

# Das Drachental



## Kampf den Drachen!

Zu Spielbeginn befinde ich mich auf einem Schloßhof. Da dort absolut nichts los ist, beginne ich meine Umgebung zu erkunden. Alle Orte, die ich im weiteren Bericht erwähne, sind auf der Karte abgebildet. So gehe ich zuerst in den Waschraum, wo ich mir Seife und Haarspange aneigne. Auf meiner Diebestour gelange ich in eine Kammer mit einer geschlossenen Truhe. Klarer Fall, aufmachen! Zu meiner Freude finde ich einen prallgefüllten Geldbeutel. Den Krug, der neben der Truhe steht, nehme ich auch gleich mit. Der nächste Raum ist die Waffenkammer. Alle Waffen, bis auf einen Dolch, sind angekettet. Ist das ein Zeichen? Hier stelle ich mich dumm und übersehe das Mordinstrument dezent. (Ich ahne schon, daß ich nicht alles mit mir herumschleppen kann!) Im Thronsaal angekommen sehe ich einen Gaukler, der versucht, mit einem gefangenen Zwerg Heiterkeit beim ebenfalls anwesenden König zu erwecken. Der kleine Wicht tut mir so leid, daß ich ihn mit meinem gefundenen Geld vom Gaukler freikaufe. Anstatt in Freude auszubrechen, weil er wieder frei ist, erzählt mir der Zwerg die traurige Geschichte seines Dorfes, das vom Drachen „Eusebius“ in Schutt und Asche gelegt wurde. Der König, der dies auch gehört hat, erklärt feierlich, er wolle demjenigen, der dem brutalen Drachen das Handwerk legt, seine Tochter zur Frau geben. Das lasse ich mir natürlich nicht zweimal sagen!

Die Wachen an der Zugbrücke geben mir den Weg frei, und so gehe ich gen Süden, bis ich auf eine Kreuzung komme. Was jetzt? Westen oder Osten? Die Münze entscheidet sich für Osten, und so geht es weiter. Bei einem Garten bleibe ich stehen. Hier werden Zwiebeln angebaut. Instinktiv hebe ich eine auf und stecke sie ein. Wer weiß, wozu sie noch gut sein wird. Weiter geht's durch einen Wald, der abrupt in einem Steinbruch endet. Hier sehe ich ein Seil. Das wird auch noch mitgenommen, aber langsam komme ich mit den vielen Sachen ganz schön ins Schwitzen. Zufällig stoße ich mit meinem Fuß gegen einen Stein, der einen glänzenden Diamanten freigibt! Die Verwunderung ist groß, aber schließlich erinnere ich mich an meine Mission und begeben mich wieder auf den Rückweg. Beim Garten angekommen versuche ich das zugehörige Haus ausfindig zu machen. Ich schlage einen südlichen Pfad ein, der mich durch einen weiteren Wald bringt. Im Osten sehe ich schon einen Schornstein rauchen, und wenige Minuten später stehe ich vor einem Haus. Natürlich möchte ich wissen, wer hier wohnt! Als ich

das Haus betrete, fällt es mir wie Schuppen von den Augen. Ein leibhaftiges Hexenhaus! Die Hexe schaut mich auch schon ziemlich sauer an, und mit einem Blick auf ihre zerzausten Haare biete ich die Haarspange an. Das stimmt sie freundlich, so daß sie mir meine zukünftige Marschroute erklärt und als Zusatz ein Zauberwort verrät:

„Trowbebuaz“! (Kommt mir irgendwie bekannt vor!) Ich verlasse die nun freundliche Hexe, durchquere wieder den Wald, halte mich südlich und lande schließlich wieder auf einer Wiese. Ich gehe einem Rascheln nach und entdecke einen drolligen Kobold mit echter Plattnase, der immer wieder die gleiche Melodie pfeift. So langsam aber sicher prägt sich mir dieses Liedchen ein, ein lebensrettender Glücksfall, wie mir später bewußt wird!

Im Westen liegt jetzt der geheimnisvolle Nachtwald, in den ich mich aber vorerst noch nicht hineintraue. Ich schlafe mich vorbei am Zwiebelgarten, bis ich endlich wieder an meiner Kreuzung stehe. Jetzt also nach Westen. Der Weg macht eine Biegung und führt mich an ein Seeufer. Vom langen Wandern durstig geworden, trinke ich erst einmal etwas. Davon noch nicht frisch geworden, entleere ich mich all meiner Sachen (wichtig!) und schwimme, bis ich die Felseninsel in der Mitte erreicht habe. Hier gehe ich an Land und finde ein Schwert, welches irgendjemand weit in den Felsen getrieben hat. Stundenlanges Ziehen, Rudern und Reißen helfen mir jedoch nicht, das Schwert herauszuziehen. In meiner Verzweiflung fällt mir das komische Zauberwort der Hexe wieder ein. Schon halte ich das Schwert, von dem eine magische Aura ausgeht, in meinen Händen.

Ich schwimme zurück, fülle noch meinen Krug mit Wasser und nehme wieder alle meine Sachen an mich. Nun geht es schnurstracks nach Süden. Plötzlich, wie aus dem Boden gewachsen, steht der Schwarze Ritter vor mir! Schreckt Da er mich nicht weiterwandern läßt, habe ich eine schöne Gelegenheit, das Schwert zu prüfen. Schon bei seinem Anblick sucht der schwarze Feigling das Weite.

Pah! Oder besser gesagt: Puh! Denn das Schwert ist ganz schön schwer geworden. Ich lasse es hier liegen und be-gebe mich nach Westen. Hier treffe ich auf ein verlassenes Dorf. Die Tür eines Hauses steht offen, und von Neugier gepackt betrete ich das Haus. Bei Kerzenlicht sitzt ein alter Mann am Tisch und schnitzt eine Flöte. Er sieht durstig aus, und so gebe ich ihm den Krug voll Wasser. Dankbar trinkt der Alte das Wasser und schenkt mir dafür seine Flöte. Dann geht er. So langsam habe ich mich durchgerungen, den geheimnisumwitterten Wald zu betreten, jedoch nicht, ohne meinen Krug am Seeufer wieder mit Wasser zu füllen. Im Nachtwald ist es, wie nicht anders zu erwarten war, zappenduster! Das einzige Licht verbreiten die funkelnden Augen eines hier heimischen Nachtwaldtigers, von dem ich gerade angefallen werde! Wie bitte? Ach, du meine Güte! Glücklicherweise werde ich vom Computer automatisch gerettet, indem er mich auf die mir bereits bekannte Koboldwiese beamt. Allerdings habe ich in der ganzen Hektik ein Item im Nachtwald verloren. Todesmutig wage ich mich ein zweites Mal in den Wald, hole das Item und gelange ohne weitere Zwischenfälle zum Sumpf, von dem die Hexe sprach. Jetzt macht sich das Seil bezahlt. Geschickt befestige ich das Seil an einem Baumstamm und gelange über denselben in die Wüste, die sich nahtlos dem Sumpf anschließt. „Jetzt muß man die richtigen Sachen dabeihaben“, schießt es mir durch den Kopf. (Ja, ja, ich verrate sie ja schon: Seife, Zwiebel, Seil, Krug mit Wasser und die Flöte.)

In der Wüste ist es heiß, und so trinke ich den Krug Wasser, bevor ich mich in den zweiten Abschnitt hineinwage. Da der Krug nun überflüssig ist, lasse ich ihn zurück. Im dritten Wüstenteil wartet ein Skorpion auf mich, den ich aber in Ruhe lasse, ins zweite Wüstenbild zurückkehre und von dort aus südlich bis zu den Vorläufern eines Gebirges wandere. Hier erwartet mich ein riesiger Zyklop, der mich partout nicht ins Gebirge lassen will. „Pfeif drauf!“, denke ich mir, hole die Flöte raus und spiele das Koboldlied. Wer sagt, Zyklopen seien unmusikalisch, hat noch keinen Tanzen gesehen. Jedenfalls ist der Gute so weggetreten, daß ich endlich ins Gebirge komme. Die Höhle beim Zyklopen lasse ich links liegen. Als es dann so richtig steil bergauf geht, bin ich froh, daß ich das Seil mitgenommen habe. Ich baue mir eine Seilführung und gelange immer höher, bis mich ein Greifvogel aufhält. Glücklicherweise läßt dieser für eine Zwiebel alles stehen und liegen. Weiter geht's! Nach Osten wandernd, erreiche ich schließlich das völlig zerstörte Dorf meines kleinen Freundes.

Ich treffe hier einen Zwerg an, der mir erzählt, wie der Drache das Dorf verwüstet hat. Wenn man vom Drachen spricht... jedenfalls stehe ich urplötzlich vor diesem Vieh. Bevor er mich röstet, ziehe ich es vor, nach Norden in eine kleine Höhle auszuweichen. Dort finde ich einen kleinen Wasserkessel. Einer fixen Idee folgend, lasse ich die Seife in das brackige Wasser fallen. Den Kessel schleppe ich dann zum Drachen, der vor Gier nach Wasser den ganzen Kessel aussäuft! Als Dank dafür versucht er daraufhin, mich doch noch zu flambieren, aber durch meine Seifenkur schafft er nur noch ein paar drollige Seifenblasen. „Gefahr erkannt, Gefahr eingeseift!“ Nun ist der Drache unschädlich, und ich habe nichts weiter zu tun, als zur Burg zurückzukehren und die Prinzessin zu ehelichen. Nach langem Rückmarsch, bei dem ich mir noch die Diamanten aneigne (die Gier hat gesiegt), erreiche ich voller Erwartung das Schloß. Als ich den Ahnensaal betrete ...

Hier endet dieser Bericht! Ich möchte euch ja nicht den letzten Funken Spannung nehmen, der noch im Programm steckt.

(Kopfnuss aus dem ASM-Special 2; Autor: Michael Strathmann)