



DIE ABENTEUER VON RIGGA KALKWINTER – ORAKEL IN AUSBILDUNG

Ersonnen von Neotomax, gesammelt und illustriert von Annwn



EINE COA-DISCORD KOLUMNE

Aus dem Hause „Allianz Schattenwolf“

neotomax, annwn

Die Abenteuer von Rigga Kalkwinter – Orakel in Ausbildung



1. Auflage 2023

© neotomax, annwn 2023

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?

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



Story-Texte und Erfindung kurioser Gestalten,
seltsamer Tierwesen und eigenwilliger Gewächse

Anwnn, geboren, Illustratorin mit einer Leidenschaft für Anhänge



Illustrationen, Einführung mit Vorwort, Glossar
und Anhang mit Sachinformationen

[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 illustriertes Blog heraus, das wiederum zu diesem Heft-Format führte.

Erzählt werden die Erlebnisse von Rigga Kalkwinter, die sich nichts sehnlicher wünscht als Orakel zu werden. Die Geschichte ist eingebettet in die virtuelle Welt eines Online-Spiels, über deren Vorzüge und Unzulänglichkeiten (wie sie in jedem Spiel zu finden sind) sich die Community regelmäßig unterhält. Insbesondere nach Updates und Patches (Ergänzungen im Spiel, Veränderungen, Erneuerungen) sind immer wieder sogenannte Bugs (in diesem Fall keine Krabbeltierchen, sondern handfeste Fehlerteufel) an der Tagesordnung und auch im Vorfeld zu erwarten. Im Text finden sich offensichtliche Verweise auf genau diesen Umstand, und zwar dann, wenn Rigga ihre Weissagungen kundgibt.

Im Grunde existieren zwei Handlungsstränge: Im ersten Handlungsstrang agieren einige Spieler gemeinsam in der Welt von Antia und dem Kommunikationsportal Discord - dieser Teil wird jedoch nicht auserzählt. Im zweiten Handlungsstrang erleben wir Rigga und ihre Weggefährten, die in Bezug zur ersten Ebene, der des Spiels, stehen.

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.

Glossar

Antia	Name der Spielwelt des unten erwähnten Online-Spiels
Artefakt	Der Besitz von Artefakten, die man erspielen oder erkaufen kann, beeinflusst Angriff und Verteidigung während der Match-3-Kämpfe.
Call of Antia	Bei diesem Online-Spiel aus dem Hause Fun+ handelt es sich um ein RPG (Roll-Play-Game, dt. Rollenspiel), das die klassische Match-3-Mechanik (mindestens 3 kombinierte Steine einer Farbe lösen einen Schlag aus) verwendet, um die Fähigkeiten von Helden und Drachen während eines Kampfes gegen andere Spieler, Event- und Kampagnen-Gegner zu aktivieren. Verschiedene Strategien und Taktiken müssen entwickelt werden, um in Kampagnen, Events und im Allianzkrieg voranzukommen. Das Spiel kann solo (hier kann man nur pvp, also Spieler gegen Spieler, in der Arena gegen andere Spieler antreten) oder in einer Allianz von max. 50 Spielern gespielt werden (hier kann man außer in der Solo-Arena mit seinen Teammitgliedern gegen andere Allianzen der ganzen Welt antreten).
Destiny-Chart	[auch Schicksalstabelle, zeitlich begrenzt, wiederkehrend] ist einem Glücksrad ähnlich; man erhält nach dem Zufallsprinzip eine bestimmte Anzahl an Ziehungen und erhält daraus dann Materialien. Besonders begehrt sind dabei Sterne, die es zu sammeln gilt. 30 Sterne ermöglichen die Wahl einer exklusiven Waffe.
Discord	ist ein Online-Dienst, der die Kommunikation zwischen den Usern bzw. Spielern per Chat, Sprach- und Videokonferenzen ermöglicht. Hier können ebenfalls Bilder und Videos auf den jeweiligen Servern hochgeladen werden, so dass jeder Nutzer eines Servers einen umfassenden Einblick in den Gegenstand der jeweiligen Kommunikationssituation hat. Die User können allen Servern beitreten, die ihnen Zugang gewähren oder sie einladen teilzunehmen.
Endless Trial	[auch Endlose Prüfung, zeitlich begrenzt, wiederkehrend] Eine 5-stufige Challenge, unterteilt in 3 Schwierigkeitsstufen. Am Ende winken reichhaltige Belohnungen. Je mehr man investiert, um so reichhaltiger sind sie (vgl. <i>Wal</i>).
OP	[auch op] overpowered, dt. übertrieben verstärkt, übermächtig, zu stark
Pass	Es wird unterschieden zwischen 1. Juwelenpass, der selbstverständlich nur käuflich zu erwerben ist, und 2. Kampfpass, der sowohl in einfacher, als auch in erweiterter Premium-Form zu erhalten ist. Letzterer – wieder nur gegen Cash – ist besonders begehrt, da der Spieler mit fortschreitendem Event zahlreiche Aufstiegsmaterialien für seine Helden und Waffen ergattern kann.

Runen	Runensteine können im Spielverlauf gesammelt werden, um alle Helden der gleichen Farbe gleichzeitig erstarben zu lassen.
Speedrun-Challenge	ist eine zeitlich begrenzte, wiederkehrende Herausforderung mit 5 verschiedenen nach Farbe sortierten Quests, in denen man gegen unterschiedlich schwierige Gegner antreten muss. Am Ende winken reichhaltige Belohnungen. Je mehr man investiert, um so reichhaltiger sind sie (vgl. <i>Wal</i>).
Turm der Illusion	ist eine zeitlich begrenzte, wiederkehrende Herausforderung mit einem 60-stufigen Turm, mit 3 Schwierigkeitsklassen, von denen man sich zu Beginn für eine Klasse entscheiden muss.
Turnier der Tapferkeit	ist eine zeitlich begrenzte, wiederkehrende Herausforderung gegen einen mächtigen (unendlichen, nicht besiegbaren) Gegner und seine Schergen. Hier gilt es, so viele Punkte wie möglich zu erspielen, um in der Rangliste im Vergleich zu anderen Spielern möglichst weit oben zu stehen. Denn der Rang beeinflusst die Höhe der Belohnung. (Wie auch in anderen Turnieren und Herausforderungen). Am Ende winken reichhaltige Belohnungen. Je mehr man investiert, um so reichhaltiger sind sie (vgl. <i>Wal</i>).
Wal	saloppe Bezeichnung für einen Spieler, der bereit ist, sehr viel „Echtgeld“ für ein Spiel auszugeben, um schneller voranzukommen und sich einen Vorteil gegenüber anderen zu verschaffen.
Wald von Idrith	ist der Bereich, aus dem eine von 15 Heldenfraktionen stammt
Würfelspiel	[auch Dice-Event, zeitlich begrenzt] mit kostenlosem oder Premium-Kampfpass [auch Bescheinigung]. Am Ende und zwischendurch winken reichhaltige Belohnungen. Je mehr man investiert, um so reichhaltiger sind sie (vgl. <i>Wal</i>).
5*/+5	Waffen und Helden im Spiel können auf verschiedene Weise gesteigert werden. Fünf Sterne oder plus fünf ist der höchste Grad, den eine Waffe oder ein Held (neben dem eigentlichen Level) erreichen kann.

Außerdem werden im Text hin und wieder Figuren und Fraktionen namentlich benannt, die tatsächlich im Spiel vorkommen, wie z.B. Volos, Abigail, Wald von Idrith, Rotstreifental, Isabroth. Auch die Bezeichnung Naya-Steine sind dem Spiel entlehnt, da die Geschichte auf dem Spiel *Call of Antia* basiert, in welchem sie vorkommen.

Jetzt kann's losgehen...



Die wundersamen Weissagungen des Orakels von Antia

In einer kleinen Videospiel-Community irgendwo im Discord-Dschungel kämpfen die wackeren User verbal gegen die Widrigkeiten eines Online-Spiels an. Einer ist unter ihnen, der Bänkelsänger gleich das Geschehen rund um das Spiel kommentiert, indem er zwar keine schaurigen Balladen, aber durchaus hellseherische Zeilen zum Besten gibt [... was an sich nicht schwer ist, ob der stetig wiederkehrenden Events und Herausforderungen].

Wie alles begann

„Ich kann das Update *orakeln*“ [... *brüstet sich Jener. Dies kann er aber auch nur mit Hilfe eines Orakels, wie sich noch herausstellen soll.*]:

Was kommt:

Würfelspiel

Speedrun

Neue Heldin in Lila - schön OP und mit Melonen

Neue Artefakte für die Wale
Angebote, die keine sind.

Evtl.:

Puzzle

Destiny-Chart

Waffenerweckungen

Was nicht kommt:

Neue Events

Neue Ideen

Verbesserungen



Tage später..

Das Orakel von Antia betritt erstmals die Bildfläche

Das Orakel von Antia erzählt von einer blauen Heldin, wird dann aber undeutlich [*nuschelt, wie alle Orakel*]. Ich glaube, es flüstert Abigail... Oder doch Volos?

Wie immer weiß auch das Orakel es erst genau, wenn es so weit ist. [*Was das Orakel irgendwie sinnlos macht, aber bitte nicht verraten.*]



Tage später...

Das Orakel hinter den Rauchschwaden

Das Orakel von Antia hat ein echtes Problem mit den ganzen Rauchschwaden in dem kleinen Raum, in dem König Arthur es untergebracht hat. Er liegt neben den Kerkerräumen, und so hört man – dank der guten Akustik – ständig die fröhlichen Schmerzensrufe der Gefolterten. Dennoch gibt es versteckte Hinweise, wo der Raum des Orakels zu finden ist. Immer den Rauchschwaden nach... Zwar sollte durch den Rauch alles etwas mystischer wirken, doch nun hustet das Orakel bei jedem zweiten Wort wie eine Blutzeder aus dem Wald von Idrith.



Trotzdem gibt es seine Weissagungen für das nächste Update bekannt. *[hust]*

Es erwartet uns:

Das Endlose Pein-Event (Endless Trial)

Der traurige Turm der Illusionen

Ein neuer Held/Heldin in der Farbe Grün, natürlich erst richtig gut ab +5

Eine neue exklusive furchterregende 5-Waffe*

Neue Artefakte für die Wale

Angebote, die keine sind.

Evtl.:

Das Schach-Event – was nicht so viel mit Schach zu tun hat

Destiny-Chart

Waffenerweckungen

Neuer 4-Held/Heldin*

Was auch diesmal nicht kommt:

Neue Events

Neue Ideen, die das Spiel verbessern

Verbesserungen und (bei den Göttern von Antia) Fehlerbehebungen.



Idrithische Blutzeder

Die Abenteuer von Rigga Kalkwinter beginnen

Nichts lief so, wie Rigga gehofft hatte. Erst wollte man, dass sie sich für die Zukunft rüstet und sich für einen Weg entscheidet. Doch als sie dann sagte, sie wolle Orakel werden, fielen der König und seine Berater fast vor Lachen vom Stuhl. Nur ihr Vater, Lohok, sah sie mit steinerner Miene an, was nichts Gutes verhieß. Dann schickte man sie wieder aus der Ratskammer, in der die Männer angeblich wichtige Staatsgeschäfte erledigten. Allerdings wurden wohl eher Weinkrüge geleert.

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.

Eine Nachricht vom Orakel

Das war nichts für Rigga und deshalb ging sie ziellos über den Burghof, als plötzlich ein Fetzen Papier aus einem der Verließfenster geflattert kam. Hatte einer der Unglücklichen es geschafft, eine Nachricht herauszubringen? Dann lag diese jetzt vor Riggas Füßen. Sie sah sich prüfend um, wurde aber so ignoriert wie sonst auch. Schnell hob sie den Fetzen auf und steuerte, so unauffällig wie möglich, die Werkstätten an. Diese waren in der Vorburg untergebracht und dort arbeitet und lebte ihr einziger Freund. Nicht nur, dass er ihr Freund war, so konnte er auch lesen und schreiben. Als Schreinerlehrling war das zwar ungewöhnlich, doch Garo war von den Mönchen unterrichtet worden. Sein Meister brauchte jemanden, der ihm half, da dessen Augenlicht stark nachgelassen hatte.

Sie stieg die schmale Holztreppe hoch und sah sich um. Garo saß auf einer Werkbank und grinste sie an.

"Welch hoher Besuch! Rigga, Tochter des sechsten Weisen."

Er machte sich, wie fast alle in der Burg, über ihren Vater lustig.

"Ha, ha", gab sie zurück. Dann zeigte sie ihm den Papierfetzen.

"Kannst du mir sagen, was hier steht?"

In Garos strubbeligen schwarzen Haaren war Sägemehl und ließ ihn viel älter wirken. Er schüttelte den Kopf.

"Seit wann arbeite ich für dich?"

"Du arbeitest für Meister Moronk, der für den König arbeitet, genau wie mein Vater. Also tust du es gewissermaßen auch für den König."

"Aha, und du sprichst für den König?"

"Naja", Rigga überlegte. "Vielleicht ist es ja wichtig und der König braucht diese Information. Das wissen wir erst, wenn du mir gesagt hast, was darauf steht."



Sie hielt ihm den Fetzen unter die Nase. Garo nahm ihn, schaute darauf und grinste.

"Rot wird der nächste Held von Antia sein, der wiederkehrt, um sich zu den Kriegern zu gesellen."

(Leider scheint das Orakel den Zettel irgendwo abgerissen zu haben, denn es fehlt der Namen des wiederkehrenden Helden.)

Er runzelte die Stirn. "Das stammt vom Orakel, oder?"

Vom Orakel? Wieso hatte das Orakel den Zettel aus dem Fenster geworfen? Sollte sie ihn etwa finden? Wusste das Orakel, dass sie auch eines werden wollte? Klar wusste es das, was wäre es sonst für ein Orakel?

Rigga hatte eine Idee! Sie nahm das Papier wieder aus Garos Händen, rief einen Dank und rannte die Treppe hinunter. Atemlos erreichte sie die Ratskammer und hoffte, dass noch nicht alle weinselig auf ihren Stühlen schnarchten. Sie riss die Tür so fest auf, dass sie gegen die Wand donnerte. Alle Köpfe drehten sich zu ihr um.

"Ich beweise euch, dass ich ein Orakel werden kann."

"So so!", sagte der König mit schon etwas lallender Stimme. Dann lass hören, kleines Orakelchen."

Er kicherte, was überhaupt nicht königlich wirkte.

"Der nächste Held wird wiederkehren und sich den Kriegern beigesellen."

Sie sah in die Runde. Das musste sie doch überzeugen.

"Wer?", fragte Ginrig, der Schatzmeister.

"Der nächste Krieger", sagte ich doch schon.

"Aber wer wird es sein, welche Farbe wird er tragen? Kommt er allein, oder führt er einen zweiten Helden unter seinem Banner?"

"Oh!", sagte Rigga, weil ihr so schnell nichts Passenderes einfiel. Vielleicht hätte sie Garo besser zuhören sollen.

"Vielleicht solltest du das Orakel fragen.", sagte ihr Vater, dessen Nase schon so rot wie der Wein war.

Rigga schnaufte. "Ihr werdet sehen, dass ich mit meiner Prophezeiung recht habe!" Sie drehte sich um und stürmte aus der Ratskammer.

Es war nicht leicht als Orakel.

Tage später...

Vom Traum, ein Orakel zu werden

Es hieß, dass die Rauchschwaden im Raum des Orakels jeden in einen Rausch versetzten, einem süße Träume bescheren und dann verlässt man den Raum ohne die gewünschte Antwort oder man kann sich mehr daran nicht erinnern. Deshalb nahm Rigga Kalkwintter, die Tochter des sechsten Weisen von Antia, sicherheitshalber einen Zettel und den kleinen Bleistiftstummel mit, den sie vom Arbeitstisch ihres Vaters stibitzte hatte. Er würde ihn sicher nicht vermissen. *[Rigga hat inzwischen in einer Wahnsinns-Geschwindigkeit bei Garo Lesen und Schreiben gelernt.]*



Die Tür öffnete sich knarrend und Rigga trat in den mit Rauch verhangenen Raum. Sie atmete etwas davon ein und ...

Dann schloss sich die Tür wieder und Rigga hatte ein komisches Gefühl, denn sie stand wieder im Gang und wusste nicht, was passiert war. Sie hatte doch so viele Fragen gehabt. Dann blickte sie auf ihren Zettel. Sie hatte sich tatsächlich etwas notiert:

Eine weitere Würfelrunde mit teurem Pass

Eine Speedrun-Challenge

Eine neue Heldin in blauem Gewande [nicht Schlumpfinchen]

Angebote, die keine sind

Evtl.:

Puzzle

Waffenerweckungen

Artefakte, die keiner will

Außerdem ein neues Event für zahlungskräftigsten Helden, bei dem die freien Helden nur zuschauen und vielleicht ein bisschen Wetten dürfen.

Rigga schüttelte den Kopf. Das interessierte sie doch alles nicht. Sie wollte doch nur wissen, wie man ein Orakel wird.



Rigga läuft durch das Verließ

2 Wochen später...

Orakel in Ausbildung

Rigga Kalkwinter- nun endlich bei Volvo Tamowitz in Ausbildung zum Orakel- übte sich zum ersten Mal allein in der Kunst der Weissagung. Mit nervösem Augenzucken wagte sie einen Blick in die Glaskugel von Naya [verwandelt 8 zufällige Naya-Steine in Regenbogensteine, die bei Aktivierung eines Helden, dessen Farbe annehmen. Für Verteidiger: Zerstört bei Einsatz den Siegeswillen des Gegners und raubt ihm die Zuversicht in künftige Heldentaten]. Zunächst noch undeutlich, dann aber immer klarer werdend, zeigte sich ihr eine spärlich gewandete weibliche Gestalt [auf deren Proportionen hier nicht näher eingegangen wird], schwer bewaffnet, in sonderbar verrenkter Körperhaltung und beschirmt mit einem roten Mützchen.

Allem Anschein nach sollte die CoA-Gemeinschaft das erwachsene Rotkäppchen aus der Fraktion Isabroth oder Rotstreifental erwarten dürfen.

So genau konnte Rigga die Botschaft aus der Glaskugel nicht entziffern, da sie mal wieder vergessen hatte diese zu putzen.



Schon als 10-Jährige träumte Rigga davon, ein Orakel zu werden

[Schöne Grüße vom Vertretungsorakel!]

2 Wochen später...

Übungsglaskugel

Rigga Kalkwinter, Orakel in Ausbildung, wischte sich den Schweiß von der Stirn und stand auf. Die ganze Nacht hatte sie versucht der kleinen Glaskugel – die das Orakel ihr zum Üben gegeben hatte – die neue Weissagung zu entlocken. Doch irgendwie wurde sie nicht schlau aus dem milchig gelben Nebel, der darin herumwaberte.

Bedeutete es, dass der nächste Held von Antia der gelben Farbe zugehörig war oder war es, weil ihr die Kugel in den Nachtopf gefallen war? Es gab so viele Möglichkeiten.



Sie schaute auf ihren Zettel, den sie morgen abgeben sollte:

*Eine weitere Würfelrunde mit teurem Pass
Eine Speedrun-Challenge
Eine neue Heldin oder Held in gelben Gewand.
Angebote, die keine sind*

Evtl.:

Puzzle

Waffenerweckungen

Artefakte, die keiner will



Ob sich etwas davon erfüllt?

2 Wochen später...

Das kleine Orakel und die Feigenbäume

Rigga Kalkwinter saß im Gras und hatte noch immer die Stimme des Orakels im Ohr: "Was weißt du über Feigenbäume?"

Sie hatte nur den Kopf geschüttelt und zugegeben, dass sie eigentlich überhaupt nichts über Feigenbäume wusste. Sie wollte ja schließlich Orakel werden und keine Gärtnerin.

Missmutig starrte sie nun den kleinen Baum an, der im Obstgarten des Palastes wuchs. Sie war überzeugt, dass das Orakel einen an der Klatsche hatte. An dem Baum war nichts Besonderes. Schon gar nichts, was ihr in ihrer Ausbildung helfen konnte.

Dennoch sollte sie vor dem Baum mit ihrer kleinen Ausbildungs-Kristallkugel meditieren. Der Baum würde zu ihr sprechen. Rigga verdrehte die Augen, was sie sich dem Orakel gegenüber gerade so noch hatte verkneifen können.

Das Gute war jedoch, dass sie nicht in der blöden verräucherten Kammer des Orakels hocken musste.

Sie betrachtete die lila Feigen, die verführerisch vor ihrer Nase hingen. Doch sie durfte sie nicht pflücken. Zumindest nicht, wenn sie ihre Hände behalten wollte. Sie wollte! Diese kostbaren Früchte waren nur für die Königsfamilie. Es hieß, dass der König geradezu wild auf Feigenmarmelade war.

Sie hob ihre Kugel, schaute durch sie hindurch die lila Feigen an und plötzlich leuchtete die Kugel strahlend lila. Rigga wusste sofort, was es bedeutet:



Es kommt:

Ein neuer Held/in im lila Gewand, natürlich erst richtig gut ab +5

Ein weiteres Endlose Pein-Event (Endless Trial)

Der traurige Turm der geplatzen Illusionen

Eine neue exklusive furchterregende 5-Sterne-Waffe

Neue Artefakte für die Wale

Angebote, die keine sind.

Evtl. (dafür ist die Kristallkugel zu undeutlich):

Das Schach-Event - was nicht so viel mit Schach zu tun hat

Waffenerweckungen

Neuer 4-Held/Heldin*

Haben die Feigenbäume wirklich zu ihr gesprochen?

2 Wochen später...

Das kleine Orakel im Wald

Der Wald von Idrith steckt voller Geheimnisse, doch noch mehr ist er voller Bäume und Büsche und natürlich gibt es auch gefährliche Tiere dort. Deshalb gilt die allgemeine Empfehlung, den Wald entweder zu meiden, oder sich einer Waldkarawane anzuschließen.

Rigga Kalkwinter, Orakel in Ausbildung, saß auf einem hohen Ast in einer klebrigen Fichte (von denen es viele gab, und die ihrem Namen dem vielen Harz verdankten, der sie bedeckte. Harz, das Rigga an der Kleidung, den Haaren und den Fingern klebte.) und sah vorsichtig nach unten.

Dort war das Rudel Wildschweine, das sie auf den Baum gejagt hatte, und immer wieder donnerte eines davon gegen den Baumstamm. Rigga musste sich festhalten, um nicht vom Ast zu fallen. Die idrithischen Wildschweine waren gefürchtet. Sie zogen in Rudeln umher, um wehrlose Wölfe oder langsame Bären zu jagen. Ein Grund, weswegen kaum Bären gesehen werden, liegt an deren Angst vor den Wildschweinen. Menschen oder Orakel kommen ihnen allerdings auch gerade recht. Erneut rammte eines der Wildschweine seine Hauer gegen den Baum, und Rigga hatte das Gefühl, dass sie sich nicht mehr lange halten könnte.



"Blöde Situation, was?", sagte eine piepsige Stimme über ihr.

Rigga schaute auf und sah eine der seltsamen Mäuse, über die gemunkelt wurde, die groß wie ein Affe war. Sie waren ein Überbleibsel aus der Zeit, als die Dunklen Mächte den Wald beherrschten hatten.

"Steckst du auch hier fest?"

"Ich bin eine idrithische Waldmaus und daher unbezwingbar.", kam die kichernde Antwort.

"Unbezwingbar?", Rigga zog die Augenbrauen hoch. "Warum bist du dann hier?"

"Ich bin Mipko", sagte die Maus, die dabei die übergroßen Ohren bewegte. "Irgendwann werde ich ebenso ein Held, wie Tarmo. Du hast von Tarmo gehört?"

Rigga konnte sich daran erinnern, dass man über diesen Tarmo gesprochen hatte in der Burg. Das meiste davon war eher abwertend. Niemand hielt ihn für einen wahren Helden.

"Klar!", sagte Rigga. "Wenn du mich zurück zu meiner Waldkarawane bringst, wird man bald deine Heldentaten besingen."

Mipko kletterte auf Riggas Ast und setzte sich neben sie.

"Du hast eine heilige Blume gepflückt. Wenn die Dunklelfen das sehen, wirst du dir wünschen, die Wildschweine haben dich erwischt."



"Wegen einer Blume?" Rigga hatte zwar gewusst, dass die Dunkelelfen diese Blumen schützen. Doch dass auf das Pflücken eine Strafe steht, wusste sie nicht.

Mipko kicherte wieder. "Vielleicht bleibt das besser unser kleines Geheimnis?"

"Oh! Ja, das wäre toll!"

"Was willst du denn überhaupt mit der Blume und warum bist du nicht bei der Karawane?"

Sie verfluchte immer wieder das Orakel von Antia, das sie in diesen verflixten Wald geschickt hatte, um eine bescheuerte Blume zu pflücken. Sie holte die Blume hervor und betrachtete sie misstrauisch. Eine ganz normale Blume, dachte Rigga. Allerdings hatte sie sich nie besonders für Blumen interessiert. Sie wollte ja auch keine Blumenverkäuferin werden. Wofür soll ein Getupftes Ogerauge eigentlich gut sein? Und warum hatte das Orakel vergessen zu erwähnen, dass diese Wildschweine im Wald von Idrith in Rudeln umherziehen, um wehrlose Wölfe oder langsame Bären zu jagen- oder auch ein Orakel in Ausbildung?

Wenigstens hatte sie ihre kleine Tasche dabei, mit etwas Proviant und ihrer kleinen Wahrsagekugel. Sie kramte die Kugel hervor und sah wieder nach unten. Wenn sie eines der Wildschweine damit treffen würde Ach, das würden diese Tiere gar nicht merken. Aber nun sah sie einen kleinen Zettel mit der krakeligen Schrift des Orakels.



Festbinden

Essen

Essen? Hatte das Orakel Hunger? Sie sah wieder auf das getupfte Ogerauge?

Ob damit gemeint war ...?

Festbinden? Tatsächlich war ein kleines Seil in ihrer Tasche Was hatte das Orakel an ihrer Tasche zu suchen? Das muss sie später klären! Vorsichtig rutschte sie weiter an den Stamm heran und band sich daran fest. Sie machte einen extra doppelten Doppelknoten.

Rigga atmete tief ein und steckte sich die Blume in den Mund. Sie schmeckte süßlich und irgendwie hatte Rigga das Gefühl, etwas zu sehen ...

Ein Name erschien in grünen Buchstaben, schwebte auf sie zu und zerplatzte dann ...

M o l l y

War das der Name der nächsten Heldin?

Dann konnte sie plötzlich orakeln:

Es kommt:

*Eine neue Heldin für das grüne Team, und ihr Name könnte **Molly** sein.
Ein Kürbis-Event, passend zu Halloween - ist es das alte Würfelspiel nur mit Kürbissen?
Ein Speedrun-Event
Angebote, die keine sind*

Eventuell:

*4-Sterne Held
Waffenerweckungen
Artefakte, die keiner will*

Weniger deutlich sieht sie weitere Namen ... *Kraken* und *Demetria*. Doch zu wem diese gehören, ist nicht zu erkennen. Vielleicht nur ein Flackern der eigenen Fantasie.

Dann spuckte sie die zerkaute Blume aus, musste sich übergeben und ließ alles auf die Wildschweine regnen. Diese flohen mit angewiderten Grunzen.

Jetzt musste sie nur noch den Knoten wieder aufbekommen ...



Tage später...

Rote Ratten

„Was sollte das?“ Rigga stand in der vernebelten Kammer des Orakels von Antia vor deren Tisch und versuchte es böse anzustarren. Der Effekt von wütend funkelnden Augen wurde durch den Nebel ein wenig abgemildert. Schlimmer noch, Riggas Augen fingen an zu tränen.

„Du willst doch ein Orakel werden, oder?“

Rigga war in die Kammer des Orakels gestürmt, kaum dass sie von ihrer Reise in den Wald von Idrith zurück war. Sie hatte den ganzen Weg überlegt, was sie sagen sollte, sich wütende und sehr geschliffene Worte überlegt. Doch jetzt fühlte sich ihr Kopf so leer an, wie die Rumflasche eines Matrosen.

„Ja! Will ich!“

Das Orakel hustete wieder- das tat es oft- und schien zu nicken.

„Es wird die Wiederkehr eines Helden erwartet.“

„Wer kommt?“

Es war immer ein spannendes Thema in der Burg, wenn darüber spekuliert wurde, welcher Held erneut herkommt. Meist beendete die Prophezeiung des Orakels die Spannung.

„Du sollst es Prophezeien. Gehe zum König und verkünde deine Prophezeiung.“

Zum König? Rigga ließ die Schultern sacken. Sie würde sich zum Gespött machen, wenn sie etwas Falsches sagt.

„Ich? Ich ...“

„Hast du die Ankunft der Göttin Molly vorhersagen können?“

Rigga hatte sich oben an einer klebrigen Fichte festgebunden und eine Blume zerkaut. Da war es plötzlich einfach gewesen. Doch vor den König zu treten war etwas ganz anderes. Zudem hatte sie keine Blume dabei. Was auch besser war, denn sie hatte sich danach übergeben müssen. So was kam nicht gut an vor dem König und seinen Ratsleuten.

„Ja, aber ...“

Erneut hustete das Orakel. Es klang gar nicht gut.

„Geh!“

Rigga überlegte, was sie nun machen sollte. Sie kam sich plötzlich dumm vor. Es würde ihr gerecht geschehen, wenn sie vor aller Augen versagt. Wahrscheinlich war das auch der Plan des Orakels.

Kurz darauf wurde sie in die Ratskammer gelassen und die Blicke der Männer und Frauen waren auf sie gerichtet. Ihr Vater Lohok saß am hinteren Ende des Tisches und starrte sie verwundert an. Der König erhob sich und nickte ihr zu. »Wohlan denn, Orakel in Ausbildung. Wir sind auf deine Prophezeiung gespannt.«

Das war sie selber auch. Was sollte sie nur tun? Sie stand da und kam sich so hilflos vor, wie eine der roten Ratten im Käfig des Kammerjägers. Tatsächlich schien ihr das die Lösung zu sein. Die roten Ratten ...

Dann sprudelte es aus ihr hervor:

„Es wird ein prächtiger Held erneut erscheinen und seine Farbe wird Rot sein, wie die der roten Ratten.“



Sie merkte sofort, dass sie die Ratten besser nicht erwähnt hätte.

„Und wer genau?“, rief Meister Moronk mit etwas lallender Stimme. Er hatte wohl etwas zu viel Wein getrunken.

Sie erinnerte sich an einen der ersten Ratsschläge des Orakels. Niemals zu genau sein.

„Die Zukunft liegt in einem tiefen Nebel und verschleiert eine genaue Sicht auf den Helden.“

Der König nickte. »Dann danke ich dir, für diese Prophezeiung, kleines Orakel.«

Aufatmend verließ Rigga die Ratskammer und eine rote Ratte huschte an ihr vorbei. Sie sah ihr dankbar hinterher und hatte plötzlich Hunger auf einen leckeren Eintopf mit Rattenfleisch.

Tage später...

Die Nebelkönigin

Das Wasser schwappte gegen die Schiffswand, der Wind war stark genug, um die Ohren anzulegen und Rigga Kalkwinter wurde immer wieder übel. Sie hasste dieses Boot und auch die verdammte Reise nach Nebelheim. Aber ihr Vater war der Berater des Königs, und wenn er nach Nebelheim geschickt wurde, konnte er nicht ablehnen. Dass Rigga, die ein Orakel in Ausbildung war, mitfahren musste, verdankte sie dem Orakel von Antia, Volvo Tamowitz. Es wäre eine wichtige Erfahrung für Rigga. Bis jetzt hatte Rigga nur erfahren, wie schnell ihr Essen wieder oben herauskommen kann. Zwei Tage lang hatte sie nichts bei sich behalten können, weil das dämliche Schiff nicht aufhören wollte so zu schaukeln. "Gehts dir besser?" Garo war neben sie getreten und legte ihr eine Hand auf den Rücken. Sie war so froh, dass ihr bester Freund auch auf dieser Reise dabei war.

"Nee", sagte Rigga gedehnt. "Ich glaube, es ist nichts mehr drin. Zuletzt habe ich wohl meine ganzen Innereien ausgegöbelt."

"Dann ist ja wieder Platz. Es gibt gepökelten ..." Weiter kam er nicht, da Riggas Körper wohl noch was gefunden hatte, was herauswollte.

Als sie fertig war, schüttelte sie verzweifelt den Kopf. "Warum muss ich ständig in der Welt herumreisen? Dabei hockt das Orakel doch immer nur in der verräucherten Kammer."

"Weißt du", sagte Garo nachdenklich. "Ich glaube, sie will dich loswerden. "

"Was?"

"Du hast zuletzt immer treffende Prophezeiungen hervorgebracht. Man könnte fast meinen, du bist mindestens so gut wie sie. Ist doch wohl klar, dass sie dich verschwinden lassen möchte."

"Echt? Das glaubst du?"

"Obwohl", sagte er leise. "Als Orakel müsstest du das doch vorher selber erkennen, oder?"

Rigga verengte die Augen. "Zweifelt du an meinen orakelischen Fähigkeiten?"

Garo hob abwehrend die Hände. "Niemals. Ich finde, du bist das tollste und hübscheste Orakel, das es je gegeben hat."

"Stimmt!" Sie brachte ein Grinsen zustande.

Den Rest der Reise überstand Rigga und aß bald auch wieder gepökelten ... was auch immer. Hauptsache gepökelt.

Das Schiff legte in Nebelheim an und Rigga Kalkwinter, Orakel in Ausbildung, folgte ihrem Vater zu der Kutsche, die man in dem dichten Nebel kaum erkennen konnte. Damit wurden sie zur Burg gebracht, denn die Königin erwartete sie. Ganz besonders war Rigga auf das Orakel von Nebelheim gespannt, über das in Orakelkreisen so einiges gemunkelt wurde. Leider hatte Rigga keine Kontakte zu den Orakelkreisen, so dass sie alles glauben musste, was Volvo Tamowitz (Das Orakel von Antia) ihr erzählt hatte.

Das Orakel von Nebelheim sollte die Königin ständig begleiten. Nicht wie in Antia, wo das Orakel nur einen kleinen Raum neben den Folterkammern bekam.

Die Kutsche hielt und sie wurden von jemandem empfangen, der bedauerlicherweise nur undeutlich im Nebel zu erkennen war. Allerdings trug er einen Helm mit einer Kerze darauf, was etwas half.

„Kein Wort, wenn du nicht gefragt wirst“, zischte ihr Vater ihr zu. Er war verschlossen wie immer, und Rigga war klar, dass er diese Reise genauso ungern angetreten hatte wie sie. Der Thronsaal der Königin von Nebelheim lag in einem tiefen dunklen Blau und der Nebel schien an den Wänden, dem Boden und der Decke zu hängen, doch der Thron schimmerte in einem strahlenden Blau, das sich auf den Nebel übertrug. Es war wunderschön. Die Königin erhob sich, als sie näher kamen.

„Ihr kommt aus Antia?“

„Ja, Königin Annwn!“, sagte Riggas Vater mit einer tiefen Verbeugung.

„Es ist mir eine Ehre, in eurem strahlenden Licht zu erscheinen.“

Das klang ziemlich bescheuert, dachte Rigga.

„Das ist das kleine Orakel?“ Die Königin kam die Stufen herunter. „Ich habe viel von dir gehört.“

Rigga wusste nicht, was sie sagen sollte, als sie den scharfen Blick ihres Vaters sah. Also verbeugte sie sich.

„Ja, Königin Annwn! Es ist mein strahlendes Licht, das eure Ehre blau leuchten lässt, wie das Firmament einer dunklen Nacht. Es sei denn bei Vollmond, da ist es zu hell.“

Die Königin blinzelte. Dann lachte sie leise. „Witzig bist du auch noch.“ Dann winkte sie in Richtung ihres Thrones. „Eclairs, komm her!“

Ein kleines Wesen kam heran. Es hatte Ähnlichkeit mit einem Eichhörnchen, nur ohne den buschigen Schwanz. Das Fell schimmerte in verschiedenen Farben, und zwei neugierige Augen sahen Rigga an.

„Das ist das kleine Orakel von Antia“, sagte die Königin, während sie mit einer Hand das Fell von Eclairs streichelte. Sie sah Rigga fragend an. „Kannst du uns eine Kostprobe deines Könnens geben?“

„Jetzt?“ Rigga schüttelte den Kopf. Hier waren keine Feigen und auch keine Blume, wie das getupfte Ogerauge. „Das geht leider nicht, lichte Erscheinung des ... ähm ... Nebels.“

Eclairs kam etwas näher. „Streiche mich“, sagte es mit leiser, quiekender Stimme.

Sie sah die Königin fragend an. Diese nickte, also berührte Rigga das Fell von Eclairs.

Sie spürte sofort, dass es funktionierte. Die Zukunft öffnete sich ihr und während sie Arme in die Luft hob und die Augen verdrehte- was sie nur wegen des dramatischen Effekts tat- sagte sie laut:

Es kommt ein neuer Held/in im blauen Gewand, natürlich muss man ihn oder sie unbedingt haben.

Ein weiteres Endlose Pein-Event (Endless Trial)

Der unschöne Turm der verschwundenen Illusionen

Eine neue exklusive furchterregende 5-Sterne-Waffe

Neue Artefakte für die Wale

Angebote, die keine sind.

Evtl. (sie nuschelte es mehr):

Das Schach-Event - was nicht so viel mit Schach zu tun hat

Ein Segnungsevent, wo man Sterne sehen kann (aber nur wenige bekommt)

Waffenerweckungen

Neuer 4-Held/Heldin*

Sie blickte die Königin an, die etwas entsetzt aussah. Rigga schaute in ihre Hände und sie hatte etwas von Eclair's Fell ausgerissen.

So ist das als Orakel, man sieht nicht alles kommen.

War das die letzte Prophezeiung des kleinen Orakels?

Wird sie in den nebligen Kerkern von Nebelheim landen?

Bekommt sie auch eine Kerze auf den Kopf?



Der Thronsaal

Hin und wieder gönnt sich die Königin einen kleinen Umbau...

dann sieht der Thronsaal so aus



...oder so



2 Wochen später...

Der Schmied

Mit einem weiteren dumpfen Schlag auf das gelb leuchtende Metall wurde es in die endgültige Form gebracht. Funken flogen auf und dann nahm der Schmied die immer noch glühende Schwertklinge, um sie in den Wassertrog zu tauchen.

„Spannend, oder?“ Garo klang richtig begeistert.

Rigga Kalkwinter, Orakel in Ausbildung, hingegen fand es ziemlich langweilig. Da konnte der dicke Schmied noch so oft auf das heiße Metall hämmern. Es fehlte jeglicher Spannungsbogen. Sie wusste ja schon, dass es ein Schwert werden würde. Garos erstes Schwert.

Sie verkniff sich also eine bissige Antwort. „Ganz toll!“

Garo Winkmal war ihr bester- und wohl auch einziger- Freund in der Burg. Er hatte sich in Nebelheim für sie eingesetzt. Er und ihr Vater hatten es irgendwie hinbekommen, dass die Königin Rigga verzieh. Doch sie solle besser nicht mehr herkommen. Ihr Orakel- Eclairs, ein seltsames Wesen, das wie ein großes Eichhörnchen ohne Schwanz aussah- hatte nun eine bleibende kahle Stelle. Im Eifer der Prophezeiung hatte Rigga versehentlich die Haare ausgerissen.

„Ich werde dich dann immer verteidigen können“, sagte Garo mit einem stolzen Lächeln.

Er war allerdings kein Knappe oder gar Ritter. Er war Schreinerlehrling und konnte mit einem Schwert höchstens Kerben in Holz hauen. Das wich allerdings auch weder aus, noch schlug es zurück. Doch wenn er sich darüber freute, sollte sie sich auch freuen.

Der Schmied, Nikolas Eisenhuf, sah fragend zu ihnen. Sein Gesicht glänzte vor Schweiß und leuchtete fast pulsierend rot.

„Ich kann das auch ohne Kommentare!“

Garo wedelte beschwichtigend mit den Händen. „Wir freuen uns nur. Ihr macht das prima, Meister Eisenhuf.“

Doch aus irgendeinem Grund schien der miesepetrige Schmied heute noch schlechter drauf zu sein als sonst. Er hatte das Schwert- oder das, was ein Schwert werden sollte- im Wassertrog gelassen und kam herüber.

„Wieso könnt ihr mich nicht in Ruhe arbeiten lassen?“ Er zeigte mit einem seiner Finger auf sie. Der Finger war, wie die Hand, vom Ruß pechschwarz. „Ich weiß schon, was ich tue.“

„Was sind Sie denn für ein Sensibelchen?“, fragte Rigga. „Wir wollen nur sichergehen, dass es ein gerades Schwert wird.“

Natürlich hätte sie sich das auch verkneifen können und spürte Garos fragenden oder vorwurfsvollen Blick auf sich.

„Das war ein Versehen gewesen“, stieß der Schmied hervor. „Außerdem ist es lange her.“

„Dem König zwei Dutzend krumme Schwerter zu liefern, hat euren Ruf nicht verbessert.“

Sie setzte ein honigsüßes Lächeln auf. „Deshalb versteht ihr doch sicher, dass wir zusehen.“

„Es ist nur ein normales, popeliges Schwert!“

Rigga sah, wie Garo zusammenzuckte. Noch bevor er es einmal in den Händen hielt, war es schon heruntergemacht worden.

„Dann macht doch ein schönes Schwert daraus.“

„Das kostet aber einiges mehr.“ Sein Blick wanderte zu Garo.

„Ich habe nicht mehr. Außerdem ist doch jedes Schwert von euch ein Meisterwerk. Sogar die ... popeligen ...“ An den letzten Worten hätte er sich beinahe verschluckt.

Irgendwie tat er ihr leid, aber sie hatte selber nichts, was sie hätte beisteuern können. Sie klopfte ihm sanft auf die Schulter.

„Es gäbe da was“, sagte der Schmied langgezogen. Er sah Rigga merkwürdig an.

„Ich werde ganz sicher nicht bei euch putzen oder so was!“

Der Schmied schüttelte seinen großen, roten Kopf. „Du bist doch das kleine Orakel, oder?“

„Ja, und irgendwann werde ich das Orakel von Antia sein und meine Weissagungen ...“

„Schon gut, du willst Karriere machen. Verstehe ich.“ Sie sah ihn an und glaubte irgendwie nicht daran, dass dieser Schmied je Karriere machen wollte.

„Aha?“

„Wenn du mir sagst, welcher Held als nächstes zu uns kommt, würde ich deinem Freund ein schickes Schwert machen. Eines, das eines Kaufmanns würdig ist.“

Rigga überlegte. Es gab eigentlich kein Verbot für Weissagungen in einer Schmiede.

Sie nickte. „Für ein Schwert, das eines Königs würdig ist.“

Der Schmied kniff die Augen zusammen. „Einigen wir uns auf das Schwert eines Edelmannes?“

Garo stand mit offenem Mund daneben. Zwar ging es um sein Schwert, aber er wurde nicht gefragt. Irgendwie ahnte er, dass er jetzt besser den Mund halten sollte.

„Gemacht!“, sagte Rigga. Dann sah sie Garo an, blinzelte ihm zu und ging zwei Schritte zurück. Für einen Auftritt braucht es Platz.

Sie griff in ihren kleinen Beutel, der an einem Band um ihre Hüfte hing. Dort spürte sie Eclairs ausgerissene Haare, die ihr schon in Nebelheim beim Orakeln geholfen hatten. Sie warf die Haare in die Luft, den Kopf nach hinten- jetzt hatte sie einen guten Blick auf die Spinnweben unter der Decke- und tat so, als würde sie geschüttelt. Dann brach die Welt in Scherben, und in diesen Scherben erhaschte sie den Blick auf einen roten Vogel, der aus Feuer zu bestehen schien. Einen Phönix? Sie legte mit ihrer Weissagung los:

***Es kommt** eine neue Heldin oder ein neuer Held für das rote Team, und er könnte etwas mit einem Feuervogel oder Phönix zu tun haben.*

Ein Event, das man schon von den Würfeln her kennt

Ein Speedrun-Event

Angebote, die keine sind

Eventuell:

Warum ist alles so undeutlich?

Waffenerweckungen

Artefakte, die keiner will

Noch undeutlicher:

Eine neue Kampagne

Einen neuen Kampfpfad



Dann setzten sich die Scherben wieder zusammen und sie sah in das hochrote Gesicht des Schmieds, der sie mit offenem Mund anstarrte.

Kein schöner Anblick übrigens. Auch Garos Mund war offen, bei ihm sah das aber ganz gut aus.

„Danke“, sagte Meister Eisenhuf. Er wirkte ergriffen. Dann nickte er und ein fröhliches Lächeln stahl sich auf sein Gesicht. „Ich werde Ketten mit einem Phönix-Anhänger anbieten. Das wird ein tolles Geschäft.“

Rigga sah sich die Anhänger an, die er zu Ehren vom Helden Harroth gemacht hatte. Sie waren so seltsam geformt, das Rigga vermutete, er hätte einfach einen Nagel plattgehauen. Hoffentlich würde das der vierte Weise, Harroth, nie zu Gesicht bekommen. Dieser war für seine Wutanfälle berühmt. Dann schlägt er auf alles mit seinem Hammer ein.

Garu kam auf sie zu und umarmte sie. „Danke“, flüsterte er leise.



Schauplätze

Der Burghof mit dem Feigenbaum



Die königliche Burg



Im Wald von Idrith



Irgendwo jenseits von Nebelheim



Die Fähre nach Nebelheim



Der Thronsaal von Schloss Nebelheim



Die Nordseite der königlichen Burg



Irgendwo in Antia



Charaktere

Rigga Kalkwinter	14-jähriges Orakel in Ausbildung und Protagonistin der Erzählung
Lohok Kalkwinter	Kaufmann, Sechster Weiser von Antia und Riggas Vater
Garow Winkmal	junger Schreiner Geselle und Riggas bester Freund (des Lesens mächtig)
Volvo Tamowitz	Orakel von Antia (hustet viel)
Meister Moronk	Oberster Holzwerkkünstler (Zimmern, Schreiner und Bauen von ballistischen Waffen)
Ginrig	Schatzmeister am Hofe des Königs
König Artus von Antia	Herrscher über Antia
Königin Annwn	Herrscherin über Nebelheim
Das OvN	Eclairs, Orakel von Nebelheim
Kammerjäger	Schädlingsbekämpfer
Nikolas Eisenhuf	Schmied

Garow Winkmal, der Schreiner Geselle



Rigga Kalkwinter, Orakel in Ausbildung

Lohok Kalkwinter, Kaufmann (hier in einer etwas unvoreilhaftem Perspektive aufgenommen)



Königin Annwn von Nebelheim
(mit ihrem Orakel Eclair auf dem Schoß)



Volvo Tamowitz, Orakel von Antia

Eine seltene Sichtung des Orakels außerhalb der Keller-Kammer, hier in einem Seitenbereich des Burghofes



Jahrzehntlang hielt sich hartnäckig das Gerücht, dass es sich bei dem Orakel von Nebelheim um eine unnahbare Schönheit in Menschengestalt handeln sollte.



Das ist nicht das Orakel von Nebelheim,...



Das ist nicht das Orakel von Nebelheim in Trance,...



... sondern eine der unheimlichen Lichtgestalten im Sumpf von Nebelheim

DAS ist das Orakel von Nebelheim: Eclair (vgl. Bestiarium, Eclair würde toben, wenn es wüsste, dass man es unter dieser Rubrik aufgenommen hat)





Der König von Antia (meistens ziemlich gut gelaunt)



Der König umgeben von seinen Ratsherren (hier zu sehen in einer Auftragsarbeit eines jungen Malers, der gleich darauf aus den Diensten am Hof des Königs entlassen wurde; niemand hinterfragte ernsthaft den Grund der Suspendierung)



Meister Moronk, dem Betrachter den Rücken zugewandt, nimmt an einer der typischen Ratsherren-Versammlungen (in der neben Wein auch häufig Bier serviert wird) teil



Holzbau-Meister Moronk in seiner Werkstatt



Ginrig, der Schatzmeister in der Königlichen Schatzkammer



Der Kammerjäger in seinem Sammlungsraum

Schmied Nikolas Eisenhuf bereitet sich vor
Garos Schwert zu schmieden



Nikolas Eisenhuf, mal wieder
recht grimmig



Ein weiteres Exemplar seiner Ket-
ten-Kreationen, mit denen er sich
von Zeit zu Zeit als Goldschmied
versucht (*denn man sollte immer
zwei Eisen im Feuer haben*).



Bestiarium

Mipko sprechende Maus aus dem Idrith-Wald mit immens großen Ohren



Mipko liebt die Verkleidung. Daher kann es vorkommen, dass man ihn in einem höchst offiziellen Tuche eines Edelherren begegnet, bisweilen auch in höfischem oder klerikalem Gewand.



Eclairs das schweiflose sprechende Eichhorn und Orakel der Königin von Nebelheim



Auch Eclairs ist ein Meister der Verwandlung. Mal sieht man ihn in Blau, mal gebräunt, mal mit und mal ohne Schweif, den es vermag in einer Art Rückentasche zu verstecken.



Durch seine biolumineszierenden Haarspitzen leuchtet Eclairs im Dunkeln. Ein Umstand, der ihm in der Nacht Unannehmlichkeiten einbringen kann, so dass er es vorzieht, trotz Nachtaktivität, die dunkle Phase des Tages im Schutze des königlichen Schlosses zu verbringen.

Wildschweine

gefährliches Borstenvieh aus den Wäldern von Idrith



Sie rammen alles, was ihnen in die Quere kommt. Die Wildschweine von Idrith gelten als ausgesprochen angriffslustig. Sie machen auch vor Bären nicht halt. Man kann sie getrost als die Pachycephalosaurier von Antia bezeichnen (obgleich rein optisch der Vergleich hinkt).

Rote Ratten

rot gewandete Nager, eingesperrt in des Kammerjägers Käfig



Es handelt sich um überaus gesellige tierische Zeitgenossen...



... die auch nur selten im Käfig anzutreffen sind. Ihr unbändiger Freiheitsdrang macht es fast unmöglich, sie in Gefangenschaft zu halten.



Herbarium

Feigen



[*ficus carica*]

lila Früchte, die am Feigenbaum im Hofe des Königspalastes wachsen

Achtung: Hundsgemeine Früchte! Wenn man eine Feige zu pflücken wagt, verschwindet die Hand, die sie pflückt, ... für immer. Allein ein allzu intensives Hinsehen kann den Betrachter in eine violette Trance versetzen, welche die gesamte Gestalt des Beobachtenden kurzfristig in einem lila Farbton erscheinen lässt.

Getupftes Ogerauge



[*maculosus oculus ogeriae*]

eine grüne Blüte, die dem Kauenden Visionen beschert

Es gibt sie in verschiedenen Ausführungen, da sie sich während des Wachstums nie entscheiden kann, ob ihre Blütenblätter getupft aus der Knospe hervorbrechen sollen oder ob der Stempel die Ehre haben wird, die Tupfen zu tragen. Es ist während des Aufblühvorgangs noch nicht einmal klar, in welcher Form der Stempel erscheinen wird, da er – wie die gesamte Pflanze – von polymorpher Beschaffenheit ist. So kann es vorkommen, dass das Zentrum der Blüte dem einer Glas- kugel ähnelt oder einem Konglomerat aus fleischigen Fäden. Ebenso überraschend ist auch der Geschmack der Pflanze, der oft als süßlich und überaus wohlschmeckend beschrieben wird.



Bevorzugte Variante für die Verwendung zum Weissagen



In diesem Zustand dient sie mit Vorliebe dazu, verschenkt zu werden, um mit ihrem betörenden Anblick das Herz eines anderen Wesens (ein Mensch kann es auch sein) zu gewinnen oder zu erweichen.



Hier ist eine Auswahl an verschiedenen Erscheinungsformen des Getupften Ogerauges, aus dessen mannigfaltigen Variantenschatz, zu sehen.



Blutzeder

[*cedrus purpurea antiae*]



Die Blutzeder gehört zur Familie der Kieferngewächse. Im Gegensatz zu anderen Exemplaren ihrer Gattung weist ihr Holz keine Harzgänge auf, was sie in Schreinerkreisen so beliebt macht. Die Blutzeder ist eine der seltenen Klangbaumarten, die ausschließlich in den Wäldern und Hügeln in Antia wachsen.



Die deutlich auf der Borke zu erkennenden Poren, werden gebildet durch die vom Stammesinneren ausgehenden, röhrenförmig die Rinde durchstoßenden Tracheiden. Sobald turbulente Luftbewegung in einem günstigen Winkel auf die Poren trifft, wird auf der Rinde ein Klang erzeugt. Der Ton erinnert an das asthmatische Husten eines alten Orakels.



Kernreifholzbaum mit dunkelrotem Kern, rosafarbenem Reif- sowie Splintholz; gut zur Herstellung von Möbeln und Innenausbau-Elementen geeignet; die Rohdichte des Holzes erreicht max. $0,78 \text{ g/cm}^3$, damit ist es schwerer als andere heimische Nadelhölzer.

Oben: Blutzeder im Wald; streckt sich weit nach oben auf der Suche nach dem nährenden Licht, das unerlässlich für die Photosynthese ist.

Mitte und unten: Blutzeder freistehend; wächst stark in die Breite; mittig zu sehen ist die Blutzeder in ihrer „aktiven Phase“, was bedeutet, dass ihr „Blut“ in den „Adern“ zirkuliert; unten ist das Ergebnis dieses Vorganges zu sehen.



Feigenbaum

[ficus alucinatio antiae]



Die Alucinatio-Feige gehört zur Gattung der Feigen und zur Art des Halluzinogen-Arboris. Sie kommt sowohl in Strauch-, als auch in Baumform vor. Aufgrund des im Mittel feuchtwarmen Klimas in Antia, gedeihen

die Bäume dort prächtig. Das sommergrüne Gehölz kann bis zu 10 m hoch wachsen.

Die süße Frucht wird sowohl getrocknet und kandiert genossen, als auch zu Konfitüren verarbeitet.

Auch die Blüten sind wohlschmeckend und finden vornehmlich in Dessert-Kreationen Verwendung. Da es sich bei der Feige und ihren Blüten um königliche Genussmittel handelt, ist vor der Ernte und dem Verzehr zuvor eine außerordentliche Genehmigung einzuholen.



Die Frucht des Feigenbaums



Erwachsener Feigenbaum in seiner Blühphase



und nach der Ernte

Klebrige Fichte *[picea abies lentus]*



Die *Picea lentus* gehört zur Gattung der Fichten und zur Familie der Kieferngewächse. Ihre Wuchshöhe kann bis zu 70 m betragen. Mit $0,59 \text{ g/cm}^3$ Rohdichte ist ihr Holz als mittelhart einzustufen. Splint und Kern sind gelblich-grau. Ihrem ausgesprochen harzreichen, klebrigen Holz hat sie ihren Namen zu verdanken. Diese Art ist zur Holzverarbeitung nicht geeignet, sondern wird aufgrund ihrer umfangreichen, leicht entzündlichen Absonderungen insbesondere von pyrotechnischen Manufakturen genutzt.



Eine Jungfichte



Ein einzeln stehender, ungehindert wachsender halbwüchsiger Baum



Erntereifer Stamm



Austrieb nach der Ernte

Requisiten



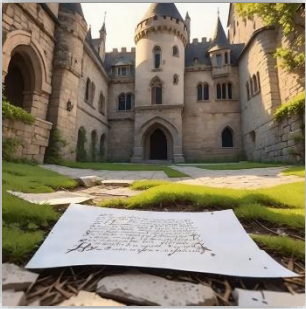
Der Helm des Kutschers



Sammelgefäß mit Übungsglaskugeln



Ein Nachttopf



Der verheißungsvolle Zettel



Ein Modell der Burg



Garos Anderthalbhänder (so zumindest in seiner Vorstellung)

Die vorerst letzte Seite...



Rigga verabschiedet sich und läuft einer ruhmreichen Zukunft als Orakel entgegen...