

# 2. FANFICTION-WETTBEWERB: DIE BURG DER ANTIKE

Der zweite Fanfiction-Wettbewerb anlässlich meines erreichten Twitch-Followgoals von 2.500 Leuten dreht sich um die Burg der Antike aus der Welt von Drachenkralle. Damit ihr euch die Informationen zu diesem Bauwerk und ihren Bewohnern nicht mühselig zusammensuchen müsst oder sogar eine Fanfiction schreiben könnt, auch wenn ihr mit dem Lesen der Trilogie noch nicht so weit gekommen seid, findet ihr in dieser PDF alle Informationen, die ihr benötigt.

## DIE BURG DER ANTIKE

Hinter diesem Namen steckt in der Tat eine alte Burg, die mitten im Dunkelwald im Nordosten Sarmelas gelegen ist. Die Ländereien, die zur Burg der Antike gehören, sind durch einen weiten Ring aus besonders dunkel belaubten Kastanienbäumen markiert, sodass auch beim Überfliegen des Waldes frühzeitig erkennbar ist, dass man sich in der Nähe der Burg befindet.

Von außen macht die Burg nicht so viel her wie vielleicht erwartet. Sicher, es handelt sich um eine uralte, noch immer bewohnte Burg. Doch von außen sieht diese relativ schlicht aus: ein rechteckiges Bauwerk aus gräulichem Gestein, das an der Stirnseite ein großes, doppelflügeliges Tor zum Eingang hat; dazu einige schlanke, hochgezogene Fenster, eine niedrige Zinnenreihe, die die Oberkante umgibt, und zwei Rundtürme mit rotem Spitzdach im hinteren Bereich der Burg. Hinzu kommt ein nicht sehr hoher, aber etwas breiterer Rundturm im Zentrum des Bauwerks, der etwa zwölf Meter im Durchmesser misst und ebenfalls mit einem roten, spitz zulaufenden Runddach gedeckt ist. Die Türme ragen nur unwesentlich über die Bäume des umgebenden Waldes hinaus und tragen keine Fahnen. Die unmittelbare Fläche vor dem Eingang und der linken, langen Seite der Burg der Antike ist durch eine etwa vierzig Meter breite Wiese belegt; an der rechten sowie der rückwärtigen Seite ragen Bäume und Sträucher relativ nah an die Burg heran.

Das Besondere der Burg offenbart sich erst, wenn man durch die – wie von Zauberhand aufschwingenden – Doppeltüren ins Innere getreten ist: Die eigentliche Fläche der Burg der Antike ist sehr viel größer, als es von außen zunächst den Anschein hat. Lange, durch Fensterschlitze oder Fackeln erleuchtete Gänge führen vorrangig direkt in den Speisesaal und den dahinter liegenden Küchenbereich, in den Ostflügel mit einigen Ruheräumen für Gäste mit Haut oder Schuppen, den Ruheräumen der Wächterinnen der Macht sowie den Hallen der Macht. Diese beiden Hallen haben deutlich höhere Decken, da hier zweite Stockwerke als Galerien eingezogen sind. Sie überspannen also nicht die volle Breite des Raums, sondern lassen in der Mitte eine Fläche frei, sodass von unten ins obere Stockwerk geschaut werden kann und umgekehrt. Die Brüstungen dieser erhöhten Stockwerke sind mit einem Geländer umgeben; einige Treppen sowie eine breite Rampe führen hinauf. Unterteilt werden die beiden Hallen in die „Halle des Friedens“, wo sich Artefakte finden, die ohne schwarze Magie geschaffen wurden und wirken, und die „Halle der Dunkelheit“, in der die schwarzmagischen Artefakte verwahrt werden. Erstere dürfen ausgewählte Besucher\*innen betreten, letztere wird sorgfältig unter Verschluss gehalten und zudem magisch abgeschirmt, so weit das möglich ist.

In diesen beiden Hallen werden die verschiedenen Machtartefakte verwahrt. Sie werden, gleich einer Bibliothek, fein säuberlich nebeneinander aufgereiht oder in Regalen an den Wänden verwahrt. Die Artefakte sind nicht beschriftet, doch wer die Burg der Antike bewohnt, weiß um Namen und Funktion eines jeden Artefakts. Die verwahrten Artefakte sind zudem nicht per se „böse“, zumindest nicht alle. Viele taugen auch dazu, positiven Nutzen zu bringen, bergen durch ihre magischen Funktionen jedoch zu großes Missbrauchspotenzial. Daher werden sie mit verwahrt.

Zudem gibt es von der Speisehalle her eine Art Trichter in der Decke, der genug Raum für einen fliegenden Drachen bietet. Durch diesen gelangt man in ein oberes, weitläufiges Stockwerk, das aussieht, als wäre man stattdessen in den Wald gelangt. Die Umgebung ist gras- und moosbewachsen; Bäume und Sträucher wachsen überall. An der hinteren Wand plätschert ein kleiner Wasserfall in ein natürliches Becken und fließt von dort aus als Bach weiter, der sich durch die gesamte Halle schlängelt

und sich schließlich mit einem zweiten Wasserlauf zu einem Teich vereint. Vogelgezwitscher und Insektenzirpen sind zu hören. Allerdings nimmt man diese Halle nicht als solche wahr, da sie abgesehen von den fenstergesäumten Wänden offen ist. Anstelle einer Decke ist der Himmel zu sehen, wobei es sich aber tatsächlich um eine Illusion handelt, die auch nicht den tatsächlichen Himmel über der Burg wiedergibt (auch wenn zumindest das Wetter passend dargestellt ist).

Bei dieser Halle handelt es sich um den Rückzugsort der Wächterdrachen. Auch die Wächterinnen ziehen sich gern hierher zurück; die Drachen jedoch nächtigen zumeist auch hier. Da nie zu viele Wächterinnen und Wächterdrachen auf einmal die Burg verlassen dürfen, finden sie hier ihr kleines Stück Freiheit und können leben, ohne von steinernen Wänden eingengt zu werden. Außerdem wird dieser Ort genutzt, um zusammenzukommen, zu reden und einander Geschichten zu erzählen. Vereinzelt finden auch Lehrstunden in dieser Halle statt.

Für die Ausbildung neuer Wächterinnen und Wächterdrachen steht ein weitläufiges Kellergewölbe mit verschiedenen Übungshallen zur Verfügung, ebenso wie eine kleine Bibliothek und einigen Vorratsräumen. Woher die Vorräte der Burg der Antike kommen oder wer sie bringt, ist bislang noch nicht geklärt.

## **DIE WÄCHTERINNEN UND WÄCHTERDRACHEN**

Bewohnt wird die Burg der Antike von einer Gruppe Frauen verschiedenen Alters sowie etlichen Drachen. Bei den Menschen ist auffällig, dass ausschließlich Frauen Teil der (in diesem Sinne) Schwesternschaft werden können. Bei den Drachen hingegen ist das Geschlecht egal. Ob es sich hierbei um eine Tradition oder Grundvoraussetzung handelt, ist nicht bekannt; in jedem Fall nimmt die Burg der Antike, was Menschen angeht, ausschließlich Mädchen und Frauen auf. Zudem muss sich, wer dauerhaft bleiben und die Ausbildung durchlaufen will, aus freien Stücken der Gruppe anschließen wollen. Es ist unmöglich, als Handel oder aus Zwang Teil der Gruppe zu werden. Für eine gewisse Zeit als Gast oder Pflegling zu bleiben, ist jedoch möglich.

Die Wächterinnen und Wächterdrachen behüten die Machtartefakte, seit es die Burg der Antike gibt. Das Besondere an ihnen: Sie beherrschen Magie. In großen Teilen Sarmelas ist nicht bekannt, dass Magie überhaupt existiert, und selbst wenn, ist diese nicht aktiv nutzbar. (Ausnahmen bilden hier lediglich einzelne Orte wie beispielsweise die Vergangene Stadt Ravisia.) Die Wächterinnen und Wächterdrachen jedoch verstehen sich auf den Umgang mit der lichten Magie und sind mit ihrer Hilfe in der Lage, die Burg der Antike zu halten und zu verteidigen. So können sie abwehrende Kampfzauber nutzen, aber auch die Intentionen von Leuten erfüllen und die magischen und schwarzmagischen Schwingungen der verwahrten Machtartefakte erspüren und ergründen. Einige Wächterinnen und Wächterdrachen verstehen sich zudem auf besondere Fertigkeiten, beispielsweise das Eindämmen magischer Wirkung oder visionsartige Einblicke in die Zukunft.

Den Zugang zur Magie, um diese aktiv nutzen zu können, ebenso wie den Umgang mit den magischen Artefakten und das Händeln von Bedrohungen lernen Anwärter\*innen im Laufe ihrer Ausbildung. Diese dauert, so lange die jeweilige Person oder Drache es eben benötigt, und kann sich von etwa zwei Jahren bis zu ein oder zwei Jahrzehnten erstrecken. Der Hauptteil der Ausbildung ist für alle gleich; einige Parts lernen nur die Menschen oder nur die Drachen. Zu den Lehreinheiten zählen auch Übungen zur Stärkung der Ausdauer. Abschließend gibt es noch einige letzte Lektionen, die zum einen für besonders eifrige, aber auch für in diese Richtung begabte Anwärterinnen und Lehrlingsdrachen gedacht sind. Diese sind logischerweise optional.

Während der Anwärterschaft werden Gespanne mit einer erfahrenen Wächterin oder Wächterdrachen gebildet. Lektionen erfolgen von mehreren, manchmal sogar allen fertig ausgebildeten Mitgliedern der Gruppe, doch diese eine Person oder Drache dient als Bezugsperson und überwacht zudem den Fortschritt der Ausbildung.

Die Wächterinnen und Wächterdrachen verstehen sich als Gemeinschaft und bilden im weitesten Sinne eine Familie. Sie haben kaum bis gar keine Kontakte zur Außenwelt – abgesehen von den gelegentlichen Besucher\*innen der Burg. Das liegt auch daran, dass immer maximal zwei Wächterinnen und zwei Wächterdrachen zur Zeit die Burg verlassen dürfen, um jederzeit eine ausreichende Verteidigungsstärke sicherzustellen.

Die Artefakte, die in der Burg der Antike verwahrt werden, werden gemeinhin nicht genutzt. Es ist

wichtig, dass auch die Wächterinnen und Wächterdrachen sich daran halten, um jeder eventuellen Versuchung oder Beeinflussung durch einzelne Artefakte zu widerstehen. Eine Nutzung nicht gefährlicher Artefakte bedarf daher der Absprache zwischen wenigstens fünf Gruppenmitgliedern.

Geleitet wird die Gruppe von der Ersten Wächterin. Diese menschliche Gruppenführerin wird zu meist von einem ranghohen und erfahrenen Wächterdrachen unterstützt. Dass Entscheidungen über die Köpfe der anderen hinweg getroffen werden, ist jedoch selten; meist werden Entscheidungen als Gruppe oder zumindest im Dialog miteinander getroffen.

Gäste sind den Wächterinnen grundsätzlich willkommen, sofern sie von deren guten Absichten überzeugt sind. Eine neue Erste Wächterin muss in stummem Einvernehmen gewählt werden; sie entscheidet über die Aufnahme neuer Anwärter\*innen.

Wächterinnen und Wächterdrachen ziehen niemals selbst aus, um Machtartefakte an sich zu bringen. In der gesamten Historie der Burg der Antike gab es nur eine Handvoll Anlässe, zu denen Mitglieder der Gruppe die Burg der Antike verließen, um ein Artefakt an einem anderen Ort entgegenzunehmen oder jenen, die diese Artefakte zu retten versuchten, in der Not zur Hilfe kamen. Ansonsten ist es die Aufgabe der Wächterinnen und Wächterdrachen, die Artefakte zu verwahren oder aus der Ferne über das Wohl des Landes zu wachen. Vereinzelt helfen sie, indem sie Leute auf den richtigen Weg bringen oder ihnen von drohendem Unheil berichten, ihnen vielleicht Ausrüstung zur Verfügung stellen. Doch selbst greifen sie so gut wie nie aktiv in die Geschehnisse oder das Schicksal selbst ein, sondern kümmern sich nur um die Verwahrung der ihnen gebrachten Artefakte, sodass das Gleichgewicht der Welt durch diese nicht gestört werden kann.

## DIE MACHTARTEFAKTE

Die Artefakte werden durch verschiedene Leute in die Burg der Antike gebracht und wurden über viele Jahrhunderte dort angesammelt: Leute, die nach Abenteuer und Heldentum streben, Herrscher\*innen, die an der Macht der Artefakte beinahe zerbrochen wären, oder ganz normale Leute, die durch Zufall in den Besitz eines solchen Artefakts gekommen sind. Nur verhältnismäßig wenige Leute in Sarmela wissen darum, dass es die Burg der Antike überhaupt gibt; unter Drachen ist diese Information bereits geläufiger. Wer es auf sich nimmt, ein Artefakt dorthin zu bringen, kann sich jedoch sicher sein, mit offenen Armen und Dank empfangen zu werden.

In der Vergangenheit gab es einzelne Versuche, unter der Tarnung einer Artefaktabgabe ins Innere der Burg zu gelangen, um hingegen andere Artefakte zu entwenden oder gar die Kontrolle über die gesamte Burg und ihre Lagerbestände zu erlangen. Diese Versuche konnten jedoch alle bereits im Keim erstickt werden, da die Wächterinnen und Wächterdrachen die düsteren Intentionen ihrer Besucher bereits vorab erkannten und ihnen den Zugang verwehrten. Nur zweimal gelangte jemand mit diesen Zielen ins innere der Burg. Einmal konnte diejenige rechtzeitig gestoppt werden, das andere Mal durchlief derjenige eine Art Läuterung, als er erkannte, wie die Gruppe innerhalb der Burgmauern agierte. Er gab seine Absichten preis und zog stattdessen in die Vergangene Stadt Ravisia, um sich dort der Lehre der lichten Magie zu verschreiben.

Die Machtartefakte werden unterschieden in solche, die für böse Zwecke und/oder mittels schwarzer Magie geschaffen wurden und diese Bosheit auch verkörpern und ausstrahlen, und wieder andere Artefakte, die per se einfach über starke, magische Fähigkeiten verfügen, aber nicht gezielt für dunkle Zwecke geschaffen wurden, sondern gleichermaßen Gutes bewirken könnten.

Beispielsweise gibt es in der Burg der Antike Gerätschaften, die einen Blick in die Zukunft ermöglichen. Dieser ist als Vision verschleiert und muss gedeutet werden. Es gibt aber auch magische Schlingen, die sich wie Armbänder um die Gliedmaßen ihrer Opfer legen und diese dazu zwingen, Blut zu vergießen.

Einige der Artefakte bedürfen einiger Übung, um sie zu nutzen, andere wiederum erfordern einen Preis oder auch eine konstante Gegenleistung. Eine Stachelkrone aus Bronze und Dunkelstahl beispielsweise zehrt von der Lebenskraft ihres Trägers oder ihrer Trägerin, sofern diese\*r nicht genügend Blut vergießt. Um überhaupt auf die übermäßige Kraft dieses Artefakts Zugriff erhalten zu können, ist allerdings ein Handel mit der dunklen Magie notwendig, der diesen Blutsold besiegelt.

Als die am schwierigsten einzudämmenden Artefakte gelten zwei Typen. Zum Einen gibt es schwarzmagische Artefakte, die diese dunkle Energie regelrecht ausdünsten und jene Wächterinnen und Wäch-

terdrachen, die dafür besonders empfänglich sind, negativ beeinträchtigen können. Ihre Energie gilt es einzudämmen und mittels lichter Magie und magischer Steine in Schach zu halten. Bei dem zweiten Typ handelt es sich um solche Artefakte, die eigentlich fleischgewordene Magie sind. So gibt es beispielsweise magische Tätowierungen, die Flüche zu übertragen vermögen. Diese sind nur mittels extrem schwieriger, lichtmagischer Rituale aufzuhalten, da sie in schwarzmagische Tinte umgewandelt werden müssen und diese dann in ein magiesicheres Gefäß versiegelt werden muss. Derlei Artefakte bieten einen der wenigen Anlässe, zu denen Wächterinnen und Wächterdrachen die Burg der Antike verlassen, um beim Einsammeln eines magischen Artefakts oder Zaubers behilflich zu sein.

In der langen Historie der Burg der Antike gab es keinen einzigen Vorfall, bei dem ein Artefakt aus der Burg der Antike entwendet oder aus irgendeinem Grund wieder preisgegeben worden wäre.

## BEKANNTE FIGUREN

Zum Zeitpunkt der Drachenkrallen-Trilogie sind folgende Wächterinnen und Wächterdrachen aus der Burg der Antike bekannt:

*Chorora* – Die Erste Wächterin. Sie ist geschätzt zwischen 50 und 60 Jahren alt, derzeit der älteste Mensch in der Burg der Antike und sehr weise. Sie strahlt eine naturgegebene Autorität aus, ist jedoch auch gerecht und verständnisvoll. Ihre silbergrauen Haare trägt sie in etwas mehr als schulterlangen, leichten Locken offen.

*Druja* – Eine Wächterin der Macht, etwa 30 Jahre alt. Sie hat lange, braune Haare und etwas kantige Gesichtszüge. Zu ihren Aufgaben zählt es, die schwarzmagischen Energien der Artefakte in der "Halle der Dunkelheit" zu bannen und in Schach zu halten.

*Athroa* – Eine Wächterin der Macht, etwa 40 Jahre alt. Ihre ehemals schwarzen Haare färben sich schon deutlich grau. Sie ist sehr still und oft in sich gekehrt. Zu ihren Aufgaben zählt es, die schwarzmagischen Energien der Artefakte in der "Halle der Dunkelheit" zu bannen und in Schach zu halten.

*Menerra* – Eine Anwärtlerin, gerade 12 Jahre alt geworden. Sie befindet sich erst seit einigen Monaten in der Ausbildung, zeigt aber viel Potenzial und könnte bereits demnächst zur vollwertigen Wächterin ernannt werden, auch wenn ihre Lehre damit noch nicht enden würde. Ihre Bezugsdrachin für die Lehre ist Katynka.

*Odeena* – Eine Wächterin der Macht, etwa 25 Jahre alt. Sie floh einst vor ihren vielen Verehrern, die sie aufgrund ihres schönen Gesichts und ihrer langen, blonden Haare beehrten. Auf ihrer Reise durch Sarmela zog sie sich eine lange Narbe quer über das rechte Auge zu. In der Burg der Antike war sie ursprünglich nur Gast, lernte hier jedoch, sich als mehr als nur ihr Äußeres zu sehen. Also blieb sie und ging in die Anwärterschaft. Mittlerweile ist sie eine vollwertige Wächterin und sehr geschickt im Umgang mit der lichten Magie.

*Meri* – Eine Wächterin der Macht, etwa 30 Jahre alt. Auch wenn sie im Umgang mit der lichten Magie bewandert ist, liegt ihr der Kampf mit physischen Waffen sogar noch mehr. Besonders gut ist sie als Bogenschützin; aber auch im Umgang mit dem Rapier ist sie geübt. Daher übernimmt sie die Ausbildung menschlicher Anwärtlerinnen, was den Kampf mit herkömmlichen Waffen angeht. Auch mit den Drachen fechtet sie manchmal Übungskämpfe aus, um diese in dieser für sie ungewöhnlichen Kampfform zu üben und ihnen zu helfen, Angriffen zu entgehen und Menschen eher zu entwaffnen, als sie zu verletzen. Nicht umsonst ist Meri auch bewandert auf dem Gebiet der Heiltinkturen.

*Katynka* – Eine junge Flussdrachin mit hellen, beinahe türkisblauen Schuppen. Sie hat gute Chancen, die nächste Erste Wächterdrachin zu werden. Zudem ist sie sehr feinfühlig, was magische Energien angeht. Sie ist äußerst sanftmütig und hat eine für einen Drachen sehr helle Stimme.

*Nafari* – Erddrachin, Narakins Schwester. Mit ihrem sanften, verständnisvollen Gemüt übernimmt sie es, düstere Botschaften und Prophezeiungen zu überbringen und denjenigen, denen sie diese mitteilt, dennoch Mut zu machen. Sie sammelt leidenschaftlich gern Wissen und hat viel Ahnung von der Geschichte Sarmelas im Allgemeinen, aber auch der Burg der Antike im Speziellen. Außerdem ist sie besonders geübt im Wandeln durch das Reich der Träume.

*Narakin* – Erddrache mit auffällig dunkelbraunen Schuppen und goldbraunen Augen, Nafaris Bruder. Er wurde gemeinsam mit seiner Gelegeschwester als Jungdrache von den Wächterinnen gerettet und beschloss dann, zu bleiben und in die Lehre zu gehen. Er redet nicht viel, beobachtet aber alles beson-

ders aufmerksam. Er ist sehr gut darin, die Funktionsweisen magischer Artefakte zu ergründen.

*Shiani* – Eine recht klein gewachsene Flussdrachin mit hellblau-grauen Schuppen. Ihren Hals und Schwanz zieren dunkelblaue Muster. Sie ist die engste Freundin von Katynka.

*Bróma* – Feuerdrachin, bereits sehr alt und allmählich etwas behäbiger. Sie rettete Nafari und Narakin und zog sie auf, bis die beiden beschlossen, als Wächterdrachen in die Anwärterschaft zu gehen. Danach war sie Bezugsdrachin für Nafari. Sie ist die aktuelle Erste Wächterdrachin, zieht sich aber allmählich aus dem aktiven Tun der Gruppe zurück und wird das Amt bald abtreten, um ihren Lebensabend als Älteste auf der Burg zu verbringen.

Drei weitere Anwärterinnen der Burg der Antike, die ab "Das Feuer der Macht" dort in der Lehre sind (Achtung, es folgen Spoiler auf besagten Band und einen der Drachenkrallen-Kurzromane!), sind Jana, Lily und Hannah.

Bei *Hannah* handelt es sich um ein junges Mädchen aus Gren mit der Gabe, in die Zukunft zu blicken. Sie ist eher schüchtern und verschlossen, lernt in der Burg der Antike aber mit ihrer Gabe umzugehen und wird hier zudem nicht wie eine Absonderlichkeit behandelt, sodass sie auch im Umgang mit Drachen und anderen Menschen offener wird. Ihre Bezugsdrachin ist Nafari, die sie auch gezielt aufsuchte und überredete, mit in die Burg der Antike zu kommen.

*Jana* schließt sich ebenfalls den Wächterinnen an und geht in die Anwärterschaft. Ihre Bezugsperson wird Meri, da Jana ein erstaunliches Talent für ihr Doppelklingenschwert aufweist. Wenn Jana nicht gerade hart trainiert, treffen die beiden sich oft zu Übungs- und Schaukämpfen, bei denen die restlichen Bewohner der Burg der Antike sie gern beobachten.

*Lily* bleibt gemeinsam mit Jana in der Burg der Antike. Sie entwickelt ein ausgeprägtes Gespür für Magie, ohne von der Ausstrahlung der schwarzen Magie so extrem beeinträchtigt zu werden. Zudem verbindet sie ein starkes Band mit Jana, nachdem die beiden gewissermaßen gemeinsam aufgewachsen sind und sich gemeinsam zum Bleiben entschlossen haben. Auch ohne Verpflichtungszeremonie bilden die beiden daher so etwas wie ein festes Gespann. Lilys Bezugsdrachin ist Shiani, die zum ersten Mal eine Anwärterin betreut.