



DIE ABENTEUER VON RIGGA KALKWINTER – ORAKEL IN AUSBILDUNG

Ersonnen von Neotomax, gesammelt und illustriert von Annwn

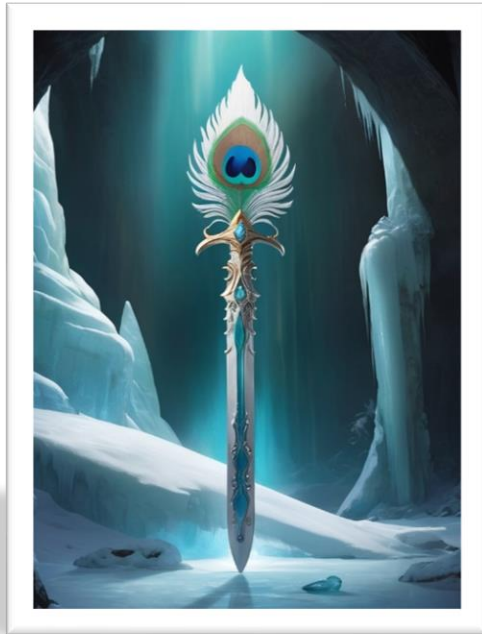


EINE COA-DISCORD KOLUMNE

Aus dem Hause „Allianz Schattenwolf“

neotomax, annwn

Die Abenteuer von Rigga Kalkwinter – Orakel in Ausbildung



1. Auflage 2024

© neotomax, annwn 2024

Mechernich und Suderburg

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

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

Zu dieser Heftreihe

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

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

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

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

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

Über die Autoren

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



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

Anwn, geboren, Illustratorin mit einer Leidenschaft für Anhänge



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

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

Vorwort

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

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

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

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

Jetzt kann's losgehen...



Die wundersamen Weissagungen des Orakels von Antia

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

Was uns erwartet

Scharfes Gemüse	_____	S. 8
Zwischensequenz	_____	S. 16
Trollzipfel	_____	S. 17

Anhang

Schauplätze

Charaktere

Bestiarium

Herbarium

Objekte von Bedeutung

Aus dem Wissensschatz eines Helden ✨ NEU!

Scharfes Gemüse

„Rigga wurde entführt“, sagte König Arthur und seine Stimme donnerte. „Direkt hier in der Burg. Vor unseren wachsamen Augen.“ Er stand am Ende des langen Tisches im Ratsraum und blickte sich um. „So etwas darf nicht passieren.“

Rigga sah zu ihrem Vater, den das Ganze sehr getroffen hatte. Er nickte und sah sie kurz an, schenkte ihr ein warmes Lächeln.

„Wie konnte es passieren?“ Jetzt sah der König zu Odin Tafelspitz, der ebenfalls stand. Dieser nickte ernst und strich sich über sein gewaltiges Kinn.

„Roamy Rabentot hat Rigga entführt. Als Mitglied der Leibwache war sie über jeden Zweifel erhaben.“

„Sie muss Rigga doch irgendwie aus der Burg geschafft haben.“

Odin räusperte sich. „Das ist ein wenig peinlich. Zwei der Stadtwache haben ihr geholfen. Sie wussten nicht, was sich unter den Laken befand, aber sie haben bemerkt, dass es wohl ein Körper war.“

Der König legte den Kopf schief. „Man hat ihr geholfen?“

„Sie gehört zur Leibwache und deshalb haben die Leute es nicht hinterfragt. Sie dachten, es ginge um diese Königsleugner.“

Arthur sog die Luft ein. „Königsleugner?“ Er sah zu Lohok Kalkwinter. „Ich dachte, das wäre eine unbedeutende Gruppe?“

Lohok verzog das Gesicht. „Das war sie auch. Aber sie bekommt leider Zulauf.“ Er seufzte. „Noch wissen wir nicht, wer dahinter steckt.“

„Und was wollen sie? Worum geht es da?“

Lohok seufzte erneut. „Es ist eine Gruppe, die der Meinung sei, man bräuchte keinen König.“

„Und was dann? Einen Fürsten, einen Kaiser?“ Arthur schüttelte den Kopf. „Die Menschen haben verrückte Ideen.“

„Es geht wohl darum, dass sie glauben, man bräuchte überhaupt keinen Herrscher.“

„Ach? Und wer soll dann herrschen?“

„Niemand.“

„Niemand?“

„Sie glauben, dass alle Menschen gleich seien. Gleich in ihrem Wert und niemand dürfte über andere herrschen. Niemand soll mehr als der andere besitzen.“ Wieder seufzte er. „Unsinn halt.“

Der König strich sich durch seinen Bart. „Nehmen wir mal an, sie setzen sich durch. Wer wohnt dann hier? Ich glaube, dass derjenige, der hier in der Burg lebt, doch besser dran ist als jemand, der auf dem kalten Boden neben dem Herd schläft. Oder?“

„Ja“, bestätigte Ginrig. „Außerdem muss jemand Entscheidungen treffen. Wer soll sich um die Finanzen, das Heer und all das kümmern?“

Der König wischte mit einer Hand durch die Luft. „Vergessen wir das im Moment.“ Er sah Odin Tafelspitz an. „Sind Maßnahmen ergriffen worden, um diese Roamy Rabentot festzunehmen?“

„Wir haben Zeichnungen von ihr anfertigen lassen. Zum Glück haben wir zurzeit Leonardo van Kritzel am Hof.“

„Leonardo van Kritzel?“ Die königlichen Augenbrauen hoben sich, genauso wie viele andere. „Der berühmte Maler aus der Stadt der Wunder?“

„Ja“, sagte Odin. „Er schuldet mir noch was.“ Es folgte ein Hüstel. „Leo spielt ganz gerne. Er hat beim Würfeln verloren und ich konnte diese Spielschuld nun einlösen.“

„Leonardo van Kritzel?“ Die königlichen Augenbrauen hielten sich tapfer oben. „Seit langem warte ich darauf, dass er ein Porträt von mir malt.“

Odin sah etwas verwundert aus. „Ein Porträt?“

„Ein Porträt!“, sagte der König scharf. „Ein Porträt von mir und nicht von dieser fiesen Roamy Rabentot.“ Er schüttelte den Kopf. „Es ist nicht zu fassen. Eine gesuchte Verbrecherin bekommt den Vorzug vor dem König.“

„Ich wusste nicht ...“, begann Odin.

„Du hättest fragen können“, sagte Ginrig spitz.

Erneut wischte König Arthur mit der Hand durch die Luft. Wieder wollte er das Thema wechseln und das sollte wohl sowas wie ein Umschalter sein.

Er sah Rigga an. „Es tut mir sehr leid, dass so etwas passieren konnte. Aber sei versichert“, er schaute kurz und finster zu Odin Tafelspitz. „Sei versichert, dass diese Roamy Rabentot diese Burg nicht mehr betreten wird.“

König Arthur streckte sich etwas. „Euch anderen danke ich“, sagte er und nickte in Richtung von Abraxo, Bizi und Garo. Bizi versuchte einen unbeholfenen Knicks, Abraxo legte die Hände zusammen und Garo nickte nur.

Damit waren sie entlassen und Rigga war auch ganz froh darüber. Sicher würden gleich wieder die Weinkrüge auf den Tisch kommen, um die ernstesten Angelegenheiten zu besprechen.

„Kommst du mit auf den Markt?“ Bizi zog sie am Arm. „Ich muss ein paar Sachen einkaufen für Fritza. Abraxo kommt auch mit.“

Rigga sah Garo an, der sich etwas zurückhielt. „Kommst du auch mit?“

„Ich ...“, sagte er so langsam, als würde er gerade eine Ausrede suchen.

„Jemand sollte auf mich aufpassen.“ Rigga grinste ihn an. „Du hast mich vor der fiesen Hexe gerettet. Dir vertraue ich auch bei einem Bummel über den Markt.“

Endlich zog sich ein Lächeln über sein Gesicht. „Natürlich“, sagte er.

Die Zeichnungen waren gut gelungen. Man konnte Sie darauf sehr gut erkennen. Roamy grinste, während sie neben dem Ochsen herlief, der den Holzkarren mit Gewürzen zog. Aber sie hatten nicht daran gedacht, dass sie auch eine Meisterin der Verkleidung war.

Sie trug ihre nun blonden Haare, zu zwei Zöpfen gebunden. Sie hüpfen bei jedem Schritt über ihre Schultern. Ihre Kleidung - ein einfaches blassblaues Leinenkleid - war viel zu weit. Sie hatte es mit Kissen ausgestopft. Zwar fielen ihr jetzt die Bewegungen etwas schwerer, aber niemand würde sie erkennen. Zudem hatte sie sich dunkel geschminkt und eine dicke Warze auf der linken Wange. Diese würde alle Aufmerksamkeit auf sich ziehen, so widerlich wie sie aussah.

Vor dem Burgtor reihte sie sich hinter anderen Bauern ein, die alle inspiziert wurden.

Sie sah, dass Manu und Siggí als Wachposten eingeteilt waren. Beide kannte sie sehr gut. So gut, dass sie sich noch sicherer war, problemlos zurückzukehren. Außerdem erwartete man sicher, dass sie sich verstecken würde. Doch sie hatte noch einiges zu tun. Es galt, einen König zu stürzen. Die Entführung von Rigga sollte eigentlich ihren Weg ebnen, doch irgendwas ist schiefgegangen und Rigga wurde gerettet. Sie blieb weiterhin ein großes Problem. Ein Problem, für das sie schon eine Lösung hatte. Eine feurige Lösung. Sie grinste vor sich hin.

„Wer bist du?“ Manu sah sie nur kurz an, entdeckte die Warze und schon sah er an ihr vorbei.

„Siya, Herr“, sagte Roamy mit krächzender Stimme. „Siya Aldering. Ich verkaufe Gemüse. Gutes Gemüse.“

„Gemüse?“ Manu trat an den Wagen, nahm die Decken hoch und nickte zufrieden. „Scheint wirklich gutes Gemüse zu sein. Woher kommst du?“

„Aus Grunz, Herr.“

„Grunz?“

„Ja, Herr.“

Er nickte, dann zog er ein Pergament hervor und zeigte ihr den Steckbrief. „Hast du diese Frau irgendwo gesehen?“

Roamy schüttelte heftig den Kopf. „Nein, Herr. Das ist doch die Frau, die unser geliebtes kleines Orakel entführt hat, oder?“

„Ja. Wir werden sie fassen und dann wird unser Foltermeister Schartig sie schon dazu bringen, uns alles zu sagen.“

„Oh ...“

„Du kannst weiter. Such dir am besten einen Platz in der Nähe der Schenke. Dort wirst du mehr Erfolg haben. Die Frauen kommen immer dort vorbei, um ihre Männer aus der Schenke zu ziehen.“ Er grinste, sah sie nur flüchtig an und winkte sie weiter.

Roamy atmete auf. Natürlich hatte sie es geschafft. Nun konnte sie ihre Arbeit wieder aufnehmen. Sie musste die Königsleugner dazu bringen, sich dem König zu widersetzen. Unruhe war immer ein guter Dünger für Veränderungen.

Sie hielt an der Glückskrämmergeasse an, sah sich nach allen Seiten um. Dann öffnete sie mit einem schweren Eisenschlüssel das Tor, ließ den Wagen herein und schloss schnell wieder hinter sich ab.

Das Haus gehörte einem ihrer Mitverschwörer. Sie klopfte an die Seitentür und einen Moment später öffnete Foltermeister Schartig die Tür.

Roamy grinste. „Ich bin es, Roamy“, sagte sie.

Schartig schaute verdutzt, ließ sie aber ein.

„Eine Stichlingsfee“, rief Bizi begeistert. Sie standen auf dem Markt, die Sonne lachte herab und es war ein buntes Treiben im Gange. Der Duft von Gewürzen, von frischem Obst und gebratenem Fleisch schien allgegenwärtig. Doch das Beste an diesem Markttag war, dass Garo dabei war.

Der Händler hatte die Stichlingsfee in einen Käfig gesperrt. Unter ihr war ein fast leerer Wassertrog und das arme Ding wirkte erschöpft.

„Sie braucht Wasser“, sagte Rigga zum Händler. „Diese Fee stammt aus Antide und ohne Wasser wird sie sterben.“

Der Händler, ein dickbäuchiger Kerl mit herunterhängenden Wangen und wachen Augen, sah sie spöttisch an. „Du willst, dass sie mehr Wasser bekommt?“ Er lachte. „Dann kauf sie. Sieben Große Heldentoken und sie gehört dir. Dann kannst du ihr so viel Wasser geben, wie sie braucht.“

„Oh“, sagte Bizi. „So viel Geld habe ich nicht.“ Sie sah Abraxo an. „Sie soll nicht sterben.“

Abraxo seufzte, zog einen kleinen Beutel aus der Tasche und kramte darin herum.

„Ich habe nur vier Große Heldentoken.“

Rigga schob sich zwischen Bizi und Abraxo. „Du bekommst vier Große Heldentoken und keinen einzigen mehr.“

Einen Moment schien der Mann verdutzt zu sein. Dann schüttelte er den Kopf.

„Ich könnte auf sechs heruntergehen, aber das ist mein letztes Wort.“

„Ich könnte dem König sagen, dass hier ein Händler Feen verhungern lässt. Dann bekommst du keinen Token, dafür aber ein paar Tage im Kerker.“

Das Gesicht des Mannes wurde ernst. „Du wagst es mir zu drohen?“

„Sie ist das kleine Orakel“, sagte Garo, der jetzt hinter ihr stand. „Du solltest dir gut überlegen, ob du sie herausforderst. Zudem scheinen vier Große Heldentoken ein guter Preis zu sein, nicht wahr?“

Es dauerte nur einen Moment, dann nickte der Händler eifrig und überreichte Bizi den Käfig.

„Danke“, sagte Rigga, als sie Garo ansah.

Sie gingen weiter. Garo holte sich einen Schleifstein und ein Seidentuch für sein Schwert, Bizi kaufte einige Fleischstücke bei einem der Fleischhauer und Abraxo trug den Sack mit den Einkäufen und den Käfig.

„Gemüse“, rief plötzlich jemand laut. „Das beste Gemüse!“

Eine dicke Frau mit einer hässlichen Warze winkte sie heran. Rigga mochte ihr nicht in das Gesicht schauen. Warzen brachten Unglück.

„Grünbärtang, ganz frisch!“, rief sie. „Nixenkraut aus Antide!“ Sie schien ganz begeistert. „Probiert, bevor ihr kauft.“

„Kostenlos?“ Abraxo trat schnell heran.

„Probiert den Grünbärtang“, sagte sie und reichte Abraxo ein Stück grünes Gemüse.

Es sah nicht besonders aus. Abraxo kaute einen Moment darauf herum und nickte zufrieden. „Lecker.“

„Nixenkraut für die junge Dame?“ Bizi bekam etwas, das wie ein kleiner Strauch aussah, an dem gelb schillernde Blüten hingen.

„Danke“, sagte Bizi und kaute ein paar der Blüten ab.

Jetzt war Rigga neugierig, was die Frau ihr anbieten würde.

„Drakkenzungengras aus Isabrot.“ Die Grashalme schienen eine Aura zu haben. Sie wollte es gerade in den Mund schieben, als Garo ihren Arm festhielt.

„Das ist nicht klug. Du solltest nicht einfach etwas essen, das du nicht kennst.“

Sie lachte ihn an. „Ach was, was soll schon passieren.“ Dann machte sie ihre Hand frei und stopfte sich das Gras schnell in den Mund.

Zuerst merkte sie nichts, dann hörte sie Abraxo aufschreien. Sie sah ihn an, und ihm war ein grüner Bart gewachsen.

Bizi fing auf einmal an zu singen, mit einer seltsam schönen Stimme. Doch sie konnte wohl nicht aufhören, denn ihre Augen hatten sich vor Schreck geweitet.

„Da hast du es“, sagte Garo und zog sie weiter.

Rigga sah zurück und jetzt bemerkte sie, dass diese dicke Frau nur eine Verkleidung war. Es war Roamy. Sie wollte es laut los-schreien, doch statt eines Lauts schoss eine Flamme aus ihrem Mund hervor. Ein Zelt fing Feuer, die Leute schrien auf und alles lief panisch durcheinander. Rigga wusste nicht, wie sie die Flamme stoppen konnte, denn ihr Mund ließ sich nicht schließen.

Garo hatte ihr ein Tuch übergeworfen, doch dies war schnell verbrannt. Er rief nach Wasser. Doch niemand schien ihn zu hören.



Rigga griff in ihre Tasche, wo sie den magischen Stein aufbewahrte, den sie von Garo bekommen hatte. Als sie ihn berührte, schien sich die Magie mit allem zu verbinden.

Sie sah grünes Gemüse - Drakkenzungengras, den grünen Bart von Abraxo und alles schien sich in grüne Farbe zu verwandeln. Dann entdeckte sie die Heldin, die kommen würde. Etwas Pfauenartiges umgab sie und etwas seltsam Graziöses.

*Es kommt eine grün schillernde Heldin
Ein Event, das man schon von den Würfeln her kennt
Ein Speedrun-Event
Angebote, die keine sind
evtl.
Waffenerweckungen
Artefakte, die keiner will*



Das Grün um sie herum verpuffte. Sie sah nichts, da Garo ihr einen Kupferkessel über den Kopf gestülpt hatte. Sie hob ihn an und blickte in sein besorgtes Gesicht.

„Das war Roamy gewesen“, sagte sie - ohne eine einzige Flamme auszustoßen.

„Roamy?“

„Die Händlerin. Sie hatte sich nur verkleidet.“

Er strich ihr die Haare aus dem Gesicht.

„Wir werden sie schon finden.“

„Abraxo?“



„Er wird wohl noch einige Zeit mit dem Bart herumlaufen. Ich habe mich erkundigt. Dieser Grünbärtang wird oft für einen Scherz verkauft. Bizi hat aufgehört herumzuträllern. Sie bringt die Stichlingsfee in ihre Kammer und gibt ihr Wasser.“

„Garo?“ Sie sah ihm in die Augen. „Schon wieder muss ich mich bei dir bedanken. Du bist mein Held.“

Er lächelte sie an und dieser Augenblick hätte ruhig länger dauern dürfen.

Zwischensequenz am Rande des Schauplatzes

Lohok Kalkwinter schaute etwas unsicher in die vielen Gesichter, die zu ihm aufblickten. Die meisten wirkten eher unfreundlich und er befürchtete, dass ihm in Kürze ein paar Eier oder faule Tomaten um die Ohren fliegen könnten. Doch es half nichts. König Arthur wollte, dass er die Leute beruhigt.

"Der König weiß um die Probleme mit der Tierwelt von Antia", sagte er laut. "Es wird eine Denk-Gruppe eingerichtet, die sich darum kümmern soll, dass ... ehm ... dass es besser läuft."

"Was ist mit den Sticlingsfeen?" Bizi stand ganz vorne mit verschränkten Armen. Abraxo stand neben ihr, aber er lächelte ihm zu. Wahrscheinlich nur, weil er sicher war, das Bizi es nicht sehen konnte.

"Die Kapuzenhunde leiden!", rief ein junger Mann weiter hinten.

"Genau!", sagte in rundlicher Kerl mit einem breiten Grinsen. "Wir sollten auch an die Wildschweine im Wald von Idrith denken." Er lachte. "Oder was ist mit den Drakken? Den Kalkraben, die von den Schamanen immer herumgeschleppt werden?" Es wurde etwas unruhig. Einige tuschelten miteinander. Das war die Chance.

"Jeder kann der Denk-Gruppe helfen." Er lächelte Bizi zu. "Du könntest mitmachen. Das ist es doch, was du willst, oder?"

Bizi schüttelte den Kopf. "Die verdammten Wildschweine sind gefährlich. Mir geht es um die Sticlingsfeen!"

"Du willst nicht allen Tieren helfen?"

Jetzt wurde es richtig unruhig. Der Mann, der sein Herz für Wildschweine gezeigt hatte, wurde von ein paar Fans der Kapuzenhunde umringt. Niemand achtete mehr auf ihn - Lohok. Selbst Bizi stritt sich mit einer älteren Frau, die Kalkraben doch rettenswert fand.

Lohok lächelte und zog sich zurück.

Das war ganz gut gelaufen.

Trollzipfel

Der Schlossplatz lag in der prallen Sonne und eine einzige knorrige Fischweide spendete etwas Schatten. Es war still und irgendwie unheimlich, dachte Rigga Kalkwinter. Sie saß im Schatten und blickte Bizi an, die einen Korb mit Brot und Mettwürsten mitgebracht hatte. Abraxo lehnte sitzend gegen den Stamm der Weide und knabberte an einem der unglaublich zähen Zwergenbrote. Ihm machte der Geruch nach Fisch nichts aus, den die Weide verströmte. „Es gibt vier Bände von diesem verdammten Schlumberger“, sagte Rigga niedergeschlagen. „Einer langweiliger als der andere. Trotzdem muss ich sie mir durchlesen und dann eine Zusammenfassung schreiben.“ Sie seufzte.

Bizi hielt ihr eine Mettwurst hin. „Du schaffst das schon. Wenn ich dich abfragen soll, sag einfach Bescheid.“

„So einfach ist es leider nicht.“ Rigga biss in die Mettwurst. „Volvo ist nie zufrieden. Egal, wie sehr ich mich anstrenge.“ Sie erwähnte nicht, wie viele Stunden sie auf den Büchern nur geschlafen hatte. Leider sind die Worte und Weisheiten nicht im Schlaf bei ihr eingesickert.

„Was ist das denn?“, sagte Abraxo plötzlich. Er war ein grüner Kobold, der dem Foltermeister half. Aber mittlerweile war er auch so etwas wie ein Freund für Rigga. Er deutete in den Himmel.

Tatsächlich. Dort oben flog etwas, zog Rauchwolken hinter sich her, drehte sich torkelnd durch die Luft und kam immer näher. So etwas hatte Rigga noch nie gesehen.

„Ein Drakke?“, fragte Bizi besorgt.

„Unmöglich. Drakken sind schon lange keine mehr gesichtet worden. Nur in Isabrot soll es noch welche geben.“ Sie überlegte, ob sich der Drakke nur verflogen hatte. Denn jetzt sah man deutlich seine purpurnen Schwingen, die heftig flatterten und da war noch etwas. Sie kniff die Augen zusammen, um besser sehen zu können. Jemand saß auf dem Drakken. Sehr seltsam.

Noch seltsamer war, dass er jetzt geradewegs auf sie zusteuerte.

„Vielleicht sollten wir uns verziehen“, sagte Abraxo. „Mit Drakken ist nicht zu spaßen.“

Jetzt hörte man auch ein Signalhorn, aber es liefen keine Ritter auf den Hof. Niemand schien besorgt zu sein. Trotzdem tat Rigga es ihren Freunden nach und suchte Schutz hinter dem braunen Stamm der Weide.

Der Drakke schoss förmlich auf den leeren Platz zu, schien im letzten Moment die Richtung zu ändern, doch es war zu spät. Er schlug mehr oder weniger auf. Staub und Rauch vernebelten für einen Moment die Sicht. Dann schälte sich eine Gestalt hervor, die auf sie zukam.

„Ich habe eine Botschaft für das Orakel von Antia“, sagte eine wohlklingende, aber etwas dünne Frauenstimme.

Rigga trat aus dem Schutz des Baumes und sah eine kleine schwarzhaarige Frau in einer blauen Uniform. Ein Umhang flatterte um sie herum und sie trug eine flache Kappe mit einem goldenen Drakkensymbol.

„Ich bin Rigga Kalkwinter“, stellte Rigga sich vor. „Ich bin beim Orakel zur Ausbildung.“

Die Frau lächelte. „Prima. Dann bist du also das kleine Orakel.“ Sie kam auf Rigga zu und streckte ihr die kleine Hand hin. Für eine Zwergin waren ihre Proportionen zu menschlich und ihr fehlte jeder Bartwuchs. Doch sie war für einen Menschen wirklich klein.

„Ich bin Kokl vom Drakkenexpress.“ Sie wies zu dem Drakken, der etwas schlapp auf dem Hof lag und anscheinend schlief. Vielleicht hatte ihm die Landung auch so zugesetzt, dass er ohnmächtig geworden war. „Der Drakke dort ist Shipara. Jemand sollte ihr etwas Fleisch und Wasser bringen.“

Abraxo stand plötzlich neben Rigga. „Das kann ich gerne machen“, sagte er. „Ein echter Drakke.“ Er wirkte beeindruckt.

Bizi kam jetzt auch vor. „Ich helfe mit“, sagte sie leise.

„Prima!“ Kokl klatschte wieder in die Hände. „Dann bringst du mich zum Orakel?“ Sie sah Rigga fragend an.

Als sie an der Kammer des Orakels angekommen waren, klopfte Rigga und trat ein.

„Eine Botschaft für euch“, sagte sie laut und ließ Kokl eintreten.

„Was soll das?“ Volvo Tamowitz, das Orakel von Antia, stand langsam auf und hob eine der dunklen Augenbrauen, als sie Kokl sah.

„Eine Botschaft von der obersten Schamanin Adalia“, sagte Kokl und überreichte ein gerolltes Pergament. „Sie sagte, ich soll auf eure Anweisungen warten.“

Volvo hielt die Pergamentrolle einen Moment unschlüssig. Dann nickte sie und setzte sich. Mit einer geübten Bewegung entrollte sie das Pergament und las. Ihr Gesicht veränderte sich ständig und Rigga wusste nicht, was es bedeuten konnte.

„Interessant“, sagte Volvo schließlich und sah Rigga an. „Du solltest schleunigst Winterkleidung packen und dir ein paar lange Unterhosen anziehen.“

„Warum?“

„Du fliegst mit dem Drakkenexpress nach Isabrot. Adalia benötigt deine Hilfe.“

„Ich muss aber noch so viel lernen“, sagte Rigga. „Schlumberger liest sich nicht von alleine.“

„Der kann warten.“

„Ich bin außerdem verabredet. Kann nicht jemand anderes ...“

Volvo lachte. „Jemand anderes? Wer könnte denn einer Schamanin helfen? Fingerschnipp vielleicht. Aber den schicken wir besser nicht.“ Sie schüttelte den Kopf. „Adalia hat explizit darum gebeten, dass du zu ihr kommen sollst.“

Rigga ballte die Hände zu Fäusten. „Was, wenn es wieder ein Trick ist?“ Sie sah Kokl von der Seite an. „Sie könnte auch Roamy Rabentot sein. Sie ist eine Meisterin der Verkleidung.“

„Roamy wird sich wohl nicht verkleinern können.“ Volvo sah sie ernst an. „Ich verstehe nicht, warum du dich sträubst.“

„Ständig werde ich entführt oder irgendjemand möchte mit mir herumexperimentieren.“

„Ja, das kenne ich“, sagte Kokl. „Die Jungs sind schon manchmal anstrengend.“ Sie sah Rigga an. „Wie heißt er denn?“

Rigga schüttelte den Kopf. „Ich gehe nur unter königlichem Schutz nach Isabrot.“

„Es ist deine Aufgabe zu helfen, Rigga“, sagte Volvo Tamowitz ernst. „Wenn die oberste Schamanin von Isabrot dich in einer geheimen und dringenden Angelegenheit braucht, solltest du nicht zögern.“

Riggas Schultern sanken nach unten. Volvo hatte leider recht. Sie würde sich dem stellen müssen.

„Hey, ich werde schon aufpassen, dass du nicht herunterfällst.“ Kokl tätschelte ihr die Hand. „Passiert sowieso seltener, als man denkt.“

Was immer sie sich vorgestellt hatte, wie die Reise auf einem Drakken sei - sie hatte sich geirrt. Es war kein schönes Dahingleiten über Landschaften, während einen die Sonne liebevoll wärmte.



Es war ein wildes Geschaukel, denn bei jedem Flattern des Drakken, wurden Erschütterungswellen durch ihren Körper gesandt. Bald wurde ihr übel. Zudem glitt der Drakke nicht einfach dahin. Er veränderte ständig die Flughöhe und die Richtung. Durch die Flügel konnte Rigga nicht nach unten sehen. Einmal hatte sie sich weit zur Seite gelehnt, nur um auf eine langweilige

Nebellandschaft zu blicken. Dazu kam der ständige Rauch, den der Drache immer wieder ausstieß. Doch ihre Augen tränten nicht davon. Wahrscheinlich hatte sie so viel Zeit in der verrauchten Kammer des Orakels verbracht, dass es ihr nichts mehr ausmachte.

Sie war so froh, als sie die Klaue erblickte. Auf diesem Berg in Isabrot stand die frostige Basilika und von dort herrschte Adalia über die Clans.

Doch sie flogen an der Klaue vorbei und steuerten schließlich einen Berg an, der aussah, als sei er aus losem Geröll. Sie meinte sogar, einen Vorsprung zu sehen, der wie eine Nase aussah. Aber ihre Fantasie spielte ihr sicher einen Streich.

Die Landung war - dank des vielen Schnees - einigermaßen sanft. Rigga kletterte vom Drakken und war sehr erleichtert, wieder festen Boden unter den Füßen zu haben.

„Ich hoffe, es hat dir gefallen“, sagte Kokl, die ebenfalls abgestiegen war. „Es wäre nett, wenn du mich weiterempfehlst.“

Rigga nickte. „Werde ich.“

Aus dem einzigen Zelt, was zu sehen war, kam ein junges Mädchen gelaufen. Sie hatte Felle um die Schultern und ein waldgrünes Kleid an, das Rigga für viel zu dünn hielt.

„Das kleine Orakel!“, rief die junge Frau und fiel Rigga um den Hals. Dann löste sie sich wieder. „Es ist so schön, dass du kommst, um Adalia zu helfen.“

„Wo ist Adalia denn?“

„Oh, sie ist oben“, die junge Frau zeigte zur Bergspitze. „Sie wartet schon auf dich.“

Rigga sah nach oben. Sie bezweifelte, dass sie ohne erfrorene Zehen oben ankommen würde. Trotz der langen Unterhosen.

„Ich bin Yummi“, sagte die junge Frau. „Adalia ist mein...“ Sie sah etwas verlegen aus. „Sie ist mein Idol.“

Rigga sah zu Kokl. „Kannst du mich darauf bringen?“

Kokl sah nach oben und lachte. „Klar, aber dann musst du abspringen. Landen kann ich da nicht. Du wirst als Lawine wieder schneller unten sein als dir lieb ist.“

„Nein“, sagte Yummi. „Du musst erst mit Giarga sprechen“, sie wies auf das Zelt.

„Sie ist Adalias...“, sie suchte nach einem Wort. „Vertreterin.“

Rigga seufzte und zuckte mit den Schultern. „Dann mal los.“

Yummi ging vor und hielt ihr den Eingang zum Zelt offen.

Giarga war eine ältliche Schamanin. Ein dicker Kalkrabe saß neben ihr auf dem Boden und starrte Rigga mit seinen schwarzen Knopfaugen seltsam an. Giarga saß im Schneidersitz auf einer prächtig gewobenen Decke und eine Drakenträne - ein golden leuchtender Stein - verströmte eine wohlige Wärme.

„Das kleine Orakel“, sagte Yummi.

„Das sehe ich“, kam es schneidend von Giarga. Sie betrachtete Rigga genau, als suche sie einen Fehler an ihr.

„Ich bin hier, um Adalia zu helfen.“ Rigga hasste es, so gemustert zu werden.

„Worum geht es denn überhaupt?“

„Adalia ist zu schwach.“ Giargas Worte klangen verächtlich. „Sie macht ihrem Clan und allen in Isabrot Schande.“ Giarga schüttelte leicht den Kopf, doch ihre Augen klebten weiterhin an Rigga. „Sie sollte niemanden außerhalb von Isabrot zu Hilfe rufen. Wenn sie zu schwach ist, muss sie ihren Platz räumen.“ Irgendwas sagte Rigga, dass Giarga diesen sofort mit Beschlag belegen würde. Doch gehörte nicht auch eine Prüfung dazu?

„Sie hat vor dem Drakkenolm bestanden“, sagte Rigga. Ihr war wieder eingefallen, wie in Isabrot die oberste Schamanin bestimmt wurde. Man musste sich dem Drakkenolm stellen und überleben.

„Ja“, sagte Giarga knapp. Es gefiel ihr nicht, dass Rigga davon wusste. „Deshalb ist ihr Wort Gesetz und du wirst zum Gipfel gebracht.“ Sie lachte leise. „Es ist zum Glück nur ein kleiner Berg.“

„Gebracht?“ Rigga atmete innerlich auf. Sie hatte sich schon durch den Schnee kraxeln gesehen und wie sie mit steifen Fingern die Felsen hinaufklettern musste. Anscheinend blieb ihr das erspart.

„Yummi!“

„Ich bringe dich nach oben“, sagte Yummi. „Komm mit.“

Giarga nickte nur und Rigga war froh, diesem prüfenden Blick zu entkommen. Draußen war Kokl noch mit ihrem Drakken und winkte ihr zu.

Das Tier, zu dem Rigga gebracht wurde, kannte sie nur aus Erzählungen. Sie hatte es für einen Scherz gehalten.

„Ein Eierelch?“

„Ja, ein sehr zuverlässiges Tier. Er heißt Wanderflocke.“ Sie lächelte, als sie Riggas Gesicht sah.

Der Eierelch sah aus, wie ein Hirsch, doch statt Hufen, hatte er etwas, das eher nach Enten aussah. Zudem hatte es auch Federn am Geweih. Lauter bunte Federn flatterten in der eisigen Luft.

„Ich helfe dir rauf“, sagte Yummi grinsend.

Erneut saß Rigga auf einem schaukelnden Tier. Doch sie fühlte sich auf dem Eierelch wesentlich sicherer als auf dem Drakken. Hier konnte sie nur in den Schnee fallen.

Natürlich gab es auch ein paar Abhänge, die weniger geeignet waren, um herunterzufallen, dennoch hatte das Tier dank seiner Füße einen sicheren Tritt. Yummi saß vor ihr und redete zwischendurch mit Wanderflocke. Sie schien das Tier sehr zu mögen, tätschelte ihm den Hals und Wanderflocke antwortete mit einem brummenden Geräusch.

Je höher sie kamen, desto mehr mussten sie über das graublaue Gestein, der

Schnee war nur noch als flache Hügel zu sehen. Als sie endlich oben ankamen, war Rigga wieder sehr durchgeschüttelt und verfluchte sich selbst, dass sie nur drei lange Unterhosen angezogen hatte. Der kalte Wind schien ihr jegliche Wärme aus dem Körper zu ziehen.

Ein kleines Zelt war alles, was man sehen konnte. Yummi war schnell vom Eierelch gesprungen und rannte zum Zelt. Rigga wunderte sich. Spürte sie denn die Kälte nicht?

Adalia kletterte aus dem Zelt. Sie hatte nur ein einfaches Kleid an, dazu einen Cape aus Fellen. Sie wirkte älter, als Rigga sie in Erinnerung hatte.

Umständlich stieg Rigga von Eierelch. Was im Grunde darauf hinauslief, dass sie sich langsam herunterrutschen ließ. Dann plumpste sie mit dem Hintern auf den felsigen Boden und der Eierelch drehte sich so, dass sie seinen buschigen Schweif ins Gesicht bekam.

„Du bist wirklich gekommen“, sagte Adalia und half ihr hoch.

Rigga wischte sich durch ihr Gesicht, als wenn dort noch Haare des Eierelchschweifes hängen würden. „Pfffff“, machte sie und sah dann in das verwirrte Gesicht von Adalia.

Yummi stand lachend bei Wanderflocke. „Er liebt solche Scherze.“ Mit einer Hand klopfte sie ihm auf die Seite.

„Du willst sicher wissen, weshalb du herkommen solltest, oder?“

„Das wäre ganz nett.“

„Komm, ich erkläre es dir“, sagte Adalia und ging zu dem Zelt. Sie holte ein langes und dickes Seil hervor und lachte. »Zahia, die vor mir die oberste Schamanin Isabrots gewesen war, hat mich sehr ermahnt, das Seil nicht zu vergessen.“

„Ein Seil?“ Rigga betrachtet es. „Ist es magisch?“

„Nein.“ Wieder lachte Adalia. „Aber komm jetzt.“

Sie ging weiter und Rigga folgte ihr.

„Weißt du, wie dieser Berg genannt wird?“ Adalia sah sich kurz zu ihr um.

„Nein.“

„Man nennt ihn den Trollzipfel. Und wir müssen zum Trollhaupt, das ist da vorne.“ Sie wies voraus, wo eine leicht gewölbte Felsplatte zu sehen war.

„Ihr habt lustige Namen.“

„Ja, das ist wohl wahr.“ Sie waren auf der Mitte der Felsplatte angekommen. Etwas weiter ging es steil bergab. Rigga hoffte, dass sie nicht herunterklettern mussten.

„Hier“, sagte Adalia und gab ihr ein Ende des Seils. „Du musst es gut um dich binden. Ich zeige dir, wie.“ Tatsächlich achtete Adalia darauf, dass sie alles richtig machte. Dann nickte sie bestimmend. „Dann lass uns mal loslegen.“

„Loslegen? Womit?“

„Magie“, sagte Adalia fröhlich. „Wir jagen jetzt einen Haufen Magie in dieses alte Trollhaupt.“

„In den Felsen?“ Rigga schüttelte den Kopf. „Wozu?“

„Einmal alle zehn Jahre muss die oberste Schamanin mit ihrer Magie den Troll wecken.“

Trolle, so hatte es Rigga in *Magische Legenden IV von Rufus Nebelhorn* gelesen, waren - so sie je existiert hatten - lange nicht mehr in dieser Welt. Angeblich hatte er ganz Antia, die fernen Länder jenseits des verfluchten Meeres und selbst die Götterwelt erkundet. Rigga hielt ihn für einen ganz schönen Angeber, aber seine Bücher ließen sich wenigstens lesen.

„Den Troll wecken?“

Adalia nickte. „Leider scheine ich nicht genügend Magie in mir zu haben, weshalb ich Hilfe benötige.“ Sie presste die Lippen kurz aufeinander. „Giarga hätte ich fragen müssen, doch darauf hat die alte Hexe nur gewartet.“

„Ihr mögt euch nicht?“

„Ich habe Yummi gebeten mir zu helfen, doch in ihr ist kaum mehr Magie als in einer Fellmeise. Bei dir bin ich mir sicher, dass du genug Magie in dir trägst.“

„Ich weiß, ich bin etwas ganz Besonderes“, seufzte Rigga.

„Das bist du auch!“ Adalia sah sie fragend an. „Es ist so toll, dass es dich gibt.“

„Aber...“ Rigga schüttelte den Kopf. „Ich habe das Gefühl, dass jeder ein Stück von mir haben möchte. Volvo, der König, Fingerschnipp und auch ... du.“

„Oh“, sagte Adalia. „Ich wollte dich nicht ausnutzen. Aber ich kann verstehen, dass du dich manchmal so fühlst. Doch du hast viele Freunde, die es ehrlich mit dir meinen. Und bei Volvo kannst du dir sicher sein. Sie mag dir wie eine ernste Frau vorkommen, doch sie war einst ein ziemlich wildes Mädchen.“ Adalia grinste schief.

Rigga nickte. „Immer wenn ich Magie verwende, brauche ich einen Gegenstand, der sie auslöst.“ Sie tastete nach ihrem Beutel, in dem sie den magischen Stein, den ihr Garo geschenkt hatte, verwahrte.

„Den brauchst du nicht.“ Adalia reichte ihr eine Hand. „Du musst keine Angst haben.“

Sie sah sie lächelnd an. „Du hast das Seil.“

„Ja, danke.“

Sie nahm Adalias Hand und spürte ein vorsichtiges Kribbeln, dann legte Adalia ihre andere Hand auf die Felsplatte und Rigga spürte einen Zug, doch diesmal schoss die Magie nicht aus ihr hervor, sondern raste durch Adalia, die leise aufstöhnte.

Dann bewegte sich plötzlich alles. Ein heftiges Beben ging durch den Fels und sie verlor die Verbindung zu Adalia. Diese sah sie entsetzt an. „Pass auf!“

Doch es war zu spät, die Felsplatte hob sich auf einer Seite und Rigga stolperte dem Abgrund entgegen. Sie schrie, als sie fiel. Doch das Seil wurde von Adalia gehalten und so stoppte ihr Fall recht schnell.

„Verdammt“, hörte man Adalia rufen, denn dieser verdammte Berg bewegte sich weiterhin. Dann hörte sie die oberste Schamanin fluchen, kurz darauf schreien und dann sah sie die oberste Schamanin, wie sie etwas weiter vorne über die Felsplatte fiel.

Auch Rigga fiel wieder und vergaß nicht, angemessen zu kreischen.

Sie hatte die Augen geschlossen, was nicht gegen das Fallen half. Dann spannte sich das Seil wieder ruckhaft und presste ihr so die Luft aus den Lungen.

Als sie die Augen wieder öffnete, sah sie Adalia, die ebenso wie sie in der Luft baumelte und ihr zaghaft zuwinkte. Riggas Blick ging nach oben. Das Seil hing auf der Trollnase fest. Darüber sah sie ein großes Auge, das sich ganz langsam wieder schloss. Es ertönte ein lauter Ruf und dann hörten die Bewegungen auf.

„Gut gemacht“, rief Adalia, die allerdings ebenso hilflos über dem Abgrund baumelte.

„Das hätte besser laufen können“, sagte Rigga laut.

„Ich versuche mich an den Fels heranzuschwingen, klettere nach oben und ziehe dich dann hoch“, kam es von Adalia.

Rigga sah nach oben. Dann sah sie nach unten. Sie nickte und streckte einen Daumen nach oben. „Ich vertraue dir!“

Adalia schaukelte los, während Rigga immer wieder nach oben sah. Wenn das Seil über die Nasenspitze des Trolls rutscht, würden sie wieder einen Moment damit beschäftigt sein, in die Tiefe zu fallen.

Es dauerte etwas, dann rief Adalia. „Ich hab’s!“ Sie hielt sich mit einer Hand am Felsen fest. Wenn Rigga richtig vermutete, dann hatte der Troll Adalia jetzt an der Backe. Aber sie konnte nichts weiter tun, als blöde herumzuhängen.

„Das geht so nicht“, rief Adalia, die jetzt mit ihrem ganzen Körper an der felsigen Backe klebte. „Du musst dich auch festhalten, sonst kann ich nicht nach oben klettern!“

Das war wohl eine Anspielung, dass sie zu schwer sei, dachte Rigga.

„Also soll ich mich auch schwingen?“

„Ja, sei aber vorsichtig!“

Vorsichtig in schwindelerregender Höhe vor einem steinernen Trollgesicht herumschwingen? Rigga schüttelte den Kopf. Sie begann mit Schaukelbewegungen, wie sie es bei Adalia gesehen hatte.

Einen Moment später konnte sie den Felsen mit den Füßen erreichen, doch diese fanden keinen Halt. Sie stieß sich kräftig ab und hörte Adalia rufen. Das Seil war über die Trollnase gerutscht und Rigga fiel und gleichzeitig änderte sich ihre

Richtung. Sie klatschte irgendwo gegen den Fels und spürte, wie ihr Beutel mit dem magischen Stein sich löste. Instinktiv griff sie danach. Erneut hörte sie Adalia schreien. Die oberste Schamanin war abgerutscht - wahrscheinlich durch Riggas Schwingbewegung und evtl. auch durch ihr Gewicht.

Ihre Finger versuchten wenigstens den Stein zu retten - was eigentlich sinnlos war, doch dann berührte sie den Stein und schloss die Augen. Sie spürte jetzt nicht mehr, wie sie fiel. Es würde wohl ihre letzte Prophezeiung sein.

Sie sah Eiszapfen rings herum. Ganz toll, dachte sie. Konnte sie in dieser eisigen Kälte nicht wenigstens eine wärmende Prophezeiung haben? Das Eis wurde mehr und mehr, während sie an den scharfen Eiskanten vorbei fiel.

Zwischen den ganzen Eissplittern entdeckte sie eine Gestalt. Blau, kalt und tödlich.

***Es kommt ein blauer Held.** Ein tödlicher Held, der das Eis beherrscht und es gegen seine Feinde einsetzt.*

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.



Verwundert öffnete Rigga die Augen. Sie sah den blauen Himmel über sich und ihre Knochen schienen auch noch ganz zu sein. Sie stöhnte leise.

„Endlich wach?“ Yummi saß neben ihr im Schneidersitz und grinste sie an. „Das war ganz schön knapp gewesen, was?“

Rigga setzte sich auf. Etwas weiter entfernt sah sie Kokl mit ihrem Drakken. Sie unterhielt sich mit Adalia.

„Was ist passiert?“

„Ihr seid wie zwei olle Steine vom Trollzipfel gefallen.“

„Der blöde Berg hat sich bewegt!“

„Es ist ein Troll“, sagte Adalia. Sie hatte gesehen, dass Rigga wach war. Kokl stand neben ihr und strahlte förmlich.

„Es gibt keine Trolle!“ Rigga schüttelte den Kopf.

„Alle zehn Jahre müssen wir den Troll kurz wecken, damit er nicht ganz zu einem Felsen wird.“ Adalia lächelte. „Das ist die Aufgabe der obersten Schamanin. Normalerweise gibt es nur eine leichte Erschütterung, doch deine Magie war so stark, dass sie ihn fast ganz aus seinem Schlaf gerissen hätte.“

Rigga zog eine Augenbraue hoch. „Ich reise hierher, unterstütze dich mit meiner Magie und jetzt soll ich an dem Schlamassel schuld sein?“

Adalia winkte ab. „Nein. So meinte ich es nicht. Es ist ja auch alles gut gegangen.“

Rigga zog nun auch die andere Augenbraue hoch. Das hatte sie sich wohl von Volvo abgeguckt. „Gut gegangen? Wir sind fast zu Tode gestürzt.“ Sie schüttelte den Kopf und ließ ihre Augenbrauen sinken. „Wieso leben wir eigentlich noch?“

„Wir haben eure Schreie gehört“, sagte Yummi und deutete auf Kokl. „Sie hat euch aus der Luft gepflückt, bevor ihr unten aufkam.“

Kokl grinste. „Diesen Dienst erweist der Drakkenexpress gerne. Ihr dürft ruhig davon erzählen.“

Rigga legte sich wieder hin. Über ihr sah sie den Himmel und die Nasenlöcher des Trolls. Ein schlafender Berg, dachte sie.

Dann lächelte sie.

Sie würde einiges zu erzählen haben.



Rigga ist nicht gerade für ihre Zeichenkünste bekannt, aber um das Erzählte zu untermauern, behalf sie sich mit dieser Skizze.

Schauplätze (Fortsetzung)

Marktplatz



So sieht der Marktplatz in Antia-Stadt normalerweise aus: Sehr aufgeräumt und beschaulich (und momentan im Bild **noch** menschenleer, weil der Markt kurz vor der morgendlichen Öffnung steht).



So sieht es aus, wenn Rigga Kalkwinter um die Mittagszeit auf dem Marktplatz zu Besuch ist: **Wieder** fast menschenleer wegen der brenzlichen Situation aufgrund eines erneuten Missgeschicks.

Trollzipfel mit Trollhaupt



Bergmassiv Isabrots; Bestandteil der sogenannten Schlafenden Berge; Trollhaupt (s. Pfeil); der Zipfel ist nur im Ansatz zu sehen

Tatsächlich handelt es sich um friedliebende schlafende Bergtrolle, die erst dann erwachen, wenn ihr Territorium bedroht ist.

Die massive Oberfläche der gewaltigen Trolle ist von gewöhnlichem Geröll nicht zu unterscheiden, und nur aus der Ferne sind die Gesichter der steinernen Wesen manchmal als solche zu erkennen.



Charaktere (Fortsetzung; weitere Charaktere sind in den anderen Heften abgebildet)

Rigga Kalkwinter	14-jähriges Orakel in Ausbildung und Protagonistin der Erzählung
Lohok Kalkwinter	Kaufmann, Sechster Weiser von Antia und Riggas Vater
Garo Winkmal	Riggas bester Freund, lässt sich bei den blöden Rittern ausbilden
Volvo Tamowitz	Orakel von Antia (hustet viel)
Neston Ginrig	Schatzmeister am Hofe des Königs
König Artus von Antia	Herrscher über Antia
Schartig	Foltermeister und Königsleugner
Jeremias Fingerschnipp	Magikus
Abraxo	Kobold (im Kellergewölbe der königlichen Burg)
Odin Tafelspitz	Ritter und Ausbilder
Bizi	Küchenhilfe
Leonardo (van) Kritzel	Maler (Meister der bildenden Künste)
Roamy Rabentot	Kidnapperin und Königsleugnerin
Siya Aldering	der Alias von Roamy Rabentot (in Verkleidung)
Wachposten	Manu und Sigg
Händler	handelt mit Waren und Stichlingsfeen
Kokl	Botin und Drakkenreiterin
Yummi	Freundin Adalias aus dem Clan der Waldmeister'
Adalia	oberste Schamanin von Isabrot
Giarga	alte Schamanin



Garo Winkmal, der kein Schreiner Geselle mehr wird und hier durch das viele Sägemehl im dunklen Haar blond wirkt



Rigga Kalkwinter, Orakel in Ausbildung



Lohok Kalkwinter, Kaufmann (hier aus einer etwas unvoreilhaftigen Perspektive aufgenommen)



Arthur, König von Antia
(meistens ziemlich gut gelaunt)



Volvo Tamowitz, Orakel von Antia (hustet viel)

Neston Ginrig, der Schatzmeister in der Königlichen Schatzkammer





Meister Schartig

Der Foltermeister im Kellergewölbe mit integrierter Schmiede. Schartig legt sehr viel Wert darauf, mit Instrumenten und Werkzeugen zu foltern, die er eigenhändig geschmiedet hat.

(Das ist so ein Handwerks-Ehrending, das ihn bei allen Gefolterten sehr beliebt macht.)

Inzwischen weiß man, dass Schartig zu einer kleinen Gruppe von Königsleugner gehört.



Jeremias Fingerschnipp

Fingerschnipp ist der Magikus am Hofe des Königs mit dunklen, schurkischen Wesenszügen.



Abraxo

Der Kobold liebt es, immer wieder neuen Schabernack auszuhecken und ohne die geringste Vorankündigung aus irgendwelchen Fässern oder Kisten zu hüpfen, um Vorbeigehende zu erschrecken.

Inzwischen hat er sich als wahrer Freund erwiesen und hängt gerne mal mit Bizi und Rigga ab.



Leonardo van Kritzel

Bildender Künstler aus der Stadt der Wunder;
hier zu sehen an seiner Staffelei vor dem Fahndungsbild der Roamy Rabentot (noch unvollendet)

Bizi
die vorwitzige Küchenhilfe und
Freundin von Rigma



Wachposten

Die Wachposten **Siggi** (links) und **Manu** (rechts) sind dazu abgestellt, stichprobenartig die Wagen der Händler zu kontrollieren, um nach Roamy Rabentot zu suchen.

Hier sieht man sie am Morgen, bevor der Markttag richtig losgeht. Noch sind die Straßen leer.

Siya Aldering aka **Roamy Rabentot**
(s. unten)



Roamy Rabentots meisterhafte Verwandlung in **Siya Aldering** mit ekliger Warze, die der Ablenkung dienen soll





Händler auf dem Markt von Antia,
der eine Stichlingsfee als Ware feilbietet



Odin Tafelspitz

Ritter und Ausbilder im Camp der höfischen Militärakademie; er beherrscht die hohe Kunst des kantigen Kinns



Kokl

Kokl ist eine „fliegende“ Botin, die den Drakken Shipara reitet. Beide zusammen bilden den sogenannten Drakkenexpress (s. Symbol an der Kappe).

Dass sie dieses Wesen überhaupt reiten kann, ist dem Umstand zu verdanken, dass sie sich um Shipara kümmerte, seit diese aus dem Ei geschlüpft war. Seitdem besteht eine enge Verbindung zwischen Kokl und dem Drakken.

Ganz nebenbei betätigt sich der Drakkenexpress auch als Riggas Retter in der Not (s. S. 25).



Yummi

Eine Freundin der obersten Schamanin; aus Adalias Clan, dem Clan der Waldmeister



Giarga

Alte und ziemlich „bissige“ Schamanin; wird als Adalias Vertreterin bezeichnet, und ist deren größte Kritikerin



Adalia

Oberste Schamanin Isabrots aus dem Clan der Waldmeister; ersucht Rigga um Hilfe – sehr zum Missfallen der alten Schamanin Giarga

Stichlingsfee



Die Stichlingsfee ist ein Wesen zwischen Fisch und Fee. Vielleicht wird man diesem zarten Geschöpf, das deutlich humanoide Züge aufweist, nicht ganz gerecht, wenn man es unter der Rubrik Bestiarium einordnet (vgl. Abraxo, der Kobold, der ja immerhin Charakterstatus erlangt hat).

Dennoch ist sie eher tierischer Natur, denn die hybride Kreatur kann sowohl an Land (mit ausreichend Wasserzufuhr), als auch längere Zeit unter Wasser verweilen, was sie ihrem Fischanteil zu verdanken hat. Darüber hinaus ist sie in der Lage, mühelos wie eine Libelle durch die Luft zu schwirren.

Leider ist es inzwischen in Mode gekommen, sich die putzigen Stichlingsfeen im Käfig zu halten und sie wie Ziervögel (die selbst natürlich auch freiheitsliebend sind) zu behandeln.

Glücklicherweise gibt es immer mehr Menschen und Tierliebhaber, die sich – wie Bizi – dazu aufgeschwungen haben, Stichlingsfeen allerorten zu retten und in die Freiheit zu entlassen. Wie die RADKAL (vgl. Heft 3, S. 40, Kapuzenhündchen), hat sich auch in Sachen Stichlingsfee eine Allianz gebildet, um diese Tiere zu schützen und aus der Gefangenschaft zu befreien: Wir sprechen von der RADSTAL (Rettet-Alle-Die-Stichlingsfeen-Antias-Liste).

Beide Vereinigungen führen derzeit Sondierungsgespräche im Hinblick auf eine mögliche Fusionierung, um auch politisch als RADAUTAU (Rettet-Alle-Die-Armen-Unfreien-Tiere-Antias-Union) aktiv zu werden und noch mehr bewirken zu können. Ihr Symbol wäre das Tau, mit dem man sich nötigenfalls auch irgendwo festbinden könnte, um dem Protest mehr Nachdruck zu verleihen.

Fellmeise

[*parida pellis*]



Das auffälligste Merkmal des kleinen zur Ordnung der Sperlingsvögel gehörenden *parida pellis* ist sein dichtes Fell, das ihn vortrefflich an das raue Umfeld Isabrots anpasst. Die fellähnlichen Haare bieten jedoch nicht nur Schutz vor Kälte, sondern machen den (unter dem Pelz) zierlichen Singvogel auch weniger sichtbar für potenzielle Feinde. Anstatt des sonst bei Vögeln üblichen Gefieders, besteht ihre haarige Schutzschicht aus einem pelzigen Hautanhangsgewebe, das an das Fell von Säugetieren erinnert. Es variiert in Farben und Mustern - wie wir weiter unten sehen können - und reicht von einem

sanften Grau bis hin zu einem lebhaften Braun oder Verzierungen aus verschiedenen Farbschattierungen. Trotz ihres pelzigen Äußeren behält die Fellmeise die typischen Merkmale eines Vogels bei: Erstens zeichnet sie sich durch einen flinken Flug aus. Zweitens ist sie mühelos in der Lage, mit ihrem spitz zulaufenden Schnabel Samen, Beeren und kleine Insekten aufzupicken. Des Weiteren beobachten ihre schwarzen Knopfaugen wachsam die Umgebung. Darüber hinaus wird ihr Gesang als angenehm melodisch beurteilt. Alles in Allem weist sie somit charakteristische Merkmale eines Singvogels auf.

Aus der Fellmeise haben sich zwei Unterarten herausgebildet, die ausschließlich in Isabrot zuhause sind:



1. Die Pelzohrmeise [*parida pellis auris*]

Der kleine Vogel hat eine besondere Art der Tarnung entwickelt, indem der obere Teil seines Kopfes die typische Silhouette und Struktur seiner Feinde imitiert. Wenn Gefahr droht, hüpf die Pelzohrmeise schnell in eine Vertiefung (ein Baumloch oder ähnliches) und lässt lediglich ihre Ohren herausschauen. Sobald ein Räuber sie erspät, zieht dieser desinteressiert von dannen.

2. Die Vollmeise [*parida idiota*]

Diese Unterart gibt sich besonders aufgeplustert und ist aufgrund der Isabrotischen Streitkultur leider in Verruf geraten. Um verbale Eskalationen zu vermeiden, muss sie des Öfteren als beleidigende Offerte herhalten. Ohne dass der „Schenkende“ ein überflüssiges Wort gegenüber dem Widersacher verliert, versteht der Beschenkte, was man von ihm hält, und akzeptiert diesen Umstand wortlos (Es besteht Annahmepflicht!). Die Vollmeise selbst kostet nicht viel - jedoch mitunter den Verstand (denn ihr Gesang wird von stetigem Rascheln begleitet).



Eierelch [*alces ova pedes*]



Links:
Wanderflocke,
verträumt



Rechts: Wanderflocke,
vergnügt, auf Yummi
zulaufend

Wanderflocke ist einer der seltenen Eierelche, die es in Isabrot noch gibt. Sie sind von Kopf bis Fuß eine Besonderheit: Statt von den üblichen Hufen, wird der Elch getragen von flachen, paddelähnlichen Füßen mit Schwimmhäuten daran. Oben auf dem Kopf schmückt ihn, anstelle des gewohnten Geweihs, eine erkleckliche Anzahl an stattlichen Federn. Bei überschwänglicher Freude plustert sich das Elchfell zu einem leuchtenden Federkranz auf.

Die lateinische Nomenklatur ist dafür verantwortlich, dass die Tiere irreführenderweise EIER-Elche genannt werden - so nahm man jahrhundertlang an, dass diese Hirschart in der Lage sei Eier zu legen. Doch tatsächlich liegt es an dem Namenszusatz *ova*, der auf die ovale Fußform der Tiere (im Bild leider durch das Wasser verdeckt) zurückzuführen ist. Aus dem Oval wurde das Ei, aus dem Ovalfußelch der Eierfußelch und schließlich der Eierelch. Den Kindern Isabrots wird noch heute erzählt, dass zu Ostern der Elch die Eier bringt. Dieser Glaube hält sich hartnäckig.

Rauchdrakke *[draccus fumo]*

Im Gegensatz zu ihren Verwandten stößt diese Art keine Flammen, sondern lediglich Rauch aus - davon aber eine ganze Menge, wenn es die Situation oder die Anstrengung erfordert. Rauchdrakken gehören zur Klasse der Reptilien. Somit sind sie wechselwarm und passen ihre Körpertemperatur der jeweiligen Umgebung an. Daher ist es relativ unproblematisch, sie auf längeren Flugreisen von wärmeren Gefilden hin zu kalten Gebieten als Transport-Flügler einzusetzen – so sie sich einsetzen lassen.

Drakken gelten im allgemeinen als ungestüm und schwer zu bändigen. Daher kann es mitunter zu Trudelflügen und unkontrollierten Abstürzen kommen. Doch selbst im Falle eines Absturzes sind sie gut gewappnet, da ihre Hornschuppen sie wie eine Panzerschicht umgeben und vor mechanischen Einflüssen schützen.



Shipara ist ein domestizierter weiblicher Drakke. Ihre Zähmung und Ausbildung zum Flugdrakken waren nur möglich, weil sie nach dem Schlüpfen als erstes ihre künftige Reiterin erblickte und von ihr aufgezogen wurde.

Shipara kann es von der Größe her immerhin mit einer kleinen Hütte aufnehmen. Sie reicht damit allerdings nicht an das gewaltige Ausmaß der anderen Arten aus der Familie der Drakkenolme heran (vgl. Heft 2, S. 38).



Shipara ist übermütig; sie führt jedesmal einen Jubel-Tanz auf, wenn eine Reise bevorsteht.

Grünbärtang

[*laminaria viridis ursi*]

Der im Meer vor Antide gedeihende Grünbärtang wird aus zweierlei Gründen so genannt: Zum einen erinnern die Blasen des Tangs an grüne Geleebären, zum anderen bilden die Kolonien Wuchsformen aus, die wie dichte Vollbärte aussehen.



Die Blasen des Tangs sind mit Gas gefüllt und ermöglichen sowohl das aufrechte Stehen der Pflanze am Meeresgrund, als auch das Aufsteigen der verzehrbaren „Bärchen“.

Der gallertartige Inhalt der Blasen am Meeresboden beinhaltet die Fortpflanzungsmasse, die zu den Seiten austritt und die Nachbar-Pflanze befruchtet.



Auch die in Bodennähe wachsenden Pflanzenteile sind essbar und werden traditionsgemäß von Apnoe-Taucherinnen aus Antide mit sichelförmigen Schneidinstrumenten abgelöst.

Abbildung:

Ein reifes Bärchen – umgeben von grünen Bärten – schält sich aus seiner schützenden Hülle heraus.



Der Tang, zum Verzehr zubereitet und auf einem Teller angerichtet.

Doch Vorsicht!

Grünbärtang sorgt für einen grünen Bartwuchs, der ein paar Tage anhält. Als vollkommen unschädlicher Scherzartikel ist er deshalb besonders beliebt.

Da der Tang zudem auch ein kulinarisches Vergnügen ist, nehmen viele die gesichtsverändernde Nebenwirkung in Kauf. Manch einen kleidet es so gut, dass er auf die tägliche Grünbärtang-Portion nicht verzichten mag.

Nixenkraut

[*herba syreni*]

Das beliebte Nixenkraut ist in den Gewässern Antides – insbesondere im Meer – beheimatet. Das Artikelbild zeigt die Teichpflanze *herba syreni piscina*. Ihre robusten Blätter schwimmen auf der Wasseroberfläche und tragen die gelben Blüten. Die im Meer vorkommende Pflanze ist die *herba syreni maris* (s. Abb. Mitte und unten). Beide Sorten werden als Küchenkraut verarbeitet, während das Meeres-Nixenkraut mit Vorsicht zu genießen ist, da es magische Eigenschaften besitzt, die zu unkontrolliertem Träller-Tourette führen können. Jeder der es zu sich nimmt, beginnt zwanghaft – jedoch mit einer schönen Stimme – zu singen. Es hält einige Minuten an.



Nach der Abkopplung aus den Nixenkrautfeldern, werden aus den verwurzelten Benthophyten frei schwimmende Schwebepflanzen, die sogenannten Pleustophyten. Sie bilden ein loses frei schwimmendes Konglomerat aus Blättern, Blüten, grasartigem Knäuel sowie fischrumpfhähnlichen Gebilden und treiben, geleitet von der Strömung, über den Nixenkrautfeldern im Meer umher. Die Verknäulung und die vermeintlichen Fischleiber mögen den erntefähigen Büscheln einst ihren Namen verliehen haben. Allerdings weiß man es nicht genau, da keine gesicherten Erkenntnisse überliefert sind und sich lediglich Legenden um das Kraut ranken.

Da es sich augenscheinlich nicht um ein typisch krautiges Gewächs handelt, nimmt man alternativ an, dass der Ausspruch „Nixe Kraut, Alda“ letztlich zur Namensgebung geführt haben könnte. (Die Abbildung zeigt ein gepflücktes Büschel Nixenkraut, so wie es häufig auf den Märkten Antias gehandelt wird. Typisch sind die gelb schillernden Blüten, die sich erst auf dem Trockenen richtig entfalten. Die Gemüsehändler Antias mussten schon von jeher ihre Kundschaft darüber aufklären, dass es sich nicht um ein Kraut im landläufigen Sinne handelt, sondern tatsächlich um eine blühende Algenart. So wurde aus der in Jahrhunderten etablierten Redewendung „Nixe Kraut...“ das Nixenkraut.)



Drakkenzungengras

[*poaceae draccus lingua*]



Drakkenzungengras wächst ausschließlich in Isabrot – einem zumeist frostigen Landstrich Antias. Das Gras siedelt sich vorzugsweise in der Nähe von Drakkenolm-Grotten an (aber auch andernorts, da es kaum noch Drakkenolme gibt), denn der Dung des Drakkenolms ist besonders nahrhaft für dieses magische Gras (das aber auch mit Vogeldung auskommt).



Während der Sommersaison entwickelt das Gras seine ganze Pracht. Es scheint, als wären die lilafarbenen Halme und Blüten von einer schimmernden Aura umgeben.

Verzehrt man die Blüten, die hier noch eher an Federn als an Zungen erinnern, in ihrem Sommerstadium, hat dies fatale Folgen, denn sie verleihen jedem, der es kaut vorübergehend die Fähigkeit Feuer zu speien – ganz nach Drakkenolm-Manier.

Die Feuerspucker auf Antias Märkten allerdings nutzen diesen Effekt des Grases bewusst, um die Marktplatzbesucher in Erstaunen zu versetzen und sich selbst auf diese Weise das Einkommen zu sichern.



Wartet man bis zum Herbst, dann haben sich die magischen Eigenschaften verflüchtigt – die Aura allerdings bleibt erhalten –, so dass man die Zungen gefahrlos als Salatbeigabe auftischen und verspeisen kann.

Roamy Rabentot alias Siya Aldering hatte die Zungen so präpariert, dass sie wie Herbstblüten erschienen und deshalb keinen Zweifel aufkommen ließen.

Fischweide

[*salix piscis*]

Die *salix piscis* ist ein Laubbaum, der überwiegend in den feuchten und sumpfigen Gebieten Antias wächst. Die königlichen Gartenbauer haben es jedoch bewerkstelligt, dass dieser ungewöhnliche Baum sogar in der Burganlage gedeihen kann. Allerdings kostet es Unmengen an Wasser, um ihn frisch und gesund zu halten. Deshalb wurde eigens für dieses Exemplar eine Teichanlage gebaut.

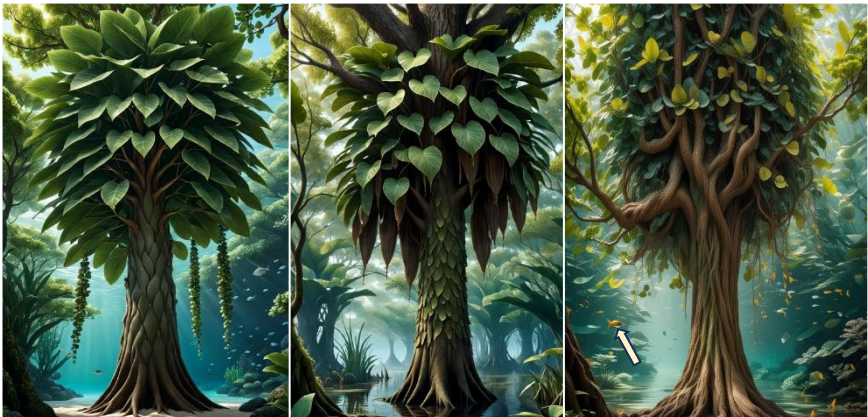
Wenn die Blätter der Weide den Sonnenstrahlen ausgesetzt sind, verströmen sie einen für Menschen oft unangenehmen Duft von frischem Fisch. Insekten, Vögel und einige Fischarten fühlen sich jedoch von dem Geruch angezogen und nutzen die Fischweide als Lebensraum oder Nahrungsquelle.



Mit den Bildern wird die Schuppenbildung der Borke dokumentiert. Das Artikelbild zeigt den Blattaustrieb auf der noch glatten, z.T. feinrissigen Rinde. In der Abbildung links ist deutlich die Verholzung der Blätter und damit die Verschuppung der Borke zu erkennen (abwärts gerichtet zur besseren Aufnahme des verdunstenden Wassers).

Unten links sehen wir ein unter Wasser wachsendes Exemplar mit einer nach oben gerichteten feucht-schuppigen Oberfläche, in der Mitte eine im Sumpf über Wasser wachsende Fischweide vor der Verholzung der Borke (Schuppung nach unten gerichtet), die nur an der Luft erfolgen kann und rechts einen jungen Baum, der noch keinen Blattaustrieb am Stamm aufweist.

Die auf den Blättern befindlichen Blattläuse der *salix piscis* sind bei Fischen derart begehrt, dass sie den lebensgefährlich Sprung aus dem Wasser wagen, um sich am reich gedeckten Buffet zu bedienen (s. rechts schwach erkennbar).



Objekte von Bedeutung



Frikadelle

Riggas geflügelter mechanischer Begleiter, gefertigt von Tobler, ihrem kleinen Bewunderer aus dem Rotstreifental.

Würfel

Dank der Würfel-Spiel-Schulden musste sich Meister Leonardo van Kritzel bereit erklären, den Steckbrief, der zur Ergreifung Roamy Rabentots führen sollte, anzufertigen.

Es entstand ein Werk, das noch Jahrhunderte später bekannt bleiben und große Berühmtheit erlangen sollte.



Kupferkessel

Der rettende Kupferkessel, der Rigga von den Flammen befreite.



Pergamentrolle

Schriftstück, dem Rigga ihr letztes Abenteuer in diesem Heft zu verdanken hat.

Aus dem Wissensschatz eines Helden

(Tipps und Hilfen zum Spiel „Call of Antia“)

Dies sind die Aufzeichnungen des großen Garo Winkmal, der sich durch Heldentaten um Antia verdient machte und die Liebe fand.

Der unwichtige Schreiber, dieser Taten bin ich, Harkon Donnerbalken, aus dem Clan der Jägermeister von Isabrot.



Nachdem unser Held durch die Kirchenleute zu seiner Berufung geführt wurde, begann er damit, seinen Weg durch Antia zu beschreiten.

Sein Pfad sollte jedem angehenden Helden ein Leuchtstern sein, der ihn zu großer Macht und einer reichen Heldentruppe führen wird.

Nachdem er die ersten Scharmützel hinter sich hatte, sich erste Helden um ihn scharzten, begann Garo den Bau von Gebäuden zu veranlassen, die fortan unermüdlich Steine, Gold und Energie herstellten. Auch wenn es ein bescheidener Beginn scheint, so legte er damit die Grundlage für seinen ruhmreichen Aufstieg.

Dann stellte er sich weiteren Kämpfen, einer wahren Kampagne gleich, und trug dabei Wissen und Materialien zusammen, die ihn und die Helden immer besser machten. Er beschwor am Portal neue Helden, sobald dies möglich war, sorgte für immer stärkere Waffen und wurde schließlich zu dem viel besungenen Helden von heute.

Er trug mir auf, Euch eine Liste von Tipps zu überreichen, so dass auch Ihr den Weg zum Ruhm und Erfolg beschreiten könnt.

Doch bedenket, aller Anfang ist schwer!



Garos Tipp Nr. 1

Nutzt möglichst alle Events - so Ihr die Zeit habt -, denn es kommen immer ein paar wertvolle Ressourcen dabei heraus.

Wenn Ihr ganz am Anfang steht, kann es frustrierend sein, dass Ihr noch nicht so weit voran schreitet, wie es euer Wunsch ist. Aber Ihr werdet stärker und die Ressourcen helfen Euch. Seid Ihr ein erfahrener Kämpfer, dann sind Euch die Ressourcen gerade nicht wichtig. Aber sie sammeln sich an - und später fehlen sie Euch, seid dessen gewiss.

Also heißt das hehre Ziel: Sammeln, sammeln und nochmals sammeln.

Garos Tipp Nr. 2

Es sind viele Helden, die Ihr beschwören könnt, so Ihr das entsprechende Glück habt. Doch auch in dieser Vielzahl liegt eine Tücke. Denn so verteilt ihr Ressourcen evtl. auf Helden, die Euch am Ende nicht von großem Nutzen sind.

Natürlich ist es an Euch, Informationen über die Helden einzuholen und zu schauen, welche zueinander passen, um ein möglichst schlagkräftiges Team zu bilden. Studiert die Beschreibungen, die Fähigkeiten und vergesst nicht, auch auf die Fraktionen, die im Museum so trefflich dargestellt sind, zu achten, denn sie bieten entsprechende Boni, wenn mehrere derselben Fraktion in einem Team zu finden sind.

Also heißt der gute Rat: Konzentriert Euch auf wenige, aber gute Kämpfer zu Anfang, um durch Erfolge weitere Ressourcen zu erwerben und langsam die nächsten Kämpfer zu verbessern.

Garos Tipp Nr. 3

Kommt es zu den Waffen, so ist die Regel recht einfach: Waffen mit fünf Sternen sind stets zu bevorzugen. Bringt sie möglichst hoch - doch achtet auch hier auf die Beschreibungen. Einige bieten bessere Effekte als andere. Überlegt, welche Waffe zu welchem Helden passen könnte.

Also heißt der Rat: Wählt die Waffen klug und konzentriert Euch dann darauf.

Die vorerst letzte Seite...



Rigga verabschiedet sich mal wieder und freut sich auf eine ruhmreiche Zukunft als Orakel...