

## B.32 Im Schatten Sataras

Arne Steinforth und Arne Clasing, aus „Die Fahrt der Schwarzen Galeere“  
MIDGARD-Abenteuer Pegasus 2003

### Abschied von Geltin

Im Frühsommer 2405 nL war es soweit; die „Helden von Geltin“ hatten genug vom faulen Leben im Palast des moravischen Großfürsten Wladimir Prybil Petroweje Magurownin VII, der ihnen zum Dank für ihre Dienste das kleine Dschupanat von Uchantschikagorod-Nord übertragen hatte, das ihnen – wenn alles gut ging – immerhin jährliche Einnahmen in Höhe von bis zu 200 GS pro Person beschere würde. Die Gefährten hatten vor, sich „ihr Reich“ mal persönlich anzuschauen, und wollten zwei Tage nach dem Jahrestag der Krönung ihres Gastgeber aufbrechen, um über den normalen Handelsweg Richtung Uchana zu reiten und dann den Uchan am Westufer stromaufwärts zu ihrem Ziel zu folgen.



Die geplante Abreise der Geltiner Helden hatte sich in der Stadt herumgesprochen; deshalb brachte sie ein Bote am Tag vor ihrem Aufbruch in das renommierte Handelshaus der Tschavsniks. Dort unterbreitete man ihnen folgenden Vorschlag:

*"Durch glückliche Umstände führen wir derzeit gewisse geschäftliche Transaktionen mit einigen moravischen Grenzdörfern im Südosten durch. Wir haben jetzt durch einen Mittelsmann den eiligen Auftrag erhalten, anlässlich einer wichtigen Heirat in Krasnojwostok die stolzen Eltern von Braut*

*und Bräutigam mit einer ausreichenden Menge „Geltiner Gurgelwässerchens“ zu versorgen. Dieser Handel liegt etwas abseits unserer sonstigen Geschäftsinteressen, die sich traditionell eher auf Tuch- und Pelzhandel richten. Wie dem auch sei, innerhalb der nächsten Tage wird sich eine Lieferung mit einigen Fässern Wodjoscha in das Dorf Krasnojwostok in Bewegung setzen. Nun, aufgrund der Feierlichkeiten zu Ehren unseres geliebten Großfürsten Wladimir VII. sind die meisten unserer moravischen Landsleute nicht bereit, den Transport zu eskortieren. Da die Fässer aber ohne Verzögerung geliefert werden sollen, sucht das Handelshaus Tschavsnik nach zuverlässigen Leuten, die bereit sind, für gutes Geld die Reise nach Krasnojwostok anzutreten und anschließend so rasch wie möglich mit unserem Vater Solomir Tschavsnik, dem Seniorchef unseres Hauses, der sich derzeit ebendort aufhält, hierher zurückzukehren. Er hatte bei seiner letzten Reise leider einen Unfall, als sein Pferd vor einem Steppenhörnchen scheute und ihn abwarf. In den vergangenen vier Wochen hat er sein gebrochenes Bein auskuriert und ist jetzt bestimmt in der Lage, mit Euch die Heimreise anzutreten!"*

Die Freunde (Coiree, Gundar, Hippodora, Murad, OhMeiShe, Shui, Vasaron) waren freilich einverstanden. Der Bote der Tschavsniks, Vojodin Beschasiuk, und der stumme tegarische Hüne Hülagu, der ein erstklassiger Wagenführer war, begleiteten sie. Die Abenteurer rechneten von vornherein mit Schwierigkeiten und bestanden auf der Mitnahme eines Reserverads. Hippodora misstraute dem geschwätzigen Vojodin und freundete sich mit Hülagu an.

## Unterwegs nach Süden

Gundar trank zu viele Wässerchen und erzählte jedem viel zu oft davon, dass er der „Held von Geltin“ und in geheimer Sache unterwegs wäre. Der übermütige Waldläufer legte es förmlich darauf an, die Gefährten in Schwierigkeiten zu bringen; offenbar war ihm der lange Stadtaufenthalt sehr schlecht bekommen. OhMeiShe stoppt diesen Unsinn eines Abends mit sanfter Gewalt.

In Ljankos Waldkrug kaufte Shui „garantiert echten serendischen Hanf“ gegen teures Geld, der nur ganz normales Pfeifenkraut war. Shui war stinksauer, dass er so billig hereingelegt worden war.

Hippodora fiel auf, dass die Pferde offenbar schwerer zu ziehen hatten, als die vier Schnapsfässer vermuten ließen, aber sie unternahm zunächst nichts in dieser Sache.

Als sie der Treibjagd einer betrunkenen Jagdgesellschaft moravischer Adliger in die Quere kamen, wichen sie höflich und bescheiden aus und ignorierten ihre Beleidigungen.

Die Freunde waren wirklich extrem vorsichtig – bessere Begleiter konnten sich die Tschavsniks nicht wünschen. Sie gingen selbst dem buckligen alten Kräuterweiblein aus dem Weg, das die Fremden gastfreundlich zum Abendessen in ihre bescheidene Fischerhütte einladen wollte. Gundar wäre freilich scharf auf den Abstecher (und ganz sicher auf die bezaubernde Tochter der Alten) gewesen, aber ganz allein wagte er einen solchen Ausflug dann doch nicht.

In der folgenden „letzten Raststätte vor der tegarischen Steppe“ untersuchten Murad und Hippodora den doppelten Boden des Wagens (Hüragu schlief im Stroh daneben besonders tief dank Hippodoras Schlafzauber) und entdeckten 100 Schwerter, die dort im Stroh gut versteckt waren. In einer nächtlichen Besprechung beschlossen die Freunde, zunächst nichts Auffälliges zu unternehmen.

Am nächsten Tag stießen die Gefährten auf einen schwer verwundeten einsamen Reiter namens Sandschar und versorgten ihn mit Erster Hilfe und einem Heiltrank. Sandschar behauptete, vor tegarischen Verfolgern geflohen zu sein, die er erst vor kurzem abgeschüttelt hätte. Kaum ging es ihm etwas besser, ritt er deshalb schnell weiter. Vasaron überprüfte seine Behauptung und stellte fest, dass Sandschars Verfolger offenbar kurz nach dem Überqueren des Uchan die Lust an seiner Verfolgung verloren hatten und soeben wieder durch eine breite Furt nach Süden unterwegs waren. Das war ein komischer Kauz gewesen!

Vasarons Freunde hatten unterdessen – trotz der Proteste Vojodins und Hülagus – ihren Karren in einem vor zufälligen Blicken geschützten Bachtal geparkt; Murad versetzte später die beiden Moraven in tiefen Schlaf. In dieser Nacht schaufelten die Freunde ein großes Loch und packten dort die 100 Schwerter hinein; in den Hohlraum des Karrens legten sie Steine unters Stroh. Hülagu bemerkt am nächsten Morgen tatsächlich nichts!

In der Nacht darauf hatte OhMeiShe während seiner Wache einen seltsamen Traum – oder war es eine tatsächliche Begebenheit?

Du entdeckst einen Lichtschimmer zwischen den Grabhügeln und versuchst, der Ursache des Leuchtens nachzugehen. In einem der Hügel erkennst Du einen von brennenden Feuerschalen matt erleuchteten Eingang. Im Innern sitzt ein altertümlich gekleideter Tegarenfürst in festlicher Tracht, der Dich hineinwinkt. Plötzlich wird eine zweite Figur sichtbar, offensichtlich ein Schamane, der Dir wortlos eine Schale reicht, in der fremdartige Kräuter glimmen und einen berausenden Rauch verströmen. Wie in einer Vision erstreckt sich mit einem Male die weite Steppe vor Deinen Augen, in dem friedliche Tegarenlager zu erkennen sind. Plötzlich erscheinen auf einem Hügel drei düstere Gestalten, von denen eine zu zaubern scheint, und sofort zieht sich ein Schatten wie dunkle Gewitterwolken über das Land. Erst auf den zweiten Blick ist zu erkennen, dass es sich um unzählige schwarze Spinnen handelt, die die Ebene überfluten. Ein stolzer tegarischer Krieger auf einem schwarzen Hengst wird von den Spinnen überrannt, sein stattliches Tier in Sekundenschnelle getötet und er selbst unter den Spinnen begraben. An Dir vorbei

gehen nun tegarische Krieger mit ausdruckslosen Gesichtern, auf deren Köpfen schwarze Spinnen sitzen. Plötzlich fällt Dein Blick auf eine im Gras sitzende Spinne, die mit einem Male vom Huf einer weißen Stute zertreten wird. Im Sattel der Stute erkennst Du dich selbst.

Als OhMeiShe seine Erlebnisse am nächsten Morgen den Freunden erzählte, bemerkte er die Tätowierung einer abstrakten Pferdegestalt an seinem linken Knöchel. Das half ihm aber auch nicht weiter zur Erklärung. Seltsam, seltsam. Als der KanThai später nach dem Aufsitzen scherzhaft zu seinem Pferd meinte, „na, lass uns heute mal wieder fünf Schritte machen“, antwortete es ihm mit „Fünf? Das werden wohl eher 5000 bis zur nächsten Pause!“. OhMeiShe wäre fast aus dem Sattel gefallen, so überrascht war er.

Offenbar konnte er ab sofort häufig, aber nicht immer, am Morgen ein paar Worte mit einem Pferd austauschen!

In der folgenden Nacht schaute Hülagu nervös in den Nachthimmel. Ulwun fand heraus, dass ihn vor allem ein blinkender Stern ängstigte. Wenn er aufhörte zu blinken, würde er verschwinden, und dann würden unheilvolle Sachen geschehen!



## Krasnojwostok

Am nächsten Tag erreichten die Gefährten das niedergebrannte Wehrdorf Krasnojwostok.



Das Wehrdorf Krasnojwostok hat aufgehört zu existieren. Die etwa dreißig Häuser, Hütten und Ställe sind beinahe alle in Flammen aufgegangen oder niedergedrückt. Überall liegen die verbrannten oder erschlagenen Leichen der moravischen Bewohner. In den Ruinen des Dorfes, das ehemals 120 Seelen zählte, herrscht tödliche Ruhe. Nur das Knacken und Bersten der zusammenbrechenden Ruinen und das Prasseln des Feuers sind zu hören.

Erst nach längerem Umherirren findet der völlig aufgelöste Vojodin Überlebende – etwa zwei Dutzend Frauen, Kinder und Greise, die sich im Kellerloch eines Stalls versteckt hatten. Drei Männer mittleren Alters hatten sich im Brunnen oder unter den zahlreichen Toten verbergen können und finden sich ebenfalls ein; ein weiterer Bauer kommt viel zu spät vom Feld und findet das Dorf zerstört vor.

Vojodins Tante Dajana, die zu den Geretteten gehört, berichtet, dass über 200 Reiter der tegarischen Keschigten am Nachmittag desselben Tages über das Dorf hergefallen sind und dass alle, die nicht getötet wurden oder sich wie sie verstecken konnten, von den Keschigten gefangengenommen und fortgeschleppt wurden. Auch Jaradan, Vojodins Vater, sei vermutlich unter den etwa 15 Gefangenen.

Die Gespräche mit den geretteten Bauersfrauen förderten schnell die Wahrheit zutage. Der mit den Dörflern befreundete Solomir Tschavnik war vor fast zwei Monden von den Tegaren gefangen genommen worden, und Vojodin sollte im Auftrag seines Vaters das Lösegeld - 100 moravische Schwerter - heranschaffen. Jetzt allerdings schienen die Tegaren die Geduld verloren zu haben, und niemand glaubte

mehr daran, dass Solomir und die anderen aus Krasnojwostok noch am Leben waren.

Vasaron war stinksauer und schwer beleidigt. Die bescheuerten Händler hätten ihm und seinen Freunden bereits in Geltin vertrauen und die ganze Wahrheit sagen sollen! So konnten sie ihn jetzt gern am A... lecken!

Trotz seines Murrens, und obwohl Krasnojwostok eigentlich zum Dschupanat Uchantschikagorod-Süd gehörte, waren die Helden von Geltin freilich bereit, den Dörflern zu helfen. Sie verfolgten am nächsten Morgen die sichtbare Spur der 200(!) Angreifer, und am späten Nachmittag wurde klar: die Keschigten waren in das Vojodin bekannte „Tal der dunklen Schatten“ gezogen. In 1 km Entfernung versteckten die Freunde ihre Pferde. Murad schickte seinen Zwergdrachen Mushu zum Erkundungsflug los, aber der im tegarischen Lager reichlich fließende Alkohol verhinderte, dass der leicht verführbare Himmelsbewohner wieder zurückkehrte. Die Helden mussten also schon selbst ran zu Erkundung der Lage.

### **Im Tal der dunklen Schatten**

Ein „distanziertes Beobachten“ des von Birken bewachsenen Talkessels ergab, dass dort am Waldrand regelmäßige Patrouillen tegarischer Wachen auf und ab liefen und die vier Zufahrtswege zum Lagerplatz auf der zentralen Lichtung gut bewacht waren.

Diese spärliche Information genügte den Helden, um einen langen Kriegsrat abzuhalten, ganz nach dem Motto: „Je weniger man weiß, umso länger kann man darüber reden“. Sie verließen sich dabei auf die spärlichen Hinweise Vojodins, der schon mal in diesem Tal gewesen war, das immer wieder gern von Tegaren für ihre rituellen Handlungen genutzt wurde.

OhMei kam auf den Einfall, die kanthanischen Geisterkracher einzusetzen, um im Lager eine allgemeine Panik auszulösen, die sie nutzen könnten, um die

Gefangenen zu befreien. Nach schier endlosen weiteren Diskussionen machten sich die wortreichen Gefährten endlich zu später nächtlicher Stunde auf den Weg in den Talkessel. Sie gelangten problemlos in den Birkenwald, in dem es nur so wimmelte von Spinnen aller Art.

Eigentlich hatten die Helden geplant, sich in drei Gruppen aufzuteilen, um die Pferde in den ums Lager verteilten Pferchen in Panik zu versetzen, aber jetzt beobachteten sie lieber erst die Vorgänge im Lager.

Das Lager der Keschigten besteht aus tegarischen Gjers (filzbedeckten Zelten mit rundem Grundriss, einem Durchmesser von 5 bis 10 Metern und einer kuppelförmigen Spitze) und einem rechteckigen valianisch anmutenden Zelt. Im Zentrum des Lagers lässt sich ein größerer Platz erkennen, auf dem große Feuer brennen; die Flammen schlagen teilweise höher als die Spitzen der drei bis vier Meter hohen Zelte.

Vom zentralen Platz dringen laute Geräusche herüber, die auf die Anwesenheit vieler ausgelassener Menschen schließen lassen. Am nördlichen Ende des Platzes ist die Spitze einer Art Standarte mit einem gewaltigen Rinderschädel auszumachen, die dort vor einem auffälligen Gjer aufgestellt zu sein scheint. Rechts und links des aufgefanzten Feldzeichens stehen zwei stabile Pfosten, zwischen denen anscheinend Seile gespannt sind. Gegenüber der Standarte ist noch etwas anderes zu erkennen - eine zeltähnliche Konstruktion, die zum Feuer hin offen ist. Auf den Rückseiten der Zelte sind große Korrale errichtet worden, in denen die Pferde eingepfercht sind.

Zwischen den Zelten und auf den breiten Wegen, die von den Durchlässen direkt auf den zentralen Platz des Lagers führen, brennen überall kleinere Feuer, auf denen Fleisch gebraten wird. Tegarische Männer und Frauen gehen zwanglos umher, viele wirken vom Alkohol berauscht, unterhalten sich lallend, lachen und gröhlen lautstark.

Coiree entdeckte gerade das Zelt der Gefangenen, als bereits der erste Dörfler zur Folterung oder Opferung abgeholt wurde. Jetzt gab es kein Halten mehr für die Helden: Action!

In drei Gruppen hasteten sie an den Rand der Pferche. Hülagu stürmte in einem Pferch nach vorn, um auf den Anführer der Tegaren

zu feuern; Vasaron feuerte dagegen lieber aus der Deckung auf den Schwarzen Lama, um seine Beschwörungszauber zu stören. Beiden gelangen schwere Treffer, und bis die Tegaren wussten, wie ihnen geschah, hatten die Freunde drei Geisterkracher gezündet! Pferde und Tegaren gerieten in sehr große Panik!

Im Lager brach das ganz große Chaos aus, genauso, wie es sich die Helden gewünscht hatten. Hülagu hatte von diesen Plänen allerdings dummerweise nichts mitbekommen und wurde trotz seiner guten Reflexe niedergetrampelt; er starb unter ihren Hufen.

Die Freunde rannten ins Zentrum des Lagers und entdeckten ein Zelt voller Totenkrieger! Zum Glück war gerade niemand da, der sie aktivieren konnte.

Der Schwarze Lama und ein anderer Zauberer wurden getötet und die Gefangenen wurden befreit. Solomir Tschavnik war auch dabei. Er bat seine Retter, seinen geliebten Krummsäbel *Baatarul* zu bergen, und auch das gelang den Helden, für die es dann höchste Zeit für den Rückzug zu ihren Pferden und ihren nächtlichen Heimmarsch in Richtung der Festung Uchantshikagorod-Nord wurde.

Die Helden erreichten die Festung rechtzeitig vor ihren tegarischen Verfolgern, die sich frustriert nach Süden zurückzogen.

Solomir schenkte seinen Rettern die vergrabenen Schwerter und erzählte ihnen von seinem Hobby, der Suche nach verborgenen Schätzen. Der Krummsäbel, den sie zum Glück nicht in den Händen dieser Barbaren gelassen hatten, war garantiert eine magische Waffe aus dem sagenhaften aranischen Schatzberg Baatarul, dem vergeblichen Ziel zahlloser Expeditionen. Solomir meinte, dass ihm gelungen wäre, den Weg zu diesem Schatzberg, dem Grab des unermesslich reichen Tegarenkhans Murtanir, aus den verschlungenen Ornamenten auf der Klinge des

Krummsäbels zu entschlüsseln, und jetzt suchte er nur noch nach fähigen Helfern, die sich für ihn auf diese Schatzsuche begeben wollten.

Die Freunde hatten keine Lust, auf die Strafexpedition des Geltiner Großfürsten zu warten, der sie sich als *Helden Geltins* womöglich sogar anschließen müssten, sondern gaben Solomir zu verstehen, dass er seine Suche nach fähigen Leuten beenden könnte; sie stünden vor ihm!