



---

# 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

Wald der Monster \_\_\_\_\_ S. 8

Gefrostete Grumpelkröte \_\_\_\_\_ S. 20

### Anhang

Schauplätze

Charaktere

Bestiarium

Herbarium

Objekte von Bedeutung



---

## Wald der Monster

Die letzten Tage waren angenehm ruhig gewesen. Rigga hatte nicht viel zu tun, außer ihre Nase in Bücher zu stecken und darüber einzuschlafen.

Leider hatte Volvo die Übungen in Kampfmagie ausgesetzt. Es sei zu gefährlich. Rigga würde sich jemanden suchen müssen, der nicht so zimperlich war.

Sie klopfte an die Tür zum Ratsraum, in den sie gerufen worden war. Wahrscheinlich ging es wieder um irgendein unwichtiges Problemchen. Sie öffnete die Tür und sah den König an der Kopfseite des langen Ratstisches. Er sah sie ungewohnt ernst an. Ihr Vater - Lohok Kalkwiter - saß an der rechten Seite des Tisches neben Volvo Tamowitz, dem Orakel von Antia und ihre Ausbilderin.

Auf der rechten Seite hatten Neston Ginrig und Odin Tafelspitz Platz genommen. Alle sahen sie an. Rigga versuchte es mit einem Lächeln.

„Wir haben uns etwas überlegt“, begann ihr Vater. „Also eigentlich hat es sich Volvo überlegt.“ Er räusperte sich.

„Du brauchst mehr praktische Erfahrungen“, sagte Volvo. „Du hast dich bisher gut gemacht und hast auch einige gefährliche Situationen gemeistert. Doch wir können nicht darauf warten, dass dir wieder mal jemand ans Leder will.“ „Also“, sagte Rigga leise. „Ich wäre ganz froh, wenn mein Leder nicht so begehrt wäre.“

„Kennst du die Monsterjäger?“ Der König strich sich durch den Bart.

„Mutige Männer - und Frauen -, die sich im Wald der Monster um die Bedrohungen kümmern.“

Rigga nickte. „Davon habe ich schon einiges gehört. Ich denke, das ist eine Gruppe von Dummdödeln, die nichts Besseres zu tun haben.“

Es wurde still im Ratsraum. Alle - bis auf den König - schienen den Versuch zu unternehmen, die eigenen Schuhe durch die Tischplatte hindurchzusehen.

„Dummdödel?“, hakte der König nach.

„Leute, die für Geld in diesen Wald stapfen, um Monster zu erlegen. Wie sollte man sie sonst nennen?“

„Tapfere Männer“, sagte der König. Er gewährte den Seitenblick von Volvo. „Und Frauen natürlich auch.“

Rigga schwante Übles. „Ihr wollt mich dahin schicken?“

„Eine Luftveränderung“, sagte Ginrig. „Damit würdest du vielleicht auch etwas zu den enormen Kosten beitragen, die du verursachst.“

Rigga schüttelte den Kopf. „Nö! Das könnt ihr euch von der Backe schmieren.“

„Rigga!“, zischte ihr Vater. „Der König ist anwesend.“

---

„Ich bin ziemlich verwundert“, gestand der König. »Ich dachte, dass du wüsstest, wie mutig dort gekämpft wird.“ Er räusperte sich. „Seitdem die Monster das Dorf Zenik überrannt haben, drängen wir sie zurück in diesen verdammten Wald.“ Er funkelte sie ärgerlich an. „Um deine Worte zu gebrauchen - ich war auch ein Dummdödel.“

„Oh“, sagte Rigga. Jetzt hätte sie gerne auch den Trick mit der Tischplatte versucht.

„Aber ihr ward ein königlicher...“

„Dummdödel?“, half der König aus.

„Ein mutiger und selbstloser Kämpfer. Sicher ist es nur eurer Stärke und Kampfkraft zu verdanken, dass die Monster zurückgedrängt wurden.“

„Machst du dich über mich lustig?“

Rigga hob die Hände. „Niemals.“

„Ich habe mich entschieden. Du wirst auch ein Dummdödel!“

Volvo räusperte sich und der König verdrehte die Augen. „Oder eine Dummdödelin.“

„Ihr könnt sie nicht alleine in diesen Wald schicken“, sagte ihr Vater.

„Kann Garo mitkommen?“, fragte Rigga schnell.

„Ich habe da an jemand anderen gedacht“, sagte Volvo. „Eine ausgezeichnete Kämpferin, die flink und schnell mit ihrer Waffe ist und sich auch beim Kampf gegen das Seeungeheuer verdient gemacht hat.“

„Kazia?“ Odin Tafelspitz sah verwundert aus. „Sie ist eine Rekrutin. Wenn ihr sie dorthin schickt, wird sie es eventuell nicht überleben.“

„Papperlapapp“, sagte der König laut. „Ich habe es überlebt und sie wird es auch.“

Kazia Po-Kal war nicht gerade jemand, mit dem Rigga gerne zusammen war. Doch der König hatte entschieden. Sie ließ den Kopf ein wenig hängen, als sie aus dem Ratsraum kam.

Mit Garo wäre es sicher ein Spaß gewesen.

---

Die Reise nach Zenik war recht schnell gewesen. Während Rigga mit der königlichen Kutsche gebracht wurde, hatte Kazia Po-Kal den Weg auf dem Rücken eines Pferdes zurückgelegt.

Als Rigga aus der Kutsche stieg, war niemand gekommen, sie zu empfangen. Sie blickte auf ein Dorf, dass sie durch die Augen der blutigen Tina gesehen hatte.

Doch es waren nur noch Ruinen. Dafür standen überall Zelte, in allen Größen und Farben. Händler priesen ihre Waren an und überall waren Bewaffnete zu sehen. Es sah wie eine bunte chaotische Stadt aus. Eine Behelfsstadt.

Kazia war von ihrem Pferd gestiegen, das hinten an die Kutsche gebunden wurde. Dann verschwand die Kutsche und Rigga fühlte sich allein.  
„Hast du was gegen mich?“ Kazia sah Rigga prüfend an. „Nö“, sagte Rigga.

Was sollte Rigga auch gegen eine wunderschöne junge Frau haben, die viel Zeit mit Riggas Freund verbrachte? Die zudem eine ausgezeichnete Kämpferin war, jede ihrer Bewegungen schienen fließend zu sein. Sie sah außerdem wahnsinnig gut aus. (Ja, das musste doppelt erwähnt werden.)  
Rigga hingegen fühlte sich in Kazias Gegenwart wie ein Bauerntrommel. Besonders jetzt, da sie mit ein paar unschönen Pickeln kämpfte.

„Du redest kaum mit mir.“

„Doch, jetzt gerade.“

„Ist es wegen Garo?“

„Garo?“

„Deinem Freund?“

„Ach, der!“

Kazia legte den Kopf schief, dann zuckte sie mit den Schultern und ging die einzige breite Straße entlang. Zwei Zwerge kamen ihnen entgegen. Sie unterhielten sich und wirkten mürrisch. Zudem trugen sie unterschiedliche Farben. Der linke gehörte zur roten Fraktion der Zwerge. Der andere zur blauen, der Fraktion der Kleinwüchsigen.

„Wir suchen Iso Latoto“, sagte Kazia freundlich.

Der rote Zwerg betrachtete sie sehr ausgiebig. „Lässt er sich schon Weiber kommen?“ Dann lachte er laut. „Du wärst mit mir besser bedient, meine Hübsche. Kolbar kann das Pickelgesicht nehmen.“

Rigga merkte, wie Zorn in ihr aufwallte.

Kazias Klinge flog aus der Scheide und landete am Hals des roten Zwergs. Die Bewegung war so schnell, dass Rigga ihr nicht folgen konnte.

„Ihr solltet euch lieber gleich entschuldigen!“, sagte Kazia und klang noch immer freundlich. „Meine Freundin ist Rigga Kalkwinter, das kleine Orakel.“

„Orakel?“ Der blau gewandete Zwerg sah Rigga an. „Ich gebe einen feuchten Furz auf diesen Quatsch!“

„Iso ist hinten in dem hässlichen gelben Zelt.“ Der Zwerg in den roten Farben schob mit einem Finger die Klinge von seinem Hals. „Und wenn du einen Kampf suchst - da wartet ein ganzer Wald voller Monster!“

„Deswegen sind wir hier.“ Kazia steckte ihre Klinge wieder ein und sie gingen an den Zwergen vorbei.

Sie fanden das große gelbe Zelt ohne Probleme. Doch bevor sie eintreten konnten, kam ein weiterer Zwerg aus dem Zelt - diesmal in den gelben Farben der Naya-Kirche. Zwei Äxte waren auf seinem Rücken befestigt. Sein grauer Bart war zu einer Art Zopf geflochten und zwei meerblaue Augen sahen sie überrascht an.

„Ihr seid schon hier?“

„Iso Latoto?“

„Zwei Kinder?“

„Iso Latoto?“, wiederholte Rigga ihre Frage.

„Volvo hat sich wohl zu viel von diesem blöden Rauch reingezogen.“

Rigga schüttelte den Kopf. „Seid ihr...“

„Ja, ja.“ Er winkte ab. „Ihr seid die beiden Neuzugänge aus Arturs Speichelleckerburg?“

„Dies ist Rigga Kalkwinter“, sagte Kazia schnell. „Ich bin Kazia Po-Kal. Wir sind hier, um von euch zu lernen, wie man Monster jagt.“

„Ah“, sagte Iso Latoto. „Ihr seht eher nach etwas aus, das von Monstern gejagt wird. Aber was solls. Wer nicht stirbt, lebt länger, nicht wahr?“

„Öhm“, sagte Rigga.

„Wir brauchen ein Quartier und dann...“ Kazia schaltete wieder schneller.

„Quartier?“ Iso Latoto lachte laut. Ein Lachen, das Rigga nicht gefiel. „Ihr habt hoffentlich Zelte dabei. Sonst werdet ihr euch eines verdienen müssen.“

„Öhm?“, sagte Rigga erneut.

„Wir haben keine Zelte, aber es ist eure Pflicht, uns entsprechend unterzubringen. Wir kommen...“

Iso hob eine Hand. „Ihr seid Neulinge und nicht mehr. Ihr bekommt keine Sonderbehandlung, nur weil ihr dem König, dem Schatzmeister oder dem Orakel in den Hintern gekrochen seid.“

Wieder flog Kazias Klinge aus der Scheide, doch Iso war mindestens genauso schnell. Er hatte die beiden Äxte in der Hand und wehrte Kazias Klinge mühelos ab.

Er lachte erneut. „Okay, ihr habt für diese erste Nacht ein Quartier.“ Er deutete auf eine wacklige Holzhütte am Rande des Lagers.

„Geht doch“, sagte Rigga und drehte sich weg. Kazia holte auf. „Das habe ich mir anders vorgestellt.“

---

„Löst du eigentlich jedes Problem mit dem Schwert?“

---

Die Nacht auf einem Boden aus morschem Holz ließ Rigga sich selbst morsch fühlen. Sie gähnte und stand auf. Kazia hatte sich eingerollt und schnarchte laut. Wenigstens schlief sie nicht perfekt.

Rigga öffnete die Tür und sah zwei Baumstämme direkt vor der Tür stehen. Die waren gestern noch nicht da gewesen. Sie sah weiter nach oben. Ein Kleid, Arme, ein Kopf, der zu ihr hinabblickte. Ein Kopf mit wenig Haaren obendrauf, dafür zwei zottige Zöpfe an den Seiten.

Rigga keuchte. Dann sprang sie vor, rollte zwischen den Beinen der Riesin hindurch und rannte los. „Alarm!“, rief sie, so laut sie konnte. „Monster im Lager!“ Doch die Leute, die aus den Zelten traten, sahen sie nur verwundert an. Iso Latoto hatte ein geblümtes Nachthemd an und eine seltsame weiße Mütze auf dem Kopf. Er gähnte und winkte ab.

Rigga konnte es nicht glauben. „Ihr verdammten Dummdödel!“ Sie zeigte immer wieder auf die Riesin, die sich umgedreht hatte. Etwas wie ein Lächeln lag auf dem großen Gesicht.

„Das ist Puschel“, sagte Iso Latoto und verschwand wieder im Zelt. Einen Moment später stand Rigga alleine da.

„Puschel?“

Die Riesin nickte. „Keine Angst, Orakelchen.“

„Du bist eine Riesin“, sagte Rigga. Darauf bestand sie. Immerhin hatte sie so viel über die Monsterarten gelesen, dass sie quasi eine Expertin war - oder sich dafür hielt. „Riesen sind Monster!“

Kazia kam aus der Hütte, rieb sich verschlafene Augen und ging zwischen den Beinen der Riesin hindurch. „Was ist los? Hast du so geschrien?“

Rigga nickte und deutete zur Riesin. Kazia drehte sich um, gab einen kreischenden Laut von sich und sprang an Riggas Hals.

„Bin eine Freundin“, sagte die Riesin sanft. „Heilerin.“ Sie deutete auf sich. „Puschel.“

Kazia ließ Rigga los. „Puschel?“

---

„Sie ist unsere Heilerin“, sagte ein drahtiger Mann, der ein langes türkises Gewand trug. Ein Semu, unverkennbar. Sein Bart wirkte unordentlich. „Ich bin Sandro. Sandro Kahn.“ Er lächelte. „Monsterjäger. Ich gehöre zu Isos Trupp.“ Iso kam nach ein paar Minuten aus seinem Zelt und strahlte Rigga und Kazia an. „Ich habe einen Auftrag für euch.“ Sein Lächeln gefiel Rigga gar nicht. „Erledigt einen Milchknilch. Wenn es mehrere sind, ist es auch nicht schlimm.“

„Milchknilch?“, sagten Rigga und Kazia gleichzeitig.

„Haarlose, blasshäutige Wesen. Sie haben scharfe Krallen, scharfe Zähne, aber zum Glück keine scharfen Augen.“ Sandro nickte leicht. „Das ist eine anspruchsvolle Aufgabe.“

„Milchknilche?“ Rigga hatte in keinem der Bücher etwas von einem Wesen gelesen, das so genannt wurde. Das hätte sie sich gemerkt.

Iso Latoto nickte. „Wir bekommen 100 Große Heldentoken für einen bestätigten Milchknilch weniger.“

„100 Große Heldentoken?“

„Ihr bekommt nur 10, denn das meiste geht an das Team.“

„Und den Teamleiter nicht zu vergessen“, murmelte Sandro.

Iso klatschte in die Hände. „Auf mit euch in den Monsterwald. Geht nicht zu tief hinein.“

Wir wollen euch doch nicht gleich am ersten Tag verlieren.“

Rigga schluckte.

„Wenn ihr wiederkommt“, sagte Puschel, die ihnen zugesehen hat, „dann heile ich euch. Kann ich gut.“

---

„Neulinge“, murmelte Mirmok, der von Iso Latoto angewiesen worden war, sie zum Wald zu bringen und ihnen ein paar Tipps zu geben. Irgendwie war er nicht so begeistert davon.

Rigga und Kazia liefen hinter ihm her. Während Kazia mit ihrem Schwert bewaffnet war, hatte man Rigga nur einen etwas stumpfen Dolch in die Hand gedrückt, den keiner mehr verwenden wollte.

Mirmok war ein stämmiger Kerl mit einem breiten Kreuz. Seine Waffe war ein Holzstab mit einer Kette daran. An der Kette hingen viele scharfe Wurfsterne. Er hatte eindeutige Merkmale der Elfen - also fiese, spitze Ohren - aber sein wie poliert glänzender haarloser Kopf hatte nichts von den prächtigen Haaren, mit denen die Elfen sich sonst schmückten.

„Milchknilche?“ Er sah nicht nach hinten. „Sind nicht sonderlich schwer zu finden.“

Sie abzumurksen ist etwas ganz anderes.“ Jetzt blieb er stehen und drehte sich zu ihnen um. Der Wald war nicht mehr weit entfernt. Rigga konnte verschiedene Laute hören, die ihr nicht gefielen.

„Ich kann recht gut mit dem Schwert umgehen.“ Kazia hob das Kinn, als würde ihr ein langer Hals mehr Würde verleihen.

„Und du?“ Mirmok sah Rigga an. „Was kannst du? Willst du sie anlocken und dich auf deine Freundin verlassen? Mit dem Dolch wirst du jedenfalls nicht viel erreichen.“

„Magie“, sagte Rigga und hob ebenfalls das Kinn. Als Kazia leise kicherte, ließ sie es wieder sein.

„Okay.“ Mirmok zuckte mit den Schultern. „Also gebe ich euch eine kleine Einführung, was euch erwartet.“ Er lächelte und entblößte so einen braunen Fangzahn. „Solltet ihr irgendwo Matschkulen finden, seid vorsichtig. Darunter könnte sich ein Matsch-Pfui verbergen. Sie kriechen unter den Schlamm und warten auf Opfer.“

„Sie sind ziemlich flach und haben scharfe Krallen. Im Großen und Ganzen werden sie im zweiten Band von Schlumberger als ungefährlich geführt“, fachsimplerte Rigga.

„Oh, du kannst lesen?“

„Das war hilfreich bei den ganzen Büchern, die ich lesen musste. Also, ja.“

„Du hast recht. Matsch-Pfuis sind unangenehm und können fiese Kratzer verursachen, aber sie sind nicht tödlich. Anders als die Flüsterbäume.“

„Flüsterbäume?“

„Folge niemals den flüsternden Tönen“, warnte Mirmok, „denn, wenn du zu nahe an den Flüsterbaum herankommst, packen dich seine Wurzeln, halten dich fest und ziehen dich in die Tiefe. Man sagt, das Flüstern stammt von den armen Seelen, die den Bäumen zum Opfer gefallen sind.“

Rigga musste zugeben, dass dies recht gruselig klang. Zudem hatte sie noch nie davon gelesen. Vielleicht sollte sie nach ihren Abenteuern im Wald der Monster selber ein Buch schreiben, dass dann irgendwann angehende Orakel zum Einschlafen benutzen können?

„Ansonsten findet man in den Randgebieten noch Kassa-Rollas, runde Viecher, die unglaublich weit springen können. Aber sie haben nur den einen Arm, mit dem sie alles erledigen. Sich festhalten, sich fortbewegen oder jemanden angreifen. Nehmt sie nicht auf die leichte Schulter, denn sie beherrschen es sehr gut, zwischen den Bäumen hin und her zu springen.“

„Es geht um einen verdammten Milchknilch“, sagte Kazia. »Den sollten wir doch wohl schnell abhaken können, oder?“

---

„Milchknilche - so sagt man - sind dämonische Abkömmlinge. Sie tauchen immer wieder auf, egal wie viele wir von ihnen umbringen. Da gibt es nur einen Rat - haltet sie euch von Leib.“

Rigga wäre gerne wieder umgekehrt und hoffte, dass es in Kazia ähnlich aussah. Die Rekrutin ließ sich nichts anmerken, falls es so war. Sie nickte nur. „Dann mal los.“

Mirmok wies auf den Wald. „Viel Glück. Ihr werdet es brauchen.“

---

Sie betraten gemeinsam den Wald, dessen Bäume die Sonne fast komplett fernhielten und durch die wenigen Sonnenstrahlen, die es schafften durchzudringen, wurde eine eigenartige Stimmung geschaffen.

„Wieso hat man dich eigentlich hierher geschickt?“ Kazia hatte die Hand an ihrem Schwert, bereit, es sofort zu zücken.

„Ich habe jemanden Dummdödel genannt.“

„Oh. Wen?“

„Darf ich nicht sagen. Der König will nicht zum Gespött der Leute werden.“

„Es ist gut, wenn man Geheimnisse für sich behalten kann. Erwähne mich daran, dir niemals ein Geheimnis anzuvertrauen.“

Der Waldboden war moosig, bei fast jedem Schritt von Rigga zerbrachen trockene Äste unter ihren Füßen. Dahingegen lief Kazia fast lautlos.

„Ich weiß nicht, was ich von dir halten soll“, sagte Rigga. „Du bist mit Garo befreundet.“

„Du glaubst, ich sei eine Rivalin?“ Kazia lachte leise. „Garo ist schon ein hübscher Bursche und dieser knackige Hintern.“ Sie machte einen schmatzenden Laut.

„Echt erste Sahne.“

„Wenn gleich ein Milchknilch angerannt kommt, um dich in Stücke zu hacken, werde ich ihm jetzt wohl helfen.“ Rigga schüttelte den Kopf. „Darauf kannst du vertrauen.“

„Ach was“, sagte Kazia. „Ich bin überhaupt nicht an Garo interessiert.“

„Klar. Deswegen fällt dir auch sein knackiger Hintern auf.“

Kazia blieb stehen und drehte sich zu Rigga um. Sie sah ihr in die Augen - Kazia hatte wirklich wunderschöne Augen, fiel Rigga dabei wieder auf - und hob etwas



die Hände. „Liebe Rigga, ich bin an überhaupt keinem Kerl interessiert. Da kannst du ganz beruhigt sein.“

Rigga spürte, wie sie rot anlief. „Oh. Das bedeutet... Ähm, das wusste ich nicht...“  
„Das weiß kaum einer. Es gibt nur eine, die es sicher weiß. Diese hat mein Herz und ihr bin ich treu.“

Rigga wunderte sich, aber sie lief noch stärker rot an. „Du meinst.... Ich?“

Kazia lachte. „Nein, du altes Pickelgesicht. Erezia lebt in der Wasserfestung der Antide und wir haben uns seit fast einem Jahr nicht mehr gesehen. Dennoch wird mir ganz warm, wenn ich an sie denke.“

Es gab einen peitschenden Laut und etwas schnellte hinter Kazia hoch. Aus einem Sumpfloch sprang ein Matsch-Pfui hoch. Rigga schubste Kazia zur Seite und wehrte das Wesen mit einem magischen Schild ab. Es fiel zu Boden, wo Kazia es mit einem Schwertstreich erledigte.

„Danke“, sagte Kazia und grinste.

„Nenn mich nicht noch mal Pickelgesicht, okay?“

„Wie wäre es, wenn ich nur Pickelchen sagen würde?“

„Wie wäre es, wenn du den Milchknilch dort vorne erledigen würdest?“

Die bleiche, haarlose Gestalt hatte sie beobachtet. Die Zähne waren gebleckt und die krallenbewehrten Finger bewegten sich unruhig.

„Komm her, Milchbubi.“

Das Wesen blieb unverändert stehen. Etwas Speichel tropfte ihm aus dem Mund. Es war nicht besonders schön anzuschauen.

Kazia seufzte und ging auf den Milchknilch zu. Er schien sie zu erwarten. Doch als sie ihm auf wenige Meter nahegekommen war, schossen pfeilschnell Wurzeln aus dem Untergrund und packten Kazia. Ihr Schwert fiel auf den Boden und während sie zappelnd in die Tiefe gezogen wurde, richtete sich der Blick des Milchknilchs auf Rigga.

Keine Panik, sagte sie sich, um ihre Panik zu unterdrücken. Es half nicht. Sie wäre gerne weggelaufen, doch dann hätte sie Kazia im Stich gelassen. Das kam nicht infrage.

Sie setzte ein Lächeln auf und ging auf den Milchknilch zu. Dieser schien zu nicken und dann rannte er auf Rigga zu. Sie hob die Hände und - Plopp - prallte der Milchknilch gegen den magischen Schild, den sie erzeugt hatte, und wurde gegen einen Baum geschleudert, wo er liegen blieb. Jetzt kamen Geräusche aus verschiedenen Richtungen. Mehrere Milchknilche stürmten auf sie zu. Sie nutzte ihren Schild, um diese von sich fernzuhalten, während sie zu dem verdammten Baum blickte, der Kazia in die Tiefe gezogen hatte.

---

„Kazia?“, rief Rigga laut. Die Milchknilche hatten erkannt, dass sie Rigga so nicht erreichen konnten. Sie hielten sich abwartend außerhalb ihres Schildes.

„Ja“, rief Kazia. „Hilf mir!“

„Ähm, das soll jetzt nicht undankbar klingen, aber ich habe hier alle Hände voll zu tun. Kannst du dich selber befreien?“

„Ohne Schwert? Bald werden die Wurzeln mich komplett einrollen und meine Knochen zermalmen.“

Rigga seufzte und trat an den Baum heran, ließ ihre Füße von den Wurzeln umwickeln und als sie nach unten gezogen wurde, verpuffte der magische Schild. Sie landete in einer Art Höhle. Man sah kaum etwas, aber ihre Hände waren weiterhin frei.

Sie lachte leise. „So sieht man sich wieder.“

„Das soll dein Rettungsplan sein?“

Rigga schüttelte den Kopf und zog den Dolch. „Das ist mein Rettungsplan.“ Sie hieb auf die Wurzeln ein, die ihre Füße umklammerten. Als könnten sie Schmerz empfinden, zogen sie sich ruckartig zurück und Rigga war frei. Kazia, deren Unterkörper bereits von Wurzeln umschlungen war, konnte sie ähnlich leicht befreien.

„Danke“, sagte Kazia erstaunt. „Danke auch, dass du nicht abgehauen bist.“

„Ich habe gesagt, ich helfe den Milchknilchen, dich zu erledigen, nicht einem dämlichen Baum.“

Kazia hatte bereits einen Ausgang gefunden, durch den sie nach oben krabbeln konnten. Rigga trat als Erste aus der Höhle, bereit ihren magischen Schild zu aktivieren. Doch außer dem Milchknilch, der mit Riggas Schild Bekanntschaft gemacht hatte, war alles ruhig. Kazia ging zu dem Wesen und nickte. „Saubere Sache. Den hast du erledigt.“

Kazia trug den toten Milchknilch auf ihren Schultern aus dem Wald, während Rigga bereit war, jederzeit mit ihrer Magie einen Schutz zu erzeugen. Doch sie blieben unbehelligt.

Sie legten das Wesen vor dem gelben Zelt Iso Latotos ab und als er heraustrat, nickte er anerkennend. „Hätte nicht gedacht, dass ihr das schafft. Anscheinend seid ihr wirklich eine Hilfe.“

Er zückte einen Geldbeutel und zählte 10 Große Heldentoken in Kazias Hand. Dann schenkte er Rigga ein breites Lächeln und gab ihr eine weitere Münze.

---

Sie spürte sofort die Magie darin und ohne, dass sie sich wehren konnte, zog es sie in die Zukunft, ließ sie durch einen gelben Nebel auf einen Wald blicken. Daraus stampfte ein gelber Held hervor.

---

**Es kommt ein gelber Held aus Rotstreifental.**

Ein Event, das man schon von den Würfeln her kennt

Ein Speedrun-Event

Angebote, die keine sind

**evtl.**

Hexen-Alchemie-Laden

Waffenerweckungen

Artefakte, die keiner will

---



„Ich danke dir, dass du mich gerettet hast“, sagte Kazia, während sie zusammen mit anderen Monsterjägern um ein großes Feuer saßen. Kazia hatte einen Becher bitteren Flechtenbiers und ihre Augen schienen etwas glasig zu werden. Rigga kannte das leider nur zu gut von ihrem Vater und den anderen Ratsherren.

Iso Latoto stand auf, hielt einen goldenen Becher in die Höhe. „Auf unseren neuen Monsterjäger, die heute tapfer gekämpft haben.“

Alle hoben ihren Becher - auch Kazia - und tranken auf sie. Rigga blickte in das Feuer und dachte an ihre Kammer in der Burg und wie sehr sie Garo vermisste. Dennoch fühlte sie sich jetzt hier auch wohl. Sie erkannte nun, dass es eine gute Idee von Volvo gewesen war. Sie würde - schon, um Volvo stolz zu machen - noch jede Menge Monster in diesem Wald erlegen.

Dann fiel ihr ein, dass sie nun wirklich eine Dummdödelin geworden war.



*Eine Gruppe von Dummdödeln, wie Rigga sie sich vor ihrem Abenteuer vorstellte. Nun dürfte ihre Vorstellung etwas heroischer sein...*

---

## Gefrostete Grumpelkröte

Rigga schnaufte, mit einer Hand wischte sie sich Schweiß von der Stirn. Die andere Hand hielt ein schmales Schwert umklammert, das ihnen einer der Händler als Frostsword verkauft hatte. Angeblich würde die Seele der Heldin Yuki darin wohnen. Die könnte jetzt ruhig mal herauskommen, dachte Rigga und wehrte einen weiteren Angriff ab. Die Schwerter trafen aufeinander und wieder ging ein schmerzhafter Stich durch ihr Handgelenk.

„Ich kann das einfach nicht“, sagte sie verzweifelt.

„Ich brauche jemanden an meiner Seite, der zumindest etwas mit dem Schwert umgehen kann“, sagte Kazia. Sie waren zusammen hier angekommen und es verband sie mittlerweile eine seltsame Freundschaft.

„Ich habe dir das Leben gerettet, ohne mit so einem Ding herumzufuchteln.“

„Das nächste Mal könnte es aber notwendig sein. Du bist schließlich keine verdammte Heldin.“

Rigga seufzte. Kazia Po-Kal war eine Rekrutin in der Armee von König Artur. Sie war eine Halb-Antide und sah verteufelt gut aus. Ihre Bewegungen wirkten fließend und anmutig. Kazias Gesicht war ebenmäßig, fast wie von einem Bildhauer erschaffen. (Wobei man Don Otello, den königlichen Bildhauer Arturs, nicht erwähnen sollte. Seine verunstalteten Steinskulpturen ließen selbst alte Hexen hübsch wirken.)

„Ach komm schon, es ist doch nicht so schwer.“

„Ich könnte dich mit Magie umschubsen.“

„Im Wald sind Monster, die du nicht alle mit deinem magischen Schild fernhalten kannst. Du wirst das da“, sie zeigte auf Riggas Waffe, „in sie reinstecken müssen.“

Kazia verengte die Augen und sah zum Himmel. Tatsächlich zog etwas dort seine Bahn, stieß dabei jede Menge Qualm aus und schien sich nicht für einen geradlinigen Flug zu entscheiden.

„Oh, der Drakkenexpress“, sagte Rigga.

Sie hatte mit Kokl und ihrem Drakken Shipara schon einmal Bekanntschaft gemacht. Zusammen mit Kazia beobachtete sie, wie der Drakke landete- es sah mehr danach aus, als würde er hart aufschlagen. Staub wirbelte auf, vermischte sich mit dem Qualm und aus diesem Gewaber schritt eine kleine Frau in einer blauen Uniform heraus.

„Das ist aber eine Überraschung“, rief Kokl. Sie war schwarzhaarig und recht klein gewachsen, aber eindeutig keine Zwergin. Ihre Uniform sah makellos aus. „Was macht denn das kleine Orakel hier?“

„Ich jage Monster“, sagte Rigga mit etwas Stolz in der Stimme.

---

Kokl hatte ein zusammengeschnürtes Bündel dabei, das anscheinend etliche Briefe enthielt. „Ich bringe das zu Iso Latoto, der verteilt die Briefe dann an die Leute.“

„Wir können Briefe bekommen?“ Rigga war erstaunt.

„Ihr könnt auch welche schreiben. Der Drakkenxpress liefert sie sicher aus.“ Kokl machte außerdem immer wieder Werbung für ihren Service. „Egal ob in die kalten Berge von Isabrot, die trockenen Wüsten von Semu oder selbst in das Lager der Monsterjäger.“

Kazia lachte leise. „Du bist ja viel unterwegs.“ Sie deutete auf Shipara, die noch immer Rauch ausstieß. „Das alles auf diesem qualmenden Ungetüm?“

„Ungetüm?“ Plötzlich blitzten Kokls Augen. „Shipara ist der beste Drakken, den es gibt.“ Sie schüttelte den Kopf und ging an ihnen vorbei zum Lager.

Das Lager hatten die Monsterjäger in den Ruinen des Dorfes Zenik aufgeschlagen. Dies war einst von den Monstern überrannt worden und es hatte damals viele Opfer gegeben.

„Woher kennst du sie?“ Kazia ging neben Rigga hinter Kokl her.

„Sie hat mich einmal zum Trollzipfel geflogen.“

„Geflogen?“

Rigga erinnerte sich nicht gerne daran. Allerdings hatten Kokl und ihr Drakken ihr damals auch das Leben gerettet.

„Ja. Es war sehr dringend und Kokl ist wirklich nett.“

„Nett?“

„Wenn man nicht gerade ihren Drakken ein Ungetüm nennt.“

„Das merke ich mir. Aber trotzdem ist es ein Ungetüm. Ich würde mich niemals einem Drakken nähern.“

Bisher hatte Kazia immer furchtlos gewirkt, doch es gab wohl etwas, das sogar ihr Angst machte. Drakken und Riggas Herumgefuchtel mit dem Schwert. Also schon zwei Sachen.

---

Vor dem großen gelben Zelt von Iso Latoto standen viele Monsterjäger und sahen Kokl freudig entgegen. All diese harten und oft ernsten Kämpfer wirkten fast aufgeregt.

Selbst die immer sauertöpfischen Zwerge hatten ein Lächeln auf dem Gesicht. Rigga konnte sich nicht erinnern, wann sie jemals einen von ihnen so gesehen hatte. Es wurde Platz gemacht, damit Kokl, diese kleine Frau, zum Zelt kam. Als wäre sie etwas ganz Besonderes.

Sie verschwand im Zelt und Rigga und Kazia stellten sich zu den anderen. Dann trat Iso Latoto heraus. Sein Bart war sorgfältig geflochten, nur die leuchtend gelbe Jacke spannte ein wenig. Iso Latoto war ein Zwerg und führte das erfolgreichste Team von Monsterjägern. Zumindest in seiner Vorstellung.

„Ihr kennt es ja schon“, sagte er mit einem Grinsen zur Menge. „Jeder tritt einzeln ein und dann sehe ich nach, ob ein Brief für ihn dabei ist.“ Er nickte kurz und wollte sich gerade umdrehen, als sein Blick auf Rigga fiel. Mit einer Handbewegung winkte er sie zu sich heran und schob sie dann in sein Zelt.

„Habe ich einen Brief bekommen?“ Rigga war etwas erstaunt.

„Ich sehe nach“, sagte Sandro Kahn, der Magier in Iso Latotos Gruppe.

„Es geht nicht darum“, sagte Iso wirsch. „Aber du hast behauptet, dass du lesen kannst.“

„Ja?“

„Sicher?“

Rigga zog die Augenbrauen hoch. „Wieso sollte ich mir da nicht sicher sein. Ich kann sowohl die Texte der Semu, die Runen der Leute aus Isabrot und die vielen Bücher in der Bibliothek des Königs lesen.“

„Ah“, sagte Iso nur. „Dann kannst du ein paar Token verdienen.“

„Soll ich dir etwas vorlesen?“

Iso schüttelte unwillig den Kopf.

„Da draußen stehen tapfere Kerle, denen ich mein Leben anvertrauen würde. Doch keiner davon kann lesen.“

„Hey!“, rief Sandro. „Bisher war das meine Aufgabe.“

„Rigga kann dir aber zur Hand gehen oder zum Brief gehen oder was auch immer. Jedenfalls reicht es den meisten nicht, dass sie einen Brief bekommen, sie wollen auch wissen, was drin steht. Sandro kann es dir erklären.“

Sandro hatte einen Brief in der Hand und gab ihn Rigga.

„Du hast Post“, sagte er mit seltsam verstellter Stimme.

Rigga dachte sofort an ihren Vater. Er würde sie hier nicht vergessen. Irgendwie fühlte es sich gut an, dass er an sie dachte. Doch leider war der Brief nicht von ihm. Rigga erkannte die krakelige Schrift. Es war ein Brief von Bizi.

Bizi war die Küchenhilfe in der Burg und Riggas Freundin. Rigga hatte ihr das Lesen und Schreiben beigebracht.

„Wenn jemand seinen Brief vorgelesen haben will, kostet ihn das fünf kleine Heldentoken“, sagte Sandro Kahn. „Möchte er, dass du einen Brief für ihn schreibst, verlangen wir einen Großen Heldentoken.“

„Damit sie wissen, was in ihren Briefen steht?“

---

„Du solltest bei den Zwergen vorsichtig sein. Ihre Briefe sind manchmal etwas... unanständig.“

„Genug getratscht“, sagte Kocl und schüttelte Iso Latotos Hand. Dann kam sie zu Rigga.

„Es war schön, dich wiederzutreffen. Aber deine Freundin sollte nicht gemein zu Shipara sein.“

„Ich habe es ihr schon gesagt. Ich denke noch oft an unsere Reise nach Isabrot.“

„Ja, du warst der erste Passagier. Ich bin froh, dass du nicht runtergefallen bist. Wie hätte ich das dem König erklären sollen.“

Sie wartete nicht bis Rigga eine Antwort eingefallen war und schlüpfte aus dem Zelt.

---

Rigga war schon weit in Antia herumgekommen und hatte vieles erlebt. Doch nichts davon konnte sich mit dem messen, was sie im Wald der Monster gesehen hatte. Tag für Tag, seit sie im Lager der Monsterjäger angekommen war, hörte sie von Monstern, die in keinem der schlauen Bücher vorkamen. Es war fast, als sei dies hier eine eigene Welt mit eigenen Regeln und eben auch mit eigenen Monstern.

Der Wald war ihr noch immer unheimlich und dass sie nicht alleine hier war, machte es nur ein kleines Bisschen besser.

Sie ging neben Kazia her, hielt ihr Schwert in der Hand - was sich immer noch irgendwie seltsam anfühlte - und spähte angespannt umher. Überall konnte sich ein Monster verbergen, das eine Gefahr darstellen würde.

Etwas weiter vor ihnen waren Iso Latoto und Sandro Kahn unterwegs. Den Abschluss dieser Jagd machte der oft miesepetrige Mirmok.

Es war klar, dass sie Rigga und Kazia für die schwächsten Mitglieder hielten und diese deswegen den Platz in der Mitte bekamen. Rigga war dies egal, doch Kazia wollte als Kämpferin wahrgenommen werden.

„Ich hoffe Iso weiß, was er tut“, murmelte Kazia. „Wir sind seit einer Stunde unterwegs und irgendwie scheinen die meisten Monster einen Bogen um uns zu machen.“

„Magie“, sagte Rigga. „Sandro sendet irgendetwas aus, das unangenehm für diese Monster ist. Darum bleiben sie auf Abstand.“

„Kannst du das auch?“

„Nein, aber ich kann Gerüche produzieren, die wirklich jeden fernhalten.“ Rigga grinste. „Das ist eine besondere Form der Magie.“



„Danke. Das ist nicht das, was ich meinte.“

Bald darauf kam ein ungewöhnlicher Nebel auf, der sich zwischen den Bäumen fing. Iso winkte sie näher heran, damit sie einander im Auge behalten konnten.

„Ist das normal?“ Rigga sah sich um, doch ihre Sicht war auf wenige Meter eingeschränkt. „Wir sind doch nun eine leichte Beute.“

„Besonders, wenn du weiter plapperst“, zischte Mirmok hinter ihr.

Der Augenblick, als sich der Nebel lichtete und sie das gigantische Monster zu Gesicht bekam, würde sie nie mehr vergessen. In diesem Moment wurde ihr klar, dass Iso maßlos untertrieben hatte, als er die Jagd als anspruchsvoll bezeichnet hatte.

Stauend blickte sie auf ein Monster, das entfernt einer Schildkröte ähnelte. Es hatte einen Panzer, auf dem Bäume und Sträucher wuchsen. Aus dem Panzer schauten vier krallenbewehrte, pelzige Beine und der Kopf glich einer orangen Kugel mit einer Vielzahl von Augen und einem Maul voll scharfer Zähne.



„Was, bei allen Weisen von Antia, ist das für ein Vieh?“, entfuhr es Kazia.

„Eine Grumpelkröte.“ Mirmok schob sich an ihnen vorbei. Seine Waffe - ein Holzstab, an dem viele Wurfsterne an einer Kette hingen - hielt er vor sich.

„Was sollen wir tun?“ Rigga spürte, dass ihre Beine schon wussten, was sie am besten tun sollten- schnell in eine andere Richtung rennen.

„Wir müssen das Vieh ablenken und schwächen.“ Mit einem wilden Schrei lief Mirmok darauf zu und der Kopf des Monsters ruckte herum. Es fletschte seine Zähne und drehte sich in Mirmoks Richtung.

Iso und Sandro umkreisten das Monster auf der rechten Seite. Kazia tippt Rigga an und lief nach links. Zum Glück war hier genügend Platz.

Rigga sah, wie die Grumpelkröte nach Mirmok schnappte. Seine Klauen erwischten nur Teile des Panzers. Er rollte sich weg, als das Monster nach ihm schnappte, verlor seine Waffe und rannte weg.

Iso stürmte vor und ein von Sandro erzeugter Feuerball begleitete ihn. Schwerfällig drehte sich das riesige Vieh um. Iso ließ seine beiden Äxte - er nannte sie Schinkenhammer - wirbeln.

Doch plötzlich machte die Grumpelkröte einen Satz auf ihn zu und er wich erschrocken zurück. Rigga hörte den Zwerg deftig fluchen.

„Jetzt wir“, sagte Kazia und stürmte los. Rigga hielt es für keine gute Idee, dennoch folgte sie ihrer Freundin, die mit wildem Geschrei losstürmte. Anscheinend

hatte das Monster dies erwartet, denn es trat mit einem seiner Beine aus und traf Kazia an der Brust, die ein Stück nach hinten flog und stöhnend liegen blieb.

Rigga hielt an. Sie kam sich hilflos vor. Die Grumpelkröte wandte sich ihr zu. Die vielen Augen schienen sich zu einem Einzigen zu verengen und zum ersten Mal hörte sie das Tier einen Laut ausstoßen. Es hörte sich... grumpelig an.

Was sollte sie nur machen? Sie konnte kaum so losstürmen, wie es Mirmok und Iso gemacht hatten. Mit einer Hand hielt sie ihr Schwert nach vorne und legte all ihre Magie hinein. Doch es entwickelte sich kein Feuerball oder etwas anderes, das auf die Grumpelkröte zuschoss. Aber etwas änderte sich. Es war kälter geworden. Schneeflocken umtobten sie und der Bereich der Kälte weitete sich schnell aus. Dies kam von dem Schwert, das jetzt strahlend blau leuchtete.

Die Grumpelkröte schien die Kälte nicht zu mögen, denn sie erstarrte förmlich. Und jetzt sah Rigga, wie Iso über den Panzer lief, den Büschen auswich und den Kopf des Monsters von hinten angriff.

Danach ging es schnell. Rigga wandte den Blick ab, denn nun schüttelte sich die Grumpelkröte im Todeskampf. Feuerbälle schossen auf sie zu, während Iso mit seinen Äxten verhinderte, dass sie ihren Kopf in den Panzer zurückziehen konnte.

„Milchknilche“, rief Kazia plötzlich. Und tatsächlich stürmten aus dem Nebel, der diese Lichtung umgab von allen Seiten Milchknilche. Als wollten sie der Grumpelkröte zur Hilfe kommen. Es waren weiße, haarlose Wesen, mit scharfen Krallen und Zähnen. Man sagte ihnen nach, dass sie von Dämonen abstammten. Einen Moment später waren Mirmok, der jetzt zwei gebogene Dolche in seinen Händen hielt, sowie Kazia und Sandro in Kämpfe verwickelt. Sie hörte Kazia schnauben und erkannte, dass es nicht gut für ihre Jagdgruppe aussah. Sie musste etwas tun. Also richtete Rigga das Schwert in die Luft und der Schneesturm wurde stärker. Alles um sie herum schien nun zu erstarren. Sie sah, dass der Milchknilch, der Kazia gerade von hinten anspringen wollte, unbeweglich stehen geblieben war. Doch Kazia war ebenso in dem eisigen Zauber gefangen.

„Gut gemacht“, hörte sie Sandro sagen. Er hatte sich selbst mit seiner Magie geschützt und machte nun mit den Milchknilchen kurzen Prozess.

Dann gab er Rigga ein Zeichen. Sie ließ das Schwert sinken und spürte erst jetzt, wie sehr es sie angestrengt hatte. Ihre Sicht verschwamm, während ihre Finger nach dem magischen Stein tasteten, den sie in einer kleinen Tasche immer mit sich trug. Garo hatte ihn ihr geschenkt und als ihre Fingerspitzen ihn berührten, verschwand alles um sie herum. Lächelnd sah sie in die Zukunft.



---

**Es kommt etwas in Lila. Ein Held oder eine Heldin mit viel Macht.**

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

---

„Du bist eine verdammte Heldin“, sagte Kazia. Sie saß neben Rigga am großen Feuer.

Die Monsterjäger feierten wieder mal. Zwei der Zwerge machten Musik mit seltsamen Instrumenten. Doch es hörte sich gut an. Sie sah, wie Mirmok mit einer etwas drallen Frau tanzte und nickte langsam.

„Dann sollte man besser nie erfahren, wie viel Schiss ich hatte.“

„Den hatten wir alle.“ Sie sah zu Iso Latoto. „Bis auf unseren furchtlosen Anführer.“

„Soll es so weitergehen?“

„Was meinst du?“

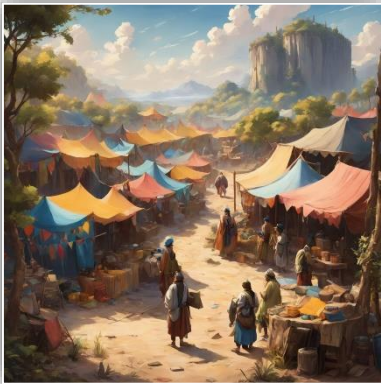
„Wir gehen in den Wald und töten Monster. Das scheint mir sehr unbefriedigend. Die kommen doch immer wieder nach.“

„Man hat schon mehrfach versucht, den Wald zu stürmen. Du kennst die Geschichten und weißt, wie es ausgegangen ist.“

Tatsächlich waren bisher alle Versuche gescheitert. Selbst König Unipy mit einer Hundertschaft an tapferen Soldaten, angeblich die Besten im Lande, war mit nur wenigen zurückgekehrt. Es hieß, dass der Wald immer gefährlicher würde, je tiefer man in ihn eindrang. Bis zum Zentrum hat es noch niemand geschafft.

„Eine verdammte Heldin“, rief Kazia laut. Sie war aufgestanden und hielt ihren Becher hoch. „Ohne Rigga wären wir heute wohl nicht mehr zurückgekehrt!“ Alle hoben ihre Becher und tranken auf Riggas Wohl.

Ja, sie war eine verdammte Heldin.

**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 berühmten *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 gruppelige 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.

**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>Garow 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>Sandro Kahn</b>	Semu, Monsterjäger und Magier
<b>Mirmok</b>	Halb-Elf, Monsterjäger
<b>Kokl</b>	Postzustellerin vom Drakenexpress
<b>Don Otello</b>	Königlicher Bildhauer



**Garow Winkmal**, der kein Schreinereselle 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

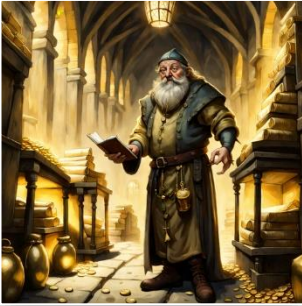
Die betörend schöne Rekrutin - hier in ihrer Freizeitbekleidung - verdreht großen Teilen der Mannschaft regelmäßig den Kopf. Wie man nun aber erfahren durfte, ist sie an Männern nicht interessiert.



**Artur/Arthur**, König von Antia (meistens ziemlich gut gelaunt); er selbst kann sich nie entscheiden, ob er mit oder ohne *h* geschrieben werden möchte, wodurch es in verschiedenen Texten hin und wieder zu beiden Schreibweisen kommen kann



**Volvo Tamowitz**, Orakel von Antia (hustet viel, wegen der vielen Räucherstäbchen und Vernebler, die dem ganzen Ambiente einen mystischen Anstrich verleihen sollen); Riggas Ausbilderin



### **Neston Ginrig**

der königliche Schatzmeister in der königlichen Schatzkammer



### **Lohok Kalkwinter**

Kaufmann und Vater von Rigga;  
inzwischen als 6. Weiser von Antia (ehrenhalber)  
anerkannt



### **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 (*in unseren Episoden ist er kurz*).



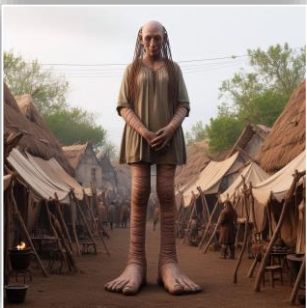


Zwerg der roten Fraktion; Rotstreifentaler



### **Kolbar**

Zwerg der blauen Fraktion (Blaue Fraktion der Kleinwüchsigen); Rotstreifentaler



### **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.



### Mirmok

Elfsonderling/wahrscheinlich Halb-Elf (Freunde nennen ihn gerne scherzhaft *Kurznachzehn*); Monsterjäger; oft miesepetrig

Die selbstgefertigte Sternen-Keulenwaffe ist sein ganzer Stolz. Er pflegt sie ebenso gründlich und mit Hingabe wie seine stets blank polierte Glatze.



### 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.

(weitere Informationen s. unter „Objekte von Bedeutung“)



### Don Otello

*Der zurück gezogen lebende Bildhauer Don Otello im Atelier vor einer seiner Sukkubus-Skulpturen.*

Im Antianischen Lorfenz – seiner Hauptwirkungsstätte und einstige Kulturhauptstadt des Landes – schuf er bedeutende Gemälde, Zeichnungen, Statuen, Skulpturen und Reliefs auch im Auftrag der Naya-Kirche und einer einflussreichen, vermögenden Familie der Stadt.

Er beeinflusste mit seinem Schaffen andere große Künstler nach ihm, wie z. B. den großen Melange Lochi.



So sehr er sich all die Jahre auch bemühte – wirklich abscheuliche Hexen wollten ihm partout nicht gelingen. Es wurden immer wieder anbetungswürdige Erscheinungen, die seine Postamenten zierten und ihn zunehmend in ihren Bann zogen.

Er blieb Zeit seines Lebens unverheiratet. Man nimmt an, dass seine Sukkubus-Obsession nicht ganz unschuldig an diesem Umstand war.

## 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.



Milchknilche sind dämonische Wesen mit auffallend blasser Haut (woher wohl auch die Namensgebung rührt); sie sind haarlos und mit scharfen Krallen und Zähnen bewehrt. Sie sehen sehr schlecht (was die Annahme bekräftigt, es könne sich um eine Maulwurf-Verwandschaft handeln); reglose Gestalten und unbewegte Gegenstände können deshalb nicht von ihnen wahrgenommen werden.

Wer also einem solchen Knilch begegnet, der sollte sich ganz ruhig verhalten oder extrem gut kämpfen können (mit Schwert oder magischem Schild)



Die weißen Bestien sind Hermaphroditen, die ihre Nachkommenschaft lebend gebären. Sie sind darüber hinaus in der Lage, sich selbst zu befruchten, so dass auch ein einzelner *lymmel* den Fortbestand dieser Spezies sichern könnte.

Eine Befruchtung kann nur alle 3 Jahre erfolgen, woraus jeweils ein Embryo entsteht. Die Tragzeit beträgt 14 Monate.

Milchknilch-Jungtiere tragen vom Tag ihrer Geburt an einen schützenden weißen Pelz auf dem Rücken, der sie noch eine gewisse Zeit warm hält, bevor die Haartracht allmählich abgestoßen wird. Nach ca. 5 Jahren ist der Milchknilch ausgewachsen sowie geschlechtsreif und entsagt dem elterlichen Schutz, sofern ein weiterer Nachkomme vorhanden ist oder er selbst für Zuwachs sorgt. Andernfalls verbleibt er bei seiner väterlichen Mutter (*nicht zu verwechseln mit „Mutter väterlicherseits“!*) oder bei seinem Elternpaar (wenn zwei Knilche an dem Fortpflanzungsakt beteiligt waren).

*(Bei Schlumberger ist diese Spezies nicht verzeichnet; daher die eher vagen Aussagen!)*

## Matsch-Pfui

[*luto igitus*]



Der [auch: *das*] Matsch-Pfui ist ein sechsäugiges 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, links oben, ist das Monster im aufgeplusterten Zustand, kurz vor dem Absprung gegen sein Opfer zu sehen*



An seinen kleinen, strahlenförmig vom Körper abgespreizten Armen befinden sich diese Krallen, die das plattfischartige Ungeheuer nach Belieben einziehen und ausfahren kann.

*Bild links mittig: Ein Matsch-Pfui mit vier geschlossenen Augen erinnert stark an eine Flunder.*



*Bild links unten: Ein Matsch-Pfui in Kampfposition*

Seine Augen sind überall; er hat einen optimalen Rundumblick. Seine Krallen bewehrten Strahlarme schützen ihn von der Seite her, während die aufgestellten Knochen-Pinsel ihn vor Angriffen von oben bewahren.

Aus den Einträgen bei Schlumberger Teil II werden Matsch-Pfuis zwar als unangenehm, nicht aber als tödlich geführt. Die Kratzer, die sie ihren Opfern zufügen, können sich aber leicht entzün-

den, was wiederum den Einsatz von Heilern auf den Plan rufen kann – aber besser ein Heiler als ein Totengräber.

*Abbildung bei Schlumberger*

*(Schlumbergers magische Einordnungen und deren Bestimmungen nach Lopenia II; auch erwähnt in Heft 3 der Orakel-Reihe, S. 11)*



## 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.

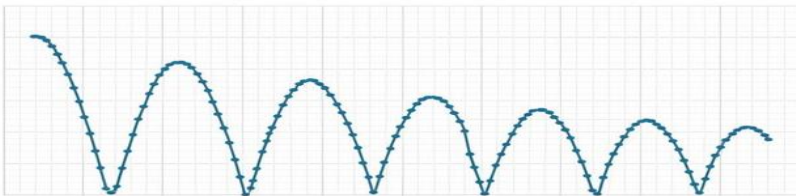


Kassa-Rollas stoßen sich mit ihrem muskulös-drahtigen Arm vom Boden ab, überwinden somit einige Meter per Luftsprung, kommen schließlich wie ein Ball auf dem Boden auf und springen erneut nach oben und nach vorn – genau in der Art, wie ein Ball hüpfet (vgl. Bewegungsablauf unten). Wenn sie sich daraufhin „anschleichen“ wollen, rollen sie einfach lautlos aus, bis sie ihr Opfer erreicht haben, um es mit einem erneuten Sprung zu attackieren.



Der Arm ist wie bei einem Schiebemechanismus flexibel gelagert, so dass er in verschiedenen Positionen vom Körper abstehen kann – mal seitlich, mal unterwärts und zum Hangeln auch oberhalb des Kopfbereiches.

*Bewegungsablauf eines Kassa-Rollas, der sich aus 3 m Höhe von einem Baum fallen lässt. Höhe und Weite nehmen während der Fortbewegung auf dem Boden ohne Armunterstützung kontinuierlich ab:*



## Grumpelkröte

[*sauropsida pantex murrura*]



Die gepanzerte Grumpelkröte hat sich im Monsterwald, nahe Zenik, niedergelassen und gilt als schwer bezwingbar. Das liegt zu einem großen Teil an ihrer Panzerung und der dicken Lederhaut, die für normale Schwerter nahezu undurchdringbar ist.



Das Bild zeigt eine junge Kröte, die noch nicht ausgewachsen ist (sie ist etwa 2 Jahre zuvor aus dem Ei geschlüpft), daher auch der spärliche Bewuchs des pantex.

Der Panzer macht ungefähr 30% des Gesamtgewichtes (40% bei dichtem Bewuchs) aus und umschließt beinahe den gesamten Körper (ähnlich einem Exoskelett). Lediglich der Kopf und die Gliedmaßen sind nicht von Knochenplatten bedeckt. Durch die große Last, die das Tier mit sich schleppen muss, sind muskulöse Extremitäten vonnöten, die bei der Grumpelkröte außerdem mit scharfen Krallen bewehrt sind.



Wie die meisten Krötenarten, sind auch Grumpelkröten farblich an ihr Habitat angepasst: Die im Wald lebende *pantex murrura* trägt z.B. ganze Büsche und Bäume auf ihren Hornschilden, so ist sie in Ruheposition (liegend mit eingezogenen Beinen) von ihrer Umgebung nicht zu unterscheiden. Sie wirkt dann wie ein bewachsener Hügel. Umso größer ist bei Begegnung mit ihr der Schrecken, wenn sie sich – meist grumpelnd – aufrichtet. Sie erreicht dann eine Höhe von gut 30 Metern, während der Raum unter ihr an die 8 bis 10 Meter beträgt. Beim Versuch unter sie hindurchzujagen ist unbedingt Vorsicht geboten! Nicht zu unterschätzen ist auch ihr Maul, das mit scharfen Zähnen ausgestattet ist.

Besser ist es tatsächlich, ihr gar nicht zu begegnen (aber Monsterjäger haben keine Wahl)!



Eine Grumpelkröte mit Hauzahn und Augen auf dem Panzer – für die Rundumsicht (auch: Grumpelglubsche genannt; nicht zu verwechseln mit der Glotzmupfel, vgl. Heft Nr. 4, die ist etwas kleiner und nicht annähernd so gefährlich)

**Rauchdrakke** [*draccus fumo*], erstmals genannt in Band 5 der Heftreihe



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.*



## 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.

**Objekte von Bedeutung****Heldentoken**

Einfacher Heldentoken; Zahlungsmittel; Belohnung für Monsterjäger und Vorleser



Besonderer, anscheinend magischer Heldentoken, den Rigga von Iso Latoto erhalten hat



Iso Latotos Heldentoken-Münzbeutel

## Der Drakkenexpress



Zwar ist der Drakkenexpress nicht als Objekt zu verstehen, aber als Einrichtung von Bedeutung darf man ihn schon bezeichnen.

Kokl und ihr Drake Shipara bilden zusammen den fliegenden Postzustelldienst – genannt Drakkenexpress. Sie sind in ganz Antia unterwegs und liefern Pakete und Briefe von den eisigen Isabrotischen Höhen bis runter zum unheimlichen Monsterwald aus.

Wenn es die Situation erfordert, transportieren sie auch kleine Orakel oder treten als Lufttretungsdienst auf den Plan.

## Ein Bündel Briefe



Dies ist eines der Briefbündel, mit dem Kokl den Monsterjägern regelmäßig Freude bereitet.

## Das Frostschwert (mit Rigga am Griff, zwischen Knauf und Parierstange)



Rigga mit dem Frostschwert, dem die Seele von Yuki innewohnen soll.

*Beim ersten Einsatz im Wald der Monster*



*Während des Fuchtel-Trainings*



Während des Kampfes verändert sich die Form der Parierstange. Sie wandelt sich von abgerundet/abgeflacht bis hin zu spitz zulaufend. Rigga versucht noch zu ergründen, was es damit auf sich hat. Sie vermutet, dass es mit der Position oder der Haltung des Schwerts zu tun hat.

## Abbildungen, die es nicht in den literarischen Fundus von Antias Bibliotheken geschafft haben

### 1. Grumpelkröte



Hier haben wir es mit der vollkommen inakzeptablen Darstellung in einem Kinderbuch zu tun. Niemals würden sich auf dem Panzer einer Grumpelkröte ausschließlich Laubbäume ansiedeln. Das ist eine Irreführung, die die kleinen Leser mit Falschinformationen aufwachsen lässt. Daher hat der Antianische Bücherrat beschlossen, diese Darstellung aus den Büchern zu verbannen oder aber mit Nadelgehölz und Buschwerk zu ergänzen.

### 2. Matsch-Pfui



Um die kindliche Leserschaft nicht zu sehr zu erschrecken, schuf man dieses Bild des Matsch-Pfuis mit seinen putzigen Pausbäckchen und den großen Augen. Jedoch impliziert diese Abbildung, die Kreatur könne sein Spiegelbild beeinflussen. Da dies pädagogisch nicht haltbar ist, verzichtet man künftig auf diese Darstellung und hält sich an die Fakten.

---

## Abbildungen, die es nicht in den literarischen Fundus von Antias Bibliotheken geschafft haben

### 3. Milchknilch



Jahrelang hielt sich diese Abbildung in der Kinder-Enzyklopädie unter dem Eintrag „Milchknilch“. Es lag allerdings eine namentliche Verwechslung vor, denn bei dieser Kreatur handelt es sich um den seltenen aber nicht minder gefährlichen *Sichelwicht*, der mit einem Wicht genauso wenig zu tun hat wie der Milchknilch mit einem Knilch.

### 4. Kassa-Rolla



Auch diese Abbildung eines Kassa-Rollas musste der Bücherrat wieder entfernen lassen, weil der paralysierende Blick dieses Wesens den Betrachter zu tranceartigen Handlungen verführt, an die er sich später nicht mehr erinnern kann. Während dieses etwa 10 Minuten andauernden Zustandes ist schon so manches Peinliche geschehen, über das wir an dieser Stelle den Mantel des Schweigens legen.

Die vorerst letzte Seite...



Rigga hat orakelige Visionen von sich selbst in einem fernen Land...  
in einer fernen Zukunft oder auch Vergangenheit...  
man weiß es nicht genau, denn alles ist möglich