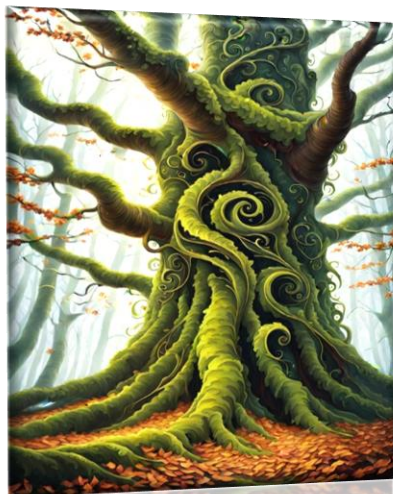




Zwölfter Teil

DIE ABENTEUER VON RIGGA KALKWINTER – ORAKEL IN AUSBILDUNG

Ersonnen von Neotomax, gesammelt und illustriert von Annwn

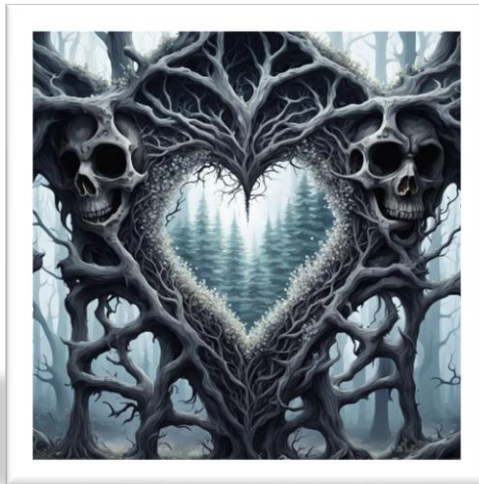


Aus dem Hause Schattenwolf



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.

Annnwn, 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

Zu viele Geheimnisse _____ S. 9

Zwischensequenz

Ginrigs Geist _____ S. 22

Anhang

Schauplätze

Charaktere

Bestiarium

Objekte von Bedeutung

Ein neues Abenteuer



... mit neuer Bestie (was die bekannten aber nicht weniger gefährlich macht)

Zu viele Geheimnisse

Es war ein toller Morgen, die Sonne lachte freundlich vom Himmel und ein paar Wölkchen zogen verloren über das Firmament, in dem Versuch irgendwelche Bilder darzustellen, die dann da unten nur ein paar Kinder richtig erkannten. Die Erwachsenen lachten über die Kinder und starrten nach oben, verzweifelt bemüht, ihre Fantasie dazu zu bewegen, auch etwas in den Wolken zu erkennen. Sie gaben meist auf und hielten es für dummes Zeug.

Von den Wolken abgesehen, war der Morgen aber wirklich nahezu perfekt. Doch Rigga Kalkwinter wusste, dass es nicht so bleiben würde. Sie war fest entschlossen, diesen Moment noch etwas herauszuzögern, als sie ihre Beine aus dem schmalen Bett schwang. Sie gähnte leise, um Kazia nicht zu wecken, die auf der anderen Seite des Zelttes schlief und hoffentlich nicht mitbekommen hatte, dass Rigga sich einfach ins Bett geschlichen hatte.

»Wo warst du?«, sagte Kazia leise. Sie saß in ihrem Bett und sah Rigga prüfend an. »Du warst mit Puschel verschwunden und dann sehe ich dich nicht mehr. Ich habe befürchtet, dass dir was zugestoßen ist.«

Rigga hatte der Riesin Puschel versprochen, ihr Geheimnis zu bewahren. Obwohl es um Puschels Tochter Plimschi ging, die irgendwo in den Tiefen des Waldes festgehalten wurde und wohl jeder Monsterjäger in diesem Lager gerne wüsste, was sich im Herzen des Waldes der Monster verbirgt.

»Mir geht's gut«, sagte Rigga leichthin und ihre Füße schlüpfen in die warmen Pantoffeln, die ihr Vater ihr geschickt hatte.

»Das freut mich.« Sie hörte den eisigen Unterton in der Stimme ihrer Freundin.

»Und wo warst du?«

Rigga biss sich auf die Unterlippe und vermied es Kazia anzusehen. Lügen war etwas, das Rigga nicht gut beherrschte. Deshalb ließ sie es lieber.

»Ich war im Wald.«

»Im Wald?« Irgendwie konnte Kazias Stimme noch kälter werden. »Mit Puschel?«

»Nein, ich war eher alleine dort.«

»Du bist alleine in den Wald?« Als Rigga sich zu Kazia umdrehte, sah sie in ihr fassungsloses Gesicht.

»Ja.«

»Alleine?« Kazia stand auf und stupste Rigga an, als wolle sie sich überzeugen, dass sie es nicht mit einem Geist zu tun hatte.

»Ja und du darfst niemandem davon erzählen?«

»Davon, dass du so bescheuert warst?«

»Es ging um Puschel«, sagte Rigga und verdrehte die Augen. »Sie ist auf der Suche nach ihrer Tochter.«

»Sie hat eine Tochter? Im Wald der Monster?«

»Genau.«

»Warum geht sie nicht einfach los und haut alles platt? Puschel ist eine Riesin. Wer könnte sie aufhalten?«

Rigga dachte an den traurigen Blick der Riesin, als sie erfahren hatte, dass ihre Tochter in Vacryppo sein sollte. Der Stadt im Herzen des Waldes. Dort wo irgend-ein durchgeknallter Obermott eine Art Versuchsanlage betreibt, um Experimente an den Wesen vorzunehmen.

»Sie ist verschwunden«, sagte Rigga leise. »Ich weiß nicht, ob sie auf eigene Faust loszieht.«

»Sie ist ein großes Mädchen.« Kazia schüttelte den Kopf. Lange war es Rigga schwergefallen, sie zu mögen. Denn Kazia war einfach in fast allem so perfekt. Sie sah umwerfend aus, jede Bewegung war von einer graziösen Anmut, das einem schwindelig wurde. Sie war klug und konnte es als Kämpferin mit fast jedem aufnehmen. Rigga hatte sich neben ihr immer klein, hässlich und unbedeutend gefühlt. Doch dann hatte sie Rigga erklärt, dass es ihr nicht viel anders erging und sie sich neben Rigga, dem kleinen Orakel von Antia, ebenfalls unwichtig fühlte.

»Jedenfalls soll es niemand erfahren.«

»Was genau ist denn passiert?« Kazia hatte sich wieder gesetzt und schien nun wirklich alles wissen zu wollen. Rigga seufzte und begann zu erzählen. Natürlich schmückte sie es etwas aus und ein paar Sachen sind gar nicht passiert. Doch im Grunde blieb sie bei der Geschichte.

Nicht weit vom Zelt, in dem Rigga mit leiser Stimme die Geschichte vortrug, zuckten zwei grüne Ohren. Weiße Büschel schauten daraus hervor und der Besitzer dachte, dass ein Zelt kein guter Platz war, um Geheimnisse zu teilen. Obwohl es für ihn wiederum ideal war, da ihn niemand sah und er alles hören konnte.

Natürlich war es so, dass hier im Monsterlager die meisten an ihm vorbeisahen. Noch schlimmer, diese hochnäsigen Menschen sahen auf ihn herab. Ach, sogar die Zwerge schauten auf ihn herunter, obwohl er einige von ihnen überragte.

Doch jetzt hatte er etwas erfahren, das jeden Monsterjäger und insbesondere deren Anführer brennend interessieren würde. Wenn er seine Karten gut ausspielen würde, könnte er vielleicht nicht in Goldstücken schwimmen, aber sich darauf beschränken nur die richtig Reichen zu bestehlen.

Dann fiel ihm noch jemand ein, der sicher äußerst dankbar wäre, zu erfahren, was er gehört hatte.

Er nickte, als müsste er es sich selbst bestätigen. Dann schlich er sich leise weg, um einen Platz zum Nachdenken zu finden. Einen schönen warmen Platz.



Iso Latoto stand auf einem erhöhten Felsen, der normalerweise als Lagerplatz für die Vorräte diente, aber heute sein Rednerpult war. Die Abendsonne warf lange Schatten über das Lager der Monsterjäger, und der Geruch von feuchter Erde und verbrannten Überresten des letzten Monsters, dem sie den Garaus gemacht hatten, hing noch in der Luft. Drei der Ihren waren bei dieser letzten Jagd gefallen. Zwei Zwerge – Namen waren so schwer zu

behalten, wenn man jede Woche mit neuen Zwergen zu tun hatte – und Dolder Batinte.

Dolder Batinte war... nun ja, das war eine gute Frage. Niemand wusste wirklich, was er gewesen war. Weder Zwerg, noch Elf, noch Mensch. Eine seltsame Mischung von allem vielleicht. Jetzt spielte das auch keine Rolle mehr, denn Dolder hatte sich auf die denkbar dauerhafteste Art verabschiedet: durchs Sterben.

Iso straffte die Schultern und sah auf die Monsterjäger herab. Es waren allesamt tapfere Männer und Frauen. Zwerge und Zwerginnen - auch wenn man bei ihnen kaum einen Unterschied feststellte. Natürlich waren auch ein paar Feiglinge dabei und er sah auch die drei Elfen aus Idrith, die sich nicht an den Kämpfen beteiligten, als ginge es sie nichts an. Aber jetzt waren sie auch da und schauten ihn wartend an. Er räusperte sich und hob die Stimme. Iso wusste, dass er seine

Mannschaft irgendwie zusammenhalten musste. Der Tod war in diesem Gewerbe so alltäglich wie das Zähneputzen, aber er war immer noch ein guter Vorwand, um eine Ansprache zu halten. Und Reden halten konnte Iso, wenn es sein musste. »Leute!«, begann er und hob die Hand, um das Gemurmel im Lager zu unterdrücken. »Wir haben heute drei unserer Kameraden verloren! Zwerge – starke Kämpfer, und natürlich...« Er räusperte sich, „...Dolder Batinte. Sie alle haben ihr Leben gegeben, um die Welt für uns alle sicherer zu machen. Das Mindeste, was wir jetzt tun können, ist, ihnen zu Ehren noch kräftiger auf die Monster einzudreschen!«

Die versammelte Mannschaft nickte langsam, aber nicht sehr überzeugt. Es war wie bei einem Regen, wenn die ersten leichten Tropfen fielen, als wisse das Wetter noch nicht, was es wollte. Ein paar der Kämpfer sahen zu Boden, andere rückten ihre Waffen zurecht. Iso konnte sehen, dass seine Worte nicht den gewünschten Funken in den Herzen seiner Leute entfachten. Dann hob Hugues, ein breitschultriger Krieger der Semu, langsam die Hand. Sein orangefarbener Turban leuchtete im schwindenden Tageslicht wie ein Lagerfeuer, und als er sprach, schwang eine fast beleidigende Gelassenheit in seiner Stimme mit.

»Äh, Iso?«, fragte Hugues. »Nicht, dass ich die Gefühle der anderen verletzen will, aber... Dolder konnte wirklich niemand leiden. Ich glaube, wenn wir ehrlich sind, sind wir alle recht froh, dass er uns nicht weiter auf den Geist geht.«

Iso blinzelte. Das war nicht der Moment, in dem er das gebraucht hatte. Sein Versuch, aus Dolder einen gefallenen Helden zu machen, drohte wie eine schlecht geplante Belagerung zusammenzubrechen.

»Er ist tot, Mann!«, bellte er. »Du kannst doch nicht schlecht über einen Toten reden. Er ist ein Held! Ein Märtyrer! Er starb, um die Welt sicherer zu machen!« Hugues schüttelte den Kopf, und sein Turban wackelte dabei bedenklich, als wäre er auf dem Sprung, eigenständig das Lager zu verlassen.

»Iso, ehrlich, Dolder ging es nie um Sicherheit. Ihm ging es um Schätze. Ich wette, er wäre der Erste gewesen, der uns alle an die Milchknilche verfüttert hätte, wenn er dadurch auch nur einen rostigen Heller hätte verdienen können.«

Ein Raunen ging durch die Menge. Ein paar der Zwerge – die nicht die Gestorbenen, sondern die Lebendigen – nickten leise, und einer schien gerade etwas in ein kleines Notizbuch zu kritzeln. Vielleicht war das eine Art geheimer Zwergenabstimmung, aber Iso hatte keine Zeit, darüber nachzudenken. Er musste das Ruder schnell herumreißen.

»Es geht nicht darum, was er im Leben gemacht hat«, sagte Iso und versuchte, seine Stimme so entschieden wie

möglich klingen zu lassen. »Es geht darum, dass er jetzt tot ist, und...«

»Ganz genau!«, rief jemand aus der hinteren Reihe. »Endlich tot!«

Iso kniff die Augen zusammen und spürte, wie der Boden unter seinen Füßen zunehmend wackeliger wurde – metaphorisch gesprochen, denn der Felsen, auf dem er stand, war in Wirklichkeit sehr stabil. Es war ein klassisches Problem in der Monsterjägerbranche: Es war einfach schwer, den Respekt seiner Leute aufrechtzuerhalten, wenn der, den man ehren sollte, ein unbeliebter Idiot gewesen war.

Dabei hatte er irgendwie nicht mitbekommen, in welchem Maße sich Dolder unbeliebt gemacht hatte. Natürlich wusste er davon, dass Dolder mal die Waffen seiner Kameraden verhöhrt hatte.

»Gut«, sagte er schließlich und versuchte, seine Frustration zu verbergen. »Vielleicht war Dolder nicht der einfachste Kamerad. Vielleicht hat er... gelegentlich... einen von euch zu den Monstern schubsen wollen. Aber Fakt ist: Er ist tot. Und was tut man für Tote?«

»Man stellt sicher, dass sie auch tot bleiben?«, schlug Glorda vor, eine Zwergin mit scharfem Verstand und noch schärferer Axt.

Iso seufzte. »Nein. Man ehrt sie. Mit einer monumentalen Jagd. Wir schlagen den Monstern noch fester auf den Kopf! Für die, die gefallen sind! Für die, die überlebt haben!«

Das brachte ein paar zustimmende Rufe. Nicht viele, aber genug, um Iso zu signalisieren, dass er zumindest die Aufmerksamkeit einiger weniger wiedergewonnen hatte.

»Wir brauchen einen neuen Plan«, warf Rhino ein, ein hochgewachsener, hagerer Kerl mit dem Gesichtsausdruck eines Mannes, der immer so aussieht, als wisse er mehr, als er tatsächlich tat. »Wenn wir einfach wieder drauflosstürmen, enden wir wie Dolder.«

»Ja«, brummte Hugues. »Im Magen eines Milchnilchs.«

»Plan«, wiederholte Iso nachdenklich und kratzte sich am Kinn. »Ja, ein Plan klingt vernünftig.« Was natürlich bedeutete, dass er noch keinen Plan hatte, aber das musste niemand wissen.

»Rhino, du bist unser Plan-Mann. Denk dir was aus.«

Rhino nickte und trat einen Schritt vor, um eine kleine Skizze in den Dreck vor Isos improvisiertem Rednerpult zu zeichnen.

»Wir... locken die Milchknilche in den engen Pass dort drüben. Sie sind groß und dumm. Wir sind weniger und auch ... weniger dumm. Sobald sie in der Falle sind, schlagen wir zu.« Er ließ seine geballte Faust auf die offene Hand schlagen.

»Nicht schlecht«, murmelte Iso und versuchte, zu klingen, als hätte er das schon die ganze Zeit gewusst. »Nicht schlecht. Genau das, was ich im Sinn hatte.«

Die Mannschaft scharrte sich um Rhino und seine Zeichnung. Iso trat beiseite und ließ das Gerede über Fallen und Schläge zu, während er in die Ferne starrte. Vielleicht war es nicht das heroische Gedenken, das er sich vorgestellt hatte, aber wenn man ehrlich war, Dolder hatte es vermutlich auch nicht anders verdient.

Der Kobold Borrax, klein grün und mit weißen Büscheln, die aus seinen Ohren kamen, schlich sich in einen Hauseingang. Es war eigentlich keine Tür, eher eine klaffende schwarze Wunde, wie es so viele in diesem Dorf gab, das einst von den Monstern aus dem Wald überrannt worden war. Jetzt hatten die Monsterjäger hier ihr Lager. Doch Teile des alten Dorfes wurden noch genutzt.

»Mein lieber Borrax«, sagte eine Elfe, die an einem Tisch saß und wirkte, als habe sie auf ihn gewartet. Sie sollten verflucht sein, die verdammten Elfen, dachte Borrax. Sie sahen genauso auf ihn herab wie alle anderen.

»Liora, meine Liebste«, säuselte er. »Ich denke, ich habe etwas, womit wir ins Geschäft kommen.«

Er wusste, dass Liora zu einer Fraktion innerhalb Idriths gehörte, die sich der Suche nach dem *Einen* verschrieben hatte. Dieser sollte durch seine Magie die Welt befrieden und natürlich würden die Elfen eine Sonderposition einnehmen. Er brauchte gar nicht darüber nachzudenken, welche Position die Kobolde einnehmen würden. Sicher wären sie weiterhin ganz unten.

Rigga hatte abseitsgestanden, als Iso seine kleine Ansprache hielt. Es war nicht das erste Mal, dass Monsterjäger starben, doch dieses Mal fühlte sie sich schuldig.

Doch sie konnte und wollte niemanden wirklich einweihen. Es war sicher ein Fehler, es Kazia erzählt zu haben. Doch sie hatte das Geheimnis einfach mit

jemandem teilen müssen. Und Kazia hatte vielleicht recht. Wenn Iso davon erfuhr, würde er sicher alles versuchen, um Plimschi zu befreien und zu der Stadt der Stille zu gelangen.

Dabei würde es zu einem großen Kampf kommen, da war sie sich sicher. Einen Kampf, der viele weitere Tote verursachen würde. Sie schlich langsam weiter, drückte sich in eine der kleinen Gassen. Es war dunkel geworden und bald würde ein großes Feuer entzündet und die Heldentaten der toten Monsterjäger erzählt. Nun, für Dolder würde wohl keiner sprechen.

Sie ging weiter und empfand das Dunkel fast angenehm. Einen Moment später stieg sie über die Reste einer Backsteinmauer und fand sich in einer Schmiede wieder. Ein Schauer lief ihr über den Rücken. Sie kannte diese Schmiede.

Als sie hinter das Geheimnis der blutigen Tina, die einst die Monster hier getötet hatte und das Dorf rettete, blicken wollte, war sie in die Vergangenheit geschlüpft und hier in dieser Schmiede gewesen. Sie schluckte, als sie daran dachte. Sie strich mit einer Hand über die Mauer und schwarzer Ruß blieb an ihren Fingern kleben.

Hatte Tina von der Stadt der Stille gewusst? Was hätte sie getan, an Riggas Stelle?

»Erinnerungen«, sagte eine Stimme und ließ Rigga zusammenzucken.

Langsam drehte sich Rigga um. In dem wenigen Licht war Liora kaum zu erkennen. Ihre Augen allerdings leuchteten förmlich.

»Was machst du hier?« Liora lachte.

»Das könnte ich dich auch fragen, nicht wahr?«

Rigga schüttelte den Kopf.

»Ich habe mich wohl verlaufen.« Sie hoffte, dass es überzeugend klang.

»Das glaube ich dir nicht.«

Liora kam näher. Ihr Kleid raschelte bei jedem Schritt. »Du hast eine Verbindung zu diesem Ort. Das kann ich spüren.«

Irgendwie hatte Rigga das Gefühl, dass Liora auf sie gewartet hatte. Doch warum? Der Anhänger um Lioras Hals - eine stilisierte Teufelsbiene - schien leicht zu glimmen.

»Es ist mir egal!«, sagte Rigga. »Wenn du etwas spüren kannst, dann hoffentlich, dass ich alleine sein möchte.«

Sie spürte ihren Zorn aufwallen.

»Ihr dämlichen Elfen seid euch zu fein dafür, die Monster zu bekämpfen. Aber hier, in einer alten Schmiede dummes Zeug zu reden, dafür gebt ihr euch her.«

Liora hob eine Hand. »Ich wollte dich nicht beleidigen.«

»Du hast mich nicht beleidigt, nur gestört.« Jetzt ging sie auf Liora zu.

»Es ist unhöflich und dann kommst du auch noch mit so einem mystischen Geschwafel.«

Liora wirkte irritiert. »Ich...«, begann sie.

»Du schiebst am besten deinen Elfenhintern hier raus.«

»Rigga!«, sagte Liora jetzt ernst. »Ich glaube, du weißt nicht, wer ich bin.«

»Du bist eine verstoßene Elfe aus dem Wald von Idrith, die Nektar sammelt, um dieses komische Schattenblut herzustellen. Zeug, das vielen schadet und süchtig macht.«

»Du!«, stieß Liora hervor. »Du kleines pickeliges Orakelchen! Ich weiß mehr über dich und über deinen Vater als sonst jemand. Ich weiß auch, dass du eine Verbindung zu Tina hast und glaub bloß nicht, dass dein kleines Geheimnis mir verborgen geblieben ist.«

Rigga stutzte. »Geheimnis?«

»Du bist mit dieser trottelligen Riesin in den Wald gegangen und hast herausgefunden, was im Zentrum des Waldes ist. Jetzt weißt du nicht, ob du es jemandem erzählen solltest. Stimmts?«

Rigga merkte, wie ihr Zorn von einer eisigen Welle hinweg gespült wurde.

»Woher?«

Liora winkte ab. »Das ist unwichtig. Aber ich rate dir, den kommenden Kampf nicht zu unterschätzen.«

»Welchen Kampf?«

»Den gegen die Monster im Wald und das Flüstervolk. Sobald der König davon erfährt, wird er alles daransetzen, nach Vacryppo zu gelangen und dieses dunkle Herz des Waldes zu zerstören.«

»Du sagst es ihm?«

Liora lachte.

»Nein, nicht ich, sondern du wirst das tun. Schon jetzt leidest du unter der Last dieses Geheimnisses.«

Sie hatte natürlich recht, auch wenn Rigga es nicht gerne zugab.

»Du bist nicht verantwortlich, Rigga!«, sagte Liora eindringlich.

»Aber auch wenn du glaubst, das Schattenblut sei nur eine einfache Droge, dann irrst du dich. Es kann die Magie steigern und ich glaube, du wirst sehr viel Magie brauchen, wenn ihr es bis nach Vacryppo schaffen wollt.«

»Ich?«

»Du bist so sehr von einer starken Magie durchdrungen, dass es auf dich ankommen wird. Du bist etwas Besonderes.«

»Ich dachte, ich sei nur ein verpickeltes Orakelchen?«

»Das bist du trotzdem.« Liora reichte Rigga eine Phiole.

»Das ist ein Geschenk. Vielleicht wirst du es brauchen.«

Rigga schaute auf die Phiole, deren Inhalt selbst in dem wenigen Licht noch dunkler wirkte, als alle Schatten. Sie nickte. »Danke.«

Liora war aber schon verschwunden.

Es war kalt in der alten Schmiede und Rigga merkte, dass sie zitterte.

Das große Feuer brannte bereits und Rigga hörte, wie der Zwerg Herbrumm die beiden toten Zwerge lobte, bei ihren Heldentaten aufschnitt und zwischendurch für ein paar Lacher sorgte. Die Stimmung war so ausgelassen, dass es Rigga fast schmerzte.

Iso trat in die Mitte - nicht zu nahe ans Feuer - und nickte Herbrumm zu.

»Das war sehr schön. Jetzt brauchen wir nur noch einen guten Aufschneider, der Dolders Heldentaten vorträgt.«

Er sah sich um. Einige lachten hämisch und dann schob sich eine Gestalt durch den Kreis.

Sofort verstummten alle und auch Iso schien überrascht. Dann fasste er sich und klatschte in die Hände.

»Wer könnte das besser, als seine Team-Führerin.«

Er deutete eine Verbeugung an, was bei einem Zwerg eher seltsam wirkte.

Rigga suchte sich einen Platz neben Kazia. Ihre Freundin sah sie kurz fragend an, aber sagte nichts. Sie wandte sich auch der Frau zu, um die sich im Monsterlager viele Legenden rankten.

Shantilia vom Clan der Schattenwölfe war eine hochgewachsene Frau mit ebenso dunklen Haaren wie Augen. Sie trug ein derbes blaues Stoffkleid und über der Schulter hing ein Fell, das darauf hindeutete, dass sie aus Isabrot stammte. Allerdings war dieses Fell von einem Parscher - einem der gefährlichsten Monster im Monster-Wald. Parscher traf man nur, wenn man weit genug in den Wald vordrang. Ein solches Monster zu besiegen, war schwer und es gab nur wenige -

wenn man den Geschichten glauben wollte - die mit einem Parscher gekämpft und es überlebt hatten. Shantilia gehörte dazu.

Das blauschwarze Fell lag wie ein Umhang um ihre Schultern, und der obere Teil des Parscherkopfes lag auf ihrem Kopf wie eine Kapuze. Eine Kapuze mit grellweißen Zähnen. Rigga war augenblicklich beeindruckt.

»Wieso ist sie hier?«, flüsterte Kazia.

Das war eine gute Frage. Bisher blieb Shantilia allen Versammlungen fern und in ihrem Team waren viele Kämpfer, die als zu eigensinnig galten. Dennoch hatten sie gute Erfolge zu verbuchen.

»Ich bin Shantilia und werde euch etwas über Dolder Batinte erzählen.«

Die Stimme Shantilias war dunkel, angenehm und trotzdem schien ein drohender Unterton mitzuschwingen. Niemand lachte.

»Dolder war ein eigenartiger Kerl«, sie sah sich um. »Jeder der ihm misstraute, hatte guten Grund dazu. Dolder war ehrgeizig und ein guter Kämpfer. Er war einer der wenigen, die mit mir in die Tiefe des Waldes vorgerückt sind. Als der Parscher uns angriff, zeigte er weder Angst noch Schwäche.«

Alle schienen die Worte aufzusaugen.

»In diesem Wald liegt ein Geheimnis, das er erforschen wollte. Wäre der Wald ein Tier, hätte Dolder versucht, ihm das Herz herauszureißen.«

Ihre Augen wanderten umher und blieben dann auf Rigga gerichtet.

»Dieses Herz müssen wir finden!«

Rigga kribbelte es förmlich über den Rücken, als würde sich eine Armee von Ameisen verteilen. Sie brachte ein zaghaftes Lächeln hervor und nickte leicht. Wusste Shantilia Bescheid?

»Dolder war aber auch ein arroganter Sack!«, rief Shantilia jetzt. »Trotzdem gebührt es ihm, dass wir uns seiner wenigen Heldentaten erinnern.«

Sie zog eine Kette hervor, an der ein Zahn - ein Parscher-Zahn - baumelte.

»Das war sein größter Besitz. Und wisst ihr, wer den bekommen sollte?«

Ein Raunen war zu hören, Köpfe wurden geschüttelt.

»Mir?« Herbrumm lachte laut.

Shantilia schüttelte den Kopf.

»Sie soll der Frau zukommen, die dem Wald das Herz herausreißen wird.«

Wieder sah sie Rigga an und einen Moment später segelte die Kette auf sie zu. Rigga sprang auf und fing sie etwas ungeschickt, sie fiel über Kazia und lag einen Moment später auf dem Boden. Doch sie hatte die Kette in einer Hand. Dann spürte sie das vertraute Ziehen. Die Kette - oder der Zahn - war voller Magie und Rigga wurde in eine neue Vision gezogen. Sie flog durch den Wald, wick den Milchknilchen aus, die nach ihr griffen, streifte einen Parscher und befand sich plötzlich auf einer Lichtung. Dort sah sie ein Mädchen in einem blauen Kleid - wie das von Shantilia - das traurig wirkte. Dann erkannte Rigga, dass dem Mädchen das Herz fehlte. Das Mädchen ohne Herz winkte ihr zu.



*** Es kommt ein Held in blauer Farbe und es wird ein Mädchen ohne Herz sein.**

- * 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.
- * Shop um Hexentränke zu mischen
 - * Waffenerweckungen

Als Rigga die Augen aufschlug, lag sie in Iso Latotos Zelt und sie war nicht allein. Neben Iso, der sie finster ansah, waren auch Shantilia und Kazia anwesend. »Du warst im Wald?« Isos Stimme war so kalt, dass man davon Eiszapfen abbrehen könnte.

Rigga setzte sich auf. »Ja. Aber ich wollte nur Puschel helfen.«

»Du musst uns sagen, was du weißt.« Shantilia wirkte freundlicher. »Davon wird es abhängen, ob du diesem verdammten Wald das Herz herausreißen kannst. Du wirst Hilfe brauchen.«

Rigga suchte Kazias Blick. Ihre Freundin nickte und damit war es entschieden. Rigga seufzte und erzählte mit stockender Stimme, wieso sie der Riesin helfen wollte und was ihr das Wollhorn Verdo erzählt hatte. Alle hörten schweigend zu, während Isos Miene sich zunehmend verfinsterte.

Als Rigga fertig war, wandte er sich ab. Doch Shantilia lächelte warm. »Danke. Dolder hatte sich nicht in dir getäuscht.«

Rigga wusste nicht, ob sie sich darüber freuen sollte.

Doch sie war sicher, dass sich nun einiges ändern würde.



Ein Lehrstück



... für Ginrig

Ginrigs Geist

Neston Ginrig war der Schatzmeister des Königs und daher liebte er Zahlen. Und zwar in fast jeder Form: Tabellen, Bilanzen und was sich sonst noch zählen ließe. Doch Geister? Die gab es nicht und zählen konnte man sie schon gar nicht.

Er saß in seinem kleinen Büro und die Regale waren ringsum mit Papieren beladen, alles sortiert nach einer Methode, die nur ihm bekannt war. Er konnte ohne Probleme auf alles Wichtige zugreifen und jede Frage beantworten, die sich um die Finanzen des Königreichs drehte. Sein Schreibtisch war jedoch fast leer. Nur zwei Dokumente, ein Tintenfass und die kleine Wachskerze, die im Moment unruhig flackerte, waren darauf.

Seitdem Arakana in Antia-Stadt weilte, kamen ihm immer wieder erstaunliche Berichte zu Ohren. Angeblich hatte Hassum, ein Geldverleiher, mit seiner Tante gesprochen, obwohl sie schon seit vier Jahren tot war. Sie hatte ihm einen Ratschlag für ein Geschäft gegeben. Einen guten Ratschlag, wie er zufrieden grinsend betont hatte.

Geister passten einfach nicht in Ginrigs Welt, wenn da nicht diese nagende Frage wäre, die er schon lange mit sich herumtrug: Sein Onkel Algernon hatte angeblich einen Schatz gehütet, doch nach dessen Tod hatten die Erben - auch Ginrig - vergeblich danach gesucht.

Was wäre, wenn er ihn einfach fragen könnte? Dann wäre er derjenige, der den Schatz bekäme und seine Schwester Liseli würde leer ausgehen. Das geschähe ihr ganz recht, denn sie hatte Neston vorgeworfen ein trockener und langweiliger Zahlenakrobat zu sein, der immer am Rockzipfel des Königs nuckeln würde.

Neston schluckte. Die Idee, seinen verstorbenen Onkel zu befragen, war verlockend, aber auch absurd. Andererseits, wenn Hassum es geschafft hatte, warum sollte er es nicht auch? Er nickte, als müsse er sich selbst bestätigen. Wäre es nicht wichtig - auch im Interesse des Reiches - herauszufinden, ob diese Arakana wirklich Geister herbeirufen konnte?

Am nächsten Abend war Ginrig auf dem Weg zu dem großen Zelt, in dem Arakana ihre Ratsuchenden empfing. Er hatte ihr eine Nachricht zukommen lassen, damit sie ihn nicht mit einer fadenscheinigen Ausrede abwimmeln konnte. Er würde herausfinden, was es mit ihr auf sich hatte. Entweder fand er heraus, dass sie eine Schwindlerin war oder er würde von seinem Onkel erfahren, wo der Schatz zu finden war. Er konnte nicht verlieren.

Vor ihrem Zelt wartete ein großer stämmiger Semu, der sein Krummschwert locker in einer Hand hielt. Er grinste Ginrig an und hob die Zeltplane an, dass Ginrig eintreten konnte.

Was hatte er eigentlich erwartet? Eine Frau mit einer großen Glaskugel, wie beim Orakel? Oder eine Schamanin, die mit überkreuzten Beinen auf dem Boden saß? Er wusste es nicht, aber trotzdem war er verblüfft.

Obwohl alles darauf hindeutete - Zelt, Wache und Name - dass er eine Semu vorfinden würde, sah er sich einer kleinen rundlichen Zwergin gegenüber, die gerade das letzte Fleisch von einem Knochen mit ihren Zähnen zerrte. Allerlei mechanische Apparate standen herum und neben Arakana leuchtete eine Säule aus Licht, dessen Farbe sich pulsierend veränderte. Sie sah ihn an, während sie kaute. Dann schleuderte sie den Knochen in die Lichtsäule, wo er verschwand.



Arakana lächelte. „Meister Ginrig?“

Er nahm sich zusammen. Von verschiedenen Seiten kam ein Summen, ein Klicken oder ein mahlendes Geräusch. Es war verwirrend. Doch davon durfte er sich nicht beirren lassen. Er nickte nur. „Ich bin der Schatzmeister des Reiches und ich hoffe, dass ich hier keine Schwindlerin antreffe. Sagt, könnt ihr wirklich mit den Geistern der Toten sprechen?“

Arakana zog nur eine Augenbraue hoch und ihr Lächeln verschwand. „Ihr glaubt, ich sei eine Schwindlerin?“

„Nun, es gibt keine Geister.“

„Aber ihr wisst, dass es Dämonen gibt? Immerhin hatte Mac‘Haab mit ihrer Unterstützung fast Antia eingenommen.“

Ginrig nickte. „Gewiss, es gibt Dämonen. Ich habe sie mit eigenen Augen gesehen. Doch einen Geist habe ich nie erblickt.“

Arakana holte aus einem kupfernen Kessel ein weiteres Stück Fleisch. Wie viel aß diese Frau?

„Ihr seid misstrauisch. Aber das kenne ich.“ Sie biss vom Fleisch ab. „Wen wollt ihr sprechen?“

Ginrig fühlte sich unwohl. Alles hier wirkte fremd. Er war ein Mann, der die Ordnung liebte, die Verlässlichkeit von Zahlen und hier schien es nichts davon zu geben.

Er schluckte. „Ich habe eine Frage an meinen Onkel Algernon.“

Sie biss ein weiteres Stück ab, schmatzte und ließ ihn warten. Dann wischte sie sich mit dem Handrücken über den Mund.

„Ihr kennt meinen Preis, Meister Ginrig?“

„Nennt ihn!“ Ginrig unterdrückte ein Lächeln. Wenn jemand auf Geld scharf war, dann lag ein Betrug meist nicht weit.

„Ihr werdet mir einen Gefallen schulden. Egal, was ich fordere - wobei ich verspreche nicht maßlos zu sein - ihr sorgt dafür, dass ich es erhalte.“

Neston Ginrig strich sich nachdenklich durch den Bart. Er hatte einen solchen Preis nicht erwartet. Sie würde irgendwann kommen und etwas von ihm verlangen, dass ihm vielleicht schadet. Natürlich könnte er es später einfach ablehnen und den Preis nicht zahlen. Doch das wäre kein Weg für ihn.

„Einen Gefallen“, brummte er schließlich. „Ich bin einverstanden.“

Arakana nickte zufrieden und ein breites Lächeln erschien. Sie griff in den Kessel und holte ein weiteres Stück Fleisch, das an einem Knochen hing und reichte es ihm.

Eine verfressene und wahrscheinlich verlogene Zwergin! Er schüttelte den Kopf.

„Ich habe keinen Hunger, danke.“

Sie lachte laut auf. „Meister Ginrig, ihr habt keine Ahnung von den Geistern der Toten.“ Sie hielt ihm weiterhin das Stück Fleisch hin. Es war gebraten und noch nach schmackhaften Gewürzen.

„Ihr müsst ein Stück abbeißen und dann werft ihr den Rest in den Geisterschlund.“

Arakana kicherte leise. „Die Geister sind ganz wild auf Fleisch.“

Zögernd nahm er das Fleisch entgegen. Doch in ihm kreiste die Frage, warum Geister Fleisch mögen sollten? Weil sie selber keines mehr haben? Er sah kurz zu der Lichtsäule, die nun unruhig pulsierte, als ob sie das Fleisch schon sehnsüchtig erwarte.

„Du solltest dich beeilen, Ginrig“, sagte Arakana eindringlich. „Der Geisterschlund ist hungrig und wenn du zu lange wartest, verlieren wir den Kontakt.“

Er sah die Erwartung in Arakanas Blick und nickte widerwillig. Wahrscheinlich war alles nur ein fauler Zauber, wie meistens, doch er war hierhergekommen um den

Geist seines Onkels zu fragen und nun sollte er nicht mehr zu lange zögern. Er biss in das Fleisch, riss ein Stück mit seinen Zähnen ab. Es schmeckte unerwartet gut. „Jetzt wirf es hinein“, flüsterte Arakana und ihre Augen funkelten in der Dunkelheit des Zeltes.

Mit einem letzten Blick auf das glühende Licht vor ihm schleuderte Ginrig das Fleisch in die Lichtsäule. Sofort begann sie zu pulsieren, als ob der Geisterschlund das Opfer verschlungen hätte. Die Luft im Zelt wurde dicker, das Flackern des Lichtes heftiger. Ginrig trat instinktiv einen Schritt zurück.

Arakana hob die Hände und ihre Augen schlossen sich, als sie leise in einer ihm unbekannten Sprache murmelte. Das Pulsieren des Lichtes verstärkte sich und Ginrig spürte eine Vibration, als würde die Erde unter ihm tanzen.

Arakana hob ihre Hände, ihre Augen schlossen sich, als sie leise murmelte:

„Algernon Ginrig, dein Neffe ist hier um dir eine Frage zu stellen. Hörst du mich?“ Für einen Moment herrschte Stille. Dann, aus dem Flimmern der Lichtsäule, kam eine tiefe, verzerrte Stimme – die Stimme seines Onkels Algernon.

„Was will der kleine Nichtsnutz denn wissen?“

Ginrig schluckte, seine Handflächen fühlten sich feucht an und er spürte Arakanas fragenden Blick. Also räusperte er sich.

„Onkel Algernon, bitte sage mir, wo der Schatz ist. Du hast das Wissen um ihn mit ins Grab genommen und uns ratlos zurückgelassen.“

Ein plötzliches Lachen erfüllte das Zelt und endete mit einem keuchenden Husten. Arakana hatte noch immer die Augen geschlossen, doch ihre Stirn war jetzt gerunzelt.

„Der Schatz von dem du sprichst, liegt dort, wo du niemals suchen würdest, Neston.“

Ginrig schüttelte den Kopf. „Sag mir, wo!“

Er merkte, dass er eine flackernde Lichtsäule anbrüllte und erst jetzt sah er, dass ein dünner Faden aus Licht sich um sein Bein gewickelt hatte. Was war das? Er trat schnell zurück und der Faden riss, verpuffte mit ein paar traurigen Funken.

„Der Schatz liegt ... in deinem Herzen, du bescheuerter Nichtsnutz!“

Ginrigs Augen weiteten sich. Das konnte nicht alles sein!

„Was bedeutet das?“ rief er, seine Stimme bebte. „Ein Schatz in meinem Herzen? Was soll das heißen?“

Die Stimme seines Onkels erklang erneut, leiser, beinahe spöttisch: „Du suchst nach Gold und Edelsteinen, doch mein wahrer Schatz ist Wissen... Einsicht...“

Ginrigs Stirn runzelte sich. „Wissen? Was für Wissen?“ Er fühlte, wie seine Frustration wuchs.

Die Lichtsäule flackerte noch ein letztes Mal auf, bevor sie sich langsam beruhigte, und Algernons Stimme erklang ein letztes Mal, fast wie ein Scherz:

„Der Schatz... ist, dass ich nie einen Schatz hatte, Neston.“

Das Licht erlosch mit einem scharfen Knall, und das Zelt war in Dunkelheit gehüllt.

Arakana stand still, ihre Augen glimmten wie Kohlestücke im schwachen Restlicht des Lagerfeuers draußen.

Ginrigs Herz hämmerte in seiner Brust.

„Er... er hatte nie einen Schatz?“ brachte er schließlich hervor. Sein Kopf schwirrte. Jahre der Ungewissheit und des Zweifels. Die Angst, ein anderer könnte all das Gold finden und behalten – alles für nichts?

Arakana lächelte leise. „Es ist nicht immer der materielle Reichtum, der zählt“, sagte sie sanft. „Dein Onkel wusste, dass seine Erben vor lauter Gier nach etwas suchen, was gar nicht existiert. Vielleicht war das sein letzter Scherz...“

Ihr Lächeln wurde breiter, auch wenn es in dem wenigen Licht unheimlich wirkte.

„Oder es war eine letzte Lektion.“

Ginrig fühlte, wie sich sein Magen zusammenzog. Sein Onkel hatte sie die ganze Zeit glauben lassen, dass er einen großen Schatz besäße. Doch es gab nichts. Kein Gold, keine Juwelen – nur das Wissen, dass seine Erben auf eine sinnlose Jagd gegangen waren. Es fühlte sich an, als breite sich eine Leere in ihm aus.

Mit einem resignierten Seufzer wandte Ginrig sich ab.

„Also schulde ich dir jetzt einen Gefallen für... nichts.“

„Für nichts?“ Arakana schüttelte den Kopf. „Ich habe dich mit dem Geist deines Onkels sprechen lassen. Dass es keinen Schatz gibt, ist nicht meine Schuld. Nicht ich bin so begierig darauf, für einen Goldschatz mein Essen mit den Geistern zu teilen.“

Sie seufzte laut. „Aber auch wenn du mir weiterhin einen Gefallen schuldest, so habe ich noch einen Rat für dich: Manchmal liegt der wahre Wert darin, zu wissen, wann man aufhören muss zu suchen.“

Ginrig schüttelte den Kopf und begab sich hinaus in die kühle Nacht.

Der Schatz seines Onkels war nie real gewesen, aber vielleicht, dachte er, hatte Arakana recht. Vielleicht war es Zeit, nicht mehr nach Schätzen zu suchen – zumindest nicht nach den falschen.

Er konnte auch nicht verhehlen, dass er sich auf das dumme Gesicht seiner Schwester freute, wenn er ihr davon erzählen würde. Sicher würde es länger und länger, um ihn am Ende einen Lügner zu nennen. Ob sie auch zu Arakana gehen wird?

Jetzt freute er sich auf sein Bett und darauf sich in den behaglichen Schutz der Zahlen und Tabellen zu begeben. Die Geister konnten ihm gestohlen bleiben. Doch warum hatte er sein Essen mit ihnen teilen müssen?

Den haardünnen Tentakel aus Licht, der gerade in seinem linken Schuh verschwand sah er nicht.



Der ausschweifende Anhang



... oder: Der lange Schweif der Erzählung

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.

Das Gebiet beheimatet viele skurrile, angsteinflößende Wesen, die man gemeinhin als Monster bezeichnet: Es tummeln sich dort die Milchknilche, Kassarollas und Matsch-Pfuis und die beeindruckend grumpelige Grumpelkröte, um nur einige zu nennen.



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!



Vacryppo

Die Stadt der Stille im Herzen des Monsterwaldes, dort wo der Obermotz das Sagen hat.



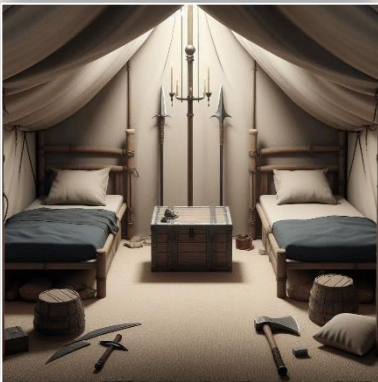
Iso Latotos Zelt

Rigga dürfte sich reichlich unwohl gefühlt haben, mit all den scharfen Klingen über ihr, als sie das Bewusstsein wiedererlangte...



Arakanas Zelt

Das Séance-Zelt des Mediums Arakana befindet sich (meistens) in der Randzone der Stadt Antia. Es beherbergt neben allerlei Apparaturen auch eine mysteriöse Lichtsäule – der Geisterschlund – deren heller Schein weithin sichtbar ist.



Das Zelt von Rigga und Kazia

... ungewöhnlich aufgeräumt



Die alte Schmiede

Das ist der hintere Teil der alten Schmiede von Marsik Donnerschlag, dem Schmied aus dem früheren Zenik.

Heute ist es nur noch eine verfallene Ruine, in der schon lange keine Feuer mehr lodern, kein Hämmern ertönt und keine Schwerter geschmiedet werden.



Antia-Stadt

West-Stadt mit Arturs Burg im Hintergrund.

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

Rigga Kalkwinter	14-jähriges Orakel in Ausbildung
Garo Winkmal	Riggas bester Freund, lässt sich bei den blöden Rittern ausbilden
König Artur von Antia	Herrscher über Antia
Neston Ginrig	Schatzmeister am Hofe König Arturs
Kazia Po-Kal	Halb-Antide, Rekrutin
Iso Latoto	Rotstreifentaler, Anführer der Monsterjäger
Borrax	Kobold
Liora	Elfin aus dem Wald von Idrith
Shantilia	Kriegerin und Teamführerin einer Monsterjäger-Truppe
Herbrumm	Zwerg
Rhino	Krieger, Monsterjäger
Hugues	Semu-Krieger, Monsterjäger
Glorda	Zwergin mit scharfer Axt
Dolder Batinte	Zerg-Elf-Mensch-Mix, im Kampf gefallen
Tina	Beiname: Die Blutige
Puschel	Riesin, Heilerin
Plimschi	Riesin, Tochter von Puschel
Flüstervolk/Obermotz	unheimliche Monsterwald-Bewohner/Anführer
Arakana	Zwergin
Hassum	Geldverleiher
Liseli Ginrig	Schwester von Neston
Algernon Ginrig	Onkel von Neston



Garo 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.



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.



Liora

Elfin aus dem Wald von Idrith und gute Bekannte von Kazia Po-Kahl. Liora hütet einige Fläschchen des gefährlichen Schattenblut-Tranks, die sie nur handverlesenen Kunden anbietet.

Obwohl sie um die tückische Wirkung der Essenz weiß, hat sie Rigga bereits zum zweiten Mal eine Phiole nahezu aufgedrängt. Liora zufolge, könne der Trank dem kleinen Orakel nützlich sein.

**Borrax**

Geheimnisdieb mit weißen Puscheln, die ihm aus den Ohren wachsen; wahrscheinlich verstärken sie – wie kleine Antennen – sein Hörvermögen.

**Hugues**

Semu-Krieger im Monsterjäger-Lager von Zenik

**Rhino**

(rechts im Bild)

Täuscht Wissen vor, und dank seiner Statur und einer gewissen Mimik traut man ihm das auch zu. Tatsächlich hat er mitunter ganz gute Ideen.



Glorda

Zwergin mit scharfer Zunge, scharfem Verstand (man glaubt es kaum) und ebensolcher Axt.



Hodo Herbrumm

Ein stets gut gelaunter Zwergen-Kerl.



Shantilia

vom Clan der Schattenwölfe

Team-Führerin einer Monsterjäger-Truppe; geheimnisvolle Kriegerin aus Isabrot; überlebte den Kampf gegen einen Parscher. Ein kleineres Exemplar hat sie aus eigennützigen Gründen auch noch nebenbei erlegt, um sich sein Fell als Trophäe über den Rücken legen zu können (Das Fell eines ausgewachsenen Parschers wäre trotz ihrer hochgewachsenen Statur um einige Konfektionsgrößen zu groß gewesen.).



Artur/Arthur (manchmal auch Artus/Arthus)
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 (allen vier) Schreibweisen kommen kann.



Dolder Batinte
Monsterjäger

Nicht Mensch, nicht Zwerg, nicht Elf... Keiner weiß ihn einzuordnen; ein jeder fand ihn nervig; allein Shantilia wusste Gutes über den im Kampf Gefallenen zu berichten.



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.



Plimschi

Die etwas zu lang geratene Tochter der Heilerin Puschel; derzeit Gefangene des Obermotzes im Herzen des Monsterwaldes.



Tina

Die blutige Tina ist eine Heroine der Vergangenheit. Sie lebte einst im blühenden Zenik – einem großen Handelsdorf, nahe Antia-Stadt, das nun als zerlumptes Zeltlager der Monsterjäger dasteht.

Flüstervolk

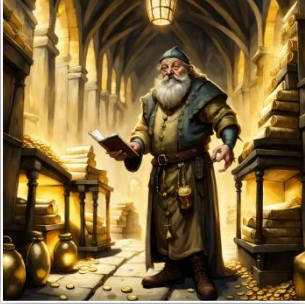
Unheimliches Volk im Monsterwald. Sie besitzen die Fähigkeit, mit der Umgebung zu verschmelzen.



Obermotsz

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.

Neston Ginrig



Königlicher Schatzmeister

Er ist außerdem einer der Ratsherren aus König Arthurs Senatorenrunde.

Arakana



Zwergin; Medium (sie kann die Toten herbeirufen) und Hellseherin

Links ist sie in jungen Jahren zu sehen. Im Laufe der Zeit wurden nicht nur ihre Haare, sondern auch ihre Ohren immer länger und spitzer.

Liseli Ginrig



Die Schwester des Schatzmeisters Neston Ginrig hatte schon als Kind immer die Finger am Geld. Ihr Lieblingsspielzeug waren natürlich Münzen.



Algernon Ginrig

Seine Erben dachten Zeit ihres Lebens, ihr Onkel Algernon hätte einen wertvollen Schatz gehütet. Wie sich jedoch herausstellte, war der Schatz von ideeller und nicht von monetärer Natur (was eigentlich völlig untypisch für einen Zwerg ist).



Hassum

Der Geldverleiher Hassum hatte, dank des Mediums Arakana, mit seiner verstorbenen Tante ins Gespräch kommen können (das behauptete er jedenfalls), wodurch er Neston Ginrig dazu animierte, sein Glück ebenfalls zu versuchen, mit dem Jenseits in Kontakt zu treten.

Da die Geldverleiherei ein eher nüchternes, sachliches Geschäft ist, konnte man Hassums Worten durchaus Vertrauen schenken, denn zum Fabulieren fehlte ihm der Sinn.

Mac'Haab



Er ist das ultimative Böse...
Ihn gilt es am Ende zu besiegen.

Doch bis dahin müssen noch allerhand andere Schurken und Bestien aus dem Weg geräumt werden.



Mac'Haab ist bereit.

Hoffen wir, dass Rigga und die Monsterjäger es auch sein werden, wenn es soweit ist!

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.

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.

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.

Alle hier verzeichneten Untiere des Monsterwaldes vgl. Heft 9 in der jeweiligen Langfassung.

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 Nashorn, das mit einer ungeraden Anzahl von Zehen zu den Unpaarhufern gehört.

Verdo



Mit dem freundlichen Wollhorn Verdo, das hier umringt ist von vielen kleinen *Lillipons*, durfte Rigga bereits Bekanntschaft machen. Seine Wollhöhle befindet sich am Ende des Hexenkuppen-Pfades in den Tiefen des Monsterwaldes.

Verdo ist der menschlichen Sprache mächtig und der einzige seiner Art, der jemals Kontakt mit den Menschen seiner Umgebung aufgenommen hat.

Parscher

[*panthera nigrum forfex*]



Der gefürchtete Parscher ist eines der gefährlichsten Bestien des Monsterwaldes und wurde bislang nur selten gesichtet. Die gigantische Raubkatze zeichnet sich durch ihre langen Fangzähne und die scherenscharfen krallenbewehrten Pranken aus. Er ist verwandt mit dem Panther (*eigentlich ein melanistischer/schwarz pigmentierter Leopard*), ist aber im Monsterwald zur Bestie mutiert.



Manchmal hat man aus der Ferne betrachtet den Eindruck, es handle sich um einen riesigen Gorilla, doch bei näherem Hinsehen, so man sich traut, werden die typischen Panther-Merkmale erkennbar.

(Wenn man einem Parscher so nahe ist wie hier, kommt jede Hilfe zu spät! Es sei denn, man hat einen versierten Monsterjäger an seiner Seite.)



Wenn er seine Krallen aneinanderschlägt, dann klingt ihr Klappern bedrohlich wie das Schnip-peln von Scherenklingen. Dieser Umstand und die Schärfe seiner Krallen verhalfen dem Untier zu seinem Namenszusatz *forfex* (*die Panther-Schere*).

Tatsächlich trägt er an jeder Pranke 6 klingenartige Krallen, paarweise betrachtet sind das entsprechend 3 Scheren an jedem Fuß. Deshalb nannte man ihn vor langer Zeit auch Zwölfparscherer, was über die Jahre aber zu lang erschien, so dass sich allmählich der Name Parscher etabliert hat.¹

¹ Nachzulesen auch bei Penelope Krinkelkopp: „Fiese Flora und Fauna“

Objekte von Bedeutung

Parscherzahn-Kette



... von Magie durchdrungen

Ginrig-Episode

Hähnchenkeulen und andere Fleischknochen



... unter anderem zur Fütterung des Geister-
schlundes

Die vorerst letzte Seite...



Rigga im Kampfmodus... keine Zeit für lange Abschiedsreden...

(Wir hören bald wieder von ihr...)