

Leo Eisenring

s'Böögge-Gheimnis

Band 1



Helvetier

Rheinau 58 v. Chr.



Eine Arbeit im Rahmen der IWB IP 17 «Individuelles Projekt realisieren»

Unterstützt und ermöglicht durch:



Kanton Zürich
Bildungsdirektion
Volksschulamt



PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE
ZÜRICH



PRIMARSCHULE
8442 HETTLINGEN

© Bilder	gemeinfrei	Titel /58
	verein-heuneburg.de	30
	www.grafik-sailer-paysan.de	41
	Claudia Tappert	113
	Marc Zaugg	90
	silar	1
	gryffindor	77
	catabach	128
	Bullenwächter	21

Trotz intensiver Recherche gelang es mir nicht in jedem Fall, mit dem Inhaber des Urheberrechts Kontakt aufzunehmen. Sollten Sie im Urheberrechtsverzeichnis fehlen oder von mir eine falsche Quelle angegeben worden sein, nehmen Sie bitte Kontakt mit mir auf.

© 2017 Leo Eisenring by



- 1 Hufgeklapper weckt dich abrupt aus deinem unruhigen, unbequemen Schlaf unter einer Weissdornhecke. Instinktiv rollst du dich rückwärts unter das Gebüsch und lugst vorsichtig hinaus um zu beobachten, was da draussen vor sich geht.

Da entdeckst du drei kleine, struppige Pferde, eine Art Isländer-Pony, welche direkt auf dich zugeritten kommen. Sie werden von drei riesigen, hünenhaften Männern geritten. Diese tragen ihre Haare lang und seitlich auf dem Kopf zu einem festen Knoten zusammengebunden. Ihre bärtigen Gesichter flössen dir Angst ein. Deshalb ziehst du dich tiefer unter das Gebüsch zurück und willst zuerst abwarten, wie sich diese Sache weiterentwickelt.



Da du in der Schule gut aufgepasst hast, weißt du genau, wen du vor dir siehst. Es sind Germanen aus dem Stamm der Sueben. Sie leben zwar nicht im Gebiet südlich des Rheins, ziehen jedoch immer wieder plündernd und raubschatzend über den Rhein nach Süden. In unserem Land verbreiteten sie dann Angst und Schrecken. «Ja super!», denkst du dir, «nun bin ich offenbar gleichzeitig mit diesen Barbaren in Rheinau angekommen. Das kann ja heiter werden!»

Was willst du nun tun? Willst du dich der Gefahr stellen oder dich einfach in Sicherheit bringen?

- Vorsichtig kriechst du rückwärts tiefer unter das Gebüsch und sogar darunter hindurch. Auf der Rückseite machst du dich vorsichtig davon. ➡ 2
- Du bleibst regungslos liegen und hoffst, etwas Wichtiges für dich und Rheinau aus den Gesprächen der Sueben erfahren zu können. ➡ 21
- Nicht nur Germanen sind mutig, auch Hettlinger aus dem 21. Jahrhundert können kämpfen. Mit viel Geschrei stürzt du dich auf die drei Reiter. ➡ 41

2 «Gut gemacht, tapferer Freund!», klopfst du dir anerkennend selber auf die Schultern und rennst erleichtert davon.

Doch es wartet schon bald die nächste Überraschung auf dich: Vor dir liegt ein hübsches Hütten-dorf! Jede der einfachen Hütten ist mit einem Strohdach bedeckt. Aus einigen Dächern räuchelt es friedlich in den frühen, kalten März-morgen hinaus. «Das sieht ja aus wie bei Asterix und Obelix!», lachst du dir zu und machst dir entsprechend Mut. «Hoffentlich haben die einen ordentlichen Wildschweinbraten für mich über dem Feuer. Ich habe nämlich riesigen Kohldampf.» ➡ 41

3 «Du musst nämlich wissen», klärt dich Cincibillus auf, «wir Kelten schreiben nichts auf. Unser Wissen wird von Generation zu Generation nur mündlich weitergegeben.»

- Du schweigst und hörst dem Druiden weiter ehrfurchtsvoll zu. ➡ 14
- Du unterbrichst den Druiden und stellst ihn zur Rede, denn schliesslich weisst du das besser. ➡ 23

4 Im Gemüsegarten hinter der Hütte triffst du ein Mädchen an, welches unablässig mit einer Holzharke den steinigen Boden bearbeitet. Du wunderst dich über ihre langen Haare, welche das Mädchen, das beinahe noch ein Kind ist, zu einem Knoten am Hinterkopf geflochten und mit einem Netz befestigt hat. Alle anderen Frauen, welche du bisher im Dorf gesehen hast, tragen kurze Haare oder Zöpfe.

Neugierig wie du bist, fragst du das Mädchen nach ihrem Namen und was es mit der ganz speziellen Haartracht auf sich hat. Ihre Antwort lässt dich erstauen.

«Ich heisse Noraia. Weisst du, alle Germaninnen tragen die Haare im Netz zu einem Knoten gebunden.» «Germanin?», wunderst du dich. «Bin ich denn nicht in Helvetien?», staunst du.

Da lacht das Mädchen hell auf. «Du bist lustig! Klar bist du in Helvetien, aber ich armer Tropf bin weit weg von meiner Familie. Ich stamme vom Volk der Rugier. Bei einem Überfall auf unser Dorf haben Sueben, ebenfalls ein germanisches Volk, mich geraubt und auf dem Sklavenmarkt zu Geld gemacht. Diese wilden Barbaren ziehen überall durchs Land und rauben und brandschatzen, wie es ihnen gerade so gefällt.» Als das Mädchen dein entsetztes Gesicht bemerkt,

lacht es noch mehr: «Du brauchst dich nicht um mich zu kümmern. Mir geht es hier sehr gut und mein Herr sorgt sich so rührend um mich, wie wenn es für ihn nichts anderes gäbe.» Leicht errötend fügt sie noch an. «Er ist wirklich sehr nett, und zum Glück so jung wie ich.»

Etwas verwirrt verabschiedest du dich von Noraia und suchst eine weitere Hütte auf. ➡ 41

- 5 «Komm mit mir mit. Ich zeige dir unseren Wald. Hier wohnen unsere Götter», klärt dich der Druiden auf. «Alles in der Natur hat mit unseren Göttern zu tun und sie vermitteln uns so ihren Willen. Sie wohnen in den Steinen, den Bäumen, den Gräsern.»

Beim nachfolgenden Spaziergang durch einen wild verwucherten, geradezu märchenhaft verzaubert wirkenden Wald, erfährst du, dass du mit dem Druiden Cincibillus, unterwegs bist. Er wohnt hier im Dorf, wirkt aber für viele Dörfer in der Umgebung als Ratgeber und Rechtsgelehrter, als Mediziner und Magier, als Meister der religiösen Rituale und Hüter des keltischen Opferkultes.

«Weisst du», erklärt dir der Druiden, «wenn ich die Kraft einer Pflanze für einen meiner Zaubertränke einfangen will, benütze ich diese goldene Sichel. Dann ist das Pflücken der Pflanze kein Frevel an den Göttern, sondern ein Streicheln ihrer Kraft.» Es macht dir unheimlich Eindruck, als du erfährst, dass Cincibillus sein ganzes Wissen für all diese Aufgaben auswendig lernen musste und nichts, aber auch rein gar nichts, in einer Schriftrolle oder auf einem Papyrus nachlesen kann. ➡ 3

- 6 Als du durch das Tor in der mächtigen Holzpalisade hinter dem Dorf schlüpfen willst, stellt sich dir ein kräftiger Mann in den Weg. Er drückt dich mit einem langen Speer zurück und faucht dich an: «Na, du süßes Früchtchen. Hast wohl geglaubt, du könntest den erfahrenen Ceallach überlisten? Glaubst du etwa auch den Märchen, ich säße nur da hinter dem Tor und pflege ausgiebig meinen Mittagsschlaf? Aber da hast du dich getäuscht. Beim Ceallach kommt nicht einmal eine Maus durch.»

Entschuldigend versicherst du dem wilden Krieger, dass es nie deine Absicht war, ihn zu übertölpeln. «Ich möchte nur ganz einfach wissen, weshalb ihr das Dorf mit Waffen bewacht. Sind denn Feinde im Anmarsch?», fragst du möglich unschuldig wirkend.

«Und ob da draussen überall Feinde lauern. Immer wieder fallen sie in unser Gebiet ein, diese Barbaren. Die Germanen holen sich bei uns, was sie gerade gelüstet. Ganz besonders schlimm sind die Sueben unter ihrem König Ariovist. Schon so manches helvetische Dorf wurde von ihnen geplündert, niedergebrannt und die Bewohner getötet oder in die Sklaverei verschleppt.» Dann schaut dich Ceallach misstrauisch an: «Weshalb fragst du solche Sachen? Weisst du denn nicht, dass wir Helvetier genug haben von all diesen Überfällen und wir mit unseren Goldschätzen riesige Ländereien gekauft haben im Westen, am Atlanticus, weit weg von den Germanen? Wir wollen endlich in Frieden leben.»

Diese Aussage gefällt dir. Du hoffst darauf im Dorf, welches später einmal zu Rheinau werden wird, weitere so mutige und doch friedliebende Menschen anzutreffen.

7 Zuerst bemerkst du beim Nähertreten auf die Hütte gar nicht, dass da ein Bauer neben dem Schweinepferch kauert und am Zaun herumnestelt. Auch auf deine nette Begrüssung hin bleibt der Bauer stumm und beachtet dich kaum. Mit deinem ganzen Charme versuchst du den Bauern auf dich aufmerksam zu machen. Dieser beginnt das Charme-Duell mit 15 Punkten, du kannst deine Charme-Punkte verdoppeln und so zeigen, wie charmant du sein kannst.

- Du gewinnst dieses Duell. ➡ 16
- Dein Versuch misslingt. ➡ 13

8 Etwas abseits vom Dorf triffst du in einer einfachen, beinahe schon zerfallenen Hütte auf eine Frau, die sich dir als Angharad vorstellt. «Wie kommt es, dass deine Hütte so viel armseliger wirkt als die anderen?», willst du von ihr wissen.

«Ich sage den Menschen im Dorf zu viel, zu viel Unangenehmes auf alle Fälle. Weisst du, niemand will gerne die Wahrheit hören. Die Menschen horchen lieber den Druiden, die immer davon erzählen, dass die Götter gut gestimmt sind zu uns und uns Glück und Wohlstand bringen werden. Sie hören lieber auf unsere Fürsten, die davon sprechen, wie wir Helvetier die ganze Welt zu unseren Gunsten zurechtbiegen können. Aber auf mich, die ich wirklich in die Zukunft sehen kann, will niemand hören. Deshalb werde ich gemieden und allein gelassen. Niemand hilft mir das lecke Dach zu flicken, frischen Lehm an die Wände zu schmieren und einen neuen Türpfosten einzusetzen.»

Dann wendet sich Angharad einem anderen Thema zu. «Du willst sicherlich nicht mein Gejammer hören, sondern durch meine Augen in die Zukunft blicken», fragt sie dich unumwunden. Ohne auf deine Antwort zu warten, fügt sie noch hinzu: «Also gut, setz dich und tritt ein.»

- Wahrsagerinnen und keltische Seherinnen machen dir Angst. Du machst dich deshalb aus dem Staub. ➡ 41
- Du kennst die Zukunft ja schon aus eigener Erfahrung. Was willst du hier also noch sehen? ➡ 33
- «Das tönt spannend», sagst du zu dir und nimmst Angharads Einladung gerne an. ➡ 37

9 «Phaa! Da habe ich ja nochmals Glück gehabt», sagst du halblaut zu dir selber. «Der Alte sieht ja aus wie Miraculix aus den Asterix-Büchern!», lachst du – und bleibst urplötzlich stehen. «Miraculix! Genau! Der Weissbärtige ist sicher ein Druiden. Da muss ich unbedingt zurück! Er wird mir in dieser Geschichte sicherlich weiterhelfen können.» Doch wo willst du nun nach ihm suchen?

- Du rennst zurück zur Hütte. ➡ 22
- Du rennst an der Hütte vorbei in den Wald. ➡ 18

10 Wütend kletterst du am Rücken des Druiden in die Höhe, greifst über seine Schultern nach vorne und ziehst kräftig an seinem Bart. Durch diesen überraschenden Angriff verwirrt, versucht sich Cincibillus zu wehren. Dabei gleitet ihm das «Buch der Druiden» aus den Händen.

Blitzschnell erfasst du die Situation, packst das Buch und schlägst dich in die Büsche. Dort harrst du aus, bis der Druiden endlich seine Niederlage einsieht und verschwindet. Auch du machst dich nun auf ins Dorf.

Wo setzt du deine Erkundigungen fort? ➞ 41

- 11 «Pass doch auf, du Trampel!», schreit der Druiden auf, als du ihn an seinem Bart packst und nach oben auf den nächsten Ast zu zerren versuchst. «Na gut!», meinst du beleidigt. «Dann bleiben Sie halt hier hängen bis Ihre Götter Sie selber herausknüpfen.»

Wütend stapfst du zurück ins Dorf. Wo willst du dich nun weiter umsehen? ➞ 41

- 12 Ein dir völlig unbekanntes Gefühl kriecht in deinem Körper hoch, als du langsam auf die äusserste Hütte am Waldrand zugehst. Immer stärker wird das Kribbeln und Blubbern in deinem Magen, immer kitzlicher das Hüpfen und Zucken in deinen Beinen.

Bei der Hütte angekommen, willst du an die einfache Holztüre klopfen, doch deine Arme versagen dir ihren Dienst. Wie angewurzelt bleibst du vor der Hütte stehen und wartest, was da mit dir geschieht. Nach endlos scheinenden Minuten öffnet sich die Türe der Hütte und ein alter Mann mit einem langen, weissen Spitzbart erscheint im Türrahmen. Er ist in ein weisses Gewand gekleidet, das ihm bis zu den Füßen reicht. Um seine Hüften schlingt sich ein Strick als Gürtel und da hinein hat der Alte allerlei Geräte gesteckt.

«Ah, da bist du ja endlich! Ich habe dich schon lange erwartet», begrüsst dich der Mann zu deiner Überraschung. «Komm mit, ich bin unterwegs zum heiligen Hain.»

- Du bist zwar perplex, doch auch neugierig. Willig folgst du dem Fremden. ➡ 15
- «Äh, wollen wir nicht zuerst hineingehen?», stammelst du unsicher vor dich hin. ➡ 20
- Die Situation missfällt dir. Da dir deine Beine plötzlich wieder gehorchen, machst du dich blitzschnell aus dem Staub. ➡ 9

13 «Sie haben aber schöne Schweine!», flötest du dem Bauern zu. Doch dieser faucht dich nur verärgert an: «Schweine müssen nicht schön sein, fett müssen sie sein! Und das sind diese hier absolut nicht!» Mit diesen Worten lässt dich der Bauer wortlos stehen und stapft wütend ins Haus.

Als du dich enttäuscht vom Hof abwendest, lacht dir eine Frau, die zufällig des Wegs kommt, ins Gesicht und tröstet dich: «Mach dir nichts draus. Der Sagtnix ist zu allen hier im Dorf so wortkarg. Aus dem bringt niemand nur ein unnötiges Wort heraus.»

Kopfschüttelnd wendest du dich einer anderen Hütte zu. ➡ 41

14 «Dann lassen wir diese Geschichte doch einfach ruhen», zeigt sich Cincibillus versöhnlich. Auf dem Rückweg ins Dorf zupft der Druide da mal ein Kräutlein, schneidet dort mal ein Ästchen ab und steckt alle Pflanzen in einen weissen Stoffbeutel.

Du hältst das Schweigen des Druiden nicht lange aus und verabschiedest dich im Dorf so schnell als möglich von ihm. Wo suchst du weiter auf deiner Erkundungstour durchs Dorf? ➡ 41

- 15 Als du mit dem Fremden zum Wald hinunter schlendest, packt dich plötzlich das Gefühl einer unmittelbaren Gefahr. Abrupt wendest du dich um und rufst dem Mann nur noch zu: «Tschüssi!» Dann haust du ab.

➡ 9

- 16 «Soll ich ihnen helfen? Ich habe feinere Finger als Sie und kann das Loch im Zaun problemlos zusammenknüpfen.» Erstaunt schaut der Bauer hoch und wundert sich: «Du willst mir helfen? Mir hat noch niemand geholfen.»

Während du geschickt einige Weidenruten ins Loch im Schweinezaun flichtst, erzählt dir der Bauer vom kargen Leben eines keltischen Kleinbauern.

«Weisst du, wir Helvetier träumen noch immer vom Leben am Atlanticus. Dort wird alles besser werden. Schon in den nächsten Tagen werden wir endlich aufbrechen können und dieses karge Land hier, das uns kaum zu ernähren vermag, verlassen. Hier gefällt es mir nicht», jammert der Bauer Sagtnix nun weiter. «Das Land hier, das im Winter zu kalt, im Herbst zu neblig, im Sommer zu heiss und im Frühjahr zu nass ist, hätten wir gar nie besiedeln dürfen. Da war es für meine Vorfahren im Land nördlich des Rhenus sicherlich nicht schlimmer. Wir sind so richtig vom Regen in die Traufe geraten.»

Du versuchst das Thema zu wechseln und fragst deshalb nach: «Hör mal Sagtnix. Heissen bei euch Kelten eigentlich alle irgendwie ...ix?» Sagtnix schaut dich verwundert an und erklärt dann: «Ich weiss nicht, frag doch meinen Bruder. Sagdus wird gleich hier sein. Er wird's dir sagen.»

Doch so lange magst du nicht warten, schliesslich hat dir Sagtnix die Antwort ja schon gegeben. Du wendest dich nun einer weiteren Hütte zu. ➡ 41

- 17 «Ah!», schreit Cincibillus auf wie ein wildes Tier, als er das «Buch der Druiden» zu packen bekommt. Zornig streckt er es mit beiden Händen nach oben gegen den Himmel. «Verfluchtes Zauberding!», schreit er mit sich überschlagender Stimme. «Nur ein grosses Feuer kann diesen Frevel rückgängig machen.»

Schlagartig wird dir deine heikle Situation bewusst. Mutig zupfst du den zornigen Druiden am weissen Rock und stammelst: «Tschuldigung Herr Cincibillus. Könnte ich das Buch vielleicht wieder zurück haben? Es ist nämlich mein Rückreise-Ticket.» Doch der Druiden ist so in Zorn geraten, dass er dich gar nicht hört. Mit riesigen Schritten eilt er zurück ins Dorf. Jetzt musst du etwas unternehmen. Auf keinen Fall darf Cincibillus das Buch zerstören.

Mit dem ganzen Mut deiner Verzweiflung stürzt du dich von hinten auf den Druiden. Er wehrt sich im nun folgenden Kraftduell mit der Stärke 20. Du bist so verzweifelt, dass du zu deinen Kraftpunkten zusätzliche 10 Punkte zählen kannst.

- Du gewinnst das Duell. ➡ 10
- Der Druiden ist leider stärker. ➡ 28

18 Mitten im Wald siehst du dich um. Doch nirgends ist ein Druide zu sehen. Du suchst intensiv weiter, merkst aber, dass dir jetzt nur noch viel Glück weiterhelfen kann.

- Du hast dieses Glück. ➡ 31
- Du Pechvogel! Auf diese Weise wirst du den Druiden nicht mehr antreffen. ➡ 24

19 Bengelix schaut dich verwundert an. «Was, du kennst sie noch nicht? Ja, warst du denn noch nicht bei meinem Nachbarn?»

- Du warst schon bei ➡ 4 ➡ 44
- Du warst noch nicht bei. ➡ 4, also gehst du zuerst dorthin, danach jedoch nicht zu ➡ 41, wie im Text angegeben, sondern ebenfalls zu ➡ 44

20 «Wenn du meinst?», schaut dich der Alte an und hält dir die Türe auf, damit du eintreten kannst. Da packt dich plötzlich das Gefühl einer unmittelbaren Gefahr.

Abrupt wendest du dich um und rufst dem Mann nur noch zu: «Tschüssi!» Dann haust du ab. ➡ 9

- 21 Überrascht stellst du fest, dass du die Sueben vor dem Gebüsch recht gut verstehen kannst. Allerdings verstehst du nur die Sprache, nicht den Inhalt des Gesprächs. Irgendwie wird dir langsam bewusst, dass die drei nur den neusten Tratsch aus ihrem Stamm behandeln und du hier nichts Interessantes erfahren wirst. Nun bereust du deine Entscheidung zum Lauschen und beschliesst nun doch, einfach abzuhausen.

⇒ 2



- 22 Als du bei der Hütte am Waldrand ankommst, ist dort niemand. «Der Druide ist sicherlich schon im Wald», rufst du dir zu und rennst flugs in den Wald hinein.

⇒ 18

23 «Herr Cincibillus, ich muss Sie leider korrigieren!», fährtst du den Druiden scharf an. «Ich weiss von einem Buch der Druiden, welches hier in der Gegend geschrieben wurde.»

Cincibillus starrt dich entsetzt an. Sein Gesicht wird dabei noch weisser als sein Bart und sein Gewand. Ungläubig stammelt, ja haucht er beinahe: «Dann ist es also wahr! Seit mehr als 300 Jahren wird über diese Freveltat gemunkelt. Beinahe habe ich schon geglaubt, diese alte Geschichte sei nur eine Legende. Aber nun?» Dann blickt dir der Druide so tief in die Augen, dass du dich völlig durchstochen fühlst. Mit scharfer Stimme, er hat sich offenbar sehr schnell von seinem Schock erholt, fordert er dich auf:

«Los Kind! Beweise deine kühne Behauptung!»

- Das ist für dich gar kein Problem. Ohne lange zu zögern und zu studieren händigst du ihm dein «Buch der Druiden» aus. ➡ 17
- «Äh!», stammelst du verlegen. «Das ist jetzt gerade nicht so einfach.» ➡ 14

24 Enttäuscht machst du dich auf zurück ins Dorf. Wohin willst du nun gehen? ➡ 41

25 Wildes Schimpfen und zorniges Krähen schallt von einer Hütte an der Ecke der grossen Viereckschanze gelegen ins Dorf hinaus. «Weshalb soll ich den Ziegenstall misten? Weshalb habe ich denn eine Sklavin?» Als du in den engen, dunklen Ziegenstall blickst und rufst: «Hallo? Ist hier jemand?», hört der Junge sofort auf zu schimpfen und schleicht wie ein begossener Pudel aus dem Stall ins Freie.

Er stellt sich dir als Bengelix vor, ältester Sohn des Bauern Luernos und bald einmal Herr und Meister über den ganzen Hof. «Doch bis dahin muss ich meinem Vater gehorsam sein», knurrt Bengelix kleinlaut. «Dabei hat mir mein Oheim eine Sklavin geschenkt. Ich bräuchte die Arbeit also gar nicht selber zu erledigen.» ➡ 26

26 Verwundert fragst du Bengelix:

- «Wo ist dann deine Sklavin?» ➡ 32
- «Weshalb ist deine Sklavin nicht hier?» ➡ 39
- «Wer ist deine Sklavin?» ➡ 19
- «Was bedeutet deine Sklavin für dich?» ➡ 35
- Du hast keine weitere Frage mehr an Bengelix. ➡ 41

27 Besondere Klänge dringen aus dieser Hütte an dein Ohr. Tatsächlich! Als du näher trittst, hörst du eine Männerstimme singen, begleitet von dünnen Tönen eines Musikinstrumentes. «Oh Jubel erschall! Ihr Helden überall! Ziehet aus ins Helvetierland, gehüllt ins weisse Sieergewand!»

Bei diesem schrägen Lied musst du lachen und an den Barden aus den Asterix-Büchern denken. Troubadix war ja nicht bekannt als hervorragender Sänger. In der Hütte triffst du tatsächlich auf einen keltischen Barden. Er stellt sich dir als Chantix, Barde des Herzogs Vercombogius, vor.

«Ich bin meinem Herrn vorausgeeilt und bereite hier einen festlichen Empfang vor. Weissst du, der geplante Auszug der Helvetier wird die grösste Tat unseres Volkes sein. Auch in 2000 Jahren wird man von diesem erfolgreichen, heroischen Zug an den Atlanticus berichten. Er wird als die Geburtsstunde unseres grossen Volkes gepriessen werden. Wer weiss, vielleicht werden wir dort am Atlanticus auch Schiffe bauen und einmal eine ganz grosse Segelnation werden.»

Schwärmerisch schaut Chantix zur Decke und versucht einen Vers zu erfinden: «Segeln, ich segle, ich segle wieder nach Hause». Dass er seinen Gesang mit der Krotta, einer Art Leier, begleitet, macht die Vorstellung nicht glücklicher.

Schmunzelnd ziehst du dich zurück und überlässt Chantix seinen süssen Träumen einer glorreichen helvetischen Zukunft. «Immerhin haben es die Helvetier doch geschafft, im Segeln eine Weltmacht zu werden», lachst du beim Gedanken an die Alinghi und den Schweizer Sieg in der wichtigsten Segelregatta der Welt, dem America's-Cup 2003. ➡ 41

- 28 Als du wütend dem Druiden auf die Schultern kletterst, schüttelt sich dieser wie ein nasser Hund. Im hohen Bogen fliegst du ins nahe Gebüsch und bleibst dort benommen liegen.

Kurze Zeit später siehst du über dem kleinen Dorf eine weitere feine Rauchwolke in den Himmel steigen. Mit dem Rauch entschwinden auch deine Hoffnungen auf eine Rückkehr in unsere Zeit. Du weisst: Ohne Buch kannst du hier nicht mehr weg. Du wirst die restlichen Jahre deines Lebens als Kelte in Helvetien verbringen.

Doch du hast Glück: Nach dem Auszug aus Helvetien und der brutalen Niederlage gegen Julius Cäsar, 58 v. Chr. bei Bibracte, werden die überlebenden Kelten zurück nach Helvetien befohlen. Du wirst von den Römern später einen Hof zugeteilt erhalten und dort eine Familie gründen.

Dein Leben als Kelte wird kinderreich und glücklich, aber auch angefüllt mit harter, körperlicher Arbeit, nach 40 entbehrungsreichen Jahren zu Ende gehen.

- 29 Mit einem mulmigen Gefühl trittst du vor die Hütte des Druiden Cincibillus. Euer letztes Treffen endete ja nicht gerade erfreulich. Wie wird der weise Herr wohl an diesem Abend auf dich reagieren?

Die Antwort auf diese Frage folgt flugs auf dem Fuss. Kaum hat sich die Türe geöffnet, flitzt auch schon die Hand des Druiden nach dir, als er dich zu packen versucht. «Ah! Das Kind mit dem Buch!», schreit Cincibillus und lässt dich damit wissen, dass er den morgendlichen Misserfolg gegen dich noch keineswegs vergessen hat. Nun steckst du ernsthaft in grössten Schwierigkeiten. Auf welche deiner Kräfte willst du vertrauen, um dir hier wieder aus der Patsche helfen zu können?

- Du vertraust auf deine Kampfkraft. ➞ 48
- Du kämpfst mit Köpfchen und Intelligenz. ➞ 56
- Dein Charme lässt dich wohl nicht im Stich. ➞ 43

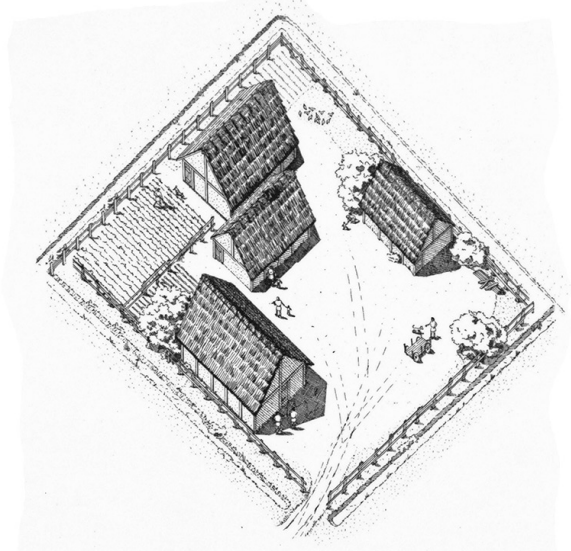
- 30 In der grössten Hütte des kleinen Dorfes, mitten in der eingezäunten Viereckschanze mit dem Tor gelegen, herrscht emsiges Treiben, ein stetes Kommen und Gehen. Du spürst eine bleierne Nervosität über der dort versammelten Menschengruppe schweben. Unbemerkt kannst du dich unter die Zuhörer schleichen

und die Ansprache, die gerade jetzt gehalten wird, mitverfolgen.

«Männer! Hört mir zu! Ich, euer Häuptling Chorbolix, habe endlich die Aufforderung erhalten, die Vorbereitungen für unseren Zug an den Atlanticus abzuschliessen. Im nächsten Morgengrauen ziehen wir los und treffen uns mit unseren Stammesbrüdern südlich des grossen Flusses. Gemeinsam werden wir gegen Westen ziehen. Damit niemand mehr auf der beschwerlichen Reise in Zweifel gerät und in die alte Heimat zurückkehren will, werden wir alles, was wir nicht mitnehmen können, zerstören. Wir werden unsere Hütten und Dörfer niederbrennen, unsere Felder niedertrampeln und unsere Gerätschaften vernichten. Nichts soll uns mehr in unsere alte Heimat zurückziehen.»

Erschlagen von den harten Worten des Häuptlings Chorbolix fällst du in tiefes Grübeln. Du weisst aus dem Geschichtsunterricht nun, in welchem Jahr du dich befindest. 58 v. Chr. beim Auszug der Helvetier. Du weisst aber auch, dass dieser Plan schief gehen wird, dass Julius Cäsar die Helvetier bei Bibracte in einer blutigen Schlacht vernichtend schlagen wird und die wenigen Überlebenden wieder zurück in dieses Land ziehen müssen. Sollst du die Männer um dich herum warnen? Kannst du den Verlauf der Weltgeschichte überhaupt beeinflussen?

⇒ 38



- 31 Gerade als du deine Suche aufgeben willst, hörst du aus der Baumkrone über dir einen Schwall wilder Flüche. Als du nach oben blickst, entdeckst du den alten Mann in den Ästen liegen und wild zappelnd um sich schlagen. Dass das Klettern im Baum mit seinem wallenden Gewand und dem langen Bart nicht gut gehen kann, verstehst du sofort.

Und tatsächlich: Der Druiden ist auf einem Ast ausgerutscht und beim Hinunterstürzen mit seinem langen Kleid hängen geblieben. Nun kann er nicht mehr hinunter, aber auch nicht mehr rauf. Er ist auf deine Hilfe angewiesen. Selbstverständlich kletterst du nach oben und versuchst den Armen aus seiner misslichen Lage zu befreien. Die folgende Geschicklichkeitsprüfung geht über 5 Runden.

- Du zeigst das nötige Geschick für diese schwierige Rettungsaktion. ➡ 36
- Leider misslingt dir dein gut gemeinter Rettungsversuch gründlich. ➡ 11

- 32 «Bei unserem Nachbarn!», murrte Bengelix unwillig. «Mein Vater hat sie ihm für eine Woche ausgeliehen. Dafür darf er den Ochsen des Nachbarn haben. Er braucht ihn zum Pflügen.» Dann lacht Bengelix auf: «Meine Sklavin ist manchmal schon auch eine dumme Kuh, doch einen Pflug mag sie dennoch nicht ziehen.» ➡ 26

33 «Oh, das habe ich schon alles gesehen!», erklärst du ziemlich selbstbewusst. «Ich weiss, Kind der Zukunft», spricht dir Angharad gütig zu. «Dennoch gibt es da etwas, was du gerne von mir und dieser Zeit wissen möchtest.»

- Nun bist du doch neugierig und trittst ein. ➡ 37
- Du bleibst dabei, dass sich dieser Blick in die Zukunft für dich, Kind der Zukunft, nicht lohnt. ➡ 41

34 Mutig wie du bist, möchtest du nun erkunden, was aus den drei germanischen Reitern geworden ist, welche du am Morgen bei der Weissdornhecke absteigen gesehen hast. Vorsichtig schleichst du dich also ins Gebüsch und tatsächlich! Die drei Reiter haben ein kleines Feldlager aufgeschlagen und haben offenbar den Tag hier verbracht.

- Du schleichst dich näher, um das Gespräch der Su-ebeu belauschen zu können. ➡ 46
- «Na, denen werde ich es zeigen!», lässt du deinem Zorn freien Lauf. Du denkst daran, was sie der bemitleidenswerten Noraia angetan haben. Wild brüllend stürzt du dich auf die drei Reiter. ➡ 127

35 Was du jetzt in Bengelix Gesicht sehen kannst, ist kein leichtes Erröten mehr. Knallrot läuft der Junge an und stammelt dann: «Ich, ich finde sie nett. Und sie ist so klug, sie hat unsere Sprache schon perfekt gelernt, kennt alle Pflanzen und Tiere in der Natur, kann arbeiten wie ein Pferd, lustig sein wie ein wilder Ziegenbock und übermütig wie ein junges Fohlen. Wenn ich etwas nicht kann oder nicht weiss, hilft sie mir. Nie schlägt sie mir einen Befehl aus. Nur ...» Doch diesen letzten Satz bringt Bengelix beinahe nicht über seine Lippen. «Nur wenn ich eine Dummheit mache, tadelt sie mich und spricht dann nicht mehr mit mir. Mit diesen Strafen

lässt sie mich richtig schmoren. Eigentlich müsste ich sie für diese Frechheit bestrafen, aber ich kann das einfach nicht. Ich mag Noraia einfach zu gut, ich kann nicht streng sein zu ihr.»

«Das ist wunderbar!», machst du Bengelix Mut. «Weisst du, eigentlich sollte man gar keine Sklavin haben, sondern nur eine Freundin. Sag ihr beim nächsten Gespräch einfach, was du für sie empfindest.»

Am verdutzten Gesicht Bengelix kannst du ablesen, dass dieser Ratschlag für den verliebten Jungen etwa 2000 Jahre zu früh kam. ➡ 26

- 36 «Danke, mein Kind!», lächelt dir der Druide dankbar zu, nachdem du ihm aus den Ästen geholfen hast und er wieder auf den Boden hinunter klettern konnte. ➡ 5

- 37 Du nimmst an einem kleinen Tisch gegenüber von Angharad Platz und wartest gespannt, was da auf dich zukommen wird. «Dass der Auszug der Helvetier schief gehen wird, weisst du ja schon, das muss ich dir nicht mehr zeigen», flüstert dir die Frau zu. «Wenden wir uns also dir und deiner Frage an unsere Zeit zu.»

Zuerst zündet die Seherin einige Kienspäne, Vorläufer unserer Kerzen an, dann zerbröselt sie einige Kräuter und wirft diese in die Flammen der Kienspäne. Sofort lodert eine Stichflamme auf und ein beissender Geruch erfüllt den kleinen Raum. Dreimal wiederholt Angharad diese Prozedur. Danach verschwindet sie kurz aus der Hütte. ➡ 45

- 38 Deine Gedanken werden durch Chorbolix unterbrochen. Er führt seine Rede ans Dorf noch weiter: «Männer! Ich habe noch eine zweite Meldung erhalten. Unser Herzog Vercombogius ist auf dem Weg in unser Dorf. Er wird von hier aus den Abmarsch der Helvetier aus dem östlichen Teil unseres Landes befehligen. Das ist eine grosse Ehre für uns – aber auch eine Verpflichtung. Männer, macht euch also an die Arbeit, packt noch kräftiger an, seid noch wachsamer und vertraut noch tiefer auf das Wohlwollen unserer Götter.»

Nach einer kunstvollen Pause, in der Chorbolix die Kraft seiner Worte auf die Männer des Dorfes wirken lässt, fügt er noch hinzu. «Heute Abend bei Einbruch der Dunkelheit, wenn unser Herzog Vercombogius bei uns eingetroffen ist, versammeln wir uns alle im Opferhain beim oberen Wall.»

Mit diesen Worten strömen alle auseinander und gehen ihren Arbeiten nach. Auch du machst dich auf zu neuen Erkundigungen im Dorf. ➡ 41

- 39 Bengelix errötet bei deiner Frage und gesteht dir: «Das ist eine Strafe für mich. Ich habe nämlich meiner Oma alle Hühner aus dem Gehege gejagt, ihr dann gemeldet, ihre Hühner seien abgehauen und habe fürs Einfangen einige süsse Äpfel Belohnung kassiert. Leider ist mein Vater nicht auf meinen Streich hereingefallen und bestraft mich nun auf diese Weise.» Dann fügt Bengelix noch schmunzelt hinzu: «Tja, für einmal ist es dumm gelaufen, aber sonst?» ➡ 26

40 Wer kann dir bei deinem Unterfangen die grösste Hilfe sein?

- Cincibillus, der Druide ➡ 29
- Sagtnix und Sagsdus, die beiden Bauern ➡ 52
- Noraia, die germanische Sklavin ➡ 70
- Bengelix, der Sohn des Bauern Luernos ➡ 49
- Chorbolix, der Häuptling des Dorfes ➡ 42
- Ceallach, der Krieger und Torwart ➡ 72
- Chantix, der Barde des keltischen Herzogs Vercombogius ➡ 64
- Angharad, die eigenartige Seherin ➡ 68
- Du hast genug Helfer gefunden. Gemeinsam macht ihr euch auf ins Dorf. ➡ 100

41 Du schaust dich im Dorf um. Wohin willst du dich begeben? Wo wirst du wohl am freundlichsten empfangen, wo am reichhaltigsten bedient?

Cincibillus, der Druide ⇒ 12

Sagtnix, ein normaler Bauer ⇒ 7

Noraia, eine germanische Sklavin ⇒ 4

Bengelix, Sohn des Bauern Luernos ⇒ 25

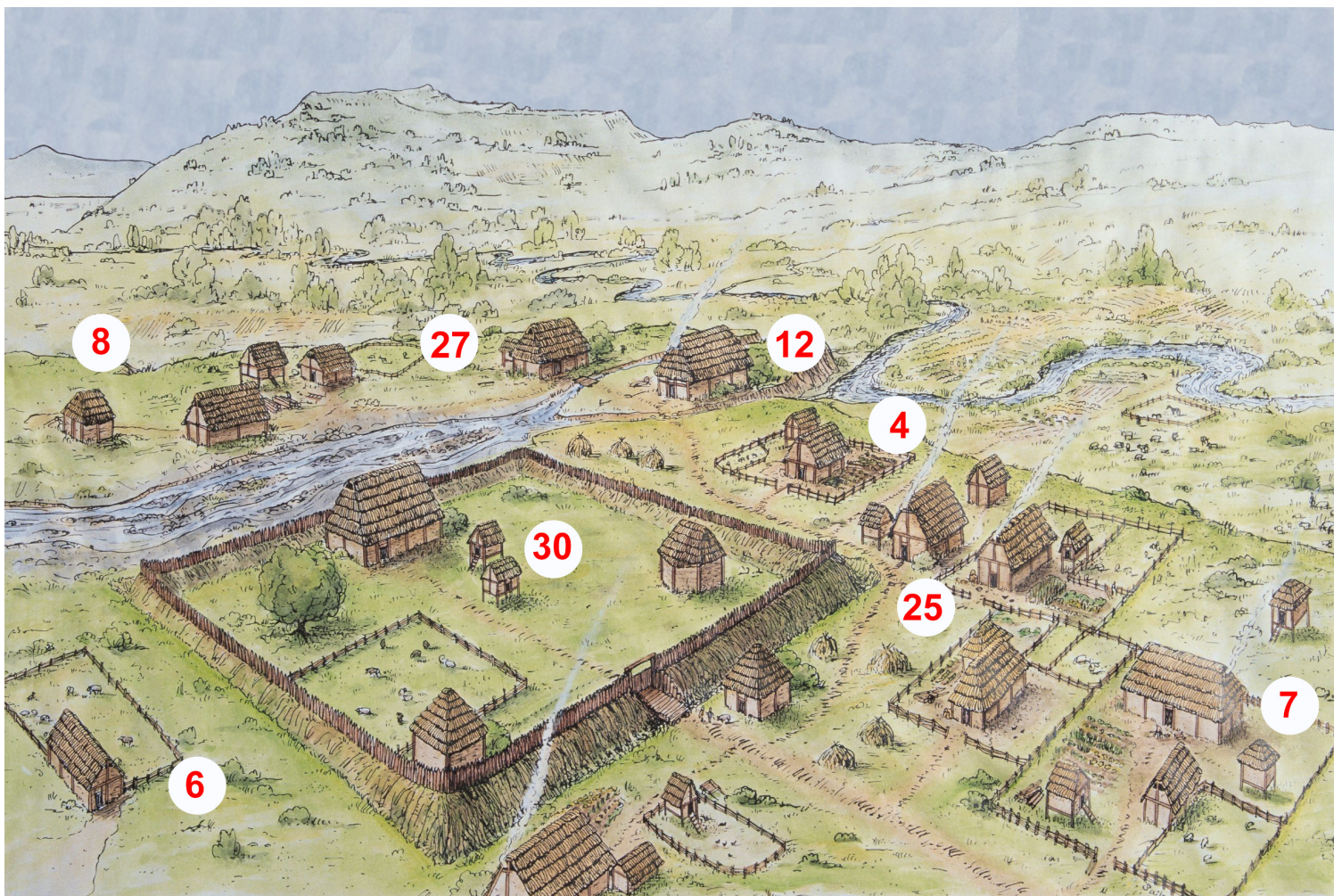
Chorbolix, Häuptling des Dorfes ⇒ 30

Ceallach, Krieger ⇒ 6

Chantix, Barde des keltischen Herzogs Vercombogius ⇒ 27

Angharad, Seherin ⇒ 8

• Du hast genug gesehen im Dorf. ⇒ 34



- 42 Chorbolix lacht laut auf und wiehert vor Vergnügen wie ein altes Pferd, als du ihm deine Ängste mit den Sueben vorträgst. «Kind! Du hast da was falsch verstanden», grölt der Häuptling. «Vercombogius kommt! Und der ist unser Herzog, ein Kelte, ein Helvetier. Das ist doch kein Suebe. Wie kommst du nur auf so dumme Gedanken?»

Mit diesen Worten lässt dich Chorbolix einfach stehen und wendet sich dem nächsten Bittsteller zu. Du siehst ein: Am Tag vor dem grossen Auszug scheinen alle wichtigere Aufgaben vor sich zu haben, als auf die Ängste eines einzelnen Kindes zu achten. Doch so schnell gibst du nicht auf und suchst weiter nach Verbündeten. ➡ 40

- 43 Gewieft versuchst du Cincibillus mit netten Worten und Schmeicheleien auf deine Seite zu ziehen. Doch der alte Herr erweist sich als sehr sturer Kopf. Deshalb kämpfst du gegen eine Macht von 25 Punkten an. Zum Glück kannst du zu deinen Charme-Punkten noch 15 zusätzliche Punkte addieren.

- Du vermagst mit deinem Charme das Zutrauen des Druiden zu gewinnen. ➡ 74
- Leider ist der Druide hart wie ein Menhir. ➡ 69

- 44 «Doch, da war ich schon. Noraia ist also deine Sklavin?», bemerkst du erfreut. Bengelix wird ganz schüchtern und lacht. «Und, wie gefällt sie dir?» «Sie scheint ganz o.k. zu sein», erklärst du. «Auf alle Fälle fühlt sie sich hier im Dorf wohl.»

Dann überrascht dich Bengelix einmal mehr. Mit ernster Miene erklärt er dir nämlich: «Ja, das ist eben gar nicht gut. Zu einer Sklavin darf man nie zu nett sein, hat mir mein Oheim gesagt. Sonst ist bald sie es, die sagt, was gemacht wird und was du zu tun hast.»

«Das macht doch nichts», wunderst du dich. «Solange das, was die Sklavin befiehlt, besser ist als das, was du dir ausgedacht hast, ist doch alles in bester Ordnung!» «Du bist witzig! Eine Sklavin! Was soll die denn schon Besseres sagen! Wobei, ...» Doch dann schweigt Bengelix. Offenbar möchte er nicht noch mehr von sich preisgeben. ➡ 26

- 45 Kurze Zeit später kommt die Seherin mit einem wild flatternden Huhn in der linken Hand zurück. Und eh du richtig bemerkst, was da passiert, hat die Frau dem armen Tier den Hals umgedreht, mit einer blitzschnellen Handbewegung ein kleines Messer in die Hand genommen und dem Huhn den Bauch aufgeschlitzt. Die Eingeweide quellen auf den Tisch und Angharad verteilt die noch dampfenden Gedärme und Organe vor dir auf der Tischplatte aus. Nur mit Mühe kannst du deinen Brechreiz unterdrücken und der beschwörerischen, eintönig vor sich hin singenden Frauenstimme folgen.

«Ich sehe für dich ein langes Leben», sagt dir die Seherin voraus. «Du wirst mehr als 2000 Jahre leben und viele Zeiten sehen. Gefahren wirst du überleben und Feinde in die Flucht schlagen. Doch den Verlauf der Dinge kannst du nicht ändern. Deine Anwesenheit in den Jahrhunderten wird keine Spuren hinterlassen, du bist nur Gast, Zuschauer, Beobachter.»

Dann dreht Angharad vorsichtig das tote Huhn zu dir um, öffnet den Schnabel des Tieres und bläst kräftig hinein. Nachdem sie diese Prozedur in jede Himmelsrichtung wiederholt hat, spricht die Seherin in ihrem eigentümlichen Singsang weiter. «Ich sehe dich als suchenden Menschen. Auch hier bei den Helvetiern suchst du nach einem Versteck. Und du wirst es finden. Es liegt beim nördlichen Wall. Unser Druide Cincibillus steht bei dir und zeigt dir eine geheime Öffnung.

Sie liegt oben auf dem Wall. Doch was ist das? Unser Häuptling Chorbolix kommt auf euch zu. Mit beiden Händen zeigt er immer wieder auf sich, ganz so, wie wenn er dir zeigen wollte: «Schau her! Ich bins, ich bin das Versteck!» Diesen Teil der Deutung kann ich nicht verstehen. Aber du, mein Kind, wirst schon wissen, was du damit zu tun hast. Und nun geh! Geh! Ich bin müde, und zudem will ich das Huhn hier alleine verzehren. Ich bin hungrig und müde.»

Mit diesen Worten wirst du von Angharad geradezu aus der einfachen Hütte hinausgeworfen. Aufgewühlt vom soeben Erlebten machst du dich auf ins Dorf und beschliesst, so schnell als möglich aufzuschreiben, was du soeben vernommen hast. Dazu notierst du dir den genauen Ort auf deinem Abenteuer-Protokoll bei Band 1, Ring: _____. ➡ 41

46 Du kommst genau zum richtigen Moment. In diesem Moment packen die drei Sueben ihre Sachen zusammen. Aus den wenigen Wortfetzen, die du verstehen kannst, musst du schliessen, dass die drei Kundschafter Teil einer grossen Gruppe Krieger der Sueben sind. Sie haben hier das Dorf der Helvetier ausspioniert und machen sich nun auf, ihrer Truppe Bericht zu erstatten. Offenbar scheint ihnen das Dorf als lohnenswertes Ziel für eine Plünderung. Der geplante Überfall soll schon in der nächsten Nacht stattfinden. Als die drei Reiter auf ihren Ponys davonsieben, bleibst du zuerst ernüchtert stehen. Dann fasst du einen Plan.

- Die Geschichte wird dir zu gefährlich. In der nächsten Nacht reist du mit deinem «Buch der Druiden» weiter in die nächste Zeit. ➡ 99
- «Ich muss sie warnen!», kennst du nur einen Gedanken. Schleunigst machst du dich wieder auf zurück ins Dorf. ➡ 55

- 47 Der Kampf ist schnell vorüber. Kaum einen Schlag konntest du einem der Germanen versetzen, als du schon gefesselt und geknebelt beim Gepäck liegst.

Dein nächster Ort wird der Sklavenmarkt im Oppidum von Manching in Bayern sein. Dort wirst du an einen Fürsten aus dem fernen Ostgotenreich verkauft werden und ein Leben unter harten Bedingungen, wenig Essen und vielen Krankheiten führen. Viel zu jung wirst du sterben und von deinen Leiden erlöst werden.

- 48 Den nun folgenden Kampf gehst du mit zusätzlichen 10 Punkten an. Cincibillus ist jedoch so in Rage geraten, dass er mit der Kampfkraft 22 auf dich losprescht.

- Du gewinnst dieses Kräftemessen. ➡ 63
- Leider ist dir der Druide überlegen. ➡ 57

- 49 «Hau schon ab, du Störenfried!», wirst du von Bengelix ziemlich unhöflich begrüßt. Schnell merkst du auch, weshalb der Junge so übel gelaunt ist. Mit einer Bürste ist er damit beschäftigt, die Holztröge im Schweinestall von Essensresten und Schweinekot sauber zu fegen. Dass diese Arbeit nicht gerade angenehm ist, verstehst du. Dennoch willst du nicht klein begeben und versuchst, mit deiner Intelligenz Bengelix dennoch in ein Gespräch verwickeln zu können. Der Junge startet das nun folgende Intelligenz-Duell mit der Kampfkraft 18, du zählst zu deinen Intelligenzpunkten noch 5 weitere Punkte dazu.

- Du kannst das Duell siegreich gestalten. ➡ 67
- Leider unterliegst du im Duell. ➡ 76

50 «Ich habe aber auch eine Bitte an dich», versuchst du den Jungen vorerst zu bremsen. Als du ihm von deiner Beobachtung der Sueben berichtest und deine Angst vor dem bevorstehenden Überfall schilderst, zeigt sich Bengelix tief beeindruckt und sehr ernst. Von Streichen will der Bengel vorerst nichts mehr wissen.

«Da müssen wir beide durch», macht er dir Mut. «Und du wirst sehen! Wir schaffen das! Allerdings wäre es gut, wir hätten noch eine zusätzliche Hilfe, die etwas mehr von diesen barbarischen Germanen weiss als ich.» «Noraia!», rufst du begeistert. Schnell macht ihr euch auf ins Dorf zu weiteren Taten. ➡ 40

51 «Sie kommen, die Sueben kommen! Nächste Nacht schon!», schreist du wie ein Wilder. Doch niemand scheint sich von dir beunruhigen und von seiner Arbeit abbringen zu lassen. Nur eine Frau jedoch hat ein Einsehen mit dir und kommt auf dich zu. Geduldig streicht sie dir über dein Haar und tröstet dich: «Nur ruhig mein Kind. Du brauchst dich nicht mehr lange vor den Sueben zu fürchten. Schon nächste Nacht ziehen wir hier weg und dann wird alles gut!»

- «Wenn ihr euch nicht helfen lassen wollt, bringe ich mich eben alleine in Sicherheit», sagst du trotzig und suchst mit deinem «Buch der Druiden» ein sicheres Plätzchen in der Umgebung auf. ➡ 99

- So schnell gibst du nicht auf! Du versuchst im Dorf Verbündete zu finden. ➡ 40

52 Du triffst die beiden Bauern auf ihrem Hof an. Sie sind gerade damit beschäftigt, den geflochtenen Weidenzaun ihres Schweinepferchs abzubauen. «Wollen Sie den tatsächlich auch mitnehmen?», fragst du verwundert und schüttelst den Kopf. «Dieses sperrige Ding können sie doch unmöglich über tausende von Kilometern bis an den Atlantik schleppen!»

Doch dich plagen andere Sorgen. Als du die beiden Bauern an den Schultern packst, kräftig durchschüttelst und angstvoll schreist: «Die Sueben kommen! Schon nächste Nacht fallen sie über euer Dorf her!», schauen dich die beiden nur verdutzt an. Sagtnix ist der erste, der dazu etwas zu sagen hat. Brummelig nickt er seinem Bruder zu und erklärt: «Sagdus, sag du's!»

Der Angesprochene legt dir vertraulich seinen Arm um die Schulter und beruhigt dich: «Liebes Kind, die waren schon so oft in unserem Land. Und dennoch haben sie mich und meinen Bruder bisher nicht erwischt. Dabei wird es auch bleiben! Nun ist es vorbei mit diesen ewigen Überfällen und Rauszügen. Morgen sind wir weg und die Überreste unseres Dorfes niedergebrannt. Wir beiden reisen an den Atlanticus und nicht in die Sklaverei!», verkündet Sagdus geradezu euphorisch.

Du hast von den beiden Bauern offensichtlich keine Unterstützung zu erwarten. Leicht enttäuscht machst du dich auf, um andernorts im Keltendorf nach Hilfe zu suchen. ➡ 40

53 Du hast nur einen Helfer finden können? Da wäre mehr möglich gewesen. ➡ 40

54 Äh, was machst du hier? Du kannst diesen Kampf rein rechnerisch gar nicht gewonnen haben. Also hast du geflunkert.

Ein einzelnes Kind gegen drei erfahrene, germanische Krieger kann ja auch kein spannender Kampf werden. Deshalb war die Idee, hier zu einem Duell anzutreten, eine sehr schlechte. Dennoch musst du fair kämpfen und nicht die Spielregeln zu besiegen versuchen. ➡ 47

55 Hier im Dorf geht alles drunter und drüber. Wagen stehen vor allen Hütten und Höfen und werden mit allerlei Gerätschaften und Gepäck beladen, Tiere werden für die lange Wanderung bereit gemacht und in jedem Haushalt werden Töpfe und Tiegel mit Vorräten gefüllt und zum Abtransport bereitgestellt. Ob hier jemand Zeit und Lust hat, auf deine Warnung vor den Sueben zu hören?

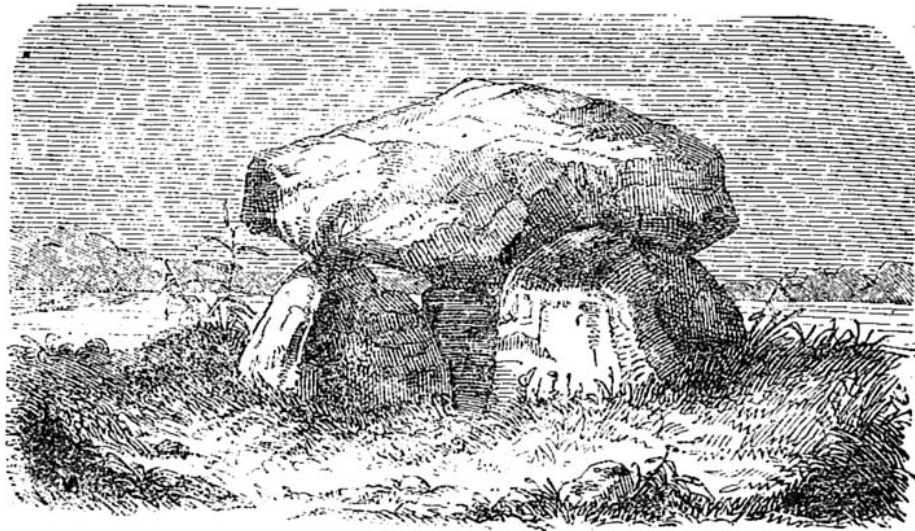
- Du stellst dich mutig mitten auf die Strasse und schreist deine Warnung laut ins Dorf hinein. ➡ 51
- «Alleine komme ich da nie durch», stellst du leicht entmutigt fest. Du machst dich auf, Verbündete zu suchen. ➡ 40

56 Cincibillus erweist sich als sehr kluger Kopf. Doch auch du bist intelligent und steigst mit zusätzlichen 14 Punkten in das folgende Duell. Cincibillus setzt dir jedoch 22 Intelligenzpunkte entgegen.

- Du gewinnst das folgende Rededuell. ➡ 71
- Leider ist dir der Druide überlegen. ➡ 62

57 Noch bevor du deine bevorzugte Kampfstellung eingenommen hast, streckt dich schon ein präziser linker Haken des Druiden nieder. So eine blitzschnelle Reaktion hast du dem alten Mann gar nicht zugetraut. Bewusstlos sinkst du zu Boden. ➡ 66

- 58 Im Wäldchen, für die Helvetier des Dorfes der heilige Hain, stehen alle Menschen in einem Halbkreis um ein grosses Feuer herum. Hinter dem Feuer steht Cincibilus auf einem riesigen, flachen Stein, der wie eine Tischplatte auf vier kleineren, in die Höhe gerichteten Steinen liegt. «Das ist ja ein richtiger Dolmen, ein keltischer Steintisch über einem Grab errichtet», blitzt dein Geschichtswissen wieder auf. Von solchen Hünengräbern hast du viel gelesen und warst immer unglaublich fasziniert davon.



Der Druide hält in der einen Hand funkelnd die goldene Sichel, in der anderen Hand streckt er eine lodernde Fackel in den Himmel. Seine Stimme bebt und zittert, als er zu einem unverständlichen Singsang anhebt.

⇒ 85

- 59 «Unsere Götter wünschen Menschenblut!», kräht der Druide nun beinahe hysterisch. Dir stockt das Blut in den Adern. «Das kann doch nicht wahr sein!», stöhnst du entsetzt. Ein leises, zustimmendes Ja haucht wie ein gefährliches Lüftchen durch den heiligen Hain. Die Flammen scheinen noch stärker zu flackern, die Gesichter der Leute noch unheimlicher zu glänzen und die Stimmung in dir wirkt zum Platzen gespannt.

Plötzlich unterbricht Ceallach die drückende Stille. Ohne Erbarmen in der Stimme ruft er: «Hat jemand eine Sklavin für uns, die er nicht unbedingt mit an den Atlanticus mitschleppen will?» ➡ 80

- 60 Zu dritt setzt ihr euch unter einen dichten, mit weit ausladenden Ästen bestückten Baum. Die bevorstehende Aufgabe erscheint dir ungemein schwierig und lastet schwer auf deinem Gemüt. Wie kannst du das Dorf der Helvetier vor den wilden und barbarischen Sueben schützen? Doch wie du bald bemerken wirst, wird deine Prüfung noch schwieriger werden als zuerst angenommen.

Kaum habt ihr euch nämlich im Schutz der tief hängenden Baumkrone zusammengesetzt, fährt Bengelix das Mädchen an: «Wo hast denn du die ganze Zeit gesteckt? Ist es dir etwa egal, wenn ich hart schuften und meine Hände schmutzig machen muss?»

Noraia zeigt sich jedoch gar nicht scheu und antwortet frech: «Nein, das macht mir gar nichts aus. Es freut mich sogar. Auch du sollst lernen, wie es sich anfühlt, hart zu arbeiten, sich zu beschmutzen und am Abend vor lauter Anstrengung überall Schmerzen zu verspüren.» Bengelix springt bei diesen Worten wütend auf und will auf Noraia losgehen. Doch du wirfst dich mutig dazwischen. ➡ 79

- 61 Alleine kannst du die bevorstehenden Aufgaben nicht bewältigen. Versuche mindestens zwei Begleiter zu finden. ➡ 40

- 62 Das Gespräch mit Cincibillus lässt sich ganz gut an und du bist dir sicher, den Druiden überzeugen zu können, dass das «Buch der Druiden» bei dir besonders gut aufgehoben sei. Als du dem Druiden jedoch anbietest, er können mit dem Studium des Buches sogar mächtiger werden als seine Götter, schlägt die

Stimmung abrupt um. Er reißt dir wutentbrannt das Buch aus den Händen und geht dabei so ungeschickt vor, dass du durch einen Schlag an die Schläfen bewusstlos niedersinkst. ➡ 66

- 63 Du rennst mutig und geschickt auf den tobenden und um sich schlagenden Cincibillus zu und stellst dich zwischen ihn und den Türpfosten. Nun duckst du dich unter jedem seiner Schläge weg und lässt so den alten Herrn Mal um Mal mit kräftigen Hieben in den Türpfosten hämmern. Durch seine Schmerzen immer mehr in Fahrt gekommen, wird der Druiden stetig unbedachter und unvernünftiger. Am Schluss hämmert er seinen Kopf mehrmals heftig gegen den Türpfosten und sinkt dann leise wimmernd und schluchzend vor dir zu Boden.

Nun ist deine Stunde gekommen. «Tschuldigung, Herr Cincibillus. Hats weh getan?», flüsterst du versöhnlich. Doch der alte Herr reagiert nicht mehr auf dich. Auch als du ihn auf die drohende Gefahr durch den Subeben-Überfall ansprichst, lässt er nur ein leises Wimmern hören. «Das Buch der Druiden lässt sich nicht durch mich beseitigen. Ich bin vor meinen Göttern zu unwürdig für diese Aufgabe. Ich bin zu unwürdig, mein Volk zu beschützen und zu retten. Ich bin zu unwürdig, ...»

Du lässt den vor Selbstmitleid nur so triefenden Druiden vor seiner Hütte liegen. Zurzeit stehen wichtigere Aufgaben an als diesen alten Mann wieder auf den richtigen Weg zu führen.

Du bist dir sogar sicher, dass Cincibillus diese Situation überstehen wird und schon bald wieder auf Bäume klettern und Misteln pflücken kann. ➡ 40

- 64 Chantix ist ganz begeistert davon zu hören, dass hier im Dorf schon bald mit einem Kampf gegen die Sueben zu rechnen ist. «Was für eine wunderbare Gelegenheit, ein Heldenepos zu dichten!», schwärmt er. Wild entschlossen greift der Barde zu seiner Krotta, lei-ert einige Töne aus den Saiten und hebt dann zu singen an:

«Der schönste Traum in meinem Leben,
zu kämpfen gegen die Sueben,
wird nächste Nacht sich nun erfüllen.
Ich werde kämpfen, werde brüllen,
mit hartem Schlag sie wild besiegen,
mit meinem Mut die Welt bewegen.

Oh lasst sie kommen, diese Wilden.
Seht zu wie ihre Kräfte schwinden!
Wenn sie mein Antlitz tun erblicken.
werden sie ängstlich sich verdrücken.
Wenn sie mein Hieb zu Boden streckt,
seht ihr, welch Götter-Held in mir steckt.

Dir wird schnell klar, dass der Barde vor dir völlig den Bezug zur Realität verloren hat. Das dünne, kraftlose Männlein taugt absolut nicht zum Kampf gegen die hünenhaften Sueben, welche du am Gebüsch vor dem Dorf gesehen hast. «Von wegen, die werden ängstlich vor dir sich verdrücken», schmunzelst du. Wäre die Situation nicht so ernst, würdest du über so viel Fehleinschätzung laut lachen. Aber Unterstützung wirst du von Chantix keine erhalten. ➡ 40

- 65 «So, und wie sehen denn die Waffen der Sueben aus?», stellt dir Noraia die zu erwartende Frage. «Sie sind ... », stotterst du leicht verwirrt, «Sie sehen eben sehr gefährlich aus.»

Noraia lacht kreischend auf. «Wie? Sie sehen gefährlich aus? Ja bitte, hast du schon Waffen gesehen, die nicht gefährlich aussehen? Du hast wirklich keine Ahnung. Du bist doch nur ein kleines, unwissendes, nichtsnutziges Kind!» Mit einem verächtlichen Kopfnicken lässt dich das hübsche Mädchen einfach stehen. Du ärgerst dich über dich und deine Dummheit, fühlst dich aber auch beschämt und enttäuscht darüber, offenbar die Möglichkeit, eine verlässliche, tolle Freundin gewinnen zu können, verspielt zu haben.

Schlecht gelaunt suchst du an einem andern Ort nach Unterstützung. ➡ 40

- 66 Als du einige Zeit später wieder erwachst, liegst du in der Hütte des Druiden auf einem Strohlager in einer Ecke. Du kannst beobachten, wie Cincibillus Seite um Seite aus deinem «Buch der Druiden» reißt und sie einzeln im offenen Feuer unter seinem grossen Kupferkessel verbrennt. Dir wird schmerzlich bewusst, dass dies deine Ende hier bei den Helvetiern bedeutet. Du wirst nie mehr eine Zeitreise unternehmen können.

Cincibillus stellt dich als Druidengehilfe an, denn es ist ihm nicht entgangen, was für eigenartiges Wissen du aufweisen kannst. Er glaubt dir zwar nicht, dass zum Beispiel die Erde eine Kugel sei, aber deine Beweise sind so überzeugend, dass er doch ein bisschen versichert ist. Nach eurer Rückkehr aus Bibracte und Cincibillus Tod wirst du seine Stelle im Dorf übernehmen und weise und gütig bis zu deinem Ende einen guten Druiden abgeben.

- 67 «Ich habe dir einen tollen Streich!», köderst du Bengelix und legst dein Gesicht dabei in möglichst geheimnisvolle Falten. Da versteht es sich von selbst, dass der Junge nicht widerstehen kann und interessiert auf dich zukommt.

«Ich habe beobachtet, wie dein Vater immer in den fast vollen Kübel mit dem Mist-Stroh aus dem Schweinepferch tritt, damit darin noch mehr Stroh Platz findet», stellst du trocken fest. «Und was gibt das nun für einen Streich?», zeigt sich Bengelix neugierig und ungeduldig. «Ganz einfach! Du leerst den beinahe vollen Mistkübel aus, füllst ihn mit Wasser und bedeckst alles mit einer dünnen Schicht Mist und Stroh. Du wirst staunen, wie dein Vater tanzen kann, wenn er das nächste Mal den Inhalt des Kübels zusammen treten will.» Bengelix kann sich vor lauter Lachen kaum mehr auf den Beinen halten und will deine Idee sofort in die Tat umsetzen. ➡ 50

- 68 Der Hof von Angharad ist verweist, die Türe zur Hütte steht sperrangelweit offen. Zuerst bist du enttäuscht und willst ins Dorf zurückgehen, doch dann bemerkst du im nahen Wäldchen einen Wagen verschwinden. Geistesgegenwärtig rennst du dem Gefährt nach und kannst die Seherin kurze Zeit später einholen. Einmal mehr überrascht dich diese so eigenartige Frau. Bevor du zu sprechen beginnen kannst, schaut sie dich an und erklärt dir: «Du brauchst mir nichts zu sagen, Kind! Ich habe es auch gesehen. Als ich die Gedärme des Huhns vor dir ausgebreitet habe, war da nicht nur etwas über dich zu sehen, nein auch über die Sueben. Sie werden kommen! Diese Nacht schon werden sie kommen und viele hier im Dorf werden furchtbar leiden.»

- Die Worte schockieren dich und du versuchst Angharad für dich zu gewinnen. Mit ihrer Unterstützung werden, ja müssen die Dorfbewohner endlich auf dich hören. ➡ 73
- Du bist geschockt, traurig, verstört. Du beschliesst, deinen Plan zu ändern und dein Leben nicht unnötig in Gefahr zu bringen. ➡ 82

69 Cincibillus zeigt sich gar nicht begeistert von deinem Versuch, charmante Reden zu führen. «Schmeichler und Lügner! Das mag ich gar nicht!», donnert seine Stimme durch die kleine Hütte. «Und wenn du dann noch ein so gefährliches Buch zu schützen versuchst, werde ich rasend vor Wut!»

Wie rasend Cincibillus werden kann, bekommst du gleich zu spüren. Er reißt dir das «Buch der Druiden» so heftig aus den Armen, dass du rückwärts auf den Boden fällst und deinen Kopf an seinem grossen Kupferkessel aufschlägst. Bewusstlos bleibst du vor der Feuerstelle liegen. ➡ 66

70 «Noraia, Noraia!», rufst du ganz aufgeregt, als du auf das blonde Mädchen zurennst. Doch zu deiner Überraschung scheint sie dich gar nicht wieder zu erkennen. So ein zickiges Verhalten hast du dem hübschen Mädchen gar nicht zugetraut. Du benötigst deinen ganzen Charme, um Noraia in ein Gespräch verwickeln zu können. Die Sklavin startet mit 17 Punkten in das nun folgende Charme-Duell. Du kannst zu deinen Charmepunkten noch weitere 8 Punkte dazuzählen.

- Du gewinnst das Duell. ➡ 81
- Du ziehst leider den Kürzeren. ➡ 75

- 71 Cincibillus lässt sich schwer davon überzeugen, dass das «Buch der Druiden» auch für ihn von Nutzen sein könnte. Erst als du ihm versicherst, mindestens einmal im Jahr zu ihm zurück zu reisen und ihm bei allen offenen Druidenfragen das Studium des Buches zu erlauben, willigt der alte Mann ein. «Verstehen Sie doch, Herr Cincibillus. Das «Buch der Druiden» ist ja immer 2000 Jahre weg von Ihnen und kann so doch keinen Schaden anrichten.»

Als du den Druiden jedoch auf die viel grössere Gefahr des bevorstehenden Überfalls der Sueben hinweisen willst, will er gar nichts davon wissen. «Papperlapapp! Das ist keine Gefahr für uns», erklärt er im Brustton der Überzeugung. «Wir Helvetier sind tapfere Krieger und unbesiegbar. Wenn unsere Götter uns beistehen wollen, werden wir siegen.»

«Und wenn Ihre Götter das nicht wollen?», fragst du herausfordernd zurück. «Ja, dann soll es so sein. Dann werden wir sowieso untergehen. Ich werde aber heute Nacht im heiligen Hain den Göttern ein ganz besonderes Opfer darbringen. Das wird sie gütig stimmen und uns die Sueben schlagen lassen. Sei unbesorgt mein Kind. Lass mich nur machen.»

Cincibillus vermag dich jedoch nicht zu beruhigen. Stattdessen suchst du an einem anderen Ort nach Unterstützung. ➡ 40

- 72 «Die Sueben kommen, die Sueben kommen», schreist du laut, als du auf das Tor und den Torwächter Ceallach zustürmst. «Ich habe sie gesehen. Sie reiten auf drei kleinen, winzigen Pferden und tragen ihre Haare in Knoten am Kopf!»

Du erwartest, dass deine präzise Schilderung des Spährtrupps den erfahrenen Krieger Ceallach beeindrucken wird. Doch zu deiner Enttäuschung geschieht genau das Gegenteil. Ceallach hält seine flache Hand über die Augen und schaut ins flache Land hinaus. «So, sagst du!», lacht er dir zu. «Ich sage dir aber, dass ich nichts sehe. Ich sehe kein Sueben-Haar und keine kleinen Pferde. Ich sehe nur das, was ich jeden Tag sehe, nämlich flaches Land und friedliche Wälder. Und genau das wird uns hier den ganzen Tag und die ganze Nacht umgeben: flaches Land und friedliche Wälder.»

Ceallach sieht dich bei seinen Äusserungen so bestimmt und selbstsicher an, dass du schnell bemerkst, wie hoffnungslos dein Versuch der Warnung bei ihm ist. Deshalb suchst du an anderer Stelle nach Unterstützung. ➡ 40

- 73 «He, Kind! Versteh doch! Ich bin Seherin, keine Weltverbiegerin. Was die Götter auf uns zukommen lassen wollen, werden sie auch auf uns zukommen lassen. Da kann ich noch so lange im Dorf herumrennen und schreien: «Die Sueben kommen! Bringt euch in Sicherheit, die Sueben kommen!»

Traurig schaut dich Angharad an, schweigt lange und streicht dir übers Haar. Dann endlich bricht sie ihr Schweigen und flüstert, nein haucht dir beinahe zu: «Was geschehen muss, wird auch geschehen. Aber du, du brauchst dich nicht zu ängstigen, dir wird nichts geschehen. Du wirst mit mutigem Handeln sogar zwei Menschen retten und zu neuen Freunden gewinnen. Geh also mutig in den Kampf gegen die Sueben.»

Bestärkt durch diese Worte gehst du zurück ins Dorf und suchst weiter nach Verbündeten. ➡ 40

- 74 «Liebster Herr Cincibillus», flötest du unschuldig. «Sie sind ein so gütiger Mann, so weise und klug, so mächtig und wichtig, da wird Ihnen doch so ein unscheinbares und unnötiges Buch keinen Kummer bereiten. Lassen Sie es doch einfach ruhen. Ich Sorge mich schon darum, dass sie es niemals mehr zu Gesicht bekommen werden.» Das unverständliche Brummeln aus dem Bart des Druiden verstehst du als Zustimmung.

Glücklich über diese frohe Wendung, bringst du nun auch die Warnung vor dem bevorstehenden Überfall der Sueben vor. Doch bei diesem Thema kennt der alte Mann kein Pardon. Wütend entgegnet er dir: «Ach was! Meine Götter haben keinen dergleichen Überfall angekündigt. Und was die Götter nicht zeigen, gibt es auch nicht!»

Schnell musst du einsehen, dass du mit deinem Anliegen bei Cincibillus auf Granit beisst. Deshalb machst du dich auf und suchst an anderer Stelle im Dorf nach Unterstützung. ➡ 40

- 75 «Was weißt du Grünschnabel schon von Sueben», motzt dich Noraia unfreundlich an. «Du warst bestimmt noch nie hinter dem nächsten Wald, verschweige denn jenseits des Rheus oder gar hinter dem grossen See, wo die Germanen und Sueben wohnen. Lass mich also mit deinem Geschwätz in Ruhe!», faucht dich die germanische Sklavin wütend an.

Eingeschüchtert und leicht enttäuscht über deinen fehlenden Mut, Noraia energisch zu widersprechen, ziehst du von dannen und suchst andernorts nach Unterstützung. ➡ 40

76 «Das ist kein Streich, das ist nur eine blöde und sinnlose Kindskopferei!», lacht dich Bengelix schamlos aus. Dabei hast du ihm von deinem besten Streich erzählt, den du deiner Oma je gespielt hast. Du hast ihr nämlich mit Nadel und Faden die Ärmel an ihren Kleidern zugenäht, sodass sie beim Anziehen im Ärmel stecken blieb und nur mühsam wieder raus konnte.

«Mit Kindsköpfen gebe ich mich nicht ab», zischt dir Bengelix verächtlich zu und lässt dich kurzerhand stehen. Dir bleibt nichts anderes übrig, als deine Niederlage einzugestehen und dich an anderer Stelle um Unterstützung zu bemühen. ➡ 40

77 «So, und wie sehen denn die Frisuren der Sueben aus?», stellt dir Noraia die zu erwartende Frage. «Sie tragen», erklärst du mit tiefer Überzeugung, «ihre langen Haare seitlich am Kopf zu einem Knoten gebunden.»

«Tatsächlich! Du hast Sueben gesehen.» Noraia kreischt ängstlich auf. «Sie senden immer vor einem Angriff einen Erkundungstrupp aus. Der Überfall folgt dann meist in der darauf folgenden Nacht. Ich habe das schon einmal erlebt.» Das arme Mädchen beginnt zu zittern und schluchzt leise auf. Nur Dank deiner Hilfe, du legst Noraia tröstend den Arm um die Schulter, vermag das verängstigte Kind weiter zu erzählen. «Ich habe so gehofft, dieses schreckliche Erlebnis niemals wieder erdulden zu müssen.



Aber noch haben wir die Chance, dieses Unheil vom Dorf fern zu halten. Komm!», ruft dir Noraia zu und packt dich wild entschlossen an der Hand. Sie scheint sich vom ersten Schreck schon wieder erholt zu haben.

Gemeinsam macht ihr euch auf, an einem andern Ort nach weiterer Unterstützung zu fragen. Denn eins ist dir klar: Du alleine mit diesem Mädchen, auch wenn sie wild entschlossen und beinahe unbesiegbar scheint, kannst diese Aufgabe nicht meistern.

⇒ 40

- 78 Du löst dieses Rätsel offenbar zu ungenau. Hier könnt ihr nur zu dritt sein, denn alle anderen Dorfbewohner wollten von dir und deiner Vorahnung nichts wissen. Löse das Rätsel mit nur zwei Begleitern weiter, lies in Zukunft aber genauer.

⇒ 60

- 79 «Spinnst du nun auch total?», fährt dich Bengelix wütend an. «Ich kann meine Sklavin schlagen, wann und so oft ich will. Da musst du dich sicherlich nicht dazwischen werfen!» Diese Worte schocken dich zutiefst. Das lässt du dir nicht gefallen und du versuchst Bengelix zur Vernunft zu bringen. Diese Aufgabe benötigt jedoch dein ganzes Geschick. Die nun folgende Geschicklichkeitsprüfung geht über sieben Runden.

- Du zeigst dich geschickt genug. ⇒ 91
- Ungeschickt wie du oft bist, vermasselst du diese Prüfung. ⇒ 83

80 Dir stockt der Herzschlag vor Entsetzen, die Atmung setzt dir aus. Noraia sinkt stöhnend neben dir in die Knie und Bengelix schreit leise auf. «Los, lasst uns abhauen!», flüstert er dir zu. Doch dafür ist es nun zu spät. Laut und vernichtend ruft eine Stimme: «Der Bengelix hat doch eine Sklavin. Für was braucht ein Junge eine eigene Sklavin?» «Ja, bringt sie her!», kräht nun die Menge.

Offenbar sind alle erleichtert, dass diese furchtbare Aufgabe an ihnen vorbeigehen soll. Eine Sklavin zu opfern bedeutet ihnen offenbar nichts. ➡ 102

81 «Wie willst du überhaupt wissen, dass es Sueben waren?», schaut dich Noraia keck, geradezu herausfordernd an.

- «Ich erkenne sie an ihren Frisuren.» ➡ 77
- «Ich erkenne sie an ihren Waffen.» ➡ 65
- «Ich erkenne sie an ihren Schuhen.» ➡ 87

82 «Wenn die Seherin ein schreckliches Ende gesehen hat, ist das wohl nicht mehr abzuwenden», sagst du zu dir. Kurz entschlossen reist du mit Angharad mit und lässt das Dorf hinter dir. Nach einigen Tagen einer ziemlich eintönigen Reiserei über beinahe unpassierbare Trampelpfade, durch dichte, mit viel Unterholz durchsetzte Wälder und immer wieder durch reisende Bäche und kleinere Flüsse hast du genug von der Zeit der Helvetier. Eines Nachts, als ihr in einem kleinen Wäldchen Zuflucht vor dem peitschenden Regen gefunden habt, schleichst du dich ohne Verabschiedung davon. «Angharad weiss das ja sowieso schon lange», murmelst du entschuldigend. ➡ 99

- 83 «Und das ist für dein freches Maul, die ist für deine vorwitzigen Blicke und die hier dafür, dass du so unheimlich hübsch bist!» Ohrfeige um Ohrfeige lässt der erzornzte Knabe auf das arme Ding niedersausen. Immer wieder schlägt er auf die ängstlich am Boden kauernde Noraia ein. Als du in die traurigen, tränenerfüllten Augen des Mädchens blickst, bricht dir beinahe das Herz. Weshalb wehrt sie sich nicht? Weshalb schaust du nur zu und getraust dich nicht, Noraias Situation als Sklavin zu beenden? Weshalb überhaupt versuchst du nicht alle Sklaven dieser Zeit zu befreien?

Plötzlich wird dir die barbarische, unmenschliche Zeit der Kelten und Germanen, die Zeit der vielen Überfälle, Kriege und Völkerschlachten zu viel. Es interessiert dich plötzlich gar nicht mehr, wie der keltische Stierkopfring in diese Geschichte kam, wie das Keltengrab am Hauenstein entstanden ist und wie die Geschichte von Noraia und Bengelix, Chorbolix und Cincibillus oder Sagtnix und Sagdus ausgehen wird. Du willst nur noch weg von hier und diesen Gräueln und Ungerechtigkeiten.

Wild entschlossen rennst du in den nahen Wald und verkriechst dich weinend unter dem ersten besten Gebüsch. ➡ 99

- 84 Genau so wie du es bei deiner ersten Tour zu den Dorfbewohnern erlebt hast, erfährst du auch jetzt die Reaktion auf deine Warnung mit den Sueben: Niemand glaubt dir, will auf dich hören und hat Zeit, seine Arbeit zu unterbrechen. Niedergeschlagen schleichst du zu eurem Treffpunkt zurück. Als du zuerst Bengelix, später auch Noraia ebenso deprimiert zurückkommen siehst, weißt du, dass du dir einen anderen Plan zurechtlegen musst. ➡ 111

85 «Sei still!», unterbricht dich Bengelix, als du fragen willst, was Cincibillus da treibt. «Er beschwört die Götter, sie mögen ihn erhören und ihm mitteilen, was das Dorf zum Gelingen der bevorstehenden Reise zu tun hat.» «Und wann schreien wir unsere Warnung vor den Sueben in die Runde?», zeigt sich Noraia sehr ungeduldig.» «Später!», zischt Bengelix und lauscht andächtig auf die Worte des Druiden. ➡ 92

86 Auf dem Wall angekommen, suchst du verzweifelt nach einem Versteck, von dem dir Angharad als das perfekte Versteck geweissagt hat. Doch hier findest du kein Versteck für drei verängstigte Kinder. «Höchstens ein kleines Rätsel könnte man hier verstecken!», fauchst du zornig und willst dich wieder davon machen, als drei Sueben euch oben auf dem Wall entdecken. ➡ 110

87 «So, und wie sehen denn die Schuhe der Sueben aus?», stellt dir Noraia die zu erwartende Frage. «Sie tragen», stotterst du leicht verwirrt, «an der langen, nach oben gebogenen Spitze, je eine kleine Glocke.»

Noraia lacht kreischend auf. «Wie einen Hanswurst stellst du dir die Sueben vor? Du hast wirklich keine Ahnung. Du bist doch selber ein Hanswurst!» Mit einem verächtlichen Kopfnicken lässt dich das hübsche Mädchen einfach stehen. Du ärgerst dich über dich und deine Dummheit, fühlst dich aber auch beschämt und enttäuscht darüber, offenbar die Möglichkeit, eine verlässliche, tolle Freundin gewinnen zu können, verspielt zu haben.

Schlecht gelaunt suchst du an einem andern Ort nach Unterstützung. ➡ 40

88 «Leute vom Dorf. Noch fehlt unseren Göttern das liebste Opfergeschenk, unser teuerstes Gut. Für so eine lange Reise mit so vielen von uns fernzuhalten- den Gefahren dürfen wir nichts vor unseren Göttern zurückbehalten!» Die Worte des Druiden sind dir völlig unverständlich. Die Dorfbewohner haben doch schon mehr geopfert, als du dir vorstellen kannst. Was will der unheimlich vor euch thronende Druide denn noch erhalten? Neben dir spürst du, wie Noraia zu zittern beginnt und ängstlich aufstöhnt. Offenbar plagt sie eine Vorahnung, welche du dir nicht vorzu- stellen vermagst. Doch bald wirst du die schreckliche Wahrheit erfahren, eine Wahrheit, die deine Vorstel- lungskraft sprengen wird. ➡ 59

89 «Verkriecht euch hinter den Steinpfosten und bleibt ruhig, ganz egal, was da auch geschehen wird», sprichst du deinen Freunden Mut zu.

Nach einiger Zeit verstummen die Schreie vom Dorf her und ein Trupp Sueben erscheint im Wäldchen. Baum um Baum, Strauch um Strauch und Stein um Stein durchsuchen die Krieger den heiligen Hain. Offenbar wollen sie auf keinen Fall dulden, dass je- mand unentdeckt vom Ort dieses schrecklichen Mas- sakers entkommen kann.

Immer näher kommt der Suchtrupp eurem Versteck. Schon könnt ihr den Schweiss der gehetzten Pferde riechen. Da hört ihr einen Sueben seinen Leuten et- was zurufen. «Unter dem Stein!», übersetzt Noraia ent- setzt. ➡ 108

90 Beim nächsten Morgengrauen getraut ihr euch endlich aus eurem Versteck. Mit Erleichterung stellt ihr fest, dass ihr nicht die einzigen Überlebenden dieser Tragödie seid. Einige Dorfbewohner sind auch aus den umliegenden Wäldern zurückgekehrt und sind damit beschäftigt, die Toten zu bergen und zur Bestattung bereit zu machen.

Chorbolix kniet neben den Brandruinen seiner ehemaligen Viereckschanze. Daneben liegt ein besonders stattlich gekleideter Herr, den du gestern nicht im Dorf bemerkt hast. Bengelix zieht dich zur Seite und flüstert dir zu: «Das muss unser Herzog Vercombogius sein. Er sollte doch gestern hier im Dorf ankommen. Sicherlich wurde auch er vom Überfall der Sueben überrascht.»

⇒ 107



91 «Was sich zankt, das liebt sich», lachst du Bengelix mit-
ten ins Gesicht. Als er dich anstarrt wie ein geschlage-
ner Hund, lacht auch Noraia laut auf. «Bengelix, du
siehst aus wie Nachbars Esel, nur noch etwas dämi-
cher!», zeigt sie sich weiterhin frech und vorwitzig. Nun
huscht auch über Bengelix Gesicht ein kleines Lachen
und brummig erwidert er. «So! Jetzt lachst du. Ges-
tern aber hast du mir noch versichert, dieser Esel sei
unheimlich süß!» «Eben!», antwortet Noraia sehr
knapp und errötet leicht.

«So, flirten könnt ihr beiden später. Zuerst müssen wir
nun die Sueben stoppen und das Dorf und seine Be-
wohner retten», unterbrichst du die beiden. Bengelix
ist sichtlich erleichtert über deine Unterbrechung und
fragt: «Und, hast du schon einen Plan?» Ja, was willst
du nun tun?

- Ihr stellt euch zu dritt auf die Dorfstrasse und versucht
die Dorfbewohner mit lauten Zurufen zu warnen.
⇒ 105
- Ihr teilt euch auf und jeder geht in einem Teil des
Dorfes von Haus zu Haus.
⇒ 84
- Ihr wartet den Abend ab, bis ihr aktiv werdet. «Jetzt
sind alle Dorfbewohner so mit Vorbereitungen be-
schäftigt, dass sie sowieso nicht auf uns hören wür-
den», erklärst du.
⇒ 95

92 «Leute vom Dorf», lässt sich Cincibillus nun wieder ver-
ständlich vernehmen. «Ich habe mit Belenus und
Teutates, mit Damona, Epona und Sucellus, mit Tara-
nis, Rosmerta und Ogmios und sogar mit Borvo, Esus
und Lug gesprochen. Und sie alle haben mich erhört.
Unsere Götter haben sogar zu mir gesprochen. Freut
euch! Sie meinen es gut mit uns! Sie stehen uns bei
und unsere Reise an den Atlanticus wird von Erfolg
gekrönt sein.» Jubel brandet auf unter den Leuten

des Dorfes. Die Anstrengung des Tages, die Anspannung und Ungewissheit vor der langen Reise und der bevorstehende Abschied von der trotz allem lieb gewordenen Heimat wandelt sich nun um in Erleichterung, Freude und grosse Hoffnung.» Gespenstisch widerspiegeln sich die wild zuckenden Lichter der Fackeln und Feuer auf den Gesichtern der jubelnden, schreienden, ja geradezu fanatisch wirkenden Dorfbewohner.

«Lasst unseren Göttern danken!», unterbricht Chorbo-
lix die wild gewordene Menge. «Jeder bringe, was er
am liebsten hat. Nur mit grosszügigen Geschenken
können wir die Götter bei Laune halten!» ➡ 104

- 93 Auch deine Freunde erfasst Panik und die beiden wollen wie wild gewordene Pferde davonstieben. Doch zum Glück behältst du die Ruhe und vermagst die beiden zurück zu halten. Was willst du nun tun?
- Wie die Dorfbewohner auch rennst du mit Noraia und Bengelix aus dem heiligen Hain ins Dorf zurück. ➡ 98
 - Zu dritt stürmt ihr den Abhang beim heiligen Hain hinauf und versucht euch auf dem Schutzwall der Halbinsel zu verstecken. ➡ 86
 - «Wir bleiben vorerst hier und sondieren die Lage», erklärst du deinen beiden Freunden. ➡ 106
- 94 Lange Zeit bleibt es ruhig im heiligen Hain. Als das Schreien und Jammern vom Dorf her langsam verstummt, dringen plötzlich von allen Seiten her Sueben auf ihren kleinen Pferden ins Wäldchen hinein. Plötzlich ist es völlig unmöglich, euch hinter einem Baumstamm zu verstecken, denn hinten ist gleichzeitig auch vorne. Rundum stehen Sueben!

Da packt dich ein besonders grimmig dreinblickender Kämpfer an den Haaren und schwingt dich wie einen Sack Mehl hinter sich auf sein Pferd und reitet unter lautem Triumphgeheul mit dir davon. ➡ 110

95 «Und was unternehmen wir nun mit der Zeit bis zum Abend?», mault Bengelix etwas unzufrieden. «Ich kenne da ein cooles Spiel», erklärt Noraia verschmitzt und zieht euch zwei Kinder mit sich mit zum Flussufer nördlich des Dorfes. ➡ 101

96 «Ah!», schreist du laut auf, als dich der Suebe unter dem Dolmen zu fassen kriegt und an den Haaren aus dem Versteck zerrt. Wie einen Sack Mehl schwingt er dich hinter sich auf sein Pferd und reitet mit einem lauten und schrecklichen Triumphgeheul aus dem Wäldchen und über das Feld davon. ➡ 110

97 «Das nenn ich mal eine zuverlässige Arbeit!», klopft dir Chorbolix anerkennend auf die Schulter und steckt den Ring in seine Tasche. ➡ 117

98 Als ihr aus dem Wäldchen stürmt, rennt ihr mitten in den Angriff der Sueben hinein. Auf ihren kleinen, wendigen Pferden reiten die germanischen Krieger immer wieder durch die flüchtende Menge. Mit ihren mächtigen Schwertern schlagen sie alles und jeden kurz und klein. Wer diesem Massaker entkommen kann, wird gepackt, aufs Pferd gezerrt und als Gefangener auf den nächsten Sklavenmarkt gebracht. Wie so viele helvetische Dörfer auch, widerfährt dieses traurige Schicksal in dieser letzten Nacht auch diesem Dorf. ➡ 110

99 Abseits vom Treiben im helvetischen Dorf setzt du dich unter einen grossen Baum, wartest die Nacht ab und machst dich bereit für die nächste Zeitreise.
In welche Epoche führt sie dich?

- Zur Zeit der Römer ⇒ Band 2
– Seeb b. Bülach & Oberwinterthur
- Landnahme durch die Alemannen ⇒ Band 3
– Hettlingen
- Zürich zur Zeit der Zünfte 1348/49 ⇒ Band 4
– Zürich
- Zwingli, Reformation und Kappeler Kriege ⇒ Band 5
– Zürich & Kappel a. A.
- Zürich und der Franzosenkrieg 1798/99 ⇒ Band 6
– Dietikon & Kloster Fahr
- Die Zeit der Industrialisierung ⇒ Band 7
– Neuthal bei Bauma
- Du hast schon alle Epochen besucht. ⇒ Epilog

100 Wie viele Personen seid ihr?

- Du bist alleine. ⇒ 61
- Ihr seid zu zweit. ⇒ 53
- Ihr seid zu dritt? ⇒ 60
- Ihr seid zu viert? ⇒ 78

- 101 Nach einem unterhaltsamen Nachmittag, während dem ihr drei euch richtig gut kennen gelernt habt und dicke Freunde geworden seid, wartet ihr den Abend ab. Wie Cincibillus und Chorbolix es angeordnet haben, strömen alle Dorfbewohner bei Anbruch der Dunkelheit zum Wäldchen am Fuss des Walls, etwas südlich des Dorfes gelegen.

Schon von weitem siehst du, dass im Wäldchen drin viele Fackeln und einige grosse Feuer lodern. Als du nun mit deinen beiden Freunden Bengelix und Noraia näher trittst, erfüllt dich plötzlich eine eigenartige Spannung. Du spürst, wie eine besondere Kraft deinen Körper durchdringt und deinen Geist beflügelt. Fast ist dir, wie wenn du leicht wie ein Schmetterling davon fliegen könntest. ➡ 58

- 102 In dem Moment, als die um euch stehenden Männer ihre Hände nach Noraia ausstrecken wollen, schreit vorne auf dem Opfertisch Cincibillus laut auf. Er greift sich langsam an die Brust, versucht einen Pfeil aus seinem Gewand, aus seinem Körper zu ziehen und stürzt dann Kopf voran von seinem Dolmen. Die Dorfbewohner schreien entsetzt auf und starren nach vorne. Als nun immer mehr Pfeile in die versammelte Dorfgemeinschaft schwirren, bricht die völlige Panik aus. Alles schreit wild durcheinander und drängt aus dem Wald hinaus. «Die Sueben kommen, rette sich wer kann!», schreit nun das ganze Dorf. ➡ 93

- 103 Eh du merkst, wie dir geschieht, liegst du am Boden. Über dir thront der Suebe und hebt gerade sein Schwert zum letzten Stoss an, als ein weiterer Kämpfer dazu tritt, und deinem Widersacher lachend zuruft, dass lebendig wertvoller sei als tot. ➡ 110

104 Fasziniert starrst du auf das nun folgende Schauspiel. Wunderschöne Töpfe, kupferne Kessel, teure Gewänder und Schmuck, viel Schmuck sogar, wird vor dem Druiden auf den Opfertisch gelegt. «Das glänzt ja wie echtes Gold!», staunst du. «Klar ist das Gold!», antwortet dir Bengelix sichtlich stolz. «Wir Helvetier besitzen viel Gold und opfern es liebend gern unseren Göttern. Wenn du es sehen willst, wirst du in vielen Bächen und Seen, in Bergschluchten und engen Höhlen Berge von Gold finden, welches wir Helvetier unseren Göttern zurückgegeben haben.»

«Zurückgeben?», fragst du verblüfft. «Klar!», erklärt dir Bengelix. «Alles, was wir haben, alles, was wir hergestellt haben und zu besitzen glauben, stammt doch aus der Natur, stammt also von unseren Göttern. Wir besitzen also nichts, haben alles nur geliehen. Es gehört unseren Göttern. Da ist es doch nichts anderes als Recht, wenn wir es bei Gelegenheit wieder zurückgeben.»

Du wunderst dich sehr und denkst, dass du ähnliche Gedanken auch in deiner Heimatzeit schon gehört hast. Du staunst auch, dass die Helvetier nicht nur symbolische Opfergaben, sondern richtige Wertgegenstände opfern. Noch mehr wundert dich jedoch die nächste Entwicklung der Geschichte, welche du so nicht voraussehen konntest. Erneut erhebt Cincibilus seine Stimme. ➡ 88

105 «Rette sich wer kann, die Sueben sind im Anmarsch!», ruft ihr so laut ihr könnt. Immer wieder skandiert ihr diesen Satz wie ein Gedicht. Doch niemand will sich retten, niemand achtet auf euer Geschrei. Es ist sogar so, dass nicht einmal jemand seine Arbeit unterbricht und auf euch aufmerksam wird. Nur Chorbolix, der Häuptling, der zufällig hier vorbeikommt, faucht euch wütend an: «Habt ihr nichts besseres zu tun, als hier

dumme Spielchen zu spielen? Kinder, geht nach Hause und helft euren Eltern, den gesamten Hausrat auf die Wagen zu packen. Nächste Nacht gehts endlich los an den Atlanticus.» ➡ 111

106 «Nur nicht aus dem heiligen Hain hinaus!», flehst du deine beiden Begleiter an. «Aber hier werden sie uns erwischen und niedermetzeln!», kräht Noraia in höchster Todesangst. «Ich weiss, wie die Sueben sind. Beim letzten Überfall haben sie meine ganze Familie umgebracht. Die sind so schrecklich!»

- Wild entschlossen bleibt ihr stehen und stellt euch dem Kampf. ➡ 112
- Ihr flüchtet euch zum Dolmen und versteckt euch unter der Steinplatte. ➡ 89
- Ihr bleibt im heiligen Hain und versucht euch hinter einem Baumstamm zu verbergen. ➡ 94

- 107 Chorbolix nimmt still Abschied von seinem Herzog und widmet sich nun der traurigen Aufgabe, die von ihm als Häuptling erwartet wird. Er ordnet an, wie und wo die Opfer zu bestatten sind, wer welche Überreste für die lange Reise an den Atlanticus zu retten hat und wer sich um die Hilfe für die wenigen Überlebenden der Dorfgemeinschaft zu kümmern hat.

Genau wie Bengelix und Noraia bekommst auch du deine Aufgaben zugeteilt und schufstest den ganzen Tag hart, bis du am Abend vor Erschöpfung beinahe nicht mehr stehen magst. ➡ 123

- 108 Langsam aber unaufhörlich reitet der eine Germane auf euch zu. Nun kann dich nur noch viel Glück retten.

- Du hast dieses Glück. ➡ 115
- Das Glück ist leider nicht mit dir. ➡ 96

- 109 «Wunderbar! Vielen Dank!», jubelt Chorbolix, als du ihm den Ring aus Cincibillus Haus bringst. ➡ 125

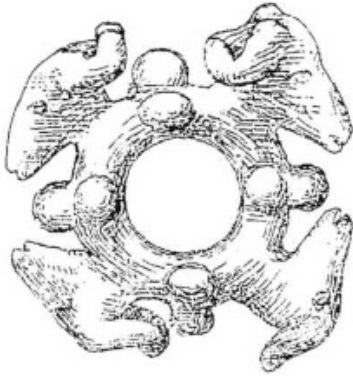
- 110 Du selber hast Glück und überlebst den Angriff der Sueben. Auf einem Sklavenmarkt im fernen Germanien triffst du sogar auf Bengelix und Noraia. Alle drei werdet ihr von einem in exotische Kleider gehüllten Sklavenhändler gekauft und in den Orient gebracht. Auf der langen Reise zu deinem neuen Herrn berichtest und erzählst du ihm ausführlich, aber gut erfunden, wie er glaubt, wie die Welt in 2000 Jahren aussehen wird. Der Händler findet deine Erzählungen so unglaublich witzig, dass er dich und deine beiden Freunde als persönliche Unterhalter bei sich behalten will. So kannst du trotz deines Schicksals ein sorgenfreies und recht angenehmes Leben zu Ende führen.

Mit etwa 63 Jahren wirst du sogar besondere Berühmtheit erlangen, als du eine unglaublich faszinierende Himmelserscheinung korrekt als Geburt eines neuen Königs deutest und deinem Herrn mit absoluter Bestimmtheit versichern kannst, der König sei in Bethlehem in einer Futterkrippe eines Stalls anzutreffen.

- 111 Durch diesen Misserfolg lasst ihr euch jedoch nicht von euren Plänen abbringen. «Dann warten wir eben bis zum Abend», knurrt Bengelix trotzig. «Und bis dahin kenne ich ein cooles Spiel», erklärt Noraia verschmitzt und zieht euch zwei Kinder mit sich mit zum Flussufer nördlich des Dorfes. ➡ 101
- 112 Es dauert nicht lange, da prescht ein Suebe auf seinem kleinen Pferd durch die Hecke am heiligen Hain. Mit gezücktem Schwert reitet er auf euch zu und schwingt seine Waffe in der Luft. Das nun folgende Kraftduell startet er mit der Kampfkraft 25, du kannst zu deinen Punkten noch 5 weitere Punkte dazuzählen.
- Du gewinnst diesen Kampf. ➡ 126
 - Du verlierst den Kampf. ➡ 103
- 113 In der Hütte des Druiden sieht es verheerend aus, aber immerhin ist sie nicht niedergebrannt worden. So scheint deine Aufgabe durchaus lösbar.

Nach einer halben Stunde hast du mehrere grössere und kleinere Ringe gefunden. Einige sind so gross, dass du sie als Halsringe, so genannte Torques, erkennst. Auch einige flache Amuletringe erkennst du in der Sammlung. Besonderes Interesse finden jedoch drei ganz besonders geformte Knotenringe, welche verschiedene Tierfiguren darstellen. Einer dieser Ringe muss also der vielbeschriebene keltische Stierkopfring

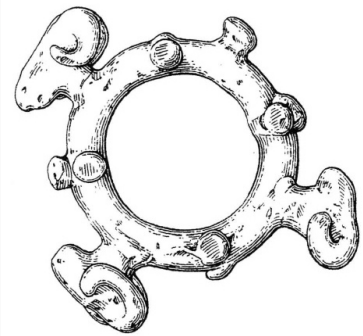
sein. Doch welcher ist es? Du bringst den echten Keltenring zu Chorbolix und steckst dir die beiden anderen Ringe als Souvenir an die Zeit der Helvetier in deine Tasche.



⇒ 109



⇒ 97



⇒ 121

114 Als du das schattige, ruhige und lauschige Wäldchen betrittst, verspürst du gar nichts mehr von den Schrecken der vergangenen Nacht. Im Gegenteil! Du fühlst dich irgendwie geschützt, leicht, beinahe so als könntest du fliegen.

Du fliegst tatsächlich, als du auf dem Dolmen zwei Kinder sitzen siehst. Noraia und Bengelix haben sich auch davonschleichen können und wollen sich hier in der abgeschiedenen Ruhe des heiligen Hains von dir verabschieden. Sie erklären dir, dass sie mit ihren flinken Beinen dem bereits davongezogenen Tross ohne Probleme nacheilen können.

- Du freust dich über diese Idee und bereitest dich auf den unvermeidlichen Abschied vor. ⇒ 124
- Du kannst mit diesem Vorschlag gar nichts anfangen und redest den beiden ins Gewissen. ⇒ 120

115 Als der Suebe das Dolmengrab im heiligen Hain, unter dessen Steinplatten ihr euch versteckt habt, erreicht hat, zögert er jedoch abzustiegen und nach euch zu suchen. Gespannt verfolgst du ein kurzes, dir jedoch unverständliches Gespräch zwischen den Sueben und wartest auf Noraias Übersetzung.

«Sie haben offenbar Respekt davor, das Grab vor sich zu durchsuchen. Sie nehmen es im Kampf zwar mit jedem Gegner auf, aber vor den Göttern fürchten sie sich», flüstert die Sklavin erleichtert.

Und tatsächlich! Die Sueben schwingen sich wieder auf die Rücken ihrer Pferde und preschen davon, nicht bevor sie noch alle Opfertagen auf dem Dolmen in Säcke gepackt und auf ihre Pferde geschwungen haben. ➡ 128

116 Auf dem Weg zu einem Sklavenmarkt in Germanien hast du viel Zeit darüber nachzudenken, weshalb dich nach so vielen überstandenen Gefahren und Abenteuern das Glück doch noch verlassen hat. Da bemerkst du in deiner Hosentasche die beiden Ringe, welche du in der Hütte des Druiden als Souvenir mitlaufen liessest. «Oh Gott! Ich habe mich geirrt und fälschlicherweise den geheimnisvollen keltischen Ring eingepackt!», wird dir schmerzlich bewusst. Nun denkst du auch wieder an die Weissagung, wonach dieser Ring denjenigen mit reinem Herzen Glück bringen soll. «Wer sich den Ring jedoch mit böser Absicht aneignet, wird hart bestraft werden!», zitierst du und fügst ernüchtert bei. «Und wer Ringe als Souvenir einsteckt, die einem nicht gehören, kann sich ja wohl kaum eines reinen Herzens rühmen.»

Du wirst als Sklave nach Böhmen in ein Bergwerk verkauft und hast dort nur wenige Monate Zeit, dich über deinen folgenschweren Fehler zu ärgern. In der damaligen Zeit wurde niemand alt in einem Bergwerk.

- 117 Am Abend macht sich dann ein kleines Grüpplein Überlebender auf zum Flussufer. Dort, abseits von den Gräbern der Dorfleute, soll Vercombogius seine letzte Ehrung erhalten. Du blickst dich unter den Menschen um, welche mit dir unterwegs sind und damit die Gräueltaten der Sueben überlebt haben. Erfreut stellst du fest, dass die beiden Bauern Sagtnix und Sagsdus die Bahre mit dem toten Herzog tragen. Ansonsten jedoch kannst du keines der dir bekannten Gesichter entdecken. Weder der erfahrene Krieger Ceallach noch der Barde Chantix sind dabei. Angharad, die Seherin, entdeckst du auch nicht. Aber von ihr weißt du, dass sie bereits am Vortag das Dorf verlassen hat.

Unten auf der Ebene am Fluss angekommen, beginnt ihr alle gemeinsam für den Verstorbenen zu singen. Chorbolix legt ihm als Zeichen der Anerkennung und als Unterstützung für seine weite Reise ins Totenreich einige Gaben auf die Totenbahre. Eine Kragenschüssel, ein Eisenmesser und zwei Schüsseln sind die einen Grabbeigaben. Dann zieht er aus der Tasche den siebenteiligen Stierkopfring aus Bronze hervor und legt ihn dem toten Herzog auf die Brust. Beinahe sieht es aus, als wolle Chorbolix damit Vercombogius beschützen und den Ring als Amulett gegen alles Böse einsetzen. «Möge der Ring für ewig bei dir bleiben, gutherziger Vercombogius», spricht der Häuptling ernst und dennoch sehr feierlich. «Bei Cincibillus war er nie gut aufgehoben. Ich habe immer gespürt, dass dieser Druide eine dunkle Seite hatte. Gestern nun hat er und mit ihm dieser Ring viel Leid über unser Dorf

gebracht. Das soll sich niemals mehr wiederholen!
Guter Vercombogius, achte auf den Ring, hüte ihn in
deinem Grab und lass ihn nie wieder los! Seine furcht-
bare Kraft soll nie wieder Menschen verwirren und
ihnen weder Glück noch Elend bescheren.» ➡ 119

- 118 Der folgende Abschied wird lang, tränenreich und
sehr sehr traurig. Immer wieder verspricht ihr euch,
dass ihr euch sicher wieder einmal treffen werdet.
Doch jeder von euch weiss, dass das niemals mehr
geschehen wird. Dieser Abschied ist für die Ewigkeit.

Dein Rat erweist sich für Bengelix und Noraia als
glücklichste Wendung in ihrem Leben. Die Römer
nehmen gerne jemanden auf, der die Sprache der
Kelten und der Germanen versteht und bei ihnen als
Dolmetscher arbeiten kann. Bengelix gibt Noraia
nicht mehr als seine Sklavin aus, sondern als seine
Frau. Dank deinem Rat entkommen die beiden der
furchtbaren Niederlage der Helvetier bei Bibracte, als
das Volk von den Römern unter der Führung von Ju-
lius Cäsar empfindlich geschlagen und beinahe aus-
gerottet wird.

Bengelix und Noraia leben noch viele Jahre glücklich
und gesund zuerst in Gallien, wo Bengelix zwischen
Julius Cäsar und dem gefangenen Anführer der Gal-
lier, Vercingetorix, so geschickt verhandelt, dass die-
ser nicht hingerichtet, sondern nur nach Rom ver-
schleppt wird. Nach Cäsars triumphaler Rückkehr
nach Rom leben die beiden sogar in einer hübschen
Villa mit Therme und eigenen Bediensteten in der be-
deutesten Stadt der damaligen Welt – dem antiken
Rom!

Du jedoch reist weiter in eine andere Epoche. ➡ 99

119 Nach dieser kurzen Trauerfeier ist es für die restliche Dorfbevölkerung Zeit aufzubrechen. Sie werden am Treffpunkt bereits von den anderen Helvetiern erwartet. Die Rauchsäulen, welche rundherum am Horizont zum Himmel steigen, zeigen euch an, dass bereits alle Helvetier ihre Dörfer verlassen, ihre Häuser und Höfe der vernichtenden Kraft des Feuers übergeben und sich aufgemacht haben gegen Westen in ein besseres Land, in eine bessere Zukunft zu ziehen.

In den Wirren des Aufbruchs fällt es gar niemandem auf, dass du dich von der Dorfgemeinschaft wegschleichst und nochmals zum heiligen Hain schlennderst. Du spürst, dass du dort noch eine Aufgabe zu erfüllen hast. ➡ 114

120 «Seid ihr nicht ganz klug?», schreist du die beiden Freunde an. «Glaubt ihr wirklich, das sei eine gute Idee? Wollt ihr weiterhin als Sklavin und Herr im Volk der Helvetier leben? Wäre das Unglück von letzter Nacht nicht eine gute Gelegenheit, alles neu zu ordnen und ein besseres Leben zu beginnen?»

Bengelix und Noraia starren dich verständnislos an. Eigene Entscheidungen sind ihnen so fremd wie das Meer oder Ovomaltine zum Frühstück. Deshalb kommst du ihnen zu Hilfe. Was rätst du den beiden?

- «Doch, zieht mit eurem Volk nach Westen. Ihr werdet mit den Helvetiern viele schöne Jahre im neuen Land am Atlanticus verbringen.» ➡ 124
- «Zieht mit den Helvetiern mit bis ihr auf die Römer trefft. Dort versucht ihr bei den Römern Unterschlupf zu finden.» ➡ 118
- «Zieht alleine nach Osten. Dort im Volk der Rätier werdet ihr Aufnahme und euer Glück finden.» ➡ 122

121 «Das ist ja interessant!», stellt Chorbolix überrascht fest, als du ihm den Ring aus Cincibillus Hütte überreichst. «Ich habe mir den Ring viel mächtiger, wuchtiger irgendwie vorgestellt. ➡ 125

122 Der folgende Abschied wird lang, tränenreich und sehr sehr traurig. Immer wieder verspricht ihr euch, dass ihr euch sicher wieder einmal treffen werdet. Doch jeder von euch weiss, dass das niemals mehr geschehen wird. Dieser Abschied ist für die Ewigkeit.

Dein Rat erweist sich für Bengelix und Noraia als glückliche Wendung in ihrem Leben. Bengelix gibt Noraia nicht mehr als seine Sklavin aus, sondern als seine Frau. Dank deinem Rat entkommen die beiden auch der furchtbaren Niederlage der Helvetier bei Bibracte, als das Volk von den Römern unter der Führung von Julius Cäsar empfindlich geschlagen und beinahe ausgerottet wird. Die Rätier können sich noch weitere 40 Jahre von den Kriegen und Plünderungen der damaligen Zeit fern halten. Erst im Jahre 15 v. Chr. erobern Drusus und sein Bruder Tiberius das Land zwischen Bodensee, Inntal und dem südlich der Alpen gelegenen Etschtal. Nun ist Rätien wie Helvetien eine römische Provinz und das ganze Gebiet der heutigen Schweiz steht unter dem Einfluss der Römer.

Bengelix und Noraia leben noch viele Jahre glücklich und gesund mit ihren Kindern zusammen in einem rätischen Dorf am Bodensee.

Du jedoch reist weiter in eine andere Epoche. ➡ 99

123 Beim Eindunkeln kommt Chorbolix auf dich zu und wünscht von dir eine besondere Leistung. «Hör genau zu, mein Kind! Ich möchte heute Abend für unseren Herzog Vercombogius eine Ehrenfeier abhalten. Sein Grab wird er dann in seiner Heimat südlich von hier zwischen den Flüssen Eulach, Thur und Töss finden. Dort werden wir ihn auf unserer Durchreise zur ewigen Ruhe betten.

Er soll jedoch für seine Reise ins Totenreich ein besonderes Geschenk aus unserem Dorf erhalten. «Ich habe gehört, der Druiden Cincibillus soll einen besonderen uralten keltischen Stierkopfring sein Eigen genannt haben. Ich habe ihn aber nicht bei ihm gefunden», erklärt der Häuptling leicht mürrisch.

«Dieser Ring soll magische Kräfte besitzen», fügt Chorbolix beschwörend hinzu. «Es geht sogar die Legende umher, dass der Ring schon vor einigen hundert Jahren, fern von hier an der Westküste einer riesigen Insel im Atlantik, aus heiligem Metall gegossen wurde. Auf seiner Oberfläche sind geheimnisvolle Schriftzeichen geritzt, die wir nicht zu deuten vermögen. Doch das Volk der Ordovicer, welches den Ring geschaffen und einem Urahn unseres Druiden vermacht hat, kann diese Sprache sprechen und auch in Zeichen auf den Ring setzen.

Geh also bitte zur Hütte des Druiden und such diesen Ring.»

Gehorsam versuchst du diese Aufgabe erfolgreich auszuführen.

- 124 Der folgende Abschied wird lang, tränenreich und sehr sehr traurig. Immer wieder verspricht ihr euch, dass ihr euch sicher wieder einmal treffen werdet. Doch jeder von euch weiss, dass das niemals mehr geschehen wird. Dieser Abschied ist für die Ewigkeit.

Noraia und Bengelix hast du einen sehr schlechten Rat erteilt. Hättest du etwas mehr aufgepasst, wäre dir klar gewesen, dass die Reise der Helvetier an den Atlanticus in einem Desaster enden wird. Julius Cäsar, damals noch nicht Kaiser der Römer, aber der Feldherr, der ganz Gallien erobern will, hat es auf das Gold der Helvetier abgesehen. Er lässt die Helvetier mit ihrem Tross nicht durch Genf ziehen, sondern treibt sie vor sich her durch die unwegsamen Berge und Schluchten des Juras. Bei Bibracte setzt er dann zur alles entscheidenden Schlacht an und vernichtet das Volk der Helvetier beinahe vollständig. Die wenigen Überlebenden müssen in ihre verlassenen und niedergebrannten Dörfer zurückkehren und fortan unter römischer Besatzung Puffer spielen zu den gefährlichen und barbarischen Germanen. Weder Noraia noch Bengelix kehren aus Bibracte in unser Land zurück.

Du jedoch reist weiter in eine andere Epoche. ➡ 99

- 125 Noch vor Einbruch der Dunkelheit macht sich dann ein kleines Grüpplein Überlebender auf zum Flussufer. Dort, abseits von den Gräbern der Dorfleute, soll Vercombogius sein Ehrenfest erhalten. Du blickst dich unter den Menschen um, welche mit dir unterwegs sind und damit die Gräueltaten der Sueben überlebt haben. Erfreut stellst du fest, dass die beiden Bauern Sagtnix und Sagsdus die Bahre mit dem toten Herzog tragen. Ansonsten jedoch kannst du keines der dir bekannten Gesichter entdecken. Weder der erfahrene Krieger Ceallach noch der Barde Chantix sind dabei. Angharad, die Seherin, entdeckst du auch nicht.

Aber von ihr weißt du, dass sie bereits am Vortag das Dorf verlassen hat.

Als ihr die Ebene unterhalb des Dorfes erreicht habt, ertönt plötzlich ein markdurchdringender Schrei und die Menschen stieben in alle Himmelsrichtungen davon. Bevor du richtig bemerkst, was mit dir geschieht, wirst du an den Haaren gepackt, durch die Luft gewirbelt und hart auf einen Pferderücken geworfen. «Die Sueben sind zurück!», fährt dir ein schrecklicher Gedanke in die Knochen. ➡ 116

126 «Gut gemacht!», jubelt dir Bengelix zu und auch Norraia himmelt dich an: «Du bist so unglaublich stark! Du hast soeben einen Sueben in die Flucht geschlagen!» ➡ 112

127 Als du mit wildem Kampfgebrüll aus dem Gebüsch sprintest, beginnen die drei germanischen Krieger laut zu lachen. Offenbar vermagst du ihnen keine Angst einzujagen. Dennoch nimmst du den Kampf gegen die drei Kämpfer auf. Da die Krieger gegen ein Kind nur mit halber Kraft antreten, beginnen sie nur mit 20 Kampfpunkten. Da du deine Kräfte gegen drei gleichzeitig angreifende Sueben verzettelst, musst du von deinen Kampfpunkten noch 5 Punkte wegzählen. Hast du daran gedacht, dass du den Kampf gegen drei Kämpfer aufgenommen hast, deine Gegner also drei Mal 20 Punkte, insgesamt also 60 Punkte zur Verfügung haben?

- Du gewinnst diesen Kampf. ➡ 54
- Du verlierst den Kampf gegen die Krieger. ➡ 47

128 Ihr drei bleibt noch stundenlang regungslos sitzen. Als ihr endlich daran glauben könnt, dieses unfassbare Massaker gesund und unbeschadet überstanden zu haben, fällt ihr euch befreit und losgelöst von euren Todesängsten in die Arme. Niemand kann es euch verübeln, dass ihr den Tränen der Erleichterung ungehemmt freien Lauf lässt.

Eng umschlungen verbringt ihr die ganze Nacht im engen, aber sicheren Versteck unter dem Dolmen im heiligen Hain von Rheinau. ➡ 90

