

## Vorwort

### Das Erbe der Schuppen und Gezeiten

Ha-val, Reisender! (*Oder sollte ich "Varan" – Freund – sagen?*)

Ihr haltet hier nicht einfach nur eine Sammlung von Tinte auf Pergament in den Händen. Ihr haltet den Atem von Wallakor, das ehrwürdige Erbe unserer ältesten Ahnen.

Vor unzähligen Jahrhunderten, lange bevor die ersten menschlichen Handelsschiffe in unserem tiefen Hafen ankerten, herrschten die *Draakon* über diese Insel. Es waren keine gedankenlosen Bestien, wie sie in billigen Tavernenmärchen beschrieben werden. Es waren stolze, weise Wesen, die mächtig genug waren, die Gestalt von Sterblichen (*Mora*) anzunehmen und unerkannt unter uns zu wandeln.

Die Drachen sind längst vergangen. Ob sie in die Himmel aufgestiegen sind oder in den tiefsten Höhlen von Wallakor schlafen, wissen nur die Götter (*Valthori*). Doch als sie gingen, hinterließen sie uns das Mächtigste, was sie besaßen: ihre Stimme.

Was ich in diesem bescheidenen Buch zusammengetragen habe, ist das *Neue Drakonisch*. In den Gassen unserer geliebten Hafenstadt Wallakor haben wir Sterblichen die alte Drachensprache über die Jahrhunderte an unsere Zungen angepasst. Wir haben das zornige Brüllen und das harte Kratzen der Schuppenwesen genommen und es mit dem Rauschen der Gezeiten und dem geschäftigen Singsang unserer Händler vermischt. Wo die alten Drachen das harte *Kharak* des Feuers spuckten, lassen wir die Worte heute melodisch fließen wie das Wasser (*Lura*), das unsere Insel umgibt.

Egal, für welchen Zweck ihr nach Wallakor gekommen seid: Studiert diese Seiten gut. Lernt den Schwung unserer klauenartigen Buchstaben. Ob ihr auf dem Markt um ehrliches Gold (*Arak*) feilscht, am Abend hungrig nach einem kräftigen Gebräu (*Brakh*) verlangt oder in den dunklen Straßen gezwungen seid, euer Schwert (*Zakar*) zu ziehen – diese Worte werden euch leiten. Sprecht unsere Sprache mit Respekt, und ihr werdet in Wallakor niemals alleine (*Nakor*) sein.

*Shor Valthori Garan vashar!* (Mögen die Götter uns segnen!)



## Die Aussprache des "Neuen Drakonisch" in Wallakoris

Da menschliche Zungen nicht die Stimmbänder von Drachen haben und die Sprache im geschäftigen Alltag einer Hafenstadt gesprochen wird, hat sie sich über die Jahrhunderte verändert:

1. Das weiche "Kh": Wo die Drachen früher ein hartes, kratzendes "Kh" (wie in *Kharak*) spuckten, hauchen die Bewohner von Wallakoris es heute eher. Es klingt fast wie ein weiches "Ch" (wie in *ich*) oder ein tiefes, rauhes "H". (Aus *Kha-val* wird im Alltag oft ein weicheres *Ha-val*). **Wichtig zu wissen ist es, ausgesprochen wird Drakonisch wie Deutsch.**
2. Das melodische "R": Das "R" wird in Wallakoris immer noch gerollt, aber nicht mehr aggressiv geknurr. Durch den maritimen Einfluss der Hafenstadt schwingt es melodisch, ähnlich wie im Spanischen oder Italienischen.
3. Fließende Endungen: Drachen beendeten Wörter oft mit harten Konsonanten (*Valak*). In den Gassen von Wallakoris werden diese Endkonsonanten oft verschluckt oder sehr weich gesprochen. *Valak* klingt im Alltag eher wie *Vala'*.
4. Der Seemanns-Singsang: Vokale (besonders a und o) werden gerne etwas in die Länge gezogen, was der Sprache einen fließenden, fast singenden Rhythmus gibt – perfekt für den Hafen.



## Über die Schrift: Der Kompromiss von Klaue und Kiel

Wenn ihr einen Blick auf die kratzigen, rauen Zeichen auf den folgenden Seiten werft, werdet ihr euch vielleicht wundern. Ihr werdet feststellen, dass sich diese drachischen Runen erstaunlich leicht in die gewöhnlichen Buchstaben der restlichen Welt übersetzen lassen. Ein Zeichen für jeden Laut eurer Heimat. Wie kann das sein, fragt ihr euch? Haben die mächtigen *Draakon* einst genauso geschrieben wie einfache Händler und Schreiberlinge?

Die Antwort lautet: Nein, das taten sie nicht.

In den ältesten Tagen schrieben die Drachen nicht mit zarter Tinte (*Nir*) auf weiches Pergament (*Parga*). Sie ritzten ihre Geschichte mit massiven Klauen in den nackten Basalt unserer Insel. Ihre wahre, ursprüngliche Schrift bestand nicht aus einzelnen Buchstaben, sondern aus wilden, verschlungenen Glyphen. Ein einziges Zeichen konnte ein ganzes Gebirge, einen bestimmten Stern oder den Zorn eines Jahrhunderts bedeuten. Diese wahren Runen waren dreidimensional, tief in den Stein geschlagen und für sterbliche Augen (*Mora*) kaum zu begreifen.

Doch die Zeiten änderten sich. Die Drachen nahmen Menschengestalt an, und wir, die Bewohner von Wallakoris, erbten schließlich ihre Straßen und ihren Hafen. Wallakoris wuchs zu einem Knotenpunkt des Handels heran. Und Handel, meine fremden Freunde, erfordert Ordnung. Wir mussten Verträge schließen, Schiffsrouten notieren und mit dem Festland kommunizieren.

So veränderte sich die Schrift. Unsere Vorfahren nahmen das gewöhnliche Alphabet der Menschenmeere – jene einfache Ziffernschrift, die in der ganzen bekannten Welt genutzt wird – und formten sie nach dem Abbild der Drachen. Wir behielten das Raue, die scharfen Kanten und die klauenartigen Einkerbungen bei, doch wir zwangen diese wilde Energie in die geordnete Form von zählbaren Buchstaben. Es war ein Kompromiss aus Ehrfurcht und Notwendigkeit. Wir schreiben die Worte der Menschen, aber wir führen die Feder (*Fera*) noch immer so, als wäre sie eine Drachenkralle.

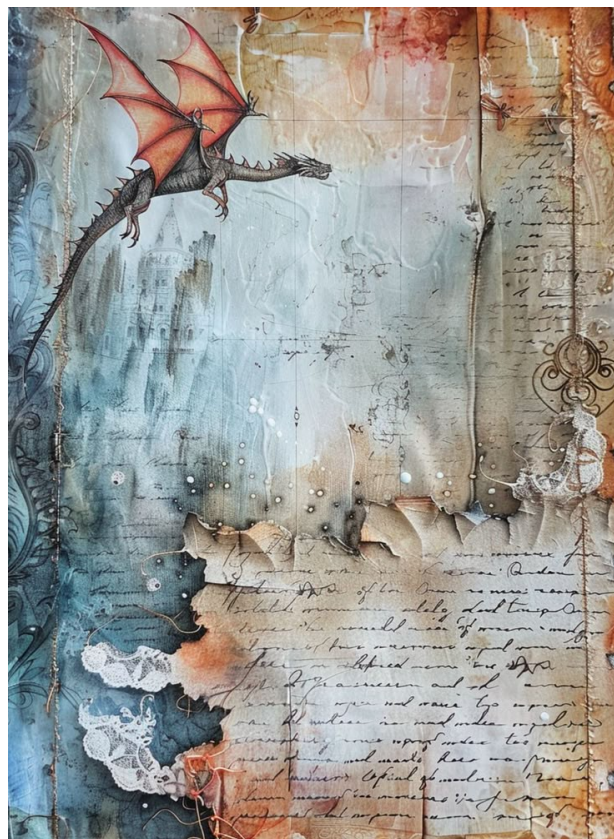
Heutzutage weiß fast niemand mehr, wie die ursprüngliche Schrift der Drachen wirklich aussah. Nur in den tiefsten, vergessenen Höhlen von Wallakor unter der Stadt mag man noch alte, vom Wasser ausgewaschene Kratzer im Gestein finden. Gelehrte streiten sich bis heute, ob es Reste der Ur-Schrift sind – oder nur die Kampfspuren zweier Bestien.

Für uns im Alltag von Wallakoris reicht das *Neue Drakonisch*, wie ihr es hier seht. Es ist die perfekte Verschmelzung aus der wilden Seele der Drachen und dem wachen Verstand der Sterblichen.



## Inhaltsverzeichnis

1. Pronomen, Personen & Völker
2. Professionen & Kampf
3. Natur & Welt
4. Stadt, Haus & Reise
5. Taverne, Nahrung & Alchemie
6. Magie & Zauber
7. Verben & Aktionen
8. Gefühle, Zustände & Zeiten
9. Nützliche Wörter
10. Fauna
11. Ergänzungen: Botanik & Alchemie



**Kapitel I**  
**Pronomen, Personen & Völker**

<b>Deutsch</b>	<b>Neues Drakonisch</b>
Ich	Gar
Du / Ihr / Dir	Sul ( <i>oder Zul</i> )
Wir	Gara
Uns	Garan
Mensch / Sterblicher	Mora
Drache	Draakon
Zwerg	Kragmora
Elf	Toramora
Ork	Grakon
Freund	Varan
Feind	Sarkon
Gast / Gäste	Varon
Gott / Göttin	Valtor
Götter (Plural)	Valtori
Held / Helden	Morakor
Elementar (Wesen)	Tarakon

**Der Ork und der Hund**

Ein junger, übereifriger Gelehrter vom Festland betrat zum ersten Mal die große Taverne *Kasran* in Wallakoris. Er wollte einem massigen Ork-Krieger am Tresen seinen Respekt erweisen und ihn freundschaftlich begrüßen. Er wusste, dass "Freund" *Varan* heißt. Leider rutschte ihm ein "k" dazwischen. Er verbeugte sich tief und rief laut: "Gar ha-val Sul, gar Varkan!" (*Ich grüße Euch, mein Hund!*) Der Wirt erzählt bis heute, dass der Gelehrte danach gleich drei Heiltränke (*Lurabraki*) brauchte.



## Kapitel II

### Professionen & Kampf

<b>Deutsch</b>	<b>Neues Drakonisch</b>
Krieger	Sakaran
Magier	Valakan
Schurke / Dieb	Nokran
Schwert	Sakar
Dolch	Sakin
Schild	Borak
Bogen	Kova
Armbrust	Sarkova

### Der fliegende Braten

Ein Kampfmagier von Wallakorik wurde nachts in einer dunklen Gasse von Dieben (*Nokran*) umzingelt. Er holte tief Luft, um sie mit einem mächtigen Windstoß gegen die Wand zu schleudern. In der Panik verwechselte er jedoch *Vetrak* (Windstoß) mit *Vrakas* (Fleisch). Er riss die Hände hoch und brüllte aus voller Lunge: "**Karum-rak ar Vrakas!**" (*Erdbeben und Fleisch!*) Die Diebe waren so verwirrt über die Androhung eines fliegenden Schnitzels, dass der Magier unbeschadet fliehen konnte.

### Kapitel III

#### Natur & Welt

Deutsch	Neues Drakonisch
Tag / Sonne	Solak ( <i>oft "Sola"</i> )
Nacht / Dunkelheit	Nokra
Morgen	Vora
Abend / Dämmerung	Kavra
Licht	Valak
Feuer	Karak
Wasser	Lura
Erde	Karum
Wind	Vetra
Luft	Sura
Baum	Tora
Wald	Torval
Berg	Kragor
Fluss	Ruvar
Strand	Rivosch
Mond	Lunara



## Kapitel IV

### Stadt, Haus & Reise

Deutsch	Neues Drakonisch
Stadt / Hort	Kasran
Haus	Kasri
Schiff	Navra
Straße / Weg	Rova
Fenster	Vindor
Tisch	Bora
Stuhl	Sira
Bett / Schlafplatz	Sulvar
Kleidung	Vela
Stiefel	Torasch
Buch	Voschak
Tinte	Nir
Feder	Fera
Pergament	Parga
Kerze	Valin
Laterne	Valkas
Pferd / Reittier	Rovasch
Gold / Münze	Arak



### Ein feuriges Liebesgeständnis

Ein Seemann hatte sich unsterblich in die Tochter des Schmieds verliebt. Er wollte ihr ein poetisches Geständnis auf Drakonisch machen und sagen: *"Meine Liebe zu dir brennt ewig."* Er blätterte hastig in einem alten Wörterbuch und rief ihr schließlich unter ihrem Fenster (*Vindor*) zu: **"Sul grak va taral karak, lirasch!"** (*Du brennst im ewigen Feuer, Liebe!*) Die Tochter dachte, er würde sie mit einem dunklen Ritual verfluchen, und warf ihm kurzerhand einen vollen Nachttopf an den Kopf.



## Kapitel V

### Taverne, Nahrung & Alchemie

Deutsch	Neues Drakonisch
Essen / Mahlzeit	Grom
Brot	Taran
Fleisch	Vrakas
Wurst	Grokas
Käse	Talok
Bier / Gebräu	Brak
Wein	Lurasch
Heiltrank	Lurabrak
Heiltränke (Plural)	Lurabraki

### Das magische "Ups"

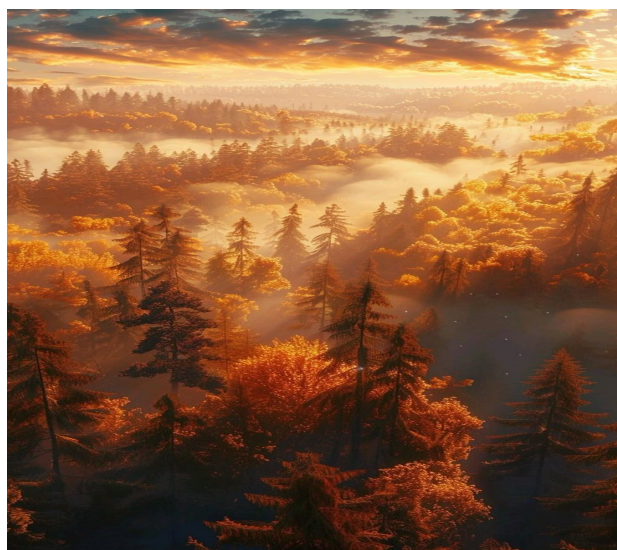
Alchemie ist die einzige Profession in ganz Wallakoris, bei der ein leise gemurmertes "Ups" meistens bedeutet, dass man in den nächsten fünf Sekunden kein *Vindor* (Fenster) mehr im Haus hat. Wenn ihr aus Versehen falsche *Torkai* (Pilze) in den Sud werft, duckt euch. Wenn der Kessel plötzlich anfängt, leise auf Drakonisch mit euch zu sprechen (*vosch*), dann lauft.

**Kapitel VI**  
**Magie & Zauber**

<b>Deutsch</b>	<b>Neues Drakonisch</b>
Magie / Kraft	Valari
Energie / Kraftfluss	Valasch
Astral / Geistig	Valtari
Körper / Fleisch	Kormar
Ritual	Valsar
Schriftrolle	Voschparga
Heilung	Lurascha
Wunde	Vrakan
Schmerz	Traka
Waffe (magisch)	Sakron
Gift	Nirka
Rüstung (magisch)	Borakal
Schild (magisch)	Valborak
Schutz (allgemein)	Boran
Schutzkreis	Boran-Sarot
Bannkreis	Ruvak-Sarot
Feuerwand	Karakas
Windstoß	Vetrak
Sturmwind	Kavetra
Erdbeben	Karum-rak
Schlaf	Sulvan
Blindheit	Nokari
Schweigen	Navosch

**Kapitel VII**  
**Verben & Aktionen**

<b>Deutsch</b>	<b>Neues Drakonisch</b>
sein (bin/ist/sind)	ir
sehen	nark
sprechen / rufen	vosch
brennen	grak
gehen / fließen	ruva
treffen	sarn
segnen	vaschar
trinken	vrun
schlafen	sulva
helfen / beistehen	kora
handeln / feilschen	arakor
binden / festhalten	korasch
erkennen	narkor
analysieren	narkascha
aufheben / bannen	ruvak
zerstören	karsa



## Kapitel VIII

### Gefühle, Zustände & Zeiten

Deutsch	Neues Drakonisch
Gut / Schön	Gor ( <i>oder Goral</i> )
Traurig	Dora
Ärgerlich / Wütend	Grakal
Hungrig	Gromar
Durstig	Vrunar
Müde	Sula
Mutig	Koran
Hoffnung	Schora
Liebe	Lirasch
Gemeinsam	Korgar
Alleine	Nakor
Früh	Vorin
Spät	Nokin
Heute	Sorla
Morgen	Vorsola
Übermorgen	Ret-vorsola
Jetzt	Sarok
Später	Vornsar

#### Die Liebeserklärung des hungrigen Schurken

Ein junger Dieb namens Jaro wollte der schönen Wirtstochter in Wallakorin seine ewige Zuneigung gestehen. Er kletterte nachts an ihr Fenster, reckte die Brust heraus und wollte dramatisch flüstern:

**"Gar ir lirasch, sorla ar vorsola!"** (*Ich bin [die] Liebe, heute und morgen!*)

Leider hatte Jaro den ganzen Tag nichts gegessen, und in genau diesem Moment knurrte sein Magen so laut wie ein alter Drache. Völlig aus dem Konzept gebracht, verwechselte er die Zustände und rief voller Inbrunst: **"Gar ir gromar, sarok ar vornsar!"** (*Ich bin hungrig, jetzt und später!*)

Die Wirtstochter war von dieser "Romantik" wenig beeindruckt. Sie seufzte tief, warf ihm einfach einen harten Laib Brot an den Kopf und schloss das Fenster. Immerhin war Jaro danach nicht mehr *gromar* (hungrig) – aber dafür sehr *dora* (traurig) und vor allem *nakor* (alleine).

## Kapitel IX

### Nützliche Wörter

<b>Deutsch</b>	<b>Neues Drakonisch</b>
Ja	Scha
Nein	Nar
Hallo / Gruß	Ha-val
Danke	Vrak
Bitte (als Frage)	Vasch
Bitte (als Antwort)	Vasch-ir
Möge	Schor
Wie	Kos
und	ar
mit	kor
in / im	va
ewig	taral
noch / erneut	ret
bis	tor
nächste / diesen	vorn / sor
Mal / Zeitpunkt	sar
auch / ebenso	kar



## Kapitel X

### Fauna

Deutsch	Neues Drakonisch
Tier	Morva
Tiere (Plural)	Morvi
Vogel	Surva
Vögel (Plural)	Survi
Hund	Varkan
Katze	Mirasch
Wolf	Vorkan
Bär	Kragar
Hirsch	Torakor
Fuchs	Rovik
Hase	Vornak
Ratte	Nirkon
Spinne	Rakna

### Der Held der Streichelwiese

Ein bulliger Söldner riss die Tavernentür auf. Er wollte lauthals prahlen, dass er im Wald heldenhaft einen Wolf (*Vorkan*) und einen Bären (*Kragar*) erschlagen hatte.

Leider stolperte er über die drachischen Vokabeln. Er reckte sein Schwert in die Höhe und brüllte voller Inbrunst: "**Gar karsa vornak ar mirasch!**" (*"Ich zerstörte Hasen und Katze!"*)

Die Taverne verstummte schlagartig. Der Wirt wischte seelenruhig seinen Tresen ab, sah den muskulösen Krieger an und fragte in die Totenstille: "*Oh, edler Held... hat die Katze wenigstens zurückgefaucht?"*

## Kapitel XI

### Ergänzungen: Botanik & Alchemie

Deutsch	Neues Drakonisch
Heilpflanze	Luravara
Heilkräuter (Plural)	Luravari
Pilz	Torka
Pilze (Plural)	Torkai
Phiole	Brakin



### **Der Magier und der schläfrige Pilz**

Ein sehr selbstbewusster Magier (*Valakan*) ging tief in den Wald (*Torval*), um frische Heilkräuter (*Luravari*) zu sammeln. Er rühmte sich stets damit, die Natur perfekt erkennen (*narkor*) zu können.

Als er stolz in die Taverne zurückkehrte, hielt er eine dampfende Phiole (*Brakin*) in die Luft und rief feierlich vor allen Gästen: "**Gar vrun lurabrak!**" (*Ich trinke den Heiltrank!*) Mit einem gewaltigen Schluck leerte er das Gebräu.

Der alte Wirt beugte sich über den Kessel des Magiers. Dort schwammen keine grünen Blätter, sondern seltsame, gepunktete Pilze (*Torkai*). Der Wirt kratzte sich am Kinn und sagte trocken: "*Euch ist schon klar, dass diese Pilze pures Gift (Nirka) sind und kein Kraut, oder?*"

Der Magier blinzelte schwerfällig. Sein heroischer Gesichtsausdruck verwandelte sich in ein riesiges Gähnen. Er schwankte, murmelte nur noch leise: "**Gar ir sula... schor gar sulva...**" (*Ich bin müde... möge ich schlafen...*) und kippte laut schnarchend von seinem Stuhl (*Sira*).

Seitdem lautet die goldene Regel in Wallakoris: Wenn ein Zauberer dir einen Trank aus dem Wald anbietet, sag einfach laut und deutlich: "**Nar!**" (*Nein!*)

## Die 5 Regeln der drakonischen Grammatik

1. Es gibt keine Artikel (Der, Die, Das, Ein, Eine) Drakonisch verschwendet keine Zeit mit Füllwörtern. Man sagt nicht "Ich sehe *den* Feind", sondern einfach "Ich sehe Feind".
  - *Deutsch*: Der Drache brennt das Haus nieder.
  - *Drakonisch*: Draakon grak Kasri. (Drache brennt Haus.)
2. Das magische Wort "ir" (sein) Egal ob *bin, bist, ist* oder *sind* – im Drakonischen ist alles einfach nur "ir". Du musst das Verb "sein" nicht anpassen!
  - *Gar ir* = Ich bin
  - *Sul ir* = Du bist / Ihr seid
  - *Gara ir* = Wir sind
3. Verben bleiben immer gleich (Keine Konjugation) Auch bei allen anderen Tu-Wörtern ändert sich die Endung nie. Du nimmst einfach die Grundform der Vokabel.
  - *Gar nark* = Ich sehe
  - *Sul nark* = Du siehst
  - *Gara nark* = Wir sehen
4. Die ehrfürchtige Mehrzahl (Plural) Wenn es von etwas mehrere gibt, hängst du in der Regel einfach ein weiches "-i" an das Ende des Wortes.
  - *Varan* (Freund) → *Varani* (Freunde)
  - *Lurabrak* (Heiltrank) → *Lurabraki* (Heiltränke)
  - *Morva* (Tier) → *Morvi* (Tiere)
5. Der Satzbau (Wer tut was?) Der Satzbau ist exakt wie im Deutschen. Subjekt, Verb, Objekt. Du kannst die Wörter also 1:1 in der gleichen Reihenfolge übersetzen, wie du sie denkst.
  - *Deutsch*: Ich (1) trinke (2) Wasser (3).
  - *Drakonisch*: Gar (1) vrun (2) Lura (3).

## Alltag in Wallakoris: Sätze & Aussprache

### **1. Begrüßung & Befinden**

- Deutsch: "Hallo, wie geht es dir heute?"
- Neues Drakonisch: *Ha-val, kos ruva Sul sorla?*
- Aussprache: [Hah-wal, koss ruwa ßuuhl ßorr-lah?]
- *Tipp:* Zieh das "u" bei *Sul* etwas in die Länge. Das *ruva* (fließen/gehen) wird ganz weich gesprochen.

### **2. In der Taverne (Hunger & Durst)**

- Deutsch: "Ich bin hungrig. Essen und Bier, bitte!"
- Neues Drakonisch: *Gar ir gromar. Grom ar brak, vasch!*
- Aussprache: [Gahr iir groh-mahr. Grom ahr brack, wasch!]
- *Tipp:* Das *Grom* (Essen) und *Brak* (Bier) schön kehlig und dunkel aussprechen. Das *vasch* (bitte) am Ende klingt wie ein leichtes Zischen.

### **3. Hilfe anbieten (als Händler oder Heiler)**

- Deutsch: "Wie kann ich Euch helfen, mein Freund?"
- Neues Drakonisch: *Kos gar kora Sul, gar varan?*
- Aussprache: [Koss gahr koh-rah ßuuhl, gahr wah-rahn?]
- *Tipp:* Betone das *kora* (helfen) weich und einladend, um Vertrauen zu schaffen.

### **4. Verabschiedung & Verabredung**

- Deutsch: "Wir sehen uns später. Guten Tag!"
- Neues Drakonisch: *Gara nark Sul vornsar. Gor solak!*
- Aussprache: [Gah-rah nark ßuuhl worn-ßahr. Gorr Boh-lak!]
- *Tipp:* *Gor solak* ist ein fröhlicher Ausruf. Man schluckt das "k" am Ende oft, sodass es im Alltag wie [Gorr Boh-lah!] klingt.

### **5. Zustimmung & Dank**

- Deutsch: "Ja, danke dir."
- Neues Drakonisch: *Scha, vrak Sul.*
- Aussprache: [Schah, wrahk ßuuhl.]
- *Tipp:* Kurz und prägnant. Ein einfaches Nicken dazu, und jeder versteht dich sofort.

## **Schlusswort: Der Atem der Drachen**

Du hältst nun das gesammelte Wissen von Wallakorin in deinen Händen. Was als Ansammlung fremder Laute begann, ist zu einer echten, lebendigen Sprache herangewachsen – geschmiedet aus der alten Magie der Drachen, dem harten Überlebenskampf in der Wildnis und dem rauhen Lachen in unseren Tavernen.

Wenn du bald dein Lager aufschlägst, das Schwert ziehst oder als Heiler an die Seite deiner Verbündeten trittst, erinnere dich an die wichtigste Regel unseres Volkes: Drakonisch lebt von der Leidenschaft, nicht von der Perfektion. Sprich diese Worte laut, stolz und mit eiserner Überzeugung! Wenn dir im Eifer des Gefechts einmal das falsche Wort über die Lippen rutscht und du versehentlich einen Hasen anstelle eines Dämons beschwörst – dann lache darüber und mach eine gute Geschichte daraus am Lagerfeuer. Genau aus solchen Momenten entstehen auf dem Schlachtfeld die wahren Legenden.

Möge deine Magie niemals versiegen, dein Schild niemals brechen und dein Bier niemals nach nassen Zwergentiefeln schmecken.

Geh hinaus und lass die Welt unsere Worte hören:

"Schor Valtori kora Sul, taral ar sorla!" (*Mögen die Götter dir beistehen, ewig und heute!*)

