

Die Welt von Oyo – Charaktere

Wer ist Oyo?

Oyo ist der Prinz des Drachenreichs und gleichzeitig Hauptprotagonist seiner Geschichten. Die meisten Abenteuer handeln von Ereignissen, die er erlebt oder von jemandem aus seinem Umfeld erzählt bekommen hat.

Oyo ist ein Drache von mittelgroßer Statur. Seine Schuppen strahlen in warmem Mitternachtsblau und sind unregelmäßig geziert mit kleinen Flecken in dunklem Nachtblau. Er besitzt eine stierähnliche Schnauze mit leicht nach oben gerichteten Nüstern und ein verhältnismäßig kleines Maul. Seine Augen sind groß mit türkis-silbernen Pupillen, wodurch er oft auf den ersten Blick einen liebenswerten Eindruck macht. Sichtbare Ohren besitzt Oyo nicht. Von seinem Schädel aus gehen goldglänzende Zacken über seinen Rücken bis zu einem langen, abgeflachten Schweif. Oyos Brustkorb sowie sein Bauch schimmern in einem silbernen Farbton. Oyo besitzt zwei große Flügel, die sich klein zusammenfalten, wenn er sie nicht benutzt. Oyos Pfoten erinnern an leicht vergrößerte Krokodilsläufe, die mit goldgelben Krallen benetzt sind. Je nachdem, in welchem Zustand sich Oyos Gemüt befindet, umgibt ihn außerdem eine leichte Aura, die in verschiedenen Farben und Temperaturen glüht.

In Drachenjahren ist Oyo 228 Jahre alt, was ungefähr 22 Menschenjahren entspricht. Er hat eine helle Stimme, die Freundlichkeit und Unschuld ausstrahlt. Wie alle Drachen besitzt Oyo eine gewisse Art von Magie, die er für verschiedene Zwecke einsetzen kann. Dazu zählen sein Feueratem, mit dem er sogar Metall zum Schmelzen bringen kann, sein Flügelschlag, der es ihm ermöglicht, weite Strecken ohne Pause zu fliegen, sowie seine Heilmagie, mit der er physische Wunden verschließen kann – sowohl bei sich selbst als auch bei anderen durch Auflegen seiner Pfote. Jedoch ist Oyo nicht in der Lage, jemanden zu heilen, wenn dessen Herz nicht mehr schlägt. Mit seinen Flügeln schützt Oyo häufig sich selbst oder andere vor Gefahren oder benutzt sie als Decke.

Als Drachenprinz hat Oyo einige royale Pflichten, zum Beispiel das Halten von Einführungsansprachen oder das Lösen von kleinen lokalen Konflikten. Da sein Vater aber wenig von ihm hält und das meiste lieber selbst erledigt, verbringt Oyo viel Zeit damit, die verschiedenen Gegenden der Fabelwesenwelt zu erkunden oder mit seinem kleinen Bruder Liam zu spielen. Für Oyo ist Liam das Ein und Alles und er setzt alles daran, ihn vor Gefahren oder schlechten Einflüssen zu beschützen. So nimmt er häufig die Schuld für kleine Patzer auf sich und macht sich damit immer unbeliebter bei seinem Vater. Oyos größte Angst ist, dass er oder Liam einmal so werden könnten wie ihr Vater, weshalb er sich selten auf Konfrontationen einlässt und für alles eine friedliche Lösung sucht. Generell möchte Oyo niemanden verletzen und hält seine eigentlichen Kräfte oft zurück, wodurch er manchmal schwächer erscheint als er eigentlich ist.

In Extremsituationen kann Oyo seine Magie um ein Vielfaches steigern und somit seine Midnight-Form annehmen, wodurch sich die Muskelmasse in seinem Körper stark erhöht und ihm unter anderem Hörner aus dem Kopf wachsen. In dieser Form ist Oyo deutlich größer und stärker, besitzt aber auch weniger Kontrolle über seine Emotionen und seine Kräfte. Als Midnight-Drache kann Oyo Häuser zerschmettern, Wälder in Brand setzen und mit seinen Flügeln Wirbelstürme erzeugen. Überwältigen ihn die Gefühle, ist er in dieser Form unberechenbar und eine ebensolche Gefahr für diejenigen, die ihm etwas bedeuten. Nach kurzer Zeit lassen die enormen Kräfte von alleine nach und Oyo wird wieder normal, wonach er häufig stark geschwächt ist und sich nicht daran erinnern kann, was er als Midnight-Drache getan hat.

...

Wer ist Liam?

Liam ist der kleine Bruder von Oyo und ebenfalls ein Drachenprinz. In Oyos vielen Abenteuern nimmt er regelmäßig eine tragende Rolle ein.

Liam ist ein kleiner Drache mit grünen Schuppen. Sein Körperbau ist nahezu derselbe wie der seines großen Bruders, bloß mit blassorangen statt nachtblauen Flecken und deutlich schwächer ausgebildeten Krallen und Flügeln. Liam hat große dunkelblaue, beinahe schwarze Augen. Eine Aura wie Oyo besitzt Liam nicht, doch je nachdem, wie es gesundheitlich um ihn steht, wird die Farbe seiner Schuppen kräftiger oder blasser.

In Drachenjahren ist Liam 86 Jahre alt, was ungefähr acht Menschenjahren entspricht. Somit ist er noch ein Drachenkind und nimmt nicht viel Einfluss auf das, was um ihn herum passiert. Genau wie Oyo besitzt er Drachenmagie, mit der er aber noch nicht umzugehen vermag, weshalb er regelmäßig Unterricht bei Waldzwerg Basil nimmt. Auch er besitzt einen Feueratem, den Flügelschlag und Heilmagie. Dank Basils Hilfe ist er bereits in der Lage, den Feueratem gezielt einzusetzen und kleine Flammen zu speien, zum Beispiel um den Kamin zu entfachen. Aber um richtig fliegen zu können, müssen seine Flügel noch wachsen und der Einsatz von Heilmagie erfordert bei ihm noch große Anstrengung. Im Gegensatz zu Oyo hat Liam allerdings stärker ausgeprägte Heilmagie, wodurch er in der Lage wäre, auch schwerere Verletzungen zu heilen und sogar ein Herz wieder zum Schlagen zu bringen, sollte dessen Stillstand noch nicht allzu lange zurückliegen. Dafür fällt es Liam sehr schwer, Heilmagie bei sich selbst anzuwenden und ist deshalb sehr auf Oyo angewiesen, wenn er sich verletzt.

Zwar ist Liam ein Drachenprinz, doch zum einen ist er noch viel zu jung, um royalen Pflichten nachzugehen, zum anderen ist dafür bereits Oyo eingeteilt. Somit hat Liam komplette Freiheit, die Welt zu erkunden und Spaß zu haben, ausgenommen die Zeiten, wo er Unterricht bei Basil hat. Trotzdem hält sich Liam am liebsten bei Oyo oder Drachenzofe Manou auf. Zu seinem Vater hat Liam, genau wie Oyo, eine eher toxische Beziehung, er fürchtet sich vor dessen Wut und sucht häufig Schutz bei Oyo. Trotzdem strebt Liam nach Anerkennung und möchte den anderen beweisen, dass er stark sein kann, wofür er oft belächelt aber auch unterschätzt wird. Oyo ist für Liam

das große Vorbild und er möchte unbedingt so werden wie sein großer Bruder. Zwar liebt Oyo ihn über alles, möchte aber auch nicht riskieren, dass Liam sich in Gefahr begibt, weshalb Liam ihn öfter überzeugen muss, etwas freizügiger zu sein.

Liam besitzt keine Midnight-Form und weiß nicht, dass Oyo sie annehmen kann. Jedoch träumt Liam manchmal von diesem Monster, wenn er sich an Oyo kuschelt und seinem Herzschlag lauscht. Er findet Wärme und Geborgenheit bei Oyo und ahnt nicht, dass seine Alpträume durch Oyo ausgelöst werden.

...

Wer ist Abmis?

Abmis ist der beste Freund von Oyo und Liam. Er gibt sich immer munter und aufgeweckt, versteckt aber seine wahren Gefühle vor den anderen.

Abmis ist ein Greif von ungefähr gleicher Statur wie Oyo. Sein Körperbau ist dem eines Löwen gleich, doch sämtliche Merkmale ähneln denen eines Adlers. Abmis hat weiße Federn, die seinen ganzen Körper bedecken und zu den Schwanzfedern hin an den Spitzen schwarz zulaufen. Er läuft auf vier großen Pfoten mit Vogelläufen, die mit scharfen Klauen benetzt sind. Hierbei sind die Hinterpfoten etwas kräftiger ausgeprägt als die Vorderpfoten, da Abmis sich häufig auf seine Hinterpfoten setzt. Der Flaum an Abmis Kopf ist leicht zerzaust und lädt zum Durchwuscheln ein. Statt einer Schnauze hat Abmis einen kleinen goldgelben Schnabel mit scharfen Kanten und kleinen angedeuteten Nasenlöchern. Seine Augen sind klein, gelb und leicht eingefallen. Abmis besitzt zwei große Flügel, die aufgespannt seiner Körpergröße gleichkommen. Die Flügel sind etwas dunkler als der Körper und gehen leicht gebogen nach oben. An den Vorderpfoten sind immer wieder unregelmäßige Risse im Federkleid, die in ihrer Anzahl variieren.

In Menschenjahren ist Abmis 19 Jahre alt. Greifenjahre und Drachenjahre haben jeweils ihre eigene Rechnung, somit kann man nicht sagen, dass Abmis sehr viel älter oder jünger als Oyo ist, betrachtet man ihr jeweiliges Alter in Greifen-/Drachenjahren. Als Greif besitzt Abmis keine Magie, sondern verlässt sich ganz auf seine Körperstärke. Mit seinem Schnabel und seinen Klauen kann er Eis spalten und seine Flügel sind kräftig genug, um mögliche Feinde von sich wegzupusten. Im Notfall kann Abmis sich auch Federn ausrufen und deren Federkiele als Geschosse verwenden. Darauf greift er jedoch fast nie zurück, da er dabei starke Schmerzen hat und seine Federn nur relativ langsam nachwachsen. Seine Kräfte stählt Abmis in der Wildnis des Waldes.

Greifen gelten in der Drachenwelt als ausgestorben. Somit ist Abmis alleine dadurch besonders, dass es ihn gibt, weil er somit als der letzte lebende Greif gilt. Statt Sorgfalt oder Bewunderung erfährt Abmis von seinem Umfeld aber viel Hass und Ausgrenzung, weil er kein Drache ist. Dies ist zurückzuführen auf die starke Abneigung, die König Artax gegen Greifen hegt. Deshalb wohnt Abmis auch nicht in nächster Nähe anderer Drachen, sondern in einer kleinen Höhle, etwas tiefer im Silberwald. So hat er es aber tatsächlich noch sehr gut, geht man nach der Vision von Artax, laut der sämtliche

Greifen ausgerottet gehören. Zwischen Artax und dieser Vision stehen jedoch Oyo, der Abmis ins Herz geschlossen hat und auf ihn aufpasst, sowie Prinzessin Breskva.

Vor langer Zeit gab es im Himmel über dem heutigen Silberwald ein Königreich auf schwebenden Inseln. Hier lebten einst die Greifen, ohne Leid und Kummer. Doch eines Nachts wütete ein schwerer Sturm, ausgelöst von einem fiesen Drachen, der alles zerstörte und nahezu alle Greifen in den Tod riss. Zu dem Zeitpunkt war Abmis noch ein Ei und ging in all dem Chaos verloren. Sehr viel später schlüpfte Abmis aus dem Ei und befand sich alleine im Silberwald, wo er von Basil gefunden und aufgenommen wurde. Doch Abmis hat noch Teilerinnerungen an den Sturm und den bösen Drachen. Deshalb verletzt es ihn umso mehr, dass er von Artax und teils der Drachenbevölkerung so angefeindet wird.

Tatsächlich geht der Schmerz von Abmis weit genug, dass er Depressionen hat und darin verkümmert. Während er gegenüber Oyo und Liam immer vergnügt und voller Tatendrang auftritt, verbringt er viele Nächte alleine in seiner finsternen Höhle, hat Alpträume von seinen toten Eltern und starke seelische Schmerzen, die ihn sogar zu Selbstmordgedanken treiben und dazu, sich selbst zu verletzen, was die Risse an seinen Vorderpfoten erklärt. All dies verbirgt er jedoch vor den anderen, da er sie nicht mit seinen Problemen und Gefühlen belästigen möchte. Im nächsten Moment erscheint er dann wieder als der muntere Freund, der Streiche spielen und Spaß haben will...

Doch es gibt noch etwas anderes, das Abmis Angst macht. Denn all die Fürsorge und Freundschaft, die Oyo ihm geschenkt hat, haben bei ihm dafür gesorgt, dass er sich in Oyo verliebt hat. Abmis nimmt kein Blatt vor den Mund, doch Oyo zu sagen, was er für ihn empfindet, traut er sich nicht, da er die Konsequenzen fürchtet und Selbstzweifel hat, wie er sich als Greif in einen Drachen verlieben kann, der überdies noch dasselbe Geschlecht hat wie er.

Insgesamt gilt Abmis als der tragischste Charakter in Oyos Welt.

...

Wer ist Manou?

Manou ist die treue Zofe im Drachenschloss. Sie kümmert sich um die Bewohner und nimmt es sich dabei nicht, ab und zu nach Oyo zu schauen, ohne dass es ihre Aufgabe ist.

Manou ist eine schlanke Drachenfrau von relativ kleiner Statur – im Größenvergleich zu Oyo ragt sie ihm bis zu den Schultern. Sie hat blass-magentafarbene Schuppen mit leichtem Gelbstich im Brustbereich. Ihr Körperbau ähnelt teils dem von Oyo und Liam, dazu zählen die Schnauze, der Schweif und die Füße. Im Gegensatz zu den beiden Drachenbrüdern hat sie jedoch keine Krallen an den Händen, nur vereinzelte weiße Zacken an Kopf, Rücken und Schweif, und keine Flügel. Auf dem Kopf trägt Manou fast immer eine kleine Schleife, die an einem ihrer Zacken befestigt ist. Um ihr Handgelenk trägt sie ein Armband mit einem Königssiegel drauf. Ihre Augen sind hellblau und mit kleinen Lachfalten versehen.

In Drachenjahren ist Manou 202 Jahre alt, was etwa 20 Menschenjahren entspricht. Im Gegensatz zu anderen Drachen besitzt sie lediglich einen Feueratem und ansonsten keine magischen Kräfte. Somit liegen ihre Fähigkeiten in bloßem Fingerspitzengefühl, Ausdauer und Multitasking. Als Zofe im Königsschloss hat sie täglich viele Aufgaben einer gewöhnlichen Haushälterin, dazu zählen das Zubereiten von Gerichten, das Putzen und Instandhalten des Schlosses, sowie das Umsorgen der royalen Familie und deren Gäste. Insbesondere um Liam kümmert sich Manou viel, da sein Vater dafür zu wenig Zeit hat und Oyo kein Talent im Haushalt hat. Sie badet ihn, organisiert seinen Unterricht bei Basil und fertigt Kleidung für ihn an. Im Gegenzug bekommt sie von König Artax eine Unterkunft im Schloss.

Über Manous Vergangenheit, bevor sie Zofe wurde, ist fast nichts bekannt. Sie wurde im Kindesalter ausgesetzt und von Artax aufgenommen. Um Manous Wohlbefinden kümmerte sich zu dem Zeitpunkt Basil, bis Manou alt genug war, um im Schloss Aufgaben nachzugehen. Manou ist für Oyo wie eine Schwester, weshalb er und Liam ihr mit Dankbarkeit und Respekt begegnen, anstatt sie auszunutzen – im Gegensatz zu Artax, der in Manou bloß eine Haushälterin sieht, der er alles aufdrängen kann.

Oyo bringt Manou immer viel Freude und Aufrichtigkeit entgegen. Seine warmherzige Natur und sein knuffiges Aussehen haben dafür gesorgt, dass Manou sich in ihn verliebt hat. Sie schwärmt oft davon, wie sehr sie davon träumt, einfach mit ihm zusammen wegzufiegen. Ganz weit weg von ihrem Stress mit Artax und einfach irgendwohin, wo sie glücklich mit Oyo leben kann. Oyo direkt sagen, dass sie ihn liebt, bringt sie nicht über sich, da sie es für schäbig hält, wenn sie in ihrer Rolle als Zofe einem Drachen seines Ranges ihre Liebe gesteht. Vielmehr möchte sie, dass Oyo auf sie zukommt und ihr seine Liebe gesteht, weshalb sie immer wieder versucht, ihn mit kleinen Gesten zu umschwärmen, zum Beispiel selbstgepflückten Blumen oder romantischen Worten. Leider ist Oyo ein wenig zu doof, um diese Signale zu erkennen und richtig zu deuten, weshalb Manou laufend die Geduld mit ihm verliert.

...

Wer ist Artax?

Artax ist der König des Drachenreichs und Vater von Oyo und Liam. Sein Auftreten in den Geschichten der Drachenbrüder sorgt stets für Unbehagen und Abneigung.

Artax ist ein großer Drache mit nachtschwarzen Schuppen. Sein Körperbau ist dem von Oyo und Liam sehr ähnlich, bloß ist er deutlich größer und muskulöser. Im Vergleich zu seinen Söhnen hat er relativ kleine Augen mit gelbgrünen Pupillen, die durch sein sonst schwarzes Farbmuster sehr hervorstechen. Auf seinem Kopf trägt er zwei geschwungene Hörner, zwischen denen seine Krone Platz findet. Die Krone ist im selben Goldgelb gehalten, wie die Rückenzacken, die sich bis zu seinem Schweif ziehen. Die Schulterblätter, Arme, Beine und der Schweif von Artax sind mit unregelmäßigen dunkelroten Flecken geziert, sein Bauch schimmert dunkelgrau. An der Unterseite von Artax' Schnauze befindet sich ein leichter Ansatz eines schwarzen Holzfällerbarts und

an seinem Rücken zwei mächtige Flügel, die in ihrer Spannweite der Größe von Oyo gleichkommen. Artax umgibt dauerhaft eine leichte rote Aura, die stärker flackert und knistert, je wütender er wird.

In Drachenjahren ist Artax 667 Jahre alt, was etwa 66 Menschenjahren entspricht. Als König hält er im kompletten Land die Fäden in den Pfoten und sorgt dafür, dass es seinen Untertanen gut haben. Seine magischen Kräfte sind dieselben wie bei seinem Sohn Oyo, bloß etwas stärker ausgeprägt. Jedoch nutzt er sie so gut wie nie, da er sich auf grobe Stärke verlässt.

Nach außen hin wirkt Artax wie ein grummeliger aber durchaus guter König. Er kümmert sich aktiv um sein Volk und stellt sicher, dass es keine Probleme gibt. Aber innerhalb der Schlossmauern fällt die Maske, die Artax vor seinen Untertanen trägt. Denn unter seiner Rolle als König leidet sein Dasein als Vater für Oyo und Liam. Artax verbreitet Furcht und Schmerz in seinem nahen Umfeld, unter anderem benutzt er Oyo als Frustventil, fügt ihm seelische und physische Schmerzen zu und lässt ihn damit alleine. Artax nimmt keine Rücksicht auf die Gefühle der anderen, ist habgierig, wild und außer Kontrolle, sollte ihn einmal die Wut packen. Dann tobt er durch das Schloss, zertrümmert alles und nimmt es sich nicht, Oyo brutal zu misshandeln, wovon dieser traumatisiert ist und darum mit aller Macht Liam vor Artax beschützt. Auf der anderen Seite weiß Artax ganz genau, was für ein Monster er wird, wenn er durchdreht, und schämt sich dafür. In stillen Momenten zeigt er seine zerbrechliche und emotionale Seite, die er jedoch für sich behält, um seinen Stolz als robuster König nicht zu schädigen.

Artax besitzt keine Midnight-Form, weiß aber über die von Oyo Bescheid und macht sich Sorgen, weil Oyo sie nicht kontrollieren kann. Anstatt Oyo bei der Findung seiner Kräfte zu unterstützen, versucht Artax aktiv, sie in eine bestimmte Richtung zu lenken, indem er Oyo zu königlichen Disziplinen verdonnert, die Oyo gar nicht machen möchte. Artax will, dass Oyo ein herrischer König mit Stolz und Kraft wird, genau wie er, und trainiert ihn dafür. Oyo entwickelt sich aber in die entgegengesetzte Richtung und freundet sich mit Abmis an, was Artax natürlich überhaupt nicht passt. Denn er möchte, dass alle Greifen ausgerottet werden und Abmis ist ihm ein Dorn im Auge.

...

Wer ist Basil?

Basil ist der gutmütige Waldzweig aus dem Silberwald, der jeden Tag bei den anderen Waldbewohnern nach dem Rechten sieht und sich um sie kümmert.

Basil bezeichnet sich selbst als Zwerg, dies bezieht sich jedoch nicht auf seine Größe, da er nur ein bisschen kleiner ist als Liam. Er hat raue, etwas blässere Haut, ein leicht faltiges Gesicht mit roten Bäckchen, eine dicke Nase, braune Augen und einen weißen Vollbart. Auf dem Kopf trägt Basil einen grauen spitzen Filzhut, der mit kleinen Blättern und einer roten Feder verziert ist. Draußen trägt Basil fast immer einen olivgrünen Mantel aus Filz mit gelben Knöpfen, der an der Innenseite viele kleine

Taschen für verschiedene Zaubermittel hat. Um den Mantel liegt ein brauner Ledergürtel mit goldener Schnalle, an dem Basil kleine Utensilien befestigen kann. Unter dem Mantel trägt er eine graue Strumpfhose aus Filz mit leichtem Rotstich und an den Füßen olivgrüne Stiefel mit goldenen Schnallen. Draußen sieht man Basil ab und zu auch mit einem großen Stock, der ihn um die Höhe seines Hutes überragt. An dem Stock hängen drei kleine Laternen.

Auf einer Lichtung mitten im Silberwald befindet sich die kleine Hütte, in der Basil wohnt. Sie ist zwischen den vielen Bäumen und Steinen gar nicht richtig zu sehen, da sie mit Moos und Ästen überwachsen ist. Hier wohnt Basil schon seit sehr langer Zeit, in Menschenjahren sind es 77, in Zwergenjahren schon über 700. Basil kümmert sich um den Silberwald und dessen Bewohner, behandelt Verletzungen und Krankheiten mit kleinen Wundermitteln und ist zeitgleich die gute Seele, zu der jedes Fabelwesen kommen kann, wenn es Rat oder Unterstützung braucht. Direkt magische Kräfte besitzt Basil nicht, dafür ist er ein Meister darin, Zaubertränke zu brauen und kennt verschiedene Arten und Anwendungen von Magie. Deshalb unterrichtet er regelmäßig Liam in Drachennmagie, um dessen Kräfte zu stärken und Liam den Umgang damit beizubringen. Für Oyo ist Basil meistens ein Wegweiser, was er als nächstes zu tun hat, oder auch jemand, der Oyo eine kleine moralische Lektion erteilt. In Kindesjahren hat sich Basil im Königsschloss um Oyo und Manou gekümmert. Zuvor war er Magus im Schloss von König Tawrus, in welches Amt er gerne zurückkehren wollte, als Oyo und Manou erwachsen waren. Dort herrschte dann allerdings bereits Prinzessin Breskva, die kein Bock auf Basil hatte, weshalb er einfach von ihr rausgeschmissen wurde.

Nachdem Abmis alleine im Silberwald aus seinem Ei schlüpfte, nahm Basil ihn in seine Obhut. Er kümmerte sich wie ein Vater um den jungen Greifen und wollte immer für ihn da sein. Doch als Abmis größer wurde, war Basils Hütte auf Dauer nicht mehr groß genug für die beiden, weshalb Abmis ein neues Zuhause brauchte. Basil wollte Abmis dabei helfen, irgendwo unterzukommen, doch die meisten Fabelwesen fürchteten, Ärger mit Artax zu bekommen, sollten sie einem Greifen Unterschlupf gewähren. Basil ist Alleingänger, was nicht heißt, dass er sich Artax' Anweisungen widersetzt, sie aber auch nicht immer richtig findet und nach Lösungen sucht. Abmis hingegen fand keine Freunde im Silberwald und wählte schließlich eine dunkle, feuchte Höhle als Zuhause. Basil sieht, dass es Abmis schlecht geht und macht sich große Sorgen um ihn, weshalb er ihn regelmäßig besucht, ihn mit Nahrung versorgt und manchmal auch als Sprachrohr zwischen Abmis und Artax fungiert.

Basil hat generell ein sanftes Gemüt und ist kaum aus der Ruhe zu bringen, doch kommt es zu extremen Ausnahmeständen, überwältigen ihn die Gefühle und er nimmt seine Midnight-Form an, von der niemand weiß, dass sie existiert. Im Gegensatz zu Oyo verwandelt sich Basil aber nicht in einen bösen Drachen, sondern in eine mächtige Monsterpflanze mit riesigen Tentakeln und einem Maul voller spitzer Zähne, die alles zerstört und verschlingt, was sie zu fassen bekommt. Für diesen Zweck hat Basil sich einen kleinen Schutzraum errichtet, in den er sich rasch zurückzieht, wenn er mal merkt, dass er sich aufregt. Dort kann seine Midnight-Form toben und wüten, ohne jemandem Schaden zuzufügen. Wie bei Oyo hält der Midnight-Fluch auch bei Basil nur für eine kurze Zeit an, allerdings kann Basil sich danach genau daran

erinnern.

...

Wer ist Dolphy?

Dolphy ist ein vergnügter Flusspirat, der mit seinem kleinen Schiff die Gewässer der Fabelwesenwelt befährt und dabei ab und zu anderen Hauptcharakteren begegnet.

Dolphy ist ein aufrecht laufendes Fabelwesen, das einem Delfin ähnelt. Er hat kaltblaue bis silberne Fischhaut und die Schnauze und Flossen eines Delfins. Doch er schwimmt nicht, sondern läuft auf zwei Watschelfüßen, ebenfalls kaltblau mit leichtem Hauch von Silber. Dolphy hat kleine schwarze Knopfaugen und eine dunkle Tätowierung an seiner rechten Schläfe, die ein kleines Steuerrad zeigt. An seinem Hinterkopf hat er lange dunkelrote Haare, die zu einem Zopf gebunden sind. Auf dem Kopf trägt er einen schwarzen Piratenhut, auf dem ein weißer Fisch mit Augenklappe abgebildet ist. Dolphy trägt immer eine schwarze Kapitänsuniform mit gelben Knöpfen, an deren Brusttasche eine rote Rosenblüte befestigt ist. Da die Uniform nicht geschlossen ist, bleibt der Blick auf Dolphys hellgrauen Bauch frei. An seiner linken Vorderflosse befindet sich eine weitere Tätowierung, die einen kleinen Muffin mit Kerze zeigt.

Wenn man auf dem Wasser ein kleines Schiff mit rot-weiß-kariertem Segel und einer am Bug befestigten kleinen Figur einer Meerjungfrau mit aufgeklebter Delfinschnauze sieht, steht meistens Dolphy am Steuer und ist auf Abenteuerfahrt. Er ist in Menschenjahren 44 Jahre alt und stammt eigentlich aus dem Finarianer-Volk, das in den Gewässern jenseits des Silberwalds lebt, wurde dort aber vertrieben, weil er zu viel Unfug anstellte. An sich ist Dolphy sehr freundlich und immer gut gelaunt, doch er redet nahezu pausenlos und in sehr hoher Lautstärke, was andere oft stört. Sein Markenzeichen ist das laute Schnattern, das er immer wieder von sich gibt: „Nyak, nyak, nyak!“

Dolphy möchte Abenteuer erleben und Schätze finden. Leider ist er damit nicht wirklich erfolgreich und treibt meistens nur ziellos über das Wasser, weshalb er sich in seiner Misere einfach Abenteuer ausgedacht und niedergeschrieben hat. Von diesen Abenteuern erzählt er dann anderen Reisenden oder Fabelwesen, die er auf seinem Schiff mitnimmt, wodurch sie ihn für einen cooleren Seeflipper halten als er eigentlich ist. Das Maß seiner Erzählungen ist eine magische Garnspule, die Dolphy in einer Kiste aufbewahrt. Der Zauber dieser Spule bewirkt, dass das Garn länger wird, je mehr Lügengeschichten Dolphy erzählt, weshalb er das Garn liebevoll „Seemannsgarn“ nennt. Tatsächlich ist dieses Garn aber relativ nützlich, da es sehr robust ist und sogar Dolphys Schiff halten kann, ohne zu reißen. Magische Kräfte hat Dolphy selber nicht.

Als komplett Außenstehender und eigentlich Zugehöriger eines anderen Volkes hat Dolphy nichts mit Artax und dessen Untertanen zu tun und steht neutral zu sämtlichen Ereignissen, die im Drachenreich passieren. Persönlich begegnet ist er bislang auch lediglich Basil und hat ihn über den Fluss gebracht, weil die Brücke beschädigt war. Dennoch bekommt er ab und zu von anderen Fabelwesen über die Gutherzigkeit und

Zuneigung berichtet, die Oyo immer verbreitet, und hat großes Interesse daran, den Drachenprinzen mal zu treffen. Neben einem Abenteuer voller Schätze ist es Dolphys großer Traum, einmal Oyo auf seinem Schiff mitnehmen zu können.

...

Wer ist Prinzessin Breskva?

Prinzessin Breskva ist die Herrscherin über den Silberwald. Sie lebt nach dem Motto „Schönheit kommt nicht nur von innen“, versagt dabei aber auf ganzer Linie.

Prinzessin Breskva ist ein Fabelwesen, das der Gestalt einer humanoiden Kuh nahekommt. Aufrecht stehend ist sie ungefähr so groß wie Artax, im Sitzen ist sie mit Liam auf Augenhöhe. Ihr Kopf ist dem eines gewöhnlichen Hausrinds nachempfunden, er ist weiß, mit leichtem Hauch von Beige. Ihre Schnauze ist etwas dunkler und mit einer dicken Schicht aus pinkem und rotem Lippenstift überzogen. Auch ihr restliches Gesicht ist sehr stark mit Make-up vollgeschmiert, was ihr eigentliches Aussehen verzerrt. Breskva hat kurze abstehende Ohren mit weißem Fell und langes Fell auf dem Kopf, das sie nach hinten zu einem Pferdeschwanz gebunden hat, in dem zwei pinke Schleifchen befestigt sind. Auf dem Kopf trägt sie eine kleine Goldkrone mit einem blauen Edelstein an der Vorderseite. Von den Schultern abwärts hat Breskva die Figur eines Menschen, bloß mit weißem Fell mit braunen und schwarzen Flecken bedeckt. Außerdem hat sie Hufe statt menschlichen Händen und Füßen und einen gewöhnlichen Kuhschweif. Sie trägt immer einen lavendelfarbenen Reifrock, der aber von Schmutz und Feuchtigkeit schon sehr verunstaltet ist. In den Rock ist hinten ein unsauberes Loch für den Schweif geschnitten worden. Außerdem hat sie eine rote Kette um den Hals und trägt an den Armen jeweils vier glitzernde Armbänder.

In Menschenjahren ist Breskva 39 Jahre alt, behauptet aber permanent, dass sie erst 30 ist. Sie hat keine magischen Kräfte und auch generell keine Fähigkeiten, womit sie ihren Butler Mirk sogar unterbietet. Man sagt auch, dass es ihre besondere Fähigkeit ist, absolut nichts zu können oder zu tun, und trotzdem Prinzessin zu sein. Dieses Nichtstun schließt ihr Dasein als Prinzessin aber mit ein, was heißt, dass sie eigentlich immer nur auf ihrem Thron sitzt, sich verköstigen lässt und die ganze Arbeit Mirk überlässt, weil sie keine Lust aufs Regieren und Probleme lösen hat und keine Ahnung davon. Breskva ist die einzige Tochter von König Tawrus, der den Thron nach seinem Tod an sie weitergab. Zwar sehen alle, dass Breskva nichts kann und tun will, finden sich aber auch damit ab, da es sowieso kaum Probleme gibt. Trotzdem wird Breskva von generell allen als Lachnummer betrachtet, mit der niemand etwas zu tun haben will. Sie weiß sogar davon, aber ob sie wirklich begreift, was das bedeutet, ist unklar.

Innerhalb der Schlossmauern ist Prinzessin Breskva der Inbegriff von Dummheit. Sie stolpert dauernd über ihre eigenen Füße, reißt alles um und verirrt sich in den eigenen vier Wänden, weshalb es nun in jedem zweiten Raum eine Toilette gibt, Lichtschalter an jeder Wand, sowie einen durchgehenden Teppichboden von ihrem Schlafgemach zu ihrem Thron. Sie redet ständig absoluten Blödsinn, teilweise auch ohne erkennbaren Kontext, ist zickig und eingebildet und beleidigt alles und jeden um sich herum,

manchmal auch unbewusst. Auch gegenüber Gästen und bei Besuchen legt sie ihren schwarzen und sexuellen Humor nicht ab, sondern redet und macht einfach, was ihr gerade einfällt, egal zu welcher Uhrzeit und zu welchem Anlass. Ihre Bediensteten wurden nach und nach alle von ihr rausgeschmissen oder sind von alleine gegangen.

International wird Breskva immer noch als Adelsperson angesehen, auch von König Artax. Somit wird sie oft zu wichtigen Ereignissen als Ehrengast eingeladen, zum Beispiel einer Verkündung im Drachenschloss. Zwar kann Artax Breskva absolut nicht leiden, schafft es aber, sich ihr gegenüber zusammenzureißen, während er hinter ihrem Rücken lästert. Da Artax und Breskva beide Einfluss auf den Silberwald nehmen, kann eine schwerwiegende Entscheidung, dieses Gebiet betreffend, nur von beiden gemeinsam getroffen werden – somit kann Artax beispielsweise nicht von sich aus Jäger in den Wald schicken, um Abmis zu jagen, sondern muss erst die Zustimmung von Breskva erhalten. Sie allerdings lehnt konsequent alles ab, was Stress für sie oder andere Fabelwesen bedeuten könnte, da sie in keinerlei Konflikt verwickelt werden will.

Insgeheim steckt Breskva in einem Dauerkonflikt mit sich selbst, da sie durchaus Interesse daran hat, einfach mal rauszugehen und etwas zu erleben, Ihre königlichen Pflichten, die sie nicht interessieren, fesseln sie jedoch an ihren Thron und darüber steht noch ihre Faulheit.

...

Wer ist Mirk?

Mirk ist der Butler von Prinzessin Breskva, der sich jedoch königlicher verhält und mehr royalen Aufgaben nachgeht als sie selbst.

Mirk ist ein freundliches Fabelwesen mit der Statur eines humanoiden Marienkäfers, ungefähr so groß wie Basil. Er hat einen runden, weißen Kopf mit kleinen Knopfaugen, einer Stupsnase und einem breiten Lächeln. Auf dem Kopf hat er zwei schwarze, spiralförmige Fühler die er verkürzen oder verlängern kann. Dazwischen verläuft von seiner Stirn eine dunkle Hautfärbung in einem weichen Strich gerade nach unten, bis knapp über die Augen. Mirk hat einen rundlichen Körper, ebenfalls in weiß und trägt immer einen schwarzen Frack mit einer roten Fliege. Der Frack sitzt unter seinem großen Panzer, unter dem sich auch seine Flügel befinden. Der Panzer ist rubinrot mit einem schwarzen Punktemuster. Die weißen Arme und Hände sind relativ kurz und wie bei einem Menschen. Die Füße stecken in schwarzen, edlen Lederstiefeln und sind ebenfalls weiß und menschlich.

Über Mirks genaues Alter und seine Herkunft sind nichts bekannt, da er wenig über sich selbst redet. Er diente König Tawrus zum Ende dessen Amtszeit und steht jetzt unter dem Kommando von Breskva. Da Mirk dem König geschworen hat, sich immer gut um das Schloss zu kümmern, ist er bis heute Diener, Hausmeister und Verwalter bei Prinzessin Breskva, obwohl er sie aufs Größte nicht ausstehen kann. Magische Kräfte besitzt er nicht und seine Flügel benutzt er eigentlich nie, weil er das Laufen

bevorzugt. Sein Panzer dient Mirk unter anderem als Tragetasche für Besorgungen.

Da Mirk der einzige Diener im Schloss ist, kann Breskva ihn nicht rauswerfen, weil sie sich sonst selbst um alles kümmern müsste und dazu nicht in der Lage ist. Mirk nutzt dies schamlos dafür aus, mit ihr umzugehen wie er will. Zwar erledigt er seine Aufgaben und kümmert sich um alles, doch zeitgleich nimmt er kein Blatt vor den Mund und sagt Breskva ins Gesicht, wie unausstehlich sie ist, dass sie stinkt und laut ist. Auch außerhalb des Schlosses und bei Gästen zieht Mirk über die Prinzessin her und erfreut sich daran, wie die Leute über sie lachen und abwertend die Nase rümpfen. Ab und zu erzählt Mirk Breskva auch davon und genießt es, wenn sie sich aufregt. Er hofft, dass sie durch die ganzen Sticheleien und Beleidigungen gegen sie irgendwann erkennt, dass sie etwas verändern muss.

Wenn es nicht um Prinzessin Breskva geht, ist Mirk ein sehr liebenswerter Geselle. Man kann mit ihm über vieles reden, er hat oft gute Ratschläge parat und ist immer auf alles vorbereitet. Somit versteht sich Mirk mit nahezu allen Fabelwesen ziemlich gut, bloß gegenüber Abmis zeigt er sich öfter etwas undurchsichtig, als würde ihm etwas nicht passen, das er für sich behält. Jedoch weiß Mirk um das Verhältnis von Artax und Abmis Bescheid und hält Artax darum mit Strenge im Zaum. Zwar fürchtet auch er die Wut von Artax, weiß aber, dass dieser an den Entscheidungen von Breskva, die über Mirk vermittelt werden, nichts ändern kann und Abmis im Silberwald vor ihm in Sicherheit ist.

...

Wer ist Chase?

Chase ist ein junger Drache, der leibt und lebt, wie es ihm am besten gefällt – ganz egal, was andere davon halten.

Chase hat einen mittelgroßen Drachenkörper, ungefähr so groß wie Oyo, mit rostbraunen Schuppen. Die Körpermerkmale Schweif, Schnauze und Pfoten sind identisch mit denen von Oyo und Liam, allerdings besitzt er keine Flügel. Auf dem Kopf hat Chase zwei gerade nach oben wachsende schmale Hörner in hellem Beige, in derselben Farbe schimmern die Zacken auf seinem Rücken und Schweif, sowie seine Krallen. Chases Augen sind braun und mit Lachfalten geziert. Aus Chases Maul ragt links ein kleines Stück eines einzelnen Reißzahns, der durch eine Fehlbildung zu weit gewachsen ist. Von den Schultern abwärts ist Chase in der Breite relativ schlank und hat einen rundlichen Bauch, ebenfalls in Beige. Auf den Schultern befinden sich winzige, unregelmäßig verteilte Flecken in leicht dunklerem Rostbraun. Außerdem befindet sich an Chases Hinterseite eine kleine Hautbemalung, die ein etwas unsauberes „CR“ sowie eine Musiknote zeigt.

In Drachenjahren ist Chase 193 Jahre alt, was etwa 19 Menschenjahren entspricht. Er ist weder ein royaler Drache, noch gehört er zu den Untertanen von Artax. Er lebt für sich alleine in der Nähe des Schlosses von Prinzessin Breskva in einer klobigen

Bretterbude, sorgt für sich selbst und will keine Lebenszeit verschwenden. Über seine früheste Vergangenheit und seine Familie sind nichts bekannt. Chase besitzt geringe Magie in Form seines Feueratems, mit dem er verschiedene Formen in der Luft malen und Feuerwerk erzeugen kann. Ansonsten verlässt er sich auf seine Krallen, seine Hörner und „die Kraft seines Hinterns“, wie er es selbst nennt.

Während Oyo und Liam ein royales Vorbild, reinlich und manierlich sein müssen und sich immer an Regeln halten, ist Chase so ziemlich das Gegenteil. Er hält nichts von Regeln oder Sitten, sondern lebt sein Leben in vollen Zügen, wie er gerade Bock hat. Wenn ihm etwas nicht gefällt, rebelliert er dagegen oder ignoriert es, wenn ihm etwas gefällt, vergnügt er sich daran. Diese Lebensweise klingt simpel, aber so sieht Chase alles – ganz simpel und freizügig. Selbiges gilt für seinen Umgang mit anderen. Chase ist es egal, was andere von ihm oder seinem Verhalten denken, da er einfach nur Spaß haben und fröhlich sein will. Und wenn andere ihn dafür tadeln, ignoriert er es, da er der Meinung ist, dass man leben sollte, wie man gerne möchte – solange man niemand anderen damit verletzt. Zwar verletzt Chase niemanden aktiv und wird an sich auch für seine muntere Art gemocht, aber wirkt für andere auch oft als Störenfried, da er immer ganz offen ausspricht, was er gerade denkt und nicht darauf achtet, wie das bei anderen ankommen könnte.

Wenn Chase gerade nicht durch die Gegend streift und sich an allem und jedem erfreut, hat er eine andere große Leidenschaft – nämlich das Furzen. Es ist wie eine Therapie für ihn, seine Muskeln anzuspannen und es wortwörtlich krachen zu lassen, manchmal über Stunden hinweg. Chases Bauch wirkt wie eine nahezu unerschöpfliche Gasquelle, die er immer wieder mit schwerem Fraß kräftigt und sprudeln lässt, wenn er Bock darauf hat – egal, wo er ist und ob andere dabei sind, was leider oftmals für Ärger sorgt. Denn leider stinken seine Flatulenzen extrem, sind sehr laut und überdies noch sehr lang. Aber auch bei dem Thema hat Chase absolut keine Hemmungen. Wenn er furzen muss oder möchte, dann furzt er, wenn nicht, dann nicht. Hauptsache, er kann das Gefühl seines grummelnden Magens, das Vibrieren und die Erleichterung dadurch in vollen Zügen genießen. Jedoch kann Chase sein Gas auch mit seinem Feueratem kombinieren, wodurch er Flammen aus seinem Hintern schießen kann, die es unmöglich machen, ihn von hinten zu attackieren. Ein besonders starker Feuerfurz erschöpft Chase ein wenig, weshalb er viel trainiert, um diese Fähigkeit zu verbessern.

Als Teenager hatte Chase einen Freund namens Rap, mit dem er sehr viel Zeit verbracht hat. Rap war ein gleichaltriger Drachenjunge aus dem Volk von Artax und hatte eine sehr ähnliche Lebenseinstellung wie Chase. Schon damals war die furzige Leidenschaft von Chase stark ausgeprägt und ihm gelang es, Rap ebenfalls davon zu überzeugen. Die beiden waren dafür bekannt, immer Unmengen zu fressen und dann darum zu wetteifern, wer den stärkeren Furz abfeuern konnte, wobei Chase auch seine Fähigkeit, Feuersalven zu furzen, entdeckte. Chase und Rap hielten ihre Freundschaft mit jeweils einer Hautbemalung auf ihrer Hinterseite fest, ein „CR“ für „Chase & Rap“, sowie eine Musiknote für die lustigen Töne, die sie beim Furzen erzeugten. Eines Tages kam Rap jedoch bei einem heftigen Unfall ums Leben und Chase war wieder alleine, versprach Rap jedoch, ab jetzt immer für ihn mitzuessen – und mitzufurzen.

...

Wer ist Nodis?

Nodis ist ein loyaler Wachsoldat aus dem Finarianer-Volk, der sich immer um das Wohlergehen der anderen kümmert, vor allem dem der Frauen.

Nodis ist ein aufrecht laufendes Fischwesen mit silbern-orangener Schuppenhaut. Ähnlich wie Dolphy hat er die Schnauze eines Wassertieres, bei ihm ähnelt diese aber mehr einem Hai als einem Delfin, ebenso sein etwas breiteres Maul mit den spitzen Zähnen. Nodis hat dunkelblaue Augen und einen schwarzen Hautstreifen, der ihm auf Höhe der Augen einmal quer über das Gesicht geht. An seinem Hinterkopf befindet sich eine kleine Haifischflosse, deren Spitze mit einem goldenen Ring verziert ist. Sein Körper ist sportlich durchtrainiert, Nodis hat muskulöse Arme und ein Sixpack, die an sich menschlichen Hände sind mit Schwimmhäuten versehen. Auch die Beine sind kräftig gebaut, die Füße sind dieselben Watschelfüße wie bei Dolphy. Dazu besitzt Nodis eine kräftige Schwanzflosse – alles in silbern-orangener Farbe, bloß die Brust und sein Bauch sind weiß. Um den Hals trägt Nodis eine goldene Kette mit einem Kleeblatt-Anhänger, ansonsten trägt er lediglich eine kurze, zerschlissene Hose mit Camouflage-Muster.

Als Wächter ist es Nodis' Aufgabe, sein Volk und das Wassergebiet, in dem die Finarianer leben, vor Gefahren zu beschützen. Für diese Aufgabe wurde er schon seit seiner Kindheit im Umgang mit seinem Speer und seiner Wassermagie trainiert. Mittlerweile ist Nodis in Menschenjahren 51 Jahre alt und ein Meister des Angriffs und der Verteidigung, zumindest in Wasserumgebung. Er hat stets eine stramme Haltung und eine bemüht strenge Miene, verbirgt damit jedoch nur schlecht seine warmherzige Art. Seine Magie bewirkt, dass er Wasser in seinen Händen generieren und für verschiedene Zwecke einsetzen kann, zum Beispiel als Geschosse oder zum Löschen von Bränden. Nodis' Wasser ist sogar trinkbar und hat eine kräftigende Wirkung auf andere Fabelwesen. Jedoch kann Nodis seine Magie nur dann einsetzen, wenn es nicht zu heiß ist, da er das Wasser aus seinem Körper und teilweise aus der Luft zieht.

Früher wollte Nodis ein Entdecker werden und in ferne Länder ziehen, wurde aber von seinem Vater davon abgehalten, da in Nodis' Familie schon seit Generationen der älteste Sohn Soldat wurde. Nodis selbst lernte in seiner Soldatenausbildung die junge Phamia kennen, mit der er sich anfreundete und sie später sogar heiratete. Trotzdem lässt Nodis hier und da immer noch den coolen Superfisch raushängen, um andere zu beeindrucken, läuft ständig ohne Oberteil herum, zeigt sein Sixpack und genießt die Aufmerksamkeit der weiblichen Finarianer, was aber natürlich hinter dem Rücken seiner Frau passiert. Fremdgehen tut Nodis allerdings nicht, er badet einfach nur gerne im Staunen der anderen.

Das Volk der Finarianer steht alleine für sich und hat weder etwas mit Artax noch Prinzessin Breskva zu tun. Einen persönlichen Draht hat Nodis zu Basil, da dieser öfter vorbeikommt, um sich Wasser von Nodis als Zutat für Zaubерtränke zu besorgen. Nodis freut sich immer, wenn Basil ihm erzählt, für welche fantastischen Mittel das

Wasser schon verwendet wurde und was es genau bewirkt hat, denn dadurch bekommt Nodis das gute Gefühl, zum Beispiel kranken Fabelwesen zu helfen, obwohl diese ganz woanders leben.

...

Wer ist Phamia?

Phamia ist die Frau von Nodis und eine hochrangige Kriegerin im Volk der Finarianer, an der das Thema Selbstkontrolle ein wenig vorbeigegangen ist.

Phamia ist nicht nur Nodis' Frau, sondern sieht ihm auch sehr ähnlich. Sie hat silbern-violette Schuppenhaut und dunkelgrüne Augen ohne Hautstreifen, ansonsten ist ihr Körperbau nahezu exakt derselbe wie bei Nodis. Zwar hat sie kein Sixpack, doch ihre Arme und Beine sind ebenfalls ziemlich kräftig. Phamia hat lange spitze Fingernägel, die violett gefärbt sind. Die Haifischflosse an ihrem Hinterkopf ist mit mehreren verschiedenfarbigen Bändern umschlungen, zwischen denen ein einzelner Schusspfeil befestigt ist. Um den Hals trägt sie dieselbe Kette wie Nodis, läuft im Gegensatz zu ihm aber nicht nahezu unbekleidet herum. Sie trägt am liebsten ein weißes Kleid mit grünem Wellenmuster – ist sie in Kämpferlaune, trägt sie darüber noch einen metallenen Brustpanzer und Schulterpolster mit spitzen Zacken.

Nodis und Phamia passen in vielerlei Hinsicht gut zusammen. Sie sehen sich sehr ähnlich, sind beide im gleichen Alter – auch Phamia ist in Menschenjahren 51 – sie haben dieselben Vorlieben fürs Kämpfen und fast dieselbe Magie. Im Gegensatz zu Nodis ist Phamias magisches Wasser nicht zum Trinken geeignet, dafür kann sie es beim Einsatz gefrieren lassen und somit Eistechniken ausführen. Wie bei Nodis darf es dafür aber nicht zu heiß sein. Der größte Unterschied der beiden liegt in ihrem Gemüt. Phamia ist deutlich entschlossener und mehr auf Krawall gebürstet als Nodis. In Friedenszeiten macht dies keinen Unterschied, doch im Kampf würde Phamia dem Feind deutlich mehr zusetzen als Nodis, da sie schnell die Wut packt und sie dadurch die Beherrschung verliert. In diesem Zustand kennt sie keine Gnade und tut alles, um zu erreichen, was sie will, selbst wenn es Tod und Leid bedeutet.

Dass Frauen eine Kampfausbildung abschließen, ist im Volk der Finarianer sehr ungewöhnlich, da Frauen dort in der Regel als die Hüterinnen von Heim und Herz gelten, während die Männer die grobe Schlacht bewältigen. Phamia jedoch hat schon im Kindesalter ihre Faszination dafür gefunden, den Speer zu schwingen und alles zu zerschlagen, weshalb sie sich knallhart gegen die Meinungen der anderen gestellt und sich zur Kriegerin hat ausbilden lassen, wofür man ihr im Volk großen Respekt zollt. Phamia trainiert sehr viel im Wasser und an Land mit ihrem Speer und ihrer Magie, treibt Sport und fordert andere Soldaten zu Übungskämpfen heraus, aus denen sie fast immer als Siegerin hervorgeht.

Als das Greifenreich zerstört wurde, war Phamia noch ein Kind. Sie wurde nachts von dem lauten Sturm geweckt und sah am Himmel den großen Monsterdrachen, der alles verwüstete. Seine Silhouette und das fiese Lachen haben sie traumatisiert und

verfolgen sie teilweise bis heute, weshalb sie generell eine Abneigung gegenüber Drachen hat. Was genau sie damals am Himmel beobachtet hat, weiß sie nicht, sie möchte aber auch nicht darüber reden, da es bei ihr schlimme Erinnerungen auslöst.

...

Wer ist Abe?

Abe ist der Sohn von Nodis und Phamia, der sich in unbekannten Gefilden aufhält.

Abe sieht vom Körperbau genauso aus wie seine Eltern, bloß kommt die Farbe seine Fischhaut einer Mischung aus Silber und Pflaumenblau nahe. Seine Augen sind dunkelblau, doch er hat keinen Hautstreifen. Auf der Haifischflosse an seinem Hinterkopf befindet sich eine Tätowierung, die ein Kleeblatt zeigt. Abe ist im Gegensatz zu seinen Eltern nicht besonders kräftig, sondern hat eine ähnliche Statur wie Oyo. Seine Kleidung hebt sich sehr von den meisten Finarianern ab, weil er sie nicht selbst angefertigt, sondern von Basil hat besorgen lassen. Abe trägt eine schwarze College-Jacke mit weißen Ärmeln und Metallknöpfen, dazu eine weiße Käppi mit dem schwarzen Aufdruck „1997“ und eine kurze Sporthose, ebenfalls in schwarz mit weißen Streifen, in die er hinten ein Loch für seine Schwanzflosse geschnitten hat. Die Jacke ist immer geöffnet, und offenbart Abes weißen Oberkörper.

In Menschenjahren ist Abe 19 Jahre alt, womit er eigentlich schon als erwachsen gilt und eigenen Pflichten im Finarianer-Volk hätte nachgehen müssen. Da Abe aber von Natur aus eher rebellisch und ungehobelt war, verweigerte er sich einfach vollständig, schloss sich in seinem Zimmer ein und ließ nichts und niemanden an sich ran. Zwar besitzt Abe Magie, nämlich dieselbe wie sein Vater, kann damit aber nur teilweise umgehen, da er keine Lust hatte, etwas zu lernen.

Früher war Abe sehr fasziniert von den Kulturen anderer Fabelwesen, vor allem vom Erscheinungsbild der Greifen. Er schwärmte oft davon, wie gerne er mal einen Greifen treffen würde, doch seine Träume wurden mit harten Worten konfrontiert, da Greifen bei den Finarianern offiziell als ausgestorben gelten und man über Abmis nicht spricht. Später fing Abe an, Bilder von Greifen und Landschaften zu malen und davon zu sprechen, dass er fest daran glaube, dass es irgendwo noch lebendige Greifen gäbe, und er losziehen wolle, um sie zu finden. Phamia fand die Idee grauenhaft, während Nodis sich darin ein wenig selbst wiedererkannte. Dennoch stieß Abe mit seinen Visionen und Träumen nur auf Ablehnung und Verschlussenheit, weshalb er irgendwann mit Emotionslosigkeit reagierte.

Nodis und Phamia erfuhren von Basil, der sich bei nahezu jedem Fabelwesen mit dessen Magie auseinandergesetzt hat, dass Abe eine Midnight-Form hat, die ihn in einen wilden, gefräßigen Riesenhai verwandelt, wenn er die Beherrschung verliert. Es herrschte große Sorge bei den Finarianern, da Abe zu dem Zeitpunkt bereits als unberechenbar galt und man fürchtete, er könnte das Volk durch seine Midnight-Form in Gefahr bringen. Abe selbst weiß von seiner Midnight-Form nichts und hatte kein Interesse daran, sich damit zu beschäftigen.

Eines Morgens kamen Nodis und Phamia zu Abe ins Zimmer, weil er dieses seit Tagen nicht verlassen oder auf ihr Klopfen reagiert hatte. Das Fenster war geöffnet und Abe verschwunden. Auf seinem Tisch lag eine Nachricht, die besagte, dass er seinen Traum verwirklichen und ihnen beweisen würde, dass es Greifen gibt. Seitdem weiß niemand genau, wo Abe sich aufhält und wie es ihm geht.

...

**Alle Charaktere gehören in die Oyo-Chroniken und die Hauptstory aus der Drachenwelt,
geschrieben von STORYoshi (06.02.2024)**