

B.10 Vierzig Fässer Pfeifenkraut

Andreas Mätzing und Ulf Zander, MIDGARD-Abenteuer, Klee 1990 (im Band *Des Zaubermeisters Erben*)

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteuer (Copyright © 1990 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Begleitschutz

Calyna, die moravische Waldläuferin, schlug den Abenteurern vor, den rawindischen Dschungel endlich mit den riesigen Wäldern ihrer Heimat zu tauschen. Sie wären jetzt oft genug auf dem Chambal unterwegs gewesen! Und wenn sie sich beeilen würden, kämen sie vielleicht noch rechtzeitig, um den hundertsten Geburtstag ihrer Großmutter zu feiern.

Die Freunde hatten nichts dagegen, und so machten sie sich auf die weite Reise nach Norden. Als Begleiter der Händlerkarren und Karawanen durchquerten sie Aran und die Weiten der tegarischen Steppe und erreichten im Herbst endlich Todchawa, einen kleinen Marktflecken, der an der Handelsstraße lag, die von Uchana nach Geltin (und damit zum Meer der Fünf Winde) führte. Dort wurden sie von Calynas Eltern freundlich aufgenommen.

Eines Tages trat der Halbling Begor Balodin an die Abenteurer heran. Er war ein fahrender Händler, der mit zehn Ochsenkarren und einigen bewaffneten Reitern nach Geltin unterwegs war. Auf seinen Wagen hatte er große Fässer hochwertigen Pfeifenkrauts geladen, die er in spätestens 6 Tagen in der "Schwalbe des Nordens" verladen wollte, einem albischen Handelsschiff, das seine Waren nach Haelgarde weitertransportieren würde. Eine Serie von Unglücken und Missgeschicken auf seinem bisherigen Weg ließen Balodin nicht daran zweifeln, dass sich in seiner Reisegruppe ein Saboteur befand, und er wollte nun ein paar weitere zuverlässige Leute anheuern, um sich vor neuen Anschlägen zu schützen und doch noch rechtzeitig in Geltin anzukommen.

Duncan, Fensir, Hippodora, Lindorie, Murad, Ruman und Vämpi waren bereit, diesen Auftrag zu übernehmen. Die übrigen Freunde lagen mit einer Grippe in den Gastbetten von Calynas Familie und versprachen, nach Geltin nachzukommen.

Die Reise begann ganz harmlos. Die Freunde lernten die Wagenlenker, Wachen und Mitreisenden kennen; letztere waren der Barde Ischnar Jhelen aus Candranor, der Händler Gerun Aradschik aus Schirkand, der moravische Schamane Nundrav Schiefmund und der Zwergenkrieger Bhurgin Eisenschädel.

Der erste Zwischenfall ereignete sich bei ihrem ersten Nachtlager. Vämpi entdeckte plötzlich, dass Ruman gerade dabei war, einen der Ochsenkarren mit Lampenöl zu übergießen. Murad verwirrte den Ordenskrieger auf magische Weise und schlug ihn schließlich nieder. Ruman kam dabei wieder zu sich und konnte sich an nichts erinnern - bis auf ein Wort: *Isstaro*. Davon wurden die Freunde auch nicht schlauer. Balodin war entsetzt, als er von einem weiteren Anschlag erfuhr, aber er beruhigte sich, als er merkte, dass die Freunde die böse Tat vereiteln konnten.

Hippodora hatte ein ganz besonderes Erlebnis. Sie schluckte nämlich den Trank "Durchblick", um so einmal einen Blick in die versiegelten Pfeifenkrautfässer hinein zu werfen. Doch der Trank wirkte ganz anders: ihr Kopf wurde unsichtbar! Sie versteckte sich im Zelt der Abenteurer und bannte am folgenden Morgen erfolgreich diesen Zauber (nur rote Pupillen blieben ihr noch ein paar Tage).

Am zweiten Tag betrat die Reisegruppe den Wald von Karmodin - und es wurde merklich kühler. Beim zweiten Nachtlager lag die Temperatur nur knapp über dem Gefrierpunkt - ungewöhnlich kalt für den moravischen Herbst. Und wieder geschah in der Nacht etwas: diesmal versuchte ein Wagenlenker mit teilweisem Erfolg, die Lebensmittelsäcke der Gruppe zu zerschlitzen. Als er überwältigt worden war, konnte auch er sich nur an eines erinnern: *Isstaro*.

Am dritten Tag ging sogar gelegentlich ein kleiner Schneeschauer über den Reisenden nieder. Am Nachmittag holten sie die Reiter der Ratsgarde von Uchana unter der Führung des Beschwörers Chartschin-Chu, des Beraters des Rats der Sieben, ein. Chartschin-Chu erklärte Begor Balodin, dass man ihm ein paar kostbare Edelsteine geraubt hätte, die er gerne wiederhaben wollte. Da sie niemand freiwillig herausrücken wollte, nahm er die Hilfe seiner Wassis-Kröte in Anspruch, die prompt bei Gerun stehenblieb und dort ein heiseres Bellen von sich gab. Der Händler verlor die Nerven und wollte fliehen, wurde aber sofort von den aufmerksamen Ratsgardisten in einem Pfeilhagel niedergestreckt. Chartschin-Chu fand bei seiner Leiche die gesuchten Edelsteine, entschuldigte sich bei den Reisenden für die Verzögerung ihrer Reise, und kehrte mit seinen Männern wieder nach Uchana zurück.

Und in der dritten Nacht? Natürlich passierte wieder etwas: eine der Wachen kroch heimlich aus ihrem Zelt, um die Pferde und Ochsen des Handelszuges zu töten. Duncan und Ruman hatten aber diesmal aufgepasst und nahmen den Täter fest, ehe er etwas anstellen konnte. Wieder erinnerte er sich nur an *Isstaro*. Begor Balodin half kein Fluchen - der wahre Übeltäter war einfach nicht zu finden! Nun ja, noch zwei Tage, dann wäre alles überstanden!

Der vierte Tag "erfrischte" die Reisenden mit einem von Windböen begleiteten Nieselregen. Unterwegs entdeckten sie die Leichen eines Rabenschwarms - die toten Vögel lagen alle dicht an dicht und wiesen ausnahmslos Bissspuren auf. Ihre Schnäbel waren mit feinen Ornamenten verziert, und ihre linken Beine waren mit feinem Silberdraht kunstvoll umwickelt. Nundrav meinte, dass diese Vögel wohl Angehörige des Rabenvolks wären, die einst im Wald von Karmodin gelebt haben sollten. Und er erzählte zwei alte Legenden:

In grauer Vorzeit - aus den überlieferten Erzählungen des Rabenvolks

Imgher, der Erstvater, zeugte mit seiner Frau Rahee, der Erstmutter, drei Söhne, die zu den Göttern Hruindh, Garmen und Shuyrghad heranwuchsen. Die drei Kinder liebten einander sehr. Kräftig war ihr Wuchs und scharf ihr Verstand. Was immer sie auch angingen, es gelang ihnen mit Leichtigkeit und war stets ohne Makel.

Als der Älteste von ihnen, Shuyrghad, das Mannesalter erreichte, geboten ihm Imgher und Rahee, ein Werk zu vollbringen und dieses zu ihrer Schöpfung hinzuzufügen, auf dass es die Welt bereichere und bevölkere. Da erweckte Shuyrghad das Rabenvolk. Es war wie alles, was er bisher geschaffen hatte, perfekt. Ihre Glieder waren fein, ihr Verstand weitreichend und ihre Kräfte gewaltig.

Die Zeit verging, und Shuyrghads Volk breitete sich weiter und weiter über die Welt aus, denn sie waren unsterblich und wurden immer zahlreicher. Da geboten Imgher und Rahee ihrem Zweitgeborenen, als dieser das Mannesalter erreichte, dem Abhilfe zu schaffen. So schuf Hruindh einen Wolf, mächtig von Gestalt, verschlagen in seinem Verstand und grausam in seiner Art. Er ernährte sich von den Seelen seiner Opfer und setzte den Leben der Mitglieder des Rabenvolkes auf diese Weise ein Ende. Shuyrghad hasste den Hruindh, wie der Seelenwolf genannt wurde, denn er zerstörte sein Werk und befleckte dessen Vollkommenheit.

Die beiden göttlichen Brüder zerstritten sich und trennten sich im Zorn. Weder Imgher noch Rahee waren bereit, das Vollbrachte wieder ungeschehen zu machen, denn die Brüder sollten aus ihren Fehlern lernen und bei späteren Taten mit mehr Bedacht ans Werk gehen.

Ihren Schöpfern gleich bekriegten sich das Rabenvolk und der Hruindhyr unerbittlich. Keiner der beiden Gegner vermochte über den Widersacher zu triumphieren. Das Rabenvolk vermehrte sich zu rasch, als dass der Seelenwolf alle reißen konnte, und dem Hruindhyr vermochte keine Macht der Welt etwas anzuhaben.

Später schuf Garmen, der jüngste der drei Brüder, als seine Zeit gekommen war, das Volk der Menschen.

Vor sehr langer Zeit - aus einer halbvergessenen tegarischen Sage

Nie fügte sich der Mensch in die Schöpfung der Welt und der Natur. Immer stellte er sich selbst über den Rest der Götter: er erdachte Wege, dem Land Erträge abzurufen, anstatt in den Wäldern Nahrung zu suchen, wie es die Tiere tun. Er grub in den Bergen nach Erzen, statt sie an ihren wohlverborgenen Orten zu lassen. Er errichtete Städte und Burgen, statt sich mit den natürlichen Wohnstätten zu begnügen.

Nie lernte der Mensch, die Natur zu schätzen und im Einklang mit ihr und ihren Geheimnissen zu leben. Immer fürchtete er sie, wo er sie nicht begreifen konnte, und so versuchte er stets, sie zu überwinden, noch ehe ihm das Verborgene zum Verhängnis werden konnte.

So ist es kaum verwunderlich, dass der Mensch auch mit dem Rabenvolk und dem Seelenwolf in Konflikt geriet. Sie waren ihm unlösbare Rätsel im Geflecht der Welt, dessen Herr er zu sein glaubte. So fanden viele Mitglieder des Alten Volkes im Unverständnis über die sinnlose Aggressivität der Menschen frühzeitig den Tod, und was der Seelenwolf nicht vermochte, vollbrachten Garmens Kinder. Das Rabenvolk wurde kleiner.

Aber der Mensch begnügt sich nie mit halben Dingen und will nicht eher einhalten, bis er der uneingeschränkte Herrscher der Welt ist. Garmens Kinder stellten den Flüchtenden nach und vertrieben sie überall, wo sie auf sie trafen. Der Wald von Karmodin mit seinen tiefen Dickichten war eine der letzten Zufluchtsstätten des Rabenvolkes, und als die Menschen es auch hier entdeckten, endete seine Zeit. Ein uralter Beschwörer namens Targ Schiatarr, der der Linie der Zauberkönige von Uchana entstammte, verhängte einen fürchterlichen Bannspruch über das Alte Volk, der es in eine andere Existenzebene, die Zwischenwelt, schleuderte.

Die Kraft des Spruches zwang alle übernatürlichen Wesen dieses Ortes in das Exil, und der Verwunschene Wald von Karmodin ward zu einem normalen Forst, wie es viele auf der Welt gab. Keine Geister bevölkerten mehr die Lichtungen, Quellen und Haine, keine Satyre lockten mehr mit einfühlsamem Flötenspiel zum ausgelassenen Tanz auf den taubedeckten Wiesen, und niemand sah mehr die silbernen Lichter der schwebenden Waldnymphen. Das Rabenvolk war verschwunden, und der Seelenwolf war mit ihm gegangen. Doch die Menschen erkannten den Verlust nicht.

Was würde die vierte Nacht bringen? Zunächst einmal Schnee und Nebel statt Wind und Regen. Später dann griff plötzlich ein Rudel Wölfe das Lager an! Lindorie flüchtete auf einen Baum, und der Hexer Murad machte sich unsichtbar. Die restlichen Gefährten kämpften an der Seite der übrigen Reisenden, und gemeinsam konnten sie schließlich die Wölfe vertreiben.

In der Zwischenwelt

Die Freude über ihren Sieg dauerte nur kurz. Begor Balodin war verschwunden! Allerdings nicht spurlos - die Abdrücke seiner Halblingsfüße waren im frischen Schnee gut zu erkennen. Die Spur führte die Freunde geradlinig in den dichten Wald und endeten an einer Lichtung auf der Kuppe eines sanften Hügels. Dort befand sich eine 4m hohe grob bearbeitete Steinsäule, auf deren Spitze der gesuchte Händler völlig regungslos saß; seine Hände umklammerten einen kleinen Dolch. Aus der Klinge zuckten weißliche Blitze, die die Steinsäule umtanzten.

Die Abenteurer blieben zögernd am Rand der Lichtung stehen. Hier roch es nach Gefahr! Da Balodin auf Zurufe nicht reagierte, entschloss sich Fensir, es einmal mit Magie zu versuchen, und ihm glückte es tatsächlich, Halbling samt Dolch auf magische Weise [*Macht über Unbelebtes*, kritischer Erfolg] von der Steinsäule herunterzuheben.

Der Halbling knurrte und fauchte die Abenteurer an, doch diese kamen gar nicht dazu, sich Sorgen um seinen Zustand zu machen, denn nun betrat eine weitere Gestalt die Lichtung, ein großer hagerer Mann, der in graue Roben gehüllt war, die ein fahles Leuchten umspielte.

Seine Schritte wirkten unbeholfen, und er stützte sich auf einen hölzernen Stab. Er kam mit ausgestreckter Hand auf Balodin zu und wollte offensichtlich dessen Dolch haben. Was wurde hier nur gespielt? Welches Rätsel verbarg sich hier wieder einmal vor den Abenteurern? Fragen - und keine Antworten.

Nun, der hagere Mann war niemand anderes als der lang verstorbene Oldschan Nadgali, der einst einer der mächtigen Zauberfürsten Uchanas gewesen war. Und der Dolch Begor Balodins war eine Waffe gewesen, die Nadgali einst in den verborgenen Schatzkammern des Rabenvolkes erbeutet hatte. Dieser Dolch hatte nun im Wald von Karmodin dafür gesorgt, dass die Grenzen zwischen der realen und der Zwischenwelt überschritten wurden - die Abenteurer und ihre Reisegefährten befanden sich nun in der Welt des Rabenvolkes, dort, wohin sie einst von Targ Schiatarr gebannt worden waren.

Doch wie kam dieser Dolch in die Hände des Halbblings? Nun, einer seiner Wegbegleiter war kein so harmloser Wächter, wie er sich gab, sondern der Lehrling eines Hexers aus Geltin. Sein Meister hatte ihn in die alten Gräber des Erlikul-Gebirges geschickt, um dort den Schädel eines Zauberfürsten für ein magisches Experiment zu besorgen. Der Lehrling vollbrachte diese Tat, nahm aber auch den schönen Dolch an sich - ausgerechnet den Dolch Oldschan Nadgalis! Die Seele des Zauberfürsten kehrte, durch den Diebstahl alarmiert, wieder in die reale Welt zurück, als Traumwarnungen nichts fruchteten. Der Lehrling war von seinen Alpträumen aber so beunruhigt, dass er nicht schutzlos nach Geltin zurückkehren wollte, und schloss sich dem Pfeifenkrauttransport als Wache an. Und er gab Begor Balodin ein Päckchen zur Aufbewahrung, das den Dolch enthielt - er fürchtete sich vor dem geträumten Unheil, das den Träger dieser Waffe überkommen würde.

Die Sabotageanschläge auf den Handelszug waren alle das Werk des Geistes des Zauberfürsten, der sich immer wieder einer Person bemächtigte, damit diese den Anschlag ausführen konnte. Sein Dolch sollte nicht noch weiter von seinem Grab entfernt werden! *Isstaro* ist ein Wort aus der Maralinga und bedeutet "edle Rache als Vergeltung für einen Frevel oder großes Unrecht".

Als Nadgalis Geist bemerkte, wie die Macht des Dolches die Grenzen der Welten öffnete, übernahm er während des Angriffs der Wölfe den Händler und zwang ihn, mit dem Dolch einen uralten Ort der Macht aufzusuchen, mit dem der Zauberfürst sehr vertraut war. Sobald der Halbbling die Steinsäule berührt hatte, war sein Übergang (und der seiner Begleiter) in die Zwischenwelt endgültig vollzogen, und Nadgali konnte nun sogar wieder seine materielle Gestalt annehmen! Begor Balodin verlor dabei seinen hobbitischen Verstand und gewann das Bewusstsein eines Wolfes.

Für Oldschan Nadgali war es nun ein Kinderspiel, den geraubten Dolch wieder an sich zu bringen - oder?

Nun, die Freunde wussten nichts von alledem und schauten dem Schauspiel mit offenen Mündern zu. Warum eingreifen, wenn der unheimliche Robenmann nichts von ihnen wollte? Hippodora war da anderer Ansicht: waren ihre Begleiter wirklich solche Hasenfüße? Hier stand ein Verdammter vor ihnen, der sich Culus Armen entziehen wollte! Bei Culus, dem würde sie es schon zeigen! Und sie sprang dem Zauberfürsten mutig in den Weg.

Ein heftiger Kampf entbrannte - die Freunde konnten ihre Ordenskriegerin doch nicht allein sterben lassen! Oldschan Nadgali war ein äußerst gefährlicher Gegner und teilte wuchtige Hiebe mit seinem hölzernen Zauberstab aus [Wiedergänger vom 8.Grad, 80 LP]. Spannend, spannend. Hippodora war es, die schließlich mit einem letzten wuchtigen Hieb ihres heiligen Schwertes Nadgalis Existenz beendete.

Vämpi hatte mittlerweile Begor Balodin, der sich wie ein Wolf aufführte, betäubt und gefesselt - und ihm Nadgalis Dolch abgenommen. Da bemerkte sie plötzlich, dass schon wieder jemand auf die Lichtung getreten war, diesmal eine kleine, in schwarze Schleier gehüllte Frau. Als alle Abenteurer ihr die Aufmerksamkeit schenkten, begann sie mit krächzender Stimme zu sprechen.

Sie stellte sich als Laea vor und erzählte, dass sie nun in der Zwischenwelt wären, in der Welt des Rabenvolkes! Sie hätten sich einst hierher geflüchtet, um vor den Nachstellungen des

mächtigen Zauberfürsten Targ Schiatarr sicher zu sein, und einen mächtigen Bannzauber gewirkt, um sich vor allen Verfolgern zu schützen. In dieser Welt existierte der Wald von Karmodin unverändert über alle Jahrhunderte, und hier konnte das Rabenvolk endlich in Frieden leben.

Eine Rückkehr der Abenteurer in die ursprüngliche Heimatwelt wäre schwierig, aber möglich: der Bannzauber müsste gebrochen werden. Sie wüsste zwar, wo einst ihr Volk diesen Bannzauber gewirkt hatte, aber es war ihr nicht bekannt, wie man ihn unwirksam machen könnte. Sie würde die fremden Besucher gerne zu diesem Ort bringen. Natürlich würden die Weisen ihres Volkes den Bann erneuern, sobald alle Reisenden die Zwischenwelt verlassen hätten.

Das war natürlich nicht so hundertprozentig wahr. Der Bann Schiatarrs hatte die Rabenwesen aus Moravod vertrieben, und sie hatten natürlich kein Interesse, diesen Zauber zu erneuern (und auch nicht die Kraft und das Wissen).

Laea führte die staunenden Abenteurer zunächst zurück zu ihrer Reisegruppe, die voller Angst auf den verschwundenen Fahrweg zeigten, der jetzt nur noch ein kaum sichtbarer Waldpfad war. Was ging hier nur vor sich? Warum fletschte Balodin so gefährlich die Zähne und schnappte nach jedem, der ihm in die Quere kam? Ob die Freunde sie retten könnten?

Die Freunde hatten selbst so ihre Zweifel. Doch tapfer stapften sie hinter der leichtfüßigen Laea durch den Schnee. Ihr Weg führte sie immer tiefer in den Wald. Zu allem Überflus begann es auch noch heftig zu schneien, ja, es brach ein richtiger Schneesturm los! Die Gefährten suchten Deckung hinter einem umgestürzten Baum, als plötzlich ein riesiger Wolf auf sie zusprang. Panik! Entsetzen! Laea flüchtete in den Schneesturm, der Wolf setzte hinterher.

Als der Sturm nachließ, fanden die Freunde die Überreste ihrer Führerin: einen toten Raben mit deutlichen Bissspuren. Sie gingen dennoch weiter in die vorher eingeschlagene Richtung und kamen kurz darauf tatsächlich zu einer Grotte, in der ein Gang begann, der sie hinab in eine unterirdische Höhle brachte.

Dort wartete der magische Wächter Targ Schiatarrs auf sie, ein alter Mann, der sich bei ihrem Eintreten von seinem Steinthron erhob und ein Thaumagramm auslöste, das den gesamten Zugang zur Höhle mit *Todeshauch* erfüllte. Die Freunde waren in der Höhle gefangen! Dann packte der Alte seinen Bihänder und ging zum Angriff über. Und er war ein wahrlich überlegener Gegner! Sein Körper war mit Drachenblut gehärtet worden, als Untoter kannte er keine Erschöpfung, und er führte sein magisches Schwert meisterlich. Zu allem Überflus zerstörte Hippodora im Eifer des Kampfes ihr heiliges Langschwert - ein böses Vorzeichen! Fensir opferte eine Phiole Palumbakawadschas - ohne Erfolg!

Die Abenteurer waren schon geneigt, den Kampf aufzugeben und sich erschlagen zu lassen, als Lindorie einfiel, dass die Gefährten den langsam beweglichen Wächter auch solange hinhalten könnte, bis sie das magische Artefakt zerstört hatte, das wohl den Bann bewirkt hatte: eine weiße Marmorkugel, die auf einem eisernen Dreibein lag und von einem breiten Kupferband voller magischer Zeichen umspannt wurde. Das war der rettende Einfall! Für alle Beteiligten! Und bis die Elfin dieses Werk vollbracht hatte, war es ihren Freunden letztlich doch gelungen, den Wächter zu vernichten.

So kamen die Reisenden mit einem knurrenden Halbling rechtzeitig in Geltin an. Begor Balodin wurde im Chryseierhaus von den Priestern der NeaDea gegen ein angemessenes

B.10 Vierzig Fässer Pfeifenkraut

Opfer geheilt, und ein überglicklicher Händler erhöhte großzügig die Erfolgsprämie seiner Begleiter.