

B.20 Verfluchte Gier

Heinrich Glumpler, MIDGARD-Abenteuer, Klee 1996

Copyright © 2003 by Isolde Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteuer (Copyright © 1996 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Von Sadije aus bummelten die Freunde ohne bestimmten Plan die Küste entlang, genossen das Leben und bewunderten die Schönheit und den Reichtum der Städte von Elhaddar. Beim Besuch eines Barbiers in Maradaba erfuhr Fensir folgende Geschichte:

"Ja, der junge Madid hat einen bösen Zauberer aus fernen Landen erzürnt. Jetzt lässt er sich nicht mehr sehen, und man sagt, er ist dem Tode nah. Sein Feind hat ihm weit übers Meer einen fürchterlichen Fluch geschickt. Sein Vater, der alte Alhadrim, hat jedem, der den jungen Mann rettet, eine fürstliche Belohnung versprochen, doch hat er noch keinen gefunden, dem er vertrauen konnte. Schwindler haben ihm das Blaue vom Himmel versprochen, sein Gold genommen und ihm dann hohnlachend den Rücken gekehrt."

Nach einigen Nachforschungen und Gesprächen war es soweit, die Abenteurer (Calyna, Duncan, Fensir, Ilmor, LaLi, Murad, Shui und Vämpi) erhielten von Alhadrim ihren Auftrag:

Alhadrim greift nach einem Krug und meint: "Der Gelehrte Fachmed kann euch berichten, was es mit dem Fluch auf sich hat. Sprecht, Fachmed."

*Fachmed räuspert sich kurz und erzählt dann: "Der Fluch traf Madid, den Sohn meines Freundes. Er wurde, soweit wir es wissen, von einem Zauberer geschickt, der weit von hier entfernt weilt. Wir wissen nicht genau wo, doch scheint er in dem Land zu leben, das Nahuatlan genannt wird. Wir wissen auch, dass es zwei Wege gibt, den Fluch aufzuheben. Zum einen endet er mit dem Tod des Zauberers, zum anderen lässt sich der Fluch mit der konzentrierten Kraft der Sonne lösen. Ebenfalls in Nahuatlan soll es einen Wunderstein geben, der das Sonnenlicht speichert und wieder von sich gibt. Dieser Stein wird **Blauer Jaguar** genannt. Wir vermuten, dass er sich nahe des Ortes befindet, wo auch der Zauberer lebt..."*

An diesem Punkt unterbricht Alhadrim den Gelehrten unwirsch und meint: "Ich will, dass dieser Sohn einer Hündin ein elendes Ende nimmt und auf ewig in der Dschehenna brennt, wer auch immer es sein mag. Hier habe ich einen Ring..."

An dieser Stelle nestelt Alhadrim kurz in seiner Robe und bringt dann einen goldenen Ring mit einem funkelnden roten Stein hervor.

"... der seinen Träger direkt zu diesem Zauberer führt, wenn man ihn auf die richtige Weise zu tragen versteht. Der Astrologe versicherte mir, dass die Sterne heute Abend richtig stehen, um die Kraft des Ringes zu nutzen. Seid versichert, ich selbst würde ihn tragen und den Feind zur Strecke bringen, aber ich bin ein Händler und kein Krieger. Zudem lassen es meine Geschäfte kaum zu, dass ich längere Zeit fort bleibe."

Fachmed ergreift das Wort: "Dieser Ring gehörte einst dem Zauberer - so vermuten wir. Er führt seinen Besitzer zu dessen Behausung und hat zudem noch ein paar weitere, sagen wir mal, positive Eigenschaften, wenn sein Träger viel Umgang mit dem anderen Geschlecht hat."

Hierauf unterbricht Alhadrim ihn erneut: "Wenn ihr Erfolg habt, könnt ihr ihn von mir aus behalten. Ich besitze genug Geld, um mir die Gunst der Weiber zu versichern - ich brauche dazu keine solchen Hilfsmittel, hahaha." Sein Lachen klingt allerdings etwas freudlos.

Die sechs Männer waren alle scharf darauf, diesen Ring zu tragen. Sie würfelten um die „Ehre“ (natürlich ging es ihnen ausschließlich nur um diese), und Duncan war der glückliche Ringträger, den seine männlichen Freunde zunächst schwer beneideten. Zunächst – denn Duncan wurde fortan immer stärker von einer unbestimmten Sehnsucht gepackt, der Sehnsucht nach einem unbekanntem Ort. Und das war noch nicht alles – der Barde fing an,

Sonnenlicht zu meiden und eine Vorliebe für rohes Fleisch zu entwickeln, kurz und schlecht: Duncan wurde allmählich zum Vampir! Dumm gelaufen - wenn sie noch Madid aufgesucht hätten, wäre ihnen vielleicht aufgefallen, dass dieser eine verbundene Hand hatte und recht rotäugig und bleich aussah!

An Bord eines Schiffes der Familie Alhadrim enttarnte Duncan den Schiffsjungen als hübsche Frau namens Alwina. Sie erzählte, sie wäre die Tochter eines Edelsteinhändlers und wüsste aus einem Buch, dass der Ring zu einem Schatz führe, nämlich dem Perlenaltar der Yayawes. Sie gab zu, dass sie mit Nufji, dem Bruder Madids, der ebenfalls an Bord war, befreundet war.

Nach einem Abenteuer mit einer Schildkröte von der Größe einer Insel, auf der sie strandeten und die sie auf einem "Landausflug" erkundeten, erreichten die Abenteurer den nahuatlantischen Freihafen, Achimactan.

Die Abenteurer machten hier ein unangenehmes Erlebnis mit den "Zollbehörden": Sie mussten alle Waffen aus Metall abgeben und erhielten dafür entsprechende landestypische Ausrüstung als Ersatz. Die "Sehnsucht" Duncans führte sie weiter nach Westsüdwesten. Zunächst kamen sie noch gut voran und erreichten schließlich Nicaha im Landesinnern.

Jenseits des Gebietes, das von Nicaha kontrolliert wurde, begannen die Vorberge des Chimallicua-Gebirges, eine von Menschen weitgehend unberührte Wildnis. Unvermutet gab es Schwierigkeiten, da die Pochteca, die Gilde der Fernhändler, den Fremden einen ortskundigen Führer verweigerten. Glücklicherweise tauchte ein rettender Engel in Gestalt eines spielsüchtigen Pochtecatl auf, der den Abenteurern weiterhalf, als sie auf seine Bitte eingingen und als Mannschaft beim Ballspiel Yaca Bolos mitmachten.

Die Freunde drangen also über die Chimallicua-Berge in den Dschungel vor, stießen dort auf die Überreste einer Pochteca-Expedition, eine Abteilung wilder Kampf-ameisen und machten die Bekanntschaft mit dem Stamm der Raramuri. Sie wurden in eine Auseinandersetzung verwickelt, bei der Alwina von den Muramura entführt wurde, den Todfeinden der Raramuri. Der gute und tapfere LaLi bekam bei diesem Überfall nicht nur Knüffe und Püffe auf sein zartes Haupt, sondern auch einen üblen Bauchschuss von einem Giftpfeil ab und musste bei den Raramuri fortan das Lager hüten.

Die übrigen Abenteurer blieben den Muramura auf den Fersen und gelangten, obwohl sie auf dem Weg dorthin das Notventil eines ganzen Stausees geöffnet hatten und beinahe alle ertrunken wären, schließlich in ein Tal, in dem einst der Vampirhexer Nacuatec geherrscht hatte. Hier entdeckten sie, dass die Muramura dem Fürsten der Finsternis gedient hatten und ihn auch heute noch verehrten, und sie stießen zugleich auf die Ruinen seiner Festung Axlacatopetl, die den Angriffen der Lebenden dieser Welt lange widerstanden hatte und schließlich doch fallen musste.

Die Abenteurer fanden eine alte Pyramide und dachten, ein magisches Wort, das sie mittlerweile in Erfahrung gebracht hatten, würde ihren Eingang öffnen, doch weit gefehlt: Das magische Wort war das Schlüsselwort für die Aktivierung des Sonnenadlers, der jedoch schon vor langer Zeit von den Muramura von der Pyramide entfernt worden war. So schallte es wieder und wieder vergeblich von der Spitze der Pyramide über den See: „*Naixtoltoltol...!*“

Bis endlich um Mitternacht die Abenteurer durch ein ungewöhnliches Zusammentreffen von Zeit, Ort und magischer Energie in die ferne Vergangenheit entführt wurden - in das Jahr der

Fertigstellung des Ixcal (so hieß der Ring). Mit eigenen Augen konnten sie so Axlacatopetl bewundern, bevor der Blaue Jaguar es vernichtet hatte. Nacuatec selbst war zum Glück für die Gefährten nicht anwesend, doch auch die anderen Bewohner der Festung waren für die eine oder andere unangenehme Überraschung gut – und Duncan „starb“ beim Auslösen einer der tödlichen Fallen: der Barde, der einen langen Gang zu einer Geheimkammer mit wertvollen Schätzen als erster entlangging, fing die volle Wucht eines Kettenthaumagramms mit *Lähmung*, *Todeshauch* und *Feuerkugel* ab. Er war auf der Stelle tot, wie jeder sehen konnte.

Da leuchtete der Ring einmal kurz auf und Duncan stand wieder auf, er war nun endgültig zum Vampir geworden!

Eine schwierige Situation für die Gruppe, man einigte sich zunächst stillschweigend darauf, so tun, als hätte man nichts bemerkt.

Nachdem die Abenteurer wieder in die Gegenwart zurückgekehrt waren, stießen sie in einem Seitental auf das Dorf der Muramura.

Sie hatten mittlerweile in Erfahrung gebracht, dass sie den sogenannten Sonnenadler brauchten, um den Fluch des Ringes zu brechen. Dieser befand sich jedoch in der Obhut des Todespriesters der Muramura, und zwar mitten im Dorf auf dem Totempfehl. Man konnte ihn nicht auf Anhieb erkennen, denn es handelte sich um eine blaue Kugel. Ihnen blieb also nichts anderes übrig, als sich doch mit diesem Stamm näher zu beschäftigen. Ihre Chancen, dabei in Schwierigkeiten zu geraten, waren allerdings hoch, denn Mortox, der Todespriester, besaß mit dem Auge des Schamanen ein Artefakt, mit dem er zumindest Duncan im Auge behalten konnte.

Die Abenteurer planten einen Überfall auf das Dorf, wobei es gelang, Alwina zu befreien. Murad tat sich vor allem mit miesen Tricks gegen den Oberbösen Mortox hervor.

Alwina war wegen ihrer blonden Haare zur Herrscherin der Muramura gewählt worden, nach der Tradition das Attribut der Gefährtin ihres verehrten Vampirgottes. Nach einem Kampf und der Rettung Alwinas, die wegen einiger nicht rückgängig zu machender Tätowierungen wirklich außer sich war, und des blauen Adlers stahlen die Abenteurer die Boote der Muramura und flohen über den Fluss und weiter durch den Dschungel zu den Chimallicua-Bergen.

Viele ihrer Verfolger konnten sie abhängen, indem sie den Sonnenadler aktivierten und in den Fluss warfen. Die gespeicherte Hitze entlud sich binnen kurzer Zeit in unglaublicher Hitze - beinahe wären sie das Opfer der aus dem See aufsteigenden heißen Dampfschwaden geworden. Endgültige Sicherheit bot erst ein geheimes Gangsystem der nahuatlantischen Zwerge, wo die Flüchtlinge zum Abschluss eine aufregende Fahrt mit einem Drachenwagen "genießen" durften.

Sie erreichten schließlich Achimactan und konnten ihre abgegebenen Metallwaffen einlösen und an Bord ihres Schiffes gehen.

Da Duncan nun ein Vampir war, hatte Fensir das die ganze Zeit andauernde Rennen um Alwinas Gunst gewonnen. Nufji hatte sich im Lauf des Abenteuers einfach zu offensichtlich als Memme erwiesen. Fensir war glücklich, er bevorzugte Blondinen.

Duncan plante schon ein Abenteuererleben mit den Vorteilen der Fähigkeiten eines Vampirs, als ein besonders prächtiges weißes Schiff auftauchte. An Bord war eine ehrfurchtgebietende großgewachsene Frau, die mit einer unwiderstehlichen Aura von Autorität ganz selbstverständlich die Schiffe wechselte, als die beiden Schiffe nah genug waren.

Sie trug eine Art Handtäschchen und verlangte, zu Duncans Kabine geführt zu werden, wo dieser das Erlöschen des Tageslichts erwartete. Sie hatte sich gar nicht vorgestellt, aber allen Abenteurern, die die Abenteuer um den Seefahrer Sandobar mitgemacht hatten, erkannten sie als Ubothanna, die graue Meisterin.

In der Kabine erklärte sie Duncan unter vier Augen freundlich aber bestimmt, dass sie einen weiteren Vampir auf Midgard nicht dulden könnte und ihn jetzt vernichten würde, solange er noch schwach wäre. Sie versprach ihm aber, dass, wenn er kooperativ wäre, sie ihn anschließend mit *Erheben der Toten* wieder zum Leben erwecken würde. Als Duncan nickte, holte sie aus ihrem Handtäschchen einen kleinen handlichen Pflöck aus fein geglätteten Eschenholz heraus.

Die an Deck Gebliebenen hörten einen markerschütternden Schrei aus Duncans Kabine und stürzten, Verrat witternd, hinzu. In der Kabine stand Ubothanna mit der Hand auf der Stirn des toten Duncan. Sie schüttelte bedauernd den Kopf. Sie hätte alles in ihrer Macht Stehende getan, erklärte sie, um ihm das Leben als normaler Mensch zu ermöglichen, aber der Körper Duncans wäre einfach schon zu geschwächt gewesen und hätte den weiteren Dienst verweigert. Hier endete auch die Macht einer Seemeisterin!

Die Freunde hatten einen kurzzeitigen Impuls, die Frau, die da ihren Gefährten so kaltblütig "umgebracht" hatte, anzugreifen, aber ein einziger Blick von Ubothanna genügte, um sie eines Besseren zu belehren. Kurz darauf war sie mit ihrem Schiff wieder verschwunden, als wäre alles nur ein Spuk gewesen. Nur Duncan war eindeutig und endgültig zu betrauern!

Nachdem sie nun herausgefunden hatten, dass ihr Auftraggeber sie betrogen hatte und ihnen absichtlich den verfluchten Ring gegeben hatte, obwohl er wusste, dass der Träger zum Vampir werden würde, suchten sie ihn auf und setzten ihn noch einmal kräftig unter Druck. Alhadrim zahlte noch etwas drauf, die Sache war ihm zutiefst unangenehm, er ließ sich aber nicht bis aufs Hemd ausziehen. Madid hatte ungefähr zeitgleich mit der Aktivierung des Sonnenadlers begonnen zu genesen!