

Elfter Teil

---

## DIE ABENTEUER VON RIGGA KALKWINTER – ORAKEL IN AUSBILDUNG

---

Ersonnen von Neotomax, gesammelt und illustriert von Annwn



Aus dem Hause Schattenwolf



neotomax, annwn

Die Abenteuer von Rigga Kalkwinter – Orakel in Ausbildung



1. Auflage 2024

© neotomax, annwn 2024

Mechernich und Suderburg

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

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

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

## Zu dieser Heftreihe

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

Das war nichts für Rigga und deshalb ging sie ziellos über den Burghof, als plötzlich ein Fetzen Papier aus einem der Verließfenster geflattert kam.“ Ein kleiner scheinbar unbedeutender Zettel sollte der 14-jährigen Rigga 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.

**Anwnn**, 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

Puschel\_\_\_\_\_ S. 8

*Falsche Münzen*\_\_\_\_\_ S. 20

## Anhang

Schauplätze

Charaktere

Bestiarium

Herbarium



# Ein neues Abenteuer



Begegnungen mit Freunden, Feinden, Fremden

## Puschel

„Sei keine Idiotin!“, sagte Rigga, vielleicht etwas zu scharf. Sie ging neben Kazia Po-Kal die breite Straße durch das Lager der Monsterjäger entlang. Das Lager war in den Ruinen des Dorfes Zenik entstanden, das einst von den Monstern aus dem nahen Wald überrannt worden war. „Schreib ihr einen verdammten Brief!“

Kazia Po-Kal, eine Halb-Antide, die ständig von irgendwelchen Kerlen angegafft wurde, weil sie so verdammt gut aussah, schüttelte den Kopf. „Ich werde mich nicht zur Närrin machen!“

„Schreib ihr!“, sagte Rigga und diesmal war es eindeutig zu scharf. „Du liebst sie doch.“

Kazia blieb abrupt stehen und drehte sich zu Rigga um. Das Gesicht Kazias war selbst dann noch schön, wenn sie wütend war. Bei Rigga hingegen - die selbst eine Halb-Antide war - gruben sich täglich neue Pickel ins Gesicht. Sie erwartete einen Wutanfall Kazias, doch stattdessen blies ihre Freundin nur laut die Luft heraus und ließ die Schultern hängen.

„Ich...“, begann sie und dann sah sie auf ihre Füße, „Ich kann nicht schreiben.“ Sie seufzte. „Nun ist es heraus.“

„Na und?“

„Verdammt Rigga!“ Kazia sah sie wieder an, doch ihr Blick hatte sich verändert.

„Du hast keine Ahnung, wie ich mich fühle, wenn ich in deiner Nähe bin. Du kannst lesen und schreiben, beherrscht Magie und hast dutzende gefährliche Abenteuer überstanden. Jeder in Antia kennt dich und daneben fühle ich mich nun mal unbedeutend und wie ein...“, sie schluckte, „wie ein Nichts. Klein und unbedeutend.“

Rigga merkte, dass ihre Augenbrauen sich stark nach oben geschoben hatten.

„Du?“ Rigga lachte. Es war ein komisches, unsicheres Lachen. „Du bist die beste Schwertkämpferin, die ich kenne und immer so selbstsicher und stark. Neben dir bin ich nur ein schwächliches Mädchen.“

„Ich?“ Kazia sah sie an, als hätte Rigga plötzlich drei Augen. „Du findest, dass ich stark und selbstsicher bin?“

„Jetzt gerade nicht.“ Rigga grinste ein wenig. „Natürlich bin ich auch super und toll und so weiter. Hat sich gut angehört.“

„Du hast Pickel“, sagte Kazia und grinste jetzt auch ein wenig.

„Hey, das ist unfair! Sag noch mal, wie toll ich bin. Vielleicht schreibe ich das in mein Buch.“

„Rigga!“, rief eine dunkle Stimme von oben. Sie sahen hoch und blickten in das leider nicht sehr ansehnliche Gesicht - der Riesin, die im Lager der Monsterjäger

als Heilerin arbeitete. Sie stand in einer Gasse und war nicht zu übersehen. Trotzdem war Rigga überrascht.

„Puschel!“, rief sie. „Seit wann bist du hier?“

„Puschel braucht dich.“ Die Sprechweise der Riesin war etwas unbeholfen. Sie hatte kaum Haare am Kopf, und die wenigen wickelte sie zu strähnigen Zöpfen.

„Du brauchst mich?“

„Brauche Hilfe von dir.“

„Hilfe?“ Sie sah Kazia fragend an. Doch diese schüttelte auch nur den Kopf. „Wie kann ich dir denn helfen?“

Puschel sah sich um. „Nicht hier.“

Sie konnten Puschel kaum in ihr Zelt bitten, denn die Riesin passte da nicht hinein.

„Wo denn?“

„Du hilfst mir?“

„Kommt darauf an, wobei. Wir sind nur zwei Monsterjägerinnen.“

„Du bist mehr“, sagte Puschel und ihre gewaltige Pranke sank herab und lag offen vor Rigga. »Komm.«

„Ehm, das scheint mir keine gute Idee zu sein.“

Kazia lachte leise. „Sie braucht unsere Hilfe.“

„Nicht die Klingenfrau!“, grollte Puschel. „Nur das kleine Orakel.“

„Aber sie passt auf mich auf.“

„Ich passe auf dich auf“, erwiderte Puschel.

Rigga hob eine Hand und drehte sich zu Kazia um.

„Anscheinend hat Puschel ein Geheimnis oder eine riesige Frage.“

Sie lächelte, als Kazia den Kopf schüttelte und sicher tausend Einwände gehabt hätte. Besonders den, dass Puschel immer noch eine Riesin und damit ein Monster war.

„Wenn ich zurück bin, werde ich dir lesen und schreiben beibringen. Ich kann das. Du bist nicht meine erste Schülerin.“ Sie verdrängte dabei den Gedanken an die krakeligen Buchstaben, die BiZi noch immer machte.

„Du kannst nicht einfach mit ihr gehen!“ Kazias Gesicht wurde trotzig. „Ich traue ihr nicht.“

„Ich glaube nicht, dass sie etwas Böses vorhat. Sie könnte das halbe Lager auseinandernehmen. Doch stattdessen ist sie freundlich und hilft den Monsterjägern.“

„Trotzdem!“

„Wenn ich zu lange weg bin, kannst du Iso informieren.“

Rigga wandte sich wieder zu Puschel um und sah nach oben.

„Ich hoffe es ist wichtig.“

Dann trat sie auf die immer noch hingehaltene Hand und wurde von Puschel hochgehoben.

Die Riesin setzte sie behutsam auf ihre Schulter und stapfte los. Rigga hielt sich an den Haaren fest, die sich anfühlten, als seien sie aus einem Metall.

Sie sah unten, wie einige zur Seite sprangen, um Puschels großen Füßen auszuweichen. Doch sie bemerkte auch, wie vorsichtig die Riesin ihre Schritte setzte.

Sie hatte nicht vor, jemanden zu verletzen.

Hoffentlich galt das auch für Rigga.

---

Die Riesin sprach kein Wort und nachdem sie aus dem Lager der Monsterjäger heraus waren, wurde sie schneller und nahm große Schritte. Sie steuerte die braunen Felsen an, die von vielen Hexenkuppen genannt wurden - und es gab ein paar Geschichten dazu. Monsterjäger liebten Geschichten - das hatte Rigga schon festgestellt. Dabei war es egal, wie absurd diese manchmal waren.

Dort angekommen, setzte Puschel sich hin und nahm Rigga vorsichtig von ihrer Schulter. Es war zwar seltsam, aber die Riesin gab sich alle Mühe, Rigga nicht wehzutun.

Als Rigga wieder festen Boden unter den Füßen hatte, atmete sie auf.

„Wieso bist du hierher gegangen?“

Rigga sah das Lager der Monsterjäger in der Entfernung und hoffte, dass sie nicht zu Fuß zurückgehen musste.

„Ist sicherer.“

„Sicherer? Sicherer als in einem Lager voller Monsterjäger?“

„Dürfen nicht alles wissen.“

Rigga spürte, wie sich ihre linke Augenbraue hob.

„Was sollen sie nicht wissen? Und warum?“

„Du darfst nichts sagen.“

„Okay?“

„Wegen Plimschi.“

„Plimschi?“ Auch die rechte Augenbraue schob sich schnell nach oben. Rigga war froh, sich das nicht in einem Spiegel ansehen zu müssen.

Die Riesin nickte. „Plimschi.“

„Wer oder was ist Plimschi?“ Hatte die Riesin einen riesigen Knacks in der Birne?

„Du musst schon etwas mehr erzählen.“

„Du musst Plimschi retten.“

„Klar.“ Rigga sog die Luft ein. „Wer ist Plimschi?“

„Tochter“, sagte Puschel und klopfte auf ihre Brust.

Rigga schluckte. „Du hast eine Tochter?“

Die Riesin nickte.

„Wo ist sie?“

Mit einer Hand deutete Puschel auf den Wald der Monster. „Dort.“

„Im Wald der Monster?“

„Du musst sie retten.“

„Wenn du möchtest, dass jemand in den Wald marschiert und sie befreit, dann solltest du dich an die Monsterjäger wenden. Wenn du ihnen noch einen Haufen Token dazu gibst, werden sie alles tun, was möglich ist.“

„Du musst gehen in Wald.“ Puschel nickte langsam. „Alleine.“

„Okay, ich gelte bestimmt als ein bisschen bekloppt. Aber ich werde bestimmt nicht alleine in den verdammten Wald gehen. Ich kann mit Iso Latoto reden und wir stellen ein Team zusammen.“

„Du bist kleines Orakel. Du musst gehen. Du musst bitten um Hilfe.“

„Nochmal für deine großen Ohren. Ich gehe nicht alleine in den Wald.“

„Ich bringe dich. Weg kennen Jäger nicht.“

„Bring mich einfach wieder zurück.“

„Du hilfst nicht?“

„Ich würde dabei sterben. Das hilft bestimmt nicht.“

„Du«, sagte die Riesin leise, „bist letzte Hoffnung.“

„Der Wald ist voller Monster!“

„Nur bis zur Höhle. Du fragst nach Hilfe für Plimschi.“

Rigga schüttelte den Kopf. „Niemals. Nie und nimmer.“

„Plimschi stirbt sonst“, sagte Puschel mit verzweifelter Stimme.

Rigga schloss die Augen.

„Okay, erzähl mir einfach alles und dann sehen wir weiter.“

Es dauerte einige Zeit, bis Rigga ein Bild davon hatte, was Puschel von ihr erwartete.

„Ich soll mich den Pfad entlang bis zur Höhle durchschlagen, weil du da nicht rein kommst, und dort nach Plimschi fragen. Ist das richtig?“

Puschel nickte. „Ich bringe dich zu Pfad.“

Rigga wusste, was Kazia dazu sagen würde. Sie musste darauf vertrauen, dass der Pfad zu der Höhle wirklich einigermaßen sicher war, wie Puschel versprochen hatte und außerdem irgendwie mit dem Monster in der Höhle klarkommen.

Aber sie hätte es sich nie verzeihen, wenn sie Puschel und ihrer Tochter nicht geholfen hätte.

---

Puschel hatte Rigga wieder auf ihre Schulter gesetzt und war mit ihr zum Wald der Monster gegangen. Doch dann lief sie links am Wald entlang. Weit weg von

den Wegen, die von den Monsterjägern genutzt wurden. Das bedeutete leider auch, dass Rigga auf keinerlei Hilfe hoffen durfte.

Schließlich kamen sie tatsächlich an so etwas wie einen breiten Pfad, der hinein in den Wald führte. Puschel setzte Rigga behutsam ab.

„Sind da.“

Rigga schaute den Pfad herunter, der sich zwischen den Baumstämmen verlor, und ihre Knie schienen sich in Pudding verwandelt zu haben. Sie war überhaupt nicht bereit alleine dort hineinzugehen.

„Schnell“, sagte Puschel. „Du musst hier sein, bevor Nacht.“

„Bist du dir sicher, dass die Höhle nicht weit ist?“

Puschel nickte.

Rigga nahm all ihren Mut zusammen und ging den Pfad in den Wald. Zuerst blickte sie sich immer wieder um, um zu sehen, dass Puschel dort wartete. Dann machte der Pfad eine Biegung und sie war ganz allein.

Wie sie es gelernt hatte, setzte sie ihre Schritte mit Bedacht. Beim ersten Mal war sie noch wie ein Trampel durch den Wald gestapft. Doch Kazia hatte mit ihr geübt und ihr eingeschärft, dass es wichtig war, sich möglichst lautlos zu bewegen.

Jetzt sah sie sich immer wieder nach allen Seiten um, bereit einen magischen Schild zu erzeugen oder einen Feuerball, je nachdem was gerade nötig war. Doch es fiel ihr leichter einen Schild herbeizurufen als Feuer.

Sandro Kahn, der Magier in der Truppe der Monsterjäger, hatte ihr erklärt, dass jeder Magier unterschiedliche Talente hatte. Bei ihr war die Verteidigung wesentlich stärker als der Angriff.

Sie straffte sich und sog die Luft ein, die durch die Brandzypressen, die überall im Wald zu finden waren, einen eigenartigen Geruch hatte. Man sollte ihnen nicht zu nahe kommen, denn sie hatten die Angewohnheit, bei Annäherung ihre Zapfen gezielt fallenzulassen, welche sich dann beim Aufprall entzündeten. Sie hatten einigen Monsterjägern Löcher in die Frisur gebrannt, die sich nicht mehr schlossen. Trotzdem mochte Rigga den würzigen Geruch.



Was sollte sie machen, wenn eine Horde von diesen bleichen, haarlosen Wesen, den Milchknilchen, auf sie losging? Sie hoffte, dass sie die Höhle unentdeckt erreichen würde.

Sie betete still zum Heiligen Marmelatius, zu dem auch die Köchin Fritzarike immer wieder kurze Stoßgebete sandte. Sie schallten meist ziemlich laut und wütend durch die Küche und man duckte sich unwillkürlich. Was dieser Heilige allerdings bewirken konnte, wusste sie nicht. Doch im Moment war alleine der Gedanke hilfreich, dass ein Heiliger auf sie aufpassen würde.

Dann passte sie nicht auf, trat auf einen morschen Ast, der unter ihrem Fuß laut zerbrach und die Stille brutal zerriss.

Sie ahnte es mehr, als dass sie es wirklich wahrnahm. Zwei Matschpfuis sprangen sie an, von links und rechts. Sie duckte sich, machte eine schnelle Rolle vorwärts. Die beiden Monster, flach wie Pfannekuchen, klatschten gegeneinander und Rigga jagte einen Feuerball in sie hinein, als diese auf dem Boden lagen.

Sie würde sich beeilen müssen. Ohne lange zu überlegen, rannte sie den Pfad entlang.

Diese blöde Höhle musste doch bald kommen.

Ob sie da allerdings sicher sein würde, wusste sie nicht. Sie musste der Riesin vertrauen, dass dort ein Monster war, dass sie nicht sofort umbringen wollte.

Dann hörte sie Geräusche hinter sich. Als sie im Laufen kurz nach hinten blickte, sah sie drei Milchknilche, die sie verfolgten. Sie verfluchte Puschel und gleich dabei auch noch den nutzlosen Heiligen.

Die verdammten Milchknilche waren schneller als Rigga und sie wusste, dass sie sich besser auf einen Kampf vorbereiten sollte. Sie hielt an und ließ einen magischen Schutzschild entstehen, gegen den der erste Milchknilch lief und zurücktorkelte. Dabei riss er die beiden anderen um.

Rigga wollte gerade einen Feuerball schleudern, als sie etwas schmerzhaft in die Seite traf. Aus den Augenwinkeln sah sie einen Kassa-Rolla von Baumstamm zu Baumstamm springen. Diese Biester waren flink. Sie sah zu den Milchknilchen, die sich wieder aufgerappelt hatten und sie böse anstarrten. Ihre Zähne waren spitz und furchterregend.

Rigga nickte. „Kommt nur her! Das kleine Orakel wird euch den Hintern versohl...“ Weiter kam sie nicht, weil sich etwas um ihre Beine gewickelt hatte und sie mit sich riss.

Über den Waldboden gezogen zu werden ist keine angenehme Erfahrung, stellte Rigga fest. Aber die Milchknilche schienen sie nicht zu verfolgen. Sie würde sich wohl mit einem anderen Monster auseinandersetzen müssen.

Dann wurde es dunkel. Sie war in eine Höhle gezogen worden und statt dem harten Waldboden, war es kuschelig weich. Die Schlinge um ihre Beine verschwand und Rigga richtete sich stöhnend auf.

Wo in aller Welt war sie hier gelandet?

---

Rigga war in einer Höhle gelandet, die sich sehr von allen anderen Höhlen unterschied. Sie war überall von etwas Weichem, Flauschigen bedeckt. Durch einen Spalt in der Decke kam ein wenig Licht in die Höhle und Rigga sah sich staunend um. Eine gepolsterte Höhle?

Wie ein Meer aus dunkelblauer Wolle lag die Höhle vor ihr. Aber etwas bewegte sich darin.

Plötzlich schoss etwas Bleiches, Spitzes hervor und näherte sich Rigga so schnell wie ein (Kugel-)Hai. Sie bereitete sich vor und ihr magischer Schild entstand.

Kurz vor ihrem Schild stoppte dieses spitze Ding, als wüsste es genau, dass dieser fast unsichtbare Schild dort war.



„Wer du auch bist“, rief Rigga. „Ich bin nicht hier, um mit dir zu kämpfen!“

Ein Lachen erklang. Nein, nicht ein einziges, sondern viele und es kam von allen Seiten.

„Du bist keine Monsterjägerin?“

„Doch. Aber ich bin hier, weil Puschel Hilfe braucht.“

„Puschel?“

Das spitze Ding erhob sich und hinter ihm erschienen zwei Augen, groß und Rund, dann wurde immer mehr sichtbar. Rigga schluckte. Ein solches Monster hatte sie noch nicht gesehen. Es war riesig und das weiße, spitze Ding nur ein Horn auf der Nase des Monsters. Doch am verblüffendsten war, dass es aus diesem weichen, wolligen Zeug zu bestehen schien, das auch die ganze Höhle bedeckte.

„Was... Was bist du?“

Wieder erscholl das Lachen.

„Ich bin Verdo und der einzige Monsterjäger, der mich bisher gesehen hatte, nannte mich ein Wollhorn.“

„Wollhorn?“

„Was auch immer du willst. Du hast Puschel erwähnt. Geht es ihr gut?“

„Puschel hat mich hierher geschickt, weil sie deine Hilfe braucht.“

Dass sie mit einem wolligen Monster sprach, kam ihr seltsam vor. Aber eigentlich sollte sie allmählich daran gewöhnt sein, dass sie immer wieder in solche Situationen kam.

„Hilfe?“



„Sie möchte Plimschi finden, ihre Tochter.“

„Das verstehe ich.“ Ein trauriges Knurren folgte.

„Ich werde dir alles sagen, was ich weiß. Aber dafür musst du mir versprechen, mir auch einen Gefallen zu tun.“

„Und was?“

„Ich möchte deine Magie spüren.“

Als wenn man Magie schmecken konnte. „Okay.“

„Plimschi ist in Vacryppo.“

„Vacryppo?“

„Du weißt nicht, was im Herzen des Waldes verborgen liegt?“

„Im Herz des Waldes?“

„Tief im Herzen liegt die Stadt der Stille, Vacryppo, verborgen hinter Baumriesen und dichtem Nebel. Dort herrscht das Flüstervolk. Aber ich glaube, auch davon weißt du nichts.“

„Nein. Erzähle bitte weiter.“

„Das Flüstervolk beherrscht uralte Magie und nährt damit viele Monster, die in diesem Wald leben. Sie sind selbst Meister der Täuschung und können mit der Natur verschmelzen. Fremde, die es in die Stadt schafften, berichteten von flüsternden Stimmen, die durch die Äste ziehen, und von Augen, die aus dem Dunkel des Waldes leuchten, als würden die Bäume selbst Wache halten. Doch der Obermottz unterhält eine Sammlung verschiedener Kreaturen. Eine Art Zoo, an dem er sich wohl ergötzt. Obwohl es auch Gerüchte gibt, dass er magische Experimente durchführt. Du solltest hoffen, niemals diesen Ort zu sehen.“

„Dort ist Plimschi?“

„Ja. Und selbst die starke Puschel kann sich nicht dahin wagen.“

„Die Monsterjäger können es aber schaffen.“

Das laute Lachen erscholl erneut.

„Nun bist du dran, kleine Magierin.“

„Ich bin Rigga, das kleine Orakel von Antia.“

„Oh! Zukunftsmagie! Bitte berühre mit einem deiner winzigen Finger mein Horn.“

Rigga nickte. Sie hatte sehr viel mehr über diesen verdammten Wald erfahren.

Ohne lange nachzudenken, presste sie einen Finger gegen das Horn des Wollhorns.

Sie spürte sofort, wie es sie in die Zukunft zog.

Umgeben von blauen Wollknäueln und Wollfäden erkannte sie einen blauen Helden.

---

**Es kommt ein Held in blauer Farbe und es ist (hoffentlich) nicht Papa-Schlumpf.**

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

---



Als Rigga erwachte, lag sie vor dem Wald und blickte in das besorgte Gesicht von Puschel. Dann bemerkte sie, dass sie in blaue Wolle gewickelt war.

„Was ist passiert?“

„Du bist aus dem Wald gerollt.“

„Gerollt?“ Sie zog die Wollfäden von sich herunter. „Verrückt. Aber ich bin froh, dass ich nicht zu Fuß zurück musste. Ich wurde angegriffen.“

„Was ist mit Plimschi?“

Rigga zögerte. „Also, wenn ich diesen Verdo richtig verstanden habe, dann wird sie in der Stadt im Herzen des Waldes festgehalten. Unerreichbar. Tut mir sehr leid.“

„Vacryppo also.“ Puschel nickte. „Ich werde Plimschi befreien.“

„Natürlich. Aber erst müssen wir einen Plan haben.“

Puschel sah in den Wald, dann nickte sie.

„Ich bringe dich zurück.“

Einen Moment später saß sie wieder auf der Schulter von Puschel und diesmal genoss Rigga es sogar. Bis ihr einfiel, dass sie Kazia versprochen hatte, ihr Lesen und Schreiben beizubringen.

Das würde auch ein Abenteuer werden



*Abenteuer Lesen und Schreiben (lehren und lernen)*

# Die Macht des Geldes



Es ist nicht alles Gold, was glänzt!

## **Falsche Münzen**

*König Artur, Herrscher über Antia, saß auf seinem Thron in der großen Audienzhalle seines Schlosses und seufzte leise. Es war immer wieder deprimierend, wenn die Leute – seine Untertanen - ankamen und sich bitterlich über irgendwelche Kleinigkeiten beschwerten.*

*"Alles in Ordnung?", fragte Neston Ginrig, der neben dem Thron stand. Er war der Schatzmeister und sein Rat war besonders gefragt, wenn Kaufleute Artur ihre Lügen in die Ohren blasen wollten.*

*Die steinernen Wände des Saals hallten wider von den Stimmen der Ratsmitglieder und der Bürger, die sich hier versammelt hatten. Sie liebten dieses Schauspiel, wenn jemand mit seinem Anliegen vor den Thron trat. Artur winkte ab. "Der Nächste!", sagte er laut und gab den Wachen einen Wink. Diese eskortierten einen Mann in abgewetzter Kleidung herein. Er beugte zögernd das Knie und senkte den Kopf.*

*"Seid ihr gekommen, Bürger, um euch zu beschwerten, oder um den König und seinen Kronrat für die gute Arbeit zu loben?" Ginrigs Stimme echote etwas und die Gespräche rundherum wurden leiser.*

*Der Mann hob den Kopf. "Ich bin hier, um mich zu beschwerten."*

*Wieder seufzte Artur. Nie kam einer, um sich zu bedanken, für all die harte Arbeit, damit die Bürger sicher leben konnten.*

*"Also dann, trage deine Beschwerde vor", sagte er laut.*

*"Ich bin hier, um mich über den Wertverfall des Großen Tokens von Antia zu beschwerten."*

*Wieder ein Thema für Ginrig. Artur nickte seinem Schatzmeister zu, der daraufhin einen Schritt vortrat.*

*"Der König und der Kronrat sind immer bemüht, die Währung stabil zu halten. Doch die Zeiten sind hart und seit Occam den Markt mit seiner komischen Währung überschwemmt, tut sich - zugegeben - unser beliebter Großer Token etwas schwer."*

*"Nun, Herr. Das hilft mir ziemlich wenig. Ihr müsst wissen, ich bin in der Branche der Münzfälscher und deshalb besonders von dieser Entwicklung betroffen."*

*"Ein Fälscher?" Artur saß plötzlich kerzengerade auf seinem Thron und starrte den Mann an. "Du wagst es vor deinen König zu treten und dich zu beschwerten, dass es schwerer geworden ist, ihn zu betrügen?"*

*Der Mann leckte sich nervös über die Lippen. "Ich bin doch auch für euch von Wert. Von wem stammt wohl die Idee, den großen Token nicht mehr aus gehärtetem Gold, sondern aus Eisen zu fertigen und ihn nur mit etwas Gold zu lackieren?"*

*"Ginrig?" Artur knurrte es. "Was behauptet dieser Wicht?"*

*Ginrig drehte sich zu Artur um und strahlte förmlich.*

*"Er hatte wirklich eine gute Idee gehabt. Das hat uns ein Vermögen an Gold eingespart."*

*"Meine Großen Token sind nicht mehr aus gehärtetem Gold?"*

*"Nun, so gut wie. Nur ist das Gold jetzt außen herum. Kein Unterschied festzustellen."*

*"Seht ihr", rief der Fälscher. "Darum habe ich auch das Recht mich zu beschweren."*

*Artur stand auf. "Du wirst in Ketten gelegt und darfst die nächsten hundert Tage darüber nachdenken, wie du den Schaden wieder gut machen kannst!"*

*"Ich...", der Mann war bleich geworden. "Fünf Familien beschäftige ich, doch es lohnt sich kaum noch. Das Problem ist sehr ernst."*

*"Legt den dreisten Gauner endlich in Ketten", rief Artur.*

*Doch bevor die Wachen eingreifen konnten, hob Neston Ginrig eine Hand. "Majestät, wartet einen Augenblick." Er wandte sich an den Münzfälscher und musterte ihn scharf. "Du kennst den Grund für den Verfall des Großen Tokens von Antia?"*

*"Ja, Occam will uns wirtschaftlich ruinieren."*

*"Du bist doch ein guter und gerissener Fälscher, oder?"*

*"Ja", kam es jetzt abwartend.*

*"Könntest du auch die Silberfische aus Occam fälschen?"*

*Die Augen des Mannes leuchteten auf. "Ja, Herr. Die Silberfische sind sogar noch leichter zu fälschen als Große Token."*

*Ein listiges Lächeln breitete sich auf Ginrigs Gesicht aus, als er sich zu seinem König umwandte. "Majestät, wenn dieser gerissene Fälscher die Silberfische aus Occam in großen Mengen fälschen sollte, dann würden wir Occam einen ähnlichen Schmerz zufügen, den wir durch den abgewerteten Token erleiden."*

*Artur überlegte einen Moment und dann begann er zu lachen. "Ginrig, du bist ein wahres Genie." Dann sah er den Münzfälscher an. "Also gut, du Gauner, ich könnte dir die Strafe erlassen, wenn du dafür mir und deinem Land einen großen Dienst erweist." Jetzt grinste er genauso breit wie Ginrig.*

*"Fälsche so viele der blöden Silberfische von Occam, wie du kannst. Dann bringst du sie in Umlauf."*

*Der Münzfälscher wiegte unsicher den Kopf. "Aber die Kosten? Immerhin brauche ich sehr viel Silber und..."*

"Du machst es, wie mit unserem Token", sagte Ginrig schnell. "Lackiertes Eisen."  
"Oh!" Nun war auch auf dem Gesicht des Mannes ein breites Grinsen. Er verbeugte sich. "Ihr werdet es nicht bereuen, eure Majestät."  
Dann wandte er sich um und ging ein paar Schritte, um dann stehen zu bleiben. Erneut drehte er sich zum König.

"Außerdem möchte ich den König und den Kronrat für die gute Arbeit loben."

"Ha!", rief Artur. "Endlich mal einer!"



*Antias Großer Heldentoken*



*Occams Silberfisch*

# Der ausschweifende Anhang

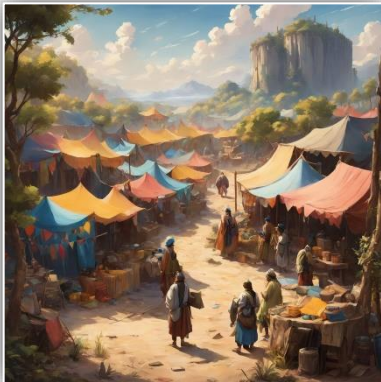


Oder: Der lange Schweif der Erzählungen



## Schauplätze (Fortsetzung)

### Zenik (heute)



... genauer gesagt:  
Das Monster-Lager von Zenik.

Das von seinen Ureinwohnern lange verlassene Dorf, in dem einst die blutige Tina lebte, besteht nur noch aus Ruinen und wurde nach und nach ergänzt durch eine Vielzahl an Zelten und Marktständen.

Der Standort des Behelfsdorfes liegt am Rande des berühmten Monsterwaldes (vgl. Episode „Klingen-Jojo“, Heft 8 der Reihe „Die Abenteuer von Rigga Kalkwinter – Orakel in Ausbildung“).

Im heutigen Zenik leben Monsterjäger, Händler, Heiler und Scharlatane verschiedener Art.

## Wald der Monster/Monsterwald



Bevor man sich tiefer in den Wald hinein traute, nahm man an, es könnte dort in etwa so aussehen, wie auf der Abbildung. Inzwischen weiß man – dank der unerschrockenen Monsterjäger – schon etwas mehr über die dortige Flora und Fauna.

Die berühmtesten *Flüsterbäume* breiten im und auf dem Waldboden ihre tödlichen Fangwurzeln aus, die im schummrigen Halbdunkel des Waldes oft erst wahrgenommen werden, wenn es schon zu spät ist (Näheres s. unter *Herbarium, Flüsterbaum*).

Das Gebiet beheimatet viele skurrile, angsteinflößende Wesen, die man gemeinhin als Monster bezeichnet: Es tummeln sich dort die *Milchknilche*, *Kassa-Rollas* und *Matsch-Pfuis* und die beeindruckend grumpelige Grumpelkröte, um nur einige zu nennen (vgl. später unter *Bestiarium*).



Früher beherbergte dieser Wald noch weitaus mehr Bestien, doch während der Zeit der blutigen Tina wurden viele von ihnen ausgerottet. Das klingt, als müsse man es bedauern. Dem ist aber keineswegs so!

Noch heute feiert man jedes Jahr zu Ehren Tinas das sogenannte TiMo-Fest (Tina-gegen-die-Monster-Fest) an dem ihre Heldentaten gefeiert und dem Wald Opfergaben dargebracht werden. Seit jeher wollte man dadurch die Monster des Waldes besänftigen und sich selbst davor bewahren, von den Kreaturen überfallen zu werden, was auch in dem einen oder anderen Jahr geglückt ist.

## Hexenkuppen



... mit dem Pfad zur *blauen Höhle*.

## Flüsterwald



Der Flüsterwald liegt in Mitten des Monsterwaldes und bildet ein eigenes Territorium mit *Vacryppo* als Verwaltungszentrum.

## Höhle im Flüsterwald



Über den Pfad an den *Hexenkuppen* vorbei gelangt man geradewegs (obwohl der Pfad eher wellenförmig verläuft) zur Wollhöhle im *Flüsterwald*. Von außen mutet es wie eine blaue Grotte an, betritt man aber die Höhle, wird einem – statt kühl und feucht – ganz wollig und flauschig ums Herz, denn die Wände und zum Teil auch der Boden sind mit einer wollartigen Substanz ausgekleidet, die die Temperatur der Höhle auf angenehme 16°C bringen und die Wahrscheinlichkeit einer Verletzung beim Sturz gegen die Wände annähernd gegen Null gehen lassen.

## Vacryppo



... auch genannt „Die Stille Stadt“; befindet sich im Herzen des *Flüsterwaldes*, der wiederum im Herzen des *Monsterwaldes* liegt.

In Vacryppo herrscht der Obermotz (Näheres s. unter *Charaktere*) über das Flüstervolk.

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

<b>Rigga Kalkwinter</b>	14-jähriges Orakel in Ausbildung und Protagonistin der Erzählung
<b>Lohok Kalkwinter</b>	Kaufmann, Sechster Weiser von Antia und Riggas Vater
<b>Garó Winkmal</b>	Riggas bester Freund, lässt sich bei den blöden Rittern ausbilden
<b>Volvo Tamowitz</b>	Orakel von Antia (hustet viel)
<b>König Artus von Antia</b>	Herrscher über Antia
<b>Kazia Po-Kal</b>	Halb-Antide, Rekrutin
<b>Neston Ginrig</b>	Schatzmeister
<b>Odin Tafelspitz</b>	Ritter und Ausbilder an der Militärakademie
<b>Iso Latoto</b>	Rotstreifentaler, Anführer der Monsterjäger
<b>Roter Zwerg</b>	roter Rotstreifentaler
<b>Blauer Zwerg</b>	blauer Rotstreifentaler
<b>Puschel</b>	Riesin, Heilerin
<b>Plimschi</b>	verschollene Tochter der Riesin
<b>Sandro Kahn</b>	Semu, Monsterjäger und Magier
<b>Fritzarike Knochenbau</b>	Köchen am Hof König Arturs
<b>Obermötz</b>	Oberhaupt des Flüstervolks



**Garó Winkmal**, der kein Schreiner Geselle mehr wird und hier als Rekrut abgebildet ist (mal ohne Sägemehl im Haar, obwohl ihm das auch ganz gut stand)



**Rigga Kalkwinter**, Orakel in Ausbildung



**Kazia Po-Kal**, Halb-Antidin, geschmeidige Kämpferin, Rekrutin in Arturs Armee und Freundin von Garo

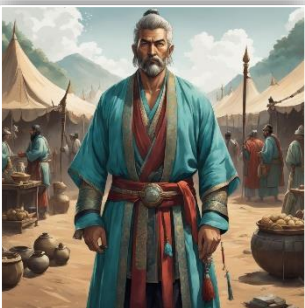
Die betörend schöne Rekrutin - hier in ihrer Freizeitbekleidung - verdreht großen Teilen der Mannschaft regelmäßig den Kopf. Wie man nun aber erfahren durfte, ist sie an Männern nicht interessiert.



### **Puschel**

Riesin im Zeniker Monsterlager; Heilerin

Ihr Gesicht wirkt seltsam verknotet und ihre Proportionen ... unnatürlich in die Länge gezogen. Ihr Kopf ist kahl; nur an den Seiten trägt sie geflochtene Zöpfe – mal zwei, mal mehr.



### **Sandro Kahn**

Semu; Magier und Monsterjäger; gelegentlich Vorleser und Brief-Aufsetzer

Sein Bart wirkt nicht immer so akkurat, wie auf dieser Abbildung.





### Flüstervolk

Die Angehörigen des Flüstervolks wirken unheimlich und lassen demjenigen, der ihnen begegnet, unangenehme Schauer über den Rücken laufen. Man kann ihnen nicht trauen, da sie Meister der Tarnung und Manipulation sind. Ihre Fähigkeit mit der Natur zu verschmelzen, macht sie – so scheint es – unangreifbar und ihr mysteriöses Flüstern hat schon so manchen hartgesottenen Krieger in die Flucht geschlagen.



### Obermotz

Der Superior Mufti; Entscheider und Befehlshaber des Flüstervolks und womöglich Riggas erster wahrer Endgegner. Seine gebrechliche Erscheinung täuscht über seine wahre Natur und Macht hinweg.



### Iso Latoto

Zwerg der gelben Fraktion; ursprünglich aus Rotstreifental, nun in Zenik gestrandet; Anführer der Monsterjäger

Seine zwei Äxte – die Schinkenhacker – und Schwert trägt er immer bei sich. Manche behaupten, er würde sie auch im Schlaf nicht ablegen.

In dieser Abbildung trägt er den traditionell langen Zwergen-Bart.



### Plimschi

...die verschollene Tochter der Riesin Puschel



### Fritzarike (genannt: Fritza) Knochenbau

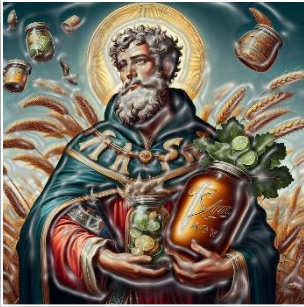
...die ihre spindeldürre Erscheinung unter einigen Lagen Stoff verbirgt; Riggas mütterliche Freundin, die so manchen Rat für sie parat hält und auch bereitwillig als Kummerkasten herhält



### Bizi

... Fritzas vorwitzige Küchenhilfe und treue Freundin des kleinen Orakels



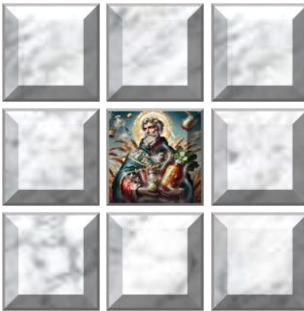


### Der Heilige Marmelatus

...hier zu sehen auf einer Kachel, die oft in Küchen zu finden ist – entweder als Wandfliese oder als Untersetzer für heiße Töpfe und Pfannen. Die größeren Exemplare werden auch schon mal zum Abdecken von Pfannen (als Deckel) verwendet. Daher kommt wohl auch der Spruch: „Du hast wohl einen (Marmelatus) auf der Pfanne!“

Der Heilige Marmelatus ist der Schutzpatron aller Küchenangestellten, die es insbesondere mit dem Einkochen von Obst und Gemüse zu tun haben.

Er schützt vor heißen Spritzern und den daraus resultierenden Brandblasen. Außerdem bewahrt er vor Überzuckerung und schenkt dem Betenden Mut und Zuversicht beim Einwecken.



*Typischer Fliesenspiegel in Antianischen Küchen (der Heilige Marmelatus eingerahmt von marmorierten Kacheln)*

## Bestiarium (Fortsetzung)

### Milchknilch

[*lactis lymmel*]



Milchknilche sind Monstrositäten, die sich nicht eindeutig in eine tierische Kategorie einordnen lassen. Sie sind entfernt verwandt mit unseren Maulwürfen. Einige renommierte antianische Biologen gehen davon aus, dass entweder durch einen Chemie-Unfall eine ganze Maulwurf-Generation mutiert ist oder durch Genmanipulation dieses monströse Untier entstanden sein kann.

### Matsch-Pfui

[*luto igittus*]



Der [auch: *das*] Matsch-Pfui ist ein sechssäugiges Monster, das im Matsch liegend seinen Opfern auflauert. Er ist flach wie ein Rochen und verfügt über ausfahrbare Augen, die es ihm auch Unterwasser ermöglichen, wie mit einem Periskop zu erspähen, was sich außerhalb der Matschkuhle bewegt. Er ist quasi ein fleischgewordenes U-Boot.

*Im Artikel-Bild ist das Monster im aufgeplusterten Zustand, kurz vor dem Absprung gegen sein Opfer zu sehen*



*In den Einträgen bei Schlumberger Teil II werden Matsch-Pfuis zwar als unangenehm, nicht aber als tödlich geführt.*

*(Abbildung bei Schlumberger)*

### Kassa-Rolla

[*ollam cum manubrio, was so viel heißt wie: Topf mit Stiel*]



Man sieht es ihm nicht an, doch dieses ballförmige Ungetüm ist in der Lage sehr weite Sprünge zu vollführen. Acht Meter lautet eine vorsichtige Schätzung. Dabei ist besonders bemerkenswert, dass der [auch: *das*] Kassa-Rolla lediglich einen Arm zur Verfügung hat. Dieser eine Arm hilft ihm bei der Fortbewegung, beim Hangeln und Springen zwischen den Bäumen und auf dem Boden, bei allem, was es festzuhalten gilt und natürlich beim Angriff.

## Wollhorn

[*wollodonta rhinocerus*]



Das Wollhorn entstammt einer uralten Species von Hornschafen und zählt zu den Paarhufern (mit einer geraden Anzahl von Zehen/Hufen), im Gegensatz zum heutigen Nashorn, das mit einer ungeraden Anzahl von Zehen zu den Unpaarhufern gehört. Vor ca. 400.000 Jahren ging diese Art aus einer Kreuzung zwischen Urschaf und Fellnashorn hervor. Man glaubte bis dato, es sei inzwischen längst ausgestorben.

Doch immer wieder hört man von Sichtungen in der Nähe seltsamer blau leuchtender Höhlen, deren Zugänge meist durch ein undurchdringliches Geflecht von stahlharten Seilen, die an Wollfäden erinnern, verschlossen sind. Nur die darin hausenden Wollhörner selbst wissen, wie das Geflecht zu beseitigen ist.



Wollhörner trifft man nicht ohne die Gesellschaft kleiner Lebewesen an, die gemeinsam mit den sanften Riesen die Höhlen bewohnen.

Die kleinen Mitbewohner sind in der Lage, unter Verwendung der beiden Hörner Wolle aus dem Fell des Wollhorns zu spinnen (die besondere Technik, derer sie sich dabei bedienen, ist noch unerforscht und bleibt derzeit noch ein Geheimnis). Die Wolle wird schließlich für die Auskleidung der Wände und Auspolsterung der gesamten Höhle verwendet. Dadurch erhält die Höhle eine stabile Grundtemperatur von 16°C und ein angenehmes Raumklima für die Bewohner.

## Verdo



Hier sieht man *Verdo*, jenes Wollhorn, mit dem Rigga Kalkwinter Bekanntschaft machen durfte. Er ist umringt von vielen kleinen Helfern und Begleitern, den sogenannten *Lillipons*, die ihm stets Gesellschaft leisten.

Verdo selbst – der menschlichen Sprache mächtig – ist ein äußerst freundliches Fellwesen. Er ist der einzige seiner Art, der jemals Kontakt mit der Menschheit und anderen Lebewesen seiner Umgebung aufgenommen hat. Aus seinen Beschreibungen heraus konnten deshalb auch die seltenen Abbildungen auf dieser Seite entstehen.

## Kugelhais

[*haile selachii globuli*]



Die *selachii globuli* zeichnen sich durch ihre Umgestaltungsfähigkeit (Reformation) aus: Ähnlich wie ein Kugelfisch, können sie eine ballartige Form annehmen und dabei aus den Kügelchen, die ihre Außenhaut bedecken, eine giftige Substanz herausschleudern. Darüber hinaus ist diese Haiart während des Globulusstadiums in der Lage, kurzfristig wie ein Kugelblitz durchs Wasser zu schießen.



Der *haile selachii* ist der Negus unter den Haien; sein „Wort“ hat Gewicht und sein „Einfluss“ geht weit über die Klasse der Plattenkiemer hinaus. Er darf sich mit Fug und Recht als einen der Könige des Meeres bezeichnet.

Die gesamte Hai-Population – bestehend aus über 500 Arten – bildet innerhalb eines klar abgesteckten Ozean-Territoriums einen eigenen Staat mit einem Oberhaupt aus der Globuli-Art.

Jede Art hat im Staat ihre eigene Bestimmung – hier einige Beispiele:

- Fuchshaie dienen als Jäger
- Hammerhaie und Nagelhaie sind ausgezeichnete Baumeister
- Wal- und Riesenhaie dienen dem Fisch-Volk aufgrund ihrer beträchtlichen Masse als Schutzwall
- Tigerhaie und Schwertfische bilden als wehrhafte Angreifer die kriegerische Zunft
- Dornhaie nehmen ihre Aufgabe als Ausbilder in Wander-Schulen wahr.

Jede der über 500 Hai-Arten hat ihre Funktion im Staat (die hier alle zu nennen, deutlich den Rahmen sprengen würde).

## Herbarium (Fortsetzung)

### Flüsterbäume

*[lignum quod susurrat; übersetzt: Holz, das flüstert]*



Diese Baumart ist besonders tückisch, da sie mit hypnotisierenden Stimmen flüstert und so ihre Opfer anlockt. Daher ist große Vorsicht beim Durchqueren des Monsterwaldes geboten. Jedem der den Wald betritt sei geraten, diesen Bäumen nicht zu nahe zu kommen, was aber fast unmöglich ist, weil ihre beweglichen, weit ausladenden Wurzeln sich ohne Ankündigung schnell um die Beine der Wandernden schließen und sie in die Tiefe ziehen.



*In dieser Abbildung sind gut die tentakelartigen Fangwurzeln zu sehen.*



*An manchen Stämmen manifestieren sich die Gesichter der herabgezogenen Opfer.*

Das Flüstern – so sagt man – sei das Klagen der verschlungenen Seelen. Sie versuchen darüber hinaus den Wanderer zu warnen, sich ihnen zu nähern. Doch sie bewirken genau das Gegenteil, indem der Herannahende wie in Trance zielsicher ihnen entgegengeht und damit auf sein Verderben zuläuft.

## Brandzypressen

[*taxodium ignis*]



Die Brandzypresse gehört zur Ordnung der Koniferen, die im Laufe ihres Lebens verschiedene Wachstumszyklen durchlebt, die sich von denen anderer *taxodien* unterscheidet. Dies hängt mit ihren hochentzündlichen verholzten Blütenständen zusammen, die das Wachstum und das äußere Erscheinungsbild deutlich beeinflussen.



**Blütenstände:** Die jungen Zapfen der Brandzypressen-Baumschule (Abb. links) richten noch keinen großen Schaden beim Auftreffen auf ein Hindernis an. Sie sprühen zwar Funken, setzen aber selten etwas in Brand, weil der Gehalt an ätherischen Ölen bei ihnen erst in geringer Konzentration vorhanden ist.

**Kommerzieller Nutzen:** Die Zapfen sind als Feuerwerkskörper beliebt, z.B. beim *Fest der tausend Feuer* (vgl. Heft 2, S. 24) oder anderen Zeremonien, bei denen es richtig knallen soll.

**Ernte:** Die Ernte gestaltet sich schwierig, weil die Zapfen naturgemäß mit äußerster Vorsicht gepflückt und in explosionsgeschützten Behältern transportiert werden müssen. Diese Behälter müssen innen besonders weich und möglichst formschlüssig ausgekleidet sein, damit ein Verrutschen während des Transports nicht zu unliebsamen Reaktionen im Innern führen kann. Hierbei hat sich eine Art Eierpappen-Struktur bewährt, was den Zapfen, die gerne auch als Tischfeuerwerk verwendet werden, die saloppe Bezeichnung „Eiergranaten“ beschert hat.

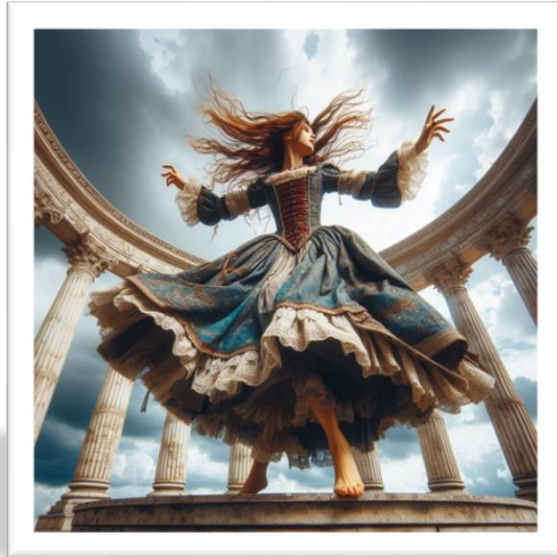
**Schaden und Biologischer Nutzen:** In der rechten Abbildung (unten) sind gerade zwei ausgewachsene Zapfen auf dem Boden angekommen und sprühen sofort im Anschluss jene Funken, die alles in Brand setzen können. Heruntergefallene Zapfen haben im linken Bild (unten) deutliche Spuren an den Stämmen hinterlassen. Da das untere Drittel der astreichen Baumstämme dem Zapfenbrand zum Opfer gefallen ist, kann man die typische Zypressenform nicht mehr erkennen. Der bodennahe Bereich wurde somit freigegeben für niedrigere Pflanzen und Sträucher, die sich nun dort ansiedeln und ausbreiten können. Durch



diesen Vorgang wurde Platz für ein neues Biotop geschaffen. Alles in Allem haben wir es mit einer explosiven Laune der Natur zu tun, die zugleich einen Nutzen für die Tier- und Pflanzenwelt darstellt.



Die vorerst letzte Seite...



Rigga sieht sich schon den Olymp der Magier und Orakel erklimmen