

C.30 Der Ölprinz

basiert auf Peter Kathes „Der Fall des Turmes Nasser“,
aus „Sturm über Mokattam“, MIDGARD-Abenteuer, Klee-Verlag 1992

Copyright © 2007 by Harald Popp.

An der „Blutigen Träne Gottes“

Die Freunde waren unschlüssig, ob sie Mausili trauen dürften, der ihnen den Weg zu den Drei Pyramiden gewiesen hatte. Schon am nächsten Morgen erhielten sie Klarheit, denn niemand anders als Mausili in Begleitung von 10 Elitekriegern stieß „rein zufällig“ auf ihr Lager. Bei Ormut, welch schöne Begegnung! Leutselig erkundigte sich Mausili nach dem Erfolg ihres Ausflugs und ihren Erfahrungen mit den Nechech.

Die Freunde wollten keinen Ärger mit ihrem einflussreichen Gönner und gaben ihm das vollständige An-tankh-Amulett zurück. Mausili erkundigte sich nicht nach weiteren „Fundsachen“, auf die sie in den Pyramiden seiner Hoheitsgebietes gestoßen waren, sondern nach ihren weiteren Plänen. Auf Grainnes Jammern, dass sie leider kein meketisches Öl gefunden hätten, das die Gnomin doch so dringend für ihr Thaumagral benötigte, entgegnete Mausili, dass sie ihr Glück in den Sümpfen an der Mündung des Madscharis versuchen könnten. Dort hätte vor Jahren der weise Nasser Bedr’ussuman eine gut verborgene Raffinerie zur Ölherstellung betrieben!

Flintstone kannte den Mann, der in Kuschan vor ein paar Jahren vorübergehend als Wesir des Kalifen gedient hatte, und Grainne und HaoDai waren sogar schon einmal in seiner Raffinerie gewesen!

Mausili erzählte, dass seit etwa zwei Jahren Nasser spurlos verschwunden wäre, aber ihm wäre zu Ohren gekommen, dass sich neuerdings in den Sümpfen wieder etwas regen würde, und wenn jemand in dieser Gegend wüsste, wo Grainne das gesuchte Öl finden würde, dann doch sicher Nasser, der „alte Ölprinz“!

Madschari-Mündung

Die Abenteurer ritten mit Mausili und seinen Begleitern zurück nach Kuschan; Grainne verzehrte unterwegs versehentlich vergammelte Feigen und zog es vor, sich im Palast auszukurieren. Ihre Freunde (Anga, Flintstone, HaoDai, Heather, Pippin, Ronald und Ulwun) zogen weiter zu den Mündungssümpfen des Madscharis. Die dortige Bevölkerung mied „Alamans Ausdünstungen“ nach wie vor; man wurde davon ganz wirr im Kopf! Schon so mancher kehrte nie mehr aus den Sümpfen zurück!

HaoDai erinnerte sich an die nebelverhangenen Sümpfe – und er war als Einziger resistent gegen Nassers dauerhaften *Schlaf*! Die Freunde kauften sich ein Boot, und HaoDai ruderte seine Freunde in den See und zum Turm Nassers auf der kleinen Insel – freilich erst, nachdem der fähigste Ruderer, Flintstone, fest eingeschlafen war.

Bei ihrer Ankunft schliefen Anga, Flintstone, Heather und Ulwun. Die drei anderen versuchten nur halbherzig, ihre Freunde aufzuwecken, und gingen dann allein zum Eingang des Turms, in dem offenkundig „schwere Maschinen“ arbeiteten. Über allem lag ein starker Ölgeruch.

Was war passiert in der Raffinerie Nassers?

Mauro Malusalbus und Petra Traubensaft hatten einen Bruder, Guido Malusalbus; Guido war ein Zwilling Mauros und ebenso ein todloser Nekromant. Nach Abreise seiner Geschwister auf den Spuren Tschientschs war er ein wenig ziellos herumgeirrt, auf der Suche nach einer geeigneten Wirkstätte, und hatte die seit 2400nL leerstehende Raffinerie gefunden. Super – er ließ seine untoten Dunkelzwerge und sonstige Todeswächter antreten und nahm die Raffinerie wieder in Betrieb. Das jetzt produzierte Öl ist ebenso explosiv wie Zauberöl, aber nach einer weiteren Behandlung mit verschiedenen Essenzen lässt sich daraus neuerdings ein widerlicher schwarzer Trank bereiten, der Untote immun gegen *Flammenkreis* macht! Und das gefällt Guido sehr. Mauro und Petra würden Augen machen, wenn sie nach vergeblichem Tschientsch-Kult-Kram wieder in den Süden zurückkehren würden!

Ach so: Natürlich gab es hier kein meketisches Öl.

Drei Profis im Einsatz

HaoDai, Pippin und Ronald betraten den Eingangsbereich des Turms und folgten einem Todeswächter durch eine Tür in einen schmalen Gang. Der Untote verbeugte sich höflich und meinte „nach Ihnen, bitte!“. Die Drei folgten gern seiner angemessen förmlichen Einladung; HaoDai und Pippin stürzten prompt durch den Illusionsboden in einen 5m tiefen Wasserschacht. Ronald half den beiden wieder heraus. Die Drei standen gerade wieder im Gang und scherzten darüber, dass sie sich wie immer erst dann anseilten, wenn jemand in eine Falle gestürzt war, als zwei Todeswächter den Gang betraten. Jetzt wollten alle Drei schnell über den Schacht in den Gang dahinter springen.

Alle Drei sprangen gleichzeitig los.

ZEITLUPE AN.

Ronald hatte sich verschätzt – sein Sprung reichte nicht aus und enttäuscht sah er beim Sturz ins Wasser zu seinen erfolgreicheren Freunden hinauf, als diese beiden mit voller Wucht an die Steinwand jenseits des Schachts knallten – dort war nämlich nur ein Illusionsgang gewesen! Schwer verwundet stürzten die beiden ihm hinterher, und Ronald konnte ein kleines Schmunzeln der Schadensfreude nicht verbergen, ehe er im Wasser versank.

ZEITLUPE AUS.

Pippin kletterte wieder aus dem Schacht, wurde aber von den Todeswächtern beinahe wieder ins Wasser gekickt. Geschickt hechtete er zwischen den beiden trägen Untoten hindurch und floh ins Freie und aufs Boot seiner Freunde. Bis seine Verfolger hinterher kamen, hatte er längst die Leinen gelöst und sich ein paar Meter vom Ufer entfernt. Die Todeswächter kehrten wieder um in den Turm.

Im Schacht hielt sich HaoDai an seinem Schwert Steinbeißer fest, das er in die Wand gerammt hatte. Ronald konnte endlich einmal seinen *Befestigen*-Zauber anwenden, um ein Seil mehrmals an der Wand zu befestigen und damit eine sichere Leiter zu schaffen. Kaum waren die beiden Wasserratten aus dem Schacht, kehrten die beiden Todeswächter von draußen zurück. Kampf! HaoDai erhielt einen bösen Beintreffer und sprang freiwillig ins Wasser; Ronald wurde schon vorher dorthin zurückgedrängt. Sie waren jetzt schon zum dritten Mal unfreiwillig baden!

Mit kräftigen Ohrfeigen gelang es Pippin, Ulwun zu wecken – und sie schaffte das mit *Frostbällen* bei Anga und Flintstone! Heather schlief weiter. Die Vier ruderten zur Insel zurück.

Sechs Profis im Einsatz

Mit vereinten Kräften vernichteten die Freunde insgesamt vier Todeswächter, die den Eingangsbereich des Turms bewachten.

Natürlich erreichte Guido ein Alarmsignal, aber er war gerade mit einem wichtigen Experiment beschäftigt und ignorierte diese unerwünschte Störung.

Die Gefährten zogen sich in den bekannten Gästebereich des Turms zurück, der offenbar lange unbenutzt und ziemlich verdreckt war, und legten erstmal eine Ruhepause ein, während Anga Wache hielt. Anschließend erforschten sie das Erdgeschoss des Turms, fanden den Aufzug und fuhren in das 1. Obergeschoss.

Dort trafen sie eine Ghulin, die sie vernichteten – und Guidos gefährlichsten Todeswächter Igorio, der hinter einer Tür auf sie lauerte. Er wurde ebenfalls erledigt.

Die Freunde suchten das 1. Obergeschoss weiter ab und sahen, dass sich durch das gesamte Gebäude ein tiefer Riss zog, der mit verschiedenen Röhren und mechanischen Vorrichtungen versehen war. Aus der Tiefe wurde offenbar das Rohöl herausgepumpt, angetrieben von 6 Todeswächtern in einem Laufrad.

Zwei Brücken führten über den Riss auf die andere Seite des 1. Obergeschosses. Anga bemerkte auf der anderen Seite einen (Dunkel-)Zwerg und sprach ihn an, aber entweder der Bursche hörte schlecht oder war extrem unhöflich, jedenfalls ignorierte er Angas sauber gesprochene zwergische Grußformel völlig. Als Angas Freunde drohend ihre Fernwaffen erhoben, rannte der Dunkelzwerg davon – und Anga folgte ihm...

Die Sieben Dunkelzwerge

Die Sieben gehören schon längere Zeit zu den untoten Helfern Guidos. Sie kümmern sich gut um die Ölproduktion, aber irgendetwas in der komplizierten Anlage verhindert eine wirklich effektive Produktion. Sie fahren seit 2 Tagen einen neuen Testlauf und momentan sprudelt das Öl fingerdick und ist tatsächlich sehr explosiv. Die Tanks sind momentan etwa zu einem Drittel gefüllt.

...aber nur bis zur Mitte der Brücke, denn dort war nur ein Illusionsgitter und er stürzte vor den Augen seiner entsetzten Freunde in die Tiefe! Flintstone kletterte rasch hinab in den dunklen Spalt und fand den bewusstlosen Anga auf einer Doppelröhre; der Zwerg war 5m gestürzt, hatte aber keine besonders schweren Verletzungen erlitten und wurde dank der schnellen Hilfe problemlos gerettet.

Die Dunkelzwerge wollten als erstes Igorio warnen; drei rannten also los.

Die Abenteurer wagten sich jetzt über die zweite Brücke, die tatsächlich in der Mitte nur eine Illusionslücke hatte, und erreichten jetzt die eigentliche Raffinerie.

Sie bemerkten rechtzeitig, dass drei Dunkelzwerge in ihre Richtung liefen, und sie ließen die Drei kampfflos vorbei.

In der Raffinerie stellten sich die übrigen Dunkelzwerge zum Kampf und wurden von den Freunden vernichtet. Ronald kam auf den wahnwitzigen Einfall, ausgerechnet mit einer *Feuerwand* die anderen drei Dunkelzwerge am Eingreifen von der anderen Seite zu hindern. Es gab nur eine geringe Chance, damit nicht die gesamte Anlage in die Luft zu jagen – und er hatte tatsächlich Glück.

Die Abenteurer gingen ins 2. Obergeschoss und griffen im Nekromanten-Labor den Todlosen Guido Malusalbus an. Er wurde nach einem langen Kampf vernichtet – zusammen mit den letzten Dunkelzwerge, die ihrem Herrn zu Hilfe eilten.

Die Abenteurer durchsuchten sorgfältig alle Räume des 2. Obergeschosses, aber nirgends fanden sie das für Grainne so wichtige meketische Öl! Dafür löste Anga beim Betreten des alten Zauberlabors Nassers eine alte Sicherung aus und verwandelte sich in einen Dobermann. Seine „Ex-Freunde“ stürzten sich sogleich auf seine Sachen, und Pippin übernahm die Rolle seines Herrchens! Anga wusste nicht, ob er knurren oder winseln sollte.

Nachdem die Gefährten schließlich sämtliche Räume mehrfach abgesucht hatten, gaben sie die Suche nach dem Öl auf und kehrten nach Kuschan zurück.

Die Helfer Mausilis, der ein großer Katzenfreund war, heilten Anga, der froh war, dass er endlich wieder Maulkorb und Halsband los war.