

# **Steine, Scherben... und: ein Anfang!**

---

**Eine Geschichte, die erzählt, wie die Abenteuer der  
Abrafaxe begonnen haben könnten**

---

**FALKO „STUDNIX“**

Der Weg zum Grat ist steil und kurvig, und ohne das fahle Licht des Mondes wäre es in ein halsbrecherisches Abenteuer gewesen, ihn zu erklimmen. Doch stellt euch vor, ihr hättet es gewagt!

Ein kleines Tal läge zu euren Füßen - eingezwängt zwischen steilen Klippen und hohen Bergkämmen, inmitten des schwarzen Waldes und abgeschlossen von der restlichen Welt durch eine siebengipflige Bergkette. Unheimlich wirkt der Kessel in dieser Nacht - der Wind rauscht in den Bäumen, Wölfe heulen, Fledermäuse schwirren über unsere Köpfe hinweg. Schon lange hat kein Mensch mehr dieses abgelegene Tal betreten oder verlassen, nur die Vögel überfliegen manchmal die Gipfel - nur sie kennen den Weg über die umschließenden Berge hinweg. Doch Menschen müssen hier leben - oder einstmals gelebt haben, denn dort unten im Tal, auf einer kleinen Anhöhe steht ein Haus. Nein, kein Haus, eher eine Burg, eine Ruine schon fast, wo Fledermäuse schlafen.

Einsam und verlassen steht sie dort, auf einer Klippe in der Mitte des Kessels - nicht viel mehr als ein Bauernhaus mit ummauertem Hof, mit spitzen Türmen und zinnen-bewehrten Wällen, wie aus einem Märchen in die Landschaft gestellt. Unbewohnt sieht es aus, unheimlich und geheimnisvoll - welches Rätsel beherbergen wohl diese düsteren Mauern? Verlassen wir also unseren Beobachtungsposten hier oben auf dem Kamm, am Ende des steilen Pfades, und steigen hinab ins Tal. Folgen wir der Fledermaus, wenn sie heimfliegt zum Schlafen, zu ihrem Nest auf dem staubigen Dachboden der

Burg. Folgen wir ihr über den weglosen Grund, über verdorrte, verfilzte Brombeerenhecken und dichte Farnbüsche bis zum Burgberg. Nun müssen wir wieder klettern, denn wir können nicht wie die Fledermäuse hinauf zum Dach fliegen und dort durch die Sturmlöcher zwischen den Dachsparren schlüpfen, nein, wer wissen will, ob diese Burg ein Geheimnis verbirgt, der muss durch Steine und Geröll zum Tor hinauf und dann hinein. Oder? Seht dort die flügellose Verwandte der Fledermaus, nein, keine Maus, eine Ratte, ein dicke graue Wanderratte flitzt dort im Frühlicht durch das taufeuchte Gras. Eine Ratte!, werden manche jetzt vielleicht ausrufen, igittegitt!, doch seht, sie zeigt uns einen anderen Weg durch die Mauern, einen unheimlichen, düsteren Weg - den Weg zum Herzen der Burg, dorthin, wo man suchen muss, wenn man das Rätsel lösen will! Denn dort, wo sie gerade in die Burg geschlüpft ist, gibt es eine Öffnung, ein spinnwebverhangenes, enges Kellerfenster, durch dessen verrostete Gitter auch wir hineingelangen können.

Stellt euch nun vor, ihr seid im Keller. Keller? Wohl eher verließ, denn so heißen die Keller in den Burgen.

Langsam gewöhnen sich eure Augen an die Dunkelheit, ihr schaut euch um, und ihr erblickt - nichts! Nichts außer drei alten riesigen Tonkrügen mit fest verschlossenen Deckeln. Das ist alles? werdet ihr jetzt enttäuscht fragen, bloß ein paar alte Töpfe, und nicht mal Gold drin? Sowas sieht man doch in jedem Museum, und Museen sind ja wohl das langweiligste von der Welt!

Nun, das mag so sein (oder auch nicht), jedenfalls ist dies kein Museum, sondern echt - und ihr habt die Chance, Zeuge eines einzigartigen Ereignisses zu werden! Woher ich das weiß? Nun, ich weiß es einfach, genauso wie ich wusste, dass kein Gold in den Töpfen ist, genauso wie ich wusste, dass das Geheimnis der Burg im Keller, verzeihung - im Verließ zu finden wäre. Schließlich bin ich der Erzähler, also glaubt mir einfach!

Da, jetzt vielleicht? Nein, es ist bloß wieder die alte Ratte von vorhin - wenn ihr euch ekelt, macht einfach die Augen zu! Oder halt, Moment - schaut lieber doch hin, ich glaube, die