



Die Drachenbändiger von Zavandor



Die Geschichte der Drachen

Weit entfernt von den Türmen der Zauberschule, tief im Südwesten von Zavandor, liegt die Bergkette Nüroback, in der vor Urzeiten die Zwerge in tiefen Stollen und weiten Höhlen hausten. Doch als die Zwerge zu viele Schätze aus der Erde holten, zog das schnell die Aufmerksamkeit der Drachen auf sich. Drachen lieben Schätze, und Drachen lieben auch Höhlen. Und weil es einfacher war, schnell die Zwerge zu vertreiben und sich in deren Höhlen einzunisten, als den ganzen Schatz zu rauben, siedelten die meisten Drachen von Zavandor eines schönen Tages um.

Immer wieder zogen Abenteurer aus, um ihrerseits den Drachen Schätze zu stehlen, und die Mutigsten unter den Helden versuchten sogar, Drachen einzufangen, um sie auf dem Marktplatz der Hauptstadt für teures Eintrittsgeld auszustellen. Den Drachen machte das nichts aus, denn ab und zu mal ein Abenteurer zum Frühstück war eine nette Abwechslung, nur das mit dem Fangen war etwas unangenehm. Denn in der Zwischenzeit konnten sich da andere Abenteurer beim Drachenschatz bedienen.

Die Zeiten vergingen und änderten sich, und der ganz große Umbruch kam an dem Tag, als der Gnom Nerb in der Hauptstadt die erste Bank Zavandors eröffnete. Natürlich kapierten die Drachen, dass dies eine wunderbare Sache war: man musste nicht mehr auf den Schatz aufpassen, und bekam sogar noch Zinsen. Bald hatten alle Drachen ein eigenes Konto und einen Safe im Tresorraum für besonders schöne Artefakte.

Den Abenteurern gefiel das natürlich nicht. Einige sattelten um und versuchten sich als Bankräuber, was aber nur selten erfolgreich war. Der Gnom hatte sich nämlich für viel Geld eine magische Alarmanlage einbauen lassen. Die anderen... aber das ist eine andere Geschichte, die ein andermal erzählt werden soll.

Nun bekamen die Drachen nur noch dann Besuch, wenn ein Jüngling eine Mutprobe zu bestehen hatte. Das konnte mitunter ganz amüsant sein, sich fangen zu lassen: die Drachen wehrten sich ein wenig, und wenn sie müde waren, durfte der Abenteurer sie fangen und in die Stadt mitnehmen. Dort waren sie für ein paar Tage die größte Attraktion, und da Drachen ja eitel sind, genossen die meisten auch den Ruhm. Wenn es ihnen zuviel wurde, befreiten sie sich kurzerhand von ihren Fesseln und flogen zurück in ihre Höhle.

Eines schönen Tages war es ein anderer Gnom namens Femigi, der während seiner Amtszeit als Bürgermeister der Hauptstadt den ersten Sonntag im April zum Tag des Drachenfests bestimmte. Er stiftete einen großen Preis demjenigen Abenteurer, der an diesem Tag die meisten und größten Drachen zum Marktplatz bringen würde. Im ersten Jahr war dies ein Zwerg namens Adrin, der 8 verschiedene Drachen herbeibrachte und ausstellte. Weil das Drachenfest ein großer Erfolg wurde und viele Leute von nah und fern herbeigeströmt waren, wird es seitdem jedes Jahr durchgeführt.

Auch dieses Jahr stehen wieder Abenteurer mit Schwertern und Netzen bereit, um die Drachen einzufangen. Schaffst du es, die meisten Drachen zu bekommen?

Ein Spiel von Hanno Girke

Mit Illustrationen von Katharina Dickel, Klemens Franz, Matthias Catrein, Ariana Dima, Daniela Bräu, Verena Gruna, Andreas Hallerbach, Beyza Cosgun, Dennis Kujawa, Florian Schwarz, Fritjof Naunin, Harald Lieske, Helena Lichtmeß, Johanna Laabs, Jörg Dickel, Marc Hermann, Marco Poller, Nina Heinke, Olga Hopfauf, Pascal Adomeit, Philip Naunin, Sabine Laure, Sandra Zänger, Simone Volz, Tomek Schukalla, Vanessa Schreiber und Vera Gruna

Graphisches Design und weitere Illustrationen von Hanno Girke, Doris Meßmer und Sarah Kulfan (www.beansandrice.com)

Inhalt: 80 Drachenbändigerkarten, 30 Drachenkarten, 2 Blankokarten und 1 Spielanleitung

© 2006 Lookout Games