

B.42 Der Rosarote Panda

Gerd Hupperich, MIDGARD-Abenteuer, VF&SF 2025 (nach einer Vorab-Version im Jahr 2018 gespielt)

Copyright © 2021 by Isolde Popp.

Von Amanad über Parduna nach KanThaiPan

Vämpi war auf der Fluglinse geblieben und kam in Amanad am 10. Tag des Luchsmonds 2408 in tollen Engel-Klamotten an. Sie trug verspiegelte Kontaktlinsen, die sie nicht abnehmen konnte, aber mit denen sie permanent besser sehen konnte.

Shui hatte TsaiChen eine Quest versprochen. OhMeiShe wusste, dass er früher oder später ein Stelldichein mit der Göttin NüFeiPai, der Weißen Tigerin des Westens, haben würde. Die beiden KanThai drängten ihre Gefährten, endlich gemeinsam nach KanThaiPan zu fahren, und alle waren damit einverstanden.

Amanad lag am Rand der Grafschaft Crepescoli, fünf Tagesritte von Oblivone entfernt, einem Dorf an der Handelsstraße zwischen Serenea und Leonessa. Parduna war in spätestens 10 Tagesritten zu erreichen und der beste Hafen in dieser Gegend, um in Richtung Osten in See zu stehen.

Die Gefährten kamen ereignislos in Parduna an und trafen dort LaLi, der seinen Freunden von Geltin aus nach Parduna hinterhergereist war und sich über das Wiedersehen sehr freute.

Ein Landsmann aus Diatrava überbrachte Shui in Parduna eine Nachricht von seinem Onkel Blutbacke. Dieser teilte Shui mit, er müsste nun das Familienunternehmen fortführen, denn er selbst würde nicht mehr lange leben, da er sich einen bösen Zauber zugezogen hätte. Blutbacke verdächtigte Sumpfeule, eine Anführerin, die gerne sein Erbe antreten möchte. Vor allem DIE SPINDEL sollte nicht in ihre Hände fallen! Er nannte den Fischer Hü Karpfenkopf, der seine Hütte im Gebiet des LianHeiFeng-Sumpfes hatte, und beschrieb den Weg dorthin. Hü würde Shui das weitere Vorgehen erklären.

Auf Nachfrage konnte Mo Wasserfloh, wie dessen Name in Neuvallinga lautete, nicht sagen, wie lange die Nachricht schon unterwegs war. Sie war mit einem Handelsschiff aus Kanpur gekommen und war in die kanthanische Enklave in Diatrava gebracht worden, wo der Zweig einer Familie aus Blutbackes Dorf lebte, eben die Wasserflohs. Mo hatte man losgeschickt, um nach ShuiChiuChien zu suchen, einen äußerst hässlichen KanThai – ein Glück, dass er ihn endlich gefunden hatte!

Mo konnte sogar für eine kostenlose Überfahrt nach Kanpur sorgen! Er murmelte etwas von Waren, die Blutbacke auch nach Diatrava geschickt hätte, und gab Shui noch den Namen eines kanthanischen Händlers in Ulwar, der Karawanen ins TsaiChen-Tal ausrüstete.

Die Gefährten (Gundar, Ilmor, LaLi, Lindor, OhMeiShe, Shui und Vämpi) reisten knapp drei Monate nach Osten, zunächst auf dem Handelsschiff eines Kaufmanns aus Parduna bis nach Kanpur, dann mit einer kleinen Schaluppe nach Ulwar, und schließlich mit einer Karawane nach Huang Fei.

Das Haus des Fischers Hü Karpfenkopf war verlassen. Die Nachbarn sagten, er wäre schon vor einem Jahr an einem Schlaganfall verstorben. Sie wussten nichts von Blutbacke oder Sumpfeule. Schöne Bescherung!

Die Abenteurer trafen jedoch auf SchuiLing, die am Strand übernachtet hatte. Das 14 Jahre alte hübsche Mädchen irritierte mit einen seltsam durchdringenden Blick und scheinbar lidlosen Augen. Erst bei genauerem Hinschauen sah man, dass ihre Lider aus einer dünnen durchsichtigen Haut bestanden. Sie stellt sich als Wu, also als Schamanin, vor und fragte, ob sich zufällig in der Gruppe zwei vornehme Herren befänden, die auf die Namen OhMeiShe und ShuiChiuChien hören würden?

SchuiLing hatte eine Botschaft an die ehrenwerten Herren: *„TsaiChen wünscht, dass Ihr den gestohlenen roten Siegelring des Drachenherrn findet und seinem Eigentümer zurückgebt. Für euren Onkel könnt ihr ohnehin nichts mehr tun. Schließt euch der Gesellschaft von Richter Di Yung an, der sich derzeit in PadKuChung befindet.“*

SchuiLing fügte hinzu: *„Ich habe auch eine Botschaft meiner Herrin, der Weißen Tigerin, an den ehrenwerten OhMeiShe. Sie lautet: Ich kann Euch derzeit nicht empfangen, denn ich bin so wütend, dass ich Euch unweigerlich schaden würde. Verlasst KanThaiPan nicht, ich werde es Euch wissen lassen, wenn ich Euch sehen möchte. Ich habe den Auftrag, Euch und Eure Begleiter nach PadKuChung zu bringen.“*

SchuiLing wusste nicht, wer den roten Siegelring gestohlen hatte, aber ihr war bekannt, dass es eine alte Geschichte sein musste, die sich vor langer langer Zeit zugetragen haben musste, nämlich zur Zeit der Herrschaft der weißen Teufel vor mehr als 2000 Jahren. Aber vielleicht wüsste ja der gelehrte Richter Di Yung mehr darüber?

Dann landete ein Boot an, das seltsamerweise ohne Ruder bewegt wurde und in einen leichten Nebel gehüllt war.

SchuiLing bat die Abenteurer einzusteigen, denn sie würden nun nach PadKuChung gebracht. Im Boot lagen Kleider. SchuiLing wies die Gefährten an, diese anzuziehen. Es wäre besser, wenn sie in PadKuChung nicht auffallen würden!

Dann verabschiedete sich SchuiLing, denn ihre Herrin hätte auch noch andere Aufgaben für sie. Dabei zitterte sie fast ein bisschen vor Angst.

Unterwegs mit Richter Di

Die Überfahrt dauerte einen Tag.

Richter Di freute sich über das Wiedersehen mit seinen alten Bekannten und hieß die neuen Unbekannten mit freundlicher Höflichkeit willkommen. Gern durften sie ihn bei seiner Reise begleiten, und das taten sie natürlich auch.

Sie waren bereits sieben Tage unterwegs, als ihre Gruppe in der Nähe des sogenannten Arzneihügels in schweren Regen geriet. DiYung, der die Gegend kannte, entschied, lieber Obdach vor dem Unwetter im Anwesen von KaroHü zu nehmen. Der Richter erzählte, dass dies sich ganz gut treffen würde, da der Eigentümer des Anwesens erst kürzlich verstorben wäre und ein paar ungeklärte Rätsel hinterlassen hätte, und er vertraute den Abenteurern sein Wissen an.

Die (zweiten) Besucher im Anwesen von KaroHü

Die Reisegruppe wurde vom Hausverwalter, der sich WeiMeng nannte, empfangen und im Kürbishof einquartiert, einem recht heruntergekommenen Teil des Anwesens. Als Lindor an der Geistermauer des Hauses einen Totenschädel wahrzunehmen glaubte, tischte ihnen WeiMeng, an Richter Di gewandt, auch noch eine Geistergeschichte auf.

WeiMeng erzählte den Ankömmlingen außerdem, dass die Leute im Haus schon schlafen würden und der Knecht zu faul zum Aufmachen wäre.

In Wahrheit handelte es sich bei dem vorgeblichen Hausverwalter um den Schattengänger WanSchi.

WeiMeng stellte seinen Gästen das Essen vor die Tür, zusammen mit dem mit Opium versetzten Tee. Einige Abenteurer wurden daraufhin etwas müde, sogar LaLi, der ausdrücklich das lieblos servierte Getränk stehen gelassen hatte. Aber auch ihn hatte die Reise wohl mehr angestrengt, als er sich eingestehen wollte.

Der Richter entfernte sich von seinen Begleitern, um allein den Damen des Hauses seine Aufwartung machen.

Der Richter kehrte nicht mehr zurück, denn er war Opfer einer Entführung geworden. DiYung wurde nämlich vom Spuk FujiHüs, des Vaters des vor kurzem verstorbenen Gutsherrn KaroHü, überfallen und in die unterirdischen Geheimräume unter dem Anwesen versetzt.

Shui und Lindor wurden allmählich unruhig, gingen auf Erkundung und sahen sich das Wasserbecken mit dem Landschaftskunstwerk an.

Lindor stieg auf die Brüstung und stellte fest, dass der Berg einen dumpfen Ton machte, wenn man auf ihn schlug, als ob er hohl wäre. Er konnte sein Gleichgewicht gut halten, trotz des regennassen Randes – Glück für ihn, denn im Becken schwammen zwei Kadaverwürmer, deren schleimiges Sekret bei Berührung lähmte.

Die beiden Gefährten unternahmen aber nichts weiter, sondern beschlossen, sich zunächst im Anwesen noch weiter umzusehen.

Dabei entdeckten sie auf der Terrasse an der Stelle, an der Richter Di entführt wurde, einen grünen Fleck, fanden aber die zurückgebliebene Kappe des Richters nicht. Sie gingen in keines der Häuser des Anwesens, sahen aber, dass nirgends Licht brannte.

Lindor war der Meinung, dass er sich jetzt lieber auch hinlegen möchte, um Kräfte zu sparen.

Shui holte Ilmor, um gemeinsam mit ihm das Anwesen weiter zu erkunden. Die beiden gingen durch den mittleren Gang bis zum Ende des Anwesens in den Garten. Sie durchsuchten das Gartenhaus, fanden zunächst aber nichts. Dann entdeckte Ilmor an der Wand der Hütte Matschspuren, die nach oben aufs Dach führten.

Sie stammten von der Leiche KaroHüs, die über die Mauer geklettert war.

Ilmor kletterte hoch und fand einen seltsamen Ziegel, der eine etwas fragilere Struktur hat als der Rest. Mit scharfem Auge entdeckte er sogar eine Art Prägesiegel. Shui rief seinem Freund noch sein allseits bekanntes „Halt“ zu, aber da war es schon passiert.

Ilmor drückte auf den Ziegel, unter dem er eine Geheimtür vermutete. Doch es war der magische Schutz vor Einbrechern, den er damit ausgelöst hatte! Eine *Feuerkugel* erleuchtete den regennassen Himmel, von der Ilmor den vollen Schaden abbekam und trotzdem überlebte. Ihr weithin hörbarer Knall rief den Rest der Gruppe auf den Plan. Lindors Künste konnten den schwer versengten Ilmor tatsächlich vollkommen wiederherstellen.

Jetzt waren wirklich alle wach!

Wo war Richter Di, und wo zum Teufel steckte dieser verflixte Hausverwalter?

Die Abenteurer begannen nun, das Anwesen systematisch zu durchsuchen.

In der großen Halle stand ein Sarg mit offenem Deckel. Der Sarg, in dem eigentlich der verstorbene Hausherr zu vermuten war, war aber leer.

LaLi fand das Papieramulett, das beim Abheben des Sargdeckels zu Boden gefallen war. Sonst wirkte die Halle unberührt. Es gab einen Ahnenaltar und zwei verschlossene Schränke.

Aus einen der Schränke war plötzlich ein schauerliches Gelächter zu hören.

Die Gruppe ließ sich davon nicht beirren und untersuchte als nächstes die Häuser der Frauen. Auch hier spukte es. Eine Vase traf LaLi an der Schulter.

Das waren die kleinen Zaubertricks des Schattengängers, der auf leisen Sohlen ebenfalls das Anwesen durchsuchte. Sie sollten die Abenteurer so verstören, dass sie sich wieder in ihr Quartier zurückziehen würden und WanSchi freie Bahn hätte, den *Rosaroten Panda* zu finden. Er war dabei so geschickt, dass ihn die Abenteurer nicht entdeckten.

Alles war menschenleer, warum nur?

Schließlich kamen die Abenteurer in das Haupthaus, wo FujuHü wohnte. Dort brachen sie in die Bibliothek ein. Sie durchsuchten alles und fanden KaroHüs Testament.

Die (dritten) Besucher im Anwesen von KaroHü

MatsueYen, der Schwerttänzer, und MayonHü, KaroHüs Nebenfrau, besuchten das Anwesen. Mayon Hü wollte sofort fliehen, aber MatsueYen wollte Wertsachen mitnehmen. Die Abenteurer belauschten den Streit der beiden Neuankömmlinge durch die Holzgitter der Gartentüren der Bibliothek. Sie überraschten die beiden und konnten sie nach einem kurzen Kampf überwältigen. Nach einem Verhör ließen sie die beiden laufen.

Allerlei Kämpfe

Die Freunde beschäftigten sich nun wieder mit dem Wasserbecken. Dort mussten sie sich des ersten Angriffs der Kadaveraffen erwehren.



Nach einem heftigen Kampf zogen sich die unheimlichen Kadaveraffen plötzlich wieder zurück.

Shui schaffte es, den Geheimmechanismus zu öffnen, und kletterte als Erster in den Brunnen hinunter.



Zwei Todeskrieger warteten am Fuß des Schachts und versuchten Shui zu packen, doch der wehrte sich erfolgreich. Hinter ihm kamen schon Vämpi und Ilmor herab. Gemeinsam schafften es die Drei, die beiden Todeskrieger zu vernichten.

Die oben Wartenden mussten sich gleichzeitig mit einem fiesen kleinen Affenkobold auseinandersetzen. Er war ein Diener des verstorbenen FujuHü und stand immer noch unter dem Einfluss seines Spuks. FujuHü hatte ihn freigelassen und ihm seinen Dolch gegeben,

damit er den Eindringlingen schaden konnte. Der „arme kleine Affenteufel“ wurde getötet. LaLi nahm seinen Dolch an sich.

Schließlich befanden sich die Abenteurer in einem unterirdischen Gangsystem mit halbkreisförmigen Gängen und seltsamen Malereien an der Wand. Während die Gefährten noch einen der Gänge inspizierten, tauchte Fujuhü in seiner Spukgestalt in Form einer grausigen Riesenseidenraupe auf. Nach einigen schweren Treffern packte er in seiner Verzweiflung OhMeiShe und versetzte sich mit ihm!

Die Abenteurer stürmten hinterher, retteten OhMeiShe und vernichteten den Spuk endgültig.

Allerlei Erkenntnisse

Danach fanden sie Richter Di, der ebenfalls von Fujuhü entführt worden war und scheinbar schlafend, in Wahrheit jedoch gelähmt, auf einem Tisch lag, auf dem er in einen Totenkrieger verwandelt werden sollte.

Lindor konnte die Lähmung nach kurzer Beratung mit Vampi mit *Bannen von Gift* beseitigen.

Auf der anderen Seite des halbkreisförmigen Ganges befand sich eine alchemistische Werkstatt, in der die Abenteurer die Aufzeichnungen Fujuhüs fanden, die sein ganzes verbrecherisches Lebenswerk offenbarten.

Shui nahm verschiedene beschriftete Tränke mit den klangvollen Namen *Wolkenessenz*, *Rebellenblut*, *Herzenskugeln*, *Blume der Ruhe* und *Verdünnungstropfen* an sich.

In der hintersten größten ovalen Kammer entdeckten die Abenteurer die „menschlichen Batterien“, die Fujuhü genutzt hatte, um sich immer wieder mit neuer Lebenskraft zu versorgen. Nachdem die Gefährten die Fäden der gefesselten Menschen durchtrennt hatten, entstand vor ihnen eine große formlose Masse aus grünem, faulig glimmendem Schleim, der von einem Netz weißer Adern zusammengehalten wurde. Im Innern des Schleims waren die Köpfe der vier Menschenbatterien zu sehen, die jetzt auf schreckliche Weise lebendig wirkten und hasserfüllte Fratzen zeigten.

Das Geisterwesen richtete sich gegen alles Lebende, um es zu vernichten. Es wurde von den Abenteurern bekämpft und schnell vernichtet. Für die Kräfte und Künste der großen Gruppe stellte die Spukgestalt keine wirkliche Herausforderung dar.

Ilmor stemmte den grünen Stein aus der Stirn der Spindelträgerin und packte ihn vorsichtig in einen Samtbeutel. Dann begann die Erde zu beben. Der Arzneihügel kam herunter und begann, das Anwesen zu verschütten!

Die Abenteurer, denen der Weg durch den Brunnenschacht nach oben jetzt versperrt war, entkamen über einen Fluchtweg, der zu einem außerhalb gelegenen Pferdestall führte. Sie schafften es, nicht verschüttet zu werden, und fanden sogar KaroHüs Leiche mit dem *Rosaroten Panda*, den Richter Di sofort an sich nahm. Keine Widerrede!

Während sich DiYung um die ordnungsgemäße Erledigung der notwendigen Sicherungs- und Aufklärungsarbeiten kümmerte, begaben sich die Abenteurer in die nächstgelegene Herberge, um sich dort ein paar Tage von den Anstrengungen zu erholen. Zum Glück ahnten sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht, dass schon ein Ausflug in die Hölle auf sie wartete.