

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb



Titel: Mundlieb und Silberhaar

Autor: Hauke Obersteller, oberstel@math.uni-muenster.de

Stufe: mittel. Ort/Zeit: ein Dorf am Wald, beliebig

Dieses Abenteuer erreichte Platz 21

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb im Sommer 2005 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

Mundlieb und Silberhaar

Ein Gruppenabenteuer für 3-6 Helden

mittlerer Erfahrung

Kapitel 1

Das Märchen von Mundlieb und Silberhaar

Es war einmal ein junges Mädchen. Sie lebte fröhlich bei ihren Eltern und niemand hatte sie je weinen sehen. Wegen ihrem Lächeln wurde sie Liebmund gerufen und ihre Schönheit wurde weithin gerühmt. Als ihr achtzehntes Tsafest herankam und alle sich für die Feier vorbereiteten, sorgte sich ihre Mutter und sprach zum Vater: "Lieber Vater, ich Sorge mich, unsere Tochter zählt schon achtzehn Lenze und noch immer hat sie keinen Liebsten gefunden, den sie ehelichen will." Der Vater aber antwortete: "Sorge dich nicht mein holdes Weib, unsere schöne Tochter wird ihren Mann finden."

Ein weiteres Jahr verging und beim nächsten Tsafest sprach die Mutter zum Vater: "Ein Götterlauf ist vergangen und Mundlieb hat immer noch keinen Mann, wir müssen etwas unternehmen.", woraufhin der Vater erneut sagte: "Sorge dich nicht mein holdes Weib, unsere schöne Tochter wird ihren Mann finden."

Wieder zogen die Monde vorbei und Mundlieb fand immer noch keinen Mann. Da sprach die Mutter, statt zum Vater, zu ihr: "Liebe Tochter, deine schönen Jahre verfliegen und immer noch liegst du lieber im Grass und beobachtest die Bienen bei ihrem neckischen Spiel mit den Blüten, anstatt nach einem Mann auszuschauchen. So sage ich dir: Wenn du nicht binne Jahresfrist einen Mann findest, werde ich ihn dir suchen."

Diese Worte nahm sich Mundlieb zu Herzen

und gelobte Besserung. In alle Richtungen hielt sie Ausschau und suchte ihren Bräutigam. Die Kunde ihrer Schönheit lockte aus allen Landen ruhmreiche Helden. Die schönsten Männer Aventuriens lagen zu ihren Füßen und warben um ihre Gunst. Aber keiner konnte ihr Herz rühren und in ihm das Feuer der Liebe entfachen.

Die Mutter sah verzweifelt zu, wie ein zum anderen Mal Mundlieb die wackersten Helden abwies. Da zögerte sie nicht mehr und sagte zu einem ehrbaren Ritter: "Werter Herr, so ihr unsere Tochter liebt, wartet noch. Euer Warten soll nicht umsonst sein, schon bald wird meine Tochter sie als Ehemann erwählen."

Nun drang die Mutter auf Mundlieb ein, wie sie solch starken Ritter abweisen könne. Alle Tugenden sind sein eigen, große Ländereien sind unter seinem Pflug und die Kinder von ihm würden stattlich und schön. Keinen Besseren würde sie jemals finden. "Ach, würdest du endlich die Last der Sorgen von meinen Schultern nehmen, meine Tochter", sprach die Mutter.

Nach diesen Worten floh Mundlieb voll Verzweiflung in den Wald und klagte dem vollen Madamal am Firmament ihren Kummer: "Oh, ihr Götter, was tut ihr mir an. Ihr beschenkt mich mit der lieblichsten Schönheit, aber mein Herz ist bar jeden Gefühls. Ein jeder verliebt sich in meine Schönheit, und ich? Ich bin wie ein

harter Fels, der die anlaufende Stömung bricht. Wieviele machte ich schon unglücklich? All die Tränen meiner wegen füllen Meere. Und nun bringe ich auch noch meine Eltern Unglück. Ach könnt ich doch einen Mann finden, den ich lieben kann. Wer weiß, vielleicht ist der tapfere Ritter der richtige für mich?”.

Weinend erreichte sie den alten See im Wald und kauerte sich an das Ufer. Ihre Tränen schlugen Kreisen in die Wellen und brachen das Spiegelbild der Mada. Erst als sie die letzte Träne geweint war und der See spiegelglatt vor ihr lag, blickten sie wieder auf. Da erblickte sie nicht unweit von ihr eine Gestalt. Allein den blanken Rücken umkränzt von hellem Haar konnte sie sehen. Voller Neugierde näherte sich Mundlieb dem Fremden bis auf Armeslänge. Noch bevor sie ihn berühren konnte drehte er sich um und offenbarte den Körper eines Jünglings.

Wie verzaubert blickte Mundlieb auf seinen Körper. Silbrig schimmernde Haare fielen auf seine blanke Brust. Die Lippen, zart benetzt, spiegelten das Mondlicht wider. Ein Wassertropfen rann die Brust hinunter und verlor sich in seinen Schuppen. ... Denn da, wo die Beine hätten sein sollen, war ein übermächtiger Fischleib. Welch fremde Kreaturen unsere Welt bevölkern, wissen nur die Götter. Aber Mundlieb erschrak nicht, sein Körper schien ihr wundervoll. Nun sammelte Mundlieb ihren Mut und richtete ihren Blick nach oben, seine Augen zu schauen.

Aber bevor ihr Blick seine Augen erreichten, wand sich der Jüngling ab, sprang in das Wasser und tauchte weg.

Mundlieb blieb gefesselt stehen. Erst als Praios Antlitz den neuen Tag verkündete, kam sie wieder zu sich und sie war sich sicher, ihre Liebe gefunden zu haben.

Die folgenden Nächte schlich sie sich heimlich an das Ufer des alten Sees und hielt Ausschau nach ihrer Liebe, aber er zeigte sich nicht. Da sprach sie: “Oh schöner Jüngling, der sich nicht zeigen will, verrate mir wenigstens deinen Na-

men, damit mein Herz etwas zum Halten hat.”. Sie lauschte auf das Surren der Mücken, das Rauschen der Bäume und das Plätschern der Wellen, bis Mundlieb gewahr wurde: “Ja ich weiß jetzt wie du heißt. Nur diesen einen Namen kannst du tragen: Silberhaar.”.

Die Monde verflogen und vor Freude trunken wandelte Mundlieb durch das Leben, bis sich ihr 20. Tsafest näherte. Ihre Mutter war es satt, auf ihre Tochter zu warten. So sprach sie: “Mundlieb, trotz meiner Bitte, hast du alle Werber um deine Hand vertrieben. Eisern ist dein Herz. Aber ein treuer Ritter wartet deiner und hofft noch immer von dir erhört zu werden. So habe ich beschlossen, daß du ihn an deinem Tsafest ehelichen wirst.”. Mundlieb entgegnete: “Aber Mutter, wie könnt ich mit einem Mann den Bund der Travia eingehen, den ich nicht liebe? Ich weiß jetzt, wen ich liebe, und nur ihn will ich ehelichen.”. Die Mutter war erstaunt, hörte sie doch Mundlieb zum erstenmal von Liebe reden: “Es ist mir gleich, wen du heiratest, aber du wirst heiraten. In einer Woche ist dein Tsafest und deine Hochzeit.”.

Mundlieb jauchste voll Freude und gleichzeitig trübten Gedanken ihr Glück. Sie durfte denjenigen heiraten, den sie wollte, aber sie hatte nur eine Woche Zeit ihre Liebe zu finden. Da besann sie sich, was sie bei ihrem Vater in jungen Jahren einmal sah, und bat ihn um einen Gefallen: “Lieber Vater, bald soll meine Vermählung sein, und mit Freude sehe ich ihr entgegen, wenn mein Gatte der schöne Jüngling von einst ist, dem ich am Ufer des alten See begegnete. Doch er verschwand im Wasser und tauchte bisher nicht wieder auf.

Als ich noch jung war, folgte ich dir heimlich zum Angeln und beobachtet wie du ins Wasser stiegst und länger unter den Wellen warst, als ein normaler Mensch hätte sein dürfen. Ich fürchtete mich und traute mich nicht, dich zu fragen. Aber nun bitte ich dich, lieber Vater, mir dein Geheimnis anzuvertrauen, auf daß ich meine Liebe suchen kann.”

Voller Sorge hörte der Vater zu. Lange saß er still und überlegte, was zu tun sein. Seine Gedanken wogten mal zur einen mal zur anderen Seite, bis er schliesslich sprach: "Meine Tochter, wie soll ich nur entscheiden? Egal, wie meine Entscheidung aussieht, ich verliere dich. Heiratest du den tüchtigen Ritter, wird die Freude deines Herzens mit den Jahren verlöschen und du wirst nur noch die Hülle deiner selbst sein. Steigst du in den alten See, wirst du vielleicht nie wiederkehren. Aber vielleicht wirst du dein Glück finden.

Als ich jung war, erbrachte ich einer Frau einen Gefallen. Zum Dank schenkte sie mir ein ungewöhnliches Halsband. Derjenige, der es trägt, kann unter Wasser atmen. Nur selten habe ich es benutzt und nie bin ich tief getaucht. Ich gebe es dir, auf daß du deinen Jüngling findest.". Der Vater reichte Mundlieb das silberne Halsband. Mit großer Freude ergriff Mundlieb das Band, eilte zum See und tauchte hinab.

Traurig blickte der Vater hinterher und wie er befürchtete, kehrte Mundlieb nicht wieder. Der geplante Tag der Hochzeit rückte heran und verstrich. Erboßt schickte die Mutter den wartenden Ritter fort.

Aber dieser begab sich zum Vater und fragte: "Geehrter Vater der Mundlieb, ihr wißt nicht, wie sehr ich eure Tochter liebe. Ich beschwöre euch, verratet mir, wo eure Tochter sein könnte. Auch wenn ihr nur kleinsten Verdacht habt, sagt ihn mir. Ich will ihr folgen und, so die Götter wolle, sie euch wiederbringen."

Der Vater überlegte nicht lange, in der Hoffnung einer Wiederkehr erzählte er: "Tapferer Ritter, eure Worte reichen euch zur Ehre. Meine Tochter ist in den alten See hinabgestieg. Ein Zauberhalsband läßt sie unter Wasser atmen, eine Eigenschaft, die ihr sicher nicht habt.", der Ritter bat sofort: "Bitte sagt mir, wo finde ein zweites solches Halsband? Wie kann ich ihr folgen? Schweigt nicht!".

"Nun, ein zweites Halsband gibt es nicht, aber wenn euch jemand helfen kann, ist es die alte

Frau im Wald. Sie kennt die geheimen Lehren und weiß von Dinge, die wir uns nicht erträumen können."

"Wie finde ich zu ihr."

"Überlegt es euch gut, nicht jeder kehrt aus dem Wald wieder und die Gefahren am Grunde des Sees sind mannigfaltig. Nur wenn ihr sicher seid, geht den Pfad, der unter der großen Eiche beginnt."

"Habt Dank, noch heute will ich zur alten Frau aufbrechen und ihre Hilfe einfordern."

Schnell rannte der Ritter zu seinem Pferd, sattelte es und ritt bei der großen Eiche in den Wald. Moosbewachsene Lianen hingen über dem Weg und immer wieder duckte der Ritter sich unter ihnen. Je tiefer in den Wald kam, umso knorriger wurden die Bäume und tief wuchsen die Äste. Spinnenweben trafen sein Gesicht, Mücken umschwirrten sein Haupt und gelbe Pilze verströmten einen widerlichen Gestank.

Erst als die Schatten länger wurden erreichte der Ritter eine kleine Lichtung mit einem Häuschen in der Mitte. Der Firstbalken bog sich unter dem reetgedeckten Dach, aus dem Fachwerk bröckelte der Putz und die Festerrqamen hingen schief in ihren Rahmen. Um das Haus war ein eingezäunter Garten. Die Wege in ihm waren überwuchert, Blumen und Stauden trieben Blüten und trugen Früchte und auf einem kleinem See schwammen eine Entenfamilie.

Der Ritter trabte mit seinem Pferd um das Anwesen und entdeckte eine alte Frau, wie sie Rhababerstangen schnitt. "Werte Dame, Peraine seegne euer Haus und Garten. Ich darf mich vorstellen *ldots*", da unterbrach die alte Frau ihn brüsk: "Halte keine großen Reden, sondern gehe zur knorrigen Erle und hole mir den gelb blühenden Sauerklee". Die alte Frau schaute nur kurz auf, aber der Ritter konnte gut ihren großen weißen Zähne sehen. Sie paßten sonst gar nicht zur alten Frau, ihre Haare waren verblichenen, unter den Fingernägeln sammelte sich Dreck und ihr farbloses Leinenkleid war verschlissen.

Die alte Frau kehrte dem Ritter den Rücken zu

und verschwand im Haus. Was blieb dem tapferen Recken anderes übrig, als in die ihm gewiesene Richtung zu gehen und nach irgendwelchen Kräutern zu suchen?

Er ritt also wieder vom Haus fort und gelangte an einen Fluß und sah an dessem Ufer eine knorrige Erle. Zwei Stämme hielten die weite Baumkrone. Der eine Stamm war hohl und nur die Rinde schien die weit ausladenden Äste zu halten. Der andere Stamm war jünger und reichte weit über das Wasser.

Unter dem Baum war ein wahrer Teppich von gelb blühenden Sauerklee. Wobei der Ritter gar nicht wußte, wie diese Pflanze aussieht, aber irgendwas blühte gelb. Der Ritter stieg vom Pferd hinab und begann eifrig Blätter und Blüten zu pflücken.

Auf einmal ließ eine raue Stimme die Luft erzittern: "Wer ist es, der an meinen Wurzeln zieht und meine Blüten ausreißt?". Der Ritter schaute auf, sah aber keinen, der diese Worte gesprochen haben könnte. Und wieder erhob sich die Stimme: "Ein Mensch, ich hätte es mir denken sollen."

Es war der Baum der sprach, mit einem Mund aus Rinde. Der Ritter wich ein paar Schritt zurück, gelangte aber nicht weit. Große Äste fuhren hinab und schoben ihn wieder näher zur knorrigen Erle. "Nicht so schnell mein Freund. Wer etwas von mir haben will, der soll auch was geben. Wie wäre es mit einem Rätsel. Ja eine Antwort sollst du geben.". Der hölzerne Mund verharrte und schwieg. Schließlich sprach die knorrige Erle: "Mensch, wenn du folgendes Rätsel lösen kannst lasse ich dich gehen und du darfst auch die Blätter mitnehmen. Falls du aber nicht antwortest, werde ich dich im Fluß ersaufen."

Zwei Krähen fliegen in meine Krone, ein Kuckuck ruft. Wieviele Vögel fliegen aus der Krone hinaus?"

Der Ritter überlegte und dachte nach, aber das Rätsel ergab keinen Sinn. Was sollte er tun? Sein Blick haftete auf dem gemächlich dahinfließen-

den Gewässer. Er schloß die Augen und setzte zur Antwort an. Da durchfuhr ihn ein Geistesblitz: "Drei ist die Antwort: Zwei Krähen bauen ein Nest und legen ihre Eier hinein. Der Kuckuck legt sein Ei dazu. Der geschlüpfte Kuckuck schmeißt seine Nestkollegen hinaus. Nur er und die Kräheneltern verlassen die Krone fliegend."

Die Äste der knorrigen Erle bewegten sich ächzend und gaben den Rückweg frei: "Gut gesprochen Mensch. Geh und mögest du immer fruchtbare Erde unter deinen Füßen haben."

Der Ritter verließ die knorrige Erle und ritt mit dem Klee zurück zur Lichtung. Auf einer Bank sitzend, erwartete die alte Frau den Ritter: "Und, hast du den Klee?". Der Ritter gab ihr die Kräuter. Artig bedankte sie sich und steckte den Klee in eine Tasche ihres Kleides.

Der Ritter gestand ihr seine Liebe zu Mundlieb und erzählte ihr von ihrer Flucht in den alten See. Schließlich bat er die alte Frau ihm zu helfen Mundlieb in den See folgen zu können. Die alte Frau lächelte, ging ins Haus und holte ein paar getrocknete Blätter: "Mit diesen kannst du atmen wie ein Fisch."

Der Ritter ritt sofort weiter und am nächsten morgen stand er am Ufer des alten Sees. Er wartete ins Wasser und aß die Blätter. Vorsichtig tauchte der Ritter mit dem Kopf unter und es passierte nicht. Immer länger blieb er unten, aber der unbezähmbare Drang Luft zu holen blieb aus. Er konnte tatsächlich unter Wasser atmen, wie es die alte Frau ihm versprochen hatte.

Die fremdartige Unterwasserwelt wurde von schummrigen Sonnenstrahlen erhellt. Fischhe huchten an dem Ritter vorbei, Wassergras bewegte sich saft mit den Wellen und zwischen den Halmen liefen Krebse umher.

Ziellos schwamm der Ritter umher. Da erblickte er unter sich eine Sandbank, auf der jemand lag. Er schwamm näher. Zwar hatte das Wesen Arme und Beine, aber es hatte keinerlei Ähnlichkeit zu einem Menschen. Zwischen den Fingern und Zehen waren Schwimmhäute, dort wo die Ohren hätten sein müssen, waren Flossen und

seine Augen waren glänzende schwarze Kugeln, die weit hervorstanden.

Leblos lag das Geschöpf auf dem Sand. Aus der Nähe sah der Ritter, daß noch nicht alles Leben aus den Gliedern gefahren war und sprach zu ihm: "Geschöpf des Wassers, ich bitte dich um Hilfe. Ich suche eine wunderschönes Mädchen. Sie stieg ins Wasser und tauchte nicht wieder auf. Kreuzten sich eure Wege?"

"Ein Mensch? Ja ich sah sie. Sie ist wie mein Herr Silberhaar in die Klauen des Wasserkönigs geraten. Mein Herr wolte ihn bekämpfen und ihn vom Grund verscheuchen, aber er geriet in eine Falle. Genauso wie die Menschenfrau.", das waren die letzten Worte des merkwürdigen Wesens. Es sank in sich zusammen und eine schwarze Flüssigkeit aus seinem Mund trübte das Wasser.

Wie sich der Ritter über den Tod beugte bemerkte er beinahe nicht die zwei heranschießenden Speerforellen. Erst im letzten Augenblick sah er sie und wich den langen Speeren aus. Die Fische schwammen einen Bogen und griffen aus verschiedenen Richtungen an. Doch diesmal sah der Ritter sie kommen, zog sein Schwert, drehte sich von den Lanzen weg und schlug zu. Ein Forelle trieb reglos im Wasser, auch die andere war an seiner Flanke verletzt und zischte: "Das solst du büßen. Mein König wird uns rächen". Damit schwamm sie fort.

Schnell schwamm der Ritter hinterher, da sie ihn sicher zum Wasserkönig führte. Auch wollte er verhindern, daß der König zu schnell von seiner Ankunft erfuhr. Die Forelle war aber zu schnell für ihn, bald war sie aus seinen Augen entschwommen. Aber die feine Blutspur konnte er weiter folgen.

Je tiefer er der Spur folgte, desto dunkler wurde es, und plötzlich war vor ihm der verletzte Fisch. Entkräftet trieb er regungslos im Wasser. Der Ritter versetzte ihm den Gnadestoß und schwamm furchtlos in die selbe Richtung weiter. Seepferdchen begleiteten ihn, Quallen wichen pulsierend aus und Tintenfische hinterließen Wolcken tiefster Schwärze.

Immer tiefer tauchte der tapfere Ritter. Er drang tiefer, als jemals ein Strahl Praios vordringen könnte. Dennoch war es nicht dunkel, denn Myriaden von Glühwürmchen tauchten alles in ein trübes grünes Licht. An den Felsen klebten bauchige Blumen, die ihre Tentakeln in die Strömung hielten. Und manchmal schwamm dazwischen hier und da ein Fisch. Wenn es denn Fische waren. Merkwürdig lange Fühler gingen in alle Richtungen, verdrehte Stachel zierten die Rücken und manch einer trug eine kleine Laterne bei sich.

Der mutige Held ließ sich aber nicht beirren und glitt tiefer und tiefer. Als selbst das Licht der Glühwürmchen immer schwächer wurde, gewahr er unter seinen Füß einen hellen Fleck. Bald schon vergrößerte sich der Fleck und tatsächlich es war das Schloss des Wasserkönigs.

Runde Türme aus gelben Muschelkalk reckten sich nach oben und wurden von Zwiebdächern bekrönt. Zwischen den Türmen spannten sich dünne Brcken, von denen Algen herabhingen. Seeigel glitten die Mauern entlang. Auf den Brücken standen Wachen. Wie Hummer sahen sie aus, nur waren sie doppelt so groß wie unser Ritter. Doppelbärtige Äxte trugen sie mit ihren zahlreichen Händen und ihre langen Fühler zuckten aprupt durchs Wasser.

Langsam glitt der Ritter näher an einen Turm und lukt durch eine Fenster, doch der Raum war leer. Ein Schluchzen drang zu seinem Ohr. Er folgte der Stimme und fand, an einer Wand gekettet Mundlieb und ihr gegenüber war auch in Eisen Silberhaar. Der Ritter drang in den Raum, die Unglücklichen zu befreien, doch ungesehen von ihm in einer Ecke stand eine Wache. Sie griff mit Großen schritten an. Die Axt flog durchs Waser, daß sie Blasen schlug. Der Ritter aber wich dem Angreifer aus und schleuderte auf die Brust des unnatürlich großen Hummers. Röchelnd sakte der zusammen, aber noch während er fiel, löste der Ritter die Fesseln der Gefangenen.

Alle drei entschwammen dem Gefängnis und

wollten fliehen. Aber der Wasserkönig begleitet von zwei Mränen stellte sich ihnen entgegen. Halb Mensch, halb Kröte und eine Krone obendrauf. Das war der Wasserönig. Seine Worte waren eher ein Quaken als er sprach: "So einfach entkommt ihr mir nicht aus meinem nassen Reich."

Die Muränen glitten los, ihre scharfen Zahnreihen im Maul zeigten sie nur zu gerne. Nur mit Messern beaffnet stellte sich Silberhaar und der Ritter den Bestien entgegen. Ihre muskulösen Körper wanden sich um die beiden Kämpfenden, schnell stießen sie mit ihren Mäulern vor und peitschten mit ihren Schwänzen.

Als die beiden Käpfer aus zahlreichen Wunden blutend, hofnungslos den nächsten Angriff

abwarteten, ertönte ein Pfiff von oben. Es war Mundlieb, sie hatte Silberhaars Dreizack aus dem Schloss gehohlt und ließ ihn zu Silberhaar hinunterfallen.

Dem Dreizack wohnten magische Kräfte inne. Mit Blitzen fegte er die Muränen hinweg und auch der Wasserkönig fiel bei diesem Angriff. Der Weg an die Oberfläche war frei, doch nur der Ritter schwamm nach oben. Mundlieb blieb an der Seite von Silberhaar.

Alle bösen Kreaturen vertrieb Silberhaar aus dem See und machte das Schloss sein eigen. Und er und Mundlieb heirateten und wachen seither über den See. In mancher Mondnacht tauchen sie auf und schauen zum Himmel hinauf.

Kapitel 2

Zum Abenteuer

Die Wege der Magie sind unergründlich. Sie kann auf mannigfaltige Art und Weise gewirkt werden. Der gelehrte Magier nutzt die Kraft seines Geistes und seiner Worte, sie sich gefügig zu machen. Elfen spielen mit ihr und bedürfen keiner Lehre. Echsen sollen durch Steine die astrale Kraft nutzen. Tänzerinnen im Süden wirken Zauber durch ihre Bewegungen.

Die Frage lautet nicht: "Wie wirkt man Ma-

gie?", sondern: "Wie wirkt man keine Magie?".

In diesem Text berichte ich von einer Begebenheit, deren ich gegenwärtig wurde. Ich traf einen Mann, dessen Stimme allein hunderte Zuhörer verzauberte.

...

Aus dem Traktat „Arten und Weisen Magie zu wirken“

2.1 Der Abenteuerverlauf

Niemals wird Aventurien erforscht sein, unendlich viele wunderliche Dinge harren ihrer Entdeckung.

Diese Erfahrung werden auch die Helden machen. In einem kleinen Dorf, laufen sie einem Geschichtenerzähler über den Weg.

Der Erzähler hat ein gar wunderliches Talent. Seine Wörter verzaubern seine Zuhörer im wahren Sinne des Wortes, denn sie werden in seine Märchenwelt eingesponnen. Sie selbst spielen die Rollen, die sonst die tapferen Ritter und bösen Zuberer haben.

Durch die echten Menschen haben die Märchen eine Lebendigkeit, die einmalig ist und vielleicht

ist der Märchenerzähler deswegen einer der Beste seiner Zunft?

Als weitgereiste Helden sind sie bestens geeignet die Rolle des tapferen Ritters zu übernehmen. Sie merken es nicht wie sie in die Geschichte mit eingewoben werden und wenn sie sich erst einmal verfangen haben, ist der einzige Ausweg, das Ende des Märchens abzuwarten.

Immer tiefer verfangen sich die Helden in der Märchenwelt und müssen manches Abenteuer bestehen. Sie werden gegen alte Bäume kämpfen, fremde Wesen finden und in fremde Welten hinabtauchen.

2.2 Die Handlungsorte

Das Dorf

Platz ist in der kleinsten Hütte.

Die Handlung dieses Abenteuers beginnt in einem Dorf, wie es sie hunderte an den Rändern der großen Wälder gibt. Nennen

wir es **Waldrode**. Nur wenige Bauern und Holzfäller haben hier ein Zuhause.

Das größte Haus gehört der Familie Treublatt, die traviagefällig gerne Unterkunft gewährt. Bei adligen oder geweihten Helden, bieten sie ihre eigenen Betten an, welche die Helden natürlich aus Höflichkeit ablehnen.

Wie der Zufall so spielt, ist gleichzeitig ein Märchenerzähler zu Gast. Und sicher wird es die Helden erfreuen, das dieser am Abend in der Großen Scheune eine Geschichte erzählen will. Ist das doch mehr, als man in so einem kleinen Dorf erwarten kann.

Das Häuschen im Wald

Die Gefahr liegt schon vor der Haustür. Noch bevor die Siedlung hier gegründet wurde, bewohnte Traute Moosstein eine kleine Kate mitten im Wald. Ein kleiner Trampelpfad führt vom Dorf zum Anwesen, denn bei Problemen aller Art suchen

die Bewohner ihren Rat.

Tatsächlich gibt es dort in der Nähe auch ein Erle.

Der alte See

Stille Wasser sind tief.

Die Dorfbewohner munkel, daß es um den See spukt. Nur selten kann man dort einen Fisch angeln. Deswegen ignorieren die meisten Bewohner den See.

Das Unterwasserschloss

Im Dunst unseres Verstandes verschwimmt Schein und Sein.

Das Unterwasserschloss existiert nur in der Fantasie des Erzählers Kardan von Lorioti. Je nach der erzählten Geschichte ist es mal größer und mal kleiner. Es paßt sich den Bedürfnissen der jeweiligen Situation an.

Auf jedenfall wird es von den fremdartigsten Wesen bevölkert, die man sich vorstellen kann.

2.3 Die Personen

Der Erzähler Kardan von Lorioti

Das Wort ist mächtiger als Feder und Schwert.

Er ist die Hauptperson des Abenteuers und dennoch tritt er nicht in den Vordergrund der Handlung. Sein Talent brachte er sich selber bei, und beherrscht es inzwischen meisterlich. nun ist er auf der Suche nach einem würdigen Schüler.

Erscheinung: Kardan von Lorioti ist ein kleiner Mann. Trotz des weiten Hemdes, kann man seine Wampe erkennen. Sein Gesicht ist aufgedunsen und aus seinen Augen strahlt eine Wärme, die man sonst nur aus seiner Kindheit kennt. Die langen braune Haare bindet er zu einem Zopf nach hinten zusammen.

Der Ritter - Die Helden

Der ist Ritter, der sein Wort nicht vergißt.

Den Part des Ritters in der Geschichte übernehmen die Helden.

Die Mutter Traviane Treublatt

Sie ist die besorgte Mutter ihrer einzigen Tochter. Fleißig arbeitet sie mit ihren Mägden und Knechten den ganzen Tag auf dem Hof.

Erscheinung: Sie ist noch im guten alter und hofft weiterhin auf Tsas Seegen. Ihre kräftigen blonden Haare bindet sie sich zu einem Zopf zusammen, ihr Gesicht ist sonnengebräunt und ihre Nase hat einen neckischen Schwung gen Himmel.

Der Vater Pagol Treublatt *Der Fleiß des Vaters ist der beste Lehrmeister für das Kind.*

Der Vater bestellt mit seinen Knechten die Felder. Geht früh hinaus und kehrt spät wieder. Die Helden werden in also nicht so oft sehen.

Erscheinung: Ein jugendliches Aussehen zeichnet den Herrn Treublatt aus. Sein Oberkörper ist musklös. Wangenknochen stechen aus seinem Gesicht hervor und dicke Wülste über den Augen lassen ihn strenger aussehen, als er ist. Meist hat er nur einen weiten Hut auf dem Kopf, um sich vor der Sonne zu schützen, verzichtet aber auf sein Hemd.

Die Tochter Myriel Treublatt *Nicht Kinder bloß speißt man mit Märchen ab.*

Sie ist eine ruhige Person. Sie hilft ihrer Mutter und übt sich in allerlei Handarbeiten. Und dennoch hat sie als einziges Kind eine besondere Stellung. Sie ist es schon gewohnt in jungen Jahren zu befehlen und ihre Spielkameraden sind stets älter als sie es ist.

Sie übernimmt die Rolle der Mundlieb.

Erscheinung: Sie erbt ihre Nase von der Mutter und ihre Wangen vom Vater. Sraffe Kleider zieht sie vor, da sie sie weniger behindern. Ihre dunklen braunen Haare hält sie auf Schulterlänge und kämmt sie nach hinten.

2.4 Die Handlung

Ankunft im Dorf Waldrode Wie auch immer die Helden in Waldrode ankommen, bei der Suche nach einem Nachtquartier finden sie in dem Haus der Treublatts ein Heim.

Dort lernen sie die Herrin des Hauses und ihre Tochter kennen. Auch wird der Märchenerzähler vorgestellt, der am

Die alte Frau Traute Moosstein

Man ist das, was die anderen denken, was man ist.

Ob die alte Frau eine Hexe ist oder nicht ist gleich. jedenfalls glauben die Dörfler es von ihr. Und tatsächlich kann sie mit ein paar Kräutern gar wunderliche Dinge bewirken.

Die knorrige Erle

Ein alter Baum in der Sinnkriese. Diese Figur des Kardan von Lorioti macht das Leben der Helden völlig unnützlich schwer.

Letztendlich lassen aber auch die Helden den Baum allein in der Wildnis zurück.

Necker Silberhaar

Diese Fantasiefigur entsprang dem Geist des Kardan von Lorioti. Sollten die Helden ihm begegnen, sind sie schon tief in die Märchenwelt eingetaucht.

Silberhaars Diener Uxel

Manche sind tot mächtiger als lebend.

Er kann den Helden helfen das Märchen weiterzuführen. Aus dramatischen Gründen läßt ihn Kardan aber gerne sterben.

Der Unterwasserkönig Chakmol Er ist der Bösewicht im Märchen, nach dessen Tod sich alles zum Guten wendet.

Abend eine Vorstellung geben will.

Das Märchen beginnt Kardan beginnt die Helden in seinem Bann zu schlagen. Bei einem belanglosen Gespräch mit Traviane läßt er die Helden folgendes erleben:

Zum Vorlesen: *Ihr sitzt auf einer Bank*

im Vorhof, streckt eure Glieder von euch und betrachtet die sich neigende Sonne. Kardan und Traviane unterhalten sich auf dem anderen Ende des Hofes über das Viezeug. Da werdet ihr kleinen Handzeichen gewahr, die Traviane euch gibt, als sie Kardan verläßt und in den Stall geht. Ihr sollt ihr folgen.

Unschlüssig tut ihr, was euch geheißten. Im Stall erwartet sie euch schon und bestürmt euch: "Weitgereiste Helden, ihr müßt mir helfen. Meine Tochter leidet unter einer fürchterlichen Krankheit und ich weiß nicht was es ist.

Jede Nacht verläßt sie das Haus und kehrt am frühen Morgen wieder. Ich versuchte ihr zu folgen schafte es aber nicht. Ich weiß nicht was sie treibt und wohin sie geht.

Ihr, mit euren großen Erfahrung, werdet sicher herausfinden, was meine Tochter in den Nächten treibt und von wem sie getrieben wird."

Da erscheint eine Magt in der Tür und beginnt die Tiere in dem Stall zu füttern. Sofort verstummt Traviane und geht ihrer Arbeit nach. Sie bedeutet euch nur noch den den Mund zu halten.

Das ist verständlich. Wenn die nächtlichen Ausflüge im Dorf bekannt würden, ist der Ruf der Bauersfamilie schnell ruiniert.

Dies ist nicht Realität, sondern eine Episode von Kardan, um die Helden langsam einzufangen. Selbst magische Personen spüren nichts davon, denn die Zaubererei von Kardan ist zu fremdartig.

Märchenstunde Zum Vorlesen: *Am späten Abend versammeln sich alle Dorfbewohner in der großen Scheune der Treublatts. Stroh und Kisten wurden als Bänke aufgestapelt und eine gespannte Ruhe legte sich*

über die Zuhörer als Kardan von Lorioti sein erhöhtest Podest besteigt.

"Liebe Gemeinde von Waldroden, ich danke euch für die freundliche mir gewährte Gastfreundschaft. Ihr batet mich eine kleine Geschichte zu erzählen, und gerne komme ich der Bitte nach.

Ich möchte euch die Geschichte von Mundlieb und Silberhaarerzählen, die, wie jeder weiß, bis heute auf dem Grund des Flusses Ambrocela Reisende und alle anderen dort schützen.

Nun beginnt Kardan die Geschichte von Mundlieb und Silberhaar zu erzählen. Dabei spinnt er wieder Fäden die Helden einzufangen:

Alles was die Helden nun erleben ist nicht real. In der Fantasiewelt ist alles so wie in der echten, denn Kardan läßt z. B. Zauber genauso wirken, wie es die Helden erwarten. Bei Aktionen, wo die Helden keine Erwartung haben sind die Ergebnisse meist merkwürdig, z. B. ein Analysezauber hat kein erwartetes Ergebnis. Kardan vermittelt den Helden dann den Eindruck, die Aktion sei gescheitert.

Sollten die Helden dennoch irgend wann herausfinden, daß sie in einer Fantasiewelt gefangen sind, gibt es kein Weg nach draußen, weil sie keine Macht in der realen Welt haben.

Sie können sich als Helden aber denkbar ungeeignet anstellen, bis sie für Kardan nutzlos werden und er sie aus seiner Welt hinaus wirft.

Sollten die Helden gar den Tod finden, sterbe sie nicht wirklich, aber erleiden einen Schock. Dadurch kann manche Furcht noch stärker werden.

Die Helden beobachten jedenfalls Myriel Treublatt, wie sich vorsichtig aus der

Scheune schleicht.

Die Helden verfolgen Myriel Der Bitte der Traviane bewußt, folgen die Helden ihr. Sie läuft zum alten See und die Helden können sehen wie sie in ihn hineintaucht.

Aber sie sehen nicht ihr auftauchen, alle Rettungsaktionen bleiben nutzlos und geschlagen begeben sie sich zurück, um der Mutter die traurige Nachricht von dem Tod ihrer Tochter zu überbringen.

Gespräch mit dem Vater Die Mutter ist entsetzt über die Nachricht, der Vater bleibt aber ruhig. Denn er weiß von dem magischen Halsband. So besteht die Hoffnung, daß Myriel wieder auftaucht. Aber das tut sie nicht.

Die Helden beschließen der Tochter in den See zu folgen und der Vater schickt die Helden in den Wald zu Traute Moosstein.

Besuch bei Traute Moosstein Bevor sie den Helden hilft, müssen sie ihr den gelb blühenden Sauerklee holen. Dabei geraten sie an die knorrige Erle.

Wenn die Helden zur Traute zurückkehren, gibt sie ihnen gerne das Kraut, das sie unter Wasser atmen läßt.

Die Helden tauchen unter Mit Hilfe des wundertäten Krauts können die Helden in den See hinabsteigen. Eine fremde Welt offenbart sich den Helden. Beschreiben sie allerlei Kreaturen, die man so in Medien sehen kann.

Begegnung mit dem Diener Der Diener des Silberhaars hat allein die Funktion, den Helden und den Zuhörern des Märchens die Verhältnisse und das Geschehen unter Wasser mitzuteilen.

Nun folgt ein erster Kampf mit den Schergen des Wasserkönigs Chakmol.

Ein Schloss am Grund des Sees Die Helden müssen sich gegen allerlei weiteres Fischzeug zur Wehr setzen. Im Schloß müßen sie Silberhaar und Myriel finden, was Kardan den Helden sehr leitet macht.

Der folgende Endkampf geht lange hin und her. Bei Bedarf holt Kardan weitere Feinde herbei. Erst als die Lage hoffnungslos ist und schon ein paar Helden starben, kann Myriel dem Wasserkönig den Dreizack entreißen und Silberhaar zuwerfen.

Die erste Abrechnung Plötzlich sitzen die Helden in der Scheune zwischen applaudierendem und johlendem Publikum. Kardan vom Loriti hat gerade seine Geschichte beendet.

Diese Szene ist real, aber sofort nimmt er die Helden wieder gefangen. Es passiert genau daß was die Helden erwarten. Insbesondere können sie sich den nicht realen Kardan von Lorioti vorknöpfen und ihn so betrafen, wie es ihnen Recht erscheint.

Erst als Kardan abreißt entläßt er die Helden aus seinem Gefängnis. Durch diesen Trick spart er sich die Rache der Opfer, weil sie ja glauben, ihre Rache gehapt zu haben.

2.5 Schluss

Beschenken sie die Helden mit besonderen Erfahrungen.

Alles in allem, soll es eher ein lustiges Abenteuer sein und kein Schicksalschweres, in dem um

das Wohl ganzer Landstriche gekämpft wird.

Und wer weiß, auf dem einem oder anderen Jahrmarkt begegnen die Helden vielleicht Kardan von Loriotin wieder?