



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, anwn

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?

[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



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

Anwnn, geboren, Illustratorin mit einer Leidenschaft für Anhänge



Illustration der Texte, Einführung mit Vorwort und Glossar, Anhang mit Sachinformationen und Visualisierung der kuriosen Gestalten, seltsamen Tierwesen und eigenwilligen Gewächse sowie Layout

[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 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.

Was uns erwartet

Der große Auftritt des kleinen Orakels _____	S. 10
Winterwunderland _____	S. 16
Der sechste Weise _____	S. 22
Das Fest der tausend Feuer _____	S. 24

Anhang

Schauplätze
Charaktere
Bestiarium
Herbarium
Objekte von Bedeutung

Zwei Wochen später...

Der große Auftritt des kleinen Orakels

Der Marktplatz von Morganella lag noch im morgendlichen Dämmerndeschlaf. Zwar waren bereits zwei Bauern dabei ihren Stand aufzubauen, beachteten aber Rigga und Garo nicht weiter.

„Glaubst du wirklich, dass es eine gute Idee ist?“ Garo sah sie zweifelnd an.

„Das ist mein Weg, um zu einem berühmten Orakel zu werden. Die Leute müssen sehen, dass ich eh ... unfehlbar bin.“

Garo seufzte tief.

Das Denkmal der Piratin Morgan warf seinen Schatten auf den Marktplatz, der sonst leider nur aus festgetretener Erde bestand. Auch das Denkmal war nicht so imposant, wie man meinen könnte. Es sah aus, als hätte dem Bildhauer ein Oger mit Piratenhut als Modell gedient.

Sie kannte die Geschichten von Morgan, die auf der Unsterblichkeit- was für ein blöder Name für ein Schiff- mitsegelte, um Schätze zu finden und dabei von der Meerhexe verflucht wurde. Es heißt, sie segle noch immer mit dem Schiff über das verfluchte Meer, auf der Suche nach Heilung von dem bösen Fluch.

Wenn es nach Rigga ging, war Morgan selber schuld gewesen. Aber hier in Morganella sah man das anders und sie würde versuchen dieses Thema nicht anzuschneiden.

„Dort vorne“, sagte sie. Die Stelle neben einer Wuschelbuche schien ihr ideal, die weichen, geringelten Blätter des Baums erinnerten an Haare, und sie ging schnell darauf zu, während Garo den Karren hinter sich herzog. Sie waren sehr früh aufgestanden, haben sich aus der Burg geschlichen, um rechtzeitig hier zu sein, bevor alle Plätze belegt sind.

Dann dauerte es etwas, bis Garo das Podest aufgestellt hatte. Er hatte es extra für sie angefertigt und es sah *nett* aus. Natürlich könnte es etwas mehr hermachen, aber für ihren ersten Auftritt sollte es genügen.

Immerhin hatte er aus Holzbuchstaben **ORAKEL** an einem Pfeiler befestigt. So sah man es schon von weitem. Während Garo noch mit dem Aufbau beschäftigt war, schlenderte sie herum. Die kostbaren magischen Haare, die sie einem anderen



Orakel ausgerissen hatte, waren sicher in ihrem kleinen Beutel verstaut, der an ihrer Hüfte hing.

Ein Stand mit Gewürzen wurde aufgebaut, und da diese sehr begehrt waren, stand auch ein kräftiger Bursche daneben Wache. Dennoch trat sie an den Stand, wo nur wenige Säckchen auslagen.

„Sie sind aber früh!“ Eine junge Frau mit schwarzblauen Haaren lächelte sie an. „Wollen Sie ein bestimmtes Gewürz? Wir haben eine ausgezeichnete Auswahl.“ Sie deutete auf die fast leere Auslage. „Zumindest bald ...“

Rigga überlegte. Sie würde Fritza, Fritzarike Knochenbau, der schrecklich dünnen Köchin, sicher eine Freude machen. „Schleimblätter vom Berserkerstrauch?“ Sie wusste, dass dies die Lieblingszutat des Festeintopfs war. Fritza war deswegen beim Orakel gewesen, um zu erfahren, ob sie noch rechtzeitig welche bekommt. Seltsam, dass sie sich das gemerkt hatte, dachte Rigga.

Die Frau sah sie verwundert an. „Die sind sehr schwer zu bekommen. Nur wenige, gut gerüstete Männer trauen sich an einen solchen Busch heran. Viele haben bleibende Wunden davongetragen. Daher werden sie fast mit Gold aufgewogen.“

„Toll“, sagte gelangweilt Rigga und sah sich nach Garo um. Hauptsache, er beeilte sich, denn langsam wurde es schon voller auf dem Markt. „Haben sie welche?“ „Ja, da haben Sie Glück. Sieben Große-Helden-Münzen pro Blatt.“

Das war weit mehr, als Rigga erwartet hatte. Sie konnte sich nur ein einziges leisten. Doch als sie nach ihrem Beutel griff, war dieser verschwunden. Rigga erstarrte. Sie tastete an ihrer Hüfte herum, als wäre er unsichtbar geworden. „Mein Beutel ...“

„Sie haben kein Geld?“ Jetzt veränderte sich die Miene der Frau. „Dann hauen Sie ab, bevor ich Bruwart befehle, ihnen Beine zu machen.“ Sie deutete auf den Wächter, der Rigga böse anstarrte.

„Jemand ... es ist gestohlen worden.“ Sie konnte es nicht glauben. Jemand bestahl ein Orakel? Sie würde sicher wieder die Lachnummer sein, ein Orakel, das nicht voraussieht, dass es bestohlen wird. Mist, verdammter!

„Schau mal da drüben. Das Orakel?“ Die Frau lachte erfreut. »Da muss ich hin.« Sie zeigte mit dem Finger auf Bruwart. „Du passt auf und lass dieses Mädchen nicht an die Gewürze!“ Sie drückte sich vorbei und Rigga sah, dass viele dahin liefen, um das Orakel zu sehen. Was sollte sie nur machen?

„Geh doch auch dahin“, brummte Bruwart. „Ich würde es auch gerne mal sehen. Ein Orakel ist ein ganz besonderer Mensch. Du wirst staunen.“

Sicher würde er staunen, wenn er wüsste, dass er gerade mit dem Orakel redet.

Sie ließ ihn stehen und sah sich um. Irgendjemand wird wohl bald ein paar magische Haare berühren. Sie wusste, dass dies durchaus unangenehm sein kann. Die Königin von Nebelheim hatte ihrem Orakel immer durch Fell gestrichen, weil sie das Gefühl mochte, aber sie war daran gewöhnt.

Dann hörte sie einen überraschten Schrei, sie drängelte sich an den Leuten vorbei, und dann ging es zwischen zwei Ständen in eine kleine Gasse. Dort standen zwei Jungs und schienen verblüfft. Einer hielt ihren Beutel in der Hand. Die beiden waren nicht älter als zehn und einer von beiden hatte strubbelige karottenrote Haare. Sie hatte ihn beim

Gewürzstand gesehen. Der andere war etwas kleiner, schwarzhaarig und seine Augen weiteten sich, als er Rigga auf sie zulaufen sah.

„Was willst du?“ Der Karottenjunge hob die Arme.

„Mein Geld und meinen Beutel!« Sagte Rigga barsch. „Sonst rufe ich die Stadtwache.“

„Die Stadtwache?“ Der schwarzhaarige Junge lachte. „Die kümmern sich nicht um uns. Wir beklaun ja keine reichen Kaufleute.“

„Ich bin Rigga Kalkwinter, Tochter des Beraters von König Arthur und außerdem Orakel in Ausbildung!“

Der Karottenjunge sah sie fragend an. „Du?“

„Ich!«

„Gib ihr den Beutel, Kiy“. Der schwarzhaarige Junge stupste seinen Freund an. »Wir wollen es uns doch nicht mit einem Orakel verscherzen.“ Kiy nickte und warf Rigga den Beutel zu. Während sie versuchte, diesen aufzufangen, rannten die beiden los. Seufzend sah sie in den Beutel. Er war leer. Nur ein oder zwei Haare klebten noch an den Seiten. Viel zu wenig. Mit hängendem Kopf ging sie über den Markt und überlegte. Sie konnte Garo nicht hängen lassen. Er hatte sich so viel Mühe gegeben, obwohl er der Meinung war, dass es eine Schnapsidee sei.

Dann erinnerte sie sich an den Rat, den sie vom Orakeln von Antia bekommen hatte- wenn man nicht weiter wusste, musste man nur allgemeine Andeutungen machen, diese aber mit Selbstbewusstsein vertreten.

Als sie an ihrem Stand ankam, winkte Garo ihr freudig. „Schau mal, wie viele Menschen dich sehen wollen. Wenn du bereit bist, kündige ich dich an.“

Sie hoffte, er würde nicht merken, wie es in ihr aussah und bemühte sich um ein Lächeln.

„Stimmt was nicht?“

„Wieso?“

„Du lächelst sonst nie so.“

„Soll ich dir lieber vors Schienbein treten?“

„Das wäre wenigstens normal, dann würde ich mir keine Sorgen machen. Außer um mein Bein.“

Sie streckte den Rücken. „Dann sage mich mal an.“

Garo grinste. Er trat auf die Bühne und sah in seiner weiten Hose, dem einst weißen Hemd, das nur halb in die Hose gesteckt war und besonders wegen seinem Lausbuben-Grinsen toll aus.

„Es ist so weit“, sagte er laut und breitete die Arme aus. „Das Orakel in Ausbildung wird für euch“, er zeigte auf verschiedene Leute, „heute den nächsten Helden prophezeien.“ Er wedelte mit den Armen und einen Moment befürchtete sie, er würde eine seiner gefürchteten Tanzeinlagen zeigen. Dann wies er mit beiden Armen auf sie. „Hier ist die unvergleichliche, die wunderbare, die unübertroffene ...“ Er reichte ihr eine Hand und zog sie spielerisch auf das Podest. „Rigga Kalkwinter!“

Rigga kam sich komisch vor. Sie war es überhaupt nicht gewohnt, so im Mittelpunkt zu stehen. Es wäre vielleicht leichter, wenn jemand geklatscht hätte oder ein paar Bravo-Rufe hätten ihr auch gefallen. Doch die Leute starrten sie nur an, als wäre sie ein Wundertier.

„Nun mach mal!“, hörte sie einen rufen.

„Kannst du mir auch weissagen, was mich heute Abend erwartet?“ Ein dicker Mann mit ausgeprägten Wangenknochen lachte.

Rigga wurde unsicher. Das ist immer ein Fehler.

„Was dich heute Abend erwartet?“, sagte sie und fasste sich. „Deine schreckliche Alte!“

Sofort hörte man die Leute lachen.

„Ich brauche jetzt etwas Ruhe!“, rief Rigga. Sie steckte ihre Hand in den Beutel, in der Hoffnung, dass es helfen würde, doch nichts geschah. Sie stand auf dem Podest, mit geschlossenen Augen, und wusste nicht, was sie tun sollte.

„Schläft sie?“, rief einer und alle lachten.

Dann kam eine polternde Stimme. „Macht Platz!“ Eine Stimme, die sie kannte. Sie öffnete die Augen und schluckte. Da bahnte sich Meister Moronk seinen Weg durch die Menschen. Er hatte seine Lederschürze um, sein oben schon kahler Kopf leuchtete in der Sonne, aber seine Augen funkelten belustigt.

Dann war er am Podest. Rigga hörte Garo leise aufstöhnen. Er wusste, dass er Mist gebaut hatte. Meister Moronk war bekannt dafür, dass er sehr streng war und sicher ein Dutzend Lehrlinge wieder entlassen hatte, bevor Garo in seine Dienste getreten war.

„Ich möchte unbedingt dem kleinen Orakel zusehen. Das lasse ich mir was kosten.“

Er warf ihr eine schimmernde Goldmünze zu, die sie ungeschickt fing. Doch als sie diese betrachtete, spürte sie ein Ziehen- die Zukunft wollte geweissagt werden.

Sie lächelte und warf den Kopf in den Nacken. Garo betätigte den Hebel und Rauch stieg vom Podest auf, gab ihr mehr magischen Schein. Zwei Fackeln entzündeten sich wie von Zauberhand. Sie hörte die Menge beeindruckt schweigen.



Der neue Held wird golden schimmern, wie Meister Moronks Goldmünze.

*Ein weiteres Mal kommt das endlose Pein-Event (Endless Trial)
Der Turm der Illusionen nimmt einem die Illusion
Eine neue exklusive furchterregende 5-Sterne-Waffe
Neue Artefakte für die Wale
Angebote, die keine sind.*

evtl. (sie nuscelte es mehr):

*Das Schach-Event - was nicht so viel mit Schach zu tun hat
Waffenerweckungen
Neuer 4*-Held/Heldin*

Beim Helden glaubte sie eine vertraute Gestalt zu erkennen. Ist es Arthur selbst?

Dann atmete sie tief ein, verschluckte sich am Rauch und hustete, wie eine Blutzeder, bis ihr die Tränen kamen. Sie spürte, dass Garo sie vom Podest führte und ihr ein Taschentuch in die Hand drückte. Als sie wieder sehen konnte, sah sie, wie die Gewürzhändlerin auf sie zukam.

„Sie sind das Orakel! Das wusste ich nicht.“

Sie reichte Rigga einen Bündel Schleimblätter, die immer noch ein wenig zappelten - ein Hinweis darauf, dass sie recht frisch waren.

„Nehmen sie das als Dank und Entschuldigung.“

Rigga nickte, konnte aber nur ein danke krächzen.

Dann kam Meister Moronk auf sie zu.

„Das war sehr beeindruckend!“, sagte er. „Die Münze brauche ich allerdings zurück. Es ist meine einzige magische Münze.“ Er zwinkerte ihr zu, als wüsste er, was passiert war. „Ich denke, du solltest immer ein paar magische Dinge dabei haben.“

„Woher?“

Er lächelte. „Das Orakel von Antia, Volvo, war auch mal jünger, genau wie ich. Wir hatten eine schöne Zeit zusammen und ich habe einiges über die Gabe der Zukunft erfahren.“ Dann sah er Garo an. „Du hast ein eindrucksvolles Podest gebaut und die verborgenen Mechaniken sind gut gelungen.“

„Danke?“, sagte Garo mit belegter Stimme.

„Du hast mich nicht um Erlaubnis gefragt und einfach Material verwendet, das dem König gehört.“

„Ich ...“

„Für deine Freundin, ich weiß. Zudem ist es gut gegangen und ich werde dem König sagen, dass ich dem zugestimmt habe. Es dient dem Ruf des Orakels und damit auch dem des Königs.“

„Oh!“, sagten Rigga und Garo zugleich.

„Aber das macht ihr nie wieder!“ Der Zeigefinger von Meister Moronk wackelte vor ihren Nasen. „Nie mehr, verstanden!“

„Verstanden.“

„Nie mehr ohne mich!“, verbesserte Meister Moronk lachend.



Die Statue der Piratin Morgan und gleichzeitig Namensgeberin der Stadt Morganella, deren Marktstraße hier zu bewundern ist (die Abbildung stammt aus einer Zeit, als der Platz nicht mehr aus festgetretener Erde bestand).

Zwei Wochen später...

Winterwunderland

Es war ein herrlicher Tag - die Sonne strahlte lächelnd herunter, der Himmel war klar und kaum ein Wölkchen war zu sehen. *Eigentlich könnte alles prima sein, wenn es nicht so schweinekalt wäre*, dachte Rigga Kalkwinter, Orakel in Ausbildung, während sie in einem Schlitten saß, der sie durch die kalte Gegend Isabrot brachte. Sieben Kreidewölfe zogen den Schlitten und ihr weißes Fell ließ ihre muskulösen Körper fast vor dem



anderen Schnee verschwinden. Rigga mochte Tiere, doch diese Wölfe hatten einen unangenehmen Nachteil - sie furzten ständig und Rigga war schnell klar geworden, warum sie so weit vorne sitzen durfte, während sich das Orakel von Antia, Volvo Tamowitz, weit hinten in der luxuriösen Schlitten gesetzt hatte. Hibek, der in dicke Felle gehüllte Schlittenführer, hatte ihr angeboten, eine stinkende Paste - wohl aus Baumharzen - unter ihre Nase zu schmieren. Sie wusste nicht, was erbärmlicher stank - Hibeks Paste oder die ständigen Fürze der Wölfe.

„Wie hältst du es hier nur aus?“ Garo war nach vorne geklettert und hatte sich neben sie gesetzt.

„Ich genieße die frische Luft.“

„Frisch? Das riecht eher nach einem vergammelten Schneckenfisch. Einem, der drei Wochen in der Sonne gelegen hat.“ Garo rümpfte wieder die Nase.

„Dann bist du also nicht wegen der frischen Luft zu mir nach vorne gekommen.“ Rigga lächelte vor sich hin.

„Du glaubst nicht, wie schlimm es dahinten ist. Meister Moronk und das Orakel sind förmlich am Turteln. Als wäre sie junge Leute und das Orakel kichert dauernd. Da lege ich mich lieber mit einem ausgewachsenen Drakkenolm an.“

„Immerhin werdet ihr von unserer Schamanin Adalia empfangen. Das ist eine große Ehre“, sagte Hibek, ohne sich zu ihnen umzudrehen. „Da vorne seht ihr die Klaue!“

„Oh“, sagte Rigga und schaute an Hibek vorbei. Tatsächlich erhob sich dort ein Felsen, den man mit etwas Fantasie für eine Klaue halten konnte.

„Außerdem solltet ihr keine Scherze über den Drakkenolm machen“, sagte Neston Ginrig, der Schatzmeister des Königs, der wegen irgendwelcher Verhandlungen mitgekommen war. Er hatte sich hinter Rigga und Garo gesetzt. „Diese Bestie wird hier verehrt.“

Es dauerte nicht lange und der Schlitten hielt am Fuß des Felsens - der ihr jetzt mehr wie ein Berg vorkam, so drohend, wie er über ihr auftragte.

Aus einer Felsnische trat ein Mann, der über und über mit Fellen bekleidet war. Auf seinem Kopf ragten zwei gewundene Hörner nach oben.

Sein Bart war zusammengeknotet und seine eisgrauen Augen starrte die Ankömmlinge an. „Arthurs Bande?“, fragte er Hibek, der bereits von Schlitten gesprungen war.

„Ja, bringst du sie zur Obersten?“

Der Mann nickte und sah Rigga fragend an. „Kinder?“

„Das kleine Orakel“, flüsterte Hibek, aber Rigga konnte es trotzdem verstehen.

Ein Lächeln legte sich auf das Gesicht des Mannes. „Ich bin Wugolf“, sagte er und seine Stimme hatte sich verändert. „Ich bringe euch zur obersten Schamanin.“

„Ich hoffe, ihr habt ein paar warme Zimmer für uns“, sagte Ginrig und kletterte unbeholfen aus dem Schlitten. „Man friert sich hier ja den ...“ - Er sah zu Rigga - „... den kleinen Zeh ab.“

„Dabei ist heute ein besonders warmer Tag“, sagte Wugolf und bot Rigga die Hand, um ihr beim Aussteigen zu helfen. Rigga nahm die Hand und spürte durch den Handschuh Magie fließen. Sie sah ihn verwundert an.

„Bist du auch ein Schamane?“ Er lächelte noch breiter, während Rigga ausstieg. „Bei uns sind viele mit Magie gesegnet, doch die oberste Schamanin ist die, die den Kampf mit einem Drakkenolm überlebt hat. Mir fehlt der Mut, in die Höhle hinab zusteigen und mich dem Schicksal auszuliefern.“ Rigga war erstaunt und ganz froh, dass es wohl keine solche Prüfung für ein Orakel gab. Sie sah, wie Meister Moronk dem Orakel von Anita aus dem Schlitten half. Sie fiel förmlich in seine Arme und lachte fröhlich. Dann sah sie Rigga und wurde sofort wieder ernst.

Wugolf führte sie eine Treppe hinauf, die aus dem Fels geschlagen war, und man hatte auf ein Geländer verzichtet. Hintereinander, den Felsen an der einen Seite und den immer tieferen Abgrund auf der anderen, stiegen sie hoch bis zu einem Plateau. Sie mussten jetzt oben auf der Klaue sein und Rigga sah verblüfft einen Palast, der ganz aus Eis zu bestehen schien.

„Beeindruckend, oder?“, sagte das Orakel und war neben Rigga stehen geblieben. „So habe ich auch gestaunt, als ich es das erste Mal gesehen habe. Die frostige Basilika von Isabrot.“ Sie seufzte.

„Aber...“ Rigga sah nochmal genau hin. „Irgendwie fehlt einiges an der linken Seite.“

„Ja, das ist auf einen Unfall mit brennendem Fett zurückzuführen. Da ist ein Teil leider weggeschmolzen.“

„Ein Unfall?“

„Genau. Lass uns Adalia begrüßen.“ Sie ging weiter und Garo blieb neben ihr stehen.

„Kommst du?“

Wugolf öffnete die eisigen Tore, in denen seltsame Muster eingraviert waren. Dahinter wartete ein riesiger Raum, ein Saal, der in unzähligen Farben zu glänzen schien. Eine Frau, die einen riesigen Vogelschnabel als Helm trug und einen Stab in der linken Hand hielt, auf dem ein Grimmabe saß und mit seinen hellblauen Flügeln schlug.

„Volvo“, sagte sie und kam auf das Orakel von Antia zu, breitete die Arme aus und umarmte sie. „Es ist viel zu lange her.“

„Adalia, oberste Schamanin. Du hast es geschafft und deinen Traum wahr gemacht.“

Adalia lachte und obwohl ihre Augen dunkel geschminkt waren, wirkte sie freundlich. „Das musste ich doch auch, sonst hättest du nie wieder her gedurft.“ Sie sah zu Rigga. „Das ist deine *Auszubildende*?“ Sie stellte sich vor Rigga, die nicht wusste, ob sie ihr die Hand reichen sollte. Eine Umarmung wäre sicher zu viel.

„Rigga Kalkwinter“, sagte sie schüchterner, als sie eigentlich wollte.

„Ein guter Name“, sagte Adalia und legte ihr eine Hand auf die Schulter. Auch diese Berührung ließ Riggas Haut prickeln, als würden winzige Nadeln hineingesteckt.

„Kommt, euch Warmländern wird es hier sicher nicht so gut gefallen.“

Sie führte sie eine Treppe hinunter in weitere Räume, in denen es spürbar wärmer war. Sie hörte Ginrig aufatmen und er stellte sich vor einen der goldenen Steine, von denen die Wärme ausging.

„Das sind die Drakentränen“, erklärte Volvo Tamowitz. „Sie stammen angeblich vom ersten Drakken, der diese Welt geschaffen hatte, doch blieb er stets einsam. Aus Trauer darüber hat er goldene Tränen geweint.“

„Aha.“

„Langweile sie nicht mit den alten Geschichten. Ich bin neugierig. Dem Vernehmen nach hast du mit der guten Annwn in Nebelheim ein paar Probleme gehabt.“ Sie ließ sich auf einen der mit Fellen gepolsterten Hocker nieder. „Du musst wissen, wir waren auch mal jung und Volvo, Annwn und ich, wir hatten viel Spaß zusammen. Stimmt doch Volvi, oder?“ Meister Moronk lachte leise, er hatte sich neben das Orakel gesetzt. Es fehlte nur noch, dass sie Händchen halten, dachte Rigga. Dann bemerkte sie, dass Garo, der neben ihr saß, nach ihrer Hand griff. Sie zog sie schnell weg.

„Wir sollten uns lieber erst über das bevorstehende Fest unterhalten“, sagte Ginrig, der seine Hände gegen die Drakenträne presste. „Danach könnt ihr so viel tratschen, wie ihr wollt.“

„Er hat recht“, sagte Adalia. Dann schickte sie Meister Moronk und Garo nach oben. Sie sollten das Podest aufbauen, das Garo für Rigga entworfen hatte. Dann gab es viele langweilige Erklärungen, bei denen Rigga in einen leichten Schlummer fiel.

Jemand stupste sie an. „Komm jetzt!“ Garo stand neben ihr. „Es wird Zeit für deinen Auftritt.“

Rigga hatte wohl wirklich geschlafen. Sie ließ sich von Garo die Treppe hinauf ziehen und sah schon, bevor sie die Basilika verließ, dass sich einiges geändert hatte. Eine riesige, bunt geschmückte Schaudertanne von der unzählige bunte Bänder in der Luft flatterten. Kleine Figuren aus Holz hingen überall und er wirkte sehr erhaben und feierlich.

„Da, aufs Podest“, sagte Garo und schubste sie ein bisschen vorwärts. Auf dem Podest standen bereits die Schamanin Adalia und das Orakel von Antia. Vor dem Podest und mit etwas Abstand um den Baum hunderte von Menschen, die in dicke Felle gekleidet waren. Kinder, die sie mit roten Nasen und neugierigen Augen anstarrten, als sie auf das Podest kletterte. Adalia zog sie etwas, damit sie in der Mitte stand.

„Fellmänner und Wildfrauen aus Isabrot, es ist der Tag des brennenden Baumes. Der Tag, der uns an unsere große Heldin Silvia erinnern soll, die von einem riesigen Raben zu dem Turm über den Wolken getragen wurde und von dort aus über uns wacht.“

Die Leute klatschten und jubelten. Adalia wusste genau, was sie hören wollten. Wahrscheinlich sagte sie jedes Jahr dasselbe, dachte Rigga. „Dieses Jahr werden wir euch ein weiteres Wunder zeigen. Das Orakel von Antia und ihre Auszubildende - auch oft das kleine Orakel genannt - werden zusammen mit mir die Magie nutzen, um einen kurzen Blick auf die Splitter der Zukunft zu bekommen.“

Jetzt johlten einige und der Applaus war wesentlich lauter. Leider war es hier wieder so kalt, dass Rigga befürchtete, sie würde festfrieren. Der Wind schien immer stärker zu werden, und ihre rechte Wange spürte sie schon kaum noch. Obwohl sie sich vorher nie Gedanken über ihre Wangen gemacht hatte, wollte sie diese nun ungern verlieren.

„Ich hoffe, du bist bereit“, flüsterte Adalia.

Rigga griff in ihren Beutel, in dem sie einen Stein hatte, der voller Magie war. Sie hatte diesen von Garo geschenkt bekommen. Er war nach dem Abenteuer in Morganela, wo sie nur die magische Münze Meister Moronks gerettet hatte, gleich auf die Suche gegangen. Sie wusste nicht, was es ihn gekostet hatte, aber sie würde den Stein in Ehren halten.

Sie spürte sofort die Magie, ihre Hand fing an zu kribbeln und der Stein fiel ihr aus der Hand und rollte über das Podest. Das Orakel von Antia stoppte ihn mit dem Fuß und Rigga hob ihn schnell auf. Sie spürte, wie ihr Blut in den Kopf schoss. So würde ihre von der Kälte gerötete Nase nicht auffallen, wenn der ganze Kopf rot leuchtete.

„Steck den Stein weg“, sagte Adalia lächelnd. Dann nahm sie ihre linke Hand und Volvo nahm ihre rechte und sofort schoss die Magie hervor. Farbiger Rauch stieg plötzlich empor und bunte Funken stoben in die Luft. Adalia, Rigga und das Orakel von Antia warfen ihre Köpfe und ein staunendes Raunen war von den Leuten zu hören.

*Es kommt ein Held für das lila Team und er sieht etwas dämonenhaft aus.
Ein Event, dass man schon von den Würfeln her kennt
Ein Speedrun-Event
Segnungsevent für Waffenfreunde
Angebote, die keine sind*

und, weil schon von den Göttern Antias verkündet:

*Eine neue Kampagne
Neue Level bei den Schatzsuchen und Titanen
Abzeichen, deren Sinn sich noch abzeichnen wird.*

eventuell:

*Waffenerweckungen
Artefakte, die keiner will*

Schreie und Warnrufe erschollen und Rigga sah noch oben, wo ein riesiger schwarzer Schatten zu sehen war, der sich der Felsenklaue näherte. Adalia ließ ihre Hand los. „Der Riesenrabe!“, sagte sie fast heiser. „Er will unser Fest zerstören.“



Rigga beobachtete, wie aus dem Schatten sich ein schwarzer Rabe formte, dessen Augen wie glühende Kohlen leuchteten. Mit seinen gewaltigen Klauen griff er nach der Schaudertanne, die sich weiter schüttelte, doch es half nicht. Mit kräftigen Flügelschlägen hob der Riesenrabe die Schaudertanne hoch.

Alle hielten den Atem an und niemand schrie mehr. Es war fast, als gäbe es keine Töne mehr.

Rigga tastete nach ihrem Stein. Konnte Magie irgendwie helfen? Es war eine lächerliche Frage, denn neben ihr stand eine mächtige Schamanin, die ebenso hilflos wirkte, wie alle anderen.

Das Gewicht der Schaudertanne machte es für den Raben schwer, schnell wieder nach oben zu kommen. Rigga griff nach dem Stein und sie hoffte, dass sie jetzt nichts falsch machte. Mit zusammengepressten Zähnen holte sie aus und schleuderte den Stein dem Riesenraben entgegen.

Sie wünschte sich von Herzen, das er treffen würde und tatsächlich schoss der Stein, einen silbernen Schweif hinter sich herziehend, weit nach oben und traf den Riesenraben über dem linken Auge. Es gab ein Geräusch, als hätte jemand einen riesigen Gong betätigt, dann folgte ein erschrockenes Krächzen und der Rabe ließ die Schaudertanne los. Diese fiel nach unten und ihr Stamm bohrte sich so fest in die gefrorene Fläche, das sie stehen blieb. Etwas schief, aber sie stand, während der Rabe wieder wie ein Schatten verschwand. Es dauerte einen Moment, dann brandete Jubel auf.

Adalia nahm Rigga in die Arme und hob sie ein Stück hoch. „Du hast das Fest gerettet, kleines Orakel!“

Sogar das Orakel von Antia drückte sie kurz, so nahe waren sie sich noch nie gekommen.

Garo stürmte auf die Bühne und seine Umarmung war die allerbeste.

„Jetzt feiern wir!“, rief Adalia und flüsterte leise ein paar Worte.

Plötzlich schossen feurige Schlangen durch die Schaudertanne, die sich nun unablässig schüttelte. Anscheinend waren auch Glöckchen im Baum, denn es bimmelte ziemlich wild.



Aber die Leute jubelten und als die Musik von Flötenspielern erklang, tanzten alle um den jetzt lichterloh brennenden Baum.

Auch Rigga sah ehrfürchtig zu. Dann kam Hibek zu ihr und neigte seinen Kopf. »Dein magischer Stein!«, sagte er und reichte ihn ihr. Garo lachte. „Das war grandios!“, sagte er leise. „Aber bitte, pass besser auf den Stein auf.“

Sie stiegen von der Bühne und tanzten mit den freundlichen Menschen aus Isabrot. Ein bärtiger Mann reichte ihr einen Becher und als sie daraus trank, kam es ihr vor, als hätte sie Feuer geschluckt. Sie hustete, während Garo ihren Rücken tätschelte. „Drakenschaps“, sagte er leise.

Meister Moronk und das Orakel von Antia tanzten eng beieinander. Sie hörte Ginrig mit einigen Händlern feilschen und immer wieder schimpfen.

Rigga Kalkwinter lächelte und plötzlich war ihr nicht mehr kalt.



Statue von Heldin Silvia, hoch oben in den Wolken über den eisigen Bergen Isabrots

Eine Woche später...

Der sechste Weise



Lohok Kalkwinter kratzte sich an der etwas zu langen Nase und schaute in seinen leeren Weinbecher. Es war ruhiger geworden im Ratszimmer und leider wurde auch kein neuer Wein gebracht.

„Ich habe da noch einen Punkt“, sagte er langsam. „Es geht um die Definition der Weisen von Antia.“ Er sah zum König, der schon mehr auf seinem Stuhl lag, als dass er saß

„Die Weisen?“

„Nicht schon wieder“, sagte Ginrig, der alte Geizhals.

„Lassen wir ihn doch ausreden.“ Meister Moronk wirkte noch verblüffend nüchtern. „Auch wenn wir bereits wissen,

was er will.“

„Er will“, sagte der König lallend, „als sechster Weiser von Antia anerkannt werden. Stimmts Lohok, alte Beamtenseele?“

Lohok setzte sich etwas gerader hin. „Ich möchte nicht mehr, als mir zusteht.“ Er wusste, dass es immer wichtig war, bescheiden zu beginnen. „Denn wenn wir zurückblicken auf den großen und langen Kampf gegen Mac`Naab und die Dunklen Mächte.“

„Ein Rückblick“, sagte Ginrig kopfschüttelnd. „Wir sollten vielleicht mal lieber darauf schauen, was uns deine Tochter kostet!“

„Was sie kostet?“ Lohok hob die Augenbrauen. „Ich habe sie euch nicht verkauft!“

Ginrig wischte mit einer Hand durch die Luft. „Sie wurde in Nebelheim vorgestellt und hat dem dortigen Orakel Haare herausgerissen. Wir mussten deswegen die Preise für Kerzen, die wir dorthin liefern, senken.“

„Aber“, sagte Meister Moronk sanft, „sie hat es nicht mit Absicht getan. Ich glaube, dass Königin Annwn das genauso sieht.“

„Wie sie es sieht, ist mir egal. Wir haben Verträge und Kosten und solche dummen Ausrutscher sind nicht hilfreich.“

„Annwn hat sich schon lange wieder beruhigt“, sagte der König. „Sie hat mir einen langen Brief geschrieben, wie toll Rigga sei. Ein Juwel. Ich sollte sie nie hergeben.“

Lohok gefiel es nicht, welchen Verlauf das Gespräch nahm. „Zurück zum Kampf um Antia“, sagte er deswegen und sprach etwas lauter. „Während unser starker und gütiger König...“, er schickte Arthur ein Lächeln, was dieser nicht sah, da er die Augen geschlossen hatte.

„Während also die Helden Arthur, Idritha, Isadora, Deedlite und Harroth immer weiter gegen die Feinde Antias kämpften, habe ich dafür gesorgt, dass es immer genug Verpflegung, eine bequeme Lagerstatt und aktuelle Berichte von Spionen gab.“

„Aber“, sagte der König ohne die Augen zu öffnen, »du hast nicht gekämpft.“ Er kicherte leise. „Lohok der Weise- kämpfte ums Essen.“

Lohok sprang auf und sein Stuhl fiel nach hinten. »Ist das weniger, als was ihr getan habt?“

„Ja“, rülpste Arthur.

Meister Moronk nickte langsam und Ginrig zischte: „Außerdem hast du viel zu viel ausgegeben. Der ganze Feldzug hat Löcher in den Staatshaushalt gerissen.“

Lohok blieb stehen. „Ohne mich hätten es unsere Helden nicht geschafft. Sie wären niemals bis in die feurigen Berge gelangt. Ohne mich...“, er legte eine Hand auf seine Brust.

„Ohne mich würden wir nicht hier sitzen und Wein trinken.“

„Ohne dich läge ich schon im Bett“, sagte Ginrig knurrig. „Ich habe morgen die Bücher der Bäcker zu kontrollieren.“

„Du bist der Meinung, dass du der sechste Weise von Antia sein solltest, weil du deine Pflicht erfüllt hast?“ Meister Moronk sah in skeptisch an. „Was ist mit Siebert, der hat sich um die Pferde und Kutschen gekümmert? Oder Schmied Eisenhuf?“

„Krumme Schwerter!“, krächzte Ginrig und verdrehte die Augen. „Ein Schmied der uns krumme Schwerter verkaufen will, sollte niemals der sechste Weise werden.“

Dem würde Lohok sofort zustimmen, befürchtete aber damit seine eigene Position zu schwächen. „Sie alle sind mir unterstellt. Ich habe sie zu großen Leistungen angespornt.“

„Es wird keinen sechsten Weisen geben“, sagte Arthur und setzte sich aufrecht hin. Er sah zu Lohok hoch. „Setz dich!“

Lohok Kalkwinter drehte sich um und sah, dass sein Stuhl in mehrere Teile zerbrochen war.

„Das geht nicht. Stuhl kaputt.“

„Setz dich!“ Arthur Stimme donnerte. Das war immer ein schlechtes Zeichen. Lohok versuchte aus den hölzernen Resten wieder eine Sitzgelegenheit zu machen, doch daraus wurde ein Hocker, dem ein Bein fehlte. Er versuchte, sich so zu setzen, dass er nicht umfiel.

„Morgen ist das Fest der tausend Feuer“, erinnerte Arthur sie. „Ich erwarte die neue Weisung und freue mich darauf, dieses Podest in Aktion zu sehen.“ Er nickte Meister Moronk zu. „Außerdem sehen wir unsere beiden Orakel in Aktion.“

„Ich halte es für übertrieben“, sagte Ginrig leise. „Zwei Orakel sind genau eines zu viel. Dann die Kosten für das Fest, die ganze Zauberei mit diesem Podest und wofür?“

„Die Menschen sollen sich wohlfühlen und den Schritt in das nächste Jahr freudig beginnen.“ Arthur strich sich durch den Bart und lehnte sich wieder nach hinten.

Lohok beschloss aufs Ganze zu gehen. „Meine Tochter, das Juwel, wie es Königin Annwn nannte, würde sicher schneller zu einem Orakel, wenn ihr Vater nicht nur der Majordomus ist, sondern zum sechsten Weisen von Antia ernannt wird. Das wäre doch sicher auch eine schöne Überraschung, wenn wir das gleich morgen beim Fest verkünden würden.“

Ginrig sah ihn ungläubig an. Meister Moronk hob die Augenbrauen und König Arthur rülpste laut.

Niemand schien sich wirklich dafür zu begeistern.

Das Fest der tausend Feuer

Rechtzeitig zum Fest der tausend Feuer klarte der Himmel auf. Die Wolken gaben den Blick auf die Sterne des Nachthimmels preis und der blaue Mond prangte weit oben in unerreichbarer Ferne. Die Luft war kalt, doch es war kein Vergleich mit dem Winter in Isabrot, wie Rigga feststellte.

Obwohl einiges schiefgegangen war, betrachtete sie doch die Reise dorthin als wichtiges Ereignis, das ihr auch die Menschen des frostigen Landes nähergebracht hatte. Vorher waren es für sie irgendwelche Trottel, die sich mit Fellen behängen und sich die Zehen abfrieren.

Doch sie hatte sich getäuscht. Zwar gab es wirklich solche Trottel dort, doch auch viele herzliche Menschen, mit denen sie zusammen um eine brennende Schaudertanne getanzt hatte.

„Alles in Ordnung?“ Ihr Vater, Lohok Kalkwinter kam in ihre Kammer und sah sie fragend an. Seitdem sie entschieden hatte, sich zum Orakel ausbilden zu lassen, hatte er sich auffallend wenig für sie und ihre Entwicklung interessiert. Sie hatte es darauf geschoben, dass er enttäuscht war, dass sie keine Edeldame werden wollte, die einen adeligen Vollpfosten anhimmelt und mit der man gut angeben konnte.

„Jepp“, sagte sie. „Ich habe mit Garo alles durchgespielt. Es wird bestimmt allen gefallen. Auch der König wird zufrieden sein.“

„Der König“, sagte ihr Vater, „kann sich noch immer nicht dazu durchringen, mich zum sechsten Weisen zu ernennen.“ Sie hörte die Verbitterung in seiner Stimme.

„Weil du kein sechster Weiser bist“, sagte Rigga. „Du bist was viel Besseres. Du bist der Vater vom kleinen Orakel von Antia. Du hast die Größe deiner Tochter zu vertrauen, dass sie ihr Schicksal in die eigenen Hände nimmt.“

„Trotzdem. Arthur hatte es mir versprochen.“

„Er war betrunken gewesen. Das hast du selbst gesagt.“

„Egal. Ein König steht zu seinen Versprechen.“

Garo klopfte an der Tür. »Es wird langsam Zeit!«

Rigga stand auf und strich sich das Kleid glatt, das die neue Hofschneiderin für sie angefertigt hatte. Es war ein Traum in Türkis und dunkelblauer Borte.

„Du siehst toll aus“, sagte Garo staunend.

„Starr meine Tochter nicht so an“, sagte ihr Vater. „Sie ist ein Juwel.“

Rigga zog die Augenbrauen nach oben und sah ihren Vater an. „Was?“

„Du bist ein Juwel und der König weiß es. Überall spricht man von dir und deinen Heldentaten oder Missgeschicken. Ich hoffe nur, dass du ihm erhalten bleibst. Ich könnte meine



Zusage zu deiner Ausbildung auch wieder zurückziehen. Es gibt einen Platz an der Edeldamenschule im hintersten Winkel von Darkmore.“

Gerne hätte sie ihre Augenbrauen noch höher gezogen. „Spinnst du?“

„Der König nutzt dich doch nur aus. Sonnt sich in deinem Glanz.“

Garo war zu ihr getreten und legte eine Hand sanft auf ihre Schulter. Als wenn sie das beruhigen könnte. Was trieb ihren Vater dazu, so etwas zu sagen?

„Ich lasse mich ganz gerne ausnutzen, wenn ich dafür ein Orakel werde.“ Sie merkte, dass sie wütend wurde. „Außerdem sonnst du dich genauso in meinem Glanz.“

„Dein Vater meint es sicher gut...“

Sie wischte Garos Hand von der Schulter und drehte sich zu ihm um. „Steckst du mit ihm unter einer Decke? Wollt ihr mich irgendwohin verfrachten, weil ich meine Sache zu gut mache?“

„Rede mit dem König«, sagte ihr Vater leise. „Mehr möchte ich gar nicht.“

„Damit du sechster Weiser von Antia wirst?“

„Wäre das so schlimm?“

„Ein Weiser, der seine Tochter erpresst?“ Sie schnaufte hörbar. „Das ist nicht weise!“ Sie stieß Garo zur Seite und marschierte aus dem Raum. Sicher würde ihr die frische Luft guttun. Doch als sie aus dem Haus trat und die vielen Menschen sah, die freudig und erwartungsvoll feierten, merkte sie, wie kleinlich sie doch war.

„Rigga“, Garo war ihr nachgelaufen. „Du musst zum Podest. Der König kommt jeden Moment und das Orakel wartet schon. Meister Moronk ist auch da und man kann die beiden nicht lange alleine lassen, ohne dass sie sich in die Arme fallen.“

Er hatte recht. Sie wusste es, trotzdem rannte sie einfach los. Sie drängte sich durch eine Gruppe von Elfen aus dem Wald von Idrith, die über die Plage von Hundshasen redeten, die einen angeblich mit einem Biss zu einem Hundshasen machen konnten. Diesen Unsinn hatte sie schon gehört, als sie damals mit der Waldkarawane unterwegs gewesen war.

Sie musste sich weiter drängen, denn Garo lief ihr weiter nach. Zudem musste sie die ganze Zeit den Saum des blöden Kleids hochhalten.

„Hey, wer bist denn du?“ Ein Zwerg in roter Lederrüstung grinste sie an. Ein schwerer Hammer lag über seiner Schulter und war festlich geschmückt. „Ich kenne dich doch, oder?“

„Das ist das kleine Orakel, Onkel“, sagte ein Junge, auf dessen Schulter ein mechanischer Vogel saß. Es waren unzweifelhaft Menschen aus dem Rotstreifental. An diesem Abend wollten alle hier feiern und was tat sie? Rigga merkte, dass ihr Tränen in die Augen traten. Sie wandte sich nach links in Richtung der Münzgasse. Dort war es normalerweise zu gefährlich. Doch das war ihr im Moment egal.

Einen Moment später wurde sie zur Seite geschubst, und torkelte mehr in die dunkle Seitengasse. Dort wurde sie aufgefangen von kräftigen Händen.

„Wen haben wir denn hier?“ Ein riesiger Kerl mit einem roten Turban, um den goldenes Band gewickelt war, sah sie an. Das Gesicht sah aus, als bestände es nur aus Falten. „Du bist ein hübscher Fang.“

„Wagt es nicht«, sagte Riga, und riss sich los. „Ich bin Rigga Kalkwinter, das kleine Orakel!“

„Du bringst sicher einen guten Preis, wenn wir dich verkaufen.“

Rigga wurde es eiskalt, als würde die Kälte aus Isabrot durch sie strömen. Das waren Menschenhändler aus Semu. Fürchterliches Pack, vor dem sie immer gewarnt worden war. Zudem waren sie auch schnell dabei, einen zum Schweigen zu bringen. Sollte sie um Hilfe rufen? Doch bei dem Lärm dort draußen würde sie niemand hören. Und Garo würde ihnen genauso in die Fänge laufen, wenn sie ihn rief.

„Ich stehe unter dem Schutz des Königs“, sagte sie so selbstsicher wie möglich.

„Der König kann uns mal!“

„Hey!“ Das war die Stimme ihres Vaters. „Lasst sie los.“

Der Semu drehte sich um und lachte. „Was willst du, alter Mann? Hier wartet nur Prügel auf dich.“

Zwei Semu, die hinter ihr gestanden hatten, beide in grünen Gewändern und mit jeweils einem Säbel bewaffnet, traten ihrem Vater in den Weg.

„Flieh!“, rief Rigga, so laut sie konnte. Doch ihr Vater stürmte los, sein Stock, auf den er sich sonst stützte, wirbelte herum, traf den linken seiner Gegner über den Augen und er brach zusammen. Dann tauchte ihr Vater- ihr Vater!- unter einem Hieb des anderen Semu weg. Sein Stock traf diesen zuerst im Unterleib und als dieser sich vor Schmerz krümmte, donnerte der Stock mit Wucht auf seinen Schädel.

„Verdammt“, sagte der Turbanträger und hielt sie vor sich. Sie spürte eine Klinge am Hals.

„Verschwinde, sonst ist sie tot.“ Ihr Vater lächelte sie an, dann hörte sie ein Geräusch, wie ein Gong und der Semu hinter ihr brach zusammen. Sie drehte sich um und dort stand Nikolas Eisenhuf, der dicke Schmied und grinste sie an.

„Komm jetzt“, sagte ihr Vater und führte sie aus der Gasse, durch die Menschen bis zum Podest, wo der König neben dem Orakel von Antia wartete. Sie beeilte sich, die Stufen hochzurennen. Doch dabei blieb sie mit dem linken Fuß im Saum hängen und purzelte unsanft die Treppe wieder hinunter. Natürlich lachten die Leute, doch das war egal. Sie ergriff Garos Hand, die ihr hochhalf und schließlich stand sie oben auf dem Podest. Der König lächelte so gütig, wie es wohl nur dieser König konnte. Das Orakel von Antia, Volvo Tamowitz, schüttelte den Kopf.

Rigga sah an sich herunter. Das schöne Kleid hatte gelitten. Doch das war jetzt egal. Sie trat zum König und erklärte ihm mit viel zu vielen Worten, was passiert war. Erst sah er sie verdutzt an, dann lächelte er nickend.

Sie nahm ihre Position links vom König ein, während Volvo rechts stand. Der König trat vor und hob die Hände, um für etwas mehr Ruhe zu sorgen.

„Das Fest der tausend Feuer ist dieses Jahr etwas Besonderes. Wir haben viele Helden gesehen, Kämpfe wurden ausgetragen und doch sind wir hier, um das Ende des Jahres zu feiern. Auch um das Neue zu begrüßen. Was läge also näher, als unser geliebtes Orakel und seine Auszubildende darum zu bitten, einen Blick in die Zukunft zu werfen?“

Jubelschreie wurden laut. Doch wieder wedelte König Arthur mit den Händen.

„Vorher muss ich noch etwas verkünden. Fast wäre es zu einem großen Unglück gekommen, das nur durch einen Mann verhindert wurde, den ich meinen Freund nenne. Einen Mann, der mit uns fünf Weisen einen langen Kampf durchgestanden hat. Auf den wir uns verlassen konnten und verlassen haben. Er verdient es, ab sofort als sechster Weiser von



Durch die Splitter sah sie einen grünen Regenschirm, darüber schwebte ein riesiger Falke.

Die neue Heldin wird grün gewandet sein, wie unreife Feigen im Garten des Königs

Ein weiteres Mal kommt das endlose Pein-Event (Endless Trial)

Der Turm der Illusionen nimmt einem die Illusion

Eine neue exklusive furchterregende 5-Sterne-Waffe

Neue Artefakte für die Wale

Angebote, die keine sind

evtl.

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

Waffenerweckungen

Neuer 4*-Held/Heldin

Dann war es vorbei und Rigga sah, wie tausende von Funken um sie herum durch die Luft schwebten, am Himmel zog ein Schwarm leuchtender mechanischer Vögel entlang und alle Menschen jubelten. Sie fielen sich in die Arme und jetzt war auch überall Musik zu hören.

Antia - ehrenhalber - genannt zu werden.“ Er winkte und ihr Vater kam herauf. Sein Kopf leuchtete so rot wie eine der seltenen Rubinkastanien aus den Muscheln von Penglai.

Sie schüttelten die Hände und ihr Vater grinste die ganze Zeit wie ein Honigkuchenpferd. Doch er hatte sie gerade erst gerettet. So mutig hatte sie ihn noch nie erlebt. Aber er war mit bei den Schlachten gewesen und sicher hatte er auch gekämpft.

Schließlich nickte der König und trat nach hinten. Er zog ihren Vater mit sich, damit Volvo und sie loslegen konnten. Sie berührte ihren magischen Stein, für den sie im Kleid eine Tasche hatte einnähen lassen, und nickte Volvo zu. Einen Moment schien es ganz still zu werden, dann strömte die Magie durch ihren Körper, zog sie auf eine andere Ebene des Bewusstseins und die Welt zersplitterte.

Sie sah, dass Meister Moronk und das Orakel sich ebenfalls in den Armen lagen. Dann hielt sie Ausschau nach Garo, doch sie konnte ihn nicht entdecken. War sie zu gemein gewesen? Ihr Vater kam zu ihr und nahm sie in die Arme. Sie liebte das Gefühl, so gehalten zu werden. Dennoch vermisse sie Garo.



Die Idrith-Elfen im Gespräch über den sagenumwobenen Hundshasen

Morganella



Die Stadt erhielt ihren Namen in erster Linie zu Ehren ihrer berühmtesten Tochter, der Piratin Morgan, aber auch aufgrund der Form ihres Zentrums, das entfernt an das stabförmige Bakterium *morganella morganii* erinnert (s. gelbe Markierung), welches durch Kontaktübertragung Auslöser für verschiedene Infektionskrankheiten sein kann.

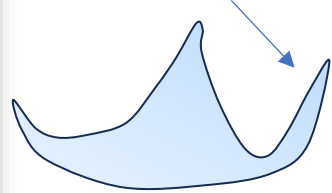
Als Morgan noch geächtet und über die Landesgrenzen hinaus in Verruf geraten war, hielt man es für eine geschickte List, der Ortschaft diesen abschreckenden Namen zu verleihen, um so unerwünschten Besuch von den Stadttoren fernzuhalten und Morgan vor einer Festnahme zu bewahren.

Basilika von Isabrot

Die Eisbasilika von Isabrot liegt auf einem Felsplateau. Mit viel Fantasie erinnert die Gesamtkomposition aus Bauwerken und aufragenden Felsformationen entfernt an eine Klaue. Im Osten der Basilika-Anlage fehlt ein Teil des Gebäudekomplexes, da es einem bislang nicht veröffentlichten und daher mysteriösen Unfall-Ereignis zum Opfer gefallen ist.



Ansicht Süd-Ostseite mit
östlichem Felsfinger



Prinzipskizze der Klaue



Ansicht Nordseite mit
westlichem Felsfinger



Antia am Tag des Feuerfestes

Auch die Nacht des blauen Mondes genannt.
(Hier ein Zusammenschnitt aus verschiedenen Winkeln des Festplatzes)



Edeldamenschule im hintersten Winkel von Darkmore

Der Ort, an dem sich Rigga niemals sieht. Wer mag es ihr verdenken?

Charaktere (Figuren aus Heft 1 sind mit enthalten)

Rigga Kalkwinter	14-jähriges Orakel in Ausbildung und Protagonistin der Erzählung
Lohok Kalkwinter	Kaufmann, Sechster Weiser von Antia und Riggas Vater
Garó 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)
Neston 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
Fritzarike Knochenbau	Köchin
Bruwart	Wächter auf dem Marktplatz von Morganelle
Marktfrau	Gewürzhöckerin auf dem Marktplatz
Kiy und sein Kumpel	zwei kleine diebische Burschen
Hibek	Schlittenführer
Wugolf	Torwächter von Isabrot
Adalia von Isabrot	Oberste Schamanin von Isabrot
Menschenhändler	Abtrünnige von Semu
Roter Zwerg	ein Rotstreifentaler
Junge mit Mechavogel	ein Rotstreifentaler
Gruppe Elfen	aus dem Wald von Idrith



Garo Winkmal, der Schreiner Geselle



Rigga Kalkwinter, Orakel in Ausbildung

Lohok Kalkwinter, Kaufmann

(hier in einer etwas unvoreilhaftem Perspektive aufgenommen)



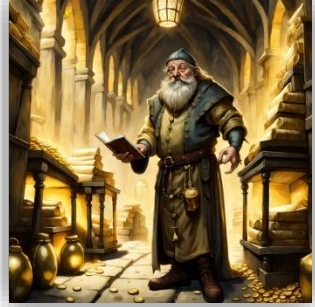
Arthur, König von Antia
(meistens ziemlich gut gelaunt)

Volvo Tamowitz, Orakel von Antia
(hustet viel)



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

Holzbau-Meister Moronk in seiner Werkstatt



Neston Ginrig, der Schatzmeister
in der Königlichen Schatzkammer

Der Kammerjäger in seinem Sammlungsraum



Schmiede-Meister Nikolas Eisenhuf
(oft brummig)

Köchin Fritzarike Knochenbau

(die ihre Knochigkeit gerne unter einer Schürze und dick auftragenden Kleidern verbirgt)

**Wächter Bruwart**

(mit wachem Blick in Richtung Gewürzstand)



Zwei freche, diebische Burschen
mit Riggas Beutel



Marktfrau mit blau-schwarzem Haar
(hier abseits ihres Gewürzstandes,
das Obst einer Kollegin begutachtend)

Adalia, Schamanin von Isabrot
mit Grimmabenstab



Wugolf, der Turmwärter der Basilika von
Isabrot (nachdem er seinen Bart ge-
stutzt hat)



Hibek, der Schlittenführer
mit seinen Kreidewölfen
(hier bei der Rast während
einer längeren Reise)



Semu-Menschenhändler

Die Semu ist eigentlich eine – wenn man so will - ehrbare Händlergilde. Doch einige Abtrünnige bieten keine Waren feil, sondern verschleppen wehrlose Menschen, um sie an den Meistbietenden zu verkaufen. Ein abscheuliches Gesindel, dem man auf den ersten Blick ihre trügerischen Absichten nicht ansieht.



Der Anführer (hier ohne Turban zu sehen) der unsteten und heimtückischen Händler mit Fokus auf Ausbeuterei und Kidnapping

Der Anführer der Bande auf einem glorifizierenden Gemälde, das eine der armen verschleppten Seelen für ihn malen musste. Das talentierte Mädchen wurde daraufhin unverehrt freigelassen – allerdings nicht aus purer Dankbarkeit, sondern mit der Verpflichtung, der Welt von seinen Schreckenstaten zu berichten, um ihm dadurch ein zweifelhaftes Denkmal zu errichten. Tatsächlich sind die berüchtigten Taten der Semu-Menschenhändler nun weit über die Landesgrenzen hinaus bekannt.



Bestiarium (Fortsetzung)

Kreidewolf (*lupus cretatus*)



Kreidewölfe sind zuverlässige und robuste Zugtiere aus dem Lande Isabrot - auch über die Landesgrenzen hinaus beliebt, aufgrund ihrer Wachsamkeit und liebenswürdigen Natur. Das weiße Winterfell gab den domestizierten Wölfen ihren Namen; im Frühjahr jedoch verliert sich das kreideweiße Gewand und das Fell der Tiere schimmert in einem blassen grünlichen Brauntone, optimal getarnt während der botanischen Aktivphasen Isabrots.

Um auf ihren bereits auf Seite 16 erwähnten sehr speziellen „Duft“ zu kommen: Kreidewölfe besitzen eine Afteranhangsdrüse, mittels derer der Geruch ihrer Flatulenzen um ein beinahe unerträgliches Maß gesteigert wird – und das ist nicht nur für menschliche Nasen kaum auszuhalten, sondern auch insbesondere für das empfindliche Geruchsorgan von Rot- und Damwild. Diese Absonderung ist für Kreidewölfe in freier Wildbahn ein Mittel zur Jagd. Zunächst schlägt der Geruch die Beute in die Flucht. Da die Jäger jedoch zusammenarbeiten (sie kreisen vorher ihre Opfer weiträumig ein), sorgen sie dafür, dass das Wild in eine Falle läuft, bzw. zu einem Ort, wo es nicht mehr ausweichen kann. Bevorzugte Fanggebiete sind Bergklippen, kleine Höhlen oder Felsnischen.

Entspannte Kreidewölfe, die keinerlei Stress oder Adrenalinschüben ausgesetzt sind, deaktivieren die Drüse, sodass während ihrer Ruhephase keine nennenswerte Geruchsbelästigung von ihnen ausgeht.

Drakkenolm



Es gibt nur noch wenige Exemplare von Drakkenolmen; genau genommen, hat man schon seit Jahrzehnten keinen mehr gesichtet. Man vermutet aber, es könne mindestens noch eines dieser gewaltigen Tiere in den Eisgrotten unterhalb der Isabrotischen Basilika überlebt haben. Die Bevölkerung ist auf der Hut und rechnet stets mit seiner Rückkehr.

Schneckenfisch [*piscis gastropoda*]



Im Prinzip ist der Schneckenfisch ein Amphibium. Während sein Hauptlebensraum das Wasser ist, kann er auch einige Minuten an Land überleben, denn er verfügt sowohl über Kiemen, als auch eine schwach ausgebildete Lunge. Während der Entwicklung von der kiemenatmenden Larve hin zum lungenatmenden ausgewachsenen Tier wird die Metamorphose beim Schneckenfisch nicht abgeschlossen. Somit

verbleiben die Kiemen an Ort und Stelle und nur ein kleiner verzweigter Bereich entwickelt sich zur Lunge. Das poikilotherme (wechselwarme) Tier nutzt gerne die Mittagssonne, um sich auf einem Stein aufzuwärmen und Energie zu tanken. Gelangen sie nicht rechtzeitig zurück ins Wasser, beginnen sie auszutrocknen und zu stinken (vgl. S.16).

Grimmabe [*corvus rabiosus*]



Der Größenvergleich zu einer Riesenkrähe im Vordergrund lässt ahnen, welch gigantisches Ausmaß ein Grimmabe annehmen kann. Bei dem Riesenrab in der Abbildung handelt es sich um ein heranwachsendes Exemplar (erkennbar an dem noch dunkelblau gefärbten Gefieder, dessen Schwarz sich erst beim ausgewachsenen Vogel durchsetzt), dessen Körper und Flügelspanne noch nicht die endgültige Größe erreicht haben.

Die diebischen Vögel sind im Lande Isabrot ebenso gefürchtet wie der legendäre Drakkenolm.

Oftmals gefährden sie Feste und andere Zusammenkünfte, da sie den häufig damit einhergehenden farnefrohen und glänzenden Dekorationen nicht widerstehen können. Ohne den Menschen Schaden zufügen zu wollen, geschieht es durch ihr ungestümes Hereinbrechen hin und wieder, dass die Feiernden in ernsthafte Bedrängnis geraten und schlimmstenfalls auch Verletzungen davon tragen.

Hundshase [*leporidus lupus familiaris*]



Es wird erzählt, dass ein Biss des Hundshasen eine Verwandlung des Gebissenen in eben diese hybride Kreatur zur Folge haben soll. Tatsächlich ist Vorsicht geboten, wenn sich Augen und Ohren der Chimäre rot einfärben – es ist ein Zeichen höchster Erregung und Aggressivität.



Sobald beide Sinnesorgane einen gelben Farbton aufweisen, ist die Gefahr zwar nicht gebannt, aber es gilt als unwahrscheinlich, dass der Hundshase in dieser Phase in Angriffslaute ist.

Der *leporidus lupus* ist in den Wäldern von Idrith beheimatet. Dort wurde er zumindest zum ersten Mal gesichtet. Ob er eine Laune der Natur ist oder im Labor eines verrückten Wissenschaftlers gezüchtet wurde, ist bislang nicht bekannt. Auch ist es schwierig, Näheres über diese neue Art – wenn es denn eine sein sollte – zu erfahren, da sich die nachtaktiven Tiere nur äußerst selten zeigen.

Zumindest verbreiten sie Angst und Schrecken und dienen immer wieder als Grundlage für diverse Schauergeschichten. Was an diesen Gerüchten tatsächlich dran ist, bleibt im Dunkel des Waldes verborgen.

Wuschelbuche

[*fagus quamquam*]

Der *fagus quamquam* kommt sowohl freistehend in der Natur, als auch in urbaner Umgebung vor. Allerdings ist die unterschiedliche Bodenbeschaffenheit, einschließlich der stark voneinander abweichenden Nährstoffe, verantwortlich für die Wuchsvarianten

dieser Buchenart. Ihr Holz ist aufgrund des wechselförmigen Stammes und der daraus resultierenden laufend sich ändernden Faserrichtung als Nutzholz nicht zu gebrauchen.



Oben zeigt der domestizierte Wuschelkopf des *fagus quamquam* seine ganze Pracht. Die unteren Abbildungen dokumentieren die verschiedenen Reifegrade des freistehenden Baumes. In jungen Jahren wirkt die Buche eher zottelig, mit ihren herabhängenden Haarlocken-ähnlichen Blättern; im mittleren Alter verlieren sich allmählich die ungestümen Fransen, stattdessen nehmen die Wuschel eine stärkere Ausprägung an; im Alter schließlich beginnt auch der Stamm des Baumes mit der Bewuschelung, bis der gesamte Baum davon ergriffen ist.

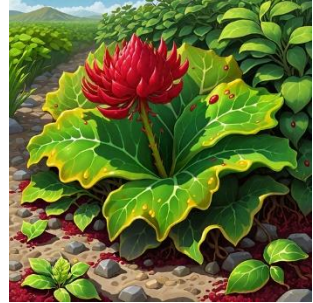


Berserkerstrauch [*bersercurus mucus*]



Der bersercurus mucus macht im Laufe seines Strauchdaseins eine erstaunliche Wandlung durch. Zu Beginn, als Schössling, mutet er harmlos an und verzaubert den Betrachter wenig später – meist im ersten Sommer seines Lebens

– mit einer zinnoberroten Scheinblüte aus wulstartig zusammengerollten Schleimblättern. In diesem Stadium seines Wachstums lässt sich schon erahnen, welche Form später einmal vorherrschen wird.



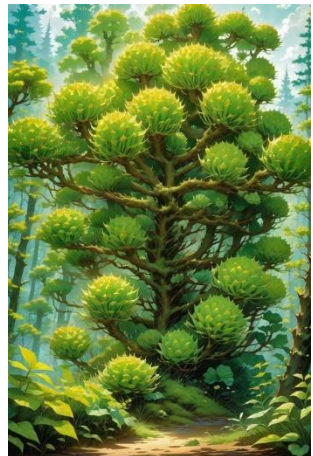
Unten links ist ein 4 Jahre alter Strauch, der hier eher wie eine Sukkulente erscheint, abgebildet. Dort sind bereits die gefährlich spitzen Blätter, die einen toxischen (Tetrodotoxin) Schleim absondern, zu erkennen. Schon in diesem Zustand traut sich kaum ein Wanderer auch nur in die Nähe der Pflanze.

Der ausgewachsene Strauch – unten rechts ein 12 Jahre altes Exemplar – hat eigentlich keinen typischen Strauchcharakter, wird aber aufgrund seines fehlenden Hauptstammes den Strauchgehölzen zugeordnet, denn tatsächlich ist der bersercurus mucus in der Lage, mehrere Stämme gleichzeitig auszutreiben, von denen schließlich langarmige Abzweigungen ausgehen. Am Ende dieser vielzähligen Arme befinden sich die kugelartig angeordneten spitzen Schleimblätter (einem Fugu nicht unähnlich), die dem Heranschleichenden gefährlich zusetzen können. Denn die Pflanze ist in der Lage, ihre wehrhaften Arme nach vorn zu schleudern und auch in Backpfeifen-Manier regelrecht auszuholen. Nicht umsonst wird der Berserkerstrauch auch Gemeiner Boxbusch genannt.

Der Strauch hat aber auch eine kulinarische Seite: Die sorgfältig zubereiteten und entgif-



teten Blätter sind in Kochkreisen eine beliebte Zutat für besondere Anlässe. Aufgrund der gefährlichen Ernte zählen die Blätter zu den Delikatessen und werden entsprechend teuer gehandelt. Beim Pflücken sind stets Wams und Handschuhe aus Leder sowie ein Kopf- und Gesichtsschutz zu tragen.



Schaudertanne*[abies horribilis]*

Die *abies horribilis* macht besonders im Herbst ihrem Namen alle Ehre, denn während manche Nadelgehölze, wie die Lärche, ihre Nadeln abwerfen oder andere sie das ganze Jahr hindurch tragen, so verfärbt sich die Schaudertanne lediglich dunkelgrau und behält dabei ihr Nadelkleid. Dieser Zustand dauert ca. 2 Monate an; danach kehrt – pünktlich zum Julfest- ein dunkles Grün zurück, das dem traditionsgemäß lebhaft geschmückten Baum eine gewisse Würde verleiht (vgl. S. 20 in diesem Heft).



Für das Fest wird lediglich das obere Drittel des ausgewachsenen Baumes genutzt, denn dieser besitzt die Fähigkeit, nach dem Einschlag wieder nach oben auszuwachsen und beinahe „nahtlos“ weiter zu wachsen. Nach wenigen Jahren ist von der Kürzung des Stammes kaum noch etwas zu sehen (s. links, ein bereits einmal abgeernteter Baum).



Die Schaudertanne weist im Freistand einen voluminösen Wuchs mit großer Astigkeit auf. Meist erfolgt der Asttrieb waagrecht; je nach Fülle kann der Aststand aber auch variieren (wie links im Bild zu sehen; das hohe Gewicht zwingt die Zweige nach unten gen Boden).

Die *abies horribilis* ist ein harzreicher Splintholzbaum, dessen Querschnitt ein gelb-graues Holz mit deutlich voneinander abgegrenzten Jahrringen offenbart.

Da die Tanne als Zeremonien-Baum unverzichtbar ist, wird sie nicht als Bau- oder Möbelholz verschwendet.



Die Statue der Piratin Morgan

Die Stadt ist stolz auf ihre berühmte Tochter, weshalb man Morgan zu Ehren eine Statue aus Jade und Marmor fertigen ließ. Allerdings sind ihre Proportionen nicht so geraten, wie sie sollten – manch einer munkelt, er habe das Antlitz eines Ogers in ihr entdeckt – so dass auch hier in Morganella ein Künstler aus den Diensten des Präfekten entlassen wurde.

Wo der verantwortliche Bildhauer nun sein Werk vollbringt, ist unbekannt.



Drakentränen

Sie sehen aus wie überdimensionale Eier, sind aber tatsächlich gehärtete Tränen eines Drakkenolms, 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.



Mechanischer Vogel

Die Einwohner von Rotstreifental sind begabte Handwerker und Mechaniker.

Links im Bild ist eines ihrer Wunderwerke zu sehen: Ein mechanischer Vogel, der in der Lage ist, sich in die Lüfte aufzuschwingen.

Zur Jahreswende erfreut traditionsgemäß ein Schwarm von leuchtenden Mechavögeln am Nachthimmel die Menschen von Antia.



Rubinkastanienmuschel kurz Penglaischel

(*bivalvia castanea rubea*)

Rubinkastanien bilden den wertvollen inneren Kern der Muscheln von Penglai.

Während für die Entstehung von Perlen der Auster z.B. Perlmutter essenziell ist, ist es bei der Penglaischel das Castanuba. Dringen Fremdkörper in die Muschel ein, bildet das Weichtier schützende Castanubaschichten, die Layer für Layer über Jahre hinweg annähernd runde Rubinkastanien ausbilden.

Gelagert werden die Kastanien gut belüftet, nicht frei bewittert, sondern vor Regen geschützt, vorzugsweise auf steinigem Untergrund.

Anders als Perlen, die in der Schmuckherstellung Verwendung finden, werden Rubinkastanien als Badeperlen eingesetzt, die im erhitzten Zustand das Badewasser erwärmen und zugleich aufgrund der temperaturabhängigen Ausdunstung einen wohligen Duft verströmen.

Die vielseitige Kastanie kann ebenso als kleine Nascherei zwischendurch verzehrt werden, nachdem sie über dem Feuer geröstet und ihr Inneres erweicht wurde. Manch einer schreckt auch nicht davor zurück, sich nach dem Bad die



schmackhafte Bad-Essenz einzuverleiben, was einen durchaus nachhaltigen Effekt hat, da sich die rötlichen (annähernd rubinfarbenen) Bällchen nicht im Wasser auflösen.

Die vorerst letzte Seite...



Rigga verabschiedet sich erneut und schlittert einer ruhmreichen Zukunft
als Orakel entgegen...