

B.3 Schatten der Vergangenheit

Heinrich Glumpler, MIDGARD-Abenteurer, Klee 1989 (im Band *Die Rache des Frosthexers*)

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 1989 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

"Nanu, wer bist denn Du? Und wo sind wir hier? Und warum?"

Nur langsam kehrte die Erinnerung zurück. Das waren ja die bekannten Gefährten, mit denen man schon in Eschar ein aufregendes Abenteuer bestanden hatte, was war es doch gleich wieder gewesen? Ach ja, sie hatten einen geheimnisvollen Regenstein gesucht und schließlich auch gefunden, sie waren längere Zeit Gäste bei einem Anführer der rothhäutigen Tica gewesen und schließlich gemeinsam nach Ageniron aufgebrochen, um sich mal in den kälteren Gebieten *Midgards* umzuschauen.

Dann mussten das also sein: der Magier Fensir von Arramlorn 75 aus Corua, die Ordenskriegerin Hippodora Culsucosa aus Valian, die elfische Bardin und Heilerin Lindorie aus Clanngadarn, der rawindische Hexer Murad von Kanpur, die Assassinin "Vämpi" aus Tevarra und der Waldläufer Ilmor Vasaron aus Urruti? Richtig!

Aber wie waren sie bloß in diesen dunklen kalten Raum gekommen, mit diesem kleinen Steinaltar in seiner Mitte? Und was wollten sie hier? Und warum hatte ihre Kleidung Brandspuren? Seltsam!

So sehr sich die Abenteurer auch anstrebten, die zurückliegenden drei oder vier Wochen waren aus ihrer Erinnerung verschwunden. Es blieb ihnen nichts anderes übrig, als dem einzigen Ausgang zu folgen, um sich die unbekannte Umgebung näher anzuschauen.

Kurz darauf kamen sie in eine große Halle, deren Boden mit Gesteinstrümmern und Glassplittern übersät war. Einzige Besonderheit war ein unter dem Schutt verborgenes, halb fertiges Bodenmosaik eines großen Langschwertes. Interessanter war da schon ein Nachbarraum der Halle, der vermutlich einstmals als Labor gedient hatte: hier fanden die Gefährten in ein paar alten Holzschränken einige unversehrte Amphoren und Tränklein, die sie selbstverständlich erfreut einpackten.

In einer anderen Seitenkammer der Halle befand sich eine alte verstaubte Bibliothek, in der die skelettierten Überreste eines Menschen in einer Mönchskutte am Boden lagen. Kaum hatten sie die Kammer betreten, da begann aus dem Körper des Mönchs ein weißer Dunst herauszukriechen, der langsam die Gestalt eines in eine Kutte gekleideten Mannes annahm. Die geisterhafte Erscheinung ging Fensir mit ausgebreiteten Armen entgegen, und ehe es sich der Magier und seine Begleiter versahen, wurde Fensir bereits von diesem "Geist" umwabert - und trotz heftiger Gegenwehr ergriff die "Gebundene Seele" Besitz von ihm. Und schon fing der Magier zu reden an:

"Helft, helft, die Ihr die einzigen seid, die meine Stimme noch zu erreichen vermag! Zerstört diese Waffe, die wir geschaffen haben, diese Waffe, die uns Sabor vergessen ließ in unserer Eitelkeit, diese Waffe, die ihn aus unserem Leben verbannte, die uns unseren Glauben kostete, helft, helft..."

Mit einem leisen Seufzer erstarb die Stimme, und Fensir erlangte wieder seinen freien Willen. Merkwürdig! Hippodora wusste zwar, dass Sabor ein unbedeutender Gott der valianischen Heiler war, aber das half ihnen auch nicht weiter. Doch schon gab es den nächsten Hinweis:

In der Bibliothek lag nämlich auch ein goldener Nachrichtenring, der, kaum hatte man ihn in Drehungen versetzt, den Raum mit einer klaren Stimme erfüllte:

"Die, die Ihr diese Nachricht hört, wisset, es sind die Worte von Niam, dem letzten der Abtrünnigen, den nun auch bald die Strafe Sabors ereilen wird. Wir vergaßen unseren Glauben und schmiedeten den Engel, um die Dämonen zu besiegen. Doch zu groß war unsere Vermessenheit, härteten wir doch die Klinge in Blut, vertrauten wir der weltlichen Magie; und Sabor strafe uns. Meine Brüder seelenlose Monster, der Abt ein Schatten in der Dunkelheit; Aron Dylac, der Hexenmeister, verflucht sei er auf ewig. Oh, wie mächtig war unser Werk, wie falsch unser Glauben. Ihr, die Ihr mich hört, vernichtet den Engel der Nacht und gebt uns den Frieden!"

Alles sehr merkwürdig! Die Freunde setzten ihre Suche nach weiteren Hinweisen fort. Lindorie untersuchte eine seltsame dunkle Stelle an einer Gangbiegung, und sie hatte plötzlich das ungute Gefühl, dass hier eine unbekannte Gefahr lauerte. So zog sie sich zunächst einmal wieder vorsichtig zurück.

Langsam, aber sicher wuchs die Ratlosigkeit der Gruppe. In welchem seltsamen, muffigen Gemäuer waren sie da bloß? Und was wollten sie hier? Und wo war, bitte schön, der Ausgang? Fensir von Arramlorn, ein etwas sensibler Adliger, hielt die nervliche Anspannung schließlich nicht länger aus und begann mit Ilmor Vasaron, der ihn ständig hänselte, eine Rauferei (genauer: Fensir trat Vasaron als erstes kräftig in den Hintern...). Die übrigen Gefährten hatten Mühe, die Streithähne wieder zu trennen.

Sie durchsuchten gerade wieder eine halb eingestürzte Halle, als sich plötzlich vier angriffslustige Zombies aus den herumliegenden Trümmern erhoben. Ein schwerer Kampf begann, in dessen Verlauf Lindories linker Arm böse zerkratzt wurde. Die Freunde blieben aber mit knapper Not Sieger, und sie erkannten, dass sie doch keine so starke Gruppe waren, wie sie in Erinnerung hatten. Bloß vier Zombies? Die wären um ein Haar ihr Tod gewesen!

Nach einer kurzen, aber vergeblichen Verschnaufpause - kaum hatten sie sich hingelegt, erscholl von irgendwoher ein schauerlicher Mönchschoral, der ihnen jede Ruhe raubte - setzten die Abenteurer die Erforschung der Räume fort. Als sie sich der schon vorher bemerkten seltsamen dunklen Stelle des Ganges näherten, griffen sie plötzlich halb durchsichtige, schattenähnliche Kämpfer an.

Die Freunde blieben siegreich, und Fensir wollte es nun genau wissen: An einem Seil gesichert, drang er in die geheimnisvolle Dunkelheit vor - aber schon nach wenigen Schritten verlor er die Besinnung und stürzte zu Boden. Wenige Augenblicke später kam er bereits wieder zu sich und spürte, dass eine unbekannte und unsichtbare böse Macht nach ihm griff, um ihm seine Lebensenergie zu rauben. Er schrie lauthals um Hilfe - und die Freunde zogen ihn am Seil schleunigst in den Gang zurück. Zwei weitere Schattenkämpfer folgten, wurden aber bezwungen.

Von dieser bösartigen Dunkelzone hatten sie erst einmal die Nase voll, und sie erforschten andere Gänge weiter. Vasaron öffnete ein verriegeltes Tor, hinter dem aber nur ein von Erdmassen verschütteter Gang lag - also hier ging es auch nicht weiter! Vämpi gelang es, eine mit einem besonderen Kupferschloss abgesperrte Eichentür zu öffnen, und dahinter führte ein kurzer Gang in einen Raum, dessen Wände aus glitzerndem Gestein bestanden. Kaum hatte Lindorie mutig den Raum betreten, als auch schon ein fliegenähnlicher Dämon auftauchte, um sie zu verspeisen. Die Elfin floh auf der Stelle und wurde auch nicht verfolgt [eine goldene Bannkette am Boden des Raums hinderte den Dämon an der Verfolgung].

Also was nun? Alle bekannten Wege hatten die Abenteurer nun schon versucht - wie sollte es nur weitergehen? Bei einer kurzen Beratung, welche Möglichkeiten ihnen denn noch offen stünden, entdeckte Lindorie plötzlich seltsame Sachen in ihrem Rucksack: sie hatte eine kleine grüne Laterne dabei, und ein Pergament mit den Worten:

"Höret, meine Freunde! Dieser Bote bringt Euch eine kleine Lampe, die Ihr wohl verwahren sollt, denn sie zeigt Euch die Nähe eines Feinds an, dessen Natur ich immer noch nicht näher bestimmen kann. Findet den Engel der Nacht und bringt ihn, so schnell es Euch möglich ist, nach Deorstead. Denkt an die Belohnung, die ich Euch versprochen habe, aber auch an die Strafe, wenn Ihr dem Baron von Deorstead nicht zu Willen seid! - Kalybrios"

Nun wurde ihnen die Sache schon klarer. War der "Engel der Nacht" vielleicht dieses seltsame Langschwert, das Vämpi bei sich hatte? Und wirklich: als sich die Assassinin vorsichtig der gefährlichen Dunkelzone näherte, begann ihr Schwert plötzlich zu summen und zu zittern, und kaum hatte sie die geheimnisvolle Finsternis betreten - verschwand diese schlagartig! Nun war eine Halle mit vielen gefährlich wirkenden Steinfiguren sichtbar: Spinnen, Schlangen, Schleimklumpen, Dämonen und viele andere unliebsamen Gestalten waren verkörpert. Aber ein Gegner war nicht zu sehen. Vämpi hatte nun die Gewissheit, dass das Schwert in ihrer Hand eine ganz besondere magische Waffe war, und mutig führte sie die Gruppe bei der weiteren Erforschung an.

Was Vämpi nicht ahnen konnte: Sie hatte soeben den Hexer Aron Dylac von seinem Schicksal erlöst! Aron Dylac hatte einst die Mönche Sabors dazu überredet, den Engel der Nacht zu schmieden, um, wie er sagte, damit alle finsternen Dämonen vom Boden *Midgards* zu verbannen - in Wahrheit wollte er aber die Klinge nur für sich allein haben. Dunkle Riten (und das Leben unschuldiger Opfer) waren nötig, um das magische Schwert zu schaffen, und als Dylac schließlich auch noch Dämonen herbeibeschor, um, wie er sagte, den Engel der Nacht zu prüfen, da platzte dem Heilgott Sabor dann schließlich doch der Kragen: er verfluchte das Kloster und alle seine Bewohner! Während die Mönche innerhalb weniger Tage von einer unheimlichen Krankheit befallen wurden, an der sie nach kurzer Zeit starben (oder zu Zombies wurden), wurde Aron Dylac zu einem Untoten, ähnlich einem Draug. Sein Schicksal war es, solange todlos in ewiger Finsternis zu verweilen (und zwar in dem Raum, der normalerweise dazu gedacht war, die Mönche Sabors gegen die Anfechtungen des Bösen zu stählen), bis der Engel der Nacht ihm Frieden brächte.

Mit Vämpis frischem Schwung ging es nun Schlag auf Schlag. Erst ging es durch eine alte Schmiede hindurch (hier konnten die Abenteurer sich noch einmal die Herstellung des Engels der Nacht in Form einer langatmigen Erscheinung ansehen), dann kamen sie in einen leeren Raum, dessen Ausgang von einem schwarzen Tor verschlossen wurde. Hier griff plötzlich ein Schatten der Nacht (= der schwarze Abt des Klosters) die Assassinin an, aber Vämpis Schwert zuckte nur kurz auf, dann war dieser Widersacher auch schon erledigt.

Das schwarze Tor ließ sich jedoch nicht so leicht überwältigen. Eine schwach erkennbare Inschrift sagte:

*"Ihr seht, der Weg ist Euch verwehrt,
sprecht Ihr es leis, ist es verkehrt,
doch dürft Ihr hoffen, der Weg steht offen, sprecht Ihr es laut und umgekehrt!"*

Also ein Rätsel!? Fensir hatte allmählich die Nase voll und rief laut "Scheiße!". Er wunderte sich sehr, als eine Stimme antwortete: "...lig sind die, die ihren Gott nicht vergessen!" Das Tor öffnete sich leise knirschend, und die Abenteurer betraten eine große Halle, die durch einen tiefen Graben in zwei Hälften geteilt war, zu dem von beiden Seiten einige Stufen hinführten. Auf der anderen Seite des Grabens hing von einem großen Riss in der Decke der Halle ein Seil herab: hier waren die Gefährten also in das unterirdische Gemäuer eingedrungen!

Die Freunde überlegten gerade noch, wie sie den Graben überwinden sollten, als plötzlich aus dessen Tiefe ein leibhafter BalRok auftauchte, ein etwa 4m großer Riese mit dunkelroter Haut, lederartigen Flügeln, einer Haarmähne aus züngelnden Flammen, der mit einer rotglühenden Eisendrahtpeitsche bewaffnet war. Ohne sich auch nur das Geringste um die anderen Abenteurer zu kümmern, griff er sofort Vämpi an, die ihm mutig entgegentrat (die übrigen Freunde gaben Fersengeld). Der BalRok verstand es, ihrem Schwert fernzubleiben (darauf achtete er ganz besonders sorgfältig!), und immer wieder gelang es ihm, die Assassinin mit seiner Peitsche zu entwaffnen. Doch ehe er Vämpi endgültig vertreiben konnte, konnte diese jedes Mal mit einer flinken Bewegung ihre Waffe erneut ergreifen und den BalRok wieder abwehren. Hippodora gelang es schließlich, mit Hilfe einer Spruchrolle die Assassinin zu beschleunigen, der so plötzlich ein überraschender Ausfallschritt gelang, der sie in die Nähe des BalRoks brachte - und mit einem einzigen Hieb ihres Langschwerts vertrieb sie den BalRok! Der "Engel der Nacht" stimmte daraufhin eine längere Arie an [aus Mozarts Zauberflöte: "Der Hölle Rache kocht in meinem Herzen"], die sich die Freunde mit erleichterten Mienen anhörten.

Der tiefe Graben konnte über eine unsichtbare Brücke leicht überwunden werden, und kurze Zeit später waren die Freunde endlich wieder zurück im Freien, in der einsamen zerklüfteten Berglandschaft des albischen Offa-Massivs. Ein beschwerlicher Marsch begann - genau genommen war es mehr ein Umherirren mit der vagen Hoffnung, irgendwo einmal auf Spuren der Zivilisation zu stoßen. Nach wie vor konnte sich keiner daran erinnern, wie er in diese Gegend gekommen war.

Glücklicherweise erreichte die Gruppe am Abend ihres ersten Wandertages einen Teich, an dem die erschöpften Abenteurer ihre Feldflaschen füllen konnten. Die Freunde waren gerade dabei, ihr Lager für die Nacht vorzubereiten, als plötzlich aus dem Unterholz 9 mit Bogen und Keulen bewaffnete Banditen auftauchten. Der Anführer rief ihnen zu, sie sollten sich ergeben, dann würde ihnen nicht viel passieren, aber darauf wollten sich die Gefährten lieber nicht verlassen, und sie griffen zu ihren Waffen. Die beiden Adligen, Murad von Kanpur und Fensir von Arramlorn, sprangen kurzentschlossen in den Teich, um sich unter den Seerosenblättern zu verstecken.

Während die Banditen in der Deckung der Büsche langsam an das Lager der Freunde heranrückten, begann bei diesen eine fieberhafte Tätigkeit. Vämpi und Vasaron versuchten, mit ihren Fernwaffen den Anführer der Banditen zu treffen, und Vämpi gelang es tatsächlich, ihn mit einem vergifteten Blasrohrpfeil zu streifen. Wütend gab der Anführer darauf seinen Leuten das Signal zum Sturmangriff!

Vasaron rutschte nun auch das Herz in die Hosentasche, und er sprang ebenfalls in den Teich. Obwohl sie nun von allen Männern verlassen waren, dachten die drei Frauen nicht daran, sich kampflös der nahenden Übermacht zu ergeben, und Hippodora, Lindorie und Vämpi stellten sich den Banditen zum Nahkampf. Vasaron kam triefend wieder hinzu - der Stolz des Waldläufers hatte seine Feigheit überwunden. Ein ungleicher Kampf begann, und die Banditen spürten, dass es nur noch eine kurze Frage der Zeit war, bis sich ihre Gegner ergeben mussten. Doch plötzlich erhob sich aus dem Teich ein brüllendes Ungeheuer, ein menschengroßer Riesenmolch, der gierig nach Beute Ausschau hielt! Der Magier Fensir hatte im kühlen Wasser des Teichs eine gute Idee gehabt und gaukelte den Banditen nun die Illusion eines gefährlichen Ungeheuers vor. Und er hatte einen überraschend großen Erfolg damit: obwohl die wenigsten Banditen wirklich an den Riesenmolch glaubten, fürchteten sie die Anwendung von Magie so sehr, dass nun ihnen angst und bange wurde, und, in Erinnerung der Geschichten von den Hexen und Zauberern, die einen Menschen im

Handumdrehen in eine Kröte verwandeln oder für immer impotent machen konnten, zogen sie es vor, sich schleunigst zurückzuziehen und diese Wanderer ungeschoren zu lassen.

Dieser glücklich überstandene Zwischenfall blieb die einzige Aufregung (Murad und Fensir holten sich einen hübschen Schnupfen), und einige Tage später erreichten die Abenteurer endlich das erste Bauerngehöft. Wenig später begegneten sie einer Patrouille des Barons von Deorstead, die schon seit Tagen nach ihnen Ausschau gehalten hatte. Die Söldner des Barons brachten sie nun schleunigst nach Deorstead zurück, und einen Tag später standen die Freunde schon vor Eorcan MacTilion, dem Baron von Deorstead, und Kalybrios, seinem chryseischen Hofmagier.

Hier klärte sich die Geschichte nun etwas auf. Die Gefährten hatten von Kalybrios den Auftrag erhalten, in einem alten Tempel im Offa-Massiv ein magisches Langschwert, den "Engel der Nacht", zu bergen - diese Aufgabe hatten sie auch erfüllt, und 200 GS waren ihr Lohn. Zu ihrer Gedächtnislücke konnte der Hofmagier nur bemerken, dass er schon von starken Vergessenszaubern gelesen hätte, die eine solche Wirkung hervorrufen könnten.

Kalybrios kam damit der Wahrheit schon sehr nahe. Die Freunde hatten nämlich bereits kurze Zeit nach dem Eindringen in den Tempel das gesuchte Langschwert gefunden, als plötzlich der BalRok vor ihnen stand und sich anschickte, die ganze Gruppe zu vernichten - so sah es jedenfalls für alle Beteiligten aus! Die Gefährten flohen vor dem BalRok in panischer Hast durch eine offenstehende Seitentür und schlugen sie hinter sich zu - und lösten damit einen verborgenen Mechanismus aus: ein uralter Blasebalg begann zu arbeiten und blies Luft über eine verborgene Windharfe, die daraufhin ein mächtiges *Lied des Vergessens* spielte. Einst sollten hier den Novizen des Tempels die Erinnerung an all ihre Sünden genommen werden.

Aber damit war die Sache für Kalybrios noch nicht erledigt. Er erinnerte die Abenteurer an die Abmachung, dass sie nun, da sie das gesuchte Schwert gefunden hätten, auch gefälligst das Eiswesen vernichten sollten, das seit einiger Zeit im Norden der Baronie die Felder verwüstete: es wäre ein Frostriese, also ungefähr 10 oder auch 20m groß, somit kaum zu verfehlen, und ein einziger Schlag mit dem tollen Schwert würde genügen, um diesen Riesen wieder dahin zu schicken, wo er hingehörte! 300 GS wären der vereinbarte Lohn für diese kleine Aufgabe, und Probleme würde es keine geben, da Kalybrios ihnen Tonamulette mitgeben würde, die sie vor den Augen des Frostriesen sicher verbergen würden.

Obwohl die Freunde seinen Worten misstrauten, nahmen sie den Auftrag schließlich an - und nur zwei Tage später standen sie bereits, ein paar Wegstunden vom nächsten Dorf entfernt, vor dem Lagerplatz des Frostriesen. Obwohl der Herbst erst begonnen hatte, lag überall auf den Feldern Schnee, und die Zweige der Bäume waren von dicken Eiskrusten überzogen. Der imposante Frostriese hatte sich an einem Hügel ein bequemes Lager errichtet und startete, auf einen Baumstamm gestützt, nachdenklich vor sich hin.

Von den Amuletten geschützt, schlichen die Freunde unbemerkt näher - Hippodora hielt den Engel der Nacht fest in den Händen. Plötzlich sprangen von allen Seiten Dunkelwölfe auf die Gefährten zu und schnappten nach ihren Kehlen - gegen sie halfen die Amulette nichts! Der Frostriese wurde sofort aufmerksam und wunderte sich, wen seine Schoßtiere da attackierten - er schnippte kurz mit den Fingern, und die Schutzamulette der Freunde explodierten! Hippodora war inzwischen dem Frostriesen entgegengerannt, und begann nun, auf seine Zehen einzuhacken - zunächst ohne Erfolg. Der Frostriese versuchte inzwischen, ohne seinen Wölfen zu schaden, die frechen Menschlein mit seinem Baumstamm zu zerdrücken. Doch ehe er noch einem der Freunde ernsthaften Schaden zufügen konnte, hatte es Hippodora geschafft: der Engel der Nacht war wieder siegreich und jauchzte das Lied seines Erfolgs!

Kaum war der Frostriese verschwunden, liefen die Dunkelwölfe ebenfalls heulend davon. Erleichtert über den erfreulich raschen Erfolg machten sich die Freunde auf den Rückweg ins Dorf, wo sie von einer begeisterten Bevölkerung stürmisch empfangen wurden. An diesem Tag floss der albische Whiskey in wahren Bächen! Der Barde des Ortes wurde zu einer Ode inspiriert, die von den Stimmgewaltigen des Dorfes immer wieder gern angestimmt wurde (spätestens bei einem neuen Whiskeykrug...), und die im Laufe der Zeit immer mehr Strophen bekam:

*Sechs Mannen kamen über das Meer,
sie zogen sogleich nach Deorstead her.
Sie streiten für uns'ren lieben Baron:
Eorcan MacTilion!*

*Als sie vernahmen die schreckliche Kunde:
"Ein frostiger Riese machet die Runde!"
Da ziehen sie los für uns'ren Baron:
Eorcan MacTilion!*

*Die Helden kannten kein Zittern noch Zagen,
dem gräulichen Wolfspack ging's an den Kragen.
So kämpfen sie für uns und den Baron:
Eorcan MacTilion!*

*Und mit ihres Schwertarms furchtbarer Kraft
hat die Kriegerin den Riesen hinweggerafft!
So siegen sie für uns'ren lieben Baron:
Eorcan MacTilion!*

*Nun herrscht wieder Frieden in unserem Land,
die kalte Gefahr, sie ist nun gebannt!
An den Ufern des Devern schallt's lange noch:
die Riesenbezwinger, sie leben hoch!*

*Drum lasst's Euch gesagt sein, ihr Nordlandbarbaren,
und passt schön auf und tut Frieden bewahren!
Seid nur fein artig und ärgert uns nicht -
denn Euch verhau'n wir auch ohne Gedicht!
Dämonen und Monster vertreibt der Baron -
aber um Euch Knilche kümmern wir uns selber schon!*