



DIE ABENTEUER VON RIGGA KALKWINTER – ORAKEL IN AUSBILDUNG

Ersonnen von Neotomax, gesammelt und illustriert von Annwn



HALLOWEENSPECIAL



Aus dem Hause 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>

und Copilot Designer: <https://copilot.microsoft.com/images/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 Kalkwiter 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.

Und wer genau hinschaut und liest, wird in jedem Heftband einen kleinen Querverweis (mittels Bild oder Anmerkung) zu einem der anderen Bände der Serie finden.

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.

Anwn, 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.

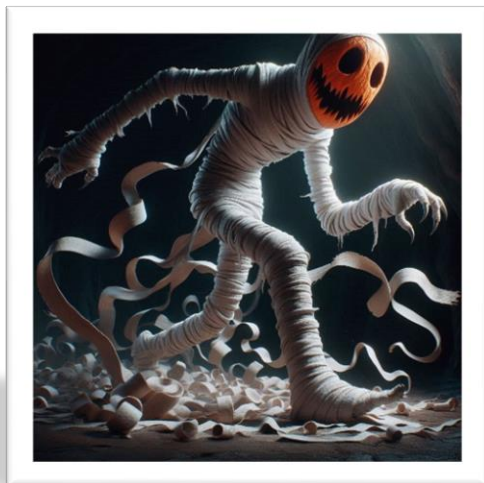
Erzählt werden die Erlebnisse von Rigga Kalkwinter, die sich nichts sehnlicher wünscht als Orakel zu werden. Ihre Geschichte ist eingebettet in die virtuelle Welt eines Online-Spiels und verweist durch die verschwommenen Vorahnungen des Erzählers auf künftige Updates des Spiels. Das Sprachrohr für diese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

Wie es künftig weitergehen wird, entscheidet das Spiel und die Entwicklung desselben. Rigga jedenfalls ist bereit für die Aufgaben und Herausforderungen, die vor ihr liegen. Und wir sind es auch.



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

Jetzt kann's losgehen...



Die wundersamen Weissagungen des Orakels von Antia

In einer kleinen Videospiel-Community irgendwo im Discord-Dschungel kämpfen die wackeren User immer noch verbal gegen die Widrigkeiten eines Online-Spiels an. Einer ist unter ihnen, der behauptet, er könne das „Update orakeln“ [... was an sich nicht schwer ist, ob der stetig wiederkehrenden Events und Herausforderungen]. Und das - er beweist es regelmäßig – kann er auch, und zwar mit Hilfe des kleinen Orakels in Ausbildung. Der Name des Mädchens ist Rigga Kalkwinter.

Diesmal gibt es keine Orakelweissagungen!

Was uns erwartet

Der Kürbiskopfreiter _____	S. 9
Das Haus der Familie Morgrau _____	S.13
Ein Hohlkopf wird geboren _____	S.16

Anhang

Schauplätze
Charaktere
Bestiarium
Objekte von Bedeutung

Drei gruselige Abenteuer



Der Kürbiskopfreiter

Es war ein lauer Herbstabend in Herbstknick, einem winzigen, halbvergessenen Dorf im Königreich Antia. Die Luft roch nach feuchtem Laub und gesüßtem Kürbispunsch. Und das allein hätte auch schön und gut sein können, wäre da nicht dieser eine nervtötende Umstand gewesen: Jede Nacht in den Wochen vor der Kürbisernte ritt der Kürbiskopfreiter durch das Dorf und erschreckte die Leute.



Der Kürbiskopfreiter, so sagte man, sei ein einsamer Geist mit einem leuchtenden Kürbis als Kopf, der die Felder heimsuchte, um Menschen zu jagen und sie daran zu hindern, die Kürbisse zu ernten. Sein Pferd, eine klapprige graue Mähre, trug ihn dann um Mitternacht bellend und keuchend durch die Gassen. Die Menschen hatten sich daran gewöhnt, und blieben in ihren Häusern. Aber das machte es nicht weniger lästig.

Doch an diesem Abend war in Herbstknick das kleine Orakel - Rigga Kalkwinter - angekommen. Der Dorfschulze hatte wiederholt um Hilfe gebeten und der König schickte Rigga dorthin, um sich die Sache mal genauer anzusehen.

Das kleine Orakel hatte sich die Geschichten angehört und einen Plan gefasst. Deshalb stand sie diesmal nun allein am Dorfeingang und erwartete die Spukgestalt. Sie trug keine Waffe und setzte wohl darauf, dass ein Mädchen, dass die Hände in die Hüften stemmt und finster guckt, genügen würde.

Von den Dorfbewohnern konnte sie keine Hilfe erwarten. Diese hatten sich in ihren Häusern verkrochen und alle Türen und Fenster waren verrammelt.

Sie musste nicht lange warten, dann hörte sie ein Grollen in der Ferne. Es war der



Kürbiskopfreiter, der langsam durch die Nacht trabte. Sein Kürbiskopf glühte und sein Pferd sah aus, als sei es auf dem direkten Weg in den ewigen Ruhestand. Der Kürbiskopfreiter rief ihm ein »Na los, alter Knorpelsack!« zu, welches das Pferd wieder etwas schneller werden ließ.

Als der Reiter sich näherte, ließ Rigga einen lauten Pfiff ertönen. Das Pferd wieherte krächzend und empört machte es einen Schritt zurück.

»Wer wagt es, mich zu stören?«, dröhnte der Kürbiskopfreiter und seine Stimme klang wie eine knarrende Tür.

Rigga lachte laut.

»Ich bin Rigga Kalkwinter, das kleine Orakel von Antia und möchte wissen, was das soll? Jeden Abend trabst du durchs Dorf und erschreckst alle.«

Der Reiter stutzte, und selbst durch die Flammen in seinen Augenhöhlen konnte man erkennen, dass er eine Antwort suchte.

»Nun ... ähm ... es ist meine Aufgabe, die Menschen zu erschrecken!«, antwortete er ein wenig unsicher. »Das ist ein ehrenwertes Dasein! Und ich bin seit Jahrhunderten damit beschäftigt.« Dann murmelte er leiser: »Was soll ich auch sonst tun?«

»Du könntest dich irgendwo verkriechen und nie wieder erscheinen«, schlug Rigga vor. »Das wäre noch sehr viel ehrenwerter, als Menschen zu ängstigen.« Sie nahm die Hände von den Hüften. »Ein Leben als Kürbismann scheint mir nicht sehr erstrebenswert.«

»Ich bin kein Kürbismann«, polterte er los. »Dass ich diesen dämlichen Kürbis trage, ist einem unglücklichen Umstand zu verdanken! Einst war ich ein stolzer Ritter und - wenn ich das anmerken darf - sehr gutaussehend. Doch dann geschah dieses vermaledeite Unglück und ich bin verdammt auf ewig durch dieses Dorf zu reiten.«

Der Kürbiskopfreiter funkelte sie wütend an, doch Rigga musterte ihn, eher bestigt als beeindruckt.

»Na gut, dann erzähle mir von dem Unglück. Vielleicht kann ich dir helfen.«

Das Pferd schnaubte und die Flammen im Kürbiskopf schienen unruhiger zu flackern. Er dachte wohl über dieses Angebot nach. Rigga war die erste, die sich ihm stellte und ihm sogar helfen wollte.

»Gut«, donnerte er schließlich. »Doch du musst wissen, dass es mir schwerfällt, darüber zu sprechen.«

»Wir können uns in meinem Zelt unterhalten«, sagte Rigga leichthin und deutete auf ein graues, recht wackliges Zelt. Es war schlecht aufgebaut worden und der wenige Wind zupfte an den Planen.

Der Kürbiskopfreiter stieg umständlich vom Pferd. Seine Beine waren dünn, wie die eines Skelettes und unter dem pompösen Brustharnisch vermutete Rigga auch nicht mehr als ein paar dürre Rippen. Doch er folgte ihr in das Zelt. Sie ließ schnell ein magisches Licht entstehen, das sie in ein Gefäß verfrachtete. Dieses gab ein sanftes orangenes Licht. Im Zelt war nur ihr Bett und eine kleine Kristallkugel. Sie setzte sich hinter die Kugel und es dauerte etwas, bis der Kürbiskopfmann seine Beine dazu bringen konnte, sich auf dem Boden zu setzen.

»Wir sind unter uns«, sagte Rigga. »Nun raus mit der Geschichte.«
»Ich war wirklich einst ein Ritter«, sagte dieser nun etwas leiser.
»Und gutaussehend, stark und blah blah blah«, vollendete Rigga. »Komm gleich zum Kern. Oder zu diesem Kürbiskopfunglück.«
»Nun gut.« Der Kürbiskopf wackelte und die Knochen gaben bei jeder Gelegenheit kratzende Geräusche von sich. »Ich war gerade in diesem Ort hier und traf auf einen Mann, der behauptete, er könnte jeden im Würfelspiel besiegen.«
»Moment!«, sagte Rigga. »Du hast gewürfelt?«
»Ich wollte beweisen, dass er zu schlagen ist.« Ein Seufzen entfuhr ihm. »Aber ich verlor alles.«
»Sogar den Kopf?«
Erneut seufzte er. »Ja, sogar den. Ich war wie ihm Wahn und nahm jeden Einsatz an. Doch er wirkte wohl einen Zauber und am nächsten Tag erwachte ich auf dem Kürbisfeld. Ohne Kopf.«
Rigga nickte. »Da hast du dir einen der Kürbisse gegriffen und fristest seitdem dein Dasein damit, andere zu erschrecken?«
»Ich wollte sterben - doch das ging nicht. Dieser Zauber hielt mich an diesem Ort fest und«, er wurde lauter, »ich war verdammt!«
Rigga nickte schon wieder. »Das ist wohl nicht so gut gelaufen.«
Sie sah das Kürbisgesicht an und schmunzelte. »Weißt du, wo dein Kopf ist?«
»Treib keine Scherze mit mir, Rigga Kalkwinter.«
»Das tue ich nicht. Ich denke, wenn du wieder vollständig bist, dann hebt sich dieser Fluch auf.«
»Mein Kopf?«, kam es erstaunt. »Er ist der Schlüssel?«
»Es ist alles nur in deinem Kopf«, sagte Rigga leise. »Na gut, dann lass uns mal nachsehen«, meinte sie schließlich und wischte über die Kristallkugel. Dann nahm sie diese in beide Hände und schüttelte sie ein paar Mal, bis sich seltsame Rauchwolken darin zu winden begannen.
»Aha! Dein Kopf ... er ist gar nicht so weit weg. Tatsächlich ist er irgendwo hier im Dorf.«
»Wirklich?« Der Kürbiskopfreiter sah sie hoffnungsvoll an.
»Ja«, sagte Rigga und drehte sich langsam zu ihm. »Aber das wird nicht einfach. Dein Kopf ist, wie ich sehe ... in einer Truhe versteckt. Und diese Truhe ... steht im Schuppen des Dorfschulzen.«
Der Reiter ließ vor Schreck den Kürbis wackeln. »Der Dorfschulze?«
»Keine Sorge«, beschwichtigte Rigga. »Wir werden dir deinen Kopf besorgen.«

Rigga und der Kürbiskopfreiter gingen zusammen zum Haus des Dorfschulzen. Es war nicht ratsam, dass dieser den Kürbiskopfreiter sah, daher schlichen sie sich

um das Haus. Nachdem sie sich erfolgreich an zwei schnarchenden Knechten und einem sehr wachsamen Huhn vorbeigeschlichen hatten, betraten sie den Schuppen, wo der Schulze sein Gerümpel lagerte. In einer Ecke, unter einem Haufen alter Kartoffelsäcke, stand eine große Truhe. Rigga öffnete sie langsam, und da lag er – ein prachtvoller, wenn auch staubiger Skelettkopf. Gut, er ruhte in einer alten rostigen Pfanne und wirkte auf Rigga etwas beleidigt.

»Da ist er«, sagte Rigga triumphierend.

Der Kürbiskopfreiter starrte ehrfürchtig in die Truhe, dann hob er mit einem vorsichtigen Griff seinen Kopf heraus. Mit einer Hand fegte er den Kürbis von den Schultern und setzte sich seinen lange vermissten Schädel auf die Schultern. Der Kürbiskopf explodierte mit einem Knall und Kürbismatsch verteilte sich im ganzen Schuppen. Rigga hatte eine ordentliche Ladung ins Gesicht bekommen.

Als sie es fortwischte, sah sie, wie der Geisteritter sich langsam auflöste. Ein letztes Winken und er war verschwunden.

Der Schulze stürmte in die Scheune, gefolgt von seiner Frau, die einen Besen kampfbereit in den Händen hielt. Er blickte sich um und sah dann Rigga an.

»Was ist geschehen?«

»Euer Kürbiskopfritter ist erlöst«, sagte sie schmunzelnd. »Er hat seinen Kopf in dieser alten Kiste gefunden. Wie kam er dahin?«

»Oh«, sagte der Schulze. »Der gehört zu dem ganzen Gerümpel eines alten Zauberers, der einst hier lebte. Er trieb mit den Menschen seinen Schabernack und irgendwann wurde er verjagt.«

Rigga nickte zufrieden. »Er kommt nicht wieder - der Kürbiskopfreiter. Der Zauberer wohl auch nicht. Ihr seid jetzt sicher und ich habe Lust auf eine schöne Kürbissuppe.«

Die Frau des Schulzen lachte laut und führte Rigga in ihre Küche.

Die Kürbissuppe war wirklich sehr lecker.



*Wir können uns das
in etwa so vorstellen...*



Das Haus der Familie Morgrau



Das Dorf Peinweh lag verfallen und vergessen am Rande eines alten Waldes im Schattenhain. Ein einziges Haus stand noch dort, wie ein stiller Wächter über den Ruinen seiner ehemaligen Gefährten. Doch dieses Haus umgab eine dunkle Legende. Es hieß, es sollte ein Haus für eine frisch gegründete Familie, die Morgraus, sein, ein Geschenk des Vaters der Braut und es wurde zu einem Grab.



Die Fenster hingen schief und die offene Tür wirkte in der Nacht wie ein hungriges Maul. Es war den Dorfbewohnern klargeworden, dass es dort spukte. Es waren früher glückliche Menschen gewesen, die Morgraus. Doch an einem düsteren Herbstabend vor vielen Jahren war etwas Schreckliches geschehen: Der Ehemann und die beiden Töchter verschwanden spurlos. Nur die Mutter - Zania - blieb dort. Sie war einziger Zeuge oder gar die Mörderin. Vielleicht hatte sie ein Fluch getroffen, der sie zu einem Monster gemachte hatte, das dazu verdammt war mit seinen Schreien die Menschen zu erschrecken. Was es auch war, keiner der Dorfbewohner blieb.

Eines Halloween, als der Wind die gefallenen Blätter von den Bäumen riss und diese als hölzerne Skelette zurückließ, entschlossen sich zwei junge Kobolde – Lias und Droffu – das Geheimnis des Hauses zu lüften. Vielleicht war dort etwas zu holen. Sie waren jung und mutig und machten sich bei Anbruch der Nacht auf den Weg. Vor dem Haus stehend, blickten sie neugierig durch die geborstenen Fenster und hoben ihre Fackeln, um etwas zu erkennen.

»Das ist doch nur eine alte, verlassene Hütte«, murmelte Lias. Aber als sie eintraten, fühlte es sich an, als würde das Haus sie willkommen heißen. Der Boden knarrte unter ihren Füßen und der Staub tanzte in der kalten Luft, doch es war still – zu still.

Im Wohnzimmer stand noch das alte Sofa der Familie Morgrau. Eine Tasse Tee, längst mit einer seltsamen, grünlichen Patina überzogen, stand auf dem Tisch. Es war, als wäre die Zeit stehen geblieben. Droffu wackelte mit seiner kleinen Fackel. »Ich weiß nicht, Lias. Vielleicht sollten wir einfach wieder abhauen.«

Doch Lias war immer der Abenteuerlustige und entdeckte eine Tür am Ende des Flurs. »Schau mal, eine Kellertür«, flüsterte er. Ohne eine Antwort abzuwarten, öffnete er sie und sie stiegen zusammen die knarrenden Stufen hinab in die Finsternis.

Der Keller roch modrig, und die Luft war dicht und kühl. Auf halber Treppe glaubten sie, Schritte hinter sich zu hören, doch als sie sich umdrehten, war niemand da. Droffu schnappte nach Luft. »Hast du das auch gehört?«, fragte er zitternd. Am Ende der Treppe stand eine große Kiste mit schweren Schlössern. Eine alte, verwitterte Inschrift zierte den Deckel: »Nur die, die hierher gehören, sollen eintreten.« Lias konnte seine Neugier nicht zurückhalten und griff nach der Kiste. Doch als seine Finger die kalte Oberfläche berührten, fing das Haus plötzlich an zu beben.

Die Kellertür schlug mit einem Krachen zu. Beide standen wie angewurzelt da, als ein eisiger Wind durch den Keller fegte. Droffu versuchte die Tür aufzureißen, doch sie war fest verschlossen. Der Keller wurde noch kälter, und aus dem Dunkeln ertönte ein Flüstern, das wie das Wispern vieler Stimmen klang.

»Warum seid ihr hier?«, flüsterten die Stimmen im Chor. »Warum wollt ihr wissen, was in diesem Haus geschah?«

Die Freunde pressten sich aneinander. Droffu rief mit brüchiger Stimme: »Wir wollten nur herausfinden, ob hier Schätze sind!«

Das Wispern wurde zu einem schaurigen Kichern.

»Alle wollen nur den Schatz«, hallte es durch den Keller. »Und nun sind sie Teil davon... wie ihr es bald sein werdet.«

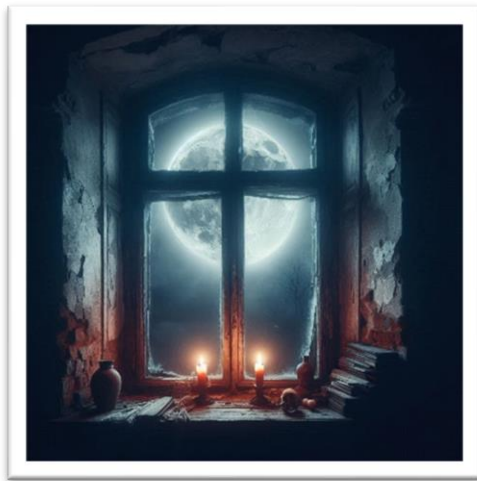
Plötzlich flackerten ihre Fackeln und gingen schließlich aus. Im Dunkeln spürten sie, wie etwas Kaltes und Unheimliches über ihre Haut strich.

Dann sahen sie es – schattenhafte Gestalten, ihre Gesichter starr und leblos, ihre Augen leuchteten in einem trüben, gespenstischen Licht. Es waren die Morgraus - Vater und Töchter -, oder was von ihnen übrig war.

Droffu schrie, als die Gestalten auf sie zuglitten. Er versuchte sich zu bewegen, doch seine Beine waren wie festgefroren. Lias erging es ebenso – jeder von ihnen stand wie erstarrt, während die Schatten näherkamen.

»Seid willkommen«, flüsterte eine kalte Stimme und sie erblickten Zania, die grausame Hexe und diese schrie, als die finstere Dunkelheit die beiden Freunde verschlang.

Am nächsten Tag fanden die besorgten Eltern keine Spur von ihnen – nur zwei Kerzen, die auf der Fensterbank des alten Hauses brannten, und ein leises, unheimliches Flüstern, das wie ein Wispern von verlorenen Seelen klang.



Ein Hohlkopf wird geboren



Jeremias Fingerschnipp war gestorben oder zumindest fast. Die sengenden Schmerzen schienen noch immer über seinen Körper zu kriechen, wie die Bisse von Feuerflöhen. Während er um sich schlug und hoffte, so das Leid zu verscheuchen, bat er inständig darum, dass er sterben könnte. Doch es war ihm nicht vergönnt und so fand er sich mit einem Mal in einem neuen Körper wieder. Er würde sicher mit seinen Zähnen knirschen, wenn er noch welche hätte. Doch ihm war nichts weiter geblieben, als in einen Körper ohne Seele zu fahren. Er sah auf seine Hände, die straff bandagiert waren. Er ahnte sofort, wohin es ihn verschlagen hatte und das war schlimmer als der Tod.

Der Raum war dunkel, bis auf das Licht von ein paar Drakkentränen blieben die Ecken finster und unheimlich. Er hörte das Tropfen von Wasser, sah, wie die Höhlenwände feucht und moosig schimmerten, wie eine frische Wunde. Der einzige Ausgang wirkte wie ein dunkles, hungriges Maul. Er stand in einem wahren Berg aus Bandagen, die wie bräunliche Würmer um ihn herum verstreut waren. Dann erinnerte er sich, dass er dieses Schicksal nur einem Menschen zu verdanken hatte diesem kleinen Ungetüm namens Rigga Kalkwinter.

Er war in den Körper eines Hohlkopfes gefahren, bestehend aus Bandagen und nichts weiter. Diese Hohlköpfe waren bösartige Kreaturen, die von der Hexe Zania heraufbeschworen und wie seelenlose Waffen auf die Verteidiger von Antia geschleudert wurden.

Verteidiger von Antia? Pah! Eine Gruppe eitler Magier und Herrscher, die alles besitzen wollten und den dunklen Kreaturen und den Magiern der schwarzen Magie keinen Platz einräumen wollten. Deshalb hatte Mac'Haab zum Kampf gerufen und er - Fingerschnipp - hatte sich ihnen angeschlossen. Doch der Kampf, der große Krieg ging verloren und selbst Zania, die seelenlose Hexe hatte ihr Ende gefunden. Oder nicht?

Er tat einen vorsichtigen Schritt. Das funktionierte. Dann noch einen und beim dritten verhedderte sich sein linkes Bein in einer Bandage und er stürzte, dabei stieß er gegen einen Stapel Kürbisse, die nun polternd herumkullerten. Zum Glück war er weich gefallen. Er wusste nicht, ob er überhaupt noch schmerzen spüren konnte, doch darauf wollte er es auch nicht ankommen lassen.

Dann hörte er Schritte, langsam und schlurfend. Dazu kam ein seltsames Kichern, dass ihm einen Schauer über nicht mehr vorhandenen Rücken jagte. Dann erblickte er die Gestalt.



»Wer bist denn du?«, sagt der verkrüppelte Zwerg und sein verbliebenes Auge starrte ihn an mit einer Mischung aus Neugier und Hass. Kakbrax war ein treuer Diener seiner Meisterin Zania und wer in seine Fänge geriet, durfte nicht auf Gnade hoffen. Kakbrax war berühmt für seine Gemeinheit.

Jeremias versuchte etwas zu sagen, doch sein erbärmlicher neuer Körper war nicht dafür geschaffen. Hohlköpfe konnten kämpfen, aber nicht sprechen. Er sah, wie

Kakbrax' Blick durch die Höhle wanderte, die Bandagen zu seinen Füßen, und dann ihn wieder ansah. Dann lachte der Zwerg. Es war ein gemeines und hinterhältiges Lachen.

»Du hast dich in einen Hohlkopf verirrt?«

Jeremias nickte heftig. Viel mehr blieb ihm nicht. Er war auf diesen miesen Zwerg angewiesen.

»Wir brauchen niemanden mehr. Ich hätte diese verdammten Bandagen schon lange verbrennen sollen.« Kakbrax sah sich um, kratzte sich dabei am Hintern.

»Jetzt kann ich wenigstens jemanden im Feuer tanzen sehen.« Jeremias schluckte – zumindest war ihm ganz danach, auch wenn sein Körper das nicht hergab. Dies war ganz die Gemeinheit, die den Handlanger Zanias auszeichnete. Kakbrax stolzierte herum und murmelte immer wieder ‚Bandagen verbrennen‘ und das unheilvolle Grinsen ließ Jeremias schlottern. Er wusste, dass er, eingewickelt wie eine Mumie, sicher keinen angenehmen Tanzpartner für ein Lagerfeuer abgeben würde. Doch gerade das würde Kakbrax eine besondere Freude bereiten.

Ach, warum ist der Zwerg nicht im Krieg gestorben?

Doch gerade, als Kakbrax eine Fackel an einer der schwach glimmenden Drachentränen anzündete, hörte er ein leises Kichern, das aus dem Schatten der Höhle zu kommen schien. Jeremias' Hoffnung wuchs, als er die helle Stimme erkannte: Rigga Kalkwinter. Sie hatte ein seltsames Lächeln auf dem Gesicht.

»Kakbrax! Spielst du wieder mit Fackeln?«, fragte Rigga, während sie ins dämmerige Licht trat. Sie schien weder über Kakbrax noch über ihn, Jeremias Finger schnipp - jetzt in einem Hohlkopf feststeckend - überrascht zu sein.

Kakbrax war sich wohl bewusst, dass man sich mit einer so mächtigen Magierin nicht anlegen sollte. Er starrte sie mit seinem einen Auge finster an.

»Du wolltest die Bandagen doch hoffentlich nicht anzünden.« Sie sah den Zwerg tadelnd an. Jermias hatte geglaubt, er hätte Rigga gekannt. Doch diese junge Frau war anders, selbstsicherer und ohne jede Furcht. Einen Moment fragte er sich, vor wem er jetzt mehr Angst hatte.

»Du solltest nicht hier sein!«, kam es dunkel vom Zwerg. »Dies ist eine Höhle, zu der nur die Meister der dunklen Traube Zugang haben.«

Rigga nickte. »Dann siehst du, dass ich hier sein darf.«

Sie zog eine Phiole hervor, in der eine Flüssigkeit schimmerte, die dunkler war, als die tiefsten Schatten. Es war etwas, das unter Magiern als Droge bekannt war. Man nannte sie Schattenblut.

Jeremias hatte einst davon gekostet und in einem aufkommenden Wahn einen ganzen Wald in Flammen aufgehen lassen. Er konnte es nicht kontrollieren. Niemand konnte das. Er blinzelte - nein, seine Bandage bewegte sich nur etwas. Konnte Rigga Kalkwinter etwa die Droge beherrschen?

Sie kam heran, wobei sie Kakbrax ignorierte und strich über Jeremias bandagierten Arm.

»Dies hier ist viel zu wertvoll, um es zu verbrennen.« Sie lachte leise. »Dafür wäre auch später noch Zeit.«

»Was willst du von ihm?«, kreischte Kakbrax und warf die Fackel auf die Bandagen. Diese fingen sofort Feuer und es raste auf Jeremias und Rigga zu.

Rigga jedoch hob die kleine Glasphiole in die Höhe, deren Inhalt dunkler als die tiefsten Schatten schimmerte. Sie wedelte damit vor Jeremias verpacktem Kopf und zwinkerte.

»Du gehörst mir – nicht dem Feuer.«

Ihre Hand schoss vor, direkt durch die Bandagen von Jeremias Kopf. Dann zog sie die Bandagen etwas auseinander und schüttete den Inhalt der Phiole hinein. Jeremias spürte die Veränderung, das Reißen all seiner Glieder. Und nun war auch das Feuer heran, packte ihn und verwandelte ihn in eine brennende Statue.

Rigga stand vor ihm und lächelte. Das Feuer erreichte sie nicht - ein magischer Schutzschild, erkannte Jeremias. Doch ihm half es nicht. Seine Bandagen verbrannten und dann war er frei.

»Keine Sorge, Jeremias«, flüsterte Rigga mit einem amüsierten Grinsen, »ich habe dich gerade noch rechtzeitig gefunden, bevor du einen flammenden Tanz hinlegen musst.« Sie schüttete den Rest des Schattenbluttranks über die brennenden Bandagen und sprach ein paar seltsame Worte.

Sofort erhoben sich diese, formten eine riesige Gestalt aus brennendem Stoff, welche sich auf Kakbrax stürzte. Dieser schrie mit heller, panischer Stimme und rannte hinaus.

Ein wenig benommen erkannte Jeremias, dass er nun zu einem Geist geworden war!

»Na also, nicht mehr so... steif gebunden.« Rigga zwinkerte. »Aber nun müssen wir überlegen, was wir mit dir anfangen.« Sie kicherte, als Jeremias mit seinen schwebenden Händen durch sein eigenes gespenstisches Selbst fuhr.



»Vielleicht solltest du bei uns in der Burg spuken. Denn einen Körper wirst du nie mehr haben.«

Ihr Lachen wurde von den moosigen Wänden zurückgeworfen, ließ es wie Häme auf ihn herabtropfen.

Er war für immer ein Geist.

Diese Strafe war schlimmer als der Tod.



Der ausschweifende Anhang



Oder: Der lange Schweif der Erzählungen

Schauplätze**Herbstknick**

Herbstknick ist ein beschaulicher kleiner Ort mitten im Lande Antia.

Er wurde jedes Jahr im Herbst vom Kürbiskopfreiter heimgesucht. Dank dem kleinen Orakel ist das Dorf nun von der Last befreit.

**Peinweh**

Am Rande des alten Waldes im Schattenhain gelegenes Dorf, von dessen Existenz nur noch eine verfallene Villa und ein paar Hausruinen zeugen.



Höhle [auch: Mooshöhle]

Eigenschaft:
moosig, vor Feuchtigkeit triefend

Das ist der abgelegene Teil der Höhle, in der Fingerschnipp auf Kakbrax, das Bandagenmonster und das Orakelchen trifft.

Eine unwirtliche Umgebung – selbst für Geister und Untote.

Charaktere

Rigga Kalkwinter

Orakel in Ausbildung



Kürbiskopfreiter

Dorfschulze

Ehefrau des Dorfschulzen

verfluchter Ritter

ahnungsloser Bürgermeister

noch ahnungslosere Bürgermeistergattin

Familie Morgrau

Lias

Droffu

Zanias Familie

unvernünftiger Kobold-Junge

unvernünftiger Kobold-Junge

Fingerschnipp Hohlkopf

Fingerschnipp Geist

Kakbrax

Hexe Zania

bandagierter verstorbener Magier

durchsichtiger verstorbener Magier

linkischer Zwerg

dunkle Hexe



Rigga Kalkwinter

14-jähriges Orakel in Ausbildung



Kürbiskopfreiter

ehemals stolzer gutaussehender Ritter; durch ein verfluchtes Unglück zum Spuken verdammt.

Dank Rigga Kalkwinter, wird er von seinem Fluch erlöst.



Dorfschulzen-Ehepaar

Sie waren sich jahrelang nicht bewusst, was in dieser Kiste lagert.



Familie Morgrau

Die Morgraus, mit Mutter Zania, in glücklicheren Zeiten - auch wenn die Mienen etwas anderes ausdrücken. Doch vielleicht schwebte schon eine leise Ahnung von dem bevorstehenden Unglück über den Köpfen der Familie.



Hexe Zania

Von der einst liebevollen Mutter ist nichts mehr übriggeblieben.

Sie hatte sich nach dem Unglück der schwarzen Magie verschrieben und diente fortan dem dunklen Lord Mac´Haab.

Ihr Erscheinungsbild verdüstert sich von Jahr zu Jahr.



Lias und Droffu

... die ihren unüberlegten, jugendlichen Wagemut vermutlich bitter bereuen, denn auch ein Leben als Kerze ist nicht von langer Dauer.



Kakbrax

Linkischer einäugiger Zwerg in der Mooshöhle



Jeremias Hohlkopf

Fingerschnipps bandagierte hohlköpfige Gestalt nach seinem Ableben; er wird von Kakbrax malträtiert



Fingerschnipps Geist

Fingerschnipp hat sich sein Ableben auch anders vorgestellt...

Bestiarium

Pferd

[*equus*]

Pferde, deren größte Stärke ihre Anpassungsfähigkeit ist, gibt es schon seit einigen Millionen Jahren.

Während sie später lange Zeit von den steinzeitlichen Menschen als Beutetiere wahrgenommen wurden, werden sie in den vergangenen 4000 Jahren als Zug- und Reittiere eingesetzt.

**Alter Knorpelsack**

Hier spaziert er – der zu diesem Zeitpunkt noch auf den Namen *Apfelbäckchen* hörte – zufrieden durch den Antianischen Wald. Das Kaltblut *Apfelbäckchen* war eine Mischung aus Shire Horse und Percheron mit einem stattlichen Stockmaß von 1,65m. Er strotzte nur so vor Kraft und Energie. Sein Schweif und die Mähne verliehen ihm ein beinahe anmutiges Erscheinungsbild, trotz seines beachtlichen Gewichts von 900 Kilogramm.



Der Hengst hatte also schon mal bessere Tage erlebt. Doch als der Fluch des Spielers auch ihn traf, verwandelte er sich sogleich in die heute bekannte und berüchtigte Schindmäre des Kürbiskopfreiters, der ihn seither liebevoll *alter Knorpelsack* nennt. Mehr ist an ihm auch nicht mehr dran: Nur noch etwas Haut, Knochen und ein paar Knorpel, die die Gelenke zusammenhalten.



Geschichten über den alten Knorpelsack, verfasst von Adelgund Horstmann: Ein Exemplar der verschollen geglaubten Lektüre befindet sich in der umfangreichen Bibliothek von Antia – unter der Rubrik *Tierische Legenden*.

Es existiert darüber hinaus eine Schellackplatte (Cover identisch mit dem Buchdeckel) auf der die gespenstischen Geschichten mit schauriger Musik unterlegt sind. Antias Kinder lauschen jedes Jahr gespannt dem Grusel aus dem Grammophon.

Feuerfloh

[siphonapterus ignis]



Feuerflöhe bewohnen vorzugsweise moosbewachsene feuchte Höhlen, in denen sie sich ungehindert vermehren können. Die Mooskissen an den Felswänden, in Felsspalten und auf den zahlreich umherliegenden Steinen bilden einen flauschigen, nährstoffreichen und zugleich wärmenden Unterschlupf.



Eigenschaften

Das Unangenehme dieser parasitären Insekten ist ihr unglaubliches Springvermögen von 80 Zentimetern aus dem Stand heraus.

Doch nicht nur das macht sie so gefürchtet: Ihre Nesselhärchen, die beinahe den gesamten Körper umgeben, verursachen brennende und juckende Ekzeme.



Als wäre das nicht genug, sind Feuerflöhe außerdem in der Lage, ihre Körper zum Glühen zu bringen (ohne selbst dabei zu verbrennen) und jede Oberfläche, die mit ihnen in Berührung kommt zu entzünden oder zumindest anzuzengen.

Wer das Pech hat, ihre Bekanntschaft zu machen, kommt ohne Brandlöcher in der Kleidung nicht aus der Höhle.

Bandagenmonster *[monstrum fasciosum]*



Das *monstrum fasciosum* existiert in vielen Erscheinungsformen, die aus zwei Grundkonzepten gebildet werden:

1. amorph, ohne spezielle Gestalt; ein lediglich aus vielen losen Bändern bestehendes Gewirr
2. angenähert an die Figur seines Überfall-Opfers.

Bäumt sich das Bandagenmonster beispielsweise gegen einen Zwerg oder einen Yeti auf, so nimmt es in etwas dessen Form an.



Zu den Abbildungen:

Hunderte von Bandagen haben sich hier zu einem regelrechten Monster verbunden.

Es sieht nur träge aus, aber wenn es erstmal ein Ziel im Visier hat, wird es zu einem feurigen Geschoss... oder wenigstens erinnert es an eine zielstrebige glühende Bowlingkugel – wie geschaffen für die röhrenartigen Gänge der Mooshöhle.



Bereits wenn die Bandagen sich formieren, ist Eile geboten. Schon als einzelne Bänder – insbesondere, wenn sie Feuer gefangen haben – sind sie überaus gefährlich.

Hier sieht man Kakbrax vor dem monstrum fasciosum flüchten.

Die vorerst letzte Seite...



Rigga gruselt es vor gar nichts, denn Schwert und Magie sind mit ihr.
So verabschiedet sie sich mal wieder und freut sich auf die nächste monsternmäßige
Begegnung der unheimlichen Art.