

B.5 Hexenblut

Arvid Breidenbach & Heinrich Glumpler, Spielwelt-Abenteurer, VF&SF 1991 (im Band *Hexenblut*)

Copyright © 2003 by Harald Popp.

Der Winter in Corrinis ging seinem Ende entgegen. Murad traf in einer Hafenkneipe auf seinen Onkel Maruniunu, der auf der Heimreise von einem Abenteuer im Ikenga-Becken gewesen war und in Corrinis ebenfalls den Winter verbracht hatte. Er hatte dort nach verborgenen Goldschätzen gesucht, leider vergeblich. Er litt an einer unheilbaren Krankheit und hatte nur den einen Wunsch, noch einmal seine rawindische Heimat wiederzusehen.

Maruniunu bat seinen Neffen, ihn bei der langen Schiffsreise nach Rawindra zu begleiten und sich um ihn zu kümmern - er würde sich auch entsprechend dankbar erweisen. Und er überreichte Murad eine Schatzkarte, die einen alten Tempel im rawindischen Dschungel (in der Nähe von Mangalabad) zeigte, der angeblich ein goldenes Echsenidol ("massiv Gold, versteht sich") enthielt. Die Freunde (Duncan, Fensir von Arramlorn 75, Hippodora, Lindorie, Ruman, Vämpi und Ilmor Vasaron) beschlossen, Murad zu begleiten.

Die lange Seereise verlief ohne größere Zwischenfälle. Maruniunu spürte, dass sein Ende nahte, und beauftragte seinen Neffen, die Nachricht von seinem Tod der Familie in Kanpur zu überbringen - außerdem sollte er zwei seiner ehemaligen Weggefährten benachrichtigen: den Kaufmann Schansalar in Mangalabad und den Suryatha-Priester Jaschtamal in Govindar.

Das Schiff erreichte im Frühsommer die Küste Rawindras - und Maruniunu starb. Die Freunde fuhren mit dem Schiff weiter bis nach Aurangabad und schlossen sich dort einer Handelskarawane an, die quer über den rawindischen Kontinent nach Dhar zog.

Eines Abends übernachtete die Karawane bei dem kleinen Dörfchen Vayari. Die Einwohner waren Bauern, Jäger und Sammler, die abends gerne im "Rosenteich im Mondlicht" einkehrten, dem einzigen Wirtshaus der kleinen Siedlung. Die Freunde waren für einen kräftigen Schluck ins Gasthaus gegangen und lernten dort einen reich gekleideten und stark betrunkenen Mann kennen: Ullavat. Er war ein Händler aus Dhar, dem das Schicksal grausam mitgespielt hatte.

Ullavat war zusammen mit seiner Tochter Dojani und drei Leibwächtern auf der Durchreise Richtung Aurangabad gewesen und hatte vor zwei Tagen im Gasthaus von Vayari übernachtet. In der Nacht wurde seine Tochter entführt - die Spuren der offenbar menschlichen Entführer führten in die Richtung von Jargus Wald, einem unheimlichen, gefährlichen Gebiet, in dem angeblich in mond hellen Nächten oft geisterhafte Gesänge erklangen und aus dem noch niemand jemals lebend zurückgekehrt war.

Als Ullavat merkte, dass sich die Freunde für seine Geschichte interessierten, bot er jedem von ihnen 1000 GS, wenn sie seine Tochter heil zurückbrächten; vielleicht würde es das Schicksal ja diesmal gnädiger mit ihm meinen?! Und er erzählte, dass vor ziemlich genau 15 Jahren ausgerechnet an der gleichen Stelle bereits die Zwillingsschwester Dojanis, Suryana, spurlos verschwunden wäre. Die Götter meinten es wahrlich nicht gut mit ihm! Ullavat zeigte ihnen das Bild Dojanis in einem Medaillon, das er um den Hals trug: wirklich, das rothaarige Mädchen sah verteuftelt hübsch aus! Die Freunde erklärten einstimmig, sie würden dem Händler seine Tochter wieder bringen.

Die anwesenden Bauern gaben bereitwillig den Fremden Auskunft über die Gegend, obwohl diese gar nicht auf die Warnungen vor den bösen Geistern des Waldes hören, sondern mehr

über die bekannten Pfade und Besonderheiten in Erfahrung bringen wollten. Als sie von den Ruinen einer alten Festung erfuhren, die einem früheren Radscha gehörte, stand ihr Plan fest: als erstes würden sie einmal dort vorbeischauen!

Am nächsten Morgen blieben Ruman und Lindorie im Gasthaus zurück; die anderen machten sich auf den bezeichneten Weg zu den Ruinen.

Die ehemals mächtige Festung lag an einem träge dahinfließenden Fluss; nur einzelne Kellergewölbe schienen noch intakt zu sein, die Mauern waren klägliche Überreste der einstigen Größe. Vorsichtig suchte Vasaron vor den Mauerresten nach Spuren, und er fand tatsächlich einige menschliche Fußabdrücke, die aus der Richtung von Vayari kamen und weiter in den Dschungel führten.

Ohne sich näher um die Ruinen zu kümmern, zogen die Freunde weiter.

Schade! Sonst hätten sie die gebundene Seele eines rawindischen Fürsten kennengelernt, die noch immer in der Festung hauste.

Die Spuren führten sie am Fluss entlang, und gegen Abend erreichten sie den Waldrand: hier begann der Sumpf von Jargu. Die Freunde entdeckten einen riesigen Baum und richteten sich in seinen Astgabeln ein mehr oder weniger bequemes Nachtlager ein. Ihr Misstrauen war berechtigt: mitten in der Nacht stampfte ein kräftiger Oger vorbei, der prompt versuchte, einen der fetten Happen von den Ästen herabzuknüppeln.

Aber die Beute wehrte sich: Vämpi und Vasaron schossen Pfeile, Hippodora warf ihren Speer, Murad fügte dem Oger magische *Schmerzen* zu, und Fensir verwandelte sich in ein Ogerbaby - der Oger grabschte vergeblich nach ihm und steigerte sich in eine rasende Wut, aber es half nichts - von so vielen Gegnern gepiesackt, suchte er schließlich das Weite.

Am nächsten Morgen marschierten die Freunde in den Sumpf; die Luft war modrig und schwül, dichter Nebel bedeckte den glucksenden Boden, und vereinzelt ragten hier und da knorrige Bäume aus dem hohen, graugrünen Sumpfgras heraus. Von einer Spur war natürlich nichts mehr zu sehen. Die Freunde versuchten, etwa die einmal eingeschlagene Richtung beizubehalten, und erreichten gegen Mittag - sie wollten gerade wieder umkehren -, die Ruinen einer alten Kultstätte: die Mauerreste ragten wie abgebrochene Zähne aus dem Moorwasser. Und sie hörten leise Stimmen, das Geklapper von Rüstungsteilen, und als sie zögernd näherkamen, sahen sie eine Gruppe bewaffneter rawindischer Männer, die vor den Ruinen lagerten.

Der Anführer der Gruppe, ein besonders muskulöser und großer Mann, sprang sofort auf und stellte sich als Mahar Dämonenfeind vor: er und seine 8 Krieger hier wären Vimalayasin, "Wanderer auf dem Pfad der Reinheit" - auch Murad hatte schon dieser rawindischen Sekte gehört, die sich der Vernichtung aller Dämonentempel verschrieben hatte. Mahar bat die Neuankömmlinge, ihn bei seinem Kampf gegen die Bewohner der Kultstätte, einem alten Tempel des Dämonenfürsten Jurugu, zu unterstützen - selbstverständlich dürften sie alle Schätze der verhassten Jurugu-Diener behalten, er wäre nur an der Vernichtung der Bewohner selbst interessiert.

Die Männer waren alle mit Kettenhemden gerüstet und hielten in ihren mit Metallhandschuhen geschützten Händen kräftige Stabkeulen; sie hatten bereits einen ersten Kampf mit den Jurugu-Dienern hinter sich und hatten sich gerade etwas ausgeruht, bevor sie

"dieses Götzennest samt seiner rothaarigen Hexe nun endgültig ausheben würden", wie Mahar meinte. Die Freunde schlossen sich ihm bereitwillig an - mit so vielen fähigen Kämpfern konnte ja wohl nichts schiefgehen, oder? Hippodora hatte zwar ihre Zweifel, wurde aber von ihrem religiösen Eifer überwältigt - Dämonenanbeter wären Culsu bestimmt willkommen!

Es war ja wirklich seltsam, die Fremden fragten gar nicht lange nach dem Woher oder Wohin der Freunde, sondern schienen nur einen Gedanken zu haben: nieder mit den Jurusin! Mahar erklärte, es gäbe wohl nur einen Eingang in den Tempel, nämlich eine Treppe, die hinunter in die düsteren Gewölbe der Götzendiener führte - und der Schlachtplan war schnell fertig: reinstürmen und draufhauen!

Mit dieser Taktik bestens vertraut, stürmten also alle als "lockerer Sauhaufen" die Treppe hinunter. Unten standen zwei rotgekleidete Jurusin Wache, die sofort aus Leibeskräften Alarm riefen - und der Kampf begann. In den engen Gängen der Kultstätte kam es zu erbitterten Nahkämpfen zwischen den Eindringlingen und den Verteidigern - die sich merkwürdig ähnlich sahen: beide Parteien trugen ähnliche Kettenrüstungen, hatten die gleichen Metall-Handschuhe und führten ähnlich gut ihre Stabkeulen. Seltsam!?

Während Hippodora, Fensir und Vämpi in vorderster Reihe mit den Jurusin kämpften, erforschten Vasaron und Duncan, die bei dem Getümmel gar nicht an den "Feind" herankonnten, die benachbarten Räume der Kultstätte, entdeckten aber nur Vorratslager und Schlafkammern.

Plötzlich zeigte sich auch die Anführerin der Jurusin, eine rothaarige leichtbekleidete junge Frau von betörendem Aussehen: Dijaira, die Hohepriesterin Jurugus. Sie griff nur kurz, aber wirkungsvoll in den Kampf ein: ein Fingerschnippen, und Hippodora sank gelähmt zu Boden; die Jurusin, die eben noch vor den Hieben der Culsu-Kriegerin zurückgewichen waren, setzten mit neuem Mut über sie hinweg und drangen auf die nächsten Angreifer ein. Dijaira selbst zog sich sofort wieder zurück.

Die Bewohner der Kultstätte verteidigten sich grimmig, und die Freunde spürten, dass sie es hier mit einem Gegner zu tun hatten, der ihnen überlegen war. Aber sie hatten ja die Vimalayasin auf ihrer Seite, und Mahar Dämonenfeind zeigte sich als wahrer Meister des Streitkolbens; wo er einmal hinschlug, blieb sein Gegner meistens nicht auf den Beinen. Nach und nach drängten die Eindringlinge die Jurusin zurück, und die Gefährten begannen schon aufzuatmen - doch als der letzte der Verteidiger zu Boden sank, gab Mahar seinen Männern plötzlich ein Zeichen: "Bei Jurugu, nieder mit den fremden Eindringlingen!"

Wieder einmal war in Wirklichkeit alles ganz anders. Mahar Dämonenfeind hieß eigentlich Schakradatta und war der Nestbewahrer der Jurusin. Er hatte schon immer die alleinige Macht im Tempel Jurugus besitzen wollen und war deshalb der erklärte Feind der Hohepriesterin Dijaira. Dijaira war natürlich die als erste entführte Tochter Ullavats und hieß eigentlich Suryana; sie war damals auf Geheiß der alten Hohepriesterin geraubt worden, da diese in einem Orakel erfahren hatte, dass das rothaarige Mädchen eine würdige Dienerin Jurugus sein würde.

Und das Orakel hatte nicht zuviel versprochen: Dijaira war eine grausame Hohepriesterin, wie sich Jurugu keine bessere hätte wünschen können. Schakradatta sah seinen Einfluss mehr und mehr schwinden und sann auf Abhilfe. Er vermutete ganz richtig, dass auch Dijairas Schwester das richtige Hexenblut in sich hätte, und er wollte deshalb Dojani opfern, um den Dämonenfürsten persönlich herbeizurufen und die verhasste Hohepriesterin zu stürzen. Aber nicht alle seiner Freunde waren verschwiegen, und Dijaira erfuhr rechtzeitig von seinen Umsturzplänen.

So kam sie ihrem Kontrahenten zuvor und entführte ihre Schwester, als sich - eine Fügung Jurugus? - die Gelegenheit dazu bot. Natürlich tat sie das nicht aus geschwisterlicher Liebe, sondern um Dojani ein für allemal

verschwinden zu lassen. Als Schakradatta von dieser Aktion erfuhr, kam es zum offenen Aufruhr im Jurugu-Nest. Dojani konnte während der Kämpfe entkommen und sich verstecken; Dijaira gelang es, Schakradatta und seine Anhänger unter den Tempelwachen zunächst aus dem Jurubindu zu vertreiben.

Die Freunde waren schockiert: soeben hatten sie sich noch auf das nahe Ende des anstrengenden Kampfes gefreut, da fielen ihnen ihre scheinbaren Verbündeten plötzlich in den Rücken und griffen nun mit neuem Kampfesifer an! Verzweifelt setzten sie sich zur Wehr, obwohl sie bereits fast alle am Ende ihrer Kräfte waren. Keiner glaubte mehr an einen glücklichen Ausgang dieses Abenteuers. Schakradatta schien unbezwingbar, und mit jedem Hieb seiner Stabkeule fällte er einen der Freunde mit höhnischem Lachen. Auch Duncan, der muskelbepackte Barde, letzte Hoffnung der Gefährten, brach von einem einzigen Treffer (der ihm fast seinen linken Arm kostete) bewusstlos zusammen.

Da gelang es Vämpi im letzten Augenblick, den Hohepriester mit einem tödlichen Schwerthieb zu überraschen! Fensir und Murad waren aus ihr die einzigen, die sich noch auf den Beinen halten konnten, und wacker streckten sie nun auch noch die restlichen Gegner nieder. Die Gänge waren mit Leichen bedeckt.

Den Freunden war die Lust vergangen, noch weiter ins Innere des Tempels vorzudringen - sie wussten ja, dass wenigstens die rothaarige Anführerin dort noch lauern musste, und wollten ihr nicht in geschwächtem Zustand gegenüberreten.

Ein weiser Entschluss! Dijaira hatte sich wirklich versteckt, um den Ausgang des Ansturms abzuwarten, und wäre für die geschwächten Freunde eine sehr gefährliche Gegnerin gewesen. Sie zog es allerdings vor, die Fremden zunächst auch nur zu beobachten - viele Dolche sind der Hexe Tod, oder so ähnlich soll ein Sprichwort in *Midgard* lauten.

Sie schafften also zunächst Hippodora und Duncan auf zwei Rattanbetten ins Freie. Fensir und Vasaron verspürten noch etwas Tatendrang, und während sich die anderen in der Nähe des Tempels so gut wie möglich ausruhten, durchsuchten sie vorsichtig die äußeren Gänge der Kultstätte. Sie schleppten sogar einige der Leichen nach außen, um wieder etwas Ordnung zu schaffen, entdeckten aber nicht Besonderes - lediglich ein paar durchscheinende Gestalten, die entfernt an Schakradatta erinnerten (Schattenkämpfer Dijairas), versuchten sie ab und zu anzugreifen - aber sie konnten ihnen jedes Mal problemlos entkommen.

Schließlich brach die Nacht herein, und die erschöpften Freunde legten sich schlafen; nur Murad hielt Wache. Allen war klar, dass ein Nachtlager in unmittelbarer Nähe der Kultstätte sehr riskant war, aber was blieb ihnen schließlich übrig? Hippodora und Duncan waren nicht transportfähig - sie mussten also einfach abwarten, was passieren würde. Sie waren selbst erstaunt, am Morgen unbehelligt zu erwachen - selbst Murad hatte gut geschlafen.

Nun, sie hatten wirklich Glück gehabt. Dijaira hatte nur einen einzigen Gedanken: Flucht! Ihr Tempel war gründlich zerstört worden, sie war die einzige Überlebende der Jurusin, und sie wollte die heiligen Artefakte ihres Dämonenfürsten auf gar keinen Fall in die Hände Ungläubiger fallen lassen. Sie schlich sich in der Nacht aus dem Tempel, versetzte Murad in *Schlaf*, spielte einen Moment lang mit einem blutigen Rachegedanken, scheute dann aber doch das Risiko einer direkten Auseinandersetzung mit so vielen Fremden und stahl sich davon. Ihr Orakel, ein gelbgefärbter Affenschädel, hatte ihr versprochen, dass dies nicht ihre letzte Begegnung mit den Fremden gewesen wäre - also konnte sie ihre Rache auch auf später verschieben! Sie stahl sich heimlich davon.

Lindorie und Ruman waren im "Rosenteich im Mondlicht" zurückgeblieben, da sie den weiten Fußmarsch durch den Dschungel scheuten. Sie lernten so einen Helfer des Wirts kennen, einen Herumtreiber aus Chryseia, der sich seit einiger Zeit in Rawindra aufhielt, um sich mit Gelegenheitsaufträgen seinen Unterhalt zu verdienen: Rulaman. Der junge Mann

wirkte abenteuerlustig und erzählte bereitwillig, dass er sich statt mit Essenkochen viel lieber mit magischen Dingen beschäftigen würde. Er hatte auch schon das ein oder andere Artefakt billig von Trödlern erstanden und besaß sogar zwei Lehrbücher über die Grundlagen der Thaumaturgie - allerdings hatte er bisher noch sehr wenig davon verstanden.

Als die Freunde nun schon die zweite Nacht im Wald von Jargu verschwunden waren, und die Bauern des Dorfes zweifelnd meinten, die würden jetzt wohl auch nie wieder zurückkommen, wurden Lindorie und Ruman am nächsten Morgen doch sehr unruhig. Sie überlegten gerade, ob sie nun zu zweit ihren Gefährten nachspüren sollten, als sich Rulaman zu ihnen gesellte.

Er erklärte, er hätte einen magischen Hühnerknochen bei sich, der gerade ihn und zwei Begleiter an den Ort versetzen würde, an dem sich eine bekannte Person aufhalten würde; einzige Voraussetzung wäre, dass man einen persönlichen Gegenstand dieser Person besäße. Nun, Lindorie hatte sich vor Zeiten einmal ein besticktes Taschentuch von Hippodora ausgeliehen und vergessen, es wieder zurückzugeben - also war das weitere Vorgehen klar.

Schwuppdwupp - im Handumdrehen tauchten so am Morgen die drei am Nachtlager ihrer Freunde auf. Natürlich gab es ein großes Hallo, und nach einigen Vorbereitungen (Ruman bat Tin um göttlichen Schutz, Rulaman probierte - ebenso vergeblich - einen Beschwörungsring aus) ging es wieder hinein in den Tempel. Nur Hippodora und Duncan blieben außen zurück.

Da sie auf keine Gegenwehr mehr stießen, durchsuchten die Freunde den Tempel nun gründlich und in aller Ruhe. Fensir und Vasaron entdeckten die Geheimitür zur Schatzkammer, fanden dort aber zu ihrer großen Enttäuschung nur eine Truhe voller Silberstücke - weitere Truhen standen leer.

Kunststück! Dijaira hatte natürlich die wichtigsten Wertsachen mitgenommen...

Das Absuchen der Kammern und Hallen dauerte seine Zeit. Rulaman war es schließlich, der die richtige Tür entriegelte: in einem dunklen Gang lag ein zerlumptes rothaariges Mädchen - Dojani! Sie war vor Entkräftung bereits bewusstlos und wäre ohne Eingreifen der Freunde ein paar Stunden später verdurstet. Fensir und Lindorie kümmerten sich fachkundig um die Erschöpfte und pöppelten sie wieder etwas auf. Erleichtert, dass sie die Vermisste noch lebend gefunden hatten, trugen sie das Mädchen ins Freie.

Die Neugier befahl den Freunden, den Gang noch näher zu erforschen, in dem sie Dojani gefunden hatten. Ilmor Vasaron und Murad wurden von panischer Angst erfüllt und machten kehrt, aber Fensir und Rulaman schritten mutig weiter. Sie kamen schließlich an einen bodenlosen Abgrund und blickten hinein: Rulaman fand, dass die rotglühenden Spiralnebel in großer Tiefe ein sehr merkwürdiges Muster bildeten, war aber nicht sonderlich beeindruckt - er hatte eben noch nie etwas von einem Weltentor gehört. Fensir dagegen wurde plötzlich von einer schrecklichen Furcht ergriffen - welche unheimlichen Gestalten konnten hier einen Zugang zu *Midgard* suchen und finden? Vor lauter Angst wurde der Magier wahnsinnig und kicherte unkontrolliert vor sich hin.

Die beiden waren kaum zu der restlichen Gruppe zurückgekehrt, als Fensir Duncan und Hippodora, die dank einiger Tränklein inzwischen wieder einigermaßen hergestellt waren, aufforderte, nun noch einmal in aller Ruhe im Tempel nach Geheimitüren zu suchen - bestimmt wäre irgendwo eine tolle Schatzkammer versteckt! Während Hippodora energisch abwinkte (sie hatte die Nase gestrichen voll von weiteren Abenteuern), ging Duncan sogleich auf seinen Vorschlag ein - er hatte soeben etwas Ähnliches anregen wollen!

Also gingen die beiden erneut in den Tempel. Duncan wunderte sich zwar ein wenig über die seltsame Betriebsamkeit des Magiers, aber er tat brav alles, was jenem einfiel. Fensir ließ sich sogar von Duncan auf eine Streckbank schnallen und forderte ihn auf, ihn jetzt mal tüchtig zu foltern - vielleicht würde man ja dann eine Geheimtür finden? Duncan hätte sogar das getan, aber Fensir hatte es sich plötzlich anders überlegt. Ganz allmählich dämmerte es dem Barden, dass der Magier vielleicht nicht völlig bei Verstand sein konnte!

Den Freunden reichte es nun wirklich, und sie machten sich auf den Rückweg. Vom Angriff einer Riesenschlange abgesehen, die Ruman erwürgen wollte, verlief ihr Fußmarsch ungestört, und am Abend des folgenden Tages erreichten sie wieder Vayari. Überglücklich schloss Ullavat seine schon tot geglaubte Tochter in die Arme - und seine Freude konnte auch Lindorie kaum trüben, die ihm erzählte, was vermutlich aus der Schwester Dojanis geworden war - der Verlust Suryanas lag eben schon lange Zeit zurück.