

Neues vom Kleinen Orakel

Neotomax aka Darel und Annwn

Das Weihnachts-Special

Aus der Weihnachtsstube des Hauses Schattenwolf



neotomax, annwn

Die Abenteuer von Rigga Kalkwinter – Orakel in Ausbildung



1. Auflage 2024

© neotomax, annwn 2024

Mechernich und Suderburg

Blog: <http://orakel.noxe.de>

Bilder, erstellt mit playground: <https://playgroundai.com/create>



Zu dieser Heftreihe

„Was stimmte denn nicht mit ihr? Warum konnte sie nicht einfach sagen, was alle hören wollten. Sie erwarteten von ihr eine Edeldame zu werden und irgendwann eine kleine Burg zu führen, während ihr Mann wichtige Staatsgeschäfte erledigte.

Das war nichts für Rigga und deshalb ging sie ziellos über den Burghof, als plötzlich ein Fetzen Papier aus einem der Verließfenster geflattert kam.“ Ein kleiner scheinbar unbedeutender Zettel sollte der 14-jährigen Rigga Kalkwinter den Weg in ihre Zukunft weisen, eine Zukunft, in der sie sich selbst weder als Edeldame, noch als Gärtnerin oder Blumenverkäuferin sah.

Würde sich je ihr Traum erfüllen Orakel zu werden? [vgl. Teil 1]

Der Leser darf sich darauf freuen, Rigga durch einzelne Episoden ihres Lebens und Schaffens zu begleiten, um ihre Abenteuer und kleinen Missgeschicke auf dem Weg zur Orakelwerdung mitzuerleben.

Über die Autoren

Neotomax, geboren, Schreiberling, seines Zeichens Biograph des Kleinen Orakels



Von ihm stammen die Story-Texte und dichterischen Erfindungen kurioser Gestalten, seltsamer Tierwesen und eigenwilliger Gewächse sowie das Layout des Blogs.

Annnwn, geboren, Illustratorin mit einer Leidenschaft für Anhänge



Von ihr stammt die Illustration der Texte, die Einführung mit Vorwort, der Anhang mit Sachinformationen und die Visualisierung der kuriosen Gestalten, seltsamen Tierwesen und eigenwilligen Gewächse sowie das Layout der Hefte.

[Ähnlichkeiten mit tatsächlich lebenden Personen, wären rein zufällig und nicht absichtlich herbeigeführt worden!]



Vorwort

Diese Heftreihe entstand aus einer Online-Spieler-Laune heraus, angefangen mit einem Kommentar auf Discord, im Laufe von Wochen und Monaten erweitert zu kleinen Geschichten – einem Fortsetzungsroman gleich. Aus den einzelnen Episoden kristallisierte sich ein illustrierter/s Blog heraus, der/das* wiederum zu diesem Heft-Format führte.

Erzählt werden die Erlebnisse von Rigga Kalkwinter, die sich nichts sehnlicher wünscht als Orakel zu werden. Ihre Geschichten waren ursprünglich eingebettet in die virtuelle Welt eines Online-Spiels und verwiesen durch die verschwommenen Vorahnungen des Erzählers auf künftige Updates des Spiels. Das Sprachrohr für diese Vorahnungen war Rigga selbst.

In den Specials wird auf das Orakeln verzichtet und vielleicht emanzipiert sich Rigga und orakelt bald auch ohne spielerischen Hintergrund.



*der Lesende darf selbst entscheiden, welcher Artikel der passende ist



Jetzt kann's losgehen...



Was uns erwartet

Hasenjagd in Isabrot	S. 8
Die Nacht des Königs Zangenbein	S. 11
Das Erbe des Drakken	S. 14

Anhang

Schauplätze
Charaktere
Bestiarium
Herbarium
Objekte von Bedeutung



Hasenjagd in Isabrot

Isabrotische Schneehasen – Eine Lektion in Geduld

Über isabrotische Schneehasen sagt man, sie seien die Ninjas des Winters. Unsichtbar, geräuschlos und schneller als ein unbedachter Furz im Sturm. Sie mischen sich so nahtlos in die weiße, oft mit gelben Akzenten versehene Landschaft ein (Hinweis: Gelben Schnee niemals kosten!), dass selbst die geübtesten Jäger oft nur mit einem resignierten Seufzen und einem leeren Köcher zurückkehren. Ihre Fluchtmanöver sind atemberaubend. Ein chaotischer Tanz aus Haken, Sprüngen und plötzlichem Stillstand, der mehr Kopfschmerzen verursacht als eine Nacht mit zu viel Drakkenschnaps.

Doch Ranzha vom Clan der Falkenbären war keine gewöhnliche Jägerin. Oh nein, sie war, wie sie selbst gern betonte (ob jemand zuhören wollte oder nicht), bereit geboren – bereit, sich der Herausforderung der Schneehasenjagd zu stellen. Jahre der Vorbereitung lagen hinter ihr: meditatives Zielschießen im Schneesturm, mentale Übungen, um auch dem nervtötendsten Gezwitscher von Schneerotkehlchen standzuhalten, und nicht zuletzt die Konstruktion von Trefflinde, ihrer geliebten Armbrust. Trefflinde war nicht nur eine Waffe – sie war ein Kunstwerk aus Eispinienholz, magisch funkelnd wie die Nordlichter und angeblich so präzise, dass sie einer Fliege den Hut vom Kopf schießen konnte (vorausgesetzt, Fliegen trugen Hüte).

Das große Abenteuer beginnt

Nun war der Moment gekommen: Das San-Jagönda-Ritual stand an, die Feuer- taufe des Jägerordens von Mittenmang. Zwei Tage allein in der isabrotischen Wildnis, bewaffnet mit Trefflinde, dicken Fellen und einem Schlitten, gezogen von zwei störrischen Kreidewölfen namens Zim und Zam. Ihr Gepäck bestand nur aus einem Sack mit dem Nötigsten, ein paar Streifen Trockenfleisch und einer Prise unverhohlene Überheblichkeit.

Mit dem leisen Knirschen von Schnee unter ihren Stiefeln brach Ranzha gen Osten auf. Die Drakkenschweifhöhen erhoben sich wie riesige, verschneite Ungeheuer vor ihr, und der Gleisanger-Fjord funkelte rechts von ihr wie ein gerissener Spiegel. Stunden später – nachdem Zim beschlossen hatte, eine Schneewehe mit einem kuscheligen Bett zu verwechseln, und Zam sich geweigert hatte, irgendeine Form von Kooperation zu zeigen – erreichte sie endlich die Püdelmütz-Lichtung. Während Zam sich von ihr bequem mit dem Schlitten hatte ziehen lassen, trabte

Zim immer wieder vorbei und legte sich irgendwo in den Schnee, um darauf zu warten, dass Ranzha schnaufend mit dem Schlitten vorbeikam. Sein kurzes Bellen klang in ihren Ohren wie Hohn.

Der Hochsitz, den sie einst mit ihrem Vater gebaut hatte, stand noch da, wacklig, aber funktional. Ein Blick darauf genügte, um zu wissen, dass sie hier Großes vollbringen würde. Oder sterben. Eines von beiden. Das Erstere wäre ihr aber lieber.

Das Warten ist der Tod des Jägers

Stunden verstrichen. Ranzha lag regungslos auf dem Hochsitz, Trefflinde im Anschlag, die Augen wie Adler auf die Lichtung geheftet. Doch statt Schneehasen gab es ... nichts. Nun ja, nichts außer ihrem Magen, der so laut knurrte, dass ein ahnungsloser Hirsch vor Schreck einen Satz machte, den selbst ein Hase bewundert hätte.

Nach einem dürrtigen Mahl aus Dörrobst und Trockenfleisch legte sich eine eigentümliche Stille über die Lichtung. Ranzha fühlte sich fast ... geborgen. »Vielleicht bin ich doch für diese Wildnis geboren«, murmelte sie vor sich hin, bevor sie einfach auf ihrem Podest einschlief. Die Kreidewölfe wichen nicht von ihrer Seite – gut, wahrscheinlich weniger aus Loyalität, sondern mehr, weil sie auf ein weiteres Stück Trockenfleisch hofften.

Der Jul-Drakke und das Dilemma

Am nächsten Morgen weckte sie ein kitzelnder Sonnenstrahl, oder vielleicht war es auch ihre Pinienzapfen-Allergie. Als sie die Augen öffnete, sah sie eine ganze Familie Schneehasen, die unschuldig wie Neuschnee (buchstäblich) über die Lichtung hoppelte. Die Kleinen tobten, die Eltern ermahnten, und Ranzha ... hielt inne. Wie sollte sie eines dieser zauberhaften Wesen töten? Ihr Finger am Abzug zitterte. Sie zögerte. Doch dann geschah etwas, das alles veränderte.

Aus einer unterirdischen Höhle erhob sich ein majestätischer Drakke, sein Schimmern ein Zeugnis uralter Magie. Die Tiere auf der Lichtung – Hirsche, Wölfe, Vögel und ja, auch die Schneehasen – versammelten sich ehrfürchtig. Der Jul-Drakke sprach nicht, doch seine Präsenz war eine Botschaft an alle Lebewesen. Und als er seine jährliche Gabe verteilte – glühende Drakkentränen, die den Winter überleben halfen – wusste Ranzha, dass sie Zeugin von etwas war, das sie niemandem erzählen durfte – zum Schutz des Drakken und der Tiere des Waldes.

Entscheidungen einer Jägerin

Ranzha kehrte ohne Trophäe zurück. Kein Schneehasenfell schmückte ihren Schlitten, keine Urkunde bestätigte ihre Aufnahme in den Jägerorden. Doch sie trug ein Wissen bei sich, das schwerer wog als jedes Jagdrecht. Der Jul-Drake war real, und seine Existenz durfte niemals preisgegeben werden.

»Vielleicht nächstes Jahr«, sagte sie leise zu Trefflinde, die in ihren Armen ruhte. Ein Lächeln huschte über ihr Gesicht.

Es war nicht der Tag, an dem sie eine Jägerin wurde. Aber es war der Tag, an dem sie beschloss, dass Jagen mehr bedeutete, als nur Ziele zu treffen. Vielleicht lag Trefflindes Magie darin, ihre Besitzerin die richtigen Entscheidungen treffen zu lassen.

Und vielleicht, nur vielleicht, war es auch die Magie eines Mädchens, das bereit geboren war.



Die Nacht des Königs Zangenbein

Die Winternacht war klirrend kalt, und ein frischer Schnee bedeckte die Burg von Artur wie ein weißes Federbett. Doch in Riggas kleiner Kammer, verborgen tief im Ostturm, glühten die Drakkentränen in einer improvisierten Laterne und tauchten die Wände in ein sanftes, goldenes Licht. Rigga Kalkwinter, das kleine Orakel von Antia, saß mit verschränkten Armen am Tisch, den Blick auf ein dickes, staubiges Buch gerichtet.

»Also wirklich, Rigga«, begann Bizi und zog ihren Schal fester um sich, »das ist doch Unsinn. Ein Geist? Geschenke? Und dann auch noch König Zangenbein?«

Bizi saß auf einem Hocker, ihre großen blauen Augen glitzerten im Licht der Drakkentränen. Neben ihr lümmelte Abraxo, der Kobold, dessen grüne Haut und wildes rotes Haar wie ein Schrei gegen die Winterlandschaft wirkten. Er schien sich weniger für Riggas Buch zu interessieren und war damit beschäftigt, eine Kugel aus Frostmoos zwischen seinen Fingern zu drehen.

»Es ist keine Legende«, sagte Rigga scharf und schlug das Buch zu. »König Zangenbein gibt es. Er brachte den Kindern Geschenke, aber nicht immer das, was sie wollten. Manchmal waren es... seltsame Dinge. Ein Knochendolch, ein silberner Löffel, einmal sogar eine lebende Kröte.«

»Und wie passt der Geist ins Bild?«, fragte Abraxo, ohne den Blick von seiner Mooskugel zu heben.

Rigga seufzte. »Die Legende besagt, dass er in der Winternacht erscheint, um zu sehen, ob die Menschen noch dankbar sind – auch für das, was sie nicht erwartet haben. Aber niemand hat ihn je wirklich gesehen.«

Bizi lachte. »Vielleicht, weil er nicht existiert?«

»Oder weil niemand einen Zauber hatte, um ihn sichtbar zu machen«, entgegnete Rigga triumphierend und zog ein winziges Fläschchen mit einer schimmernden Flüssigkeit hervor. »Bis jetzt.«

Bald hatten die drei sich am Fenster der Kammer versammelt, das einen Blick auf den verschneiten Burghof bot. Die Nacht war still, nur das leise Rauschen des Windes und das gelegentliche Heulen eines Schattenwolfs waren zu hören. Rigga hielt das Fläschchen hoch und murmelte ein paar Worte in einer alten Sprache. Ein sanfter Nebel entstieg der Flüssigkeit und breitete sich wie ein dünner Schleier über die Kammer aus.

»Und was jetzt?«, flüsterte Bizi und drückte sich näher an Abraxo, der die Mooskugel nun zur Sicherheit in seine Jacke gesteckt hatte.

»Jetzt warten wir«, sagte Rigga und richtete ihre blauen - manchmal bernsteinfarbenen funkelnden - Augen auf die Nacht hinaus. »Wenn König Zangenbein wirklich da ist, werden wir ihn sehen.«

Es dauerte nicht lange, bis etwas geschah. Ein schwaches, bläuliches Leuchten erschien über dem Burghof, zuerst kaum mehr als ein Flackern, dann eine klare, geisterhafte Gestalt. Ein Mann in einer schweren Rüstung mit einem gewaltigen Mantel, der wie Raureif schimmerte, schritt langsam durch den Schnee. In der einen Hand hielt er einen Sack, in der anderen einen langen Stab, dessen Spitze in der Dunkelheit funkelte.

»Da ist er!« keuchte Bizi, ihre Augen so weit aufgerissen, dass sie fast aus ihrem Kopf zu fallen schienen. »Das ist er wirklich!«

Abraxo, der für gewöhnlich nie aus der Ruhe zu bringen war, ließ die Mooskugel fallen. »Das ist... unheimlich.«

Rigga jedoch strahlte. »Ich wusste es. König Zangenbein.«

Der Geist schritt über den Hof, und die drei Freunde beobachteten gebannt, wie er eine kleine Tür öffnete, die zu den Gesindekammern führte. Kurz darauf erschien er wieder, doch der Sack in seiner Hand war merklich leichter.

»Er bringt wirklich Geschenke«, flüsterte Bizi. »Aber... warum hat er uns nichts gebracht?«

»Vielleicht haben wir sie nur nicht als Geschenk erkannt«, sagte Rigga. »Es könnte ja alles Mögliche sein.«

Abraxo legte den Kopf schief, sein rundes Auge glitzerte im Licht. »Oder wir sind schon zu reich beschenkt.« Er sah kurz und verlegen zu Bizi, die es aber nicht bemerkte.

»Wollen wir mit ihm reden?« fragte sie plötzlich. Sie fühlte sich wohl mutiger, als sie es sollte. »Ich meine, jetzt, wo wir ihn sehen können...«

Rigga zögerte. »Es ist ein Geist. Vielleicht mag er es nicht, gestört zu werden.«

»Vielleicht mag er aber auch Gesellschaft«, sagte Abraxo und grinste. »Ich meine, schau ihn dir an. Der arme Kerl stapft hier allein herum.«

Bevor Rigga widersprechen konnte, hatte Bizi die Kammer verlassen. Abraxo folgte ihr, und nach einem tiefen Seufzer stapfte Rigga hinterher. Sie fanden König Zangenbein im Burghof, wie er sich gerade wieder auf den Weg machte.

»Eure Majestät!«, rief Bizi, bevor Rigga sie zurückhalten konnte.

Der Geist hielt inne und wandte sich langsam um. Seine Augen leuchteten in einem unheimlichen Blau, doch sein Gesicht war nicht zornig – nur müde. »Wer wagt es, mich anzusprechen?«

Rigga trat vor, den Mantel fest um sich geschlungen. »Ich bin Rigga Kalkwinter. Wir haben einen Zauber benutzt, um Euch zu sehen.« Der Geist musterte sie lange, dann nickte er. »Die Neugier der Lebenden. Ihr wart immer so.« Er schwang den Sack von seiner Schulter und ließ ihn auf den Boden fallen. »Ihr wollt Geschenke? Nehmt, was ihr findet.«

Bizi kicherte nervös, doch Rigga beugte sich über den Sack und zog etwas hervor. Es war ein kleines, hölzernes Kästchen, verziert mit Drakkenrunen. Sie öffnete es und fand darin einen winzigen, leuchtenden Stein.

»Was ist das?«, fragte Abraxo.

»Ein Funke des Danks«, sagte der Geist leise. »Erinnert Euch daran. Geschenke sind nicht immer das, was Ihr wollt, aber oft das, was Ihr braucht.« Mit diesen Worten verschwand er, sein Leuchten verblasste wie ein Hauch im Wind.

Zurück in der Kammer betrachteten die drei Freunde den leuchtenden Stein. »Es ist... schön«, sagte Bizi und lächelte. »Vielleicht wollte er uns einfach nur daran erinnern, dankbar zu sein.«

»Vielleicht«, sagte Rigga nachdenklich. »Oder er wollte, dass wir nicht vergessen, dass selbst Legenden manchmal ihre Wahrheit haben.«

Abraxo hielt den Stein hoch und ließ ihn das Licht der Drakkenränen reflektieren.

»Und jetzt? Was machen wir damit?«

Rigga zuckte mit den Schultern. »Wir bewahren ihn auf. Für den nächsten Winter vielleicht.«

Und so, in der stillen Winternacht, saßen die drei am Feuer des kleinen Kamins, mit einem Geschenk, das mehr bedeutete, als sie vielleicht ahnten – und mit einer Geschichte, die sie niemals vergessen würden.



Das Erbe des Drakken

Die Burg von Artur, mit ihren hoch aufragenden Türmen und verwitterten Mauern, war an diesem Abend in tiefes Schweigen gehüllt. Das Wetter war unbarmherzig, ein Sturm peitschte über die Hügel und ließ die Fensterläden klappern. Jeder Versuch eine Kerze anzuzünden wurde durch den beißenden Luftzug, der allgegenwärtig schien, vereitelt. Selbst das Feuer im großen Kamin des Thronsaals war regelrecht hinausgesaugt worden. Trotzdem hatten sich viele dort versammelt, denn man hatte alle Drakkentränen dorthin gebracht und in dem goldenen Schein dieser seltsamen Artefakte saßen die Bewohner der Burg mit verzagten Gesichtern. Selbst Bizi, deren gute Laune durchaus nerven konnte, sah ängstlich aus.

Rigga Kalkwinter, das kleine Orakel von Antia, hatte sich in einen riesigen Mantel gehüllt, der einst dem sagenhaften König Zangenbein gehört hatte. Angeblich hatte dieser einen Pakt mit einem Drakken abgeschlossen. Doch Legenden waren Rigga egal. Hauptsache der Mantel hielt sie einigermaßen warm.

Ihr Vater, Lohok Kalkwinter, stand etwas abseits und war über und über mit alten Teppichen behängt. Eigentlich- wenn es nicht so ernst wäre- würde das hier ziemlich lustig aussehen. Doch ein Blick auf das sorgenvolle Gesicht ihres Vaters genügte, um jeden fröhlichen Gedanken zu vertreiben.

Dann wurde die große Tür aufgestoßen und Artur- so in schwarzes Fell gehüllt, dass er eher wie ein aufrechtgehendes Nachtschaf aussah- trat ein. Hinter ihm folgten zwei Soldaten- die wesentlich weniger Wärmendes an hatten und sehr durchgefroren aussahen. »Rigga«, rief der König und winkte sie zu sich heran. Den Mantel wie eine Schleppe hinter sich herziehend, ging sie zu ihm. Einen König lässt man nicht warten. Zudem war sie im Moment die Einzige mit größeren magischen Fähigkeiten in der Burg. Das Orakel von Antia- Volvo Tamowitz- war vor ein paar Tagen zu den südlichen Inseln, den Sonnenflecken, aufgebrochen. Sie war ein besseres Orakel, denn Rigga vermutete, dass sie diesen verdammten, jedes Feuer löschenden Sturm vorhergesehen hatte. Wetter! Rigga käme gar nicht darauf, das Wetter zu orakeln.

Der König führte sie aus dem Saal in den dunklen Flur. »Es geht um das Geheimnis der Burg«, sagte er leise. »Da stimmt etwas nicht.«

»Das Geheimnis der Burg?« Rigga zog ihre Augenbrauen hoch, doch es war sicher zu dunkel um dies zu würdigen. Sie hatte ja schon von so einigen Geheimnissen erfahren.

Der König zog eine kleine Drakkenträne aus seinen vielen Fellen. Jetzt sah sein Gesicht gespenstisch aus. »Die Drakkenkammer!« Rigga hätte die Augenbrauen jetzt gerne noch weiter nach oben gezogen, doch diese waren bereits am

Anschlag. »Es gibt eine Drakkenkammer? Hier in der Burg?« Sie schluckte und fasste automatisch nach dem Mantel, der auf ihren Schultern lag.

»Hat Volvo dir nichts gesagt?« Der König seufzte. »Wir sitzen hier in der Patsche und Volvo sonnt sich auf den Inseln, schlürft ein paar Honigblut-Drinks und lässt es sich gutgehen.« Es folgte ein königliches Schnauben.

»In welcher Patsche sitzen wird denn nun?«

»Komm mit«, sagte er nur und ging voran durch die finsternen Gänge.

Der Weg zur Drakkenkammer führt über eine nicht enden wollende Wendeltreppe in die Tiefe. Bald glaubte Rigga, dass sie zum Mittelpunkt der Erde reisen würden. Was heißt reisen, sie stapften Treppen hinab. Das ist viel langweiliger, als in den Romanen von Nerjus Velé, die Rigga mehrfach durchgelesen hatte.

Hinter ihnen kamen die beiden Soldaten, die entweder den König bewachen sollten oder auf eine Gelegenheit warteten ihm die Felle herunterzureißen und damit abzuhaufen. Sie blieben stumm, bis auf gelegentliches Zähneklappern.

Doch zu Riggas Überraschung wurde es nun zunehmend wärmer. Und endlich(!) kamen sie unten an. Wobei das Unten sich nur als ein Raum mit einer Tür entpuppte. Der König öffnete sie und dahinter kam ein kurzer Gang mit einer weiteren Tür.

»Das Siegel, das seit Jahrhunderten diesen Ort bewachte, wurde gebrochen.« Der König deutete auf einen Haufen bunter Splitter, die auf dem Boden vor der Tür lagen. »Niemand hat das je gewagt.«

»Was ist hinter der Tür?« Rigga spürte, dass ihr Interesse wuchs.

»Ich habe nicht... Also ohne jemanden mit entsprechenden Fähigkeiten... ähm... Zum Glück bist du ja da.«

»Was ein Glück«, sagte sie. »Wie schrecklich, wenn ich mit Volvo auf die südlichen Inseln gereist wäre.«

»Öffnest du sie nun?«

Rigga seufzte und schob sich am König vorbei. Er sah nicht nur wie ein Nachtschaf aus, er roch auch so. Dann stieß sie die Tür auf und im Inneren der Kammer herrschte eine seltsame Stille, die selbst den Sturm übertönte.

Rigga trat vor und schüttelte ihren Mantel von den Schultern und ging rein. Die Kammer war erfüllt von einem unheimlichen Licht, das aus einer seltsam pulsierenden Kugel in der Mitte des Raums strömte. Runen zierten die Wände, und ein leises Summen lag in der Luft – wie das Murmeln alter Stimmen.

»Das sieht nach Ärger aus«, sagte Rigga trocken, wobei sie mit einem Finger auf die Kugel deutete. »Manchmal frage ich mich, warum ich mir das antue. Ich

könnte irgendwo in einem Sumpf sitzen und Frösche zählen.« Artur ignorierte sie.

»Was ist das? Kannst du es bannen?«

Rigga schnaubte. »Bannen? Das ist ein Drakkenherz. Oder das, was davon übrig ist. Es pulsiert, weil es sich an jemanden bindet.« Sie beugte sich vor, und ihre nun bernsteinfarbenen schimmernden Augen verengten sich. »Oh, großartig. Es hat dich gewählt.«

Artur wich zurück. »Was heißt das? Ist das etwas Gutes?«

„Natürlich nicht«, entgegnete Rigga, während sie um die Kugel herumschlich.

»Die Drakkenmagie ist alt. Und nachtragend. Wenn sie dich gewählt hat, will sie etwas von dir. Etwas Wichtiges. Und meistens überleben die Auserwählten das nicht.«

Artur stöhnte, doch Rigga lächelte schief. »Aber keine Sorge, ich bin ja da. Das kleine Orakel, das sich hier mit euch den Hintern abfriert.“

Die Kugel begann plötzlich heller zu leuchten, und Rigga erstarrte. »Oh, nein.«

»Was denn?«, fragte Artur alarmiert. Er wirkte gerade nicht so königlich.

»Es spricht«, flüsterte Rigga. Eine Stimme – tief und ehrfurchtgebietend – erklang aus der Kugel. Sie sprach in einer alten Sprache, die selbst Rigga nur bruchstückhaft verstand, doch der Kern der Botschaft war klar. Ein alter Drache, dessen Knochen tief unter der Kammer lagen, verlangte nach Gerechtigkeit. Sein Tod war unrechtmäßig gewesen, und die Magie der Burg war daran schuld.

»Das Drakkenherz will, dass du es hier vergräbst.«

»Hier?«

»Ja und du musst es selbst tun.« Sie lächelte. »Ich glaube das wird nett.«

Der König brummte etwas, sah einen Moment zu den beiden Soldaten, die plötzlich überall hinsahen, nur nicht zum König, und nickte. »Sonst passiert sicher was Schlimmes.«

»Bestimmt«, bestätigte Rigga.

Es dauerte recht lange, bis der König in die Erde unter dem Drakkenherz ein Loch gegraben hatte. Er hatte seine Felle in eine Ecke gelegt und fluchte während der Arbeit.

»So, was jetzt?«

Das Drakkenherz – als hätte es die Frage verstanden – senkte sich nach unten. Schnell sprang der König zur Seite und bewunderte, wie alle anderen, das im Boden versinkende Drakkenherz.

Die Kammer bebte leicht, als das Drakkenherz vollständig im Boden versank. Ein unheimliches Leuchten breitete sich aus, und die Runen an den Wänden glühten auf, als ob sie uralte Geheimnisse flüsterten. Rigga blieb ruhig, obwohl ihre – inzwischen wieder blauen – Augen neugierig jede Veränderung im Raum verfolgten.

Artur stand keuchend da, die Hände auf die Knie gestützt, und warf Rigga einen Blick zu. »War es das jetzt? Sind wir fertig?«

Rigga hob eine Hand, um ihm zu bedeuten, ruhig zu sein. »Sicher, dass du König bist? Ich dachte, Könige wären geduldig.«

Plötzlich vibrierte die Luft um sie herum, und die Stimme aus der Kugel hallte erneut durch den Raum. Diesmal klang sie tiefer und weniger zornig, fast ... erleichtert. Rigga schloss die Augen, um die Worte zu entschlüsseln, die jetzt klarer wurden.

»Die Schuld ist beglichen. Doch ein Erbe bleibt. Hüte diese Burg, König Artur, denn sie ist mehr als Stein und Mörtel. Sie trägt die Erinnerung an alte Drakken und ihre Macht.«

Die Stimme verstummte, und mit einem letzten Aufblitzen erloschen die Runen und die Kammer fiel in eine friedliche Dunkelheit.

Artur richtete sich auf und sah Rigga fragend an. »Das war aber nun hoffentlich alles? Es klang bedeutungsvoll, aber nicht unbedingt beruhigend.«

»Natürlich war es bedeutungsvoll«, sagte Rigga und zog ihren Mantel wieder um die Schultern. »Du hast gerade die Rache eines uralten Drakken besänftigt. Und das ohne verbrannt zu werden. Gratuliere. Aber beruhigend? Nein, das war es nicht. Irgendwas bleibt immer.«

Die beiden Soldaten hinter ihnen hatten begonnen, die Felle des Königs wieder aufzusammeln. Einer wagte zu fragen: »Was bleibt denn?«

Rigga wandte sich ihm zu und grinste schief. »Die Burg ist jetzt offiziell ein Teil des Erbes der Drakken. Das heißt, wenn ihr sie schlecht behandelt, könnte etwas anderes auftauchen, um euch daran zu erinnern. Vielleicht ein wütender Nachtdrache? Vielleicht ... ein Sturm, der nie endet.« Sie machte eine ausladende Geste und schien den Gedanken zu genießen.

Artur stöhnte. »Großartig. Ich wollte immer schon eine Burg mit eigenem Fluch.« Rigga nickte und deutete zur Tür. »Nun, ich denke, du hast genug zu tun, um die Stimmung deiner Burgbewohner zu heben. Ich werde mich jetzt zurückziehen und darüber nachdenken, warum ich hier immer wieder die Drecksarbeit mache.«

Zurück im Thronsaal waren die Bewohner der Burg immer noch um die Drakentränen versammelt, doch die Atmosphäre hatte sich verändert. Der Sturm draußen war plötzlich abgeflaut, und ein Hauch von Wärme durchzog den Raum. Bizi, die ihre gute Laune offenbar wiedergefunden, erzählte gerade einer Gruppe

von Kindern eine wilde Geschichte darüber, wie sie selbst den Sturm bekämpft habe.

»Also, was habt ihr herausgefunden?«, fragte Lohok Kalkwinter, als Rigga und Artur wieder eintraten. Seine Stimme klang so, als wolle er lieber keine Antwort bekommen.

Rigga schüttelte den Kopf und ließ sich in einen Stuhl fallen. »Ach, nur das Übliche. Alte Magie, ein zorniger Drakke, ein bisschen Grabungsarbeit. Aber keine Sorge, der Sturm ist weg, und Artur hat offiziell die Verantwortung für eine verfluchte Burg übernommen.«

Lohok zog skeptisch eine Augenbraue hoch, sagte aber nichts. Artur brummte leise, während er in seine Felle schlüpfte und sich in den großen Thronsessel fallen ließ. »Was meinst du mit 'verflucht'?«

Rigga grinste. »Keine Sorge. Es ist nur so ein kleiner Fluch. Nichts, womit du dich nicht herumschlagen kannst. Aber ich würde die Burgmauern besser instandhalten – Drakken mögen es nicht, wenn ihre Denkmäler zusammenfallen.«

Die Bewohner der Burg beobachteten die Szene mit gemischten Gefühlen. Einige schienen erleichtert, andere neugierig, und ein paar entschieden sich wohl innerlich, schon mal Pläne für einen Umzug zu den sonnigen Inseln zu schmieden.

Später, als die Burg langsam zur Ruhe kam, saß Rigga allein in einer kleinen Kammer und schürte ein Feuer. Ihr Vater kam mit zwei Bechern Honigwein herein und stellte einen vor sie.

»Also, was denkst du? Ist das vorbei?«

Rigga nahm einen Schluck und lehnte sich zurück. »Vorbei? Nichts ist je wirklich vorbei. Aber hey, immerhin haben wir jetzt eine Burg mit Persönlichkeit.«

Lohok schnaubte und setzte sich. »Manchmal frage ich mich, ob es nicht einfacher wäre, ein Orakel zu sein, das nur über das Wetter redet.«

Rigga lachte leise. »Langweilig. Wer will schon Wolken vorhersagen, wenn man Drakken besänftigen kann?« Sie hob ihren Becher. »Auf Drakken und die Burg Artur. Mögen beide überleben – oder zumindest interessante Geschichten hinterlassen.«

Und damit verschwand der Fluch der Drakkenkammer in den Schatten der Geschichte, während Rigga, das kleine Orakel, sich schon fragte, welches Problem wohl als nächstes an ihre Tür klopfen würde.



Schauplätze

Mittenmang



Impressionen eines Dorfes zwischen den Felsen.

Dies ist der Heimatort Ranzhas vom Clan der Falkenbären.



Stammeszeichen des Clans der Falkenbären

Drakenschweifhöhen



Links: Die alpinen *Rücken Zacken* eines *Drakken*.

Unten: Der atemberaubende Blick ins Drakenschweif-Tal.



Gleisanger-Fjord



Um die Namensgebung ranken sich viele Legenden. Doch die werden irgendwann an anderer Stelle erzählt werden müssen. Noch heute rätselt man um die Aussprache des mystischen und sagenumwobenen Gewässers: Manche sagen Gleis-Anger, andere Gleis-Sanger. Doch in Ermangelung einer Schienenanlage wird die zweite Sprechweise bevorzugt. Hier ist man sich aber unsicher, ob sie auf den Ausspruch „Gleich sank er (in die Tiefe)“ oder „Sogleich sang er (entzückt ein Lied)“ zurückzuführen ist.

Püdelmutz-Lichtung



Diese seltenen Pflanzegebilde gaben der Ebene ihren Namen. Solche Formationen kommen nur in der Gebirgslandschaft Isabrots vor.

Besonders ausgeprägte Exemplare finden sich vorwiegend in der Nähe der Drakenschweifhöhen.



Ansitz



Von diesem Ansitz aus beobachtet Ranzha das Treiben auf der Lichtung.

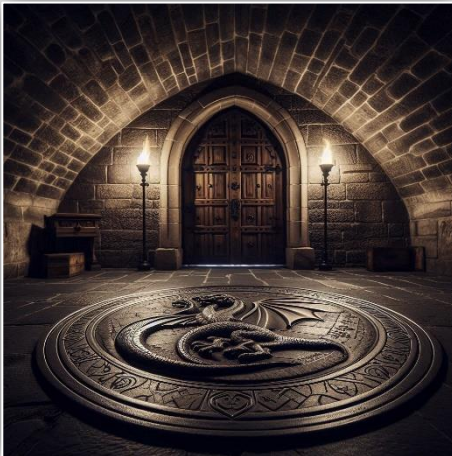
Riggas Burgkammer



Als Orakel in Ausbildung verbringt Rigga viel Zeit auf der Burg König Arturs. Daher hat sie dort eine kleine gemütliche Kammer mit einem winzigen Kaminofen und einem Alkoven, der es ihr erlaubt, einen erholsamen Schlaf nach all den Anstrengungen des Orakel-Daseins zu genießen.

Von hier aus beobachten Rigga und ihre Freunde die Ankunft des Königs Zangenbein.

Drakkenkammer



Die fensterlose Drakkenkammer im Kellergewölbe der königlichen Burg von Antia: Im Vordergrund ist das Drakensiegel auf dem Boden zu sehen.

Darunter verbirgt sich in der Tiefe das pulsierende Drakkenherz.



Charaktere

Rigga Kalkwinter

Lohok Kalkwinter

König Artur

Bizi

Abraxo

Volvo Tamowitz

König Zangenbeins Geist

Ranzha

15-jähriges Orakel in Ausbildung

Kaufmann, Sechster Weiser von Antia und Riggas Vater
Herrscher über Antia

Küchenhilfe und Freundin von Rigga

Kobold und Freund von Bizi und Rigga

Orakel von Antia (hustet viel, macht selten Urlaub)

ein nordischer Knecht Ruprecht/Nikolaus/Santa Claus

14-jährige Jägerin aus dem Clan der Falkenbären



Rigga Kalkwinter

Orakel in Ausbildung;
ausgestattet mit einer Portion Mut und et-
was Magie

Lohok Kalkwinter

Er ärgert sich immer noch über dieses un-
vorteilhafte Bild. Aber die Chronisten von
Antia wollen es partout nicht entfernen.





König Artur

Der König von Antia ist meistens ziemlich gut gelaunt.
Doch manches Ereignis kann ihm schon mal die Laune verhaseln.



Bizi

Riggas Freundin



Abraxo

Der Kobold ist ein treuer Freund von Bizi und Rigga.



Ranzha

Die 14-jährige Ranzha vom Clan der Falkenbären lebt in Mittenmang zusammen mit ihren Eltern und dem kleineren Bruder. Sie ist eine geschickte Armbrust-Bauerin und Bogenschützin. Ihr größter Wunsch ist es als Jägerin offiziell in den Jägerorden aufgenommen zu werden.



König Zangenbeins Geist

Der Geist König Zangenbeins kommt jedes Jahr zur Zeit des Julfestes zu den Kindern, um sie – mit Bedacht – zu beschenken. Es sind Geschenke, die sich niemand ausdrücklich wünscht, die aber eine tiefere Bedeutung haben oder erhalten werden.



Volvo Tamowitz

Das Orakel von Antia – hier mal außerhalb ihrer vernebelten Kammer – ist Rigga Kalkwinters Ausbilderin.

Es kommt selten vor, dass sie verreist. Doch in besonders strengen Wintern zieht es sie zu den südlichen Inseln. (Ihr Vorteil: Sie kann mit hoher Wahrscheinlichkeit bestimmte Wetterereignis vorhersehen, aber nicht immer-sagen... also, können schon, aber nicht immer wollen.)



Kreidewölfe [*canis lupus cretatus*]

(Näheres zu dieser Spezies, vgl. Heft 2, S. 38)

**Zim und Zam**

Die beiden Kreidewölfe sind Ranzhas treue Begleiter. Sie sind wachsam, kräftig, gelehrig und folgsam. Einzig ihr ab und zu entgleitender Gestank stellt eine Herausforderung dar, der man aber mit etwas Piniensalbe – direkt unter die Nase gerieben – begegnen kann.

**Schneehasen** [*lepus nivalis*]

Schneehasen gelten als verspielt und besonders agil. Sie als Jagdtrophäe zu ergattern ist ausgesprochen schwierig.

Das liegt zum einen an ihren rasanten und unvorhersehbaren Bewegungsabläufen, zum anderen an ihrem hohen Niedlichkeitsfaktor.

**Schneerotkehlchen**, kurz: Schneekehlchen
[*gurgulio rubrus nivalis*]

Schneekehlchen weisen zwar – wie ihre Verwandten, die Rohrkehlchen – eine orangerote Färbung im Bereich der Kehle auf, da sie aber ansonsten ein durch und durch weißes Gefieder haben, werden sie kurz Schneekehlchen genannt.

Es sind äußerst geschwätzig Vögel, die einen Bogenschützen schon mal aus dem Konzept bringen können.

Jul-Drakke [*draco jul celebritas*]



Einmal im Jahr – zur Wintersonnenwende – kommt der Jul-Drakke aus seiner tief gelegenen Erdhöhle hervor und beschenkt die Tiere des Waldes mit wärmenden Drakkentränen.

Es ist ein beeindruckendes Schauspiel, das man nie wieder vergisst.

Nachtdrakke [*draco noctis*]



Nachtdrakken sind sehr selten. Man nimmt an, dass es nur noch zwei Exemplare gibt.

Trotz ihres freundlichen Äußeren können sie sehr wütend werden und ihre Umgebung in Angst und Schrecken versetzen.

Schattenwolf [*canis lupus umbrae*]



Schattenwölfe sind die Wächter von Isabrot. Ihr variantenreiches Heulen warnt die Bevölkerung vor Gefahren. Im Rudel heranstürmend, schlagen sie so manchen unliebsamen Eindringling in die Flucht.

Nachtschaf [*ovis noctis*]



Im Sommer werden aus den Nachtschafen für eine gewisse Zeit Nachtschafe.

Ihre Wolle wird zu wärmenden Decken verwoben, die so geschickt mit der Juteunterlage verknüpft wird, dass es den Anschein erweckt, als wären es „echte“ Schaffelle.

Aber machen wir uns nichts vor: Auch die Nachtschafe verenden eines Tages und anstatt sie in voller Montur zu beerdigen, leiht man sich schon mal ihr „Kleid“, um sich in strengen Wintern unter dem wolligen Leder warm zu halten.





Eispinie [*pinus glacialis*]

Diese spezielle Pinienart wächst vorwiegend in alpinen Gegenden und ist innerhalb Antias nur im Isabrotischen Gebirge zu finden.

Eispinien können bis zu 30 Meter hoch werden und bilden innerhalb der ersten 10 Jahre allmählich ihre prägnante Schirmkrone aus. Wie der Stamm haben auch die Äste zumeist eine drehwüchsige Form, die der *pinus glacialis* ein bizarres Erscheinungsbild verleihen.



Die frischen hellgrünen Nadeln sind ca. 10 cm lang und verändern im Laufe des Jahres ihre Färbung bis hin zu einem eisblauen Farbton. Ungefähr die Hälfte des Nadelbestandes fällt im Zuge der Nadelreinigung zu Boden, während die verbleibenden Eisnadeln einen Wachstumschub erfahren, der sie auf 25 cm Länge anwachsen lässt. Die abfallenden Nadeln bilden im Winter einen Eiskranz um den Stamm. Von dort – nach oben ausstrahlend – beginnt der Baum im Frühwinter mit der kompletten Vereisung. Die Eisschicht schützt den darunterliegenden Baum vor Fraßschäden und konserviert gleichermaßen die gespeicherten Nährstoffe.



Die Eiszapfen – der Fruchtstand der Eispinie – sind bei Tieren eine willkommene Futterquelle, da ihre Samen besonders nahrhaft sind. Der Baum erweist sich als sehr freigig, indem er jedes Jahr zur Winterzeit 300 bis 800 Exemplare seiner Zapfen in die Umgebung entlässt. Das Eispinienholz kann aufgrund seiner starken Drehwüchsigkeit nicht als Möbel- oder Konstruktionsholz verwendet werden, ist aber bei Instrumenten und Waffenbauern sehr beliebt, nicht zuletzt wegen seines Farbspiels, das von Eisblau bis Aurorafarben changieren kann.



Die Abbildungen zeigen verschiedene Lebensstadien der Eispinie, die bis zu 800 Jahre alt werden kann.

Bild 1: Jungpinie; Bild 2: Pinie mittleren Alters, bei der deutlich der typische Drehwuchs zu erkennen ist; Bild 3: Ein seltenes gerade gerichtetes altes Exemplar, während des Astabwurfs und Neubildung der Krone. Im Vordergrund sind die jeweiligen Früchte/Zapfen zu sehen, die im Laufe des Eispinien-Lebens ebenfalls ihre Form verändern.

Eispinie: Namensgebung

Als Botaniker zum ersten Mal auf ein junges Eispinien-Exemplar stießen, war nicht offenkundig, welcher Gattung der Koniferen diese Bäume zuzuordnen sind.

Zumal die erste Sichtung ein besonders skurrielles Exemplar aus der Familie der Piniengewächse – wie man heute weiß – darstellte (vgl. Abb.).

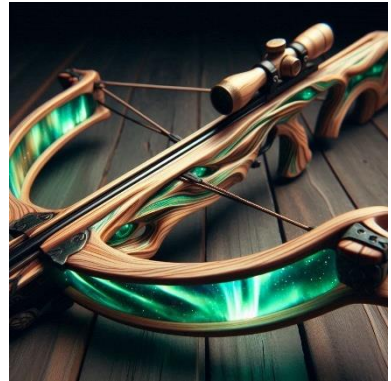
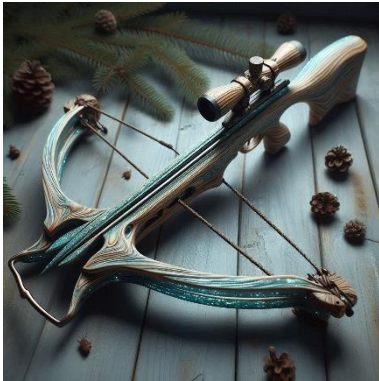


Es war eine Laune der Natur, die den Stamm einer Jungpinie zu einem Ellipsoid anschwellen ließ. Die Entdecker dieses neuen Gehölzes gaben ihm deshalb den Namen *Ei-Spinne*, da es so aussah, als würde sich eine Spinne den Weg durch das Ei nach außen bahnen. Später begriff man, dass man mit der Bezeichnung recht nah dran war...



Objekte von Bedeutung

Trefflinde



Trefflinde ist die nicht nur trefflich gelungene, sondern auch ziemlich treffsichere Armbrust der angehenden Jägerin Ranzha. Sie hat diese aus Eispinienholz gefertigte Waffe sorgfältig und mit einer Prise Magie ausgestaltet. Mal schimmert sie in einem eisblauen Ton, mal meint man wogende Nordlichter darin zu entdecken.

Reiseschlitten



Ranzha wäre gerne komfortabler in die Wildnis hinausgezogen, aber immerhin musste sie das ganze Gepäck nicht eigenhändig tragen ... nur mitunter selber ziehen
(vgl. *Isabrotische Schneehasen*, S. 8).

Drakkentränen



Sie sehen aus wie überdimensionale Eier, sind aber tatsächlich gehärtete Tränen eines Drakkenolms (kurz: Drakkens), deren besondere Eigenschaft darin besteht, in ihrem Innern Wärme zu erzeugen, die langsam und stetig nach außen abgegeben wird. Aufgrund dieses physikalischen Phänomens werden die seltenen Objekte in Isabrot zu Heizzwecken verwendet. Zwar erschöpft sich in diesen magischen Gegenständen ihre spezielle Fähigkeit nach gewisser Zeit, jedoch strahlen sie ihre gleichmäßige Wärme von 42°C über einen Zeitraum von mindestens 20 Jahren ab.

(Erste Erwähnung in Heft 2)

Drakkenherz



Anfänglich als Kugel, später zum reinen Drakkenherz transformiert: Noch heute pulsiert es unheilvoll in den finstersten Tiefen weit unterhalb der Drakkenkammer.



Frostmoos

Eine knackige Köstlichkeit, von der Abraxo nicht genug bekommen kann.



Honigblut-Trank

Hochprozentige Köstlichkeit, die meist in Verbindung mit anderen trinkbaren Flüssigkeiten, Früchten und Gewürzen getrunken wird.

Man kann den Cocktail geschüttelt oder gerührt genießen.

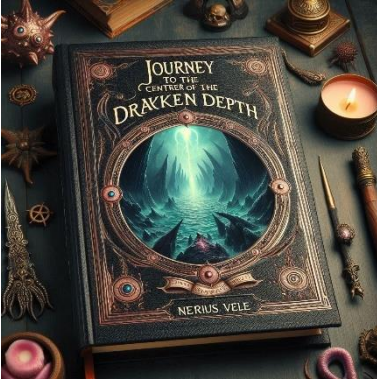


Honigwein

Niedrigprozentige Köstlichkeit, die auch an jugendliche Antianer ab 16 Jahren ausgetrunken werden darf.

Nerjus Velé

Aus dem Bücherschatz des Autors und Erfinders fantastischer Welten



Das wohl bekannteste und mitreißendste Werk des Schriftstellers Nerjus Velé ist seine

„Reise zum Mittelpunkt der Drakkentiefe“.

Die fantastische Geschichte um eine unmögliche Reise zog einst die ganze Welt in ihren Bann, so dass sie in 28 Sprachen herausgegeben wurde.

Die Abbildung zeigt eine englischsprachige Ausgabe.





**Wir wünschen allen ein frohes Julfest
und ein glückliches neues Jahr!**





