

Mystische und sagemumwobene Schätze

Teil zwei

Das Gold der verborgenen Zwergenstadt

Es soll eine gut gehütete Zwergenstadt in der larihgotischen Grafschaft Nordmark geben, welche versteckt ist und deren Eingänge so geheim und verborgen sind, daß Zwerge, die dort nicht heimisch sind, ja sogar solche, welche dort hausen, sie nicht finden können. So mancher Zwerg hat schon nicht zurück ins traute Heim gefunden und wandelt auf steter Suche nach den Eingängen durch die Welt der Menschen. Findet man solch einen Zwerg, heißt es, so sei er bereit zu einem Pakt. Weist du ihm den Weg und findest einen Eingang, so gibt er dir vom Goldschatz ab. In den Kammern und verwinkelten Gängen der verborgenen Stadt sollen sagemumwobene Reichtümer liegen. Gold, das sich die Zwerge im Laufe von Jahrhunderten angeeignet haben. Dieses Gold ist von unermesslichem Wert.

Der Reichsschatz

Vor vielen Tagen, da geschah im Karholande ein ungeheuerliches Verbrechen. Der Schatz des Reiches wurde dem Münzmeister gestohlen. Gediebt von einem ehrlosen Hund. Und niemals ward er mehr gesehen und so sehr sich der Adel und der Münzmeister bemühten, ihn wiederzuerlangen, so wenig trugen all diese Bemühungen Früchte. Der Reichsschatz ward verschollen und es gab kaum Spuren. Wenig ist dem Volke bekannt über diese Misere und Missetat. Daher kann auch keiner sagen, was mit der Kasse geschehen und wo man sie suchen solle. Gelingt einem das Finden, was den Roblen versagt blieb, so tut man gut daran, ihn dem König zu Ehren des Reiches Karhrgo zurückzugeben, denn sollte man erwischt werden, so kann man seine Gebeine sicherlich auf einem lodernden Feuer wiederfinden. Die Belohnung dürfte aber enorm sein und der Gewinn aus dieser Heldentat die Tage bis zum Lebensabend versüßen.

Die Reichsinsignien

In uralten Zeiten, als die drei Völker Iarhgos noch gemeinsam herrschten, da wurden zum Zeichen ihres Bundes die drei Reichsinsignien gestaltet: das Sonnenbanner der Menschen, der Zwergenschild und das elbische Mondschild. Diese Insignien sind göttlich gesegnet und nicht nur von hohem materiellen Wert. Vor langer Zeit haben sie auf der Burg Ludwigstein gelegen, doch gilt dies nicht mehr als sicher. Wo das Sonnenbanner hängt, weiß man nicht und auch den Zwergenschild hat man lang nicht gesehen. Vor einiger Zeit an den Tagen der großen Schlacht, da offenbarte sich König Iorjak als Erbe Sirion Telumendils am Yorkfeuer mit dem Mondschild in seiner Hand. Ein wahrlich prächtiges Schwert mit leuchtenden Runen verziert. Und besitzt er es noch immer, denn er hat es mit sich genommen in den Telumendilwald. Alle drei zusammen sind ein machtvolles Symbol für Iarhgos Größe und Einigkeit. Doch auch wenn sie von unschätzbarem Wert sind, so tut man gut daran, diese Artefakte nicht in seinen Besitz zu bringen, wenn man nicht vorhat, sie dem Iarhgotischen Reich zurückzugeben, denn schneller als man gucken kann, baumeln sonst die Beine in der Luft an einem Galgen.

Der Todespokal König Yorks

Ein jeder gute Karthagot kennt seine Geschichte und weiß um den Tod König Yorks, zu dessen Ehre jedes Jahr vor Frühlingsbeginn die Yorkfeuer gezündet werden. Und ein jeder weiß auch um den unglücklichen Umstand seines Todes. Die Geschichte berichtet, der Tod darselbst sei gekommen und habe ihm einen vergiftet Schierlingsbecher gereicht. Kaum einer kennt jedoch die Legenden, die sich um den Todespokal ranken. Es wird gesagt, dieser Becher wäre kein gewöhnlicher Becher, nein, er solle vom Tode persönlich geschaffen worden sein zu solchem Zwecke. Und darin, so heißt es weiter, verwandele sich jedes Getränk in pures Gift und allein ihn zu berühren solle Verderben bringen. Wer diesen Pokal besitzt, der solle des Todes sein und nicht mehr lange weilen. Doch wird dieser Becher von vielen auch als besonders wertvoll und prunkvoll beschrieben, sein Inneres soll aus Gold sein und edelsteinbesetzt. Ihn zu verschachern mag eine Menge des Geldes bringen, doch zu welchem Preis! Denn man kann nur verkaufen, was man besitzt. Und der Besitzt, so hörten wir bereits, der solle tödlich sein. Zuletzt wurde der Pokal gerüchteweise in Gerland vor der großen Schlacht gesehen, doch wo der Kelch nun wandert, weiß keiner zu sagen. Bete zu den Göttern, daß er nie in deinen Besitz gelangt.

Das Silbersiegel aus Mellon

Ob die sagenhafte Silbermine Mellon je wirklich existierte, dies vermag keiner zu sagen. Es heißt, daß sie irgendwo in der Grafschaft Ludwigstein läge. Vor langen Zeiten soll ein Dorf an der Mine niedergebrannt und als Brandthelm wiedererrichtet worden sein. Doch mag es wohl eine Stadt der Geister gewesen sein, errichtet von Geistern, denn seit dem war die Mine verschollen und wurde nichts mehr von ihr bekannt. Sie geriet dem Vergessen anheim, was nur durch den Tod aller und dem Aufbau Brandhelms durch Geister erklärlich ist.

Vor dem Brandt soll die Mine von einem Wächter gehütet worden sein, der mit einem schweren silbernen Siegel, welches vielleicht sogar magisch und mächtig war, vor den Toren wachte und niemanden ein- und auslies, der dort keine Berechtigung hatte.

Doch gab es sie wirklich, so gibt sie ihr Geheimnis nicht preis. Denn viele sind schon auf der Suche nach ihr verschollen und kehrten niemals wieder. Wer immer sich auf die Jagd macht, der wird wohl von der verfluchten Mine verschlungen, ist für immer verloren und wird nie wieder gesehen.

Mag sein, daß sie dem geisterhaften Hüter begegnet, der noch immer dort wacht und sie nicht mehr ziehen läßt.

Die Tränen Björns

Eine alte Legende aus dem hohen Norden besagt, daß sich ein mythischer Eis- oder Frostbär einstmals in ein junges Mädchen verliebte. Nachdem er einem Betrug aufgesessen war, schickte er sie fort oder, wie es in einer anderen Lesart der Geschichte heißt, tötete sie sogar. In Trauer um den Verlust seiner Liebsten weinte er gar bitterlich und aus seinen Tränen formte sich ein Eiskristall. Dieser zerbrach in vier gleichgroße und sauber geformte Quader, welche sich in die Welt zerstreuten. Gefunden ward noch keiner, vielleicht ists ja doch nur ein Märchen.

Die Kristallquader können alles Wasser, welches mit ihnen in Berührung kommt, zu Eis verwandeln. Manche jedoch erzählen sich, daß der, wer zu Eis wird nicht des Todes sei, sondern er alles, was er berührt, in kostbare klare Edelsteine verwandeln kann. Obs stimmt, vermag man nicht zu sagen.

Der Diamant der Zeit

Im hohen Norden in Frosthiers Kälte gibt es eine Bibliothek, in der die Wächter der Ewigkeiten die pergamentenen Schätze hüten und alles Schriftliche sammeln. Zahllose Pergamente haben dort ihr Zuhause, doch ist es schwer, den Orden der Wächter aufzusuchen und noch schwerer, in diese Hallen zu gelangen. Selten schaut man einmal diese lichtscheuen Gesellen. Daher ranken sich auch einige Geheimnisse und Legenden um sie, von denen keiner so recht weiß, wie sie dort leben, wieviele es sind und was genau sie eigentlich noch machen, außer nach Zeichen der Apokalypse zu suchen.

Es heißt, sie hüten einen Diamanten, der so groß sei, wie ein Kinderkopf. In ihm könne man die Zukunft, die Vergangenheit und Gegenwart sehen, ferne Orte und fremde Plätze. Besäße man ihn, dann wäre man wahrhaft ein Herr der Welt, da nichts einem verborgen bliebe. Es heißt auch, daß sie deshalb so selten unter die Leute gingen, weil sie alles, was sie brauchen und wissen müssen, von dem Diamant erfahren. Kristallklar und lupenrein soll er sein, mit Gold nicht aufzuwiegen, da er direkt von den Göttern geschickt worden sei. In einer besonders geschützten Halle wird er strengstens bewacht und die Hüter stehen mit ihrem Leben dafür ein, so heißt es.

Die Schatulle des rosa Magierturms

In Hammerburg, ja da steht ein rosa Magiersturm, der bekannt ist in ganz Karhbolande. Und welch wunderliche Dinge er birgt, darüber kann man nur munkeln.

Vor vielen Tagen, da habe ein Magier trunken in einer Taverne ein Geheimnis preisgegeben, welches nie die rosanen Mauern verlassen sollte. Man spricht von einer Schatulle, die klein zwar, doch voller Mysterien. In eine Hand soll sie passen, doch wenn man sie öffnet, so kann man immer das passend Ding, das man braucht oder sich wünscht daraus entnehmen. Dabei soll es gleich sein, welche Größe es habe, auch wenn es größer sei, als die Schatulle selbst. So könne man wohl nicht nur ein Karnickel, nein, sogar einen Ehsen hervorzaubern.

Jegliches Werkzeug könne man darin verstauen und wieder daraus bergen, in der kleinsten Hütte wäre somit Platz für die größten Schätze. Ein magischer Spruch reiche, um sich jeden Wunsch damit zu erfüllen.

Wahrlich, wenn der Magier im Suff die Wahrheit sprach, so ist diese Schatulle ein mächtiger Schatz, dem zahlreiche weitere zu entspringen vermögen. Doch wird er wohl von den Zauberern gut versteckt sein im sichersten Turmkämmerchen.

Der Ring des Horas

Ein gar finstres Schmuckstück sei der Ring des Horas. Nun wisset, jener Horas war ein übler dunkler Magier, der ins Reich der Toten wandelte, schwarze Magie beging und den Göttern sich widersetzte. Einst besaß er einen Ring, dem magische Kräfte innewohnten. Auch konnte er damit Daimonen und Kräfte aus dem Reich der Dunklen und der Toten rufen, so einen finstren Magus namens Ruderger, welcher sich selbst entleibte, um Macht zu erlangen, und dessen Daimonenschar. Dieser Ring verleihe aber keine Macht, er besitzt seine eigene Kontrolle und verrät und betrügt jene, die ihn berühren oder tragen. Welches Geheimnis genau dahinter steckt, vermag man nicht zu sagen, doch wenn sogar die Priesterschaft ihn angstvoll und mit Argusaugen hütet, muss er gar schauderhaft sein. Ein höchstwertvoller Stein zieret ihn, der mit besonderen Kräften ausgestattet und äußerst selten zu finden sei, denn, so munkelt man, bestehe er aus einem Stein, der vom Himmel fiel. Solcherlei gibt es in Karhgo kaum und ist daher wertvoller als jedes Gold es zu sein vermag. Doch hüte man sich, ihn an sich bringen zu wollen, denn das Unheil darin ist größer als sein unermesslicher Wert.

Die Haare des Ælf Thyrasson

Lang ists her, da zuletzt der grimmige Götterbote Ælf Thyrasson erschien. Und wird ers wohl nie wieder, denn es wird gemunkelt, er weile nur noch bei den Göttern und hätte so viel zu thun, daß er keine Zeit mehr hätte, sich um die weltlichen Belange zu kümmern. Viel ist nicht bekannt über den Recken, der plötzlich auftauchte und ebenso wieder verschwand und göttliche Winke zu geben vermochte.

Doch wird geflüstert, daß in längst vergangnen Tagen von seinem Schopfe ein Büschel Haare fiel. Gar wunderliche Dinge sollen sie können: Berührt man sie, so offenbaren sie den Willen der Götter und helfen weiter, wenn man einmal vom richtigen Pfad abgekommen ist. Auch, so heißt es, sollen sie den Weg weisen zu anderen Schätzen und als eine Art Kompass für wertvolle Artefakte dienen. Ein wahrlich wertvoller Schatz, da er zahlreiche andere offenbart.

Doch haben sie auch die Eigenheit, zu verschwinden und wieder aufzutauchen, wie es ihnen beliebt, so daß dieser Schatz schwer zu fassen ist und wenn man ihn erst einmal erlangt hat, man ihn nicht mit Sicherheit sein Eigen nennen kann. Daß sie allerdings lichtet Haupthaar erneut sprießen lassen, gehört sicherlich ins Reich der Legenden.

Die Schatztruhen der Mandränke

Die Mandränke ist ein gefürchtetes Schiff an Karhgos Küsten. Lange Zeit wurde bezweifelt, ob es echt sei oder nicht ein Geisterschiff, welches die Toten beherbergte, so flüsterte der Volkesmund. Doch gibt es eine wüste Besatzung lebender Seemänner.

Man sagt, die Mandränke hat auf ihren Wegen an den Küsten und übers Meer sich zahlreicher Schätze bemächtigt. Unglaubliche Reichtümer soll sie zusammengehört haben, als da wären Gold und Silber, Münzen und Pokale, kostbarstes Geschmeide und Perlen, Edelsteine und Pelze und dergleichen an edlem Tand. In Truhen bewahrt und vergraben an verborgnen Plätzen oder aufgeschüttet zu hohen Türmen in tiefsten geheimen Höhlen, so sagt man, habe sich die Mandränke ihren Reichtum gesichert.

Auf Karten, die tausend Rätsel bergen sind diese Schätze verzeichnet und nur die Besatzung vermag sie zu deuten und so die Schatzhorte wiederzufinden. Es wird sogar gemunkelt, daß nicht jeder von der Mannschaft alles Wissen kennt und an jedem Platze war, um zu sichern, daß nicht ein Abtrünniger alles stehlen kann.

Eine solche Truhe alleine kann den Lebensunterhalt eines Mannes sichern bis ans Ende seiner Tage.

Das Amulett des Teshup

Teshup ist ein garstiger, gefährlicher und gar lästiger Dämon in Karhgo. Er betrügt und tötet ohne Gewissen, er ist listig und hinterhältig und keiner weiß so recht, was er eigentlich will. Viele hat er schon ins Verderben gerissen und seine Absichten sind nur allzu undurchsichtig. Doch in seiner Arglist biedert er sich manchen Menschen an. Sie können über ihn gebieten, so heißt es, wenn sie sein Amulett annehmen. Wer im Besitz des Amuletts ist, der hat große Macht, so gebietet er doch über einen Dämon und all sein Können. Doch solle er sich auch hüten, denn besitzt er damit ein hochmagisches und finsternes Kleinod, dessen Besitz mit dem Tode geahndet werden könne. Wers nun hat oder wo genau es sich nun befindet, das ist nicht ganz klar.

Die Götterartefakte

Die larygotischen Götter sandten einst zum Zeichen ihrer Verbundenheit mit den Menschen heilige Artefakte, ein jedes in Art ihrer Herren, der Götter. Allein die Götter vermögen diese Artefakte den Menschen zu offenbaren und verhüllen sie wieder vor deren Blicken, wenn sie es wünschen.

Da seien genannt der Stab des Korhgum, welcher dem Gott der Weisheit und Gerechtigkeit folgend dem Träger die Macht verleiht, von demjenigen, welchen er mit dem Stabe berührt, drei Fragen wahrheitsgemäß beantwortet zu bekommen. Die Flasche der Alina vermag Wasser oder eine andere Flüssigkeit, welche in ihr ruht, in einen Heiltrank zu verwandeln, der sogar, so heißt es, Tote erwecken könne. Das Schwerte Crons, vom Gerechten geführt, schlachtet jeden Ungezogenen, durchschneidet Rüstungen wie Butter, verschont aber die Unschuldigen. Irshinn hat ein Amulett, welches seinen Träger wahnsinnig macht, diesen jedoch vor Orks und dergleichen Kropfzeug schützt. Ishtars schwarze Kugel des Verderbens und der Dunkelheit bekehrt andere zu seinem Glauben und schirmt sie vor Gutgläubigen. Sie ist von unermesslichem Geldwert. Diese Artefakte hat kaum je ein menschliches Wesen zu Lebzeiten zu Gesicht bekommen oder ihre Wirkung gekostet.

Die Schale des Dasteran

Kaum einem bekannt ist der Gott der Bettler, Dasteran, dessen Anhänger allem Weltlichen entsagen und in bitterer Armut leben. Nicht gerne gesehen oder gar verboten ist dieser Gott vielerorts, aber hat auch er ein Artefakt gesendet, eine güldene Schale, die vielleicht aber auch nur aus Messing sei. In ihr verwandelte sich Wasser in Met. Es wird berichtet, daß ein Güldenhainer, der einst nach Karhgo kam, diese Schale besessen habe, ein dauertrunkner Bettelmönch. Doch wurden er und alle mit ihm vor langer Weile schon getötet und wo sich dieser Schatz nun befindet, dies ist ungewiss. Vielleicht liegt die Schale unerkannt irgendwo im Raub oder Morast, wo sie für alle unerreichbar versunken ist oder schlummert unentdeckt unter einer Kommode mit Kochgeschirr oder ist das Geheimnis des Wirtes einer beliebten Taverne, wer weiß das schon.

Die Steine der Magie

Marhgo ist magisch durch und durch und weise Männer nutzen diese Magie, die in der Erde fließt, schon seit langem. Wenig bekannt ist die Legende von den Steinen der Magie. Sie liegen an verborgenen Plätzen auf mystischen uralten Kraftlinien der Magie und nehmen den Zauber auf, so daß gute Hexer diese geheimnisvolle Kraft für sich zu nutzen vermögen. Diese Steine sollen groß, kristallen, funkelnd und schillernd und sehr selten sein und daher von unermessbarem Werte. Doch, so glaube man der alten Geschichte, solle man sich hüten, sie an sich zu nehmen, denn haben sie dort, wo sie liegen, einen Sinn und wurden einst an genau durchdachten Plätzen versteckt. Bewege man einen solchen Stein von dem Orte und der Kraftlinie weg, so vermag man nicht zu sagen, was wohl passiere und Unheil könnte über alle hereinbrechen. Auch könnten sie dadurch an mystischer Kraft verlieren und von weniger großem Wert sein. Doch ein Stein allein reiche aus, um sich den Unterhalt der Kinder und Kindeskindern zu sichern. Wo diese kostbaren Kleinode liegen, dieses Geheimnis wird gut gehütet von den wenigen, die noch um diese Schätze wissen.

Das güldene Bierfaß

Ein nicht enden wollender Quell der trunkenen Wonne soll das güldene Bierfaß der Legende nach sein. Dies ist ein Schatz im zweifachen Sinne. Dem einen, da er immer einen gestillten Durst habe, denn das Faß leere sich nie, stets ist es gefüllt mit bestem Biere und, so glaubt man der Sage, dann erquickt es jeden, der sich daran labe, mit seiner ganz eigenen liebsten Brausorte. Und selbst wer der seligen Trunkenheit gar abgeneigt ist, dem ist das Faß selber noch an unermesslichem Wert, den es ist ganz und gar aus reinstem Gold. Wo sich dieses Faß allerdings befinde, das vermag keiner zu sagen. Es gibt vieles an Hörensagen und fast ein jeder Pirat möchte behaupten, es nur bei sich an Bord zu haben. Auch einige Pfeffersäcke behaupteten, es stünde in ihrem Kontor. Doch leicht zu verstecken mag es nicht sein, könne man doch davon ausgehen, daß dieses Faß recht gewichtig, da ja gänzlich gülden sei. Aber wer weiß, vielleicht ist das Faß ja bereits mit einem Schiff auf den Grund des Meeres gesunken und wartet dort unten in schlammiger Tiefe auf ein paar wackere Männer, die mit Kraft und Geschick das Kleinod bergen können. Vielleicht aber steht das güldene Faß ja in irgendeiner Ludwigsteiner Taverne und verwöhnt die Gäste nach feinsten Art und der Wirt verdient sich wahrlich eine güldene Nase.