

Der Herr des Senfes

(aus den Legenden des Königreichs Schnarumpfel)

von Benjamin Bächle

In der langen Geschichte des Königreichs Schnarumpfel sind schon allerlei merkwürdige Ereignisse geschehen. Alte Sagen und vergessene Legenden berichten von gewaltigen Kriegen wie dem Krieg zwischen den Stinkelben und dem Finanzamt, Heldentaten wie der Rettung Prinzessin Schröpfel vor einem Vorhang und von unglaublichen Kreaturen wie dem (Achtung, jetzt kommt's) wirklich, wirklich bösem Monster (ein wahrhaft grauenhaftes Geschöpf von unsäglicher Bosheit). Eine dieser vielen Legenden sollte später auf eine absolut merkwürdige (und auch total blödsinnige) Weise mit vielen großen Ereignissen verbunden sein, welche zu einem großen Krieg führte und die Welt von Schnarumpfel für immer veränderten. Diese Legende handelt von dem jungen Recken Sir Siegfried Schwertbachel und seiner heroischen Suche nach Senf! Es ist eine wahrhaft spannende und abenteuerliche Geschichte die so spannend und abenteuerlich ist, dass sie nun erzählt werden soll. Die Geschichte beginnt mit einem Glas Senf.

"Siegfried, könntest du deiner Mutter bitte ein Glas Senf bei der Hexe holen?", fragte Siegfrieds Vater, welcher den Namen Siegfrieds Vater trug. "O.K.", sagte der sich seinem zwanzigsten Lebensjahr nähernde Siegfried - nicht wissend, dass ihn dieses Wort in ein großes Abenteuer führen würden - und verließ sein Haus. Die Hexe wohnte am Ende des Dorfes, was von Siegfrieds Haus etwa zwanzig Minuten zu Fuß waren.

Einundzwanzig Minuten zu Fuß später (Siegfried bohrte noch eine Minute in seiner Nase herum) stand Siegfried im Laden der Hexe. "Ein Glas Senf bitte", sagte er. "Oh, dass tut mir wirklich Leid, mein Junge, aber der Senf ist heute leider aus. Die Nachfrage in letzter Zeit war extrem", antwortet die alte, verschrumpelte aber eigentlich meist freundliche Hexe. "Aber Frau Hexe", wandte Siegfried ein, "mir wurde von meinem werten Herrn Vater aufgetragen, ein Glas Senf für meine werte Frau Mutter zu besorgen. Wie Ihr sehr wohl wisst, isst meine Mutter für ihr Leben gern Senf!" Die Hexe sah den jungen Mann mit mitleidigem Gesicht an. "Ja, das weiß ich nur zu gut und es tut mir wirklich Leid, mein Junge, aber ich habe wirklich keinen Senf mehr da. Ich hätte ja schon längst welchen hergestellt, aber ich habe doch keine Senfpflanzen mehr!" "Wo wachsen denn Senfpflanzen?", fragte Siegfried mit einer Spur Hoffnung im Gesicht. "Ach, hier in der Gegend sind keine mehr zu finden. Alle abgeerntet. Ich bin auf Importe aus dem Norden angewiesen und die nächste Ladung kommt erst wieder in zwei Monaten. Es gibt momentan einfach so wenig Senf. Soll gerade wahnsinnig in sein, hab' ich gehört.". Eine kurze Weile sagte keiner von beiden etwas, bis auf einmal ein seltsames Glitzern in den Augen der Hexe zu sehen war. "Aber es gibt einen Ort, an dem möglicherweise noch einige Senfpflanzen wachsen: Die Ruine von Senfingen an der Senf!" "Aha," antwortete Siegfried, was eine seiner typischen Antworten war. "Junger Siegfried", sprach nun die Hexe "wenn du mir eine Senfpflanze aus den Ruinen von Senfingen an der Senf bringst werde ich die das beste Glas Senf machen, dass du je gesehen hast. Doch sei gewarnt: Der Weg dorthin kann gefahrvoll sein und es erfordert den Mut eines großen Helden, ihn zu beschreiten. Kreaturen des Dunklen könnten, wie beispielsweise die gemein gefährlichen Froschmenschen können dort lauern!". Siegfried fuhr auf: "Und Ihr wollt, dass ich alleine dorthin gehe? Mitten in ein gefährliches Abenteuer? Ich bin Siegfried, Sohn von Siegfrieds Vater und ich erlerne bei meinem Vater den Beruf des Vollhorsts. Ein Vollhorst ist jemand, der andere Menschen mit unnötigem Geschwätz nervt und nicht jemand, der auf irgend eine Abenteuerreise geht!" "Ja, ja," seufzte die Hexe, "das typische Motiv der Heldenreise: Der junge, einfache Mann, welcher später zum Held wird, erhält eine Aufgabe, die ihn auf eine gefährliche Reise schickt, aber er zögert zunächst und will sein ruhiges, beschauliches Leben nicht aufgeben. Er muss zuerst sein Zögern überwinden, was manchmal durch einen Mentor oder ein dramatisches Ereignis eingeleitet wird." "Aha", sagte Siegfried. In diesem Moment kam

Siegfrieds jüngster Bruder Pomfired in den Laden der Hexe gestürmt. "Siegfried", schrie er laut und erregt, "hast du den Senf?" "Keiner mehr da", antwortete die Hexe. "Dann ist alles verloren! Siegfried, unsere Mutter, allgemein hin als Siegfrieds Mutter bekannt, liegt im Sterben! Kaum warst du losgelaufen, fiel sie einfach um! Vater erzählte mir eben, dass sie schon seit Jahren an einer Krankheit leidet, die nur der Senf heilen kann. Jede Woche braucht sie ein Glas um zu überleben, doch hat sie nun seit Tagen keines mehr gehabt! Sie wollte uns schon längst in den Laden schicken, hat es aber immer vergessen, da sie so beschäftigt damit war, dem Gras beim wachsen zuzugucken!" "Sag unserem Vater, dass ich mich sofort aufmache um eine Senfblume aus den Ruinen von Senfingen an der Senf zu holen!", sagte Siegfried entschlossen. "Ich werde dich begleiten, mein Junge", sprach die Hexe.

Bevor sie aufbrachen, kehrten sie nochmals zu Siegfrieds Haus zurück. Während Siegfried schnell ein altes Schwert, das er einmal auf dem Flohmarkt gekauft hatte, etwas Proviant und andere nützliche Sachen für sich und die Hexe in einem Rucksack zusammenpackte, untersuchte diese Siegfrieds Mutter und gab ihr einen merkwürdigen blauen Trunk. "Dieser merkwürdige blaue Trunk vermag ihre Widerstandskraft zu erhöhen. Doch er kann das Unvermeidbare nicht ewig hinauszögern. Sie hat nach meiner Einschätzung noch fünf Tage zu leben!" "Ach weh!", jammerte Siegfrieds Vater, "Was sind dies für schlimme, erschreckliche Zeiten! Siegfried, komische Hexe, all meine Hoffnung ruht nun auf euch! Eilt geschwind! Nehmet meine beiden Pferde, sie sind die langsamsten im Dorf, aber ich besitze nun mal keine schnelleren. Ich würde ja selbst mit euch losziehen, aber ich bin leider zu fett geworden für meine Pferde!" Danach brabbelte Siegfrieds Vater die Beiden noch eine halbe Stunde über unnötige Dorfgerüchte zu – er war ja schließlich Vollhorst von Beruf und zu seinen Tätigkeiten gehörte, die Menschen so lange vollzuzulzen, bis sie ihm etwas dafür zahlten, dass er aufhörte. Da er seinen Beruf liebte, konnte er manchmal auch privat nicht aufhören, die Menschen vollzulabern.

Fünf Stunden waren sie schon geritten, bis sie Huckelbuckel (das Dorf in dem sie lebten) endlich verlassen hatten. Die Pferde waren nicht nur etwas langsam, sondern extrem lahm. Nicht nur, dass sie sich mit einem Schneckentempo bewegten, nein, immer wenn sie zehn Meter hinter sich hatten, liefen sie zwei Meter rückwärts. "Gehen wir lieber zu Fuß", sagte die Hexe. So ließen sie die Pferde nach Hause zurückkehren und begannen zu marschieren. Die Hexe legte ein für ihr Alter erstaunliches Tempo vor und so liefen sie den ganzen Mittag die Straße am Furzwald entlang und rasteten erst, als es dunkelte und beide zu Tode erschöpft waren. "Morgen Mittag", erklärte die Hexe, „sollten wir den Furzwald hinter uns haben und die Blöden Berge erreichen. Doch sei gewarnt: Diese Berge tragen ihren Namen nicht umsonst! Danach müssen wir die Sümpfe von Bäääh durchqueren bis wir an den Fluss Senf gelangen. Diesem Fluss nach Norden folgend werden wir am dritten Tage die Ruinen von Senfingen an der Senf erreichen!". "Aha", antwortete Siegfried.

Die Blöden Berge waren schon von weitem zu sehen. Am Mittag des zweiten Tages führte die Straße an eben diesen Bergen vorbei und verlief danach weiter nach Norden. Siegfried und die Hexe verließen die Straße und begaben sich auf einen alten Trampelpfad, der über die Berge führte. Der Pfad war äußerst schmal und beschwerlich zu gehen - die Pferde hätten ihnen hier ohnehin nichts genützt. Teilweise blockierten ihnen Felsblöcke den Weg, über die sie hinüber klettern mussten. "Man, sind diese Berge blöd!", jammerte Siegfried. "Ich hab keine Lust mehr, ich geh' wieder heim". Die Hexe war unangenehm überrascht und begann zu schimpfen: "Siegfried, was ist mit deiner Mutter? Ihr Leben hängt von dir ab! Du kannst jetzt nicht einfach umkehren. Hast du denn kein Ehrgefühl?". "Ach so, ja, meine Mutter! Die hatte ich ja ganz vergessen!" In diesem Moment hörten beide ein lautes Poltern und plötzlich begannen dutzende Felsbrocken auf sie niederzuregnen. Die beiden versuchten in Deckung zu gehen, doch wurden sie von vielen der kleineren Steinbrocken getroffen. Ein Kopf großer, kantiger Stein, welcher so groß wie ein Kopf und auch noch kantig war, verfehlte Siegfried nur um Haaresbreite. Als der Steinhagel aufhörte war Siegfried noch immer ganz benommen und von Schrecken erfüllt. Da erblickte er mehrere Gestalten über ihnen und ihm wurde klar, dass diese die Steine auf sie geworfen hatten. Nun hüpfen die Gestalten

geschwind die Felswände herunter und stürzten sich - mit Äxten und Nudelhölzern bewaffnet - auf Siegfried und die Hexe. Siegfried versuchte, die Gestalten zu identifizieren und erkannte, dass es sich um die gemein gefährlichen Froschmenschen handelte. Mit ihren riesigen Glubschaugen und ihrer feuchten, glibbrigen, grünen Haut gaben sie einen wahrhaft ekelerregenden Anblick. Sie trugen alte zerrissene Hemden und Hosen aus Leder sowie schwarze Schuhe, was einige Sätze später von größter Wichtigkeit sein wird (Also, wenn das jetzt keine Spannung erzeugt, dann weiß ich auch nicht). Es waren der Angreifer fünf und ihr schrilles Quaken ließen Siegfried jeden Mut verlieren.

"Dämliche Kröten, ihr habt euch wohl noch nie mit einer Hexe angelegt!", rief die Hexe. Sie hob ihre Hände und murmelte eine Zauberformel in einer alten vergessenen Sprache "Schnuriwupf Muriwupf Schinkiminki Kuckkuckguck!" Der Zauberspruch tat seine Wirkung und es geschah genau das, was die Hexe beabsichtigt hatte. In der Zwischenzeit rannten zwei Frosch ... ach so, ich hab' ganz vergessen zu erklären, was der Zauberspruch bewirkt: Die Schnürsenkel von drei Froschmenschen lösten sich auf magische Weise und tanzten wild herum was dazu führte, dass die Froschmenschen alle über ihre Schnürsenkel fielen. Somit waren sie eine Zeit lang außer Gefecht gesetzt, denn auch nachdem sie sich vom Sturz erholt hatten, mussten sie ja schließlich zuerst ihre Schuhe binden, was auf Grund der tanzenden Schnürsenkel nahezu unmöglich war. In der Zwischenzeit rannten zwei Froschmenschen auf Siegfried zu, der zuerst wie ein Vollhorst stehen blieb (das war ja sein Beruf, den er erlernen wollte) und dann gerade noch rechtzeitig einem Schwerthieb ausgewichen war, der ihn beinahe geköpft hätte. Siegfried nahm nun sein eigenes Schwert und fuchtelte damit herum ... na ja, wie ein Vollhorst eben. Der zweite Froschmensch nahm sein Nudelholz und schlug Siegfried damit auf dessen Kopf. Siegfried taumelte und fiel zu Boden. Er hatte den Tod schon vor seinen Augen und sprach: "Ist dies nun das Ende von Siegfried, Sohn von Siegfrieds Vater und Siegfrieds Mutter, dem angehenden Vollhorst aus dem Dorf Huckelbuckel?" Und in der Tat, dies war der frühzeitige Tod von Siegfried und das Ende unserer Geschichte.

Haha, kleiner Scherz, Siegfried hat doch überlebt. In dieser Stunde der Not, raffte er seinen ganzen Mut (so wenig davon auch vorhanden war) zusammen und dachte an seine leidende Mutter und den Senf. Er rollte zur Seite, als das Nudelholz ihn fast erneut getroffen hätte, hob sein Schwert auf, welches er während dem Sturz verloren hatte und stach es, immer noch auf dem Boden liegend, in den Bauch des Froschmannes, welcher nun seinerseits zu Boden viel. Siegfried raffte sich auf, aber der zweite Froschmensch wollte ihn gerade köpfen - als die Hexe von hinten einen großen Stein auf Kopf der üblen Kreatur schmettern lies. Zwar waren diese Feinde nun erledigt, doch die anderen drei Froschmänner rannten nun auf sie zu - sie hatten eine schlaue Taktik angewandt und ihre Schuhe einfach ausgezogen, damit sie diese nicht zu binden brauchten! Die Hexe war durch ihren Zauber von vorhin vorübergehend sehr geschwächt (oder wie ein altes Sprichwort in Schnarumpfel sagte: sie hatte nicht mehr genügend Magiepunkte) und Siegfried stand der Schrecken noch in allen Gliedern. Es wäre wohl ihr Ende gewesen - wären die drei Froschmenschen nicht plötzlich einer nach dem anderen von Pfeilen durchbohrt gewesen. In der Ferne erblickten sie eine große, blonde Gestalt mit einem Bogen. Die Gestalt kam näher und begrüßte sie mit einem übertriebenen Grinsen. "Servus!" sagte die Gestalt. "E schöner Tag zum Wandern nicht wahr? Alle nennens sie diese Gegend die Blöden Berge, doch ich mag sie irgendwie!"

"Mein Name ist Hanswurst Hinterhörer, aber sicher kennt's ihr mich. Ich bin sowohl als Bogenschütze als auch als Bergsteiger überall im Landel bekannt!" "Nee, der Hanswurst!" Die Hexe war ganz aufgeregt und fragte verlegen nach einem Autogramm, dass ihr der bildhübsche Hanswurst natürlich sofort gab. Siegfried hatte schon von diesem Herr Hinterhörer gehört, sagte aber nicht viel, da er noch immer ganz verschreckt durch den Angriff der Froschmenschen war. "Danke für eure Rettung", brachte er schließlich nach einer Weile hervor. "Ah Gel, basst schoh! Ich hab's halt scho' drauf. Diese gemeine Froschmenschen bleibens für gewöhnlich in ihren primitiven Siedlungen tief in den Sümpfen von Bäääh, aber sie sinds grad irgendwas am aushecken. Seit Monaten schon verlassen sie den Sumpf und überfallen die angrenzenden Dörfer. Sogar Superstadt, die große Stadt, wurde bereits von ihnen angegriffen. Ich wurde von Sir Richard Ranzelot, dem

berühmten Ritter der Schwafelrunde, als Kundschafter angeheuert. Sir Ranzelot hat mit seiner Armee ein Zeltlager in den Sümpfen aufgeschlagen und will gegen die Froschmenschen vorgehen. Ich hab's a bissl die Gegend erkundet und bin 'nem Trupp dieser Froschmenschen in diese tollen Berge gefolgt. Zum Glück für euch, aber Leute in Not retten gehört ja schon fast zu meinem Alltag!" Während dieser langen Rede lächelte Hanswurst immer wieder die Hexe an, die beschämt ihren Blick dem Boden zuneigte. Sie kicherte: "Weißt du Siegfried, dass ist wie in der typischen Heldenreise: Der junge Held begegnet den ersten Feinden aber auch Verbündeten. Er kommt in eine gefährliche Situation, aus der er sich nicht alleine retten kann, doch zufällig taucht Hilfe auf." "Aha," sagte Siegfried. Hanswurst Hinterhörer fragte nun: "Was macht ihr schönes in diesen schönen Blöden Bergen? E Klettertour?" Da berichteten Sie ihm von ihrem Vorhaben. "Wissts ihr", sagte Hanswurst "s' Beste ists wohl, ihr kommts mit mir. Ich wollts eh zurück zum Ranzelot. Ich kann euch denn kürzesten Weg durch die Berge und Sümpfe zeigen!"

Die Gefährten erholten sich noch kurz vom Kampf und durchsuchten die Leichen der Froschmänner, fanden aber nicht viel nützliches. Da die Hexe keine Waffe mitgenommen hatte, bemächtigte sie sich nun eines Nudelholzes der Froschmenschen. Siegfried fand bei einem der toten Froschmenschen, sehr zu seinem Erstaunen, eine Rolle goldfarbenedes Klopapier, dass im Sonnenlicht manchmal merkwürdig bunt zu schimmern schien. Siegfried fühlte sich auf völlig unerklärliche Weise irgendwie zu diesem Klopapier hingezogen. Er konnte selbst nicht sagen, warum, aber er war der Meinung, dass nur er alleine dieses Toilettenpapier benutzen dürfe. Schnell packte er das Objekt der Begierde in seinen Rucksack. Ohne dass er es wusste, sollte diese Klopapierrolle eines Tages das Schicksal von ganz Schnarumpfel bestimmen – doch da dies eine andere Geschichte ist sind die letzten paar Sätze für uns natürlich ohne Belang.

Kurze Zeit später marschierten die drei Gefährten los. Der Weg wurde noch beschwerlicher und schwerer begehbar als vorhin. Oftmals mussten sie kleinere Klippen hinauf und auf der andere Seite wieder hinabsteigen. Siegfried liebte diese Kletterei genau so wie eine Essiggurke auf seinem Marmeladenbrot (also gar nicht). Hanswurst schien trotz des schwierigen Weges die ganze Zeit bester Laune zu sein und sagte alle fünf Minuten, wie schön doch diese Berge waren und er könne sich gar nicht vorstellen, warum sie die Blöden Berge hießen. Manchmal begann er auch irgendein dämliches Bergsteiger- oder Wanderlied zu singen. Siegfrieds Laune hatte sich ihrem Nullpunkt genähert und der Hexe war eh alles egal, weil sie in Gedanken nur bei Hanswurst Hinterhörer war. Spät in der Nacht verließen sie die Berge und erreichten die Grenzgebiet der Sümpfe von Bäääh, was sie schon allein durch den üblen Gestank bemerkten. In einer kleinen Höhle am Gebirgsrand verbrachten sie eine kurze Nacht und begannen früh am Morgen wieder zu marschieren.

Auch der nächste Tag besserte Siegfrieds Laune nicht. Statt über blöde Berge wanderten sie nun durch matschige Sümpfe. Je tiefer sie in den Sumpf eindringen, desto unbegehrter wurde das Gelände. Riesige Schlammfüten waren überall wild in der Gegend versprengt, so dass die Gefährten auf jeden ihrer Schritte achten mussten. Doch am tückischsten waren die Schlammfüten, die schwierig oder gar nicht zu erkennen waren, bis einer der Gefährten plötzlich bis zu den Knien drin stand. Gegen Mittag war ihre Kleidung so versifft wie nach einer sechstägigen Kneipentour und sie waren komplett durchnässt. Zusätzlich gingen ihnen auch noch die vielen ekelerregenden Insekten auf die Nerven, die überall herumschwirrten. Am Allerschlimmsten jedoch war der bestialische Gestank, der den Sümpfen von Bäääh ihren Namen gab. Dieser Gestank ist wahrlich schwer zu beschreiben. Würde man Parfüm aus einem dreitausend Jahre alten, verschrumpelten und an Blähungen leidenden und inkontinenten Froschmenschen, welcher ein Jahr in einem Nachtopf gebadet hatte, herstellen, so würde sich jeder, der die Sümpfe von Bäääh durchquert freuen, ein solches Parfüm benutzen zu dürfen (tatsächlich gab es ein solches Parfüm wirklich und es trug den Namen Stinkoletto Müffelari for men and women ohne Geschmack). Hanswurst sang die ganze Zeit ein Lied, welches folgenden Refrain enthielt. „Ha jo, au der Sumpf kann lustig sein, gel!“. Die Hexe lobte pausenlos die schöne Stimme von Hanswurst. Der Verzweiflung nahe, trottete Siegfried immer langsamer und lustloser werdend hinter den beiden her. Er konnte an nichts anderes mehr denken, als daran, endlich

wieder zu Hause zu sein und freute sich, in der Ferne einen gelbbraunen Fluss zu sehen - die Senf. Unerklärlicherweise musste Siegfried die ganze Zeit an das goldene Klopapier denken, dass er bei den toten Froschmenschen gefunden hatte und nun in seinem Rucksack trug. Benutzten jedoch doch wollte er es auf keinen Fall!

Es war spät am Nachmittag, als ohne jede Vorwarnung ein gewaltiges, schrilles Quaken ertönte. „A gel, des basst jetzt grad nit so 100-Prozentig“, sagte Hanswurst. „Froschmenschen“, schrie die Hexe und zeigte nach Süden, wo sich langsam zahlreiche nur schwer zu erkennende schattenhafte Umrisse näherten. „Laufts!“ rief Hanswurst vergnüglich „Unser Leben is' in Gefahr, also lauft!“ Er fing selber an, nach Norden zu rennen wobei er natürlich mal wider singen musste. „Auf der Flucht, da muss ma rennen, ei was für e schöne Freud!“ Die anderen rannten hinterher - doch nicht schnell genug. Die Froschmenschen bewegten sich mit einer so unglaublich rasend schnellen Geschwindigkeit, als ob sie sich mit einer unglaublich rasend schnellen Geschwindigkeit bewegten, die so unglaublich rasend schnell war, dass sie unglaublich rasend schnell war. Einige von ihnen waren zu allem Überfluss auch noch Fernkämpfer. Einige legten Ihre Bögen an und feuerten bereits aus einer so großer Entfernung, dass man kaum etwas treffen konnte. Nur wenige Pfeile kamen in die Nähe der Flüchtenden, aber einer flog beinahe an Hanswursts Kopf vorbei. „A Gel, jetzt hätt' der mich fast 'troffen, der lustige Pfeil, der. Dann hätt' der Hanswurst vielleicht nie wieder a Bergtour unternommen oder a Liedl gsungen!“ „Wär ja schrecklich gewesen“, keuchte Siegfried. „Gel“, entgegnete Hanswurst und holte plötzlich einen Gegenstand aus seiner Tasche hervor. „Guck mal Siegfried, des is' mein Blashorn. Ein bekanntes Horn, zu dem man das Horn des Nashorns ohne Horn sagt. Ich nenn's Gerlinde. Magst du vielleicht e mal blasen?“ Siegfried blieb stehen und sah Hanswurst Hinterhörer an, als ob dieser gerade eine perverse Andeutung gemacht hätte.(und na ja, wer weiß?). „Mogsch nit? Dann mach ich's selber.“ Und er blies mit einer solchen Leidenschaft in sein Horn, dass Siegfried hören und sehen verging. „Schön hast du geblasen“, sagte die Hexe, die den Beiden gerade eben eingeholt hatte. „Aber warum hast du das getan?“ „A jo, warum nit?“, fragte Hanswurst. „Doch nun, lauft weiter!“

Der Feind hatte sie fast eingeholt. Pfeile schwirrten rings ums sie durch die Luft und kamen bedrohlich nahe. Siegfried war außer Atem. Ihm stank es bis zum Himmel: Erst die ewige Plackerei durch die Blöden Berge und die Sümpfe von Bäääh, dazu der ständig gut gelaunte Hanswurst der andauernd singen musste und nun rannten sie vor einer Übermacht von bescheuerten Froschmenschen und davon. Völlig am Ende seiner Kräfte und seiner Nerven brach er zusammen. Zu Tode erschöpft lag er auf dem Boden und sah, wie Hanswurst seinen Bogen spannte, um auf die Froschmenschen zu schießen. Während er etliche erledigte, begann die Hexe Zauberformeln aufzusagen, worauf zahlreichen Froschmenschen die Unterhosen hochgezogen wurden, was sie so beleidigte, dass sie nicht mehr am Kampf teilnehmen konnte. Siegfried hörte das Trommeln von Pferdehufen aus der Ferne. Doch nun rannte ein Froschmensch auf Siegfried zu und schlug ihm mit seinem Nudelholz ins Gesicht - seine beiden Gefährten waren zu beschäftigt um es verhindern zu können. Siegfried verlor das Bewusstsein.

Nur langsam kam wieder Licht in Siegfrieds dunkle Welt. Er erkannte das Gesicht der Hexe, die sich über ihn beugte und seinen Namen sprach. Noch immer etwas benommen, richtete er sich auf. Neben der Hexe stand ein edler, wohlbeleibter (also recht dicker) Ritter. „Das ist Sir Richard Ranzelot, Ein Level 50 Ritter!“, erklärte ihm die Hexe. Die Ritter der Schwafelrunde, denen auch Sir Ranzelot angehörte, lagen in ständigem Wettstreit miteinander. Der König hatte daraufhin ein kompliziertes System erarbeitet um jedem seiner Ritter ein Level zuzuteilen. Wann immer ein Ritter einen Unhold vernichtete oder eine noble Tat vollbrachte, bekam er dafür Erfahrungspunkte, die ein Schreiber in seiner Nähe notierte. Bei einer gewissen Anzahl von Erfahrungspunkten erreichte der Held ein neues Level. Die Zahl der Erfahrungspunkte waren im Buch des Levelaufstiegs nachzulesen. „Sir Ranzelot und einige seiner Truppen hielten sich ganz in unsere Nähe auf und hörten das Horn des hornlosen Nashorns“, erklärte die Hexe nun. „Als unsere Lage schon aussichtslos war, kamen sie uns zur Hilfe!“ „Aha“, antwortet Siegfried. „Großes Glück hattest du mein Junge“, sprach nun Sir Ranzelott mit seiner wohlklingenden Stimme, „aber einstweilen bist du außer Lebensgefahr. Ich habe

dich auf meinem Pferd in eine alte Ruinen gebracht, wo ich meine Armee stationiert habe. Deine Verfolger sind vor uns geflohen, doch fürchten wir, dass sie bald ihre ganze Armee gegen uns aufbringen werden.“ „Was sind das überhaupt für Kreaturen, diese dämlichen Froschmenschen?“ fragte Siegfried. „Du weißt nicht viel über die alten Legenden, Junge, was? Nun so will ich dir in aller Kürze alles Nötige über den Knäcke Brot-Fluch berichten!“

„Es gab einst eine Zeit, da beherrschte Knäcke Brot das Schicksal aller!“, begann Sir Ranzelot seine Erzählung. „Niemand weiß genau, warum, aber vor etwa 500 Jahren war Knäcke Brot total in, genau so in, wie es im Moment der Senf ist. Eigentlich waren die meisten Menschen der Meinung, dass Knäcke Brot ziemlich trocken und zäh schmecke, wie ein alter Schuh und dass es doch nichts über einen köstlichen, frischen Laib normalen Brots gebe. Aber so sind die Menschen nun mal: Aus irgend einem unerfindlichen Grund findet jemand, der ein hohes Ansehen genießt, etwas toll und alle anderen Menschen ohne eigene Meinung (und davon gibt es genügend) glauben, sie müssen das gleiche tun, wie die Person mit Ansehen. (ein komisches Wort, „Ansehen“, eigentlich kann man doch außer Unsichtbaren jeden ansehen, oder?) So war es auch mit dem Knäcke Brot. Knäcke Brot war eine Zeit lang so angesagt, dass Viele nichts anderes mehr gegessen haben – so wie Momentan der Senf! Die Nachfrage stieg. Das Angebot sank. Bald gab es nicht mehr genug Knäcke Brot für alle! Knäcke Brotläden wurden überfallen! Knäcke Brotladenbesitzer ausgeraubt! Knäcke Brotrezeptfinder wurden gefangen genommen und unter Folter dazu gebracht, Knäcke Brotrezepte weiterzugeben. Im ganzen Königreich von Schnarumpfel herrschte Chaos. Der große Knäcke Brot-Konflikt hatte begonnen. Doch als die Not am größten war, löste sich das Problem von selbst. Knäcke Brot wurde out und rülpsen wurde eine Zeit lang äußerst populär - sehr zum Verdruss der GDWWSG (Gesellschaft, die weiß, was sich gehört). Jetzt gab es aber auf einmal zu viel Knäcke Brot, dass überall herumlag und auf diversen Ladentheken vergammelte. Überhaupt hatte sich eine ganze Knäcke Brotindustrie gebildet, die sich nun wieder auflösen musste. Die Menschen waren stinkig und total angepi ... verzeiht meine Worte ... voll uriniert und gaben dem Knäcke Brot die Schuld an dem vielen Leid, das sie erdulden mussten - und dabei war es doch ihre eigene Schuld! Die Bewohner von Schnarumpfel gerieten außer sich vor Wut und begannen, alles Knäcke Brot auf große Haufen zu werfen und anzuzünden. Alles Knäcke Brot wollten Sie zerstören. Ja, sie richteten sogar Knäcke Brot-Vernichtungslager ein. Doch in Ihrer blinden Wut haben sie, ohne es zu wissen, etwas Furchtbares getan: sie haben Herbert, den Gott des Knäcke Brots erzürnt! Herbert war außer sich vor Wut und ging zu seinem Bruder Froschbert, dem Gott der Frösche, um diesem sein Leid zu klagen. Froschbert versprach Herbert, ihm zu helfen und legte einen grausamen Fluch auf das Königreich Schnarumpfel: Jeder viertgeborene Sohn einer Familie, die zwei Töchter und fünf Söhne hat von denen mindestens zwei schon einmal einem Hasen beim Furzen beobachtet haben, wurde in einen Froschmenschen verwandelt. Und da diese Bedingung recht unwahrscheinlich war und nur auf zwei Leute zutraf, losten die Götter eben rein zufällig eintausend Menschen aus und verwandelten diese ebenfalls. Die Froschmenschen hassten ihre neuen Gestalten und die Menschen, welche mit diesem ganzen Knäcke Brot-Mist angefangen haben - obwohl einige von Ihnen ja ebenfalls Schuld daran waren. Die übrigen Menschen aber empfanden Angst und Ekel vor den Froschmenschen und bekämpften im sogenannten „Froschi-Froschi-Quark-Quark-Krieg“! Na ja, nicht gerade der beste Name den sich unsere Historiker je für einen bewaffneten Konflikt ausgedacht haben. Schließlich besiegten die Menschen ihre Feinde und verbannten sie in die Sümpfe von Bäääh! Dies wirkte sich natürlich nicht allzu positiv auf die Stimmung der Froschmenschen aus und sie gaben ihren Hass von Generation zu Generation weiter. Die Menschen jedoch vergaßen schon bald alles und die Froschmenschen wurden zu Legenden. Doch unbemerkt vermehrten sie sich und begannen die Kunst des Krieges zu studieren und fertigten Waffen. Es heißt der Fluch könne erst dann gebrochen werden, wenn Herbert ein Knäcke Brot mit einem völlig neuen Geschmack geopfert werde. Daher haben sie alle möglichen Rezept-Varianten ausprobiert, die man mit Knäcke Brot eben ausprobieren kann. Da es den Froschmenschen jedoch bis heute nicht gelungen ist, den Fluch zu brechen, wollen sie sich, wenn sie ihre menschliche Gestalt schon nicht zurückerlangen können, wenigstens an den Menschen rächen!“

Da Siegfried während der Geschichte eingeschlafen war, musste Sir Ranzelot sie noch einmal erzählen. Er war jedoch nicht verärgert oder verwundert - offenbar geschah ihm dies öfters. Schließlich, nachdem er zum zweiten Mal alles erzählt hatte, sagte Siegfried: „Also das ist die bescheuertste Geschichte, die ich je gehört habe!“ „Da habt ihr wahrlich recht, aber das liegt daran, dass das Leben eben so bescheuert ist,“ antwortete Sir Ranzelot mit seiner wohlklingenden Stimme.

„Aber wie auch immer“, sagte Siegfried, „ich bin aus einem ganz anderen Grund hierhergekommen. Ich suche eine Senfpflanze, die in den Ruinen von Senfingen an der Senf wachsen soll! Meine Mutter braucht den Senf zum Überleben, aber die doofe Hexe hatte keinen mehr in ihrem Laden!“ „Nun Siegfried, dann lass dir von der doofen Hexe zuerst eines sagen: der Grund, warum es so viele Lieferschwierigkeiten mit dem Senf gibt, ist der, dass die Anfrage nach Senf zu hoch ist - er ist total in, was du mitgekriegt haben solltest, wenn du Sir Ranzelot aufmerksam zugehört hättest! Wie so oft wiederholt sich die Geschichte. Aber trotzdem hast du in einer Sache Glück gehabt! Die Ruinen, in denen wir uns befinden sind die Ruinen von Senfingen an der Senf. Die Senfblumen wachsen - sofern mein Wissen korrekt ist - in den Senfhöhlen am östlichen Ende der Stadt!“ Siegfried fuhr hell auf vor Begeisterung und alle Strapazen der Reise schienen von ihm abzufallen - jedenfalls vorübergehend. „Dann muss ich dorthin und zwar schnell!“ „Ah,“ sprach die Hexe, „der junge Held nähert sich seinem Ziel und entdeckt einen ungeahnten Mut in sich selbst mit dessen Hilfe er die letzte Prüfung bestehen kann! Das ist ganz wie in der klassischen Heldenreise! Ich werde dich auch auf diesem letzten Stück des Weges begleiten. Sagt mir, Sir Ranzelot, habt ihr genügend Ausrüstung dabei um Senf herzustellen?“ „Natürlich verehrte, komische Hexe“, sprach der Ritter „So was nehmen wir immer mit - man kann ja nie wissen. Wir werden alles vorbereiten, während ihr die Pflanze sucht! Doch eilt euch – wir wissen nicht, wann die Froschmenschen wieder zuschlagen. Hanswurst Hinterhörer kundschaftet gerade die Lage aus und wird uns rechtzeitig warnen, wenn sie zum Angriff auf uns übergehen. Doch kann dies jeden Moment geschehen!“ „Ach ja, der Hanswurst“, schwärmte die Hexe „ist er nicht toll?“ „Nein,“ antwortete Siegfried unpassend auf diese rhetorisch gemeinte Frage.

So begaben sich Siegfried und die Hexe also zur letzten Etappe ihrer Reise. Die Höhle hatten sie bald gefunden - sie mussten einfach nur dem senfigem Aroma bzw. Geruch folgen. Sir Ranzelot hatte den beiden Gefährten vorsichtshalber eine Fackel mitgegeben, doch nachdem sie etwa eine halbe Stunde in den dunklen Gängen unterwegs waren, bemerkten sie ein eigenartiges, gelbes Leuchten. Dieses Leuchten wurde stärker, je tiefer sie in die Höhle eindringen und schon bald benötigten sie die Fackel nicht mehr. Schließlich, nachdem sie immer weiter in die Tiefe gestiegen waren, mündete der Gang in eine Felshalle. Eine große Felshalle. Eine wirklich verdammt große Halle von so unglaublicher Größe dass das Wort klein absolut unangebracht wäre um sie zu beschreiben. Und da sahen die beiden Gefährten den Grund für das Leuchten: magischer Senf! Überall aus den Felswänden quoll grell leuchtender, magischer Senf hervor! Und inmitten der Halle erstreckte sich ein wunderschönes Feld mit Senfblumen! „Der Ursprung allen Senfs,“ sagte die Hexe ehrfürchtig. „In diesen Hallen ist einst die erste Senfblume gewachsen, die Senfbert, der Gott des Senfs, den Urahn von Schnarumpfel einst als Geschenk überbracht hat! Viele Jahrhunderte wurden die Senfblumen in dieser Höhle in der einst prächtigen Stadt Senfingen an der Senf bewahrt! Doch nun, nach zahlreichen Kriegen, ist die Stadt nur eine Ruine und die Wächter sind alle fort.“ Bevor Siegfried noch „Aha“ sagen konnte erschallte eine zarte aber mächtige Stimme. „Nicht alle! Denn ein Wächter verweilt noch immer!“ Aus der hintersten Ecke der Felshalle schritt anmutig und voller Würde ein vierbeiniges, edles Tier, einem Pferd gleich, doch von so unglaublicher Schönheit, dass es Siegfried und der Hexe den Atem verschlug. Das Tier hatte eine rötlich schimmernde Mähne, war ansonsten jedoch von reinstem weiß. Und auf dem Kopf ragte ein atemberaubend prächtiges Horn (sogar die Hexe fand, dass das Horn noch schöner war als Hanswurst Hinterhörers Horn). Es gab keinen Zweifel: dieses wunderschöne Tier war ein Einhorn (Einhörner waren die einzigen halbwegs vernünftigen Wesen in der absolut bescheuerten Welt von Schnarumpfel). Das Einhorn begrüßte die beiden Gefährten: „Seid begrüßt Wanderer! Sagt an, was ist euer Begehr?“ „Senf“, antwortete Siegfried. „Der junge Mann hier,“ fügte die Hexe hinzu, „benötigt eine einzelne eurer Senfblüten, oh Einhorn, da er nur mit ihrer Hilfe seine kranke Mutter heilen kann.“ „Ich verstehe“, antwortete das Einhorn, „seine Mutter ist also an Senferitis erkrankt. Ich spüre mit Hilfe meines magischen

Gespürs, dass du die Wahrheit sagst, komische Hexe. Eure Absichten sind nobel. Doch bin ich beauftragt, nur demjenigen eine Senfblüte zu überlassen, der das folgende Rätsel löst!“ „Fünf,“ antwortete Siegfried spontan. „Jetzt warte doch, bis das Einhorn die Frage gestellt hat,“ schalt die Hexe. „Ach so. Aber mal etwas ganz anderes, bevor wir hier lange an irgendeinem ewig schwierigen Rätsel herum knabbern. Warum nehmen wir statt einer Senfblüte nicht einfach etwas von dem magischen Senf, der so schön leuchtet und hier überall aus den Höhlenwänden kommt?“ „Magischer Senf,“ erwiderte die Hexe, „ist, auch wenn ich ihn noch so faszinierend finde, schädlich für die Umwelt! Aber keine Sorge, mit Sir Ranzelots Ausrüstung haben wir sehr schnell ein Glas Senf aus einer dieser gewöhnlichen Senfblumen hergestellt! Stell' nun das Rätsel, Einhorn!“

„So sei es“, sprach Einhorn, „lauschet nun dem Rätsel:

Es saß der König auf dem Klo,
und er war sich des Lebens froh.
Beinahe hätte er verzagt,
das HmMMMMh hätt' fast versagt.

Was ist dieses HmMMMMh? Ist es:

- A:** ein Bündel Schnittlauch
- B:** ein einzelnes Rosenblatt, dass im großen Meer dahin schwimmt
- C:** Klopapier oder
- D:** Senf?

Ihr dürft euch kurz beraten!“

„Verdammt“, fluchte Siegfried „ich bin nicht gut im Rätseln lösen! Hast du eine Ahnung, was das sein könnte?“ „Das ist wahrhaft ein schwieriges Rätsel! Es könnte vielleicht Senf sein, weil ja alles im Moment irgendwie mit Senf zusammenhängt. Aber sicher bin ich mir nicht!“ „Wertes Einhorn“, sagte Siegfried „haben wir denn keinen Joker?“ Das Einhorn seufzte: „Ja, ihr habt einen Joker, doch dachte ich, ihr löstet das Rätsel auch so, schließlich ist es zwar dämlich aber auch absolut einfach! Aber nun gut, ihr dürft jemand aus dem Publikum fragen ... hmm und da wir kein Publikum haben, dürft ihr sonst jemanden fragen, der in der Nähe ist!“ Die Hexe sprang auf: „Der Hanswurst könnt's wissen! Der weiß alles! Ach, er ist halt so ein toller Mann, auch wenn einige dass nicht finden!“ Bei den letzten Worte warf sie Siegfried einen tadelnden Blick zu. „Lasst uns zum Lager gehen und schauen, ob der Hanswurst da ist!“ „So sei es,“ sprach das Einhorn „Ich werde mitkommen und eine Senfblüte mitnehmen, die ich euch übergebe, sollte euer Freund die richtige Antwort wissen! Ist die Antwort jedoch falsch, so werde ich die Senfblume aufessen und in die Höhle zurückkehren. In diesem für euch gar tragischen Falle darf erst in einhundert Jahren wider jemand die Höhle betreten und versuchen, das Rätsel zu lösen! Denn so wurde mir einst von den Urahnen befohlen!“

Kampfeslärm war zu hören und als sie die Höhle verließen stolperten sie mitten in eine große Schlacht zwischen den Froschmenschen und Sir Richard Ranzelots tapferen Truppen. Überall um sie herum wälzten sich die beiden Parteien in blutigen, brutalen Nahkämpfen. Es herrschte ein heilloses Durcheinander. „Vielleicht sollten wir uns einen anderen Joker aussuchen“, meinte Siegfried, dem beim Anblick dieses großen, furchtbaren Gemetzels das Herz in die Hose rutschte. „Nein“, sagte das Einhorn leise aber streng, „dies ist nicht erlaubt!“ „Nun“, seufzte die Hexe, „dann bleibt uns nichts anderes übrig, als Hanswurst in diesem ganzen Durch ... ah, ich seh' ihn, ganz hinten vor dieser Kirchen-Ruine dort! Ah, sein blondes Haar weht so knabenhaft im Winde! Aber er ist umzingelt! Ich muss ihm helfen.“ Ehe Siegfried noch irgendwas sagen konnte, stürzte sich die Hexe mit ihrem Nudelholz, dass sie den Froschmenschen in den Blöden Bergen abgenommen hatte, mitten in die Schlacht. Während sie wie wild auf die Gegner einschlug,

murmelte sie eine alte Zauberformel daher, welche für die Froschmenschen in ihrer Umgebung eine fatale Wirkung hatte: Die Unterhosen der Froschmenschen wurden plötzlich so unbequem und begannen so heftig zu kneifen, dass sie sich nicht mehr auf den Kampf konzentrieren konnten. Doch zwischen der Hexe und Hanswurst Hinterhörer befanden sich Dutzende von Feinden. „Verdammt!“, fluchte Siegfried, „warum muss immer alles so kompliziert sein? Ich will doch nur ein Glas Senf!“ „Verzage nicht, junger Recke“, ermutigte ihn das Einhorn, „wenn du den Mut aufbringen kannst, dann steige auf meinen Rücken. Ich werde dich zu deinem Joker führen - dies ist schließlich meine Pflicht als Bewahrer der Senfblüten und Gamemaster!“ Siegfried konnte sich tausende andere Dinge vorstellen, die er im Moment lieber machen würde als mitten durch eine Schlacht zu reiten. Er überblickte das Schlachtfeld und es bot sich ihm überall das gleiche Bild: Tote und klagende Verwundete (sowohl Menschen als auch Froschmenschen) lagen überall auf dem Boden während um sie herum immer gewalttätiger weitergekämpft wurde. Doch obwohl er am liebsten davongelaufen wäre, musste er doch an seine kranke Mutter denken. Er raffte seinen ganzen Mut zusammen und bestieg den Rücken des Einhorns (Hierfür brauchte er mehrere Versuche, da er er sich wie ein Trottel anstellte).

Mit einer unglaublichen Schnelligkeit und doch mit atemberaubender Anmut ritt das Einhorn quer über das Schlachtfeld. Jedes mal, wenn ein Gegner auf sie zukam, sprang das wunderschöne Tier in einem gewaltigen Satz in die Lüfte über die Köpfe ihrer Angreifer hinweg. In nur wenigen Minuten hatten sie die alte Kirche erreicht vor der Hanswurst, Sir Ranzelot und vier weitere Krieger versuchten, ihre Feinde zurückzudrängen. Als Hanswurst das Einhorn erblickte, begann er noch mehr zu grinsen als er es ohnehin schon tat. „Ah Gel, was bist du denn für ein schönes Tier? Ja, kommst du zum Onkel Hanswurst, der gibt dir gleich ein Leckerli!“ „Was ist das denn für ein Spacko?“, flüsterte das Einhorn Siegfried zu. Doch Siegfried verlor keine Zeit, sprang vom Einhorn herunter, nahm sein Schwert aus seiner Scheide und stellte Hanswurst, während er sich selbst und die anderen mühevoll vor den Feinden verteidigte, die Frage. „Ah gel, ein schönes Rätsel ist das. Das tut richtig gut, nach diesem ganzen hohlen Gekloppe hier mal seine Gehirnzellen zu benutzen!“ *'Von denen du auch wahnsinnig viel hast'*, dachte Siegfried. „Aber“, fuhr Hanswurst fort, „ich sag' es ist Antwort C: Unser aller Freund, das Klopapier!“ „Siegfried, hinter dir“, schrie Sir Ranzelot und Siegfried drehte sich gerade noch rechtzeitig um, um einem tödlichen Hieb zu entgehen. „Soll ich Antwort C einloggen?“, fragte das Einhorn, dass sich seinerseits mit starken Hufritten etliche Feinde vom Leib halten musste. „Ah gel, einloggen könnt ich auch mal wider“, kommentierte nun Hanswurst Hinterhörer der gerade breit grinsend einem Froschmenschen den Kopf abgetrennt hatte. „Wo ist eigentlich die Hexe?“ Siegfried rief, während er einem seiner Angreifer gerade sein Schwert mitten durch den Bauch stach: „Wir nehmen Antwort C, Einhorn, jetzt mach schnell!“ „Antwort C ist ... richtig! Denn so geht der alte Vers:

Es saß der König auf dem Klo,
und er war sich des Lebens froh.
Beinahe hätte er verzagt,
das Klopapier hät' fast versagt.

Herzlichen Glückwunsch. Nimm diese Senfblume nun an dich.“ „Siegfried“, sprach nun Richard Ranzelot welcher sich gegen drei Gegner auf einmal verteidigen musste, „wenn du Senf produzieren willst, so begib dich zum südöstlichsten Teil der Ruine. Dort haben wir auf einem kleinen Hügel alles bereitgestellt, was ihr dazu braucht. Da sich dort momentan keine Feinde aufhalten, solltet ihr ungestört ans Werk gehen können!“ „Aber ich kann euch doch nicht einfach hier alleine lassen“, rief Siegfried. „Ah Gel“, sagte Hanswurst unbekümmert, „Wir werdens auch ohne euch Spaß haben! Ah schauts, da kommt die Hexe!“ „Hexe ohne Namen“, befahl Sir Ranzelot, der bereits zwei der drei angreifenden Feinde besiegt hatte, „hilf dem Jungen, Senf herzustellen!“ Die Hexe blickte den Ritter und seine Kampfgefährten etwas verwirrt an doch Hanswurst legte ihr seine Hand auf die Schulter „Kommst schon, folgst einfach dem Jungen. Wir schaffen's auch ohne euch.“ „Na gut“, sprach die Hexe „doch dieses mal kämpfe ich mich nicht wieder mühevoll von einem Ende des Schlachtfeldes zum anderen.“ Und da holte sie ihren Turbo booster X-35

Hexenbesen hervor (den sie weiß Gott wo versteckt hatte), setzte sich darauf und erhob sich in die Lüfte. Das Einhorn bot Siegfried an, ihn erneut durch die Gefahr zu tragen. So ließen Siegfried und die Hexe die Schlacht bald hinter sich und näherten sich dem besagten südöstlichsten Ende der Ruine von Senfingen an der Senf.

Dutzende Zauberformeln sprechend, begann die Hexe aus den Senfkörnern der Senfblüte Marmelade ... ach so, nee, ich mein Senf herzustellen. Dank ihres gehemmsvollen magischen Wissens war sie in der Lage den Senf so schnell zu produzieren, wie es noch nie jemand zuvor oder danach bewerkstelligt hatte – es war schier unglaublich! „Sag mal, Hexe“, fragte Siegfried, der nichts zu tun hatte und wie ein Praktikant an seinem ersten Tag blöd in der Gegend rumstand, „warum hast du deinen Besen, den du weiß Gott wo versteckt hast, erst jetzt herausgeholt?“ „Den Turbobooster X-35? Nun, ich hab' doch kaum noch Benzin!“ Benzin war ein in Schnarumpfel für die Funktionalität von magischen Geräten erforderliches Elixier. „So ich hab's, Siegfried!“, verkündete die Hexe nach einer Weile. „Der Senf ist fertig!“ Aber Siegfried war in Gedanken ganz woanders und sein Blick schweifte über die chaotische Schlacht. „Komische Hexe, wie war das nochmal mit diesem Fluch des Froschberts und des Herberts? Die Froschmenschen werden erst dann erlöst, wenn sie einen völlig neuen Knäckebrotgeschmack erfinden?“ „So ist es“, sprach die Hexe. Sehr zum Erstaunen der Hexe und des Einhorns schritt Siegfried in schnellen Schritten direkt auf die Schlacht zu. Er kletterte auf die Überreste eines alten Wachturms, von denen er das gesamte Schlachtfeld überblicken konnte. Und nun begann er laut zu rufen: „Menschen und Froschmenschen hört mich an! Menschen und Froschmenschen, lasst ab von diesem sinnlosen Töten. Dieser Kampf führt zu nichts! Ihr Froschmenschen, ich habe eine Idee, wie ich euch helfen kann, euren Fluch von euch zu nehmen!“ Tatsächlich erstarb des Kampfeslärm und unzählige Augen richteten sich auf den Jüngling. „Ich weiß, wie ihr einen völlig neuen Knäckebrotgeschmack erfinden könnt! Einen noch nie da gewesenen. Zwar ist es ein ungewöhnlicher und für manche vielleicht eckiger Geschmack, doch ist dies für die Befreiung des Fluches ja vollkommen unwichtig! Holde Froschmenschen, was haltet ihr von Knäckebrot mit Senf?“ Während manche Froschmenschen nur „Igit!“ riefen, war der Großteil von diesem Vorschlag sehr fasziniert.

Und so geschah das Unglaubliche! Die Froschmenschen legten allesamt ihre Waffe nieder und versprachen, keinem Menschen mehr ein Leid zuzufügen, wenn diese ihnen helfen wollten, den Fluch zu brechen. Schnell kam einer von Ihnen zu Siegfried und der Hexe und holte ein Knäckebrot hervor, das er mit dem frischen Senf bestrich. Einige andere Froschmenschen nagelten in aller Eile einen provisorischen Holzaltar zusammen und Richard Ranzelot schmückte ihn mit einigen vergammelten alten Kerzen, die er letzte Woche auf dem Markt erstanden hatte (sie waren im Sonderangebot gewesen). Das Knäckebrot wurde auf den Altar gelegt, die Kerzen angezündet und ein Priester der Froschmenschen nuschelte ein schnelles Gebet herab, das keiner verstand. Alles in allem war es das schludrigste Opferritual, das jemals irgendwo durchgeführt wurde. Doch kaum hatte der Priester zu Ende gesprochen, da bedeckte ein leuchtend blauer Schimmer die Ruinen von Senfingen an der Senf. Das Knäckebrot mit dem Senf verschwand vom Altar und die Froschmenschen verwandelten sich wieder in menschliche Gestalten. Der Fluch war gebrochen. Ach so, falls jemand meint, er habe schon einmal Knäckebrot mit Senf gegessen und dieser Geschmack sei gar nicht so neu, dann vergisst derjenige, dass er ja (zum Glück für ihn) nicht im Königreich Schnarumpfel lebt, denn dort war dieser Geschmack bis zu diesem Tage völlig unbekannt.

Nach den Ereignissen in Senfingen an der Senf hatte sich Siegfried, der fortan auch als der Herr der Senfes bekannt war, ohne es jemals erwartet zu haben, großes Ansehen und großen Ruhm verdient. Das Einhorn, welches übrigens den Namen Gurugulumupföht hatte, bot Siegfried an, ihn auf dem schnellsten Wege zurück nach Huckelbuckel zu bringen. In Windeseile durchquerten sie die Sümpfe von Bäääh und auch die Blöden Berge waren lange nicht so blöde wie auf der Hinreise, wenn auch trotzdem etwas hinderlich. Den Pfad durch den Furzwald bewältigten sie schließlich mit Leichtigkeit. Bevor er aufbrach hatte die Hexe, welche noch in Senfingen blieb um den Verwundeten der Schlacht mit ihrer Kräuterkunde zu helfen und danach zusammen mit Hanswurst Hinterhörer eine Weile umherziehen wollte (ha, da lief doch was

zwischen den Beiden!) zu Siegfried folgendes gesagt: „Du hast einen ungeahnten Mut in dir entdeckt und eine Tat vollbracht, die dich zum Helden macht. Oftmals muss der Held in der klassischen Heldenreise einen besonders mächtigen Gegner am Ende gegenüberstehen, aber dein Gegner war kein Drache oder dunkler Fürst sondern der sinnlose Krieg und das Leid an sich!“ „Ei, e schöne Lektion, da sollt ma grad e Liedl drüber schreiben“, unterbrach Hanswurst die Hexe. „Das hast du schön gesagt, Hanswurst, ach du bist ja so gescheit! Auf jeden Fall, Siegfried, wird die Heimreise viel schneller und ungefährlicher verlaufen als die Hinreise - das ist in der klassischen Heldenreise immer so!“

Beim ersten Morgenrauen des vierten Tages von Siegfrieds Hin- und Rückreise nach Senfingen an der Senf (das Einhorn war wirklich unglaublich schnell gewesen) stand er vor seiner Haustür - durch die überraschenderweise Siegfrieds Mutter freudig und völlig gesund heraus geeilt kam. „Ah, Siegfried, da bist du ja wieder! Stell dir vor, ich hatte ganz vergessen, dass ich ja noch 35 Gläser Senf in der großen Truhe im Keller aufbewahrt hatte. Aber macht ja nichts, wenigstens konntest du einen schönen Ausflug machen!“

Einige Tage später kam Sir Richard Ranzelot nach Huckelbuckel und Siegfried und seine Familie staunten nicht schlecht, als dieser Siegfried anbot, ihn als seinen Knappen aufzunehmen und zu einem der berühmten Ritter der Schwafelrunde auszubilden. Seine Tat in Senfingen an der Senf hatte schließlich ein großes Blutvergießen beendet, weiter Schlachten und vielleicht sogar einen Krieg verhindert und die von Leid geplagten Froschmenschen von ihrem Fluch befreit. Siegfrieds Bruder Pomfried war darüber etwas stinkig und meinte bloß: „Das nächste mal geh' ich Senf hohlen!“ Das Einhorn Gugu .. gulu ... ach, wie hieß das den nochmal ... das Einhorn jedenfalls bot Siegfried seine Dienste an. „Weißt du, Siegfried“, sprach das schöne Tier, „seit achthundert Jahren verweile ich in dieser Höhle und bewache Senfblumen und außer dir und der Hexe ist nie jemand gekommen. Mich zieht es in die weite Welt! Ich werde anordnen, die Höhle mit einer magischen Tür zu verschließen, die sich nur öffnet, wenn man ein Rätsel löst - mit der heutigen Magie geht ja alles automatisch!“ „Aha“, sprach Siegfried. Und dann fragte er noch: „Dein Name ist so kompliziert, kann ich dich einfach Rothengst nennen?“ „Wenn es ein muss,“ seufzte Rothengst (ha, dieser Name ist viel einfacher zu schreiben und zu merken). So verließ der junge Siegfried, der später als Sir Siegfried Schwertbachel, der oberste Ritter der Schwafelrunde, bekannt sein sollte mit Rothengst und Sir Richard Ranzelot Huckelbuckel und ritt in die weite Welt, ungeahnten Abenteuer und absolutem Schwachsinn entgegen. Und ganz gleich wohin er auch ging, stets nahm er das goldenen Klopapier mit, welches er den Froschmenschen in den Blöden Bergen abgenommen hatte. Dieses Klopapier sollte eines Tages das Schicksal aller bestimmen! Und wenn Ihnen, lieber Leser, diese Geschichte gefallen hat, dann besitzen sie entweder einen schrägen Humor oder Sie sind total Gaga (was nicht abwertend zu verstehen ist)! Und Nein, ich habe noch nie Knäckebrötchen mit Senf gegessen.