigen Taverne in den Slums zu leben. Leider ziehen ihn seine schlechten Angewohnheiten immer wieder nach unten.

SONO: Mit der Stadt Thurai haben Sie eine eigene Welt um den Detektiven und Magier Thraxas erschaffen, wie entstand diese Welt? War es entsprechende Vorarbeit oder entwickelte sie sich im Laufe der Romane?

Martin Millar : Da gibt es verschiedene Elemente. Das Grundgerüst ist wie Tolkiens Welt, mit Menschen, Elfen, Orks und Drachen. Es war notwendig, dass meine Welt dem Leser bereits vertraut sein würde. Wenn die Welt zu seltsam gewesen wäre, hätte die Mixtur aus Detektiv und Fantasy nicht funktioniert. Die Stadt stellte ich mir anfänglich in etwa wie das Alte Athen für (ich bin begeisterter Leser klassischer Geschichte). Aber, auch wenn das Alte Athen ein faszinierender Ort war, hatte es nicht die große soziale Struktur, die für die Welt von Thraxas notwendig war. Daher entwickelte sich die Stadt mehr zu einer Art von frühmittelalterlichem Rom.

SONO: Von vielen Kritikern werden Ihre Thraxas Romane mit "Die Rätsel von Karenta" (P.I. Garrett) von Glen Cook verglichen. Sehe Sie selber hier auch eine Ähnlichkeit?

Martin Millar : Siehe Antwort 3. Ich wusste nichts von Glenn Cook. Aber es überraschte mich nicht zu erfahren, dass seine Bücher in der gleichen Art von Welt spielten. Ich würde nie behaupten, dass die Idee hinter Thraxas absolut originell wäre.

SONO: Als Sie für Ihren ersten Thraxas Roman den World Fantasy Award beim World Fantasy Convention in Texas, Oktober 2000 überreicht bekommen haben, was waren Ihre Gedanken dabei?

Martin Millar : Ich war sehr überrascht. Ich habe nie vorher einen Literaturpreis gewonnen. Ich war sehr erfreut, ihn zu erhalten. Im Übrigen glaube ich, ich hatte ihn verdient. Thraxas ist nicht wie die meisten anderen Fantasy-Bücher (zum einen sind sie kurz. Mir wird bei sehr langen Büchern langweilig. Meine Aufmerksamkeitsspanne ist zu kurz in diesen Tagen, vermutlich weil ich zuviel amerikanisches Fernsehen schaue).

SONO: Die Elfen von New York gingen auch schon in den lockeren, bissigen und humoristischen Fantasybereich. Liegt Ihnen persönlich dieser Fantasybereich am meisten oder wird es in Zukunft auch andere Varianten Ihrer Werke geben?

Martin Millar : Ich war kein Fantasy-Autor, als ich anfing. Meine Bücher handelten von realen Personen, hauptsächlich armen Menschen im südlichen London.

Mein letztes Buch unter dem Namen Martin Millar, "Suzy, Led Zeppelin and Me", war kein Fantasy-Roman. Also schreibe ich auch realistische Bücher. Allerdings macht es wohl mehr Spaß, Fantasy zu schreiben. Im Moment schreibe ich, neben Thraxas, ein Werwolf-Buch, das meiner Vernarrtheit in "Buffy the Vampire Slayer" entsprungen ist.

SONO: Welche Motivation haben Sie beim Schreiben, überwiegt der Anspruch oder die Unterhaltung, ist es eine Gratwanderung?

Martin Millar: Mein Hauptziel ist die Unterhaltung. Ich möchte Bücher schrieben, die die Leute gerne lesen. Ich arbeite an meinem Schreibstil mit dem Ziel, dass meine Bücher einfacher und genussvoller gelesen werden können.

SONO: Was "treibt" Sie zum Schreiben und woher nehmen Sie die Ideen und Anregungen zu Ihren Romanen und Geschichten?

Martin Millar: Ich weiß es nicht. Aber ich schreibe jeden Tag. Ich fühle mich nicht gut, wenn ich nicht jeden Tag etwas geschrieben habe. Auch mag ich es, die Leute zu unterhalten. Außerdem muss ich Geld verdienen.

SONO: Literatur, Theater, Film. Drei Punkte in denen Sie Zuhause sind. Was macht Ihnen als Autor davon am meisten Spaß?

Martin Millar: Ich habe nur wenig Erfahrung in Theater und Film. Nichtsdestotrotz hat es mir viel Spaß gemacht, ein Theaterstück zu schreiben. Es entstand in Zusammenarbeit mit Doon MacKichan, einer gut bekannten britischen Schauspielerin. Das Schauspiel war eine Fassung von Jane Austens "Emma" und es war recht erfolgreich in den Theatern. Es wurde von sechs verschiedenen Theatergruppen auf drei Kontinenten aufgeführt. Es war sehr erfreulich, zur Abwechslung mit anderen Leuten zu arbeiten. Normalerweise ist das Leben eines Schriftstellers recht einsam.

Der Bereich des Films war bisher eher bedrückend. Ich habe bei mehreren Gelegenheiten Optionen verkauft, aber bisher führte keine davon zu einer Verfilmung. In den UK ist es schwierig, die Mittel für eine Filmproduktion aufzutreiben. Dennoch habe ich ein Drehbuch verkaufen können. Es war alles soweit, als die Produktionsfirma dicht machte, was mich um eine Stange Geld gebracht hat.

SONO: Wie muss man sich einen "typischen" Tag von Martin Millar vorstellen?

Martin Millar: Ich bleibe lange auf, schreibe, und wache gegen Mittag auf. Ich habe kein genau festgelegtes Muster beim Schreiben, aber wenn ein Buch gut läuft, bleibe ich den ganzen Tag dabei und schreibe in kurzen Schüben, unterbrochen von Pausen, um fernzusehen, Tee zu machen und grübelnd in meiner Wohnung umherzugehen. Wenn ein Buch schlecht läuft, lese ich, schaue fern, gehe spazieren und warte, bis mich die Inspiration packt. Normalerweise passiert das, aber falls nicht, schreibe ich trotzdem irgendetwas. Oft werden die Dinge, die man schreibt, ohne sich inspiriert zu fühlen, trotzdem gut.

SONO: Gibt es Autoren und Bücher, welche Sie für sich als Vorbilder sehen?

Martin Millar: Nein. Ich war anfänglich durch Kurt Vonnegut inspiriert, aber heutzutage versuche ich, mich nicht beeinflussen zu lassen.

SONO: Was fasziniert Sie selber an Fantasy?

Martin Millar: Drachen, Magie, all die Dinge, die interessant sind, wenn man jung ist. So wie es aussieht, habe ich nie aufgehört, daran interessiert zu sein. Wie auch immer, ich mag es, über die Beziehungen zwischen Leuten zu schreiben, und das ist in der Fantasy genau wie in anderen Bereichen des Schreibens. Die Beziehung zwischen Thraxas und Makri ist, jedenfalls für mich, interessanter als alle Abenteuer, die sie erleben mögen.

SONO: Was ist momentan Ihr persönliches Lieblingsbuch?

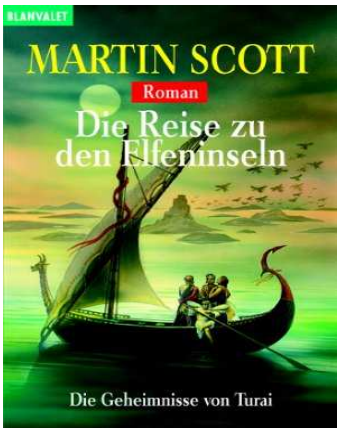
Martin Millar: Ich kann mich auf keinen Favoriten besinnen. Für gewöhnlich lese ich Bücher der antiken Geschichte, zurzeit einen der Briefe Ciceros. Ich bin gerade jetzt sehr auf "Buffy" fixiert, weil es damit zuende geht. Ich habe Videos der neuen Serie aus den USA geschickt bekommen, aber es sind nun nur noch sechs Episoden, und dann ist es für immer vorbei. Das ist sehr bedrückend.

SONO: Herr Millar, eine letzte Frage. Ihr größter Traum für die Zukunft?

Martin Millar: Angelina Jolie ruft mich an und fragt nach einer Verabredung. Weltweiter Erfolg für Thraxas.

SONO: Herr Millar, wir danken Ihnen sehr für dieses Interview und für den guten und sehr netten Kontakt mit Ihnen. Auf diesem Wege möchten wir Ihnen auch alles Gute auf Ihren weiteren Werdegang und viel Erfolg wünschen.

Christoph Weidler



Die Reise zu den Elfeninseln
Autor: Martin Scott
Reihe: Die Geheimnisse von Turai Bd.4
Verlag: Blanvalet
Erscheinungsdatum: Februar 2003
Taschenbuch - 288 Seiten
ISBN: 3-442-24185-5

Thraxas ist ein kleiner, beleibter Privatdetektiv in dem Stadtstaat Turai. Er hat viele sympathische Eigenschaften: er trinkt gerne Bier, er trinkt gerne Bier und wenn er noch irgendwann etwas Zeit erübrigen kann, trinkt er noch ein, zwei Bier. Nebenbei spielt er natürlich um Geld und nimmt alle Gebrauchsdrogen zu sich, die so eine Stadt wie Turai so bietet. In seiner Jugend hatte er mal versucht, Zauberer zu werden, und so ein, zwei schwächliche Sprüche kann er auch noch manchmal, aber das Leben und seine Faulheit haben ihn zu einem Dasein verurteilt, in dem er von Tag zu Tag lebt - und Verbrechen aufklärt. Und Bier trinkt.

Übrigens: Zauberei - das Magiesystem ist dem guten alten AD&D entlehnt, d. h. der Zauberer muss sich eine sehr begrenzte Zahl von Zaubersprüchen einprägen und vergisst sie sofort nach Benutzung.

"Die Reise zu den Elfeninseln" ist der vierte Band der Abenteuer dieses Privatschnüfflers. Thraxas wird auf die Elfeninsel Avulan verschlagen und muss die mysteriösen Ereignisse um den Mord an den Baumpriester aufklären. Gleichzeitig versucht seine Freundin (na ja, Freundin im weiteren Sinne - wer solche Freundinnen hat, braucht keine Feindinnen mehr) Makri, aus einem schmächtigen Elfenmädchen eine Kämpferin zu machen, und zwar mit der guten alten Schleifermethode. Der Erfolg von Makri dabei ist wichtig, denn dieses schmächtige Elfenmädchen ist die Tochter des Elfenlords Khurd, der es gerne

hätte, dass sein Töchterlein nicht gar so schwächlich ist. Und Khurd, das ist der Chef der Insel und damit auch der Garant eines angenehmen, gefängnisfreien Aufenthalts von Thraxas. Allerdings hat es nicht so ganz damit geklappt, einen Gefängnisaufenthalt zu vermeiden, aber ich will hier nicht zuviel verraten...

Meine Meinung:

Etwas hat mich von Anfang an genervt: Martin Scott hat eine gewisse Vorliebe für "witzige" Namen. Prinz Dös-Lackal zum Beispiel. Oder Vases-al-Gipt (und was es nicht gibt, gips im Kaufhaus). Und warum muss die schlimmste Droge unbedingt "Boah" (immerhin ohne "ey") heißen? Und das schachähnliche Spiel dieser Welt gerade "Machplat"? Nun gut, auch Größen wie Terry Pratchett haben die gleiche Schwäche, und im Zweifel ist ohnehin der Übersetzer (Wolfgang Thon) schuld.

"Einfach umwerfend! Martin Scott hat ein völlig neues Genre erfunden.", wird auf der Buchrückseite der "Guardian" zitiert. Das stimmt so nicht: der Roman ist die Übertragung des Privatschnüffler-Genres in einen Fantasy-Kontext. Der versoffene Detektiv erzählt im Präsens, wie er den Fall löst, räsoniert über die Schlechtigkeit der Welt und ihrer Bewohner und vergisst dabei nicht, sein Talent und seine Überlegenheit gebührend herauszustreichen. Das macht Martin Scott durchaus witzig und unterhaltsam. Der Handlungsfaden könnte allerdings ein bisschen weniger an den Haaren herbeigezogen sein. Man hat als Leser keine ernsthafte Chance, den Täter zu raten, da in dem Buch die Schlüsselinformationen erst ganz zum Schluss verraten werden.

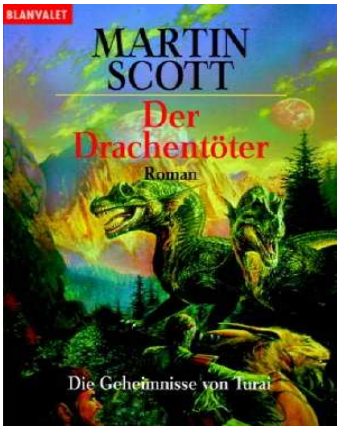
Der Roman ist dennoch recht spannend und vor allem nicht ohne Situationskomik. Dafür sorgt der fanatische Bierdurst des Protagonisten, aber auch seine Freundin, die als Elfen-Mensch-Orgk-Mischling auf einer Elfeninsel nicht völlig unumstritten ist. Jedenfalls anfänglich. Man könnte natürlich noch herummäkeln und sich darüber beschweren, dass alle Charaktere außer Thraxas und Makri recht blass gezeichnet sind, aber das ist ja für die normalen Privatschnüfflerromane auch nicht ungewöhnlich.

Fazit:

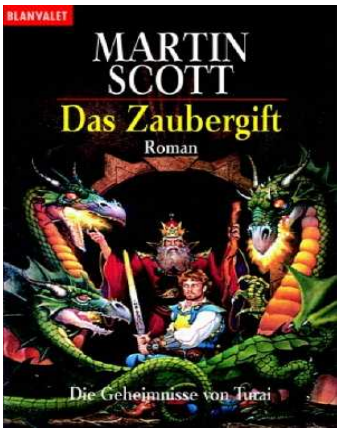
Das Buch ist von epischen Schinken wie "The Game of Thrones" von George R. R. Martin (das ich auch an dieser Stelle wärmstens empfehlen möchte) ungefähr so weit weg wie Thraxas von Mineralwasser, aber man kann ja nicht immer Epen lesen. Für eine Zugfahrt ist es der ideale Roman. Ich werde bei Gelegenheit gern mehr von Thraxas lesen.

Thomas Naumann

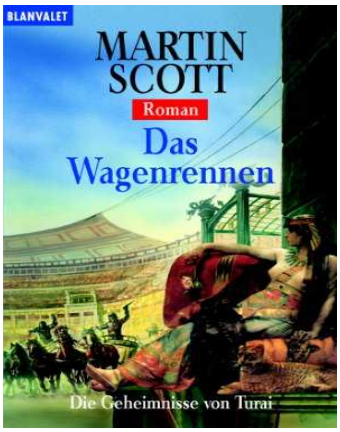
Weitere Bücher aus der Reihe:



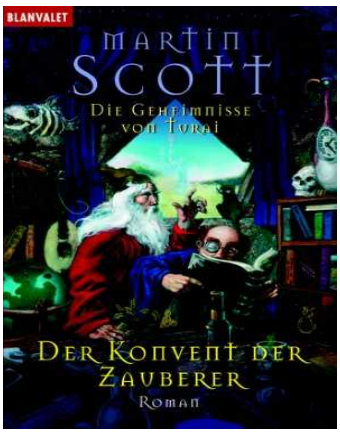
Die Geheimnisse von Turai (1)
Der Drachentöter
Originaltitel: Thraxas (1), P.I.
Originalverlag: Orbit / Little Brown
Aus dem Amerikanischen von Wolfgang Thon
Taschenbuch, 256 Seiten, 11,5 x 18,3 cm, ISBN: 3-442-24182-0



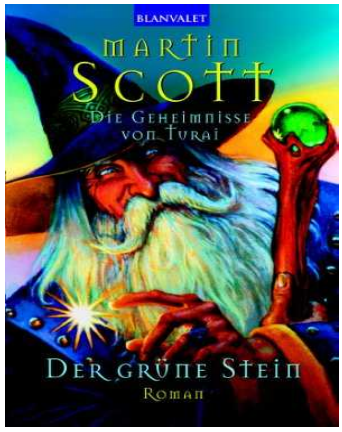
Die Geheimnisse von Turai (2)
Das Zaubergift
Originaltitel: Thraxas and the Warrior Monks (2)
Originalverlag: Orbit / Little Brown
Aus dem Amerikanischen von Wolfgang Thon
Taschenbuch, 256 Seiten, 11,5 x 18,3 cm, ISBN: 3-442-24183-9



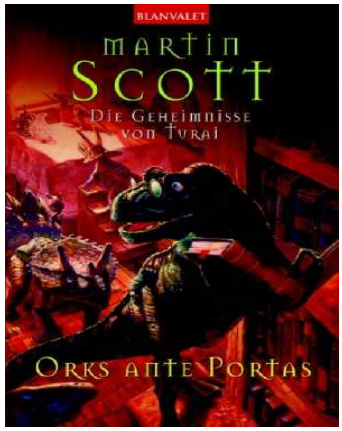
Die Geheimnisse von Turai (3)
Das Wagenrennen
Originaltitel: Thraxas at the Races (3)
Originalverlag: Orbit / Little Brown
Aus dem Amerikanischen von Wolfgang Thon
Taschenbuch, 288 Seiten, 11,5 x 18,3 cm, ISBN: 3-442-24184-7



Die Geheimnisse von Turai (5)
Der Konvent der Zauberer
Originaltitel: Thraxas and the Sorcerers (5)
Originalverlag: Orbit / Little Brown
Aus dem Amerikanischen von Wolfgang Thon
Taschenbuch, 320 Seiten, 11,5 x 18,3 cm, ISBN: 3-442-24246-0

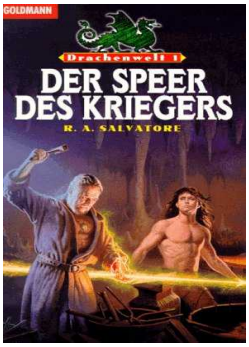


Die Geheimnisse von Turai (6)
Der grüne Stein
Originaltitel: Thraxas and the Dance of Death (6)
Originalverlag: Orbit / Little Brown, London
Aus dem Englischen von Wolfgang Thon
Taschenbuch, 288 Seiten, 11,5 x 18,3 cm, ISBN: 3-442-24252-5



Die Geheimnisse von Turai (7)
Orks ante portas
Originaltitel: Thraxas at War
Originalverlag: Orbit/Little Brown
Aus dem Englischen von Wolfgang Thon
Taschenbuch, ca. 288 Seiten, 11,5 x 18,3 cm, ISBN: 3-442-24277-0
Erscheinungstermin: August 2004

Trilogie Drachenwelt von R.A. Salvatore



Klappentext "Der Speer des Kriegers" - Drachenwelt Bd.1:

Eigentlich ist Gary Leger ein ganz normaler junger Mann. Doch als er eines Abends vom Pfeil eines winzigen Bogenschützen getroffen wird, findet er sich in Faerie wieder - einem Land, in dem es Elfen, Zwerge, Drachen und Magier gibt. Für Gary beginnt ein Abenteuer, mit dem er auch in seinen kühnsten Träumen nicht gerechnet hat. Er soll den Drachen finden, der den zerbrochenen Speer eines legendären Kriegers mit seinem Feueratem wieder zusammenschmiedet. Und Gary bleibt keine Wahl - er muss die Aufgabe lösen, wenn er wieder in die Wirklichkeit zurückkehren will...

Informationen zu R.A. Salvatore im Internet: www.rasalvatore.com

Vor über 300 Jahren kam es im Land Faerie zu schweren Goblinkriegen. Die Goblins zogen durchs Land und verwüsteten alles was ihnen in den Weg kam. Der menschliche König Cedric Donigarten kämpfte unermesslich gegen die Goblinhorden an und trug viele Siege aus. In der letzten großen Schlacht starb er und mit ihm zerbrach sein ruhmvoller Speer, der dann jahrelang mit der Rüstung von Cedric im Königshaus aufbewahrt wurde.

Nun hat der Elfenlord Kelsenellenvial Gil-Ravadry von den Tylwight Teg (auch kurz Kelsey genannt) eine Queste zu erfüllen. Er soll den zerbrochenen Speer von König Cedric wieder zusammenfügen, damit im Land wieder Frieden herrschen kann und es wieder erblüht, denn die böse Hexe Ceridwen hat ihre Hände übers Land ausgestreckt und es teilweise vergiftet. Um diese Aufgabe zu erfüllen, benötigt er einen Menschen, der die Rüstung von Cedric trägt und während des Schmiedens im Drachenfeuer den Speer hält und einen Zwerg, der in der Schmiedekunst sein Handwerk versteht, damit er den Speer im Feuer wieder zusammenfügen kann. Nach vergeblicher Suche in Faerie kann Kelsey keinen Menschen ausfindig machen, dem die Rüstung von Cedric passen könnte. Mit der Einfangregel die in Faerie herrscht, holt er sich den Kobold Mickey McMickey an seine Seite, der ihm dann aus der Welt der Menschen (Erde) jemanden holen soll. Er macht sich auf den Weg und findet den Tagträumer Gary Leger und holt ihn in das Land Faerie, damit er hilft die Queste von Kelsey zu vollenden. Nach einem aufregenden Start in der neuen Welt, ist er bei der Einfangaktion des letzten Gefährten dabei und zwar beim Einfangen des Zwerges Geno. Sie machen sich gemeinsam auf den Weg um den Speer im Drachenfeuer wieder zusammen zuschmieden. Auf ihrem Weg dorthin versucht die Hexe Ceridwen die vier Gefährten aufzuhalten und holt alles was sie zur Verfügung hat hervor. Sie erweckt beispielsweise die "Blaue Hexe" oder auch Caillaec Bheur genannt aus ihrem Sommerschlaf und lässt über die Gebirgszüge, welche die Gefährten überqueren müssen den Winter wieder einbrechen.

Nach langer Jagd gelingt es Ceridwen endlich die vier Gefährten gefangen zunehmen und sie auf ihrer Insel festzusetzen. Dort freundet sich Gary mit dem Riesen Tommy an und dieser verhilft ihnen dann zur Flucht von der Insel. Nun hält Kelsey nichts mehr auf und sie machen sich auf den Weg zur Höhle des Drachens und Kelsey stellt sich dem Drachen in einem Kampf.

Ein Monat ist in Faerie vergangen, fünf Jahre in der Welt von Gary Leger. Gary sehnt sich zurück nach Faerie und erzählt seiner Freundin Diana sehr viel von dort. Was Gary in seiner Welt aber nicht ahnen kann, ist das in Faerie das reinste Chaos herrscht. Durch eine Unachtsamkeit aus seinem ersten Besuch in Faerie kann der Drache Robert seinen Bann aufheben und er fliegt über Faerie hinweg und zerstört zuerst die Wohngegenden der Gnome. Um die anderen Völker auf die Gefahr aufmerksam zu machen, wird Gerbil in die weite Welt von Faerie hinausgeschickt um die anderen Völker zu warnen. Zwischenzeitlich holt Mickey Gary zurück nach Faerie und gemeinsam machen sie sich auf den Weg um Robert aufzuhalten. Auf ihrem Weg verhindern sie die Hinrichtung von Baron Pwyll, der in den Augen vom König ein Verräter am Land ist und treffen auf den Gnom Gerbil, der sie dann zu den Orten begleitet, wo der Drache gesichtet wurde. Die Gefährten werden von den Anhängern des Königs, v.a. von dessen Sohn Geldion, verfolgt aber auch als Robert erfährt, das die Gefährten wieder zusammen sind, macht Jagd auf sie.

Aber es herrscht nicht nur Gefahr von dort, sondern auch in der eigenen Gruppe spielt jemand ein falsches Spiel und selbst die verbannte Hexe Ceridwen mischt sich ein und Gary geht mit ihr einen gefährlichen Handel ein.

Wieder sind einige Jahre vergangen in der Welt von Gary und dort hat sich einiges getan. Gary hat Diane geheiratet und vor einiger Zeit ist sein Vater gestorben. Seitdem sehnt sich Gary viel mehr nach Faerie als nach allem anderen. Er weiß, dass in Faerie bald die Hexe Ceridwen wieder von ihrem Bann erlöst wird, aber die Brücken die er nach Faerie kennt, sind alle verloren. So entschließt er sich mit seiner Frau nach Großbritannien zu reisen um dort nach einer Brücke zu suchen um nach Faerie zurück zukommen, die er auch findet. Mickey holt Gary und seine Frau mit Hilfe der Waldmännlein nach Faerie und die beiden befinden sich mitten im Krieg von Faerie wieder. Der König ist mit seinen Truppen vorgestoßen und versucht die guten Völker, wie die Elfen beispielsweise zu zerstören und das ganze Land zu unterjochen. Zusammen mit seiner Frau und seinen Gefährten macht sich Gary auf den Weg um den Krieg in Faerie zu beenden. Dabei macht seine Frau eine Entdeckung, die den ganzen Krieg beenden und das Böse aus Faerie vertreiben kann.

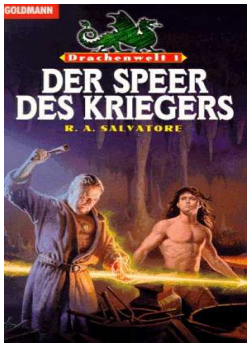
Die Drachenwelt-Reihe besteht aus drei Bänden mit dem Titel "Der Speer des Kriegers" (Erscheinungsjahr 8/1996), "Der Dolch des Drachens" (Erscheinungsjahr 9/1996) und "Die Rückkehr des Drachenjägers" (Erscheinungsjahr 10/1996). Nach den ersten Seiten des Buches dachte ich mir, ist ja ganz schön viel abgekupfert aus verschiedenen Märchen und Sagen. Aber nach einigen weiteren Seiten bin ich eines anderen belehrt worden. R.A. Salvatore hat in seiner Art eine Fantasyreihe geschrieben, die über das übliche Fantasy-Klischee hinausgeht.

Was zeichnet diese Reihe nun aber aus? Salvatore hat einen Mix aus der realen Welt, der Märchenwelt, dem Volksglauben und der Fantasywelt geschaffen. Die reale Welt ist mit der Person Gary Leger verknüpft, einem jungen Mann, der seinen Collegeabschluss gemacht hat, aber keinen richtigen Job findet außer in einer Firma wo er Altplastik zerschreddert und den normalen tristen Alltag erlebt, den er durch Träumereien verschönert. Aus der Märchenwelt hat er Figuren genommen wie beispielsweise "Die Schneekönigin" und hat ihnen ein neues Gesicht gegeben. Der Volksglauben wird in der Figur des Mickey McMickey und seinem Topf mit Gold dargestellt, v.a. dieses hat Salvatore gut rübergebracht. Und um diese Welten herum, hat er die klassische Fantasywelt aufgebaut mit einer bunt zusammen gewürfelten Gemeinschaft, wo neben dem Elfen-Zwerg-Mensch auch einen Kobold und später einen Gnom angehören. Jede Figur hat so seinen eigenen Charakter, der nicht direkt am Anfang vom Autor erklärt wird, sondern nach und nach mit den Ereignissen aufgezeigt wird.

Das Buch ist mit viel Witz geschrieben und lässt den Leser gerne mal zwinkern, v.a. an den Stellen wo das Buch "Der kleine Hobbit" von J.R.R. Tolkien erwähnt wird und die Figur Mickey die Thesen von J.R.R. Tolkien etwas auseinander nimmt. Hier muss angemerkt werden, dass R.A. Salvatore ein sehr großer Fan vom "Herr der Ringe" ist, da dieses Buch seine Leidenschaft zur Fantasy geweckt hat. Das erste Band ist auch J.R.R. Tolkien und Fleetwood Mac gewidmet.

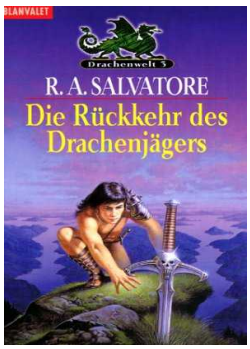
Wenn ich mir nun diese Buchreihe mit seinen anderen Büchern anschaue, v.a. den Forgotten Realms Romanen, dann hat sich Salvatore hier vom üblichen Fantasy-Klischee etwas wegbewegt und eine neue Art von Romanform erschaffen und den verschiedenen Welten die er hier eingebunden hat und die man aus seiner Kindzeit noch kennt, ein neues Gesicht gegeben.

Sonja Möller



Der Speer des Kriegers
Drachenwelt Band 1
R.A. Salvatore
Broschiert - 379 Seiten - Blanvalet Verlag GmbH
Erscheinungsdatum: August 1996
ISBN: 3-442-24652-0

Der Dolch des Drachens
Drachenwelt Band 2
R.A. Salvatore
Broschiert - 349 Seiten - Blanvalet Verlag GmbH
Erscheinungsdatum: September 1996
ISBN: 3-442-24653-9



Die Rückkehr des Drachenjägers
Drachenwelt Band 3
R.A. Salvatore
Broschiert - 317 Seiten - Blanvalet Verlag GmbH
Erscheinungsdatum: Oktober 1996
ISBN: 3-442-24654-7

DUNGEONS & DRAGONS der Urvater der Rollenspiele

Dungeons & Dragons Starter Set
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Inhalt:
- 12 Seiten Spielhilfe
- Charakterbögen
- Würfel, Spielscheiben und Bodenplan
- 1 Regelheft
- 1 Abenteuerheft

Was ist D&D?

D&D oder DUNGEONS & DRAGONS heißt eines der populärsten Fantasy-Rollenspiele, das gleichzeitig auch das erste Rollenspiel der Welt ist. Seit 1974 ist es in immer wieder neuen und aktualisierten Auflagen auf dem Markt. In den USA entwickelt, wurde es in viele Sprachen übertragen und erfreut sich auch in Deutschland einer großen Fangemeinde.

D&D STARTER-SET

Wagemutige Kämpfer, Magier, Priester und Schurken erkunden düstere Verliese, in denen listige Goblins, schreckliche Ghule und sogar mächtige Drachen nur darauf warten, sie anzugreifen. Wenn sie Glück haben, kehren die Abenteurer reich an Schätzen und Erfahrung nach Hause zurück. Wenn nicht... aber das ist eine andere Geschichte.

Das D&D STARTER-SET entführt die Spieler in die faszinierende Welt des D&D Fantasy-Rollenspiels. Ob als edler Ritter im Kampf gegen Drachen oder als weiser Magier auf den Spuren uralter Geheimnisse, hier ist alles möglich. Die neueste Auflage des populärsten Fantasy-Spiels der Welt garantiert außergewöhnlichen Spielspaß.

Das D&D STARTER-SET richtet sich an Einsteiger im fantastischen Rollenspiel und bietet mit Hilfe vereinfachter D&D-Regeln einen schnellen und spannenden Spielstart. Es enthält acht vorgefertigte Charaktere, einen Regelband sowie einen Abenteuerband mit insgesamt sechs Abenteuern, sechs Würfel, einen Spielplan und Spielscheiben. Die Scheiben werden auf den Spielplan gelegt bzw. auf dem Plan bewegt und stellen die Charaktere oder die Monster und Schätze dar, die sich in den Verliesen befinden.

D&D ist das klassische und älteste Fantasie-Rollenspiel überhaupt. Es wurde 1974 von Garx Gygax erfunden. Er schrieb ein System, das mit Hilfe von Würfeln und viel Vorstellungskraft funktioniert und bald zu einem der erfolgreichsten Rollenspiele überhaupt wurde. Unzählige Romane, Module und Kampagnen wurden daraufhin veröffentlicht. Mitte der 80er Jahre des vergangenen Jahrhunderts erschienen dann eine Reihe von neuartigen Computerspielen, die bald einen festen Platz in jedem Rollenspielliebhaber-regal hatten. Allerdings ist die Atmosphäre beim originalen Pen&Paper-Spiel wesentlich dichter. Nach und nach entstanden Welten, die ständig weiterentwickelt werden. Die Mischung aus Fantasy, Rollenspiel und Adventure ist nahezu perfekt. Mittels Magie, Pfeil und Bogen, Schwertern und Tränken boxt man sich mit einem kleinen Trupp von Abenteurern durch meist von Monster bewohnten Gebiete oder Städte, um dem Guten zu dienen und das Böse zu bekämpfen. Dabei sammelt man Erfahrungspunkte und nach einer bestimmten Anzahl steigt ein Charakter auf und verbessert seine Fähigkeiten und Lebenspunkte.

Das Regelsystem von D&D ist relativ einfach und auch für Anfänger leicht zu verstehen. Spielercharaktere haben bestimmte Werte, die zum Bewältigen der Abenteuer genutzt werden. Dabei spielt das Zufallssystem eine große Rolle. Trefferchancen und Schwierigkeitsgrade von bestimmten Aufgaben werden kombiniert um Erfolg oder Misserfolg einer Handlung auszuwürfeln. Das Kampfsystem beruht auf denselben Zufallsprinzipien. Es ist gut nachvollziehbar und bietet schier endlos viele Möglichkeiten die Kreaturen des Bösen zur Strecke zu bringen. Ein Fertigkeiten-System ist natürlich auch vorhanden, welches allerdings nicht so komplex ist wie das in Klassikern wie der Marke DSA. Je nach Phantasie der Spieler kann es durch die verschiedenen Grundwerte erweitert werden, indem man passende Werte wie Geschicklichkeit oder Stärke

als Bezugspunkte nimmt. Das Magiesystem ist einfach und erfüllt seinen Zweck.

In der neuen 3. Edition wurden unzählige Änderungen vorgenommen, die das Spielen umso spannender und vielseitiger machen. Seitdem gilt das d20 System und vereinfacht viele vorherige Beschränkungen. Die Änderungen kann man bei AMIGO (www.amigo-spiele.de) herunterladen. Außerdem erhält man dort jederzeit aktuelle Informationen und Neuigkeiten.

Alles in allem kann man sagen, dass D&D durch die 3. Edition einen gewaltigen Imageschub bekommen hat, was sowohl Hersteller als auch Spieler positiv überraschte.

Die Charaktere

Jeder Charakter wird durch die sechs Attribute Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma beschrieben. Die Rasse gibt das Volk des Charakters an. In den verschiedenen Hintergrundwelten von D&D existieren unzählig viele unterschiedliche Rassen. In der offiziellen Hauptwelt, den Forgotten Realms, muss man 6 Rassen besonders hervorheben: Menschen, Zwerge, Elfen, Halbelfen, Gnome und Halblinge. In Sachen Größe, Sprache und Aussehen unterscheiden sich alle Rassen voneinander. Sie besitzen außerdem verschiedene Mythologien, Religionen, Bräuche und Sitten.

Neben seiner Rasse und seinen Attributen wird jeder Charakter durch seine Zugehörigkeit zu einer oder mehreren Klassen charakterisiert. Die Klassen im unmodifizierten D&D sind:

Kämpfer, Barbar, Waldläufer, Paladin, Kleriker, Druide, Mönch, Schurke, Zauberer, Hexenmeister, Barde

Im Folgenden möchte ich euch die einzelnen Klassen detaillierter erläutern!

Der Kämpfer

Kämpfer sind, wie der Name schon sagt, die physische Kraft einer Truppe. Ein hohes Maß an Stärke und Konstitution zeichnet sie aus und der blutige Zweikampf ist ihr Spezialgebiet, denn Abenteuer und Gefahr sind ihre Berufung. Inwiefern sie sich dabei an eine Gruppe halten ist abhängig von ihren Interessen. Es gibt Einzelkämpfer, welche auf der Suche nach einem gefährlichen, aber lohnenden Abenteuer Ausschau halten oder Männer, welche sich dem Dienste einer schutzbedürftigen Person unterordnen. Kämpfer haben aus ihrer Klasse heraus die Fähigkeit, mit allen Waffen und Rüstungen problemlos umzugehen. Sie hantieren mit einem Schwert wie andere mit einem Buttermesser. Ein Schild gehört dabei zur Grundausstattung. Aufgrund ihrer hohen Anzahl an Lebenspunkten können sie allerhand einstecken, ohne nach dem ersten Schlag auf dem Boden zu liegen.

Daher stellt der Kämpfer meist die Führungspersönlichkeit in einer Abenteuergruppe - denn an der Spitze eines Trupps ist er am besten aufgehoben.

Der Barbar

Stolze, mutige Kämpfer aus weniger zivilisierten Gegenden sind die geborenen Kampfmaschinen. Die Bezeichnung "Barbar" wird oft mit dummen, alles zerstörenden Tölpeln verbunden, was teilweise der Wahrheit recht nahe kommt (man möge mich bitte am Leben lassen, wenn mir demnächst einer über den Weg läuft!). Trotzdem können sie sich einer Gruppe unterordnen und loyale Mitstreiter sein. Nur das Denken sollten sie anderen überlassen, denn Stärke und Konstitution stehen in ihren Fertigkeiten klar vor Intelligenz und Weisheit. Des Weiteren können sie nicht rechtschaffend sein, denn ihre Erziehung zielte ursprünglich genau auf das Gegenteil hin. Wegen ihres wilden Auftretens haben Barbaren ein hohes Maß an Charisma, welches sie auch für viele ihrer Fähigkeiten benötigen ("Geh mich aus´m Weg oder ich schneid dir durch"). Das Lesen und Schreiben ist ihnen leider nicht in die Wiege gelegt. Trotzdem, jeder ist lernfähig, so auch der Barbar.

Wie gesagt, dieser Mitstreiter ist der ideale Freund wenn es darum geht, unliebsame Gegner aus dem Weg zu räumen oder niedliche Türchen einzutreten. Eine seiner Spezialfähigkeiten ist es, sich in einen rasenden Zustand zu versetzen (Berserkerrausch).

Der Waldläufer

Waldläufer sind, wie der Name schon sagt, in der Wildnis heimisch. Sie sind talentierte und ebenso gefährliche Jäger und Pirscher. Schutzsuchende Reisende zu beschützen und böse Wilderer zu vertreiben ist ihre Berufung. Weil sie in der Natur aufgewachsen sind, haben sie viele Freunde unter den Tieren, welche ihnen stets loyal zur Seite stehen. Meistens tragen sie leichte Rüstungen um still und heimlich durch den Wald pirschen zu können. Ab einer höheren Stufe ist der Waldläufer ähnlich dem Paladin fähig, Priesterzauber zu wirken. Die dafür benötigte Kraft erhält er von Göttern der Natur und des Waldes.

Elfen sind geborene Waldläufer, denn sie sind in der Natur zuhause und ihre von Geburt an gegebene Fähigkeit, sich lautlos zu bewegen ist ein wichtiger Bonus. Aufgrund gemeinsamer Interessen und Fähigkeiten kommt ein Waldläufer mit Druiden und Paladinen am besten zurecht. Trotzdem gibt es gravierende Unterschiede, welche meistens in den eigenen Zielen liegen. Im Allgemeinen gelten Waldläufer als sehr tolerant und

zurückhaltend, weswegen sie sich ideal in eine Gruppe einordnen können.

Der Paladin

Paladine sind Diener des Guten, Beschützer der Schwachen und Zerstörer des Bösen. Ein Paladin sein heißt, einer Bestimmung nachzugehen. Wenige sind dazu auserkoren und nur lange Jahre der Disziplin und des Gehorsams befähigen sie, ihrer Berufung zu folgen. Meist sind sie Mitglieder eines Ordens und müssen sich dort strengen Prüfungen unterziehen. Mut und Kraft sind neben der Ausstrahlung die wichtigsten Attribute eines Paladins. Der Umgang mit jeglicher Art von Rüstung ist ihnen ebenso möglich wie das Hantieren mit großen Waffen. Zu ihren Spezialfähigkeiten zählt die Möglichkeit, Untote zu vertreiben, denn das Böse ist ihr größter Feind.

Ähnlich dem Waldläufer kann auch der Paladin ab einem höheren Level spezielle Priesterzauber wirken. Menschen sind die häufigsten Vertreter dieser Klasse und andere Rassen haben es schwer, sich den nötigen Respekt zu verschaffen. Paladine sind die geborenen Anführer, denn ihr alleiniges Auftreten ist oftmals genug um sich in der ganzen Stadt ein tugendhaftes Ansehen zu verschaffen.

Der Kleriker

Kleriker gibt es unter allen Völkern der Welt, denn wo immer Heilung und Schutz geboten wird, ist ein Priester zu finden. Sie widmen ihr Leben einer Gottheit und befolgen deren Aufgaben und Bestimmungen. Ihre Fähigkeit, göttliche Zauber zu wirken macht es ihnen möglich, die Energie des Gottes direkt in eine bestimmte Form zu wandeln. Kleriker können nur wenige mächtige Angriffszauber sprechen, denn ihre Stärken liegen in der Heilung. Es gibt auch böse Kreaturen dieser Klasse, doch sind diese kaum verbreitet.

Anders als der Zauberer kann ein Priester Rüstungen und Waffen tragen, ohne in seinen Möglichkeiten eingeschränkt zu sein. Im Kampf ist er nicht zu unterschätzen. Der Kleriker nimmt seine Position in der Gruppe eher in den hinteren Reihen ein, denn sobald seine Hilfe benötigt wird, muss er zur Stelle sein.

Der Mönch

Die Heimat der Mönche sind ihre Klöster, welche über die Länder verstreut existieren. Dort leben sie meist seit ihrer Kindheit und unterliegen strengen Regeln und Kontrollen. Ihr Ziel ist es, durch Disziplin und Selbstbeherrschung den eigenen Körper zu einer übermenschlichen Gestalt zu wandeln. Ohne Waffen und Rüstungen können sie sich den Gegnern stellen, denn die Faust eines Mönchs ist meist tödlicher als ein geschärftes Schwert. Ihre Fähigkeit, feindlichen Attacken auszuweichen und ständig kampfbereit zu sein, macht sie zu harten Gegnern. Um die mangelnde Rüstung auszugleichen, verfügen Mönche über zahlreiche übernatürliche Fertigkeiten, welche sie sich im Laufe ihrer Erfahrung aneignen. Sie haben zwar wenig mit normalen Abenteurern gemeinsam, doch ist ihre Anpassungsfähigkeit gut ausgeprägt.

Weisheit und Geschicklichkeit sind die Stärken eines Mönchs, denn der Geist leitet ihn und der Körper befolgt den Anweisungen des Geistes. Was ein Mönch in einer Gruppe sucht ist oft unterschiedlich. Meist folgt er dabei seiner eigenen Bestimmung und sieht das Abenteuer als Training. Um seine Ziele zu erreichen, arbeitet er sehr gut mit den Mitgliedern seiner Gruppe zusammen.

Der Schurke

Schurken sind Diebe, Spitzbuben und hinterlistige Kämpfer in einer Person. Ihre speziellen Fähigkeiten und besonderen Talente zeichnen sie als einzigartige Artisten und geschickte Überlebenskämpfer aus. Sie sind leichtfüßig und fingerfertig, was in ihrer Zunft äußerst hilfreich ist. Schlösser öffnen, Fallen entschärfen, Fesseln entfernen und über schmale Pässe balancieren sind nur ein Bruchteil ihrer durchschnittlichen Fähigkeiten. Sie sind in der Lage, die besonderen Schwachstellen in der Verteidigung eines Gegners zu finden und ihm dadurch zusätzlichen Schaden zuzufügen.

Wendig wie eine Schlange kann sich der Schurke vor feindlichen Attacken schützen und dann tödlich zuschlagen. Eine Lederrüstung und das Kurzschwert für den Nahkampf sowie die Armbrust für den Fernkampf gehört zur Standardausstattung eines jeden Dieben. Meistens gehört ein Schurke einer örtlichen Gilde an, von welcher er Aufträge erhält und im Gegenzug freien Aufenthalt in diesem Gebiet gewährt bekommt. Aufgrund seiner rebellischen Natur schließt er sich nur widerwillig einer Gruppe an und gehorcht weniger gern den Befehlen anderer. Seine Eigenwilligkeit wird ihm oft zum Verhängnis, wobei es allerdings kaum eine Situation gibt, aus der er nicht herauskommt.

Der Zauberer

Zauberer können aus dem Nichts eine zerstörerische Explosion hervorrufen oder mit einem Fingerzeig das Lebenslicht einer Person auslöschen. Jahrelange Übung, Training und Konzentration befähigen sie dazu. Aufgrund des langen Studiums blieben kämpferische Fähigkeiten und körperliche Kraft bei ihnen im Hintergrund, weshalb Konstitution und Stärke benachtei-

ligt sind. Intelligenz ist hingegen ausschlaggebend für die Macht und Anzahl der Zaubersprüche, welche sie wirken können. Um die Magie zu entfesseln müssen meist kryptische Zeichen aufgesagt und Symbole mit der Hand in die Luft gezeichnet werden. Deshalb hindert jegliche Rüstung, die schwerer als Leder ist Magier daran, ihre Zauber auszuführen. Sie wissen ebenfalls nicht mit Waffe und Schild umzugehen, welche ein höheres Maß an Geschicklichkeit erfordern.

Ein Zauberer kennt nur Feind oder Freund. Er sieht entweder einen Kameraden oder einen Rivalen in seinem Gegenüber. Auf Schutz legt er wenig Wert, denn sein Vertrauen in die Magie macht Zauberer oft egoistisch und unvorsichtig. Während eines Kampfes hält sich der Magier im Hintergrund und unterstützt die Kämpfer mit seinen zerstörerischen Zaubern. Natürlich weiß er sich auch zu verteidigen, denn dazu verfügt er über ein gewaltiges Potential an Defensivzaubern. Eine Gruppe ohne einen Magier ist oft hilflos, denn sein harmloser Körper birgt ungeahnte magische Kräfte.

Der Hexenmeister

Hexenmeister haben viel mit den Zauberern gemeinsam, doch gibt es auch gravierende Unterschiede. Sie können ebenso bestimmte Magierzauber wirken, doch brauchen sie kein Zauberbuch. Ihre Macht ist ihnen angeboren und wird allein durch einen Gedanken ausgelöst. Um dieses Potential auszunutzen benötigt es viel Übung und meist wird einem jungen Hexenmeister ein Mentor zugeteilt. Magie ist für sie keine Wissenschaft, sondern eine Kunst. Aufgrund ihres individuellen Charakters sind sie meist chaotisch und können sich keiner höheren Person unterordnen. Mit Waffen und Rüstungen können Hexenmeister besser umgehen als Zauberer, weshalb sie selbst im Kampf nicht untergehen. Lernen kann ein Hexenmeister nur durch Probieren. Daher kommt es auch schon einmal zu verheerenden Unfällen, wenn einer von ihnen durch einen falschen Gedanken mächtige Zauber wirkt, welche er vorher nicht einmal erahnte.

Der Barde

Barden sind der Beweis dafür, dass Musik eine spezielle Magie beinhaltet. Sie wandern durch die Länder und Städte der Reiche, sammeln Neuigkeiten, Heldentaten und Informationen auf und verbreiten diese. Barden sind geborene Unterhaltungskünstler, denn mit der Laute könne sie ebenso gut umgehen wie mit dem Kurzschwert. Mit Hilfe der Musik und des Gesangs können sie bestimmte Magierzauber wirken, ohne sie jedoch in einem Zauberbuch notieren zu müssen. Aufgrund ihrer schurkenähnlichen Natur können sie nie rechtschaffend sein, denn dem Dieb sind sie sehr nahe.

Geschicklichkeit und Ausstrahlung zeichnen den Barden aus. Er ist in Gruppen für das Aufrechterhalten der Moral zuständig und des Öfteren sind seine diebischen Fähigkeiten gefordert. Dem Kampf gehen Barden dagegen lieber aus dem Weg, denn ihre Stärke ist es, der Gruppe mit Magie und Melodie unter die Arme zu greifen.

Neben seiner Rasse und der Klasse ist die Gesinnung ein weiterer wichtiger Bestandteil eines Charakters. Diese bestimmt das Verhalten der Figur während vieler Situationen. Unterteilt wird die Gesinnung in gut, neutral und böse. Gute Spieler helfen wo es geht, sind wohltätig und freundlich. Verständlicherweise kommen die absolut gegensätzlichen Gesinnungen nicht miteinander aus. Böse Charaktere sind nur auf ihr alleiniges Wohl aus und haben Freude daran, andere zu quälen und zu töten, wenn sie ihnen im Weg stehen.

Neben diesem Teil der Gesinnung gibt es noch einen weiteren Aspekt. So unterscheidet man außerdem noch rechtschaffende, neutrale und chaotische Lebewesen. Rechtschaffend sind diejenigen, welche ihr Wort stets halten, auch wenn sie böse sind. Einmal ein Versprechen abgegeben, wird es nur in größten Ausnahmen gebrochen. Chaotische Kreaturen können sich hingegen keinem Machtsystem unterordnen und sind ihr eigener Herr. Sie können von der einen Sekunde auf die andere ihre Meinung radikal ändern, wenn es ihren Zielen entspricht. Neutrale Charaktere sind recht unentschlossene Gefährten, denn ihre Gesinnung steht für das Gleichgewicht und die Anpassung. Wenn es die Umstände erfordern, werden sie sich jeder Situation bestmöglich fügen.

Um einen Spielercharakter von den anderen zu unterscheiden gibt es so genannte Charakterbögen, in denen alle Attribute, Fähigkeiten, Erfahrungspunkte, die Rüstungsklasse und Ausrüstungsgegenstände notiert werden. Außerdem findet man dort eine grobe Darstellung seines Äußeren, wie Größe, Gewicht, Haarfarbe und Alter.

Das Kampfsystem

Das Kampfsystem ist relativ einfach zu verstehen. Wenn es zu aggressiven Auseinandersetzungen mit Waffengewalt kommt, ändert sich der allgemeine Bewegungszyklus in den Rundenmodus. Die beteiligten Charaktere und Monster sind nacheinander am Zug. Die Reihenfolge bestimmt der Initiative-Wert. Je höher dieser ist, desto eher ist der Spieler an der Reihe. Bei gleicher Initiative wird ein Zufallswurf ausgeführt. Während einer Runde kann ein Monster oder der Held unterschiedliche Aktionen ausführen.

Jede Handlung benötigt einen bestimmten Zeitaufwand. So kann man beispielsweise eine Armbrust abfeuern und im selben Zug nachladen. Andererseits benötigt man einen gesamten Zug, um ein Schloss zu öffnen. Im Kampf selbst wird mit Hilfe von Würfeln ermittelt ob der Angreifer das Ziel trifft oder nicht. Dabei muss der Angriffswurf höher als die Rüstungsklasse des Gegners ausfallen.

Hierbei spielen Waffen, Fähigkeiten und Rüstungen eine entscheidende Rolle. Die Rüstungsklasse vermindert nicht den Schaden! Je besser ein Held gepanzert ist, desto schwerer wird es für einen Feind sein, ihm Schaden zuzufügen. Dieser wird ebenfalls ausgewürfelt und hängt von der Waffe des Angreifers ab. Ein normaler Dolch wird höchstwahrscheinlich weniger Schaden anrichten als ein magischer Zweihänder, der von einem erfahrenen Krieger geschwungen wird.

Während eines Kampfes kann jederzeit Magie gewirkt werden, wenn ein magisch begabter Held an der Reihe ist, es sei denn er wird durch irgendwelche besonderen Einflüsse daran gehindert (z.B. der Zauber "Stille"). Es gibt spezielle Attacken, wie hinterhältige Angriffe (Schurke), Lähmungen (Gallertwürfel) oder Giftwolken (Grüner Drache), die Abwechslung in das Kampfgeschehen bringen. Des Weiteren kann man mit taktischen Maßnahmen die Gegner bezwingen. Hierbei ist vor allem das "in die Zange nehmen" zu erwähnen. Solche Spezialattacken verursachen oft zusätzlichen Schaden oder haben andere gefährliche Auswirkungen.

Der Kampf gilt als beendet, sobald nur noch eine Partei übrig bleibt. Dabei ist es egal, ob die Gegner geflohen sind oder niedergeschlagen wurden.

Die Magie

Das Magiesystem ist ähnlich einfach. Grundsätzlich gibt es zwei Arten von Zaubersprüchen, göttliche und arkane Zauber. Beide Gruppen unterteilen sich zusätzlich in so genannte Domänen; einem spezialisierten Priester oder Magier stehen nur Sprüche ganz bestimmter Domänen zur Verfügung. Die Sprüche werden, ihrer Mächtigkeit entsprechend, in Stufen unterteilt. Die Anzahl der Sprüche einer bestimmten Stufe, die ein Charakter pro Tag zaubern kann, ergibt sich im Wesentlichen aus seiner Stufe.

Magie ist eine mächtige Waffe und kann die Helden aus den gefährlichsten Lagen befreien, sie aber auch dort hinbringen. Magier sind sich ihrer Macht (meistens) bewusst und wissen mit ihr umzugehen. Fehler können fatale Auswirkungen haben. Magier sind dafür bekannt, verheerende Zauber wirken zu können, die die Reihen der Feinde schnell schmälern können. Priester sind dazu berufen, Schmerzen zu lindern, Krankheiten zu heilen und Gifte zu neutralisieren. Dabei steht ihnen die Macht ihrer Götter zur Seite. Im Kampf sind sie allerdings auch nicht zu unterschätzen. Des Öfteren hört man von starken Kämpfern, die, noch bevor sie einen Priester angreifen konnten, von einer plötzlichen Krankheit dahingerafft wurden. Magiepunkte, Astralenergie oder ähnliches gibt es nicht. Geringe Ausnahmen gibt es seit der 3. Edition.

Die Welten

Das D&D-Regelsystem als solches beinhaltet keine Weltbeschreibung. Der Hersteller hat jedoch eine Reihe verschiedener Hintergrundwelten geschaffen. Die bekannteste und offizielle Hintergrundwelt sind die Forgotten Realms. Die Forgotten Realms sind eine typische High-Fantasy-Welt, Magie und Religion spielen in ihnen eine sehr große Rolle und exotische, mächtige Monster sind häufig. Die Menschen sind die vorherrschende Rasse und kriegerische Auseinandersetzungen sind nichts Ungewöhnliches. Es gibt Gebiete in denen Tyrannei und Diktatur herrscht, aber auch zivilisierte Ländereien mit wohltätigen Königen und einer zufriedenen Bevölkerung. Jeder Abenteurer kann gefährliche Abenteuer ebenso wie ruhige Diskussionen in einer der zahlreichen Tavernen finden. Eine Welt für Heldentaten wie sie im Buche steht.

Die klassische D&D-Welt ist Greyhawk. Auch Greyhawk ist ein Fantasy-Szenario, in einigen Punkten jedoch "realistischer" als die Forgotten Realms. Die Welt ist, wie eigentlich alle D&D-Welten, sehr logisch und mit viel Liebe zum Detail konstruiert. Etwas ausgefallener sind die letzten beiden Welten, Dark Sun und Ravenloft. Shadowrun ist ein Weltenmix aus Fantasy und Science-Fiction. Pumpgun und MG existieren in ihnen ebenso selbstverständlich wie Trolle und Magier.

Für jeden Rollenspieler gibt es Welten in denen er sich wohl fühlen kann. Sucht euch eine aus!

Matthias Noack

(www.khelben.de)

Was wäre, wenn die Welt, in der wir leben nur ein Traum wäre?

Drachenträume

Träume sind eine sehr fragile Angelegenheit, die nur existieren, wenn es auch jemanden gibt, der sie erträumt. Wacht der Träumer auf, bleibt nichts, bis auf eine Erinnerung, wie bei einem Rollenspiel, das nur dann existiert, solange der Spielleiter und die Spieler um einen Tisch herum sitzen und Abenteuer erleben.

Ein Rollenspiel - egal wie gut geschrieben und illustriert die Regeln auch sein mögen-, ist ein gemeinsamer Traum, den sich die Spieler teilen. Die Spieler sind nicht mehr sie selbst, sondern schlüpfen in die Haut eines Traumwesens, das sie selber erschaffen haben und erleben für ein paar Stunden die Magie des Rollenspiels.

Was wäre, wenn die Welt, in der wir leben nur ein Traum wäre?

Ich meine damit nicht, dass wir unser Leben träumen, sondern, dass wir nur in den Träumen einer mächtigen Wesenheit existieren, zum Beispiel in den Träumen eines Drachens.

Dieses philosophische Gedankenspiel, das einer Fantasy Version der

Geschichten von Phillip K. Dick entsprungen sein könnte, bietet den Hintergrund

für ein originelles französisches Rollenspiel, das sich "Rêve de Dragon" - Drachenträume-,

nennt. Bereits seit Mitte der 80er Jahre fasziniert diese originelle Spielwelt die französische Rollenspielgemeinde und erfreut sich einer stetig wachsenden Fangemeinde.

Das Multiversum, in der "Drachenträume" spielt, wird im Kollektiv von mächtigen Drachen geträumt; jeder Stein, jeder Baum, jede Kreatur ist nur das Ergebnis dieser Träume.

Jeder Drache träumt zwar seine eigene Welt, doch diese sind alle durch Traumrisse verbunden. Diese Risse sind die Tore, die es erlauben von einer Welt in die Andere zu reisen.

Doch Vorsicht, denn sie funktionieren nur in eine Richtung, wenn man einmal solch einen Zeitriss durchschreitet, gibt es kein zurück mehr.

Böses Erwachen

Wer schläft, wacht auch wieder auf.

Wenn nur ein einzelner Drache aufwacht, hat dieses nur sehr begrenzte, lokale Konsequenzen; das Ende der Welt und den Tod aller Lebewesen, von denen nur er geträumt hat.

Doch glücklicherweise, kommt es nur selten vor, dass eine Welt oder eine Kreatur, nur von einem einzigen Drachen geträumt wird.

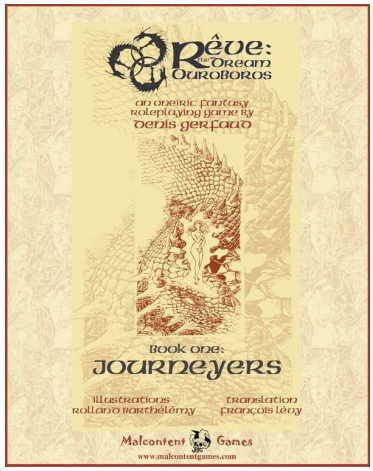
Viel schlimmer ist es, wenn es zu einem Erwachen aller Drachen kommt.

Es folgt eine Apokalypse, in der beinahe alle Welten zusammenbrechen und die fast alle Kreaturen in die Dunkelheit des Nichtseins zerrt. Bisher ist dies zweimal geschehen und jedes Mal konnten nur zehn Prozent aller Lebewesen, dem Tod entgehen. Die Zeiträume zwischen zwei Erwachen werden Zeitalter genannt und dauern einige Jahrtausende.

"Drachenträume" spielt im dritten Zeitalter, ungefähr tausend Jahre, nachdem die Drachen wieder eingeschlafen sind.

Von Alpträumen...

Unsere Träume werden manchmal von seltsamen Wesen, Orten und Dingen heimgesucht ; auch den Drachen ergeht es nicht anders und so trifft man in Traumwelten sind nicht selten auf andersartige Humanoide, wie Gnome oder auch "Groins", Menschen mit Schweineköpfe, die für



Ein Bericht von David Grashoff zum Französischen Rollenspiel Drachenträume "Rêve de Dragon"

Link: http://www.malcontentgames.com/

"Drachenträume" das sind, was in anderen Rollenspiele die Orks verkörpern.

Manche der Drachen werden sogar von Alpträumen geplagt und erschaffen dabei schreckliche Kreaturen und bösartige Zauberer, die am liebsten sähen, dass das ganze Multiversum, zu einem einzigen, großen Alptraum wird.

...und Hochträumern

Was wäre ein Fantasy-Rollenspiel ohne Magie?

"Drachenträume" hat ein sehr ausgefallenes Magiesystem, das auf die Fähigkeit einiger "Geträumten" basiert, die Träume der Drachen zu beeinflussen. Diese Magier werden "Hochträumer" genannt und erlernen diese schwierige und gefährliche Kunst in ihrer Kindheit.

Da, wo ein Drache von Wasser träumt, kann ein "Hochträumer", sie von Feuer träumen lassen.

Doch ohne Risiko ist das nicht, und so manch einer von ihnen, hat schon für einen mächtigen Zauber, mit seinem Leben zahlen müssen.

Die Unsterbliche Seele

Die Weisen der Traumwelt haben die Angewohnheit zu sagen, dass jede Kreatur von einem einzigen Drachen geträumt wird und das deren Tod bedeutet, dass der Drache erwacht ist.

Aber oft ist es so, dass man sich an Fetzen eines Traumes erinnert und ihn weiterführt, sobald man wieder einschläft; bei den Drachen ist es genauso. Wenn ein Charakter stirbt, wacht er in einem anderen Körper, mit anderen Fähigkeiten und unter einem anderen Himmel wieder auf.

Doch tief in seinem Unterbewusstsein, schlummern die Erfahrungen aus seinen vorangegangenen Reinkarnationen. Manchmal, während der Charakter schläft, tauchen diese wieder auf und der Charakter erinnert sich, wie man kämpft oder wie man bestimmte Tränke braut.

Das Spielsystem

"Drachenträume" verzichtet gewollt auf zu viel Realismus. Es geht vielmehr um das Rollenspielerische und die Interaktion mit der besonderen Umwelt. Hier wird man keine zwanzig Seiten mit Monstern, keine ellenlange Liste mit magischer Ausrüstung finden.

Es gibt vierzehn Grundattribute (z.B. Stärke, Konstitution, Geschicklichkeit, aber auch die Sinnesorgane) und vier Nebenattribute, die sich hauptsächlich auf den Kampf beziehen (Nahkampf, Wurfwaffen, Projektilwaffen und Heimlichkeit), die bei der Erschaffung eines Charakters zwischen 6 und 15 liegen. Auch Fertigkeiten gibt es zur Genüge, so dass jeder Spieler sich den Charakter erschaffen kann, den er vor Augen hat.

Die Charaktererschaffung erfolgt nach einem point-buy System, bei dem die Spieler eine gewisse Anzahl von Punkten auf die Attribute und die Fertigkeiten verteilen können.

Auch die magischen Fähigkeiten werden durch einen Fertigkeitswert geregelt, wobei der Spieler, je nach Fertigkeitswert, Zugriff auf verschiedene Zaubersprüche hat.

Alle Aktionen werden durch eine einzige Tabelle gelöst. Der Spielleiter legt ein Attribut, eine Fertigkeit, sowie den Schwierigkeitsgrad der durchzuführenden Aktion fest. Dadurch ergibt sich eine prozentuale Erfolgschance, die der Spieler dann mit einem W100 unterbieten muss.

Durch das Zusammenspiel von Attribut und Fertigkeit, entsteht ein sehr flexibles System, das - ähnlich dem System der "World of Darkness" Spiele wie Vampire-, eine Vielzahl von Aktionsmöglichkeiten erlaubt.

Die Kämpfe laufen nach dem gleichen Prinzip ab und sind schnell und tödlich.

Wer kämpft, sollte durchaus mit der Möglichkeit rechen, dass sein Charakter schneller dabei draufgeht, als ihm lieb ist. Dadurch entsteht aber ein gewisser Respekt gegenüber der Anwendung von körperlicher Gewalt, das der Atmosphäre von "Drachenträume" sehr entgegenkommt.

Ausgeträumt

"Rêve de Dragons" ist ein sehr lyrisches und poetisches Rollenspiel, das durch seine besondere Spielwelt und der daraus entstehenden Atmosphäre glänzt. Wer lieber Monster zerstückelt und magische Gegenstände sammelt, der ist hier an der falschen Adresse und dem möchte ich raten, doch lieber beim Spiel mit den großen D's zu bleiben.

Wer gerne spielt, um ausgefallene Schauplätze zu besuchen und ungewöhnliche Abenteuer zu erleben, dem empfehle ich einen Blick auf "Rêve de Dragons" zu werfen.

Glücklicherweise gibt es neben der französischen Ausgabe, herausgegeben vom Multisim, inzwischen auch eine englische Fassung, "Rêve - The Dream Ouroboros", von Malcontent Games, auf dessen Homepage man sich eine Light-Version der Spielregeln herunterladen kann.

Anschauen und träumen...

David Grashoff

Drachen, Drachen, Drachen

Drachen und der Eisatem

In manchen Filmen und Legenden wird es sehr anschaulich beschrieben. Drachen können nicht nur Flammen speien, sondern zuweilen auch Eis. Diese Tatsache scheint im ersten Moment sehr fadenscheinig, da von Drachen bekannt ist, dass sie sich nur allzu gern an heißen Plätzen niederlassen, Feuer speien und auch ein legendäres, wenn nicht kochendes, so doch zumindest heißes Blut haben sollen. Wie kann es den Drachen dann jedoch möglich sein Feuer und Eis gleichermaßen zu speien? Die Erklärung mag unglaublich klingen, ist jedoch mit einfacher Physik leicht nachzuvollziehen. Stellen wir also folgendes fest.

Komprimiert man Luft, oder Gase im Allgemeinen, sehr stark, so erhitzen sich diese. Auf der anderen Seite hingegen kühlen sie sich stark ab sobald sie nach einer derartigen Komprimierung sich durch ein Ventil wieder entspannen. Diesen Vorgang nennt man in der Kältetechnik den Joule-Thompson-Effekt.

Stellen wir einmal die Behauptung auf ein Drache könne einen Teil seines Körpers zusammenziehen, so dass sich ein schier unglaublicher Druck erzeugen ließe. Bei einer anschließenden Entspannung des dort befindlichen Gases würde dies demnach stark abgekühlt werden. Wo jedoch könnte dieser besondere "Ort" im Körper eines Drachen vorliegen? Oder besser formuliert: welches Organ des Drachen könnte einen solchen Druck erzeugen? Die erste und höchstwahrscheinlich richtige Wahl fällt auf die Lunge des Drachen. Sie ist der einzige Ort, den der Drache wissentlich und aus eigener Muskelkraft ausbreiten und zusammendrücken kann. Das für unsere Überlegung nötige Gas erhielten wir gleich frei Haus dazu, es handelt sich um vom Drachenkörper verbrauchten Sauerstoff in Form von Kohlendioxid, welches durch das Ventil, die Luftröhre, entweichen könnte.

Gelänge es unserem Drachen nun einen Druck vom 150-200fachen des natürlichen Atmosphärendrucks zu erzeugen, was bei der schier unglaublichen Muskelkraft des Drachen jedenfalls nicht völlig ausgeschlossen erscheint, so könnte der sich in der Lunge des Drachen befindliche Kohlendioxid bei Entweichen durch die Lunge auf 163 K (-110 C) abgekühlt werden, eine Temperatur die dem bekannten Eisatem sehr ähnlich wäre.

Drachenschuppen

Drachenschuppen sind ein Mysterium für sich! Sie bieten dem Drachen unglaublichen Schutz vor Hitze, Kälte und anderen elementaren Gewalten gleichermaßen. Sie sind unglaublich hart und leicht zugleich und geben den Drachen Ihre unnachahmlichen Farben. So verwundert es wenig, dass Drachentöter aller Ortens sich mit Vorliebe Schilde und Rüstungen aus den Schuppen Ihrer erlegten Opfer anfertigen lassen. Dabei ist das Geheimnis der Drachenschuppen recht einfach zu entschlüsseln.

Drachenschuppen bestehen in Ihrer Grundform aus Horn, dem menschlichen Haar nicht unähnlich. Sie haben im Allgemeinen die Form einer Träne, deren eines Ende durch haarähnliche Wurzeln mit der Epidermis des Drachen verwachsen ist. Diese Struktur erlaubt es den Drachen nicht nur die Schuppen bei der Reinigung, der Balz und dem Kampf aufzustellen, sie ermöglicht auch ein nahtloses Ineinander der einzelnen Schuppen, so dass ein dichter Panzer aus überaus festen Hornplatten den Drachen umgibt.

Über Drachen ein Artikel von Kolja Engelmann

Kolja Engelmann

Webmaster von Dragonslayer.de

Die Beständigkeit der Schuppen gegenüber elementarer Kräfte und Ihre einzigartige Farbe verdient hier eine explizite Erwähnung. Um diese Phänomene zu erklären bedarf es einer einzigen Frage als Ausgangspunkt. Warum widerstehen Drachenschuppen Feuer, Eis und Säure gleichermaßen? Diese Frage läst sich mit nur einem einzigen Wort beantworten. Quarzglas!

Geht man diesen Ausgangspunkt nun von anderer Seite aus an, so kommt man zu folgenden Thesen und schließlich Ergebnissen. Ein Drache sondert Zeit seines Lebens extrem saure Flüssigkeiten ab. Sein Blut ist korrodierend, sein Speichel wirkt giftig und heilend zugleich und auch sein Atem ist gasig. All diese chemischen Abfallprodukte des Drachen sammeln sich in seiner Höhle zu einem sauren Chemiecocktail zusammen, dem auch der Drache selbst schutzlos ausgeliefert wäre, hätte ihn die Natur nicht mit einem Schutzmechanismus sondergleichen ausgestattet. Seine Schuppen widerstehen der Sauren Mischung. Hier ist jedoch weder Magie im Spiel, noch sonstige übernatürliche Kräfte. Simple Chemie verhilft dem Drachen zu diesem Kunststück. Stellen wir uns also die Frage welcher Stoff widersteht einem sauren Gemisch wie es ein Drache erzeugt? Unsere erste Wahl fällt auf Titan. Es ist nicht reaktionär gegenüber fast jeglicher Art von Säure und ist elementar auf unserem Planeten vorhanden. Gegen Titan spräche jedoch, das es weder aus den hauseigenen organischen Mitteln des Drachen zu erstellen wäre, noch besonders leicht ist. Es würde den Drachen viel zu schwer werden lassen, was gegen die Theorie des fliegenden Drachen spricht. Unsere zweite Wahl fällt auf Glas, also Siliziumdioxid! Es widersteht allen Säuren (ausgenommen Flusssäure) und ist in einer speziellen Form extrem Hitzebeständig. Unsere Wahl fällt also auf Glas, Quarzglas. Die chemischen und physikalischen Eigenschaften sind hierbei bemerkenswert.

Erst ab einer Hitze von über 1715°C erreicht reines Quarzglas seinen Ausglühungspunkt und selbst Kälteschockbehandlung lässt es nicht zerbrechen. Eine weitere positive Eigenschaft die wir für unsere Überlegungen praktisch geschenkt bekommen ist die Tatsache, das Quarzglas elektrische Energie relativ schlecht leitet. Ideal also für unsere Drachenschuppen. Aber wie gelangt Quarzglas auf die Schuppen des Drachen? Das Prinzip dahinter basiert auf der Idee der menschlichen Talgdrüsen die "Fett" an den Wachstumszonen unserer Haare an diese absondern. Da auch Drachenschuppen nicht nur mit zunehmendem Alter des Drachen mitwachsen, sondern auch bei Verlust durch neue ersetzt werden, besitzen auch diese folglich eine Wachstumszone, an deren Ende sich kleine Drüsen befinden, die das benötigte Siliziumdioxid an die Schuppen abgeben. Die offensichtlich benötigte Hitze um eine gleichmäßige Verteilung zu ermöglichen können wir aus dem schon erörterten Drachengas ableiten, welches bei Reaktion mit der Luft nicht nur für den bekannten Feueratem sorgt, sondern uns auch diesmal behilflich ist und sogar noch die Reaktionsenergie für die folgende Überlegung liefert. Denn woher mag das Quarzglas oder Siliziumdioxid stammen? Nun, auf das Einfachste reduziert ließe sich die chemische Formel wie folgt darstellen:

Si(CH3)4 + 8O2  SiO2 + 4CO2 + 6H2O.

(Und da Silizium als Grundstoff für mindestens eine Spezies essentiell ist, wie es in einschlägigen Lexika heißt, wäre also auch die Herkunft geklärt!)

Ferner können wir diese These mit einer uns durch das Quarzglas geschenkten besonderen Eigenschaft untermauern. Diese besondere Eigenschaft führt nämlich dazu, dass Quarzglas unter Einschluss bestimmter chemischer Verbindungen unterschiedliche Farben annehmen kann. So erhalten wir beispielsweise durch den Einschluss von Fe(II)-oxid eine grüne, durch Fe(III)-oxid eine braune oder durch den Einschluss von Co(II)-oxid eine blaue Färbung des Quarzglases. Doch auch dunkle Färbungen und gold wie wir sie von manchen Drachen kennen sind möglich. Durch den Einschluss von Barium können wir die dunkelgraue silbrig schwarze, durch den Einschluss von kolloidalen Metallen ein Goldrubinglas für des Drachen Schuppen erhalten.

Kommen wir also zu folgendem Schluss. Auf Grund seiner einzigartigen chemischen und physikalischen Eigenschaften und der Möglichkeit für den Drachen es aus körpereigenen Stoffen herzustellen, lässt sich Quarzglas als das Geheimnis der Drachenschuppen entziffern. Keine Magie und auch kein drachisches Mysterium war nötig um dieses Geheimnis zu lüften, der Schlüssel zu dieser wie auch vieler anderer Fragen lag direkt vor unseren Nasen…

Der Drachenhort

Wird ein Drache erschlagen, so ist dem Helden dessen ungeheuer reichhaltiger Schatz sicher. Die schönsten Preziosen, die größten Karfunkel, alle finden sich angehäuft in seiner Höhle und bewacht bis zu dessen Tode.

Warum aber sammeln Drachen dieser Kleinodien, warum hält sich hartnäckig die Aussage von den goldgierigen Monstern?

Im Kapitel "Sind Drachen gierig?" haben wir bereits eine mögliche Erklärung angedeutet, nämlich die

mythische. Drachen sind so alt wie die Zeit selbst. Alles was sie einst kennen und lieben lernten verging neben Ihnen und hinterließ Risse in Ihren Herzen. Edelsteine jedoch sind geduldig. Sie überdauern Verfall und Epochen genau wie Drachen es zu tun pflegen. In ihnen sieht der Drache einen Begleiter durch sein Leben. Viele Prunkstücke verbindet er mit Epochen oder bestimmten Ereignissen seines Lebens. Er kann diese Erinnerungen in seinen Lieblingen fokussieren und wieder zu neuem Leben erwecken, denn die Erinnerung in Ihnen ist stark. So stellt es sich im Laufe seines Langen Lebens ein, dass der Drache beginnt eben diese Steine zu sammeln und zu verteidigen, sind sie doch seine einzige Erinnerung an frühere Glanz und Glorie.

Natürlich hatten diese Steine auch einen praktischen Nutzen für den Drachen. Wie im Kapitel "der Bauch des Drachen" beschrieben, war der Bauch des Drachen aus verschiedenen Gründen eine sehr labile Konstruktion, die es um jeden Preis zu schützen galt. Viele Drachen machten es sich deswegen zur Gewohnheit Ihr Preziosen auf der Unterseite Ihres Körpers zu befestigen, wodurch diese nicht nur besser geschützt war, sondern auch die Edelsteine selbst einen gewissen Schutz vor Plünderungen genossen. Der Hort konnte also tatsächlich nur über die Leiche des Drachen ergattert werden.

Eine ganz und gar andere Theorie kann man jedoch aufstellen, wenn man das Phänomen des Gold hortens auf biologischer Ebene betrachtet.

Der Drache als solcher ist ein Wesen mit einer gar unglaublichen Körperchemie. Der Drachenatem, das Drachenblut, das Drachengas, welches ihn fliegen lässt, all diese Faktoren sollte uns eines vor Augen führen. Was passiert mit den Nebenprodukten? Diese müssen natürlich auch von einem Drachen ganz normal ausgeschieden werden. Das Ergebnis ist mit Sicherheit ein Chemiecocktail sonder gleichen, den der Drachen, ähnlich wie der Mensch ständig "ausschwitzt". Binnen kürzester Zeit würde jede Umgebung in der sich der Drache länger aufhält in eine Sickergrube verschiedenster Chemikalien verwandelt werden. Drachen sind Hort Bauer, sie verbringen oftmals viele Jahrhunderte in ihren Höhlen und sammeln deswegen auch eine Menge des oben genannten Schlamms an. Das dies auch nicht spurlos an ihnen vorüber gehen kann, ist folglich logisch, denn auch für den Menschen wäre ein ständiger Aufenthalt in seinen Ausscheidungen kein positives Unterfangen.

Hier kommen wir nun erneut an die Stelle an der wir uns Fragen müssen, warum Drachen begannen Gold zu sammeln. Es scheint keinen bekannten angeborenen auslösenden Mechanismus irgendeines uns bekannten Tieres zu geben, der ein ähnliches Verhalten zur Folge hätte, weswegen wir nicht von vererbtem Wissen sprechen können. Auch scheint der Gedanke an durch Elternpaare geprägtes Wissen eher abwegig zu sein, da Drachen bekanntermaßen Einzelgänger sind und häufig ohne einen elterlichen Schutz aufwachsen. Trotzdem, eine Gier nach Preziosen entwickelt sich bei fast allen Drachen schon früh, wodurch wir schließen können, dass wir uns einem Lernprozess des Drachen gegenüber finden. Führen wir an dieser Stelle noch einmal die angebliche Vorliebe des Drachen an, die wir schon im Kapitel "Drachen und Jungfrauen" angesprochen haben. In vielen der uns bekannten Sagen und Legenden werden den Drachen Jungrauen edlen Geschlechts vorgesetzt, um diesen für eine gewisse Zeitspanne zu besänftigen. Diese Jungfrauen werden, als eine Folge des Volksglaubens, reich mit Gold und Edelsteinen geschmückt und vom Drachen, dessen Gier nach Gold noch nicht so stark ausgeprägt ist, verschlungen. Der Metabolismus des Drachen, also dessen Stoffwechselvorgänge, sind so ausgelegt, dass sie dessen Nahrung bestmöglich zersetzen, wozu auch die starke Drachensäure ihren Beitrag leistet. Interessant jedoch erscheint, dass Gold und Edelsteine in hohem Maße resistent gegen die zersetzende Wirkung der Magensäuren eines Drachen sind. Sie werden, im Falle des Goldes, hauptsächlich unverändert wieder ausgeschieden oder aber bleiben, im Falle der Edelsteine, im Magen des Drachen zurück.

Scheidet ein Drache auch relativ wenig von seiner Nahrung wieder aus, so ist dies beim Gold definitiv der Fall. Dieses Gold sammelt sich natürlich mit der Zeit in dessen Hort an. Früher oder später bemerkt dies der Drache und er stellt auch fest, dass das weiche Gold sich hervorragend dafür eignet, um darauf zu ruhen. Die relativ weiche Erscheinungsart reinen Goldes macht es ihm dadurch möglich sich eine Unterlage ohne für seinen ungeschützten Unterleib gefährliche Spitzen und Kanten zu erzeugen. Unser Drache lernt. Er beginnt zu verstehen, dass das goldene Metall, welches sein jungfräuliches Futter stets zu tragen pflegt, sich außerordentlich gut dazu eignet, die eigenen Schuppen vor dem erwähnten Schlamm zu schützen und beginnt seinerseits mit der Suche nach mehr Gold, welches ihm die verschüchterte Landbevölkerung natürlich auch prompt liefert, sobald er deren Herden und Felder terrorisiert.

Für die Edelsteine in des Drachen Bauch gibt es indes einen anderen Verwendungszweck. Wie wir aus dem Kapitel "Drachen und der Flammenatem" wissen, benötigen Drachen um zu fliegen und Feuer zu speien ein selbst produziertes Gas, welches durch die Reaktion von Salzsäure und den Knochenwänden entsteht. Dem Drachen dürfte schon recht früh im

Laufe seiner Entwicklung aufgefallen sein, dass er anschließend erheblich besser fliegen kann, wenn er Kalkgestein zu sich nimmt. Doch selbst für die Drachensäure und die starken Muskeln des Drachen sollte es, wenn schon nicht schwer fallen, so doch zumindest lange dauern, bis diese zersetzt werden und der Drache das enthaltene Kalzium an seinen Knochen ablagern und für die Gasproduktion verwenden kann. Die harten Edelsteine in seinem Magen jedoch beginnen ab einer gewissen Menge wie natürliche Mahlsteine zu wirken und diesen Vorgang zu beschleunigen. Im Zusammenspiel mit den Magenwänden zerkleinern sie die gefressenen Steine viel effektiver und schneller, wodurch sie der Drache schneller verwerten kann. Ein möglicherweise entscheidender Vorteil!

Werfen wir einen Blick zurück auf unsere mythischere These. Ein Drache besetzt seinen Bauch mit Edelsteinen, um ihn zu schützen? Auf den ersten Blick mag dies durchaus so wirken. Ein Drache hinterlässt seinem Bezwinger seinen Hort? Selbstverständlich! Denn wurde der Drache besiegt, was ja zumeist durch einen Streich gegen seinen Bauch vollzogen wurde, so quellen dem kühnen Recken plötzlich die über die Jahrhunderte gesammelten Edelsteine entgegen. Die These des Edelstein-Gespickten Bauches drängt sich nun förmlich auf und auch der bis zum Tode bewachte Hort erscheint uns plötzlich logisch verständlich zu werden.

Wie aber erklären wir folgende Ungereimtheit, die sich aus diesem Zusammenhang ergibt? Trotz eines relativ langen Lebens erscheint es unwahrscheinlich wenn nicht gar unmöglich solch unglaubliche Massen an Gold anzusammeln, wie sie manchen Drachen zugesprochen werden. Den Versuch zur Lösung bei reichen anwohnenden Menschen anzusetzen führt uns in eine Sackgasse, denn diese mögen vielleicht Ihre "Opfergaben" reichhaltig schmücken, doch geschieht auch dies nur einmal alle paar Monate oder gar Jahre und auch Drachen werden nicht jünger. Der Ansatz am Zahn der Zeit führt dabei schon ein klein wenig weiter, denn der Drache hat ein sehr langes leben während dessen er eine Menge Gold ansammeln kann. Hierbei stört jedoch die Tatsache, dass Drachen dazu geschaffen wurden, um zu fliegen. Mit einer größeren Menge an Edelsteinen im Bauch ist dies jedoch nur bedingt bis gar nicht mehr möglich. Mit der Zeit würde der Drache also immer verwundbarer werden.

Verwundbarer also! Eventuell auch verwundbarer gegenüber den Versuchen eines jungen Drachen ihm sein Revier und seine sichere Schutzhöhle streitig zu machen? Wäre es nicht also gut möglich gewesen, dass unser alter Drache, schwer durch die Last der vielen Edelsteine und behäbig durch sein langes Leben durch einen jüngeren, kräftigeren Drachen ersetzt wurde, nachdem dieser den alten Drachen tötete und somit dessen Hort erbte? War es vielleicht sogar möglich, dass im Laufe der Jahrhunderte viele Drachen auf eben diese Art und Weise ersetzt wurden und sich deswegen immer mehr Gold und Edelsteine ansammelten, die ein einzelner Drache niemals hätte anhäufen können?

Für welche These man sich auch letztendlich entscheidet, der Hort eines Drachen ist und bleibt eine Ansammlung der wertvollsten Preziosen, die für viele Möchtegern Helden einen Anreiz auf ein Abenteuer bildeten.

Drachenbauch

Der Bauch eines Drachen! Kein Körperteil dieser Wesen wurde so häufig Ziel einer Attacke. Ist wirklich etwas dran am Mythos des ungeschützten Bauches, oder ist dies nur eine von vielen weiteren Legenden, die sich um diese mythischen Wesen ranken? Ich denke, dass durchaus etwas Wahres in all diesen Geschichten und Überlieferungen steckt und ganz besonders in dessen Empfindlichkeit gegenüber Stichwaffen.

Weshalb jedoch könnte der Bauch eines Drachen, dessen restlicher Körper von harten Schuppen bedeckt ist, derart empfindlich sein?

These: Kriechende Lebensweise

Obwohl der gesamte Organismus des Drachen darauf ausgelegt ist, ihm das "Leichter-als-Luft-fliegen" zu ermöglichen, befindet sich ein Drache Zeit seines Lebens meistens am Boden und bewegt sich auf allen Vieren kriechend durch, Höhlen, Wälder, Täler, kurzum seinen Lebensraum. Dabei schleift sein Bauch ständig über den teilweise harten Boden, was natürlich zu einer schweren Beanspruchung der dort befindlichen Schuppen führt, welche über kurz oder lang abbrechen, oder zumindest gravierende Schäden davon tragen müssen. Man denke hierbei nur an Basaltsteinhöhlen mit Ihren scharfen Kanten, die häufig Heimat von Drachen sind. Im Laufe der Evolution hatte sich der Drachenkörper also dahingehend anzupassen, diese Art der Lebensform und ökologische Nische möglichst gut auszufüllen. Das Ergebnis mussten zwangsläufig kleinere und weichere, also nachgiebigere Schuppen sein, welche für den Drachen schneller und leichter zu ersetzen und natürlich weicher und flexibler waren als ihre großen Pendants. Dies hatte nicht nur den Vorteil, dass er etwas leichter wurde, sondern auch dass er sich ungestörter auf harten Gesteinsschichten niederlassen konnte. Ich gehe sogar davon aus, dass der Drachenbauch nicht über die natürliche Quarzglasschutzschicht der restlichen Drachenschuppen verfügte. Dies jedoch nicht auf Grund der kriechenden Lebensweise, sondern eher als eine

Art Tarnung. Die Quarzglasschicht, die ja den Schutz des Körpers vor seiner eigenen Chemie darstellt, schimmerte zwangsläufig in allen Farben, wurde sie der Sonne ausgesetzt. Da der Drache es sich jedoch nicht leisten konnte von seiner Beute, die er in seiner Jugend aus der Luft jagte, früh bemerkt zu werden, war eine glänzende Unterseite eher von Nachteil. Eine wenig reflektierende Oberfläche wäre hier dem zu folge evolutionär von Vorteil.

Ein Indiz, welches für diese These spräche, ist die weit verbreitete Annahme ein Drache würde sich Edelsteine auf den Bauch kleben, um diesen vor äußeren Einflüssen zu schützen und zu schmücken. Dagegen würde jedoch der Verlust der gerade gewonnenen besseren Tarnung sprechen. Dies ist jedoch nicht ganz richtig, da ein Drachenhort nur von älteren Drachen bewacht werden konnte, jüngere Drachen jedoch noch nicht die Kraft und Ausdauer besitzen, um einen Hort aufzubauen, geschweige denn effektiv verteidigen zu können. Sie sind darauf angewiesen erst an Kraft und Erfahrung zu gewinnen, was sie natürlich größtenteils bei der Jagd erreichen konnten. Hierbei wäre der glänzende Unterleib hinderlich gewesen. Halten wir also zusätzlich fest, dass sich ältere, hortende Drachen Ihren ungeschützten Bauch durchaus mit Edelsteinen hätten verzieren oder schützen können, junge Drachen dies jedoch auf Grund der mit sich führenden Nachteile bei der Jagd nicht praktizieren.

These: Flügeltheorie

Die zweite These des empfindlichen Drachenbauches beruht auf der Evolutionstheorie aller Wirbeltiere. Gehen wir von einer klassischen Drachenform aus, mit 4 Beinen und einem Paar Flügel. Weltweit ist den Zoologen kein Wirbeltier bekannt, welches mehr als vier voll entwikkelte Gliedmaßen besitzt, also ein Paar Vordergliedmaßen und ein Paar Hintergliedmaßen. Wirbeltiere besitzen nur zwei Ansatzpunkte für Extremitäten und deren Muskeln, nämlich die Schultern und das Becken. Drachen jedoch besitzen bekanntermaßen zwei Paar Extremitäten und ein Paar Flügel, welches Ihren Ursprung an den Schulterblättern finden soll, wo sie durch starke Muskeln verankert Ihre Kraft finden, um den Drachen in der Luft manövrierfähig zu halten. Rein Biologisch betrachtet und den mythischen Standpunkt komplett außer Acht gelassen befinden wir uns nun in einer evolutionären Sackgasse. Ein solches Wesen kann nicht existieren, wir hätten es mit einer völlig neuen Spezies zu tun, die sich evolutionär völlig unterschiedlichen von allen anderen entwickelt hätte.

Schlagen wir nun den Bogen zurück zum empfindlichen Bauch des Drachen und versuchen eine Parallele zu finden, indem wir die folgende These aufstellen. Was wäre, wenn die Flügel gar keine "echten" Flügel wären, sondern Rippen? Mit einem Male ergäbe alles einen Sinn! Drachen benötigten einen Mechanismus, der sie in der Luft manövrierfähig machen konnte. Ihre bereits vorhandenen Extremitäten begannen sich jedoch nicht zu verändern, da diese noch immer hauptsächlich zur Fortbewegung auf der Erde benötigt wurden und eine Modifikation im Stile der Fledermäuse eher Nachteile denn Vorteile gehabt hätte. Die Entwicklung einer vollständig neuen Eigenschaft hätte evolutionär zu lange gedauert. Die einzige Möglichkeit bestand demzufolge darin, die schon vorhandenen Möglichkeiten des Drachen zu modifizieren und auf die neuen Bedürfnisse anzupassen. Die Rippen, beziehungsweise der Rippenbogen des Drachen konnte sich im Laufe der Generationen leicht nach außen gebogen haben, denn Form, Dünnwandigkeit und Muskeln waren seit jeher vorhanden. Bis zur heute angenommenen Form und Position war es somit kein völlig undenkbarer Schritt mehr. Der Drache besaß nun also endlich seine Flügel und war in der Luft agil genug, um jagen zu können. Der Nachteil jedoch lag völlig offen auf der Hand. Der Bauch war völlig ungeschützt, da ihn kein Brustkorb mehr stützen konnte, wodurch die lebenswichtigen Organe nur mehr unter den dünnen Schuppen verborgen lagen. So gewagt und unglaubwürdig diese These nun auch scheinen mag, so muss man sich dennoch fragen, ob nicht doch mehr Wahrheit in Ihr steckt, als es auf den ersten Augenblick scheinen mag. Man beachte: Aus vielen Sagen und Legenden können wir entnehmen, dass Drachen unempfindlich gegenüber stumpfen Hiebwaffen seien. Im Anbetracht seiner äußerst zähen geschuppten Haut klingt dies logisch. Knochen konnten bei einem gegen den Bauch geführten Schlag mit einer stumpfen Waffe nicht nachweislich zu Schaden kommen, da diese ja mittlerweile als Flügel fungierten und die Wucht des Schlages somit an der nachgiebigen Drachenhaut verpuffte. Spitze oder scharfe Waffen hingegen waren das andere Extrem und konnten verheerende Wirkung auf den Drachen erzielen, da sie die Haut durchtrennen und die nun ungeschützten Organe zerstören konnten.

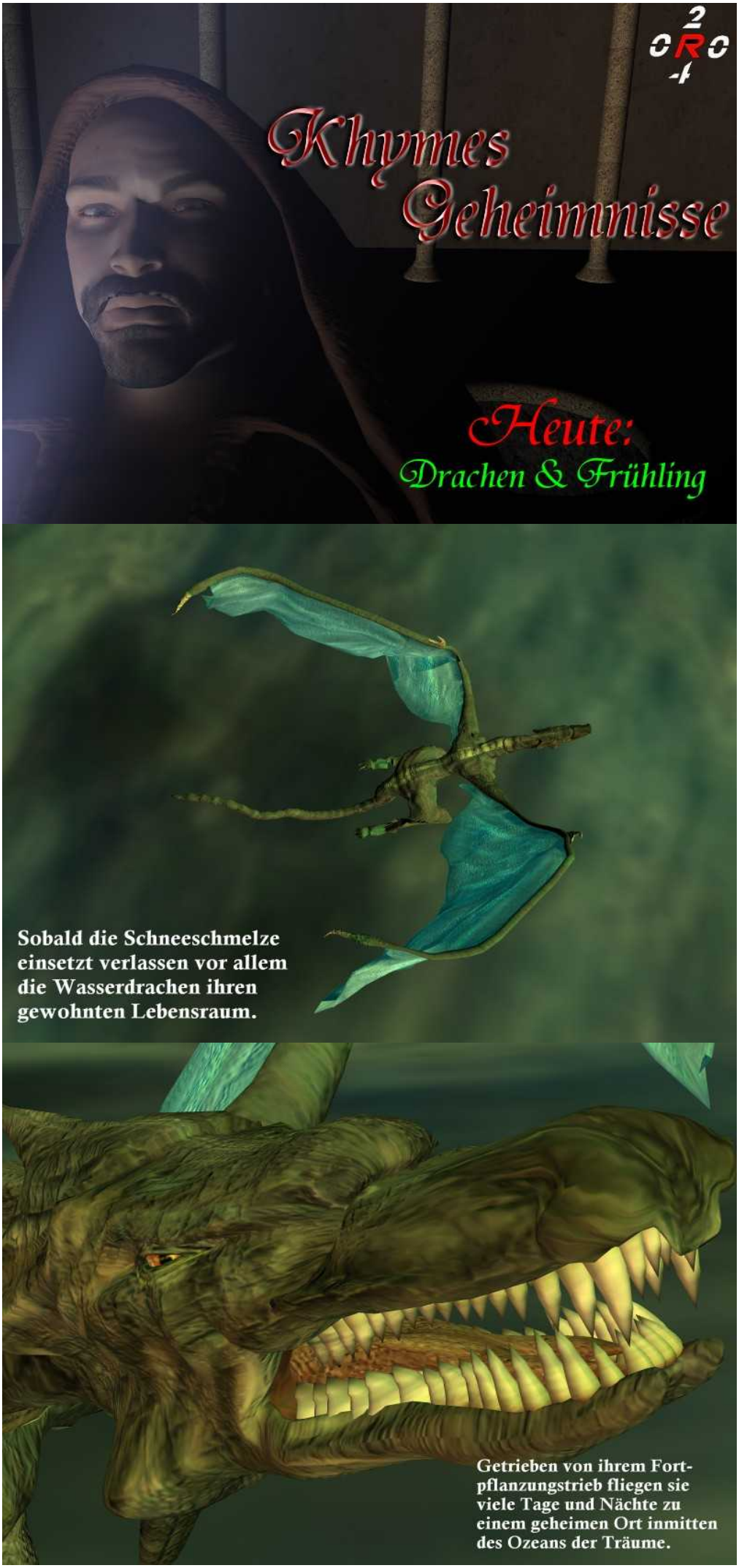
Egal ob wir nur eine der beiden Thesen oder beide als zutreffend betrachten, so wird dennoch klar, dass der Drachenbauch kein bloßer Mythos ist, sondern tatsächlich die Achillesferse der gepanzerten Riesen darstellte und uns eventuell hilft die folgenden Techniken des Drachentötens besser zu verstehen.

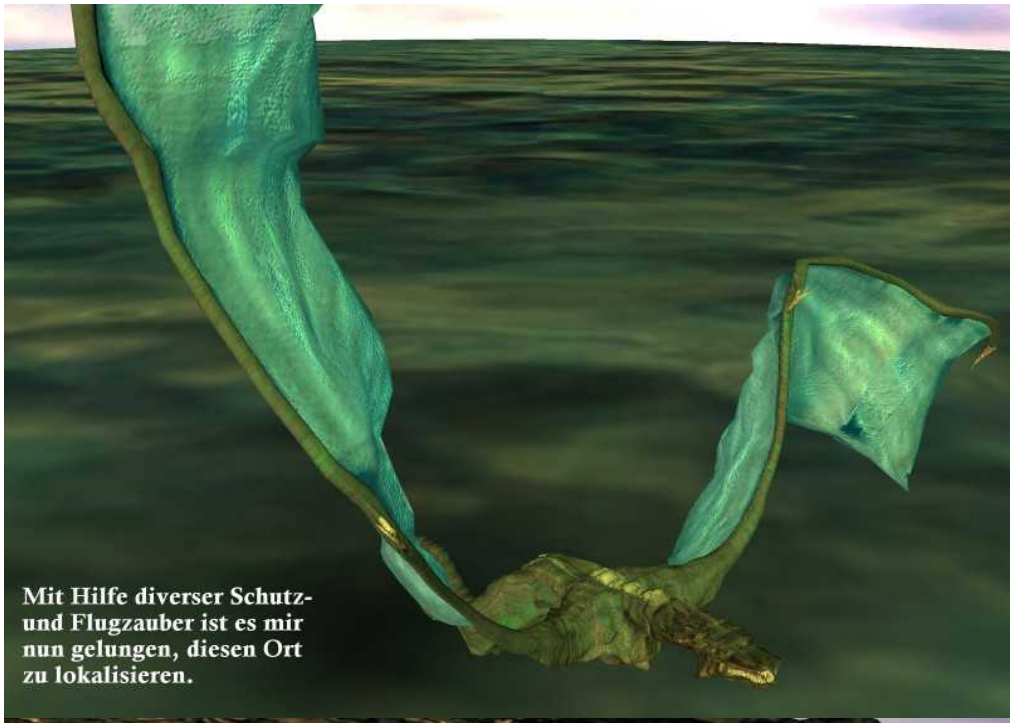
Kolja Engelmann

Khymes Geheimnisse

eine Comicserie von Rouvard. Viele weitere Comicserien findet ihr auf Rouvards Homepage:

http://www.rouvard.de





Meine Name ist Rouvard, allerdings höre ich auch auf meinen bürgerlichen Namen Andreas Fischer. Seit dem Jahr 2000 bin ich im Internet präsent. Anfangs durch eine Vielzahl von Kurzgeschichten, später durch Posercomics.

Im Augenblick arbeite ich an einer Geschichte von den drei , die ich auch gerne visuell umsetzen möchte. Ob als Comic oder Poserfilm steht noch in den Sternen.

Wenn ich nicht am Rechner sitze, verbringe meine freie Zeit mit meiner Frau und meiner kleinen Tochter oder laufe auf dem Deich Inliner.

Der Basilisk - Der König der todbringenden Monster

Ein Bericht aus der Kobold Redaktion des SDNV e.V. in Hamburg

Über SDNV

Der SDNV Verein hat sich zur Aufgabe gemacht, das Hobby des Rollenspiels zu ermöglichen und zu verbreiten. Der Verein wurde vor mehr als 5 Jahren gegründet. Den Mitgliedern steht nicht nur ein Zugang zu den Rollenspielmöglichkeiten sondern auch zu einer recht großen Bibliothek, zu der bereits 600 Rollenspielwerke gehören.

Jörg Lüdtke

Furtweg 20B

22523 Hamburg

Webseite: http://www.sdnv.de

email: info@sdnv.de

Ein Forschungsbericht von Prof. Dr. Quisilius Feldman

Nach 3jähriger Forschung über das mysteriöse Wesen des Basilisken bin ich nun in der Lage, Ihnen, werte Leser, einen umfassenden Bericht über diese so tödliche und doch faszinierende Kreatur zu geben.

Im Gegensatz zu allen anderen Monstern, die zu studieren ich das Vergnügen hatte, stellt der Basilisk ein äußerst wandlungsfähiges Geschöpf dar.

Sein erstes Erscheinen wurde bereits von Plinius (23-79 n. Chr.) beschrieben. Demnach war er eine sechzig Zentimeter lange Schlange mit safrangelben und schwarzen Schuppen (man bemerke hierbei die Ähnlichkeit zu den Farben einer Wespe, die damit Gegner vor ihrer Gefährlichkeit warnt!). Auf dem Kopf bildeten drei weiße Tuberkel eine Art Kamm, die dem Basilisken seinen Namen gaben (grie. basilikos = kleiner König), da sie für den antiken Forscher wie eine Krone wirkten.

Laut den Zeitdokumenten durchlebte der Basilisk besonders im Mittelalter eine rapide Veränderung, deren Ursprung ich bisher noch nicht ergründen konnte. Ihm wuchsen Beine, wie die eines Vogels (normalerweise zwei, gelegentlich hat man wohl auch Exemplare mit bis zu acht Beinen beobachtet), ein gewundener Schwanz und schließlich ein Paar Flügel, so dass die Kreatur eher einem Wyvern ähnelt (vgl. "Geschichte der Drachen"- eine Dokumentation von Prof. Dr. Feldman). Schließlich bekamen die Flügel sogar Federn und der Basilisk bekam einen hahnenähnlichen Kopf, allerdings noch mit einer Schlangenzunge.

Vermutlich hat er diese Gestalt angenommen um sich besser vor seinem Feind, dem Hahn zu schützen (s.u.).

Eine andere Möglichkeit besteht darin, dass der Basilisk sich seiner neuen Umgebung anpassen musste. Ursprünglich stammt diese Kreatur nämlich aus dem Orient. Von dort aus wanderte er über Südeuropa und England bis nach Island (hier wurde er Skoffin genannt). Ähnlich wie Tiere im Norden ein dichteres Fell besitzen, mag der Basilisk für ein Überleben in kühleren Klimaten Federn entwickelt haben.

Dann im 14. Jahrhundert änderte sich sogar der Name. Aus dem stark mutierten Basilisken wurde der Cockatrice. Wahrscheinlich beruht die Bezeichnung auf der verbesserten Fähigkeit des Monsters seine Beute zu jagen (lat. cocatris = verfolgen)

Über die Ernährung des Basilisken herrscht allgemeine Unkenntnis was wohl daran liegt, dass der Basilisk alles tötet was in seine Nähe kommt. Dadurch erschweren sich die Feldforschungen auf diesem Gebiet ungemein.

Zweifellos stand dem Basilisken ein ganzes Arsenal von körpereigenen Waffen zur Seite um Beute zu erlegen oder Feinde zu vernichten. Sein Blick konnte Felsen zerspringen lassen, Vögel im Fluge grillen, Pflanzen verdorren und Lebewesen lähmen und töten. Sein Atem ließ die kräftigsten Bäume und Büsche verdorren und vergiftete jedes Gewässer aus dem er trank. Hieraus lässt sich zumindest schließen, dass der Basilisk kein Pflanzenfresser war.

Sein Biss erzeugte Tollwut und tödlich Krämpfe. Seine todbringende Kraft pflanzte sich sogar noch durch eine Waffe fort - wer das Ungeheuer schlug, geht dabei dennoch zugrunde.

Über die Vermehrung des Basilisken gibt es dagegen ziemlich präzise Beschreibungen: Ein älterer Hahn legt Eier, die entweder von Kröten oder Schlangen ausgebrütet wurden. Oftmals reichte schon die Wärme eines

Misthaufens. Für den Vater bestand dabei nur ein geringes Risiko, allerdings wurde im 15. Jahrhundert ein älterer Hahn angeklagt und verurteilt, Eier im Namen des Teufels gelegt zu haben.

Mit der Wandlung vom Basilisken zum Cockatrice komplizierte sich auch der Vermehrungsvorgang. Das Ei musste von einem siebenjährigen Hahn gelegt worden sein genau zu dem Zeitpunkt wenn der Hundstern Sirius aufgeht. Dieses Ei besitzt statt einer harten Schale nur noch eine lederne Haut. Außerdem konnte es nur im Dung einer Kröte ausgebrütet werden.

Diese hochkomplexe Vermehrung mag das langsame Aussterben der Basilisken noch beschleunigt haben.

Außerdem hatte selbst dieses überaus tödlich Monster Feinde.

Zunächst ist da das Wiesel, das ähnlich wie der Mungo gegenüber Schlangen tatsächlich gegen das Gift des Basilisken immun sein soll, so dass es ihn töten kann. Außerdem scheinen die Wiesel eine Vorliebe für die Gartenraute zu entwickeln, wenn sie von einem Basilisken gebissen wurden. Diese Pflanze ist die einzig bekannte Pflanze, die einem Basiliken standhält. Es bleibt zu vermuten, dass sie eine heilende Wirkung hat.

Viel tödlicher ist für den Basilisken aber der Hahn. Sobald er ihn krähen hört, stirbt er. Manche behaupteten sogar der Anblick reiche.

Auch die Findigkeit des Menschen führte für viele Basilisken zum Tode, da ähnlich wie bei der Gorgone (s. "Der Basiliskenjäger") ein Basilisk an seinem eigenen Blick zugrunde gehen kann, wenn er sich selbst in einer gespiegelten Fläche sieht.

Im 15. Jahrhundert, als die Basilisken ganz England terrorisierten, wanderte ein Mann, vollbehängt mit Spiegeln solange kreuz und quer durchs Land, bis alle Monster tot waren.

Das letzte Erscheinen eines Basilisken ist für 1587 in Warschau bezeugt. Zwei Mädchen und ihre Amme wurden tot in einem dunklen Keller aufgefunden, und der königliche Arzt machte einen Basilisken verantwortlich. Ein verurteilter Verbrecher wurde in ein Spiegelgewand gekleidet, und nach ein paar Minuten erschien er mit einem kleinen schlangenartigen Tier, das die rachsüchtigen Zuschauer jedoch nur wenig beeindruckte.

In den folgenden Jahrhunderten fanden sich nur noch vage Gerüchte und Beschreibungen. Im Jahre 1784 gab es sogar Beschreibungen eines Cockatrice mit einem Männergesicht, Bullenhörnern und zwei Schwänzen, der sogar Ochsen verschlang.

Dieser Bericht erscheint mir jedoch frei erfunden. Zum einen wäre die Veränderung des Basilisken zu stark um sich noch mit einer normalen Evolution zu erklären. Auch wäre die Frage wie dieses Tier dorthin gelangte ohne andernorts entdeckt zu werden.

Der englische Naturforscher Philip Gosse berichtet von einer Art Basilisk auf Jamaika. Die Kreatur ähnelte einer Schlange mit Kehllappen, die wie ein Hahn krähen konnte. Handelte es sich hierbei um einen Basilisken, der das erste Stadium der Metamorphose in einen Cockatrice erreicht hatte? Oder war es die rückschrittliche Entwicklung eines Cockatrice, der mit einem Schiff nach Jamaika gelangte und nun infolge eines wärmeren Klimas wieder zur ursprünglichen Basiliskenform annahm? Leider gelangte Gosse nicht in den Besitz auch nur eines Exemplars dieser Gattung.

Trotz intensiven Bemühens ist es mir nicht gelungen eine aktuelle Beschreibung des Basilisken oder Cockatrice zu erlangen. Auch die Feldforschungen in Zentralafrika blieben erfolglos. Die Einheimischen berichten von einem größeren Basilisken, der Inkhomi - Mörder- oder auch krähende Kobra mit Kamm - genannt wird. Allerdings ließen sich keine Tiere finden. Auch die Verwüstungen in der Gegend stellten sich als verhältnismäßig harmloser Raubbau der Wälder dar.

Der Waran, besonders der Komodowaran, den ich in Südasien studierte, machte mir schon Hoffnung.

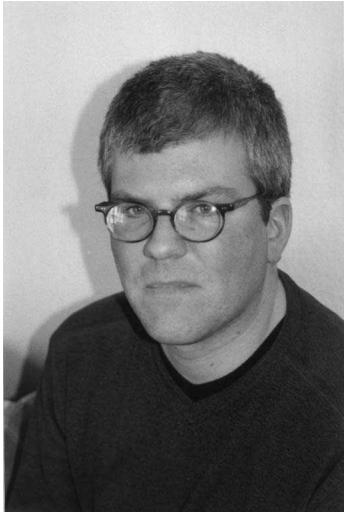
Als die Basilisken vom Orient gen Norden wanderten mussten bereits Beine vorhanden gewesen sein. Es schien mir durchaus möglich, dass ein oder zwei Exemplare stattdessen nach Südosten abwanderten. Aufgrund des warmen Klimas folgte keine weitere Verwandlung in einen Cockatrice. Auch der Biss dieser Kreatur stellte sich als äußerst tödlich heraus. Allerdings musste ich schnell erkennen, dass diese Tiere einer gewöhnlichen Vermehrung folgten und auch nicht durch einen Hahn oder Wiesel zu töten waren.

Auch in Wüstengegenden blieb ich wider erwarten erfolglos. Da die tödliche Wirkung dieses Monsters auf Pflanzen bekannt ist, schien mir die Ausbreitung der Wüsten infolgedessen als logische Folgerung. Andererseits sind diese Gebiete auch sehr umfassend.

Abschließend bleibt zu sagen, dass der Basilisk wahrscheinlich ausgestorben ist woran vielleicht moderne Legebatterien schuld sind. Aber wer weiß…die meisten dieser Monster trieben ihr Unwesen in dunklen Kellern und Brunnenschächten…

SPEZIAL: MIRKO THIESSEN

Autorenspezial: Mirko Thiessen - Die Rückkehr des Wolfes



Biographie Mirko Thiessen

Ich wurde am 13. Oktober 1970 in Lübeck geboren. Meine erste Kurzgeschichte schrieb ich etwa 1976 im Alter von sechs Jahren.

Den ersten wirklichen Roman, den ich auch vollenden sollte, begann ich 1989 am Ende der Schulzeit. Nach einem mehrmonatigen Aufenthalt in Neuseeland zog ich 1992 nach Hamburg, wo ich einige Jahre mehr oder weniger orientierungslos dies und das studierte und mich mit Gelegenheitsjobs über Wasser hielt, bevor ich 2001 bei einer Softwarefirma anfing. Die "Rückkehr des Wolfes" schrieb ich 1993-98, und 2001 fand der Roman endlich den Weg zur Veröffentlichung.

Internet:

www.mirko-thiessen.de

Der 1970 in Lübeck geborene und in Hamburg lebende Autor Mirko Thiessen gelang mit seinem Erstlingswerk "Die Rückkehr des Wolfes" ein fesselnden Fantasyroman, welcher viele Freunde bei den Lesern gefunden hat.

Mit "Die Rückkehr des Wolfes" ist dem Mirko Thiessen ein fantasievoller, spannender und anspruchsvoller Fantasyroman gelungen. Er weiß durch den wunderbaren Stil des Autoren und den liebevoll und gut gezeigten Protagonisten in der fantastischen Welt Elva und ihrem Kampf ums Überleben ihrer Welt sehr zu überzeugen.

Der König der Sümpfe (Rückkehr des Wolfes Bd.1)

Seit Jahrhunderten liegt das Geheime Reich inmitten eines Sumpfwaldes verborgen. Einer seiner Bewohner, der Fischerjunge Vami, ist seines eintönigen Daseins und der Tyrannei durch seinen eigenbrötlerischen Großvater überdrüssig und entschließt sich, einen Weg in die geheimnisumwobene Außenwelt zu suchen. Seine Flucht wird zum gefahrvollen Abenteuer, als er an den Grenzen des Reiches miterlebt, wie der König ermordet wird. Der sterbende Herrscher überträgt dem Jungen eine schwere Bürde: in die Außenwelt zu gehen, den Imperator zu suchen und ihm mitzuteilen, wer das Komplott gegen ihn geschmiedet habe. Fortan wird Vami von den Mördern durch eine ihm fremde Welt gehetzt. Er stößt auf neue Gefahren, findet freundliche Helfer auf seinem Weg und muss feststellen, dass sich die Außenwelt in Vorbereitungen auf einen Krieg befindet, der in einem Zusammenhang mit dem Mord am König der Sümpfe zu stehen scheint.

(BoD - 277 Seiten - Juni 2001 - ISBN 3-8311-2118-4)

Die Stadt der Drachen (Rückkehr des Wolfes Bd.2)

Auf seiner Flucht aus dem Geheimen Reich hat der Fischerjunge Vami Freunde gefunden, die ihm beistehen, seinen Auftrag zu erfüllen: den Kaiser zu suchen, um ihm vom Mord am König der Sümpfe zu berichten. Doch langsam wird Vami offenbar, daß jene Tat nur der Beginn einer Reihe von Schicksalsschlägen war, die über Elva hineinbricht. Nun ist es an Vami und seinen neu gewonnenen Freunden, die Ursachen des Unheils zu ergründen und dem Alptraum ein Ende zu bereiten.

(BoD - 271 Seiten - September 2001 - ISBN 3-8311-2574-0)

Leseprobe - Die Rückkehr des Wolfes Bd.1

Zwei Gestalten ritten im ersten Licht der Morgensonne über einen Anger im Inneren Ring Dragonias. Das Klappern der Hufe war das einzige Geräusch in der fast vollkommenen Stille. Doch das sollte sich bald ändern: Sie näherten sich dem Tor zum Mittleren Ring, wo etwas mehr Leben herrschte. Wortlos ritten die beiden voran, und die Menschen beeilten sich, den Reitern Platz zu schaffen. Die Straße lief auf das Amin-Tor zu, wohinter der Äußere Ring begann, und dort konnte von Ruhe überhaupt keine Rede mehr sein. Die Marktschreier beherrschten das Bild der vielen Plätze, Frauen zogen quengelnde Kinder hinter sich her, Bauern aus den umliegenden Dörfern trieben ihr Vieh durch die engen Straßen. Die Reiter kamen nun langsamer voran.

Ein Kind blieb stehen und starrte sie staunend an, während die Mutter es zur Seite zu zerren versuchte. "Sieh nur, Mutter", rief es, "es ist Prinz Tolpatsch!"

Prinz Nugrinân zeigte keine erkennbare Reaktion, aber der Reiter hinter ihm warf der Mutter einen so eiskalten Blick zu, daß diese auf der Stelle ihren Korb fallen ließ und im Gesicht bleich wie ein Weißfisch wurde. Während sie noch mit den fürchterlichsten Strafen rechnete, zog auch Dagonos an ihnen vorüber. Er merkte nicht, wie die arme Frau in Tränen ausbrach und ihre Wut an dem unbedarften Kind ausließ.

Dagonos trieb sein Pferd neben den Prinzen. "Hast du gehört, was dies Gör gesagt hat", zischte er, so daß niemand mithören konnte.

Nugrinân sah ihn an. "Ja, das habe ich. Die Leute sollen nur reden!"

"Nein, so redet man nicht über den Sohn des Kaisers! Wie ist es nur möglich, daß du einen solchen Ruf hast? Nun bemühe dich wenigstens, würdevoll zu reiten! Setz dich gerade hin!"

Nugrinân versuchte, den Rücken durchzudrücken, aber dennoch machte er nach wie vor einen ziemlich verkrümmten Eindruck. Dagonos brummte etwas und ließ sich dann wieder hinter Nugrinân zurückfallen. Mißgelaunt beobachtete er die Leute, die sie beim Vorbeireiten anglotzten. Dagonos fiel ein ärmlich gekleideter Mann auf, der hinter vorgehaltener Hand zu seiner Frau tuschelte, woraufhin beide zu lachen begannen. Es ärgerte Dagonos über die Maßen, daß die Leute nicht einmal versuchten, ihren Spott zu verbergen. Anderswo hätte man sie für ihre Dreistigkeit gehängt.

Endlich erreichten sie das Devi-Tor, durch das die Massen hereinströmten, um sich sogleich auf die Hauptstraßen des Äußeren Ringes zu verteilen. In gemächlichem Schritt führten sie ihre Pferde durch die Massen von Menschen, dann galoppierten sie von der Straße abseits ins offene Land.

"Wir sollten eine ganze Weile reiten, ich möchte nicht in Sichtweite dieser Gaffer sein", sagte Dagonos.

"Ach, aber du sagtest, wir wollten nur vor die Stadt reiten."

"Das habe ich nicht gesagt. Ich sagte vor die Stadt, aber nicht nur vor die Stadt. Und vor die Stadt ist ein weiter Begriff. Ich beabsichtige, so weit nach Westen zu reiten, daß wir ins Gvulp-Land gelangen."

"Gvulp-Land? Müßten wir da nicht mindestens bis übermorgen reiten?"

"Wenn wir weiter so langsam unterwegs sind wie zur Zeit, dann vielleicht! Aber mein Lingamatis vermag etwas mehr!"

Damit stieß Dagonos dem Roß einen Stiefel in die Flanke, woraufhin es losfegte wie ein Sturmwind. Staub wirbelte hinter den Hufen auf, während Nugrinân ihm hinterherblickt und unwillig die Augen verdrehte. Dann gab auch er seinem Pferd die Sporen, duckte sich tief und kniff die Augen gegen den schneidenden Wind zusammen, während er vergeblich versuchte, zu Dagonos aufzuschließen.

Eine gute Stunde später hatte Dagonos sein Pferd zum Stehen gebracht und wartete auf Nugrinân. Endlich kam auch der Prinz und zügelte hart sein Pferd. Das Tier keuchte laut, und Schaum tropfte aus seinem Maul.

"Weißt du, Dagonos", keuchte Nugrinân, "ich finde es nicht recht, die Tiere so zu quälen."

Dagonos lachte. "Ob du das auch so sähest, wenn du um dein Leben reiten müßtest? Aber du reitest nicht allzu schlecht. Nach den Geschichten, die ich in Dragonia gehört hatte, mußte ich vermuten, du könntest dich kaum im Sattel halten."

Beschämt senkte Nugrinân den Kopf. "Diese Sache! Das ist ein Jahr her! Ich hatte vergessen, den Bauchgurt des Pferdes zu schließen."

"Darf nicht geschehen!" mahnte Dagonos. "Aber nun laß uns traben! Siehst du den Wald dort?"

Nugrinân kniff die Augen zusammen. "Es müßte der Fuchswald sein, nicht wahr?"

"Ja, das ist er!" bestätigte Dagonos anerkennend. "Und er ist einer der schönsten Orte, die man in der Umgebung Dragonias aufsuchen kann."

"Früher dachten sie, daß Elfen im Fuchswald lebten", meinte Nugrinân grinsend.

"Kein falscher Gedanke", stimmte Dagonos zu. "Ich kenne wenige Orte, die elfischer wären."

Sie tauchten in die Schatten der Bäume ein und ritten durch die Düsternis. Irgendwo rief ein Kuckuck, und ein Specht hämmerte eifrig gegen einen Baum. Man konnte bequem reiten, denn im Fuchswald gab es nur wenig Unterholz, und Grassoden bedekkten vielerorts den Boden. Schließlich gelangten sie in ein kleines Tal. Ein kleiner Bach floß lautlos zwischen den Baumriesen hindurch, und zu beiden Ufern wuchs Gras von sattem Grün. Dagonos saß ab und führte sein Pferd am Zügel. Nugrinân tat es ihm gleich. Schließlich setzten sie sich ins Gras. Nugrinân spürte den Zauber dieses Ortes und wußte sogleich, was Dagonos mit 'elfisch' gemeint hatte. Vor ihm erregte ein Spalt seine Aufmerksamkeit, der unter dem Wurzelwerk eines Baumes lag und der Eingang zu einer Höhle zu sein schien. Der Prinz betrachtete ihn lange, bis er zu dem Schluß kam, daß es sich um den Bau eines Tieres handelte.

"Wir werden doch bald umkehren, nicht wahr, Dagonos?" brach Nugrinân die Stille.

Dagonos blickte ihn grimmig an. "Nein, das habe ich nicht vor. Was meinst du, weshalb wir hergeritten sind?"

"Du hast also vor, noch weiter westwärts zu reiten?"

"Nein, nicht nötig!"

"Aber bis zum Gvulp-Land ist es noch weit."

Dagonos sprang auf. "Schluß mit dem Geschwätz! Jetzt geht es um Wichtigeres! Ich möchte wissen, wie weit deine Waffenkenntnisse gehen. Kannst du ein Schwert führen?

Triffst du ein Ziel mit Pfeil und Bogen? Und wie steht es mit Wurfspießen?"

Nugrinân blickte ihn unglücklich an. "Dafür bin ich nicht geboren, Dagonos."

"Wofür denn? Um in einem dunklen, staubigen Saal zu sitzen und Bücher zu lesen?"

"Und was ist daran verkehrt?"

"Du bist der Sohn des Kaisers! Und Virbal, dein Vater, möchte, daß ich dich erziehe. Und ich denke nicht daran, meine Pflicht zu vernachlässigen und dir nicht wenigstens beizubringen, wie man ein Schwert in den Händen hält! Also los jetzt, steh auf und zieh dein Schwert!"

Nugrinân verdrehte nur die Augen. "Ich bin erschöpft von unserem Ritt. Laß mich einfach hier liegen und verschnaufen!"

"Verdammt, Nugrinân!" Dagonos verbarg mühsam seinen Zorn. "Ich erkläre es dir ein letztes Mal in Freundschaft: Du als Sohn des Herrschers hast nicht nur Freunde. Du kennst Sumroge, du weißt, was seine Spione im Schilde führen. Und du weißt, was dir blüht, wenn du plötzlich von Gvulps angegriffen wirst und dich nicht wehren kannst. Wie gefiele es dir, den Rest deines Lebens ohne Zunge zu verbringen?"

"Es gibt keine Gvulps im Fuchswald!"

"Steh auf!" brüllte Dagonos so laut, daß alle Vögel augenblicklich verstummten.

Nugrinân erhob sich träge.

"Jetzt zieh dein Schwert!"

Lustlos ergriff Nugrinân den Knauf und zog die Klinge aus der Scheide. Er hielt die Waffe schlaff in der Hand.

"So hält man kein Schwert! Nimm es so in die Hand, als wolltest du einen Feind abwehren!"

Nugrinân zuckte verzweifelt die Achseln. "Ach, Dagonos, versteh' doch, ich habe keine Lust zu so was! Mein Vater wird sicher Verständnis dafür haben. Laß uns zurückreiten, ja?"

Dagonos drehte sich um und lehnte sich gegen sein Roß, das Gesicht in den Händen vergraben. "Beim Gott des Waldes, womit habe ich das verdient?"

"Kann ich mein Schwert wieder wegstecken, Dagonos?"

Langsam drehte sich der alte Ritter nach ihm um. Müde nickte er. "Stecke es weg! Und laß uns einen Spaziergang machen!"

Überrascht ließ Nugrinân die Klinge in der Scheide verschwinden. Dann machte er sich auf, dem vorauseilenden Dagonos zu folgen. Sie sprangen über den Bach und gingen nordwärts dem jenseitigen Waldrand entgegen.

"Du bist mir doch nicht böse, Dagonos?" fragte Nugrinân.

Dagonos schritt wortlos weiter voran. Das Tal hatten sie hinter sich gelassen, und ihr Weg führte sie über Moospolster durch den lichten Fuchswald.

"Wo gehen wir eigentlich hin, Dagonos?"

Nugrinân stolperte über eine Baumwurzel, fing sich aber wieder. Fluchend verfiel er in Laufschritt, um mit Dagonos mithalten zu können.

"Was hast du bloß vor, Dagonos?" rief Nugrinân aus. "Ich meine, wenn du... oh wie furchtbar!"

Mit diesem erstickten Ausruf war Nugrinân stehengeblieben und hatte die Hand vor den Mund geschlagen. Auch Dagonos hielt inne und betrachtete seinen Schützling aufmerksam. Vor ihnen lag ein totes Tier, eine völlig entstellte Hirschkuh. Jemand oder etwas hatte sie nicht nur getötet, sondern sie auch fürchterlich zugerichtet. Der Bauch war aufgerissen und ausgehöhlt, zwei Beine waren abgetrennt und der Hals an nicht weniger als drei Stellen aufgeschlitzt. Blauglänzende Fliegen hatten sich längst auf dem Kadaver niedergelassen und genossen eine fürstliche Mahlzeit. Ihr Brummen erfüllte ganz diesen Winkel des Waldes.

"Was ist das, Dagonos?"

Wortlos kniete Dagonos neben dem toten Tier nieder. Eine Wolke von Fliegen flog mit brummendem Lärm auf, als er sich über den Kopf der Hirschkuh beugte. Mit beiden Händen griff er nach den Lippen und zog die Kiefer auseinander. Nugrinân zuckte zusammen, als er sie brechen hörte.

"Warum tust du das?"

"Sieh es dir an!" befahl Dagonos kalt.

Nugrinân näherte sich unwillig und blickte in die dunkle Höhlung des Mauls. Doch er konnte nicht entdecken, worauf Dagonos hinauswollte. Daher zuckte er bloß die Achseln.

"Die Zunge fehlt", stellte Dagonos nüchtern fest. "Sie nehmen diese Trophäe nicht nur ihren menschlichen Opfern."

Nugrinân blickte sich entsetzt nach allen Seiten um. "Gvulps", flüsterte er. "Bei Devi, laß uns hier verschwinden, Dagonos!"

Dagonos lächelte ihn an. "Es scheint doch Gvulps im Fuchswald zu geben, mein Lieber! Pech gehabt!"

Nugrinâns Knie zitterten nun so sehr, daß sie nachzugeben drohten. "Oh, bitte, Dagonos, ich habe solche Angst!" Plötzlich knackte hinter ihm ein Ast. Mit einem erstickten Schrei dreht Nugrinân sich um, um eine Amsel aus dem Gebüsch auffliegen zu sehen.

Dagonos, der entschieden hatte, sein Spiel lang genug gespielt zu haben, legte dem Prinzen die Hand

auf die Schulter. "Nun beruhige dich schon! Dieser Hirsch ist schon seit zwei Tagen tot. Es sind keine Gvulps in der Nähe. Hörst du nicht die Vögel singen?"

Sie beide schwiegen und lauschten eine Weile dem Konzert von Zaunkönigen, Wacholderdrosseln und Trauerschnäppern. Alles schien friedlich zu sein, und doch lag dort im Laub dieser Kadaver, der diese Ruhe Lügen strafte.

"Die Vögel", erläuterte Dagonos, "würden nie singen, wenn Gvulps in der Nähe wären. Kein Vogel hat auch nur einen Mucks von sich gegeben, als die Bestien diesem armen Tier auflauerten."

"Die Pferde! Wir haben die Pferde alleine zurückgelassen!"

Dagonos schüttelte den Kopf. "Es ist hellichter Tag, Nugrinân! Die Gvulps hassen das Licht! Sie sind Geschöpfe der Nacht! Am Tage stecken sie in ihren Behausungen und verlassen sie nur, wenn man sich ihnen nähert. Alle acht Götter, du weißt wirklich wenig über sie."

Nugrinân setzte sich und atmete einige Male tief durch. Dann sah er zu Dagonos auf. "Was machen wir jetzt?"

"Zuerst einmal weg von diesem Gestank!"

Nugrinân nickte und beeilte sich, Dagonos zu folgen, nicht ohne sich noch einmal zu der Tierleiche umzudrehen. Die Vögel sangen weiter, und Nugrinân dankte ihnen dafür und wünschte sich nur, sie würden heute niemals aufhören.

Dagonos war stehengeblieben. Er blickte sich kurz um, dann hob er kurz entschlossen einen Ast auf, etwa so lang und dick wie der Arm eines Menschen. "Den nimmst du in die Hand, Nugrinân! Stelle dir vor, er sei dein Schwert! Und noch eins: Ein Wort der Widerrede nur, und ich reite mit beiden Pferden zurück und lasse dich für eine Nacht im Fuchswald allein, verstanden?"

"Das würdest du ohnehin nicht tun."

"Möchtest du es darauf ankommen lassen?"

"Nein! Aber ich tue jetzt, was du willst, auch ohne daß du mir drohst."

Dagonos nickte befriedigt und zwang sich sogar zu einem Lächeln, obwohl er Nugrinân nach wie vor am liebsten gepackt und angeschrien hätte.

"Wir fangen mit der einfachsten Voraussetzung an", erklärte Dagonos. "Nehmen wir an, du gehst durch den Wald und wirst von einem Gvulp angegriffen. Sicher, ein Gvulp ist eine furchterregende Erscheinung, voll gewaltiger Körperkraft; aber er stürmt nur auf dich los, versucht nicht, deinen Schlägen auszuweichen und kämpft ohne jede Geschicklichkeit. Selbst ein mittelmäßiger Schwertkämpfer sollte daher mit drei Gvulps fertig werden können."

Nugrinân nickte und betrachtete den Stock in seiner Hand. Die Vorstellung, hier im Fuchswald einem Gvulp zu begegnen, war plötzlich wieder sehr fern. Die Vögel sangen noch immer ihr trällerndes Konzert.

"Also, ich bin ein Gvulp", sagte Dagonos. "Dies ist meine Waffe." Er zog aus seinem Gürtel ein improvisiertes Bastelwerk, eine an einer Schnur befestigte Strohkugel. "Wenn du sie an den Kopf bekommst, spürst du kaum etwas, denn sie ist weich und harmlos. Aber bedenke, daß diese Kugeln bei den Gvulps aus Metall und mit Dornen besetzt sind! Ein Kopftreffer nur und du bist erledigt! Ein Treffer an einen anderen Teil des Körpers und du bist zumindest verkrüppelt! Achte also darauf, mich zu treffen, bevor ich heran bin! Beobachte, in welche Richtung ich die Kugel schleudere! Ducke dich vor ihr oder weiche ihr aus, und im gleichen Moment führe deinen Hieb!"

Dagonos nahm Anlauf. Dann rannte er auf Nugrinân zu und schwenkte die wenig bedrohlich wirkende Kugel über seinem Kopf. Nugrinân gab sich alle Mühe. Er bemerkte, wie die Waffe auf seine Hüfte zuraste, sprang zurück und versetzte Dagonos einen Stoß; doch er verfehlte ihn, und der Ritter überrannte ihn. Überrascht fand Nugrinân sich im Laub wieder.

Dagonos reichte ihm die Hand. "Zu langsam, mein Freund! Mit dieser Geschwindigkeit wirst du nicht einmal einem gelähmten Gvulp beikommen! Nochmal von vorne!"

Wieder entfernte sich Dagonos. Nugrinân kam das Ganze reichlich albern vor, wirkte Dagonos doch ganz und gar nicht wie ein Gvulp. Doch er fügte sich jetzt voll und ganz, ließ seinen Lehrer heranstürmen, bemerkte, daß die Kugel auf seinen Kopf zielte; Nugrinân duckt sich und stach sofort zu. Sein Stock fand Dagonos' Bauch, der zurücksprang. Im nächsten Augenblick machte Dagonos jedoch einen Satz nach vorne und ließ die Strohkugel in Nugrinâns Gesicht krachen. Der Prinz taumelte und hustete.

"Was soll das?" fragte Nugrinân empört. "Ich hatte dich doch getroffen!"

"Getroffen? Gestreichelt hast du mich! Glaubst du, mit einem derart kläglichen Hieb den Panzer eines Gvulps auch nur anritzen zu können?"

"Das ist doch etwas anderes", verteidigte Nugrinân sich. "Wir üben schließlich nur. Willst du, daß ich dich verletze?"

"So leicht wirst du mich nicht verletzen, mein Freund! Zeige etwas von deiner Stoßkraft! Zieh dein richtiges Schwert!"

Nugrinân glotzte ihn einige Zeit lang verständnislos an, dann tat er wie ihm geheißen. "Und jetzt?" fragte er.

"Übe dich an jenem Baum! Stoße die Klinge hinein! Laß die Rinde in alle Richtungen fetzen!"

Nugrinân betrachtete den Baum. Dann wechselte er den Griff und packte den Knauf wie ein Schlachtermesser, um mit aller Kraft den Stamm zu treffen. Die Spitze drang in das Holz ein, und Nugrinân unterdrückte einen Schmerzensruf, als seine Hand gegen das Stichblatt schlug.

Dagonos betrachtete den mäßigen Erfolg. "Hm! Nicht schlecht, immerhin wirst du so den Panzer durchdringen. Aber wird es reichen, ins Fleisch vorzustoßen? Was dein kleines Mißgeschick betrifft: Wenn du zu Schweißhänden neigst, dann ist es anzuraten, entweder die Hände oder den Knauf mit Stoffstreifen zu umwickeln. Es ist unangenehm, in einem Kampf abzurutschen. Und der Handwechsel sollte auch ein wenig schneller gehen, allzuviel Zeit wirst du im Ernstfalle nicht haben."

Ohne zu zögern griff Nugrinân erneut das Schwert. Dagonos half ihm, die richtige Art zu greifen zu finden. Er spreizte Nugrinâns Finger und ließ ihn dann erneut zuschlagen. Diesmal drang der Hieb wesentlich tiefer ein.

Dann tauschte der Prinz sein Schwert wieder gegen den Ast ein. Sie übten den Kampf Gvulp gegen Mann den ganzen Nachmittag, und Dagonos bemerkte einige Erfolge. Zuletzt zeigte der Ritter ihm, wie man schnell und in einer fließenden Bewegung den Griff wechselte, von der Verteidigungshaltung zum Zuschlagen und umgekehrt. Endlich nickte er zufrieden.

"Nun laß uns gehen!" schlug er vor.

Nugrinân, der zum Umfallen müde war, steckte sein Schwert weg und war überglücklich, bis er bemerkte, daß sich Dagonos nordwärts wandte.

"Gehen wir denn immer noch nicht zurück zu den Pferden?" fragte er.

"Doch, bald! Aber ich habe noch einen Auftrag zu erledigen; einen Auftrag, bei dem du mir behilflich sein könntest!"

"Was für ein Auftrag!"

Ohne weitere Erklärungen setzte Dagonos seinen Weg fort. Sie erkletterten einen baumbewachsenen Hügel. Dort nahmen die Bäume ein Ende, der Wald grenzte an die endlose Steppe. Die beiden Männer blieben am Waldrand stehen und überblickten die Ebene vor ihnen, die hinter einem abschüssigen Hang begann.

"Was ist das?" fragte Nugrinân.

Unten am Hang befanden sich zwei eigenartige Gebilde. Sie sahen aus wie gewaltige Haufen aus Stoffen und Kleidern. Doch sie flatterten im Wind, was darauf hindeutete, daß sie innen hohl waren. Es waren graue Felle, die vor Schmutz starrten und die Außenhülle dieser halbkugelförmigen Gegenstände bildeten. Nugrinân wurde sehr unwohl zumute.

"Wie ich es mir gedacht habe!" sagte Dagonos.

"Was hast du dir gedacht?" fragte Nugrinân.

Dagonos legte einen Finger auf die Lippen. "Ruhig jetzt! Das sind Bewohner, die wir in diesem Land nicht haben wollen, und schon gar nicht so dicht bei Dragonia!"

"Gvulps?" flüsterte Nugrinân.

"Sie kommen nur selten so weit ostwärts. Diese sind entweder sehr mutig oder sehr dumm."

"Du willst dich doch nicht etwa mit ihnen anlegen?"

"Ich beabsichtige nicht, sie noch einen weiteren Tag hier zu dulden."

Mit diesen Worten stand Dagonos auf und schickte sich an, den Hügel hinabzugehen. "Kommst du, Nugrinân?" fragte er.

Doch der Prinz war totenblaß und hörte den Ritter überhaupt nicht. Dagonos zuckte die Achseln. "Vielleicht ist es dafür wirklich noch ein bißchen zu früh", meinte er.

Plötzlich hielt Dagonos inne. Er hob den Kopf und horchte angestrengt. Ein neues Geräusch war hinzugekommen. "Was ist das?" flüsterte er.

"Was ist los?" wimmerte Nugrinân, der aussah, als wollte er auf der Stelle vor Angst sterben.

"Still!" Dagonos drehte sich nach dem Wald um. Das Geräusch schwoll an. Es erfüllte die Düsternis hinter ihnen.

"Hufe!" rief Dagonos aus. "Aber es sind keine Gvulp-Pferde, soviel höre ich. Verdammt, wir sind gefangen zwischen Hammer und Amboß. Laß uns hier vom Waldrand verschwinden, Nugrinân!"

Der alte Ritter bemerkte, daß der Prinz ihn nicht gehört hatte. "Nugrinân!" zischte er noch einmal, ergriff seinen Arm und zerrte ihn mit sich. Zusammen rannten sie den Hügel hinab. Hangabwärts flatterten die Gvulp-Häuser im Wind. Immer wieder drehte sich Dagonos um, doch noch waren die geheimnisvollen Reiter nicht zu sehen.

Interview

Wir haben Mirko Thissen zu seiner Person und seinem Roman einige Fragen gestellt.

SONO: Mirko es würde uns freuen wenn du dich einmal unseren Lesern vorstellen würdest.

Mirko Thiessen: Also gut: Mein Name ist Mirko Thiessen, ich lebe in Hamburg und bin 32 Jahre alt. Tagsüber arbeite ich in einer Software-Firma, und an den Wochenenden versuche ich so viel wie möglich an Fantasy-Romanen zu schreiben. "Die Rückkehr des Wolfes" war mein erster Roman - vollendet 1998 und veröffentlicht 2001.

SONO: Mit "Die Rückkehr des Wolfes" hast du ein Phantasiewerk voller Spannungen und Überraschungen geschaffen, welches den Leser in seinen Bann zieht. Wie kam es zu der Idee zu diesem Roman?

Mirko Thiessen: Da müsste ich etwas weiter ausholen. Zwar ist "Die Rückkehr des Wolfes" mein erster *veröffentlichter* Roman, aber nicht die erste von mir erdachte Geschichte, die in der Welt Elva spielt. Es gab, als ich zu schreiben begann, also schon eine großen Zahl von Geschichten, die ich nur fortzuführen brauchte.

SONO: Dein Roman "Die Rückkehr des Wolfes" ist als zweibändige Romanreihe erhältlich. Wäre es nicht idealer gewesen den Roman als ein Buch herauszugeben?

Mirko Thiessen: Es war ehrlich gesagt ursprünglich nie geplant, zwei Bände daraus zu machen. Das waren eher wirtschaftliche Zwänge. Ich denke inzwischen aber, dass der Schnitt nach dem ersten Band nicht schlecht gewählt ist. Natürlich ist der erste Band für sich keine abgeschlossene Erzählung - er soll neugierig auf das Weiterlesen machen, und wenn das gelingt, ist das gut so.

SONO: Dir ist mit deinem Roman ein wunderbares Werk, welches nicht dem klaren Klischee "Gut" und "Böse" unterliegt gelungen. Mir gefällt an der Umsetzung das es selbst die Bösen gut seien können und umgekehrt sehr gut. Wie kam es zu dieser Idee?

Mirko Thiessen: Das ist schön, dass Du das so herausstellst. Für mich war es das Reizvollste an diesem Buch: Ich fange mit einem scheinbar klassischen Gut-Böse-Schema an. An irgendeiner Stelle kehrt sich das Ganze um, plötzlich könnten die Guten in Wirklichkeit die Bösen sein und umgekehrt, aber später dann irgendwie doch wieder nicht. Mich langweilen Bücher, in denen Gut und Böse so klar getrennt sind. Auch in einer Fantasy-Welt sollten Menschen Menschen sein, mit allen Fehlern, die Menschen nun einmal machen. Und bei den "Bösen" will ich erklärt wissen, warum sie so geworden sind und was ihre Motive sind.

SONO: Welcher deiner Protagonisten in deinem Roman "Die Rückkehr des Wolfes"ist dir persönlich am meisten ans Herz gewachsen, und warum?
Mirko Thiessen: Ans Herz gewachsen - nun ja, Vami ist der Sympathieträger, der dem Leser überhaupt erst die Welt erklärt. Ihn und Chung Wang mochte ich besonders gern. Aber noch spannender fand ich die Handlungsstränge mit Maidetrin, Khondor oder Aystin. Sie können einem nicht ans Herz wachsen, aber man versucht, ihre Motivation zu erläutern und sich in sie hineinzuversetzen, weil man das schaffen will, beim Leser Verständnis für eine Figur zu erwecken, die er eigentlich als böse kennen gelernt hat. Dabei habe ich als Autor sogar eine besondere Sympathie für Maidetrin entwickelt, weil er nur aus eigener Dummheit in seine Situation gerät und am Ende ratlos vor dem von ihm angerichteten Scherbenhaufen steht.

SONO: Besonders dein Protagonist der Fischerjunge "Vami" hat mir persönlich sehr sehr gut gefallen. Ich fand es sehr Schade das "Vami" zum Schluss des Romans ein wenig ins Abseits gelangte. War dieses Absicht oder entwickelte es sich so im Laufe des Romans?

Mirko Thiessen: Ja, das war schon in gewisser Weise Absicht. Vami ist die Hauptfigur des ersten Bandes, in "Der König der Sümpfe". Er kennt nichts von der Welt, und indem er seine Abenteuer erlebt, nimmt er den Leser an die Hand und zeigt ihm die Völker und Länder Elvas. In Band 2 kennt sich der Leser gut genug aus und hat inzwischen begriffen, dass Vamis Reise wenig Bedeutung für das Geschehen in der Welt hat. Er kann Vamis Hand loslassen und selbständig zu den Schauplätzen gehen. Aber die Geschichte geht nie ganz von Vami ab, fallengelassen wird diese Figur nie.

SONO: Wird es weitere Romane aus der Welt von "Elva" geben?

Mirko Thiessen: Vielleicht ja, vielleicht nicht. Ich bin mir nicht schlüssig, ob diese Welt noch genug Potential bietet für eine weitere spannende Geschichte. In den nächsten Jahren gibt es jedenfalls erst einmal keinen Elva-Roman mehr.

SONO: Gibt es in "Die Rückkehr des Wolfes" eine Passage die du im nachhinein völlig anders schreiben würdest?

Mirko Thiessen: Die Frage zu beantworten fällt mir nie sonderlich schwer: der Vortrag des Barden in Endarmis' Haus. Es ist die Stelle, die mir am wenigsten gefällt. Aber was soll's: Es ist inzwischen neun Jahre her, dass ich mit diesem Buch begonnen habe, und da wäre es wohl verwunderlich, wenn ich heute jede Zeile so schreiben würde wie damals. Tatsächlich würde ich sogar wohl ziemlich viel ändern. Aber dafür schreibt man ja neue Bücher, um nicht zu lange um die Fehler in den alten zu trauern.

SONO: Die beiden Teile des Romans sind aus meiner Sicht perfekt mit den gestalteten Covern abgerundet. Wie kam es zu diesen Covern?

Mirko Thiessen: Ich habe das große Glück, dass meine Schwester Vivien nicht nur künstlerisch begabt, sondern zudem noch studierte Illustratorin ist. Ich habe ungefähr im Kopf gehabt, wie die Titelbilder aussehen sollten, aber das Ergebnis hat meine Erwartungen jeweils noch mal weit übertroffen.

SONO: Wie waren die bisherigen Resonanzen der Leser auf "Die Rückkehr des Wolfes"?

Mirko Thiessen: Von den Lesern, die mit Fantasy-Literatur vertraut sind, habe ich durchweg positive Reaktionen erfahren. Ich höre oft, dass die Charaktere gut gefallen, weil sie lebendig und nachvollziehbar sind. Das ist für mich das schönste Lob, weil es das Wichtigste an einem Buch ist. Sind die Figuren nicht glaubwürdig, kann auch die irrsinnigste und einfallsreichste Handlung die Geschichte nicht mehr retten.

SPEZIAL: MIRKO THIESSEN

SONO: Du schreibst ja gerade an deinem neuen Roman "Der Bund der Raben", um was wird es in diesem Roman gehen?

Mirko Thiessen: Angesiedelt ist das Ganze auf einer Insel, auf der eine ganze Reihe unterschiedlicher Völker zusammenleben. Im Augenblick der Handlung steht es ziemlich übel um die Menschen dort. Kriege, Seuchen, Intrigen sind in fast jedem Land zu Hause. Es gibt dann zahlreiche wohlmeinende Menschen, die alle das gleiche Ziel haben: ein Ende dieser Zustände zu erreichen, aber alle auf unterschiedliche Weise. Und irgendwann stellt sich heraus, dass jedes Volk von einem alten Geheimbund unterwandert ist, dessen Motive ein wenig im Dunkeln liegen: Will er den Frieden erreichen, unterstützt er die herrschenden Cliquen, oder möchte er etwas ganz anderes? Sollen sich die gepeinigten Menschen mit diesem "Bund der Raben" verbünden, oder wäre das ein Pakt mit dem Teufel?

SONO: Wann wird man mit deinem neuen Roman rechnen können?

Mirko Thiessen: Das ist die wahrscheinlich schwierigste Frage des ganzen Interviews. Ich komme viel seltener zum Schreiben als ich es eigentlich möchte. Ich denke einmal, Mitte bis Ende 2004 ist ein realistischer Zeitpunkt, und wenn es eher wird, um so besser.

SONO: Spielt dein neuer Roman "Der Bund der Raben" auch in der Welt Elva oder findet er in einer eigenen Welt statt?

Mirko Thiessen: Die Welt hat nichts mit Elva zu tun. Sie ist zeitlich ein wenig weiter, etwa eine Entsprechung des Europas im 17. Jahrhundert. Warum sollten Fantasyromane auch immer im Hochmittelalter spielen?

SONO: Auf deiner Homepage (www.mirko-thiessen.de) findet man auch einen virtuellen Führer durch Elva. Wirst du diesen Bereich noch erweitern um z.B. die Welt Elva dort weiter aufzubauen?

Mirko Thiessen: Der Führer durch Elva ist eigentlich fertig. Einige Illustrationen kommen vielleicht noch hinzu, mehr aber nicht. Ausbaufähig sind eher andere Teile der Homepage, zum Beispiel ist eine Seite mit Leserreaktionen und -fragen denkbar.

SONO: Kannst du dir auch vorstellen mit mehreren anderen Autoren zusammen an einem Buch zu schreiben, oder bist du von deiner Arbeitsweise eher der reine "Solist"?

Mirko Thiessen: Es reizt mich nicht besonders. Ich entwerfe meine Welten lieber allein, das wird wohl auch vorerst so bleiben.

SONO: Welche Motivation hast du beim Schreiben, überwiegt der Anspruch oder die Unterhaltung, ist es eine Gratwanderung?

Mirko Thiessen: "Anspruchsvolle Unterhaltung" ist wohl die Antwort ;-) Als Fantasy-Schriftsteller sollte man nicht leugnen, zur Unterhaltung zu schreiben, sonst lügt man sich in die Tasche. Aber das ist ja auch nichts Verwerfliches. Allerdings habe ich an mich einen gewissen Anspruch dabei: Jede Figur muss glaubwürdig sein, ihre Motive haben, und darf nicht irgendein guter oder böser Übermensch sein. Wenn das gelingt, kann man vielleicht von einem anspruchsvollen Fantasy-Roman sprechen.

SONO: Mirko, du bringst deine Romane als Eigenverleger heraus. Gibt es hierzu einen speziellen Hintergrund?

Mirko Thiessen: Ja, aber der ist ziemlich banal. Ich habe bei der Verlagssuche ziemlich schnell das Handtuch geworfen. Darum habe ich mich dann für die Verlegung über Books on Demand entschieden.

SONO: Einige deutsche Verlage beklagen das es sowenig gute Nachwuchsautoren im Bereich Fantasy und DarkFantasy gibt, einige Autoren hingegen beklagen die mangelnde Unterstützung durch die Verlage. Wie siehst du die derzeitige Lage im Bereich deutschsprachiger Fantasyliteratur?

Mirko Thiessen: Sehr wahrscheinlich können das andere besser beurteilen als ich. Mir fehlt der Einblick in das Verlagswesen, um hierüber wirklich eine Aussage treffen zu können.

SONO: Gibt es Autoren und Bücher, welche du für dich als Vorbilder siehst?

Mirko Thiessen: Ich habe lange Zeit den Drachenbeinthron von Tad Williams (mitsamt seinen Folgebänden) als Vorbild gesehen. Als ich "Die Rückkehr des Wolfes" geschrieben habe, war diese Erzählung in meinem Hinterkopf, was vielleicht eher nachteilig war. Ich versuche mich gerade, von allen möglichen Vorbildern zu lösen. Ob das immer gelingen kann, weiß ich nicht.

SONO: Was ist momentan dein persönliches Lieblingsbuch?

Mirko Thiessen: "Das Lied von Eis und Feuer" von George R.R. Martin - eine Geschichte so lang wie sie sein muss (wahrscheinlich endlos, wie ich das sehe); ich bin nur etwas säuerlich, daß der nächste Band erst Ende 2004 erscheinen soll.

SONO: Eine letzte Frage, was ist dein größter Wunsch für die Zukunft?

Mirko Thiessen: Wenn sich die Frage auf das Autorendasein beschränkt, dann möchte ich den "Bund der Raben" 2004 fertig bekommen und einer größeren Leserschaft zugänglich machen, also einen Verlag finden, mit dem eine solche Zusammenarbeit möglich ist. Was danach kommt, wer weiß? Ich plane nicht allzu weit für die Zukunft.

SONO: Mirko, ich danke dir sehr für dieses Interview und für den guten und sehr netten Kontakt mit dir. Ich wünsche dir für Zukunft alles Gute für dich und deine Romane.

Das Interview für SONO führte Chris Weidler

Klappentext Bd.1:

Seit Jahrhunderten liegt das Geheime Reich inmitten eines Sumpfwaldes verborgen. Einer seiner Bewohner, der Fischerjunge Vami, ist seines eintönigen Daseins und der Tyrannei durch seinen eigenbrötlerischen Großvater überdrüssig und entschließt sich, einen Weg in die geheimnisumwobene Außenwelt zu suchen. Seine Flucht wird zum gefahrvollen Abenteuer, als er an den Grenzen des Reiches miterlebt, wie der König ermordet wird. Der sterbende Herrscher überträgt dem Jungen eine schwere Bürde: in die Außenwelt zu gehen, den Imperator zu suchen und ihm mitzuteilen, wer das Komplott gegen ihn geschmiedet habe. Fortan wird Vami von den Mördern durch eine ihm fremde Welt gehetzt. Er stößt auf neue Gefahren, findet freundliche Helfer auf seinem Weg und muss feststellen, dass sich die Außenwelt in Vorbereitungen auf einen Krieg befindet, der in einem Zusammenhang mit dem Mord am König der Sümpfe zu stehen scheint.

Klappentext Bd.2:

Auf seiner Flucht aus dem Geheimen Reich hat der Fischerjunge Vami Freunde gefunden, die ihm beistehen, seinen Auftrag zu erfüllen: den Kaiser zu suchen, um ihm vom Mord am König der Sümpfe zu berichten. Doch langsam wird Vami offenbar, dass jene Tat nur der Beginn einer Reihe von Schicksalsschlägen war, die über Elva hineinbricht. Nun ist es an Vami und seinen neu gewonnenen Freunden, die Ursachen des Unheils zu ergründen und dem Alptraum ein Ende zu bereiten.

Inhaltsangabe:

Der Fischerjunge Vami flieht aus Neugier und persönlicher Unzufriedenheit aus dem "Geheimen Reich". Auf seinem Weg zur Außenwelt beobachtet er wie der König des Geheimen Reiches getötet wird und es beginnt für Vami eine abenteuerliche Flucht vor den Häschern des "Bösen"(?).

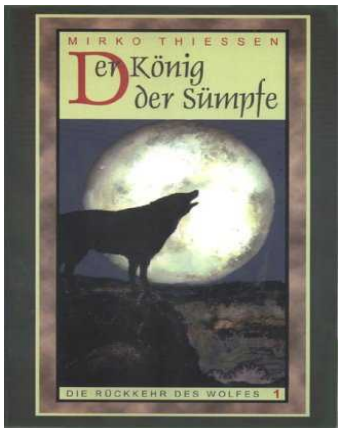
Zeitgleich entbrennt in der Außenwelt Elva ein Kampf um das Überleben der Völker, welches eng verbunden ist mit der Vergangenheit des Kaiserreiches. Was diese beiden Handlungsstränge miteinander zu tun haben? Lest es selber. ;)

Fazit:

Schon nach den ersten Seiten ist man durch die malerische Beschreibung und den fesselnden Stil von Mirko Thiessen tief in das Land Elva versunken. Zusammen mit Vami dringt man immer tiefer in die Verwicklungen und Abenteuern des Landes und seiner Völker ein. Was am Anfang in unterschiedlichen Handlungssträngen beginnt wächst mit der Zeit zu einer gemeinsamen Geschichte zusammen und der Autor weiß diese wunderbar in kleinen Stücken dem Leser zu "servieren", so dass man beim Lesen das Gefühl hat das die Geschichte mit einem wächst. Besonders gut hat mir gefallen, dass es kein klassisches "Gut und Böse" gibt, sondern alles ein wenig grau ist und man als Leser so immer wieder im Laufe der Geschichte neue Blickwinkel erfährt.

Einzig das der mir sehr ans Herz gewachsene Fischerjunge Vami am Schluss eher eine Nebenrolle einnimmt stimmt mich ein wenig traurig, aber wer das Buch einmal gelesen hat wird aufgrund des überraschenden und sehr guten Endes dafür durchaus Verständnis haben.

"Die Rückkehr des Wolfes" ist ein frisches Werk, welches mich vom Anfang bis zum Ende gefesselt hat. Und es wird eines der wenigen Bücher sein, welches ich auch ein zweites Mal lesen werde.



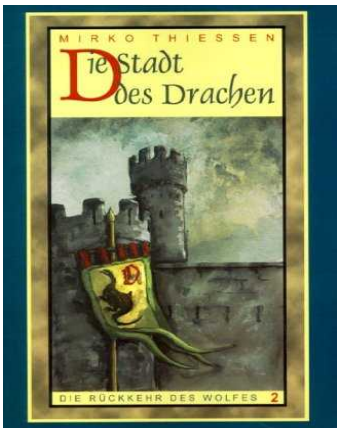
Titel: Die Rückkehr des Wolfes Bd.1 - Der König der Sümpfe

Autor: Mirko Thiessen

Paperback - 277 Seiten - BoD GmbH, Norderstedt

Erscheinungsdatum: Juni 2001

ISBN: 3-8311-2118-4



Titel: Die Rückkehr des Wolfes Bd.2 - Die Stadt der Drachen

Autor: Mirko Thiessen

Paperback - 271 Seiten - BoD GmbH, Norderstedt

Erscheinungsdatum: September 2001

ISBN: 3-8311-2574-0

Mit "Die Rückkehr des Wolfes" ist dem Autoren ein fantasievoller, spannender und anspruchsvoller Fantasyroman gelungen. Er weiß durch den wunderbaren Stil von Mirko Thiessen und den liebevoll und gut gezeigten Protagonisten in der fantastischen Welt Elva und ihrem Kampf ums Überleben ihrer Welt sehr zu überzeugen.

Schade nur, dass der Roman in zwei Teilen geliefert wird was eventuell viele Leser durch den daraus resultierenden Preis abschreckt. Mit einem Buch anstatt Zweien hätte man möglicherweise eine glücklichere Lösung gefunden. Wem es aber nicht stört, dass es zwei Bücher sind wird hier einen sehr schönen Fantasyroman finden, welchen man meiner Meinung nach gelesen haben sollte.

Ich freue mich jetzt schon auf die zukünftigen Werke von Mirko Thiessen.

Chris Weidler

copyright Jens Höderle www.dailor.grofafo.org

Das Drachenbuch von Ditte und Giovanni Bandini ist, meinem Erachten nach, das Highlight der Drachenliteratur 2002. Aber ich beginne besser am Anfang.

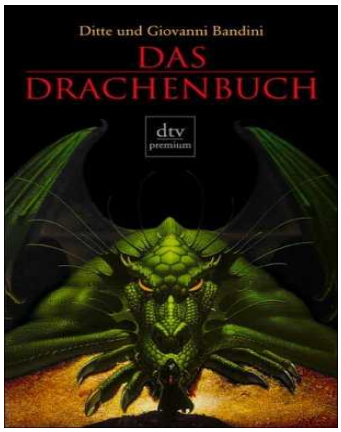
Als ich das Buch zum ersten Mal auf der Liste der bald zu erscheinenden Bücher fand, da neigte sich das Jahr 2001 gerade dem Ende zu. Als ich es dann endlich erhielt, war das Jahr 2002 beinahe ebenso weit fortgeschritten. In diesem Fall lässt sich jedoch ohne Bedenken sagen, dass gut Ding Weile hatte! Das Buch ist kein Aufguss bereits bekannter Geschichten, keine Kopie des Buches "Das Große Buch der Drachen" und auch keine völlig abwegige Eigenkreation. Es ist ein Blick auf die Drachen wie sie heute sind und wie sie zu dem wurden als was wir sie heute betrachten. Jedoch beschränken sich die Autoren im Hier und Jetzt nicht einfach auf die Vorstellung Drachen sein blutrünstige Monster, so wie es althergebracht und festgeschrieben steht. Nein, sie versuchen vielmehr zu ergründen, warum die Drachen in unserer Kultur trotz der vermeintlichen Boshaftigkeit und Verschlagenheit einen so hohen Stellenwert erhalten konnte und gehen bei diesem Versuch tiefer, als viele Autoren es vorher jemals versucht haben.

Das Buch beginnt für jeden Kritiker freundlich, denn empfangen wird mit der ehrlichen Aussage, dass dasselbige keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt und viele als möglicherweise wichtig erachtete Punkte nur gestriffen werden, um ein möglichst breit gefächertes Bild der Drachen zu ermöglichen. Hut ab! Soviel Ehrlichkeit ist löblich und zeigt, dass sich die Autoren tatsächlich mit der Materie und den Quellen auseinander gesetzt haben und wissen, was sie sich für ein schweres Gebiet ausgesucht haben.

So folgt im Drachenbuch zunächst die allgemeine Definition eines Drachen, sowie die grobe Klärung der Frage, was sich eigentlich alles zu einem Drachen zählen darf und was nicht. Nachdem der Leser nun weiß, was er unter einem Drachen zu verstehen hat und wie er diese eventuell unterscheiden kann, ist es natürlich interessant zu erfahren, was Drachen den ganzen Tag lang so treiben und warum sich dieses oder jenes Bild gefestigt hat! Hier beginnt nun endlich der besondere Charme des Buches sich zu entfalten. Nicht nur die althergebrachten Klischees von Gold hortenden, Jungfrauen stehlenden Drachen werden in den Vordergrund gerückt, sondern auch dass, was Drachen in heutiger Zeit so populär macht, nämlich beispielsweise die Suche nach Freunden und Gleichgesinnten. An einen Drachen ebenso fest gebunden wie seine Lebensweise ist sein Tod. Dieser wird hierbei genauso vollständig beschrieben, wie die Drachentöter und Ihre erfolgreichsten Strategien, wobei nicht nur der martialische Waffengang erwähnt wird, sondern auch die vielen kleinen "Hausmittelchen", die Sagen oder antiken Überlieferungen zu Folge geholfen haben sollen einen Drachen zu vertreiben oder zu vernichten.

Nachdem der Leser alle Vorkenntnisse über die verschiedensten Drachen, deren Lebensstile und Gepflogenheiten, Feinde und Freunde kennt, folgt der interessanteste Part des Buches, eine Art Drachenkompendium! Hierbei werden viele Begriffe, die teilweise aus Märchen, hauptsächlich aber aus Rollenspielen bekannt sind, beleuchtet und sehr passend, korrekt und stimmig wiedergegeben. Besonders hervorzuheben ist hierbei das Kapitel über Hausdrachen, das zu schreiben sich noch niemand vorher getraut hat, man aber jetzt, wo man es zu ersten Male liest, doch schmerzlich vermisst hat.

Der letzte Teil des Buches behandelt schlussendlich den Weg des Drachen vom althergebrachten Ungetüm bis zum heutigen Knuddeldrachen und zum salonfähigen Charakter, der vie-



Das Drachen Buch

Autoren: Ditte Bandini, Giovanni Bandini

ISBN: 342324318X

Verlag: Dtv

Erscheinungsdatum: Oktober 2002

lerorts, auch im Internet, geehrt wird, sowie ein kurzes Nachwort, welches versichert, dass Drachen noch immer existieren.

Kein Buch ganz ohne Schattenseiten, so folgt hier die spärlich gesäte Kritik. Die Aufmachung des Buches an sich ist dem DTV gut gelungen, auch die von Michael Whelan lizensierten Bilder auf Hochglanzpapier wissen zu gefallen. Allerdings hätte bei der Überarbeitung des Buches doch mal irgendjemand auffallen müssen, dass eingewobene Geschichten und Märchenzitate zwar in kleinerer Schrift dargestellt werden, der auf diese Geschichten und Märchen folgende Text aber immer wieder normal geschrieben werden müsste. So beginnt und endet manchmal eine Geschichte und wird einfach Typographisch weiter geführt, bis irgendwann mal wieder die andere Schriftart verwendet wird. Bei den Geschichten bin ich auch gleich an meinem einzigen wirklichen Kritikpunkt angelangt. Sie sind teilweise zu kurz oder werden unterbrochen, um Platz für weiterführende Kommentare der Autoren zu geben. Ein wenig mehr hätte hier bei weitem nicht geschadet! Besonders positiv ist aber zu erwähnen, dass die Autoren ein sehr ausführliches Literaturverzeichnis angelegt haben, welches viele Quellen aufweist und nur erneut zeigt, wie gut sie sich mit der Materie befasst haben. Ach ja, das Zitat auf der letzten Seite des Buches stammt nicht vom Museum für Drachen zu Furth im Wald, sondern aus dem Buch "The Flight of dragons" von Peter Dickins

Ich kann nur abschließend noch einmal betonen was ich schon wusste nachdem ich das Buch das erste Mal gelesen hatte. Das Buch ist einmalig, deckt bereiche ab, in die sich noch kein Autor vorher gewagt hat und geht dabei mit soviel Witz und Charme zur Sache, dass man es gar nicht mehr aus der hand legen möchte. Das Drachenbuch von Ditte Bandini hat sich einen Ehrenplatz in jedem Liebhaberregal verdient und ist meines Erachtens nach das beste Sachbuch über Drachen 2002.

Aber Achtung! Verwechselt das Buch des Ehepaares Bandini nicht mit dem Buch "Drachenwelten" von Andreas Gößling, der unter dem Pseudonym Pietro Bandini schreibt. Der Inhalt der beiden Bücher unterscheidet sich gewaltig, denn während das Ehepaar Bandini den phantastischen Aspekt Drache behandelt Erklärt A. Gößling das Auftreten der Drachen anhand verschiedener Schöpfungsgeschichten aus einem völlig anderen Blickpunkt.

Kolja Engelmann

Die Legende von Loch Ness

Einleitung

Nessie gehört wohl zu den bekanntesten Seeungeheuern der Welt. Die Legende um dieses sagenumwobene Urviech ist schon mehrere tausend Jahre alt. Viele Menschen behaupten, es schon einmal gesehen zu haben, aber meistens handelt es sich dabei einfach nur um Baumstämme oder andere schwimmende Gegenstände. Viele Forscher haben sich bereits bei dem Versuch zu klären, ob es Nessie wirklich gibt, die Zähne ausgebissen. Doch bis heute ist seine Existenz weiterhin ungeklärt.

Die Entstehung der Legende

Bereits 565 Jahre vor der Geburt Christi gibt es erste Berichte über Nessie. Aber erst 1933 begann der große Boom um das Loch Ness und seinen geheimnisvollen Bewohner. Am 13. November 1933 ist Hugh Gray der erste Mensch, der Nessie fotografiert haben will. Diese Fotos sind jedoch keineswegs ernst zunehmen, da sie nur einen länglichen Körper zeigen, der auf der Wasseroberfläche schwimmt.

Ein Jahr später, im April 1934 taucht ein weiteres Bild Nessies auf - und diese Fotografie ist wohl bis zum heutigen Tage die berühmteste. Geschossen wurde sie von Kenneth Wilson, sie zeigt den langen Hals und den Kopf des Seeungeheuers in verblüffender Schärfe. Doch 1994 stellt sich heraus, dass dieses Bild nicht mehr als eine Fälschung ist.

Erst mehr als 25 Jahre später gibt es wieder interessante Neuigkeiten rund um den riesigen Schotten. Tim Dinsdale schafft es, Nessie in Bewegung zu filmen. Dieser Film konnte bis heute noch nicht als Fälschung enttarnt werden. 1962 gründet dann Constance Whyte mit anderen Hobbyforschern das "Loch Ness Phenomena Investigation Bureau". Dieses soll auch später noch größere Forschungsaktionen leiten.

Wiederum 15 Jahre später gelingt es Anthony Shiels die bis in die heutige Zeit besten und auch deutlichsten Fotos von Nessie zu schießen.

1987 startet das LNPIB seine erste größere Forschungsaktion, die "Operation Seascan" genannt wird. Bei dieser Operation werden 20 Boote auf den See geschickt, sie sollen den See mit Hilfe von Schallwellen scannen. Dieselbe Aktion wird jeweils noch ein weiteres Mal in den Jahren 1992 und 1993 durchgeführt, beide Aktionen jedoch unter dem Namen "Operation Urquhart".

Nachdem diese drei Operationen keine nennenswerten Erfolge vorweisen können, wird am 23. April 2001 die bis heute letzte Forschungsaktion unter dem Namen "Operation Clean Sweep" gestartet. Bei dieser soll mit Hilfe von modernen Sonargeräten und akustischen Unterwasserkameras ein dreidimensionales Bild Nessies erstellt werden. Aber auch dieser Versuch bleibt ohne den erhofften Erfolg.

Bis heute bleibt ungeklärt, ob Nessie nur eine Legende ist oder ob es wirklich existiert.

Die Heimat Nessies

Loch Ness ist mit einer Länge von 36 km und einer durchschnittlichen Breite von 1 1/2 km der größte Binnensee Großbritanniens. Er befindet sich im Kaledonischen Kanal, welcher von einem Ufer Schottlands bis zum anderen quer durch die Highlands fließt und für Loch Ness eine Verbindung zum Meer ist. Die tiefste gemessene Stelle ist 325 Meter tief, wobei es wahrscheinlich noch einige tiefere Stellen gibt, die aber noch nicht nachgewiesen wurden. Er ist so sehr mit Schwebepartikeln durchsetzt, dass die Sicht unter Wasser stark eingeschränkt ist. Der Boden des Sees ist mit einer dicken Schlickschicht bedeckt, welche alle Materie, die zu Boden sinkt, aufnimmt und festhält. Deshalb konnten auch noch nie Leichen oder Ähnliches im Loch Ness gefunden werden. Zudem bietet der See viele Unterwasserhöhlen und Spalten, die als perfektes Versteck für Nessie dienen könnten. Selbst in den heißesten Sommern steigt die Wassertemperatur niemals höher als 7 Grad, doch der See wird auch niemals so kalt, dass er zufriert. Alles in Allem wäre der See also die perfekte Heimat für Nessie.

Die Sache mit der Daily- Mail

1934 begann die Tageszeitung "Daily Mail", sich für Loch Ness zu interessieren. Sie schickte deshalb Mr. Wetherall, einen bekannten Großwildjäger, um die Suche nach Nessie aufzunehmen. Dieser entdeckte auch bald Fußspuren in der Nähe des Sees. Die Füße hatten vier Zehen und waren ungefähr 20cm breit. Diese Spuren ließen den Jäger darauf schließen, dass das Ungeheurer sehr stark und weichpfotig sei und seine Länge circa sechs Meter betrage. Doch schon bald stellte sich heraus, dass die Fußabdrücke nicht von Nessie stammten, sondern von einem exotischen Exemplar eines Flusspferdes.

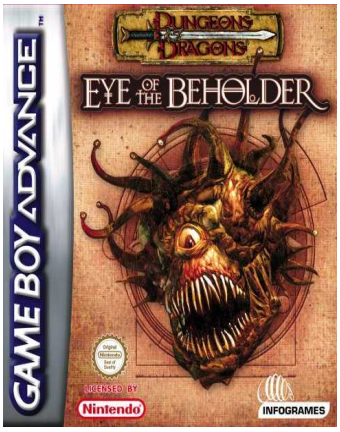
Danach zog sich die Daily Mail 35 Jahre lang in der Berichterstattung rund um Nessie zurück. Erst 1969 berichtet sie wieder über das Ungeheuer. Angeblich wurde das Skelett Nessies von Reportern gefunden. Wie sich aber bald herausstellte, hatte bloß ein Spaßvogel den Kiefer eines Blauwals an die Zeitung geschickt.

Aufgrund dieser zwei Patzer fühlte sich die Daily Mail anscheinend verpflichtet, ihren Ruf zu retten. Dazu ließ die Zeitung 50.000 Watt Sonarenergie durch den See leiten. Die Folge dieser Tat war, dass viele der Fische und anderen Tierchen starben. Mit dieser Aktion sank der Ruf der Daily Mail im Bezug auf Nessie noch weiter.

Patrick Müller

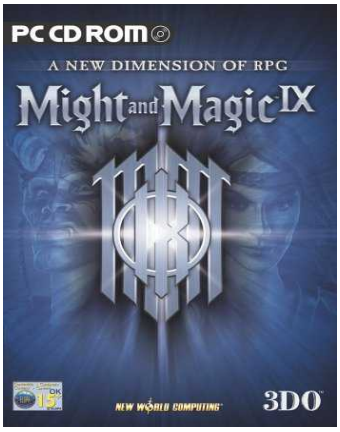
(A)D&D AM COMPUTER

(A)D&D , Advencend Dungeons & Dragons, ist der Abkömmling von Dungeon & Dragons, dem Urvater des Fantasy-Rollenspiel, das Gary Gygax 1974 mit seiner Firma TSR veröffentlicht hat. Zu (A)D&D haben sich im Laufe der Zeit einige Rollenspiele für den Computer entwickelt, wozu wir euch hier grob einen R ückblick geben möchten.



Dungeons & Dragons - Eye of the Beholder

Atari - GamesBoy
USK Einstufung: Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG



Might and Magic 9
Atari / 3DO
System: Windows 95, Windows 98, Windows 2000
USK Einstufung: Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG
Voraussetzungen:
P2 400 CPU; 64MB RAM; 4fach CD- bzw. DVD-ROM-Laufwerk

Die ersten PC-Rollenspiele waren für heutigen Standard unspielbare, primitive CGA-Grafik-Adventures. Mangels Speicherplatz und technischer Entwicklung auch kaum der Erwähnung Wert. Trotzdem seien sie an dieser Stelle benannt, denn sie waren quasi die Pioniere der heutigen 3D-Rollenspiele.

Um einige dieser Vertreter zu erwähnen:

Pool Of Radiance; Curse Of The Azure Bonds; Secret Of The Silver Blades; Pools Of Darkness; Hillsfar; Dungeon Hack; Gateway To The Savage Frontier; Treasure Of The Savage Frontier; Mensoberranzan; Eye Of The Beholder (alles AD&D)

Meine ersten Rollenspielerfahrungen habe ich am PC gesammelt. 1992 bekam ich Eye of the Beholder (kurz EOB) in die Hand. Am 286er habe ich dann mit mehreren Freunden dieses bis zum Ende durchgespielt. Das Handbuch war mir aus unbekannten Gründen entschwunden :-), so dass ich mit den Regeln nichts anfangen konnte. Trotzdem hat es wahnsinnig viel Spaß gemacht. Meine Logik hat mir zwar gesagt, dass ein Plattenpanzer besser als ein Lederwams ist, doch was das mit diesen seltsamen Werten zu tun hat, war mir relativ egal. Die Wirkung von 80% aller Zaubersprüche blieb mir ebenfalls vorenthalten. Trotzdem erinnere ich mich daran, dass Melf´s Säurepfeil nicht gut für diese garstig dreinschauenden Wölfe war. Khelben Blackstaff, der Stadtmagier von Waterdeep, begleitete die Abenteurer durch alle Teile der Trilogie. Seine Ausstrahlung und Weisheit haben mir so zugesetzt, dass ich ihn auf meiner Webseite auf immer verewigt habe.

Einige Jahre später begann ich damit, Might and Magic III-V zu spielen. Dieses war ähnlich wie EOB aus der EGO-Perspektive steuerbar. Die sehr dichte Hintergrundstorie fesselte mich abermals vor den mittlerweile fortschrittlichen VGA-Monitor. Das Might and Magic System ist als Pen&Paper-Variante nicht (man kann mich verbessern!) ausgeprägt und ist nur in Computerspielen zu finden. Trotzdem gibt es Grundwerte der Charaktere, die das Kampfverhalten prägen.

Mit DSA I-III habe ich erstmals grundlegende Eigenschaften von Rollenspielen entdeckt. So beruhen alle auf dem Begleiten und Führen einer mehrköpfigen Abenteuergruppe durch eine mystische und gefährliche Welt. Die Helden besitzen Basiswerte, welche bestimmte Auswirkungen auf die Aktionen haben. Die Hintergrundwelt des originalen DSA-System ist dominiert von vielen verschiedenen Rassen und einer stark entwickelten Religion. Die Menschen sind auch hier das vorherrschende Volk und wie eigentlich überall können sich Elfen und Zwerge nicht ausstehen. Waffen und Lebensweise ähnelt sehr dem D&D-System, denn letztendlich beruhen beide auf den selben Grundsätzen. Das Magiesystem ist weitaus komplexer, denn jeder Zauberbegabte kann alle Sprüche lernen. Dabei werden pro Stufe versucht, Steigerungen vorzunehmen, die die Chance auf einen erfolgreichen Magieeinsatz erhöhen. Genau so werden die einzelnen Fähigkeiten gesteigert. Diese sind auch hier ausgeprägter. Ich kann sagen, dass DSA II (Sternenschweif) der Stein des Anstoßes war, welcher meine Leidenschaft für Rollenspiele entfacht hatte. Ab diesem Spiel habe ich mich mit den Regeln und Hintergrundwelten beschäftigt. DSA ist neben D&D das berühmtest Rollenspielsystem Deutschlands.

Baldurs Gate 1 und 2 waren daraufhin die Krönung. PC-Spiele, die sämtlichen Vorstellungen entsprachen: Magie, Kampf und Hintergrundgeschichte vereint mit fantastischer Grafik und komfortabler Bedienung. Verständlicherweise habe ich mir BG 1, das Erweiterungsset und BG 2 gekauft. Und siehe da: im Handbuch steht alles, was ich bis dahin vermisst habe: Regelerläuterungen, erklärte Zauber und Wertetabellen. Teil 1 basiert auf der 2. Edition des D&D-Systems - AD&D. Deshalb beschäftigte ich mich seither damit. Im 2. Teil wurden dann beide

Regelwerke gemischt, so dass auch etwas der neuen 3. Edition enthalten war.

Anfang 2002 erschien endlich das lang ersehnte Neverwinter Nights. Die D&D-Regeln wurden fast 1:1 aus der 3. Edition übernommen und wie immer erwartet den Rollenspieler eine riesige Welt mit einer Kampagne, die auch Schnellspieler nicht in unter einer Woche schaffen.

Am Auffälligsten ist die rundum erneuerte 3D-Grafik. Damit lassen sich wunderschöne Zaubereffekte und animierte Kreaturen darstellen. Die Steuerung ist einfach und logisch.

Natürlich gibt es auch einige Mankos: Für Einsteiger ist der Anfang heftig. Das Handbuch verrät nur die Grundlagen und die Charaktererschaffung kann einem schon einmal erschlagen, doch da haben die Programmierer mitgedacht und eine Hilfemodus eingebaut, der die Grundeinstellungen selbst übernimmt bzw. vorschlägt. Weiterer Nachteil und gleichzeitiger Vorteil ist der Missionseditor. Damit lassen sich zwar klasse Karten und Missionen für endlosen Spielspaß erstellen, doch der Kampagne merkt man den quadratisch plastischen und teilweise unschönen Aufbau an.

Aber über diese Kleinigkeiten kann man getrost hinwegsehen, denn mit Neverwinter Nights ist meiner Meinung nach eine neues Klasse von PC-Rollenspiel auf dem Markt, die momentan unschlagbar ist. Grenzenloser Spielspaß, gewohnt gute Kampagne, neue D&D-Regeln, super Grafik&Sound und ein ausgezeichneter Multiplayermodus.

Prädikat: absolut empfehlenswert!

Pen&Paper - Alternatives Rollenspiel im Zeitalter der Computer?

Jetzt gibt es natürlich diesen ewigen Konflikt zwischen Computer- und Anti-Computer-Spielern. Ich zähle mich persönlich zu keinem Extrem. Trotzdem gerät man schnell zwischen die Fronten, bzw. man wird diskriminiert. In rollenspielarmen Regionen (wozu ich meine Umgebung zähle) steht man mit seinem Hobby allein da. Wenn man Computerspielern etwas über seine privaten Aktivitäten berichtet und dabei das Wort Rollenspiel fällt, wird man erst einmal skeptisch angeschaut.

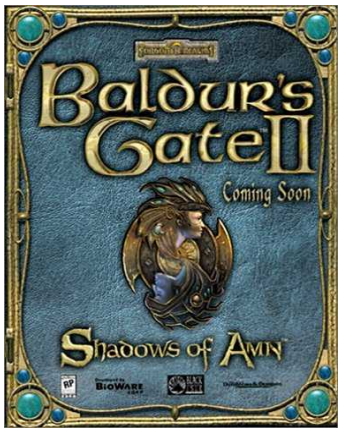
Die erste Frage lautet: "Wie groß ist denn das Programm? Kann ich mir das irgendwo runterladen?".

Daraufhin wandeln sich die Gesichtszüge von Skepsis zu Mitleid. Wenn man dennoch weitererzählt kommen die nächsten Fragen. "Hat das irgendwas mit Zauberern und Hexen zu tun?" Wenn man darauf mit JA antwortet ist derjenige meist schon weg.

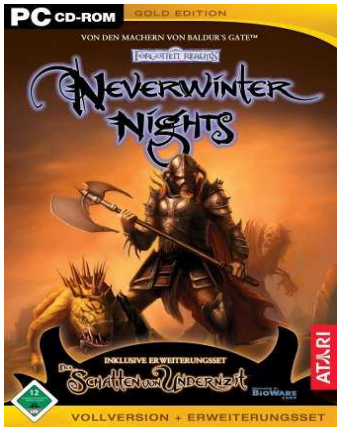
Doch warum diese Intoleranz? Wir haben es nicht leicht. In der modernen, technisierten Welt ist kaum noch Platz für Spielbretter, Miniaturen und Fantasy. Computerrollenspiele tragen meiner Meinung nach erheblich zur Aufklärung und Verbreitung bei. Daher sollten sie (wie auch best. Filme) unsere Unterstützung erhalten. Marketing ist eine Grundvoraussetzung für ein erfolgreiches Produkt.

Matthias Noack (www.khelben.de)

Pool of Radiance - Ruins of Myth Drannor
ak-tronic
System: Windows 98, Windows Me, Windows 2000, Windows XP
USK Einstufung: Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG
Voraussetzungen
Pentium 400 Mhz; 64 MB RAM; 8fach CD ROM; 3D-Grafikkarte; DirectX 8.0 komp. Soundkarte.



Baldur's Gate 2 - Schatten von Amn
Avalon
System: Windows 95, Windows 98
USK Einstufung: Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG
Voraussetzungen:
P2 233 CPU; 32MB RAM; 800MB HD; 4fach CD- bzw. DVD-ROM-Laufwerk



Neverwinter Nights - Gold Edition
Atari
System: Windows 98, Windows 2000, Windows Me
USK Einstufung: Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG
Voraussetzungen:
PIII 500 CPU; 128MB RAM; 24fach CD- bzw. DVD-ROM-Laufwerk; 3-D-Karte

MYTHOS DRACHE

Der Drache begegnet uns in wechselnder Gestalt als Falbeltier in den Heldenliedern vieler Völker und ist ein elementarer Bestandteil von Schöpfungssagen in aller Welt. Er wird meist als Mischwesen von gewaltiger Größe und den Attributen von Schlangen, Echsen, Löwen und vielen anderen Tiere dargestellt. Oft hat er gleich mehrere Köpfe, Furchterregende Krallen oder auch Flügel und zusätzliche erschreckende Fähigkeiten, wie Feuer- oder Giftatem, die ihn zu einem fast unbesiegbaren Gegner machen. Das Wort Drache selbst stammt aus dem griechischen von dracon, das ebenso wie das lateinische draco im Allgemeinen mit Schlange übersetzt wird. Die Worte Schlange und Drache können dadurch in den meisten Schriften als Synonym verwendet werden. Der Unterschied zwischen Drache und Schlange in Mythen ist deshalb nicht besonders groß und oft gibt es in den Überlieferungen abweichende Bezeichnungen. Das Wort Lindwurm, was in der Regel einen Drachen ohne Flügel meint, heißt eigentlich auch nichts anderes, als Schlangenwurm. Ich möchte nun einige Mythen und Sagen rund um den Drachen und ihre eigentlichen drachigen Hauptdarsteller vorstellen. Diese Aufzählung kann aber keineswegs vollständig sein, da es eine Vielzahl sich immer wieder ähnelnde Überlieferungen in den verschiedensten Kulturkreisen gibt und dies den Rahmen dieser Übersicht sprengen würde.

Wir beginnen bei den Kulturen des Nahen Ostens, wo der Drache symbolisch für Chaos und Zerstörung steht. Der bekannteste Drache ist dort die Göttin Tiamat, die auch als Urmutter der Drachen bezeichnet wird. Sie und ihr Gemahl Apsu sind die ersten Wesen der babylonischen Schöpfungsgeschichte und verkörpern das Chaos vor der geordneten Welt. Tiamat galt als das weibliche Salzwasser und wird als riesiger Meeresdrache des Urozeans beschrieben. Apsu stellte als männlicher Teil den Süßwasserozean dar. Alle Götter und Göttinnen Babylons gehen auf diese beiden Urwesen zurück. Tiamat fühlt sich zunehmend durch den Lärm ihrer Sprösslinge gestört und daraufhin beschließen sie und Apsu ihre übermütigen Kinder zu töten. Diese sind sich allerdings mittlerweile ihrer Macht bewusst und es gelingt ihnen, zuerst Apsu und schließlich auch Tiamat und ihr Heer teuflischer Wesen zu besiegen. Sie wird im Kampf von Marduk in zwei Hälften gespalten, aus denen dieser das Himmelgewölbe und die Erde formt. Ihre Augen wurden der Sage nach zu den Quellen des Euphrat und Tigris und ihr Kopf zu den Bergen des Nordens.

In der ägyptischen Mythologie werden die Kräfte von Chaos und Zerstörung durch Apophis, den Drachen der Dunkelheit, symbolisiert. Er wird sowohl als riesige Schlange, als auch als vielköpfiger Drache dargestellt und lauert am Eingang zur Unterwelt. Apophis ist als Herrscher der Finsternis Gegenspieler des ägyptischen Sonnengottes Re und trägt mit diesem täglich seinen ewigen Kampf aus. Jede Nacht muss Re mit der Sonnenbarke das Reich der Dunkelheit durchqueren und wird dabei von Apophis angegriffen. Jeden Morgen schafft es Re oder in manchen Erzählungen auch sein Helfer, der schakalköpfige Seth, seinen Widersacher zu zerstückeln, wodurch er sein Schiff den Tag über durch die himmlischen Gewässer lenken kann. Am Abend ist Apophis jedoch wieder zusammengesetzt und bereit für einen neuen Kampf.

Wie wir anhand dieser beiden Erzählungen sehen können steht dort, wie in vielen anderen Mythen des Nahen Ostens und auch Europas, der Drache für das ungeordnete Universum und das Chaos, das dem geordneten, in dem die Menschen leben möchten, im Wege steht und daher zuerst vernichtet oder zumindest zeitweise gezähmt werden muss. Dennoch sind sie Teil der Schöpfung oder sogar mit dafür verantwortlich. Diese Vorstellung finden wir in verschärfter Form auch im christlichen Glauben wieder.

Bei den Israeliten und später auch bei den Christen ist der Drache Vertreter für das absolut Böse und den Tod. Besonders bekannt ist das Auftauchen des Drachen in der Offenbarung des Johannes, in der dieser eine wichtige Rolle als großer Widersacher und Inkarnation des Teufels bei der Apokalypse spielt. Am bekanntesten ist hier wohl der Leviathan (hebräisch "gewundenes Tier"), einer Meerschlange, die von Jahwe am fünften Schöpfungstag als Herrscher über das Meer erschaffen wurde. Einen der beiden erschaffenen Schlangendrachen vernichtete Gott sogleich wieder, da zwei der mächtigen, fast unverletzlichen Wesen eine zu große Bedrohung für die Welt gewesen wäre. In der Offenbarung wird der Drache auch als alte Schlange und Teufel bezeichnet. Am jüngsten Tag soll der Leviathan dann endlich vom Erzengel Gabriel besiegt werden und die Gerechten werden von seinem Fleisch essen. Beschrieben wird der Leviathan als gewundener, roter Schlangendrache mit sieben Häuptern und zehn Hörnern. Der letztendlich unvermeidliche Sieg über den Drachen wird als symbolischer Sieg des Christentums über das Heidentum angesehen.

Das beste Beispiel für einen solchen Sieg ist der Kampf des Heiligen Georg über einen Gift hauchenden Drachen, der die heidnische Stadt Silena bedrohte. Die Bewohner hatten zunächst versucht, das Ungeheuer mit Tieropfern zu besänftigen, und wollten nun die Königstochter opfern. Der Ritter Georg fing jedoch die Bestie mit Gottes Hilfe ein und führte den geschlagenen Drachen zusammen mit der Prinzessin in die Stadt hinein. Er bot den erschrockenen Bewohnern an, den Drachen zu erschlagen, wenn sie sich zum Christentum bekennen und taufen ließen. Als sie dies taten erschlug Georg die Kreatur mit seinem Schwert. In anderen Büchern wird berichtet, dass Georg den

Drachen sogleich erschlug, als er sah, dass dieser die Königstochter bedrohte. Der vom heiligen Georg besiegte Drache wird in der Kunst als zwei- oder vierbeiniges Reptil mit Fleder-mausflügeln dargestellt, die seine teuflische Herkunft verdeutlichen sollen.

Dieser Ablauf eines Heimsuchung durch einen Drachen und seine Beendigung durch einen mutigen Helden ist typisch für den christlichen Glauben. Es gibt noch einige weitere Heilige und Propheten, die sich erfolgreich mit Drachen gemessen haben und so hält sich die Vorstellung vom edlen Ritter, der den bösen Drachen besiegt und die Jungfrau rettet bis heute. Solche Schilderungen waren jedoch meistens nichts weiter, als eine Art Propaganda, welche die Überlegenheit des Christentums zeigen sollte und dass ihr das Böse und das Heidentum letztendlich besiegt werden würden, auch wenn die Bedrohung zunächst übermächtig und der Kampf aussichtslos erscheint.

In der klassischen Mythologie der Griechen und Römer ändert sich diese Sichtweise ein wenig. Der Drache ist nicht mehr nur Verkörperung des Bösen und des Chaos, sondern ein Wächter, der im Auftrag der Götter handelt, Einblick in die Geheimnisse der Erde hat und dieses auch an die Menschen weitergibt. Als Wächter war es seine Pflicht, auf die ihm anvertrauten Schätze aufzupassen und Diebe davon abzuhalten, sich damit aus dem Staub zu machen. Diese Drachen wurden wesentlich furchterregender beschrieben und hatten meist einen Haufen besondere Fähigkeiten, mit denen sie ihre Aufgabe erfüllen konnten und Eindringlinge aus dem Leben befördern konnten. Aber all das nutzte ihnen nichts, sie wurden trotzdem von den "Helden" überwunden und ihre Schätze geplündert.

Unser erster Schauplatz eines solchen Kampfes ist der Garten der Hesperiden, in dem die goldenen Äpfel der Aphrodite wuchsen. Er wurde vom Drachen Ladon in ihrem bewacht, damit keiner unberechtigter Weise die Äpfel pflücken konnte. Ladon hatte 100 Köpfe, konnte in allen Sprachen und mit allen Stimmen sprechen, spie Feuer und schlief nie. Eine der Aufgaben des Herakles (auch Herkules) war es, drei dieser Äpfel zu stehlen. Einmal im Garten angelangt, kam er unbehelligt bis zum Baum, wo Ladon ihn mit Feuer angriff. Herakles schlug ihm mit seiner Keule auf den Kopf, woraufhin der Drache zusammenbrach. Mit wenigen weiteren Schlägen tötete er das Ungeheuer und nahm sich die Äpfel. Die Göttin Hera verwandelte den Drachen daraufhin in ein Sternbild. Der Kopf des Drachen ist am Himmel unterhalb des Sternbildes Herkules zu sehen.

Ladon war jedoch nicht der einzige Drache, der von Herakles getötet wurde. Er hatte außerdem die Aufgabe, der berüchtigten Hydra den Garaus zu machen, die ausnahmsweise nichts bewachte, sondern einfach nur furchteinflößend war. Dieses Meeresungeheuer lebte in der argolischen See und versetzte in Lerna die Menschen in Angst und Schrecken und fraß ihr Vieh. Sie besaß neun Köpfe von denen der mittlere unsterblich war, hatte einen Hundekörper und konnte mit ihrem Giftatem so ziemlich jedes Leben vernichten. Als Herakles ihr im Kampf die Köpfe abschlug, wuchsen für jeden abgetrennten Kopf zwei neue nach. Er konnte den Kampf erst für sich entscheiden, als sein Gefährte Iolaos auf die Idee kam, die Wunden mit Feuer zu versiegeln. Der Held schaffte es schließlich das Ungeheuer zu besiegen und begrub ihren unsterblichen Kopf tief unter der Erde. Mit der Galle der getöteten Kreatur vergiftete er anschließend seine Pfeilspitzen, was sie zu tödlichen Geschossen machte. Die Hydra selbst wurde zum Sternbild der Wasserschlange, das von der ganzen Erde aus zu sehen. Ein weiterer bekannter Drache der griechischen Sage ist der Erddrache Python. Er war der Hüter des berühmten Orakels von Delphi und galt zeitweise sogar als Personifikation des Orakelgeistes. Das vom Geist erfüllte Medium wird deswegen auch Pythia genannt. Er lebte in einer Höhle im Berg Parnassus. Da ihm vom Orakel geweissagt wurde, dass er vom Sohn der Leto getötet werden würde, verfolgte er die von Zeus geschwängerte und versuchte sie zu töten. Dies gelang ihm aber nicht und so wurde er gerade mal vier Tage nach dessen Geburt von Apollo mit einem von Hephaistos gefertigten Pfeil getötet und seine Knochen in den Schlund des Orakels geworfen. Apollo übernahm die Stelle des Hüters und an der Orakelstätte entstand der prächtige Apollontempel. Da Apollo als Gott des Lichtes angesehen wird, galt diese Tat als ein Triumph des Lichtes über den der Finsternis zugeordneten Drachen. Zum Gedenken an seine Tat begründete Apollo die pythischen Spiele. Diese Darstellung verbindet die Vorstellung des Drachen als Personifizierung des Bösen mit der als Hüter.

In der germanischen Sage gibt es zwei berühmte Drachen. Der erste ist der Totendrache Nidhöggr. In der Edda wird berichtet, dass er unter einer der drei Wurzeln des WeltenbaumesYggdrasil lebt und dort nagt und sein Gift injiziert, um der Welt Schaden zuzufügen. Er ernährt sich vom Blut und Fleisch der Toten und wird selbst den Weltuntergang Ragnarok überleben. Dann wird er sich in die Luft erheben und die Toten verspeisen, bis er schließlich dem Allvater weichen muss und für immer verschwinden wird. Nidhöggr steht für die Schlechtigkeit der Welt und ist wieder mal ein abgrundtief böser Drache.

Der zweite ist der aus dem Nibelungenlied bekannte Fafnir und kommt wieder eher dem Hüterdrachen nahe. Dieser war eigentlich ein Mensch wurde erst durch seine Gier auf den Schatz, wegen dem er seinen eigenen Vater erschlagen hatte, in einen Drachen

verwandelt. Er grub sich daraufhin eine Höhle auf der Gnitaheide, wo er seinen Schatz bewachte. Sigurd lauerte ihm in einer Grube auf, an der der Drache auf dem Weg zum Wasser vorbei musste. Von dort aus stach er ihm sein magisches Schwert Gram in den Leib. Bevor Fafnir starb, prophezeite er Sigurd, dass diesem mit dem Schatz Unglück zuteil werden würde und verriet ihm noch einige andere Geheimnisse über die Nornen und der bevorstehenden letzten Schlacht der Arsen. Als der Drache schließlich tot war, badete Sigurd in dessen Blut, was ihn unverwundbar machte. Nur eine Stelle zwischen seinen Schultern blieb verwundbar, da sich dort ein Lindenblatt an den Rücken geheftet hatte. In der Edda wird die Geschichte so dargestellt, dass Sigurd das Herz des Drachen briet und als er das schäumende Blut an die Lippen bekam, die Sprache der Vögel verstand.

Hier wird deutlich, dass Drachen nicht nur schlechte Eigenschaften hatten. Oft konnten sie in vielen Sprachen sprechen, hatten magische Fähigkeiten und besaßen ein unglaubliches Wissen. In den westlichen Kulturen dominiert jedoch die schlechte Seite und die Menschen können meist nur von diesen Eigenschaften profitieren, wenn der Drache bereits bezwungen ist. Man muss in ihrem Blut Baden, ihr Herz essen oder ihre Zähne aussähen.

In der östlichen Kultur und vor allem in China sind Drachen wohltätige Wesen, die Fruchtbarkeit, Glück, Harmonie und Ordnung in die Welt bringen. Der Tiger verkörpert dort das weibliche, der Drache das männliche, befruchtende Prinzip und wird den Elementen Wasser und Luft zugeordnet. Drachen sind zumeist gütig und weise, haben übernatürliche Kräfte und setzen diese häufig zum Wohle der Menschen ein, indem sie es beispielsweise regnen lassen.

Ihr Aussehen wird in der chinesischen Mythologie durch die 9 Ähnlichkeiten beschrieben, wobei anzumerken ist, dass die 9 in China als heilige Zahl gilt. Hier wird gesagt, dass die Hörner des Drachen dem Geweih des Hirschen, der Kopf dem des Pferdes, die Augen denen eines Dämons, die Ohren denen des Ochsen, der Hals dem Körper einer Schlange, der Unterleib einer großen Muschel, seine Schuppen denen des Karpfens, die Klauen denen des Adlers und seine Fußsohlen denen des Tigers ähneln. In der Regel haben chinesische Drachen 4 Klauen. Einzig und allein der kaiserliche Drache hat 5 Klauen und seine Darstellung war nur am kaiserlichen Hof gestattet. Das ist nicht verwunderlich, gilt ein Drache doch auch als der Vater des ersten Kaisers, an den die typischen Attribute des Drachen (Majestät, Kraft, Mut, Agilität, Licht, Bewegung und Potenz) selbstverständlich weitergegeben wurden. Seine gute Gesinnung wird auch durch die Perle symbolisiert, die in Darstellungen chinesischer Drachen immer zu sehen ist und die Sonne und das Licht verkörpert.

Neben dem kaiserlichen Drachen gibt es vier weitere Drachenarten, die in der chinesischen Mythologie unterschieden werden. Zunächst sind da die Unterweltdrachen, die Hüter der Schätze der Erde, wie Metall und Edelsteine, dann gibt es die Erddrachen, deren Aufgabe es ist, die Flüsse rein zu halten. Die Drachengeister sind die Herrscher über Wind und Regen und die Himmelsdrachen schließlich bewachen die Wohnstätten der Götter.

Auch in Indien war ein Drache für den Regen verantwortlich. Die Vritra-Schlange, auch Drache der Wolken genannt, hält den Regen in ihrem Bauch fest. Um die Trockenheit zu beenden beschießt der Gewittergott Indra sie mit Donnerpfeilen. Trifft dieser, so fängt es an zu regnen. Da Vritra hierbei getötet wird, ist auch dieser Kampf, wie der Kampf von Gut gegen Böse, von Dunkelheit gegen Licht und von Ordnung gegen Chaos ein endloser Kampf. In den übrigen Regionen der Welt, spielen Drachen keine solch wichtige Rolle und vor allem kommen sie nicht in so großer Zahl vor, wie im asiatischen und europäischen Raum. Das was in den Vorstellungen der australischen Aborigines einem Drachen am nächsten kommt ist die Regenbogenschlange, die auch eng mit der Schöpfung und der Traumzeit in Verbindung steht. Da es dort aber keine schriftlichen Überlieferungen gibt, variiert die Rolle der Regenbogenschlange von einer Beschützerin der Wasserlöcher bis zur Begründerin der gesamten Kultur.

Die Azteken verehrten Quetzalcoatl, die gefiederte Schlange, als Gottheit. Er repräsentierte das Gute und war der Gott des Himmels und des Erdbodens, was auch anhand seiner Erscheindung einer eigentlich am Boden kriechender Schlange mit den Federn und der Flugfähigkeit eines Vogels zu erahnen ist. Er brachte seinem Volk nicht nur den Kalender, sondern auch den lebenswichtigen Mais. Bei den Maya trug der selbe Gott den Namen Kukulkan.

Damit wäre unsere Rundreise durch die Mythen und Vorstellungen der Kulturen dieser Welt beendet und es sollte ein guter Überblick über die Rolle, die Drachen dort spielen gegeben sein. Es ist recht offensichtlich, dass viele dieser Vorstellungen, auch wenn sie in verschiedenen Abwandlungen auftauchen, auf ältere Überlieferungen zurückgehen, da sich Motive und Abläufe wiederholen, aber die Aussage meistens gleich bleibt. In der heutigen Zeit wendet man sich immer mehr vom klassischen, christlichen Bild des Drachen als bösem Untier ab. Die Vorstellung von einem so machtvollen Wesens ist wohl behaglicher, wenn es einem, wie in der asiatischen Kultur, freundlich gesonnen ist.

Jasmin Scholl

Sind Drachen gierig?

Eigentlich durch einen Übersetzungsfehler entstanden wurde diese Frage an mich weitergeleitet. Ich verwendete eine Zeit lang als Signatur den Spruch „May the dragons be greedy“(Mögen die Drachen gierig sein) anstelle des erwünschten „May the dragons be gracious“ (Mögen die Drachen gnädig sein). „Drachen sind gierig?“, war die Frage. Aber wonach? Nach Macht? Reichtum? Wissen? Gehen wir das Thema von der phantastischen Seite an.

Wir alle wissen um der unglaublichen Lebensspanne eines Drachen. Im Alter von 300-400 Jahren noch von einem Jüngling zu sprechen und im Alter von über tausend Jahren in den besten Jahren zu sein erscheint uns Menschen schon eine ewige Zeitspanne zu sein. Aber nun sollte man das ganze einmal aus der Sichtweise eines Drachen betrachten. Man hat fast alles erlebt, gesehen und kennen gelernt; man hat Geschichte nicht nur erlebt, man IST die Geschichte. Natürlich kann man auch nicht immer Abenteuer bestreiten oder einige kleine Menschlein verängstigen. So kommt es, das man teilweise Jahrzehnte in seinem Hort verbringt und sich langweilt! Ja, richtig, es ist eine draconische Langeweile. Und so sucht man sich Hobbys mit denen man sich ablenken kann, am einfachsten wäre es natürlich etwas zu sammeln. Etwas, mit dem man gemeinsam die Zeit übersteht, auf das man blicken kann, um darin bestimmte Geschehnisse eines sehr langen Lebens spirituell einzufangen. Was würde sich also besser eignen als edle Kristalle, Rubine, Saphire und Diamanten, die Zeugen der Zeit. Sie sind nicht nur schön sondern gelten auch als Prestigeobjekte, fast jedes mit seiner eigenen Geschichte verbunden, die ein Drache nur viel zu gerne zum Besten geben würde. Also wächst mit dem Alter eines Drachen auch zwangs-

Artikel von Kolja Engelmann

näheres zu Kolja Engelmann findet ihr auf Seite 17 dieser SONO!

SIND DRACHEN GIERIG?

läufig sein Schatz, den er hütet wie sein eigenes Karfunkel (Man meint dies sei die Seele des Drachen in kristalliner Form in seinem Schädel eingeschlossen). Manchmal sind Drachen deswegen für Monate allein mit Ihren Lieblingen. Sie lieben sie, wollen mehr, immer mehr, sie horten, besitzen...dieser Wert, diese Historie und sie alle gehören ihm...Ja, Drachen sind habgierig was ihre Lieblinge betrifft, ganz ohne Zweifel. Natürlich sind diese Preziosen nicht nur schön anzuschauen sondern haben auch einen praktischen Nutzen für den Drachen. Die einzige Schwachstelle eines Drachen ist sein ungeschützter Bauch, auf dem sich, auf Grund seiner kriechenden Fortbewegungsart unter der Erde kein solch fester Schuppenpanzer bilden konnte wie zum Beispiel am harten Schädel. Diese „Achillesferse“ schützt der Drache, indem er ihn mit Edelsteinen bestückt, die ja, wie wir wissen, erstaunlich hart sind. Je mehr Edelsteine, desto sicherer also seine verwundbare Stelle, ein weiterer Grund möglichst viele von Ihnen zu besitzen.

Neugierig...sind Drachen neugierig?...Ja und nein würde ich meinen. Junge Drachen wollen alles erfahren, sie stürzen sich in jedes Abenteuer, fliegen waghalsige Manöver, messen sich in Zweikämpfen, lösen Rätsel, kurz, sie können nicht genug neues bekommen, womit Sie ihren Wissensdurst stillen könnten. Eine Gier nach Neuem stellt sich ein...Neugier also. Aber auch dies währt nicht lang, denn über kurz oder lang gibt es kaum noch Abenteuer, die der Drache bestehen könnte, er hat vieles gesehen, fast alles gehört, der junge Spunt wird zu einem weisen Drachen, der lieber seinen geliebten Hort bewacht und vorsichtig bis scheu ist, abgeneigt bezüglich jeglicher Neurungen die sich einstellen könnten. Schließlich war ja "früher immer alles besser". Ob sie Recht haben sei dahin gestellt, denn sie müssen es wissen, denn sie sind Teil der Geschichte...oder sind sie doch nur vertatterte alte Echsen die Ihrer eigenen Jugend nachjagen? Gierig also nach Wissen? Ja, dem kann ich zustimmen, denn schließlich ist es bekannt, das sich Drachen mit Vorliebe in Rätselduellen messen in denen die alten den jungen Drachen imponieren können. Und Wissen ist ja bekanntlich Macht. Aber kann man deswegen von Machtgier sprechen? Ich persönlich denke nicht, denn was hätten sie davon? Sie besitzen doch schon alles! Was könnte dem noch hinzukommen? Sie herrschen über Ihr Gebiet, die Menschen fürchten sie, sie sind weise und wünschen sich nichts als Ruhe. Keine weiteren Abenteuer, denn das Streben nach größerer Macht ist zwangsläufig immer ein Wagnis, ein Abenteuer, welches sie lieber den jungen überlassen, die Ihren Platz auf der Welt noch finden müssen. Hierbei möchte ich natürlich am liebsten von "normalen" Drachen ausgehen. Sicher gibt es immer wieder Drachen die sich von Besitz und Reichtümern ködern lassen, gierig nach Macht werden und aus dem typischen Bild herausfallen. Aber dies ist hoffentlich eher die Seltenheit.

Die Sprache der Drachen

„Können Drachen sprechen?“ – „Ja, natürlich können Drachen sprechen.“

Egal wen man fragt, die Antwort bleibt immer gleich.

Gut, darüber sind wir uns also schnell einig geworden. Es gibt einen Weg der Kommunikation, wir verstehen sie und sie verstehen uns. Welche Sprache sprechen Drachen jedoch? Wenn wir sie verstehen, dann wohl unsere Muttersprache? Oder Ihre ureigene Sprache? Oder sprechen sie wohl am Ende gar nicht physisch sondern nur auf einer hohen psychischen Ebene, ähnlich der Telepathie? Auch hier scheiden sich letztendlich die Geister an zwei bestehenden Theorien.

Drachen sagen was sie denken...

Wir beginnen mit der allgemein vorherrschenden Meinung, dass Drachen nicht nur mit uns Menschen sprechen, sondern auch in vielen anderen Sprachen und mit vielen Wesen kommunizieren können (zum Beispiel mit Tieren). Dabei erweisen sie sich jedoch dem Menschen gegenüber besonders

wortgewandt und scharfsinnig. Dem gemeinen Drachen scheint demzufolge die Fähigkeit zu sprechen angeboren zu sein, wobei seine natürliche Sprache nach Expertenmeinung das Latein ist. Doch auch andere Sprachen- und seien sie noch so fremdartig- sind für den Drachen kein unüberwindbares Problem. Durch seine überdurchschnittliche Intelligenz lernt er die Dialekte seines unmittelbaren Lebensraumes und sogar ihm völlig fremde Sprachen innerhalb kürzester Zeit. Dies ist letztendlich ein Vorgang von größter Notwendigkeit für den Drachen, da sein Überleben in dieser ihm sehr feindlich gesinnten Umgebung momentan von seiner Anpassungsfähigkeit bestimmt ist.

Der gemeine Drachen besitzt eine angenehme, sogar bisweilen als lieblich bezeichnete Bariton-Stimme, deren Zauber sich niemand entziehen kann, der Ihr unvorbereitet begegnet. Kein Wunder also, dass Drachen im Mittelalter häufig in Form von fahrenden Barden angetroffen werden konnten, galten sie doch als Virtuositäten auf den Saiteninstrumenten mit phantastischem Taktgefühl auf der einen Seite und Gespür für Poesie und Wortwahl auf der anderen Seite. Es gelang ihnen hierbei regelmäßig bei Ihrem Publikum wahre Gefühls- und Begeisterungsstürme zu wekken. Früher mochte es erscheinen, als würden Drachen wissen was Ihre Zuhörer fühlen wollten und dementsprechend reagieren. Heutzutage jedoch hat sich eine völlig andere Meinung dieser Vorgänge geprägt. So vermögen es Drachen nach allgemeiner Meinung durch Ihre Poesie, Wortwahl und Intonation ihre Gefühle dem Zuhörer so deutlich zu vermitteln, dass diese sie zuweilen als Ihre eigenen interpretieren. Wurden eben jene Drachenkünstler, aus welchem Grunde auch immer, jedoch demaskiert und Ihre wahre Natur entdeckt, so wurde ihnen diese Stimme oft schnell zum Verhängnis. Es hieß, sie würden mit der honigsüßen Stimme der Sünde sprechen und die Menschen in Versuchung führen. Heute wissen wir, dass dem meistens nicht so ist, doch wer kann es den Menschen damals verübeln vor Angst starr zu werden wenn Ihnen ein Wesen gegenüber steht, das seit Menschengedenken als das personifizierte Böse gilt? Und so sollte man sich auch heute zumindest noch vorsehen wenn man in den Bann dieser wunderschönen sonoren Stimmen zu geraten scheint, denn man vergisst nur allzu leicht, dass man es mit einem Drachen zu tun hat.

Drachen denken was sie sagen...

Um die zweite Theorie, die im starken Kontrast zur ersten steht, näher bringen zu können, müssen wir einen kleinen Umweg in Kauf nehmen. Aus der Biologie ist uns bekannt, dass sich jedes Lebewesen im Laufe der Evolution an seinen Lebensraum perfekt angepasst hat. Sei dies im Falle der Fische deren Fähigkeit durch Kiemen zu atmen, im Falle der Vögel die Fähigkeit zu fliegen und im Falle des Menschen die überdurchschnittliche Intelligenz. Uns ist bis heute kein Wesen bekannt, welches sich auf mehr als eine dieser oder anderer Haupteigenschaften spezialisieren konnte ohne Einbußen zu ertragen. Fische haben Kiemen und können selbstverständlich nicht fliegen, Vögel können fliegen, jedoch nicht durch Kiemen atmen, wenn wir bei eben diesem Beispiel bleiben wollen. Betrachten wir nun jedoch Drachen in Mythen und Märchen, so fällt uns auf, dass diese sich nicht nur in einer Richtung spezialisiert haben. Sie können fliegen, sprechen, speien Feuer, sind magisch versiert, haben übernatürliche Sinne, usw. Diese Liste ließe sich beinahe beliebig erweitern. Aber ist dies dann auch korrekt? Selbst wenn wir den Drachen als uralte und einzigartige Rasse zwei dieser evolutionären Hauptspezialisierungen zusprechen würden, scheint es nicht noch immer unwahrscheinlich ein solch übernatürliches Wesen zu akzeptieren? Nüchtern betrachtet müssen wir uns eingestehen, dass folglich auch ein Drache unseren Naturgesetzen unterworfen sein muss. Betrachten wir die Tatsache, dass für die Fähigkeit zu sprechen ein beachtliches Maß an Intelligenz vorhanden sein muss, Sprache also Intelligenz erfordert und sie gleichermaßen erzeugt. Natürlich sind wir Menschen nicht die einzige Spezies die eine solche Intelligenz entwickelt hat. Aber genau diese Art von Intelligenz kann man den

SIND DRACHEN GIERIG?

Drachen in solch hohem Maße, im Zuge der zuvor Besprochenen Spezialisierungen, einfach nicht mehr zusprechen. Erst recht unglaubwürdig wird diese Fähigkeit bei der Betrachtung der Fülle an Dialekten und Sprachen, die sogar schon vor tausenden von Jahren existiert haben müssen. In vielen Legenden ist es dies bestätigend eine gut dokumentierte Tatsache, dass schreckliche, in höchsten Maßen als intelligent eingestufte Drachen von einfachen Bauern mehr als einmal überlistet wurden. Hieraus kann man nur leicht zu einem Folgeschluss kommen. Auch der Mensch hat sich im Laufe seiner Evolution weiterentwickelt und seine Intelligenz ist um ein beachtliches Maß höher als sie es vor Jahrtausenden war. Wir leben nicht mehr in Höhlen, um nur ein kleines Beispiel zu nennen. Aber genau wie die Namen der Drachen, unser Wissen über deren Form, deren Können und Bedeutung einer Drachensichtung, so mag auch Ihr Wissen und Ihre Intelligenz eine aus früheren Jahrtausenden überlieferte Tatsache sein. Für einen Höhlenmenschen mag ein Drache ein überaus intelligentes Wesen sein, aber dem heutigen Menschen mag diese Intelligenz allenfalls ein müdes Lächeln entreißen.

Letztendlich sind wir bei der Betrachtung unserer Vorbedingungen an ein mehr oder minder akzeptables wenn nicht gar erstaunliches Ende gelangt. Um zu erklären, wie Drachen es trotz der offensichtlichen geistigen Defizite dennoch bewältigen mit uns zu „kommunizieren“, bedarf es einiger Überlegungen und Zitierung bekannter Quellen.

Aus der bekannten Nibelungensage, in der Siegfried Fafnir erschlug, bewachte Fafnir in Form eines Drachen den so genannten Nibelungenschatz, den er an sich nahm, nachdem er seinen Vater ermordete und sich dessen Helm der Furcht aneignete.

Die Legende der gorgonischen Medusa beschreibt ein Wesen mit Schlangenhaar, dessen Blick jeden in Stein verwandelte, der ihm begegnete.

Die Legende der Sphinx berichtet von einem Ding halb Mensch, halb Adler und Löwe, die im alten Ägypten Menschen auflauerte, um diese, bei falscher Antwort auf ihre Frage, die Felsen hinunterzustürzen.

Auch viele Griechische Legenden erzählen von Drachen, so zum Beispiel Die Geschichten um Jason Medea und Cadmus.

Alle diese und noch viele andere Legenden machen eines deutlich. Drachen sprechen zumeist in Rätseln, ihr Anblick lässt Menschen vor Furcht erstarren und sie scheinen ebensoviel von Ihren Opfern zu wissen wie diese von sich selbst!

Ich denke, dass die gesamte Fähigkeit des Drachen zu sprechen auf einer anderen Fähigkeit beruht, nämlich seinen hypnotischen Fähigkeiten. Aber warum sollte ein Drache solche Fähigkeiten entwikkeln? Und spricht dies nicht gerade gegen die Theorie der Spezialisierung? Ich denke nein, da diese Fähigkeit auf des Drachens Hauptspezialisierung, der Flugfähigkeit aufbaut. Drachen sind groß und dadurch am Boden relativ unbeweglich und verwundbar. Um sich aber dennoch verteidigen und jagen zu können benötigte er eine Methode um seine körperlichen Defizite auszugleichen. Jagen ohne zu verfolgen und verteidigen ohne zu kämpfen, das war sein Ziel und seine Devise. Die natürlichen Vorzüge des Drachen waren ihm dabei nur hilfreich. Die Gestalt des Drachen war seit jeher schrecklich anzusehen. Mittels der Verfeinerung der Evolution war es dem Drachen erstmals möglich dies auch als Waffe einzusetzen. Sein Furcht erregender Anblick ließ jede Kreatur die mit seinem Anblick konfrontiert wurde in Panik erstarren, in eine Art Trance fallen. Der Schritt zu einer Möglichkeit der Hypnose ist somit nicht mehr undenkbar fern.

Diese Art der Hypnose ist im Tierreich nicht einmal selten anzutreffen. Schlangen, Tiger und sogar Haie praktizieren eine ähnliche Form der Paralyse an ihrer Beute. Auch wir Menschen können uns selbst in diesen Zustand versetzen, wobei ich nicht die Meditation im eigentlichen Sinne, sondern eher den Augenblick der Bewegungsunfähigkeit in gefährlichen Situationen meine. Wer schon jemals einer Schlange gegenüber stand, die sich kampfbereit aufstellt, der kann dieses Gefühl eventuell nachempfinden. Der menschliche Geist beginnt zu rasen, unsere uralten Instinkte sagen uns, dass jede Bewegung unsere letzte sein könnte. Das Herz beginnt wie wild zu schlagen und in unserem Inneren hören wir Stimmen oder sehen Bilder die uns unser Geist vorgaukelt. Unser Geist sucht die Antwort auf eine Frage die ihm wort- und formlos gestellt wurde. Eine Frage, die aus dem Chaos der Situation in ihm aufsteigt. Eine Drachenfrage! Was tue ich? Ist das das Ende? Nein, das ist es nicht! Denn die Maske des Terrors die ein Drache trägt, soll nur von seiner eigenen Schwäche ablenken. Ein Drache hat nicht nur eine

verwundbare Stelle wie allgemein angenommen wird. Nicht diese gilt es zu finden, sondern nur seine unverwundbare Stelle zu vermeiden. Doch selbst wer dies stets im Hinterkopf behält kann und darf sich nicht in Sicherheit wiegen. Schon zu viele sind der Kraft der Augen des Drachen anheim gefallen, denn auch hier sagt ein Blick mehr als tausend Worte.

Der erste Drache

Als man mich vor einigen Jahren einmal fragte, ob ich den Namen des ersten Drachen kennen würde, musste ich geknickt verneinen. Ich kannte ihn tatsächlich nicht, wie ich mir zu meiner Schande eingestehen musste und ich begann mit Nachforschungen. Zwar ist es mir auch heute nicht möglich den wahren Namen des ersten uns bekannten Drachen auszusprechen, allerdings bin ich der endgültigen Klärung dieser faszinierenden Frage ein beachtliches Stück näher gekommen.

Als die Menschen der frühen Zeit über die Erscheinung der ersten Dinge sprachen, so sprachen sie von Drachen; sprachen sie vom ewigen Kampf der Ordnung gegen die Unordnung, so sprachen sie von Drachenkämpfen... es stellten sich die nordischen Stämme Europas das Weltall als die gewaltige Esche „Yggdrasil“ vor, die mit Ihrem Geäst die Ordnung der Welt stützte, deren Gewaltiger Stamm die Welt der Götter und der Sterblichen verband, wohingegen die Wurzeln im Reich der Toten fest verankert waren. Für immer in „Yggdrasils“ gigantischen Wurzeln gefangen und ewig an ihnen und somit der Grundfeste der Ordnung nagend, lag ein Wesen dar- der erste namentlich erwähnte Drache! „Nidhögg“, geheißen versuchte er die Weltordnung zu zerstören. Allerdings war auch diese nicht völlig ungeschützt vor den Umtrieben des Drachen, denn Ihr zur Seite standen die drei gottgleichen Wesen, die als Nornen dem nordischen Volke bekannt waren und ruhig neben dem Drachen zu „Yggdrasils“ Wurzeln saßen, um dort der Welt Schicksalsfäden zu spinnen. Doch auch oberhalb des Reiches der Toten wurde Yggdrasil und die Ordnung gestützt. So benetzten Hirsche den Boden mit Tau aus ihrem Geweih, auf das er blühte und gedieh, eine Ziege spendete den tapferen Helden, die die Welt von der Drachenplage befreien sollten ihre Milch und hoch in den Ästen „Yggdrasils“ nisteten Vögel, und ein jeder sang von Schöpfung und Zerstörung.

Nidhögg war es also, Nidhögg war der erste Drache unserer Welt. Aber stimmt dies auch wirklich? Woher sollen wir wissen, ob es nicht schon zuvor Drachen gab?

Einem Jahrtausende alten Babylonier und seiner auf 7 Tontafeln niedergeschriebenen Schöpfungsgeschichte können wir beispielsweise die Geschichte der göttlichen Drachenmutter „Tjamat“ verdanken. Dieser Schreiber aus dem fruchtbaren Mesopotamien, welches von den Flüssen Euphrat und Tigris umflossen wird, schrieb die Entstehung der Ordnung als die Trennung des Lichts von der Dunkelheit und des Himmels von der Erde, nieder, eine Geschichte, die schon Jahrhunderte lang immer weiter mündlich übertragen worden war. Endlich war das Chaos von der Ordnung getrennt, die schöpferische Energie aller Dinge beruhte nun auf zwei göttlichen Urwesen. Eines war männlich und verkörperte den Geist des Süßwassers und der Leere. Sein Name, „Aspu“, schallte in die formlose Leere. Das andere Wesen hingegen war weiblich und ihm wohnte der Geist des Salzwassers und des Chaos inne. Dieses Wesen, mit dem Kiefer eines Krokodils, den Zähnen tausender Löwen, den Flügeln einer gigantischen Fledermaus, den Beinen einer Eidechse, den Krallen eines Adlers, dem Leib einer Python und den Hörnern eines Stieres war die Drachenmutter „Tjamat“ und Ihr Name war es, der die Unterwelt zum Erzittern brachte. Das Ungleiche Paar in Ihrem Liebesspiel schuf die Götter. Jedoch eines eben dieser Kinder erschlug seinen Vater „Aspu“. In Ihrer unendlichen Drachenwut gebar „Tjamat“ Nachkommen, die so durchtrieben und chaotisch waren wie sie selbst. Diese Ungeheuer sollten Ihre Erstgeborenen für den Frevel und dem Mord an Ihrem Gatten auf ewig peinigen und so herrschten fortan Skorpione, Dämonenlöwen, Riesenschlangen und Drachen, ein Abbild „Tjamats“ selbst, über das Chaos und die formlose Leere und lehrten den Göttern das Fürchten.

Zu Ihrem eigenen Schutze beriefen die Götter einen der ihren zum Kämpfer gegen die Ungeheuer. Es war „Marduk“, Herrscher des Weltalls, der bewaffnet mit einem Netz und einer Keule, Giftpfeil und Bogen sowie einem Köcher voller Blitze sich aufmachte, das Weltall nach „Tjamat“, der Drachenmutter zu durchsuchen. Begleitet wurde

sein kräftiger Sturmwagen von vier Winden und einem Wirbelsturm. „Marduk“ breitete sein Netz über dem Weltall aus und fing darin seine Drachenmutter ein. Und er ließ die Winde in Ihr Gesicht blasen, bis sich Ihr Leib blähte und Sie Ihr Maul nicht mehr schließend konnte. Marduk zielte und mit einem einzigen Schuss durchschlug er Ihre Wangen, bohrte sich tief durch Ihr Herz und spießte ihr Inneres. Er spaltete Ihr Herz und rächte sich an Ihrem Körper, bis sie machtlos zu seinen Füßen sank und Ihr Leben aushauchte. „Tjamats“ Tod und der sich aufrecht auf ihren Körper stützende „Marduk“ ließen „Tjamats“ Geschöpfe des Chaos schaudern und sie flohen in großer Panik in alle Richtungen der Leere. Doch Marduk fing Sie alle, legte sie in Ketten und warf sie in die Unterwelt herab, wo sie auf ewig für Ihre Taten und Ihr chaotisches Dasein leiden sollten. Darauf spaltete er „Tjamats“ Körper, durchtrennte Ihre Adern und formte aus den entstandenen Hälften das Firmament und die Erde. Er errichtete seinen Götterbrüdern und Götterschwestern einen prächtigen Wohnsitz im Firmament und befestigte daran die Sterne und den Mond, den Hüter der Zeit. Aus dem Blut seiner erschlagenen Mutter jedoch formte „Marduk“ die Menschen, auf das die Welt ein Ort werde, der die Götter erfreute.

Auf diese Weise, so heißt es in den ältesten Schriften, wurde die Welt aus dem Kosmos gehoben!

Viele Geschichten ranken also um die ersten Drachen, immer in Verbindung mit der Entstehung des Universums und der Trennung des ordentlichen, bekannten und des chaotischen, gefährlichen. Seit jeher haben sich demnach schon die Menschen mit der Existenz der Drachen beschäftigt. Sie sind ein Sinnbild des chaotischen, der Zerstörung und somit der jedem Menschen inne wohnenden Furcht vor dem Unbekannten.

Jedes Volk hat Ihre ureigenste Verkörperung dieser Angst in einer Legende, einem Mythos, der um einen Drachen rankt, aber den Ersten, den werden wir wohl nie finden.

Kolja Engelmann

Lust bekommen?

Mitmachen?

Talentiert?

Interesse?

Dann würde es uns freuen, wenn du dich meldest! Wir suchen stehts neue Talente der verschiedensten Art:

Layouter

Grafiker

Autoren

Redakteure

Rezensenten

Lektoren

All diese Posten könnten auch mit dir besetzt werden, also melde dich bei uns, einfach eine eMail an:

wanderer@fantasyguide.de

Danke für dein Interesse!

www.TRAVAR.de - die Internet Community

TRAVAR.DE ist ein Forenverband der es sich zum Ziel gesetzt hat, den jeweiligen Betreibern von Seiten aus dem Bereich Hobby&Freizeit ein kostenloses Forum zu bieten und die Besucher dieser Seiten zusammenzuführen.

So erleichtert man das Ausführen von Projekten und führt den einzelnen Fachgebieten eine zusätzliche Anzahl an Besuchern zu - dieser Punkt ist essentiell für jede Internetgemeinschaft. Entgegen der Aussage vieler Internetgegner vereinsamt dieses virtuelle Netzwerk seine Besucher nicht, sondern es führt zusammen was zusammengehört. Und manche Leute schliessen Freundschaften für ihr Leben. Freundschaften, die mit ihrer Registrierung in einem TRAVAR Forum angefangen haben.

Von je her war es unsere Philosophie viel für unsere Mitglieder zu tun und durch unser Konzept ('Wir verbinden Welten!') Leute aus ganz Europa zusammenzuführen. Ob uns dies gelungen ist das kann der jeweilige Leser nur selbst beurteilen.

Es freut uns wenn wir inspirieren können, und wir haben auch einige Nachahmer gefunden. Und wenn auch diese Nachahmer Leute zusammenbringen die sich sonst vielleicht nicht getroffen hätten dann wäre unser Projekt ein voller Erfolg. Wir messen uns nicht an der Anzahl von Partnern. Oder an der Anzahl von eingestellten Themen oder Beiträgen. Unsere Messlatte liegt höher - wir wollen das Verständnis für Zusammenarbeit und Kollegialität und Offenheit fördern. Und jeder der diesen Grundgedanken mitträgt wird in TRAVAR einen starken und verlässlichen Partner finden, sogar über seine eigene Seite hinaus und bis ins reale Leben hinein.

Ach ja, bevor wir es vergessen: Wenn der Leser sich gefragt haben möchte *wie* denn TRAVAR entstanden ist dann möge er sich doch dieses Bild anschauen:

Besucht doch einmal TRAVAR und stöbert in unserem umfangreichen Diskussionsangebot herum.!"

- Das Team von TRAVAR.DE

Interview mit den drei Köpfen von Travar:

Nico Schunter

SONO: Wer steckt hinter dem Namen Nico Schunter, was machst du außer Travar noch?

Nico Schunter: Geboren wurde ich im Jahre 1978 in Heidelberg am Neckar. Recht früh entdeckte ich dabei meine Vorliebe für die Technik und die Vorgänge rund um diese Technik. Von

daher war es für mich recht schnell klar das ich in diesem Bereich auch im Berufsleben etwas machen will. Nun, um es kurz zu machen: Nach der Ausbildung zum IT System Kaufmann war ich IT Berater, Abteilungsleiter und arbeite aktuell als freiberuflicher IT Berater mit den Schwerpunkten Integrationen, Migrationen und Prozessberatungen.

Man kann also sagen das ich es irgendwie geschafft habe meine Passion zum Beruf zu machen. Aber neben dem Beruf nimmt für mich mein Privatleben einen sehr großen Stellenwert ein. Ich habe im September 2003 geheiratet und es gibt nichts Schöneres wie einen festen Rückhalt.

SONO: Travar ist ein riesiges Projekt, wenn ich mir allein die Gesamtzahl der User und ähnliches anschaue, wie bist du überhaupt auf diese Idee gekommen, was hat dich dazu gebracht?

Nico Schunter: Manchmal ist Erfolg planbar - in unserem Falle war er 'nur' eine Verkettung glücklicher Umstände. Relativ zeitgleich haben Matse und ich damit begonnen Webseiten zu erstellen. Matses Webseite beschäftigte sich mit Unreal Tournament, meine mit dem Fantasy - Rollenspiel 'Earthdawn'.

Das war ganz am Anfang von 2002, also etwa drei Monate vor dem offiziellen 'Start' von TRAVAR. Nun, wir merkten das es nicht viel bringt ein gemeinsames Forum zu erstellen in dem sowohl UT wie auch Earthdawn vertreten sind. Aber wir wollten auch nicht auf die Fähigkeit verzichten unseren Leuten allgemeine Bretter zu bieten. Und daraus resultierte letzten Endes die Geburt von TRAVAR im März 2002.

Ich bot Mitgliedern des Webrings 'Bund der Drachenritter' auch einfach als Hilfestellung ein Forum an, nach dem gleichen Muster wie die beiden Erstlingsseiten. Das waren Christina von Elronds Haus (http://www.elronds-haus.de) und Takina vom Heldenasyl (http://www.takina.de), Reigam von Reigams Herberge (http://www.reigam.de) und wenig später Matthias vom neu gestarteten WoD Portal (http://www.wodportal.de). Diese vier Seiten waren die 'Partner der ersten Stunde' - auch wenn wir damals den Brgriff 'Partner' in dieser Form nicht verwendeten. Wir wollten einfach helfen, das war alles.

Als wir dann sahen das unsere Idee gut ankam, waren wir gerne auch bereit mehr Arbeit und Zeit zu investieren. Wir wollten und wollen auch heute noch Webmastern aus dem Bereich Hobby&Freizeit helfen, eine Kommunikationsplattform für ihre Interessen und Projekte zu bekommen und Kontakte mit anderen Menschen zu knüpfen.

SONO: Je größer eine Community wird, desto unübersichtlicher wird sie, welche Hilfen bietet Travar seinen Usern an um die Übersicht zu bewahren?

Nico Schunter: Wir unterschätzten Anfangs den Zulauf den wir bald bekommen sollten. Die erste TRAVAR Version der Forensoftware war eine Datei - basierte Version von YaBB 1 Gold SP 1.1 - und diese Software stieß bald an ihre Grenzen. Es war sehr einfach die Software dahingehend anzupassen das sie es uns ermöglichte durch benutzerspezifische Ansichten auf der Ebene unserer Partner Kategorien samt ihrer Boards beliebig anzuzeigen. Dennoch stieß sowohl die Software wie auch unser Paket Mitte 2002 recht schnell an ihre Grenzen.

Wir waren also bald dazu gezwungen uns einen eigenen Server zuzulegen und den auf einer Datenbank basierenden Klon 'YaBB SE 1.4.0' zu installieren. Auch die Anpassungen der Kategorieansichten waren eher trivial und nicht gerade schwierig.

Durch den Zuwachs an Partnern wuchs allerdings das Datenmaterial und die Menge an Informationen so schnell, das wir nicht umhin gekommen sind die Software intensiv anzupassen. Es wurde eine komplette Partnerverwaltung programmiert die uns die Verwaltung der Partner und deren Forenerleichterte und überhaupt im jetzigen Umfang erst ermöglichte.

Auch durch die Einführung einer Liste unserer Partner und einer intensiven Nutzung der allgemeinen Bretter konnten wir Informationen zentralisieren und somit unseren Mitgliedern auf einen 'Klick' alle möglichen Themengebiete ans Herz legen. Als wir dann am 9. 6. 2003 mit der Entwicklung von TIBBS (TRAVAR Internet Bulletin Board System) begonnen die am 10. September 2003 offiziell in der Version 1.0.0 veröffentlicht wurde war das ein weiterer logischer Schritt: Die Datenmengen von fast 700.000 Beiträgen, mehr als hundert Foren und der immense Traffic waren dafür der Auslöser. Wir waren einfach nicht mehr in der Lage diese gewachsenen Probleme auf traditionelle Weise zu beheben.

Mit dem Release von TIBBS entfernte sich TRAVAR auch von der 'Muttersoftware' YaBB SE - ein Schritt der in Kooperation mit Joseph Fung, dem Leiter der YaBB

SE und SMF Projekte abgeklärt wurde. Seitdem ist TRAVAR 'Charter Member' bei dem SE - Nachfolger SMF und testet unter Anderem Auswirkungen von Bedingungsabfragen und andere Geschichten bei großen Datenbanken.

Diese Vorgeschichte ist wichtig um zu verstehen welche Werkzeuge wir den Benutzern an die Hand gegeben haben. Längst waren unsere Partner fähig allgemeine Dinge zu ändern. Dieser Arbeitsaufwand hätte nämlich nicht mehr von uns getragen werden können.

Nebenbei ist es wichtig treffende Informationen anzubieten. Wir haben dies dadurch erreicht indem wir mit TIBBS eine komplett modulare Architektur veröffentlichten die es uns gestattet ein Partnerforum beliebig zu modellieren und beliebige Rechte zu vergeben. Die Änderungen an TIBBS und den Vorläuferfunktionen verschlangen Unsummen an Zeit. Mehr als 800.000 Zeichen Kode wurden vielfach komplett neu geschrieben oder erst erstellt - die Leute die von TIBBS oder TRAVAR als 'YaBB SE' reden täuschen sich recht grundlegend.

Viele unserer Hilfen für Benutzer und unsere Partner sind im Benutzerprofil zu finden. Dort kann das Mitglied TRAVAR seinen Bedürfnissen entsprechend einstellen. Zusammen mit der globalen Suchfunktion, unserer Migliedersuche und unser leistungsfähige Benachrichtigungssystem bis auf Thread- und Boardebene herunter kann so jedes Mitglied nach einer kurzen Einarbeitungsphase effektiv unsere Ressourcen nutzen.

SONO: Wenn ich mir die Verkettung glücklicher Umstände anschaue, die Travar dann ja heute ist, dann muss ich sagen steht da etwas, dass es meines Wissens weltweit nirgendwo gibt! Ist Travar wirklich einzigartig in seiner Art und Struktur?

Nico Schunter: Einzigartig an TRAVAR ist die Art und Weise, aber nicht die Idee der Zusammenarbeit vieler. Als Matse und ich am ersten Entwurf von TRAVAR arbeiteten hatte Jens Peter Kleinau mit den X-Zine Foren im Bereich Earthdawn bereits ähnliche Gedanken realisiert. Sicher war die technische Lösung nicht vergleichbar mit TRAVAR heute, aber die Grundidee, mehrere Websites zusammen an einen Tisch zu setzen existierte bereits damals. Und vor Jens Peter hatten diese Idee Kathy, Peter, Sven und ich und versuchten mit dem damaligen RPGnet (das inzwischen nicht mehr existiert) Earthdawn - Fans aller Colour zu einigen.

Einzigartig an TRAVAR ist nicht die Idee der Zusammenarbeit verschiedener Web - Seiten miteinander. So etwas gab es schon vor langer Zeit, auch schon vor den X-Zine Foren. Einzigartig an TRAVAR (und das gibt es meiner Meinung nach in dieser Form tatsächlich nicht) ist die konsequente Umsetzung dieses Kooperationsgedankens, die beständige Weiterentwicklung unserer technischen Tools und der hohe Aufwand den man betreiben muss um eine Zusammenarbeit in dieser Form zu ermöglichen.

SONO: Denkst du, dass man heute so etwas wie Travar nochmals starten könnte, bzw. würdest du ein solches Projekt nochmals starten?

Nico Schunter: Über diese Frage habe ich lange nachgedacht. Als TRAVAR an den Start ging hatten wir eine Pionier - Rolle inne. Inzwischen gibt es einige Leute die unsere Idee genommen haben und sie übernahmen bzw. abwandelten. Und irgendwie bin ich stolz darauf. Denn es zeigt das wir nicht schlecht dastehen.

SONO: Die Technik die hinter Travar steckt ist ja auch durchaus interessant, wie viele Beiträge wurden denn seit der Entstehung so geschrieben, wie viele werden täglich geschrieben? Gibt es vielleicht so was wie einen "Wortezähler", wenn ja wie viele Worte stehen in den Foren von Travar?

Nico Schunter: Unmengen. In unserer Datenbank stehen insgesamt über eine Million Eintragungen. Davon sind etwa 650.000 Beiträge (diese splitten sich in etwa fifty:fifty in archivierte und 'lebende' Beiträge). Rechnet man nur die nicht archivierten Beiträge zusammen so kommt man auf eine Menge von über 188.000.000 Zeichen, rechnet man die archivierten Beiträge noch hinzu so wurden bei TRAVAR seit der Gründung mehr als 376 Millionen Zeichen geschrieben und stehen als Information hier zur Verfügung. Legt man nun zu Grunde das ein durchschnittliches Wort eine Länge von fünf Zeichen besitzt so wurden seit der Gründung von TRAVAR mehr als 47 Millionen Worte geschrieben. Liest man diese Worte einzeln und braucht man für jedes dieser Worte nur eine halbe Sekunde, so würde ein einzelner Mensch mehr als 2.600 Stunden brauchen um die ganzen Wort zu lesen. Das entspricht übrigens etwa 109 Tagen.

Da wir aber pro Tag im Schnitt etwa 1.150 neue Beiträge verzeichnen (Info: Das entspricht im Schnitt etwa 6.000 neuen Wörtern pro Tag) wird es schwierig für den geneigten Leser sein Pensum jemals zu schaffen. Man könnte also sagen das in TRAVAR mehr Informationen stecken als es möglich ist zu lesen. Und das, denke ich, macht auch irgendwie den Reiz aus - stöbern und finden übt nicht nur eine Anziehungskraft auf großen Flohmärkten aus sondern auch hier bei uns *lacht*.

Matthias Hellwig

SONO: Was machst du außer Travar? Wer steckt hinter dem Namen Matthias Hellwig?

Matthias Hellwig: Neben Travar gehe ich zuerst einmal arbeiten, so wie es jeder "gewöhnliche" Mensch tut. Ich berate meine Kunden aus Mittelstand und Industrie rund um das Thema "IT Infrastruktur", wobei ich unter anderem die Bereiche Client/Server, server-based und Netzwerkinfrastruktur zu meinen bevorzugten Gebieten zähle. Die Details dazu sprengen wohl den hier gebotenen Rahmen.

Im privaten Bereich versuche ich, soviel Zeit wie möglich mit meiner Partnerin und unseren Mitbewohnern (zwei Katern) zu verbringen. Ich gehe gerne und regelmäßig zum Krafttraining, und spiele gerne Badminton, wozu ich aber leider in den letzten Monaten nicht komme.

Wie du siehst, ganz normal also für meine 25 Jahre.

SONO: Du gehörst mit zu den Gründern von Travar, was hat dich aus deiner Sicht dazu bewogen dieses Projekt auf die Beine zu stellen?

Matthias Hellwig: Nun ja, meiner Meinung nach hat sich das Projekt mehr oder weniger selbst auf die Beine gestellt. Ursprünglich stand nur der Wunsch, ein Forum für meine Unreal Tournament Website zu haben im Vordergrund. Mangels brauchbarem Webspace kam dann die erste Lösung gemeinsam mit Nico. Das man mit dem Konzept der verteilten Kategorien / Bretter noch viel mehr erreichen könnte ist erst später aufgefallen. Dieses Konzept aber dann so konsequent wie möglich weiter zu verfolgen, ist von meiner Seite aus zu Beginn aus Neugier heraus geschehen. Ich wollte wissen, wie gut das Konzept ist und wie weit wir damit kommen könnten. Später dann wurde diese Neugier von dem Willen verdrängt, das Angebot Travars weiter zu perfektionieren und an die Spitze zu bringen.

SONO: Wenn du so zurückschaust, hast du jemals erwartet, dass Travar so groß werden kann?

Matthias Hellwig: Ja klar. *lach* Nein, ganz zu Anfang habe ich das nicht erwartet, aber da habe ich, wie gesagt, auch gar nicht mit dem Gedanken gespielt, dass man Travar vergrößern könnte. Erst nach einiger Zeit war ich mir recht sicher, dass wir doch eine gewisse Größe und Präsenz erreichen könnten.

SONO: Würdest du aus der heutigen Sicht Travar nochmals so starten? Oder was würdest du anders machen, bzw. würdest du sagen auf keinen Fall mach ich sowas nochmals?

Matthias Hellwig: Ja, ich denke ich würde es wieder so machen, auch wenn fraglich ist ob das wieder so funktionieren würde, denn mittlerweile ist mein Zeitplan noch voller als er es damals war. Wahrscheinlich haben wir Travar zur richtigen Zeit und am richtigen Ort gestartet, und alle Probleme auf die wir gestoßen sind und alle Fehler die wir gemacht haben, dienten nur dazu uns weiterzubringen.

SONO: Travar dürfte mit Sicherheit eine einmalige Institution im deutschsprachigen Internet sein, vermutlich sogar weltweit. Entsteht da nicht auch eine gewisse Angst, oder ein komisches Gefühl in der Magengegend?

Matthias Hellwig: Nein, wieso. Ich bin stolz darauf, dass wir fast schon nur aus einer Laune heraus und dazu als reines Hobby etwas geschafft haben, was andere mit einem "professionellen" Ansatz nicht geschafft haben. Wir haben schon viel mehr erreicht, als wir Anfangs gehofft haben, was will man mehr?

SONO: Wenn du auf die kurze, aber sehr erfolgreiche Geschichte Travars schaust, wo siehst du die Highlights, wo die weniger schönen Momente, die es ja mit Sicherheit auch gab?

Matthias Hellwig: Kurz ist relativ, denn für ein privates Spaßprojekt ist Travar schon recht lang online. Das erste Highlight war wohl unbestritten der Moment, in dem Nico und ich sahen, dass es tatsächlich klappte mit dem Verteilen der Kategorien in verschiedenen Foren. Die ersten Partner, die wir gewannen waren weitere Highlights, und auch heute noch ist es ein gutes Gefühl, im Vorhof zu lesen "[Neuer Partner] *****". Weiterhin zähle ich die ersten Usertreffen zu den Highlights bei Travar, und es ist schön dass diese mittlerweile zu einer festen Einrichtung geworden sind. Genau

genommen sind es sehr viele Highlights, und es fällt schwer die "Besten" daraus zu finden.

Weniger schöne Momente, klar, die gab es auch. Öffentliche und sinnlose Streits, Beleidigungen die sich anhören musste weil man nicht nach jemand anderes Geschmack handeln wollte, alles besserwissende Benutzer die glauben den Stein der Weisen zu besitzen... aber keine Angst, die positiven Seiten überwiegen, und bei der Größe Travars ist es nun mal unvermeidlich, den ein oder anderen recht schattigen Tag erleben zu müssen.

Alexander Ruff

SONO: Was machst du außer Travar, wer steckt hinter dem Namen Alexander Ruff?

Alexander Ruff: Mein Name ist Alexander Ruff, bin 30 Jahre alt, verheiratet und Vater von einem 5 jährigem Sohn. Beruflich habe ich mein Hobby zum Beruf gemacht und beschäftige mich auch dort mit Computern, genauer gesagt mit IT-Infrastrukturen, spezialisiert auf Lotus Notes/Domino Umgebungen und bin mittlerweile IT-Manager und Serviceleiter für Groupware und IT-Communication bei einem Grosskonzern. Mit meiner Frau und meinem Sohn teile ich als weiteres Hobby unsere gemeinsame Liebe zu Tieren. Wir sind beide sehr im Tierschutz engagiert und helfen auch im Tierheim Mannheim bei der Versorgung, Beratung und Vermittlung von Nagern und Kaninchen aus. Leider mussten diese Aktivitäten in letzter Zeit etwas zurückstehen, da wir dieses Jahr ein Haus gekauft haben, welches wir gerade renovieren und in das wir im Frühjahr 2004 einziehen wollen.

SONO: Als du Travar "für dich" entdeckt hast, was dachtest du beim ersten Mal?

Alexander Ruff: Tja, gute Frage, genaugenommen hat TRAVAR mich entdeckt *schmunzelt*.

Ich hatte damals noch meinen eigenen Server mit Website und Forum für Nager (Nagerwelt.com). Ich war auf der Suche nach einer Modifikation für das Forum und bekam auf Anfrage zu hören, ich solle mich dochmal an "Eloya" wenden. So bekamen wir beide Kontakt miteinander. Nico (Eloya) war natürlich sehr hilfsbereit und zeigte mir sein TRAVAR-Forum. Der Techniker in mir, sah das Potential und die Möglichkeiten, die hinter der Idee von TRAVAR standen und waren sogleich schwer beeindruckt von den Möglichkeiten. Zugegeben, TRAVAR ist sehr Fantasy-lastig, aber auch Nico betonte immer wieder, dass dies ein Portal für den Bereich "Hobby und Freizeit" wäre. Allerdings war uns die Fantasy-Umgebung für unsere Tiere nicht wirklich fremd. Ich selbst habe vor einiger Zeit noch verschiedene RPGs gespielt und so einige User und Moderatoren waren sowieso schon "Herr der Ringe"-Fans, so dass sich hier das Forum "Elronds Rat" über neue Besucher freuen durfte. So dauerte es nicht lange und wir "migrierten" mit der Nagerwelt in TRAVAR hinein. Mittlerweile gibt es ein weiteres Tierforum über Katzen bei TRAVAR und so wurden dort die erste wirklichen "Tier"-Synergien gebildet. Vielleicht kommen ja bald noch ein paar weitere Foren dieser Art hinzu.

SONO: Das administrieren eines solchen Forenportals ist doch mit Sicherheit ein enormer Zeitaufwand, wie viel Zeit verbringst du allein nur damit?

Alexander Ruff: Nun, die größte Administrative Aufgabe in letzter Zeit war das komplette Umstellen aller Foren auf die neue Foren-Software TIBBS, welche von Nico programmiert wurde. Wir unterstützen ihn hier beim Beta-testen und Einbringen von Ideen und Konzepten zur Weiterentwicklung und Verbesserung.

Diese Umstellung war ein einziger langer Fussmarsch, da dies manuell geschehen musste. Jetzt nach der Umstellung ist die Adminstration sehr viel einfacher und schneller geworden. Als Mit-Eigentümer halte ich natürlich so häufig wie möglich die Stellung und stehe auch für Anfragen von den Partnern (Foreninhaber) und Usern bzw dem restlichen Central-Team bei Anfragen und Problemen zur Verfügung. Dabei wird schon einiges an Zeit verbraten, wohl manchmal zuviel *schmunzelt*. Ich schätze, ich verbringe in der Woche (Montag-Sonntag) so zwischen 20-30 Stunden in TRAVAR. Davon sind aber nur ca 10-20% wirklich "administrative" Aufgaben, der Rest sind vor allem, Beratschlagen mit den anderen Eigentümern über weitere Pläne, neue Ideen und Konzepte für TRAVAR, Ansprechpartner für alles mögliche sein und vor allem "Spass" haben. Letzteres ist sehr wichtig für mich. Die administrativen Aufgaben und Pflichten sind wichtig und sollten natürlich "ernst" genommen werden, aber dennoch ist das hier alles reines Privatvergnügen, welches Freude und Spass bringen soll, nicht nur für die Mitglieder und Partner sondern natürlich auch für uns, als Admins und Eigentümer.

SONO: Ja gerade der Mix aus den mittlerweile doch unterschiedlichen Themengebieten macht Travar ja so

interessant. Würdest du sagen, dass Travar mehr als nur ein Forum ist, wenn ja was ist es für dich?

Alexander Ruff: Nun, es mag vielleicht etwas klischeehaft klingen, aber TRAVAR ist mittlerweile zu einer Art zweitem Zuhause, virtuellem Zuhause, geworden. Hier fühle ich mich wohl, hier sind die Personen, mit denen ich mich gerne unterhalte und auch mal rumblödele. Hier gilt es Probleme zu lösen, in die Zukunft zu planen und auch, wie momentan bei mir im "Real Life" (RL), mal die eine oder andere Renovierungsarbeit durchzuführen. Natürlich bin ich noch nicht so lange dabei, wie die Gründer Nico oder Matthias, aber ich denke, der eine oder andere hatte sicherlich auch mit mir schon Kontakt. "TRAVAR verbindet" und ich kann mit Sicherheit sagen, dass hier aus "Virtual Life" (VL) - Bekanntschaften, sich teilweise richtige RL-Freundschaften entwickelt haben.

SONO: Travar ist ja auch eine riesige Spielwiese in der man tatsächlich über so viele Themen unterhalten könnte, dass man vermutlich einen 24/7-Dauerschicht einführen müsste um sich alle Themen einmal durchzulesen. Was machst du aber fernab von Travar, außer Arbeiten und Haus renovieren natürlich?

Alexander Ruff: *schmunzelt* Ich denke nicht, das da eine 24/7 Schicht reichen würde, wenn man wirklich alles lesen wollte. Nun, in meiner spärlichen Freizeit, habe ich natürlich meine Familie, die natürlich auch vor TRAVAR noch Vorrang hat. Denn für jeden von uns gilt: RL vor VL, also "Real Life" vor "Virtual Life". So beschäftige ich mich in unserer gemeinsamen Zeit damit, um mit meinem Sohn zu spielen. Hier kommt er stark nach mir. Die "technischen" Spiele sind ihm die liebsten und in so manchem Playstationspiel macht er mir mittlerweile was vor. *lacht* Wenn er noch älter wird, dann habe ich wohl selbst in meinen Lieblingscomputerspielen keine Chance mehr gegen ihn.

Meine Ehefrau und ich verbringen die Zeit auch gerne mit dem gemeinsamen Ansehen unserer Lieblingsserien und -filme. Wir schauen gerne Filme und haben mittlerweile ein ausführliches DVD-Sortiment, ein Hobby, das wir auch mit einigen Freunden teilen. Ansonsten, ist gerade weiterer Nachwuchs unterwegs, der uns sicherlich, sobald er auf der Welt ist, auch einen weiteren wichtigen Punkt in unserem Leben einnehmen wird und meine Zeit für TRAVAR und andere Aktivitäten weiter einschränken wird.

SONO: Welche Themen würdest du dir noch für Travar wünschen, gibt es da irgendeinen Bereich der deiner Meinung nach noch zu wenig angedeckt ist?

Alexander Ruff: Da muss ich kurz nachdenken. Tja, zum einen würde ich mir eine Verstärkung im Sci-Fi-Bereich wünschen. Das Sternenportal, steht da doch noch recht alleine da, auch wenn es gut besucht ist. Aber insgesamt ist TRAVAR, historisch bedingt, immer noch sehr stark Fantasy-lastig. Es ist aber ein Portal für den Bereich "Hobby und Freizeit", hier würde ich mir vor allem noch einige Bereiche wünschen, die mit Fantasy praktisch nichts zu tun haben. Z. B. Motorsport, modellbauen und heimwerken oder auch weitere Tierforen (Nager und Katzen gibts ja schon).

Auch englisch-sprachige Foren halten mittlerweile immer mehr Einzug bei TRAVAR und sollten auch noch weiter gefördert werden. Das neue "Xena"-Forum finde ich ebenfalls eine gut Idee, es wäre schön, wenn es noch mehr serien- oder filmspezifische Fan-Foren geben würde.

Das sind Akzente in die richtige Richtung. Ich würde es sehr begrüssen, wenn sich bei TRAVAR im Laufe des nächsten Jahres eine Balance zwischen Fantasy und anderen Gebieten bilden würde. Das soll nicht heissen, das ich gegen Fantasy bin. Nein, ich habe ja früher selbst RPGs gespielt und lese noch heute die Bücher sehr gerne, aber ich bin einfach der Meinung, dass es für ein Portal für den Bereich "Hobby und Freizeit" noch mehr Hobbies gibt, als nur Fantasy. Und dies sollte durch weitere, neue Partner mit neuen Bereichen gefördert werden. Denn man darf nie vergessen, ein Forum bei TRAVAR kostet nichts und ist garantiert werbefrei, im Gegensatz zu den meisten anderen Forenanbietern. Die einzige Bedingung, der Antragsteller muss durch eine Aufnahme-Abstimmung, aber diese ist, wenn man die Grundvorraussetzungen erfüllt (nachzulesen unter http://www.travar.de/engine/inhalt.php?xz=stories&id=26), eigentlich kein Problem. Über 100 verschiedene Foren, jedes individuell an den jeweiligen Partner angepasst, beweisen das sehr deutlich.

Die Interviews führte Matthias Deigner mit den Leuten von TRAVAR, für die Unterstützung bei den Interviews vielen Dank!

SONO 3: DAS ENDE

Liebe Leserin, Lieber Leser,

wieder einmal geht eine SONO zu Ende, schade eigentlich, denn Ideen für weitere Artikel hätte es sicherlich genug gegeben. Hier und da wären uns bestimmt auch noch tollere Grafiken unter die Finger geraten. Doch an irgendeinem Punkt muss man dann einfach die letzte Seite anfangen und sagen bis hierhin und dann Schluß! Als Layouter habe ich ja immer das Glück die fertige Ausgabe als Erster zu sehen, diese Ausgabe gefällt mir wieder einmal ausgesprochen gut. Neben den tollen Artikeln findet man auch enorm viele gute Informationen, die hoffentlich auch dich als Leserin oder Leser erfreuen werden.

Damit das auch in Zukunft so weitergeht, benötigen wir stets auch die Hilfe von euch. Wer also denkt er ist dazu in der Lage ähnlich gute Artikel oder Kurzgeschichten zu schreiben, auch wenn sie nicht in eine bestimmte Themenausgabe passen, dann sollte sich derjenige oder diejenige nicht scheuen eben diese an uns weiterzugeben! Wir freuen uns und veröffentlichen gerne eure Artikel und Kurzgeschichten und vielleicht, wer weiß, passt es sogar in eines der zukünftigen Themen. Davon haben wir immer einige zur Auswahl, es ist ratsam dazu in das SONO Brett auf den Travar-Foren zu schauen, dort veröffentlichen wir auch immer die derzeitigen gesuchten Artikel. Wer darüber nachdenkt sich fest bei SONO zu engagieren, der sollte sich einfach an eine der eMail Adressen im Impressum melden, über Zuwachs freuen wir uns immer!

Wie auch in dieser Ausgabe, es ist erschreckend, fehlen uns immer gute Zeichnerinnen und Zeichner. Gerade die guten Illustrationen lockern Artikel so ungemein auf, es wäre also absolut wichtig, wenn wir einige wirklich gute Künstler finden könnten, die ein reges Interesse daran haben für SONO zu arbeiten. Dabei sind gerade Illustrationen die auf einen bestimmten Artikel direkt angefertigt werden sollen so wichtig! Es würde uns freuen auch dich als Künstler bei SONO begrüßen zu dürfen.

Aber nun genug der Versuche euch anzuheuern!

Das Thema dieser Ausgabe ist Drachen, ein typisches Fantasythema könnte man meinen und doch haben wir es geschafft gerade auch neben der Fantasy den einen oder anderen Artikel für diese SONO zu bekommen. Denn SONO ist nun mal kein Fantasy-Zine und auch kein Rollenspiel-Zine sondern ein Magazin, dass sich mit Phantastik im allgemeinen beschäftigt und hierbei auch mit den verschiedenen Genreauswüchsen. Eben nicht nur dieses oder jenes Spezialthema sondern Kreuz und Quer oder Cross-Over wie es so schön neudeutsch heißt! Und weil wir eben Querfeldein einem jeden Phantastik-Fan etwas bieten wollen, kann es durchaus auch passieren, dass man Artikel findet die einem sehr gut gefallen und auch interessieren und eben auch Artikel die einen nicht so wirklich interessieren!

Nun will ich aber so langsam den Abschluß finden. Doch nicht ohne auf SONO 4 hinzuweisen:

Die Dunkle Seite

Wird dort das Thema sein, neben Vampiren im Rollenspiel und der Literatur werden wir auch spannende Themen wie Serienmörder dabei haben. Nicht verschweigen will ich auch interessante Einblicke in die Horrorliteratur. Das sind aber nur einige der vielen Highlights die den Leser erwarten. Man darf gespannt sein.

Wer nun diese SONO gelesen hat, möchte eventuell auch Kritik loswerden, das darf man gerne in unserem Travar-Forum oder per eMail an die eMail Adressen im Impressum, sendet uns auch einen Link, wenn ihr eine ausführliche Besprechung Online gestellt habt, Danke!

euer Matthias Deigner

HINWEISE

SONO ist bestrebt, in allen Publikationen die Urheberrechte der verwendeten Grafiken, Texte und sonstigen Inhalte zu beachten, von SONO erstellte Grafiken, Texte und sonstige Inhalte zu nutzen oder auf lizenzfreie Inhalte zurückzugreifen. Alle innerhalb des Magazins genannten und ggf. durch Dritte geschützten Bild- und Textzitate, Marken- und Warenzeichen unterliegen uneingeschränkt den Bestimmungen des jeweils gültigen Kennzeichenrechts und den Besitzrechten der jeweiligen eingetragenen Eigentümer. Allein aufgrund der bloßen Nennung ist nicht der Schluß zu ziehen, dass Markenzeichen nicht durch Rechte Dritter geschützt sind. Das Copyright für veröffentlichte, von SONO selbst erstellte Objekte liegt allein bei SONO. Eine Vervielfältigung oder Verwendung von Inhalten in anderen elektronischen oder gedruckten Medien ist ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung von SONO nicht gestattet.

Verzicht der Garantie. Die Redaktion übernimmt keine Verantwortlichkeit für Fehler oder Auslassungen.

Textbeiträge verbleiben im Urheberrecht und Copyright der Autoren. SONO übernimmt lediglich das Recht, die Beiträge in diesem Magazin und den angeschlossenen Webseiten (fantasyguide.de, x-zine.de, roterdorn.de, sonnensturm-media.de avalon-projekt.com und rollenspielenetz.de) zu veröffentlichen.

Kommende Ausgaben:

Die Dunkle Seite

Kid Power

...und mehr!