

C.21 Die Kinder des Ogers

Jürgen Franke, MIDGARD - Das Abenteuer beginnt (im *Buch der Abenteuer*) 1999, Pegasus

Copyright © 2004 by Harald Popp und Christiana Matt. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteuer (Copyright © 1999 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Sommer in Thame

Im Frühsommer saßen mal wieder alle Abenteuerer in Romildas gemütlicher Herberge. Flintstone hatte endlich einen tüchtigen jungen Verwalter gefunden, der sich um Alasdell kümmerte. Er sprühte vor Tatendrang - wie wäre es, mal wieder raus aus Alba zu kommen und in die weite Welt zu reisen? Man könnte doch nach Abschluss der Ausbildung hier im langweiligen Thame den Winter in Corrinis verbringen und sich umhören - vielleicht könnte man eine todsichere Schatzkarte einkaufen oder einen Geheimitipp mit Erfolgsgarantie einstecken? Die Ausflüge nach Waeland und Mokattam lagen schon lange zurück, also, Leute!? Jedenfalls zog es Flintstone überhaupt nicht in den Salon Fionas, die ihn ja rasend gern ein paar heiratsfähigen Bürgerstöchern vorgestellt hätte.

Der Syre war jedenfalls froh, dass sich den Gefährten eine kleine Abwechslung bot, die sie ein paar Tage lange beschäftigte und hinaus aus der Stadt in die Berge westlich von Thame führte.

Liebe Adelaide,

endlich komme ich dazu, dir mal ein Abenteuer zu schildern. Du wolltest doch schon immer mal wissen, was ich so in der Fremde mit meinen Freunden erlebe. Dieses Mal kann ich es dir gefahrlos erzählen, da wir kein Schweige-Gelübde ablegen mussten und auch die anderen Umstände nicht der strengen Geheimhaltung unterliegen. Also, nun mein Bericht:

Anga, unser Zwerg, erfuhr in Thame in der Zwergenkeipe, dass ein Zwergenbote namens Baldur Gnomenfreund, ein Gesandter des Zwergenkönigs von Dvarnaut, südlich von Amberford von zwei Ogern überfallen worden war. Besonders schändlich war die Art und Weise, wie dieser Überfall ablief. Man übertölpelte ihn in seinem Zelt (da kann man sich ja nicht mehr wehren, wenn das Zelt auf einmal über einem zusammenbricht, vor allem wenn man sowieso gerade schläft) und schnitt noch seinen Bart ab!!! Also so etwas Verwerfliches!!!

Dass dieser Zwerg aber doch tapfer sein muss, erkennt man daran, dass er trotz aller widrigen Umstände noch zwei wichtige Dinge mitbekam: 1. Er belauschte ein Gespräch (bevor er niedergeschlagen wurde) und 2. sah er noch einen seiner Angreifer. Beide Hinweise waren äußerst wichtig für uns. Es waren nämlich Oger, oder zumindest sahen sie wie Oger aus. Der Angreifer, den er sah, war mindestens 2.20 m, etwas zottelig und ungepflegt, ja schon fast verwahrlost. Der belauschte Gesprächsfetzen gab uns mehr Rätsel auf. Sie unterhielten sich auf Albisch und meinten „...Mama in der Motte...“.

Aber welcher Oger kann Albisch? Und wer hat schon von so großen und stämmigen Menschen gehört? Und war mit „Motte“ etwa eine Hoch-Hütte gemeint? Also hielten wir erst einmal „Kriegsrat“. Dabei stellten wir fest, dass es tatsächlich eine verlassene Burg gab, sogar in der Nähe der Stelle, an der der Überfall stattfand und die mit „Motte“ gemeint sein könnte. Und auch in dieser Gegend gab es schon einmal einen üblen Oger, der Zwergenbärte sammelte. Vielleicht erzähle ich dir mal bei einer guten Kanne Kräutertee die Geschichte des „Ogers von Thame“.

Der Oger von Thame war ein ausgesprochen großes und hässliches Exemplar seiner Art. Er hauste in den Vorbergen des Artross über Thame und überfiel regelmäßig Reisende zwischen der Stadt und der Zwergenfestung Gimil-dum. Er trug einen Kittel aus den Bärten von 20 Zwergen, die er eigenhändig erschlagen hatte. Dank einer

schwarzen Hexe aus dem Wald von Tureliand, der der Unhold gelegentlich zu Diensten war, verlieh das Gewand ihm zusätzliche Riesenkräfte, wenn er im Kampf zu unterliegen drohte. Dies half ihm allerdings nichts gegen den albischen Recken Beornwulf MacBeorn, der den Oger vor nunmehr 14 Jahren erschlug. Was aus dem Kittel geworden ist, weiß niemand.

Aber zurück zu unserem Abenteuer. Nachdem wir dies alles erfahren hatten, machten wir uns am nächsten Morgen mit unseren Reittieren auf den Weg. Mittags lud uns Pippin ein (das Essen in diesen Gasthäusern variiert ziemlich – je nachdem wer es betreibt. Aber hier in Alba ist es meist genießbar, manchmal sogar wohlschmeckend. Bloß das Würzen beherrschen die meisten nicht) und nachmittags erreichten wir die Lichtung, auf der der Überfall stattfand.

Leider hatten inzwischen Abanzzi hier ihr Lager aufgeschlagen, so dass wir keine brauchbaren Spuren mehr entdeckten. Wahrscheinlich wären sowieso keine mehr vorhanden gewesen – das albische Wetter erscheint mir noch regnerischer als unseres. Nachdem wir auf die Schnelle eh nichts mehr unternehmen konnten, ritten wir weiter und erreichten abends Amberford, wo wir übernachteten.

Am nächsten Tag verließen wir diese kleine Stadt und machten uns auf den Weg zu der verlassenen Burg. Am Nachmittag kamen wir dann in das Hochtal, in dem die Hoch-Motte Norrenshold liegt. Du kannst vielleicht nachempfinden, wie froh ich war, als ich feststellte, dass diese halb eingestürzte Burg auf einer Linien-Kreuzung lag. Außerdem entdeckten wir Spuren eines Pferdes und vieler großer und sehr großer Füße. Die letzte Spur stammte erst vom vorigen Tage und führte von ihr weg. Also musste die Burg bewohnt sein und - nach den Spuren zu urteilen - im Moment verlassen. So ließen wir unsere Reittiere draußen angebunden und erkundeten das Innere.

Durch die über eine Treppe zu erreichende Eingangstüre gelangten wir in den großen Burgsaal mit Tischen, auf denen noch Geschirr stand, einem Kamin, einigen Säulen und einer Falltür. Eine Treppe führte nach oben, und in den Nebenräumen sahen wir noch Vorräte wie z.B. Maulwürfe und ähnlich schmackhafte Tierchen (manchmal geht's nicht ohne Galgenhumor. Aber das dachte ich mir schon, als ich auszog, schließlich sahen wir beide am Hofe auch genügend Fremdländisches und Seltsames, so dass ich immerhin Vorwarnung und einen leichten Vorgeschmack hatte auf all die Merkwürdigkeiten, die mir inzwischen begegneten und auch noch begegnen werden).

Aus der Falltüre hörten wir eine krächzige Stimme: „Tigg, bist du's?“ Wahrscheinlich war das „MAMA“!

Neugierig und vorgewarnt schlichen wir die Treppe, die von der Falltür nach unten führte, hinab. Auf dem festgestampften Boden sahen wir in der Mitte des Raumes eine Frau eine Ratte foltern – ziemlich unappetitlich, das sah verdächtig nach einer Hexe und Schwarzer Magie aus. Leider sah sie uns natürlich auch, und so begann ein heftiger Kampf.

Sie griff uns erst einmal mit einem Vogel an und auch Totenköpfe flogen uns entgegen, die ziemlich übel beißen konnten: sie lähmten. Das registrierten wir zuerst gar nicht, da wir es auch noch mit materialisierten Schatten zu tun bekamen. Also insgesamt sah es gar nicht rosig für uns aus.

Ich hielt mich etwas zurück und blieb auf der Treppe stehen (glücklicherweise bin ich so klein, dass die anderen problemlos an mir vorbei kamen), während die Kämpfer an vorderster Front sich herumschlugen. Zunächst schlugen wir auf den Vogel und die Schatten ein und ließen die Totenköpfe außer Acht. Sie waren zwar lästig, erwischten uns aber nicht. Schließlich hatten wir mit den ‚größeren‘ Gegnern auch genug zu tun. Als der Vogel getroffen wurde, brach auch die Hexe zusammen. So war das also, dieser Vogel war der ‚Vertraute‘ der Hexe und dementsprechend waren die beiden Wesen eng aneinander gebunden. Na wenigstens etwas – ein, genauer gesagt zwei – Gegner weniger. Ich ‚schmerzte‘ wie ein Weltmeister - hier konnte ich endlich mal! (Ich glaube, die Gruppe weiß nun, dass ich mich oft nur wegen meiner geringen Größe und der daraus resultierenden Ausdauer so zurück halten muss, aber hier konnte ich endlich mal nach Herzenslust zaubern.)

Aber auch die anderen kämpften mit den ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln. Ulwun sicherte den Ausgang (also die Falltür) und reagierte blitzschnell, als ‚Tigg‘ nach Hause kam. Sie ahmte die Stimme der Hexe nach, und befahl ‚ihrem Sohn‘ nur nicht nach unten zu kommen. Er gehorchte ihr aufs Wort.

Aber auch ohne diese zweite Front hatten wir genug zu tun. Die Schatten waren schon sehr starke Gegner. Und dann wurde auch noch Anga von einem Totenkopf gebissen – und er konnte sich augenblicklich nicht mehr rühren. Jetzt erst erkannten wir, wie gefährlich diese Biester waren, und hinzu kam noch, dass unser toller Krieger natürlich nun ein leichtes Opfer für die Schatten war. Aber Flintstone eilte unserem Zwerg zu Hilfe. Heroisch achtete er nicht auf die Gefahr, die ihm drohte, sondern flößte seinem Freund einen Trunk ein, der ihn wenigstens halbwegs stabilisierte, während HaoDai versuchte, diese Zweiergruppe zu schützen.

Es sah wirklich nicht gut für uns aus. Pippin, Hrothgar, der schon dem Vogel den entscheidenden Schlag versetzt hatte, und Ulwun schlugen nun auf die Totenköpfe ein, die man ganz leicht zerschmettern konnte. Und Ronald zündete seine heißgeliebte Feuerkugel, um die Schatten zurückzudrängen. Aber die Feuerkugel musste nicht mehr zur Explosion gebracht werden, da die Schatten verschwanden. Puh, das war knapp gewesen – aber wir hatten es überlebt.

Nun konnten wir das Untergeschoß untersuchen. Es war die reinste Hexenküche und voller Zutaten für Schwarze Magie. Ein ganz übler Ort. Und hier fanden wir auch Zwergenbärte (auch den frisch abgeschnittenen). Die Hexe hatte doch tatsächlich versucht, einen Umhang oder Schurz zu fertigen mit der entsprechenden Stärke, die in diesem Fall aus den Bärten kam. Gut, dass das noch nicht vollendet war. Natürlich nahmen wir dieses unfertige Artefakt mit, um es dann von entsprechender Stelle zerstören zu lassen.

Anschließend mussten wir uns noch um den ‚Sohn‘ kümmern, der sich nach oben verzogen hatte. So untersuchten wir die oberen Räume und konnten die Halb-Oger (es kam auch noch eine Tochter) töten. Pippin ist inzwischen sehr geschickt darin. Man sollte es nicht meinen, aber in den letzten Kämpfen tötete unser Halbling tatsächlich drei Oger!

Übrigens war jetzt auch das Rätsel gelöst, wieso diese Oger albisch sprachen. Sie hatten eine menschliche Mutter und einen Oger als Vater. Daher ihr Aussehen und ihre Größe und gleichzeitig ihre Sprache beziehungsweise ihre Bewegung und Intelligenz.

In dieser Burg fanden wir dann auch noch die Schriftrolle, die Baldur Gnomenfreund überbringen sollte. So hatten wir alles aufgeklärt, das königliche Bulletin gelangte zu seinem rechtmäßigen Besitzer (der sich uns gegenüber erkenntlich zeigte) und wir konnten wieder einen Sieg gegen die dunkle Seite der Magie feiern (was uns wieder große Sympathien in Thame einbrachte).

Du merkst, mein Leben ist nicht mehr langweilig, sondern sehr gefährlich geworden. Aber dieses Abenteuer zeigt dir auch, dass ich Freunde gefunden habe, auf die man sich felsenfest verlassen kann. Auch wenn unsere Gruppe nach außen hin sehr bunt und gemischt aussieht, mit unseren unterschiedlichen Rassen und Herkunftsländern, von den unterschiedlichen Religionen und philosophischen Auffassungen brauche ich erst gar nicht anzufangen (es entstanden schon genügend Diskussionen!), so sind wir doch eine aufeinander eingeschworene Truppe, der man wirklich sein Leben anvertrauen kann. Ich hoffe, wir kommen auch mal an ‚unserem‘ Hof vorbei, so dass du meine neuen Freunde auch persönlich kennenlernen kannst.

Bis dahin bleibe ich dir innerlich verbunden – gerade auch in der Ferne!

Deine Grainne