

B.12 Sandobars 6. Reise (Teil 1)

Christiane Ulrich, Spielwelt-Abenteurer, VF&SF 1991 (Spielwelt 44)

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 1991 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Intermezzo in Candranor

Mojmir hatte seine Beziehungen spielen lassen, und so konnten die Gefährten kostenlos auf einem Handelsschiff von Geltin nach Candranor fahren. Candranor! Perle der Zivilisation! Jedenfalls nach valianischer Meinung...

Nach den Entbehrungen der langen Reisen lockten in allen Straßen die Versuchungen, und die Freunde wurden ziemlich viel Geld los. Vasaron hatte es besonders arg erwischt - er wurde zum Stammgast im "Roten Schlüpfer", einem anständigen, aber auch anständig teuren "Etablissement".

Viel unangenehmer war der Besuch der valianischen Hauptstadt für Hippodora. Sie musste Rechenschaft ablegen für ihr zerstörtes heiliges Culsu-Schwert, und trotz einer ordentlichen Geldspende (und der Tatsache, dass sie das Schwert im Kampf gegen Untote zerbrochen hatte) bekam sie ein ordentliches Donnerwetter zu hören - und ein minderwertiges Ersatzschwert, dessen sie sich erst mal würdig erweisen sollte. Ihre schlechte Laune (und die gesalzenen Preise) spornte die Freunde an, möglichst bald Candranor wieder zu verlassen. Auf nach Sirwah!

Begegnung mit Sandobar

Die Reise nach Meknesch und mit einem kleinen Küstensegler weiter nach Sirwah verlief ohne Zwischenfälle - allerdings hatten nicht alle Lust, die Culsu-Dienerin auf der Suche nach ihrem "Traummann" bis in das kleine Hafentädtchen Sirwah zu begleiten. Sie wollten sich lieber in Meknesch amüsieren.

So kamen in Sirwah schließlich nur Calyna, Duncan, Hippodora, Murad und Vasaron an. Und prompt: kaum schlenderten die Freunde am Hafen auf der Suche nach einer günstigen Herberge umher, da stießen sie auf eine Menschenmenge, die einen braungebrannten Geschichtenerzähler umringte. Na klar - das war er! Obwohl ihn Hippodora nie vorher gesehen hatte, wusste sie gleich: das war der Seemann, von dem ihr Mojmir erzählt hatte: Sandobar, der angeblich schon die tollsten Seereisen überstanden und dabei die unglaublichsten Abenteuer erlebt hatte.

...und so stand ich vor der Wahl, über Bord geworfen zu werden oder mich der Mannschaft Abu Khals, des berüchtigten Seeräbers östlich von Mokattam, anzuschließen. Ihr wisst, dass Ormut seinen Dienern verbietet, ihr Leben wegzuworfen, und so verbrachte ich die nächsten Monde auf hoher See – stets auf der Jagd nach den Schiffen der Ungläubigen. Man mag Abu Khal nachsagen, was man will, aber er verschonte stets die Segler mit der Flagge des Kalifen. Ich vermag jedoch nicht zu sagen, ob diese Geißel der Seefahrt aus Rechtgläubigkeit heraus so handelte oder ob er sich nur die Häfen von Nansur und Sinda als sichere Zuflucht erhalten wollte.

Einmal brachten wir in der Sagara-Straße ein Schiff aus Valian auf, dessen Mannschaft von einer seltsamen Krankheit geschwächt war. Wir raubten ihnen ihre reiche Ladung, ließen sie aber davon ziehen, um jeden Kontakt mit ihnen zu meiden. Dennoch hatten wir uns Alamans dritte Plage an Bord geholt; einer nach dem anderen der Seeräuber starb, und auch ich lag mit schwerem Fieber darnieder. In meinem Delirium bekam ich mit, wie Abu Khal mit den noch Gesunden das Beiboot zu Wasser ließ und aus der Todesfalle, zu der sein Schiff geworden war, floh. Als einziger überlebte ich dank Ormut's Gnade die Krankheit und fand mich an Bord eines

Schiffes, das ich nicht allein zu steuern vermochte. In der Hoffnung, mir mit dem Schiffswerkzeug ein behelfsmäßiges Boot zimmern zu können, durchstöberte ich den Laderaum. Dort stieß ich inmitten der Schätze des valianischen Seglers auf eine Reliefplatte, die aus einem einzigen Rhodonitblock herausgeschnitten war. Ich erkannte das Bildnis sofort: es war Additi, die Herrin der Liebenden, die in meiner Heimat Serendib von denen als Göttin verehrt wird, den Ormut's Erleuchtung versagt geblieben ist. Ich wusste, dass der unermesslich wertvolle Reliefstein vor Jahren aus dem Heiligtum von Aditwerischeru geraubt worden war. Nun bin ich ein treuer Anhänger der Zweiheit, doch Ihr wisst, dass Ormut's himmlische Scharen zahlreicher sind als die Läuse auf dem Kopf eines meknesischen Bettlers, und warum soll nicht Additi, deren segensreiche Macht bekannt ist, zu ihnen gehören? Vielleicht wurde gerade ich als einziger von allen verschont, um das Bildnis an seinen angestammten Platz zurückzubringen. So mühte ich mich, den Reliefstein an Deck zu schleppen, und es passierte, was ich erwartet hatte. Additi ist auch die Herrin der Vögel, die ihre Boten sind, und bald schon ließ sich ein Sturmvogel auf dem Bildnis nieder. Ich schilderte ihm meine missliche Lage und deutete auf das Standbild, und ich hatte den Eindruck, dass er mich verstand, denn er erhob sich in die Luft und verschwand schnurstracks in Richtung meiner Heimatinsel, wo sich Additis Heiligtum befindet.

Einen Tag lang musste ich in Ungewissheit warten, bis ich ein Rauschen riesiger Schwingen hörte. In der Ferne tauchte ein schwarzer Vogel auf, so groß wie ein Kamel, dessen Schwingen den ganzen Harem des Sultans auf einmal zudecken könnten. Es war Mahakaya, die große Krähe, das geflügelte Reittier der Göttin. Der Riesenvogel packte das Bildnis mit seinen Klauen und forderte mich in meiner Vatersprache auf, mich an seinen Beinen festzuhalten. Ich werde diesen Flug nie vergessen, obwohl er nur kurz dauerte, denn in Windeseile erreichten wir den Hafen von Nagpur, wo mich Mahakaya am Kai direkt unter den großen Augen meines alten Freundes Barkik absetzte, dem vor lauter Schreck seine Wasserpfeife aus dem Mund fiel. Bevor die große Krähe das Bildnis der Göttin an seinen angestammten Platz zurückbrachte, wechselte sie noch ein paar Worte mit mir. Zum Abschied rupfte sie sich eine Brustfeder aus, die ich heute noch bei mir trage. So endete meine vierte Reise, und ich war wieder in meiner Heimatstadt, reich an Erfahrung, aber immer noch arm an Gold.

Die Freunde sprachen Sandobar aber jetzt noch nicht an, sondern suchten sich erst eine einfache Unterkunft bei einem der Fischer. Hippodora erzählte dort beim Abendessen von ihrer Drachenqueste. Am nächsten Morgen besuchte sie ein Fischer und erzählte ihr von seiner geheimnisvollen Entdeckung (gegen ein kräftiges Bakschisch, versteht sich):

Ihr erinnert Euch sicher an den Sturm, der vor fünf Tagen unerwartet über unsere Gewässer hereinbrach. Er überraschte mich auf See, und ich hatte keine Gelegenheit mehr, den sicheren Hafen anzusteuern. Mein Boot wurde von haushohen Wellen herumgeworfen, und ich sah mich schon vor den himmlischen Richtern stehen. Da bemerkte ich einen dunklen Schatten: die Nordflanke des Drachenrückens. Ich wusste von früher her, dass es dort eine kleine Bucht gab, die mir Schutz vor dem Toben des Meeres bieten konnte. Das Grauen aus alter Zeit geht um auf diesem Eiland, aber mir blieb keine andere Wahl. Ich steuerte die Bucht an, und in ihren vergleichsweise ruhigen Wassern warf ich den Anker und kauerte mich auf dem Boden meines Bootes nieder. Ich hoffte, so der Aufmerksamkeit der Mächte zu entgehen, die über den Drachenrücken wachen.

Vielleicht schliefen sie, oder ihr Zorn wird nur erregt, wenn man den Fuß an Land setzt. Jedenfalls blieb ich unbehelligt, der Sturm legte sich, und ich konnte heimkehren. Beim Verlassen der Bucht blickte ich noch einmal zur Küste zurück und sah etwas Unerwartetes: die starken Regenfälle hatten einen Hang in Strandnähe zum Rutschen gebracht und die vorher verborgene Front eines in den Hügel hineingegrabenen Bauwerks enthüllt. So etwas wie diesen eindrucksvollen Eingang habe ich noch nie gesehen. Bestimmt stammt das Gebäude aus der Zeit der zaubermächtigen Seemeister, und Ormut weiß, welche ihrer Geheimnisse und Schätze dort verborgen sind.

Nun, der einzige Schiffer, der so eine verrückte Expedition mitmachen würde, wäre sicher Sandobar, oder? Und richtig: gegen einen fairen Anteil an der Beute, die er dringend für die Reparatur seiner beschädigten Dhau benötigte, war Sandobar gern bereit, mit seinem kleinen Segler zum Behir es-Thuban, dem Drachenrücken, zu fahren.

Das Grab des Neb-cheper

Bei kräftigem Nieselregen legten sie am Nachmittag ab. Trotz der tückischen Strömungen erreichten sie die kleine Insel sicher und ankerten in einer Bucht an ihrer Nordseite, um die Nacht auf dem Schiff zu verbringen. Es regnete und regnete.

Am nächsten Morgen (bei leichtem Nieselregen) gingen sie an Land. Tatsächlich führte ein steinernes Portal in die steile Flanke eines Hügels hinein! Die Freunde hatten eine meketische Grabanlage entdeckt.

Die Tür stand offen! Und rein ins Grab! Vasaron entdeckte keine Spuren (Pech, mein Lieber), also weiter! Hinter der Eingangskammer führte eine steile Treppe nach unten, die von einer Fallgrube unterbrochen wurde, über die ein paar alte Balken gelegt waren. Dann kam noch mal eine Vorkammer, und die Treppe führte noch mal weiter nach unten, bis sie in der Grabkammer endete, Dort stand der Sarkophag - allerdings war sein Deckel nach hinten verschoben. Klar: er war leer.

Außerdem führte aus der Kammer eine mit Wachs versiegelte Tür weiter. Als Duncan gerade dabei war, das Wachs herauszukratzen, hörten die Freunde plötzlich Geräusche vom Eingang oben. Vasaron schlich vorsichtig nach oben und entdeckte in der Vorkammer frische Dreckspuren am Boden - und eine triefnasse Mumie, die ihn und Sandobar wütend angriff. Duncan floh panisch wieder nach unten in die Grabkammer, wo Hippodora beruhigend auf ihn einsprach. Calyna ließ entsetzt ihre Waffe fallen, und Murad überlegte, ob er vielleicht eine *Feuerkugel*...?

Die Hilfeschreie Vasarons und Sandobars überzeugten Murad, und er zauberte eine *Feuerkugel* herbei. Alle sprangen schnell auseinander und flohen in die verschiedensten Richtungen - auch die Mumie! Sie rannte ausgerechnet Sandobar hinterher, der die Treppe nach oben gestürmt war. Und holte ihn bei der Fallgrube ein, als der Seemann schon fast die gegenüberliegende Seite erreicht hatte. Und schüttelte ihn solange hin und her, bis er in die Fallgrube stürzte! Sandobar blieb regungslos am Boden liegen.

Nun kehrte die Mumie zurück - es gab noch mehr zu tun! Murad sah ihr entgegen und schickte ihr zwei *Feuerkugeln* entgegen, die - PANIK - beide kaum Schaden anrichteten (ja, die Mumie war wirklich triefnass). Ein Nahkampf war unvermeidlich - und dank Hippodoras Einsatz blieben die Freunde auch siegreich. Sandobar hatte einen bösen Schädelbruch erlitten, überlebte aber den Sturz und wurde wieder aufgepäppelt.

Duncan öffnete schließlich die versiegelte Tür und hatte wirklich die Schatzkammer gefunden, die allerdings vor allem eine Menge kleiner Tonfiguren enthielt, aber auch Edelsteine und Edelmetalle. Doch es war gar nicht so leicht, etwas mitzunehmen. Vasaron erhielt ständig Watschen von einem Unsichtbaren, und Calyna wäre beinahe versteinert worden, wenn ihr ein Amulett nicht geholfen hätte.

Nach einer Erholungspause vor dem Grab (der Regen hatte zum Glück aufgehört) ging Duncan noch einmal auf eigene Faust in die Schatzkammer, und geduldig und mit einem Seil (und nach einer Unzahl kräftiger Ohrfeigen) holte er die wertvollsten Kleinodien heraus. Der Barde ließ so schnell nichts verkommen!

Der Prinz der Winde

Mit Schätzen beladen steuerten die Freunde wieder hinaus aufs Meer (Sandobar mit einem tollen Kopfverband und tollen Kopfschmerzen). Kaum hatten sie die Bucht verlassen, sahen sie einen schnittigen Segler fremder Bauart, der steuerlos dahinzutreiben schien. Sandobar war von dem tollen Schiff begeistert. Sie mussten unbedingt verhindern, dass es auf den Felsen auflief!

Also hin zum Schiff und an Bord! Und Schock! Überall an Bord lagen die Leichen der Seeleute herum - was war hier bloß geschehen? Aber für lange Sucherei war jetzt keine Zeit - Sandobar brauchte die Hilfe der Freunde, um das Schiff in ruhigeres Gewässer zu steuern. Es gelang.

Nun war Zeit, das Schiff zu untersuchen. Tote, wo man auch hinkam! Und ein paar rätselhafte Einrichtungen, aus denen die Freunde nicht so recht schlau wurden. Die spannenlangen schwarzbraunen Skorpione, die überall herumkrochen, waren zwar ganz schön ekelhaft, aber mit einem gezielten und beherzten Fußtritt locker zu beseitigen. Was war hier nur passiert? Hippodora bemerkte an den Leichen gerötete kleine Einstichstellen - also waren die Skorpione wohl doch gefährlicher wie zunächst angenommen?

Als Vasaron die Kabine des Schiffers öffnete, sah er gerade noch, wie eine flache Truhe, in deren Deckel ein blaues Seepferdchen mit einem Horn auf dem Kopf (ein Seeinhorn) geschnitzt war, wie von Geisterhand hoch schwebte und durch die Luke der Kabine nach draußen flog. Bis sich der Waldläufer von seiner Verblüffung erholt hatte, war die Truhe auch schon draußen über dem Meer. Er rannte nun zwar schnell zur Luke, um hinterherzuschauen, sah aber bloß eine undeutlich geisterhafte Erscheinung einer Gestalt, die über das Meer in Richtung Festland schwebte. Zu spät!

Als Sandobar davon erfuhr, fiel ihm gleich Al-Katun ein, der unsichtbare Dämon, dem angeblich immer wieder Seeleute zum Opfer fielen, und der schon seit Jahren die Küsten dieser Gegend unsicher machte. Dass er ein ganzes Schiff umgebracht hätte, war zwar eine neue Variante, aber Dämonen war ja alles zuzutrauen! Jedenfalls sollte man den Toten ein ehrenvolles Seemannsgrab bereiten (Sandobar war eben mehr Seemann als gläubiger Anhänger der Zweiheit).

Die Erwähnung des blauen Seeinorns machte Sandobar stutzig. Merkwürdig! Seit seiner frühesten Kindheit trug er selbst eine solche Tätowierung über dem Brustbein. So ein Zufall!

War es aber nicht. In der Kabine des Schiffers fand sich eine weitere Seekiste, in der neben Frachtlisten und Gewässerkarten auch ein Brief von Matalana, Sandobars Vater (der Seefahrer erkannte das Siegel), an den Schiffer des Vayukumara (= Windprinz). Diesem Brief entnahm der erschütterte Sandobar, dass der Schiffer im Auftrag Sandobars Mutter, die er bisher für tot gehalten hatte, unterwegs war, um ihn zu finden! Matalana war wohl gerade auf einer Handelsreise im Inneren Serendibs und hatte den Brief an den Schiffer in Nagpur gerichtet. Der Windprinz sollte ein Geschenk von Sandobars Mutter an ihren Sohn sein. Er würde alles verstehen, wenn er die Papiere in der Truhe mit dem Seeinhorn gelesen hätte.

Naja, da konnte man wohl momentan nichts weiter machen. Mit Hilfe der Freunde steuerte Sandobar den Windprinz allmählich zurück nach Sirwah. Die ganzen Merkwürdigkeiten wollte er in Ruhe anschauen, wenn sich sein Kopfweh gelegt hatte (was sollte z.B. die vierarmige lebensgroße Bronzestatue, die unter Deck in einer Kiste lag? Und was war in der verschlossenen "Hütte"?)

Am späten Nachmittag legte der Windprinz also im Hafen an - und Sandobar wurde mit großem Hallo empfangen. Wie kam er so plötzlich zu einem so prächtigen Schiff? Ehe es sich der Seefahrer versah, wurde sein neues Schiff beschlagnahmt, und der Hafenmeister deutete an, der Amhir von Meknesch würde sich bestimmt sehr über ein so großzügiges Geschenk freuen, nicht wahr? Sandobar kochte vor Wut. Er bat die Freunde, ihn erst mal allein zu lassen - er würde mit den Bürokraten schon fertig werden!

Doch am nächsten Tag war Sandobar noch immer oder schon wieder in wortreiche Auseinandersetzungen verwickelt - das versprach eine echt scharidische Feilscherei zu werden, wobei allerdings noch nicht ganz klar war, worum es eigentlich ging. Doch Abwechslung war schon in Sicht! Mit dem täglichen Küstensegler kamen nämlich auch Fensir und Vämpi an. Sie erzählten den Freunden, dass ein reicher Kaufmann in Meknesch ein großes Fest veranstalten wollte, mit jeder Menge Essen, Trinken und Spielen! Da müssten sie unbedingt dabei sein! Es würde bestimmt sehr lustig werden.

Klar, dass da jeder dabei sein wollte - bis auf Hippodora, die sich aus lustigen Festen als aufrechte Dienerin Culus sowieso nichts machte, und die gerade jetzt die von Culus gezeigte Spur, nämlich Sandobar, nicht verlassen wollte. Während Hippodora also in Sirwah zurückblieb, nahmen die anderen Kurs auf Meknesch. Hoffentlich wurde es eine tolle Party!