

A.11 Die Krone der Drachen

Jürgen E. Franke, MIDGARD-Abenteurer, VF&SF 1985

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 1985 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Nach dem Erfolg ihres letzten Abenteuers freuten sich die Freunde auf einen ruhigen Winter in Corrinis. Selbst der Hinweis Wasmears, in seiner ranabarischen Heimatstadt Arakossum würde man vermutlich den Findern des Echsenamuletts eine hohe Belohnung zahlen, konnte ihren Gleichmut nicht erschüttern, und so mußte sich der Seemann ohne die Freunde auf die lange Heimfahrt begeben.

Mit den ersten Sonnenstrahlen erwachten in einigen Freunden die alten Abenteuergelüste, und als mit einem ranabarischen Handelsschiff eine Nachricht Wasmears eintraf, daß sich die Familie Jarusari freuen würde, die Finder des schmerzlich vermißten Amuletts bei sich zu begrüßen, gab es für Borthor-Bartl, Lingana, Minar, Kerloas und Belisar kein Halten mehr. Auf nach Ranabar!

Nach einer unterhaltsamen Seereise (Borthor-Bartl ließ häufig den Dudelsack erklingen, und Belisar schälte dazu im Takt die Kartoffeln) erreichten sie die Hafenstadt Arakossum und wurden von den Jarusaris, einer reichen Bürgerfamilie, freundlich empfangen. Das Amulett, das Belisar in der Truhe eines Priesters des schwarzen Herzens in Pfirtlpmpf gefunden hatte, gehörte tatsächlich einem seit Jahren verschollenen Sohn der Jarusaris. Es spielte bei der Regelung der Erbfolge als altes Familienstück eine außerordentlich wichtige Rolle, und das Oberhaupt der Jarusaris war nur zu froh, dieses Kleinod wieder in seinen Händen zu halten. 1000 Goldstücke - in Form prächtiger Edelsteine - hielt er da schon für eine angemessene Belohnung; dank Belisars Dreistigkeit, der unverschämt einfach weitere 1000 Goldstücke forderte, erhielten die freudig überraschten Gefährten diese Summe tatsächlich als Dreingabe mit dem Hinweis : "Der Nehmer ehrt den Geber, doch zeige er sich der Gabe würdig - denn

schneller noch als manche Zunge ist der Dolch der Jarusaris!"

Da die übrigen Freunde sich dankbar und höflich zeigten, war diese kleine geschäftliche Unstimmigkeit jedoch bald vergessen, und sie verbrachten eine angenehme und faule Woche als Gäste der reichen Familie. Die Hitze des beginnenden Sommers tat ein übriges, um schon den Gedanken an irgendeine anstrengende Tätigkeit (z.B. Erkunden der Hafenkneipen Arakossums) völlig abwegig erscheinen zu lassen. So waren die Gefährten etwas überrascht, als sie eines Nachmittags ein Bote des Gramans, des Stadtfürsten, besuchte, um sie in den Palast seines Herrn zu bitten. Neugierig folgten sie ihm und ahnten schon, daß sie nun ein Auftrag erwarten würde. Und richtig, nach den üblichen Begrüßungsformalitäten (Ablegen der Waffen, Leibesvisitation...) kam Schukara, der Graman, sofort zur Sache :

„Die Krone der Drachen ist einer der großen Schätze Ranabars. Sie wurde von dem Zauberer Korfur geschaffen, der seit Menschengedenken immer wieder in die Geschichte des Drachenreiches eingreift. Der Krone ist es zu verdanken, daß die Menschen in diesem Teil der Welt das Joch der Nagai abwerfen konnten, einer Rasse intelligenter Echsen, die die Mächte der Finsternis aus einer anderen Welt nach *Magira* verpflanzt hatten. Die Nagai machten sich die Riesenechsen des Dschungels untertan und züchteten zahlreiche neue Rassen, die sie auch im Krieg einsetzten. Erst die Krone der Drachen ermöglichte es den Menschen, den Nagaiheeren zu widerstehen. Das magische Artefakt erlaubt es seinem Träger, mit allen echsenartigen Kreaturen zu sprechen und sie zu beeinflussen. Außerdem schützt es vor direkten Angriffen dieser Wesen. Heutzutage wird die Krone von den Fürstentümern der Provinz Nagar benutzt, um die wilden Schargs und Klemans des Dschungels zu zähmen und als Reit- und Arbeitstiere einzusetzen. Zu diesem Zweck wird das Artefakt einmal jährlich von seinem Platz im Jagannatha-Tempel zu Arakossum entfernt und auf eine Rundreise durch alle Städte der Provinz geschickt.

Heute hätte eine Karawane aus der Dschungelstadt Kajoree in Arakossum eintreffen sollen, deren Schutz die Krone der Drachen anvertraut worden war. Gestern abend kamen jedoch zwei Waldläufer an, die den Reisenden als Führer dienten. Sie waren der Karawane als Vorhut vorausgeeilt und hatten an einem vereinbarten Treffpunkt im Goloch Kalesgwira, d.h. im Wald des Schwarzen Wassers, vergeblich auf ihre Gefährten gewartet. Eine halbe Wegstunde zurück stießen die Waldläufer auf die Stätte eines Kampfes. Der Boden war aufgewühlt und mit Blut durchweicht. Vereinzelt lagen zerbrochene Waffen herum. Das Gepäck der Karawane war durchwühlt worden, und es fehlten sämtliche Wertgegenstände und Waffen. Weder Leichen noch Überlebende waren zu finden, und eine breite Spur aus menschlichen und krallenbewehrten Füßen bog vom Pfad auf einen Wildwechsel ab. Die Waldläufer folgten der Spur etwa eine Stunde, bevor sie umkehrten, um in dem zwei Tagesreisen entfernten Arakossum Hilfe zu holen. Dabei konnten sie jedoch keine weiteren Informationen gewinnen.

Die Krone der Drachen ist nicht nur von unschätzbarem Wert, sondern sie kann in den falschen Händen auch unermessliches Unheil anrichten. Ich fordere Euch daher auf, morgen früh bei Sonnenaufgang aufzubrechen, den Spuren der Räuber zu folgen und mir innerhalb der nächsten vier Wochen die Krone zu bringen. Gelingt Euch dies Unternehmen, so zahle ich jedem 1000 Goldstücke, und Ihr seid meines ewigen Dankes gewiß. In unerfahrenen Händen kann der Einsatz der Krone zu ihrer Zerstörung führen. Sollte es aber unumgänglich sein, daß Ihr das Artefakt zu Eurem Schutz benutzt, so habt Ihr hierzu meine Erlaubnis.“

Erwartungsgemäß entschieden sich die Freunde dafür, den Auftrag anzunehmen. Schukara stellte ihnen noch drei Träger für ihre Ausrüstung und machte sie mit zwei weiteren Abenteurern bekannt, Loskrapa, einer ranabarischen Kämpferin, und Lesari, einem Hanumat-Priester. Die beiden freundeten sich bald mit der Gruppe an. Außerdem überraschte sie der Graman mit einem wahrhaft kostbaren Geschenk, denn er händigte jedem der Freunde einen mächtigen Heiltrank aus, der in der Lage war, sogar getötete Abenteurer bis zu 24 Stunden nach ihrem Tod vollständig geheilt wieder ins Leben zurückzurufen (vorausgesetzt, der Körper des Opfers war noch weitgehend erhalten).

Dank dieser Lebensversicherung gut gelaunt, machten sich die Freunde auf den Weg und erreichten bald den Ort, an dem die Karawane überfallen worden war. Lingana und Minar, die beiden erfahrenen Waldläufer der Gruppe, hatten keine Probleme, die Spur der Räuber zu finden, und die Verfolgung begann.

Nach einigen Tagesmärschen durch den Dschungel und einigen nebensächlichen Begebenheiten (nächtlicher Besuch eines Tigers am Lager, Begegnung mit einem heranstampfenden Kleman) näherten sich die Freunde einer kleinen Lagerstätte, an der einige Jäger des friedliebenden Volks der Jasanrafati ihr Abendessen verspeisten. Minar und Borthor-Bartl schlichen sich in der Dämmerung an das Lagerfeuer heran und beobachteten die Jäger, doch nach ihrer Rückkehr zur Gruppe beschlossen die Freunde, keinen nächtlichen Kampf zu riskieren, sondern sich erst am nächsten Morgen dem Lager zu nähern.

Doch sie hatten Pech; ihr lautstarkes Anrücken am frühen nächsten Morgen verscheuchte die Jasanrafati, und die Freunde fanden nurmehr ein hastig verlassenes Lager vor. So konnte ihnen auch niemand helfen, als sie kurze Zeit später das Ufer des langgestreckten Atamur-Sees erreichten. Das von Seerosen bedeckte und von Wasservögeln bevölkerte Gewässer war an der schmalsten sichtbaren Stelle etwa 1000m breit, und am jenseitigen Ufer schien ein Pfad wieder hinein in den Dschungel zu führen. Da sie die gut versteckten Kanus der Jasanrafati nicht bemerkten, mußten sie einen ganzen Tag damit verbringen, ein riesiges Floß zu bauen.

Am nächsten Morgen wagten sie die Überfahrt. Obwohl die erfahrenen Gefährten bereits mit dem Angriff von Krokodilen rechneten, waren sie dennoch ziemlich überrascht, als tatsächlich einige ausgehungerte Exemplare mit äußerster Heftigkeit angriffen und das Floß kräftig ins Schaukeln brachten. Einer ihrer Träger verlor das Gleichgewicht und stürzte in den See -

die sofort zupackenden Krokodilmäuler ließen keinen Zweifel an seinem traurigen Schicksal. Doch dieser Zwischenfall rettete die übrigen Floßfahrer, denn so gewannen sie etwas Abstand von den blutgierigen Bestien und erreichten sicher das gegenüberliegende Ufer.

Die beiden Waldläufer fanden dort mühelos wieder die gesuchte Spur, und weiter ging es durch den Urwald. Dem aufmerksamen Minar war es zu verdanken, daß die Gruppe nicht in ein sorgfältig getarntes Erdloch stürzte, das die Jäger der Gorhoroki mitten auf dem Pfad ausgehoben hatten, um Großwild darin zu fangen. Die Freunde standen noch erleichtert am Rand der etwa 5m tiefen Grube, als plötzlich vor ihnen ein Dutzend dunkelhäutiger Krieger auftauchte und anfang, mit Bögen auf sie zu schießen. Das war Borthor-Bartls Stunde! Endlich durfte er einmal seine Barden-Fähigkeiten einsetzen - und siehe da, seinem "grauenvollen" Lied konnte nur ein einziger Gorhoroki widerstehen, der dann aber auch lieber Fersengeld zahlte und seinen Kollegen hinterherlief.

Frohen Mutes nahmen die Freunde wieder die Verfolgung ihrer Spur auf. Das Aufbauen ihres Nachtlagers und die Einteilung der Wachen waren mittlerweile zu Routinearbeiten geworden, doch in dieser Nacht wurde ihre Ruhe aufs Unangenehmste gestört: dunkle Gestalten traten rings um ihr Lager aus den Schatten des Urwalds und griffen sie mit blitzenden Dolchen und Stoßspeeren an. Die Freunde waren von einer Jägergruppe der Gorhorokis aufgespürt worden!

Ein erbitterter Kampf begann, wobei die ungewohnte Umgebung und die vom Mondlicht kaum erhellte Nacht die Gefährten mehr als ihre Gegner behinderte. Auch Lesaris herbeigezauberter *Funkenregen*, der den Anführer der Gorhoroki völlig verwirrte, war keine große Hilfe, denn die Freunde mußten aufpassen, nicht selbst ihrer Sinne beraubt zu werden. Dennoch sah es bald so aus, als ob die sich tapfer wehrenden

Abenteurer die Oberhand erringen würden, und alle sammelten ihre letzten Kraftreserven, um den Gegner endgültig niederzuringen (Lingana und Lesari waren bereits schwer verwundet worden) - da tauchten aus dem Urwald plötzlich weitere Gorhoroki auf, die ihren erschöpften Stammesbrüdern zu Hilfe eilten. Das war zuviel für die Freunde, und verzweifelt (manche mit bitteren Worten der Enttäuschung, an ihre Gottheit gerichtet) ergaben sie sich der Übermacht.

Sie wurden an Tragestangen gefesselt und noch in der gleichen Nacht zum Dorf der Gorhoroki gebracht, wo sie am Morgen der Stammeshäuptling Maiakrapa auf dem Dorfplatz verhörte. Die Freunde erzählten zunächst, sie wären auf einem Jagdausflug, doch Maiakrapa blieb mißtrauisch; vor allem Belisars vorlaute Bemerkungen ("wir wollten Klemans jagen, machen wir doch mit links") - der Kopf des Druiden war vermutlich beim Tragen mehrfach unsanft mit dem Dschungelboden in Berührung gekommen - stimmten den Häuptling nachdenklich. Er wies deshalb den Dorfschamanen an, Belisar einmal etwas genauer zu untersuchen und eingehender zu befragen - doch der Druide war noch kaum im Zelt des Schamanen an ein Holzgestell gebunden worden, als er auch schon bereitwilligst die Wahrheit über den Auftrag der Gruppe erzählte.

Diese Nachrichten stimmten Maiakrapa freundlich, der bereits angefangen hatte, die Freunde für Spione Schukaras zu halten, die die Stämme des Goloch Kalesgwira beobachten sollten. Erleichtert, daß die Ergebnisse seiner Bemühungen, die Stämme des Urwalds zu vereinen, noch nicht an die Ohren der ranabarischen Stadtfürsten gedrungen waren, sicherte er den Abenteurern seine wohlwollende Unterstützung zu.

Der Dorfschamane heilte mit eindrucksvoll mächtigen Zaubern (Lesari war seither ungewöhnlich schweigsam und in sich gekehrt) die Verletzungen Lesaris und Linganas, und die Freunde wurden als Gäste

mit einem reichhaltigen Mahl bewirtet. Zu ihrer Verstärkung schickte Maiakrapa 5 Krieger und einen Unterführer seines Stammes mit, als die Abenteurer, verwundert darüber, wie glimpflich sie davongekommen waren, sich wieder auf den Weg machten.

Einige Zeit später führte sie der Weg durch ein bewaldetes Tal, das ein Fluß zwischen zwei Bergrücken eingegraben hatte. Auf 500m Länge verengte sich das Tal zu einer schmalen, von steilen Felswänden begrenzten Schlucht, und neben dem reißenden Fluß blieb nur noch ein kleiner Pfad am Fuß der Steilwand entlang. In 15 - 30m Höhe waren in dieser Wand zahlreiche Höhlen zu sehen, in deren dunklen Öffnungen sich etwas zu bewegen schien.

Borthor-Bartl erkundete mutig den Pfad, als plötzlich aus den Höhlen sehr viele halbintelligente Flugechsen, Rappahab genannt, aufflogen. Sie fühlten sich in ihrer Nistruhe gestört und begannen, den Eindringling in ihr Revier im Sturzflug mit vergifteten Wurf Pfeilen zu attackieren. Hastig zog sich der Halbling vor ihren Attacken zurück, wobei er beinahe in den tosenden Fluß gestürzt wäre. Kaum hatte er das Territorium der Rappahab verlassen, als diese auch schon ihre Angriffe einstellten. Das brachte die Freunde auf die Idee, sich aus Holz und Blättern ein tragbares Schutzdach zu bauen, und siehe da, mit dessen Hilfe durchquerten sie die Schlucht - trotz wütenden Beschusses - unbeschadet.

Die Spur führte die Gruppe über die Berge, von deren Paßhöhe aus in Wegrichtung, etwa eine Tagesreise entfernt, ein ausgedehntes Sumpfgebiet zu sehen war. Nach einem kurzen, unerfreulich klebrigen Intermezzo mit einigen Speispinnen gelangten sie schließlich an eine 30m lange Hängebrücke, die über eine 20m tiefe Schlucht führte. Die Brücke bestand aus einem unförmigen Geflecht aus Lianen, und im Boden eingeknotete Äste und junge Stämme bildeten eine 50cm schmale Lauffläche.

Kerloas, der sich an seine Gauklerfähigkeiten erinnerte, schritt unbekümmert auf die schwankende Brücke. Er hatte sie schon fast zur Hälfte überquert, als plötzlich aus dem Gebüsch der gegenüberliegenden Seite vier Nagai, die ranabarischen Echsenmenschen, auftauchten und ihre schweren Armbrüste auf ihn abfeuerten. Ein Bolzen erwischte den armen Zwerg schwer an seinem Arm, und so schnell es ging, robbte er zu den Freunden zurück. Der Anblick der Nagai hatte allerdings eine zusätzliche Wirkung: Loskrapa, ihre ranabarische Begleiterin, die sie bis dahin schweigsam und unauffällig begleitet hatte, stürzte plötzlich mit wilden Schreien und gezücktem Dolch auf die Hängebrücke, den Nagai entgegen. Sie sprang über den Zwerg hinweg, verfehlte die nächste Bodenliane, strauchelte einen schrecklichen Moment lang - und stürzte in die Schlucht!

Die Freunde waren entsetzt - dieser Fall war mit Sicherheit tödlich gewesen. Sie zogen sich zu einer Beratung in das Buschwerk auf ihrer Seite der Schlucht zurück. Die Brücke wurde gut bewacht, das war klar, aber was sollte man gegen diese verteufelten Armbrustschützen ausrichten? Bei der großen Entfernung half auch die Magie des Druiden Belisar oder des Priesters Lesari nicht weiter; guter Rat war teuer, und Verzweiflung schlich sich in manches kühne Abenteurerherz - doch aufgeben und umkehren? Niemals!

Die Gorhorikis waren bereit, die gegenüberliegende Seite mit ihren Pfeilen zu beschiessen, doch die Nagai blieben in ihrem Buschwerk verborgen, so daß bestenfalls ein zufälliger Glückstreffer Wirkung gezeigt hätte. Bald stellten die Kämpfer das fruchtlose Tun wieder ein, um nicht ihre Pfeile zu vergeuden. Was nun? Einfach über die Brücke laufen, den schwirrenden Armbrustbolzen entgegen, schien Selbstmord, und keiner wollte den anderen als lebender Schild vorangehen. Da wurde Lingana aktiv. Sie hatte Mitleid mit der ranabarischen Abenteurerin Loskrapa und bestand nun darauf, daß ihr die Freunde

halfen, sich an der Felswand zu ihr hinabzuseilen. Es gelang ihr tatsächlich, trotz schweren Beschusses unverletzt auf dem von mannshohen Sträuchern bewachsenen Grund der Schlucht anzukommen. Von den Büschen gut gedeckt, kroch sie zu der toten Loskrapa und flößte ihr den eigenen Wunder-Heiltrank ein - eine großzügige Tat, die einer gewissen Nathir-Heilerin die Schamröte ins Gesicht treiben müßte!

Loskrapa erwachte augenblicklich zu neuem Leben und fühlte sich frisch und ausgeruht wie selten zuvor - als sie erfuhr, was geschehen war, kannte ihre Dankbarkeit keine Grenzen. Zwischen beiden Frauen entstand so eine tiefe Verbundenheit, und später vertraute Loskrapa ihrer neuen Freundin, daß sie einst, im Alter von vier Jahren, mit ansehen mußte, wie Nagai ihre Eltern zu Tode gequält hatten. Seit dieser Zeit brannte in ihr ein besinnungsloser Haß gegen alle Nagai.

Die übrigen Freunde überlegten sich gerade, ob sie ebenfalls in die Schlucht hinabklettern sollten, um auf diese Weise weiterzukommen, als sie plötzlich von weiteren Nagai angegriffen wurden, die sich bis dahin im Gebüsch diesseits der Schlucht gut verborgen hatten. Sie hielten die Gruppe für einen leichten Gegner und wollten nun auch ihren Spaß haben, doch mußten sie bald, aber zu spät, einsehen, daß sie ihre Meister gefunden hatten. Bald waren ihre zischelnden Todesschreie zu hören!

Die Wachen auf der anderen Seite der Schlucht hörten die Rufe ihrer sterbenden Gefährten und begannen, die Haltelianen der Hängebrücke durchzuschneiden. Sie wollten sich einen Vorsprung vor der Gruppe verschaffen, um rechtzeitig ihren Anführer Raibor warnen zu können. Doch es gelang ihnen nicht schnell genug, und als die ersten Freunde die andere Seite der Schlucht erreichten, versuchten sie zu fliehen. Zwei Nagai, einer davon verletzt, konnten tatsächlich dem Getümmel entkommen, doch die Gefährten waren zu erschöpft, um an eine Verfolgung zu denken, noch dazu bei

zunehmender Abenddämmerung in einem unbekanntem Gelände. Sie errichteten ihr Nachtlager und freuten sich, die Brücke überwunden und Loskrapa wiedergewonnen zu haben.

Mit frischen Kräften ging es am nächsten Morgen weiter, und die Spur führte sie aus den Bergen heraus und weiter durch den Dschungel. Nach zwei Stunden entdeckten sie auf ihrem Weg einen toten Naga, und aus den Spuren konnten Minar und Lingana messerscharf schließen, daß die beiden entkommenen Nagai wohl einem Tiger zum Opfer gefallen waren. Der Tiger hatte offenbar einen der Nagai fortgeschleppt, und die Freunde verspürten nicht die geringste Lust, seine blutigen Spuren ins Dschungel-Innere weiter zu verfolgen.

Wieder ein paar Stunden später stießen die Freunde auf einen nackten und verwirrt vor sich hin stammelnden Waldgnom namens Vizlipuzli, wie sich alsbald herausstellte. Er hatte keine Ahnung, wo er sich befand; er wußte nur, daß er eben noch der alten Hexerin seines Stammes einen kleinen Streich gespielt hatte, und es plötzlich schwarz vor seinen Augen geworden war. Jedenfalls wollte er in dem unbekanntem Urwald nicht länger allein bleiben, und er bat die Freunde darum, ihn mitzunehmen. Da er mit einer ungewöhnlich heilkräftigen Salbe Kerloas lädierten Arm im Nu wieder voll verwendungsfähig herstellte, trat auch der Zwerg für ihn ein. So nahmen die Freunde den Gnom schließlich mit, wenn sie auch ein wenig über den nackten Winzling spotteten. Immerhin hatte der kleine Kerl einen zahmen Falken dabei, den man sicher ab und zu gut für Spähflüge gebrauchen konnte.

Sie näherten sich nun dem Sumpfgebiet, und die Spur, die sie bis dahin so treu geführt hatte, verlor sich nach und nach in einem Gelände, in dem mannshohes Gras nur gelegentlich von kleinen schlammigen Wasserflächen unterbrochen wurde. Sie entdeckten einen Höhenrücken, der etwa 3000m weit in den Sumpf hineinreichte. An der verbreiterten Spitze dieser Halbinsel

festen Landes schien in die vor Hitze flimmernde Luft ein Steinturm zu ragen. Als sie näher kamen, erkannten sie, daß der Turm Teil einer kleinen Festung war, die außerdem aus einem 3m hohen flachen Steinbau und einer zinnengekrönten Mauer bestand.

Unbemerkt gelangte die ganze Schar im Schutz des Buschwerks zu einer markanten Baumgruppe, drei alten Sumpfeichen, die ein Stück oberhalb der Festung wuchsen. Von dort konnte man die Festung gut beobachten. Die Freunde bemerkten bald, daß auf einer Plattform oberhalb des einzigen Tors einige Nagai Wache hielten, oder besser gesagt: halten sollten. Die Wächter machten einen äußerst schläfrigen und gelangweilten Eindruck, doch genügte bereits ihr Anblick, um die Gorhorokis und Vizlipuzli in Angst und Schrecken zu versetzen. Auch den anderen Freunden stand die Erinnerung an den anstrengenden Kampf am Vortag mit den wenigen Nagai an der Hängebrücke noch lebhaft vor Augen, und so waren sie sich einig, daß ein direkter Sturmangriff auf das Tor nicht in Frage kam.

So umrundeten zunächst die wackeren Waldläufer im Schutz der Büsche vorsichtig das ganze Gebäude. Dabei stießen sie an einem zum Sumpf hinabführenden Abhang auf eine Opferstätte : ein 3m hoher, mit alten Blutflecken übersäter Findling, in den in Kopfhöhe zwei Ketten mit Handschellen eingelassen waren, auf beiden Seiten flankiert von zwei 2m hohen Steinstatuen, die wie kauernde Riesenechsen mit aufgerissenem Maul aussahen. Eine nähere Untersuchung dieser Opferstätte wagten sie nicht, da sie eine regungslose Gestalt auf dem Festungsturm erspäht hatten und befürchteten, von ihr im hellen Tagungslicht entdeckt zu werden.

Die Freunde beschlossen, erst einmal abzuwarten und von ihrem Versteck aus die Festung zu beobachten. Der Tag verging, und am Abend wurde im Hof der Festung ein großes Feuer entzündet; offenbar begann das Abend(fr)essen der Nagai. Allmählich wurde den Gefährten das Warten zu nervtötend, und

sie entschlossen sich, die Festung nun doch zu überfallen. Im Schutz der Abenddämmerung wollten sie von hinten in das Gebäude klettern, um dort, möglichst unbemerkt von den Wachen, nach der Krone der Drachen zu suchen. Die ahnungslose Loskrapa wurde gefesselt und geknebelt, denn die Freunde mißtrauten ihrer Beherrschung und wollten auf alle Fälle vermeiden, vorzeitig von den Nagai bemerkt zu werden. Der angstschlotternde Vizlipuzli und die beiden Träger aus Arakossum sollten bei ihr zurückbleiben und das Geschehen aus der Ferne beobachten.

Problemlos erreichten die Abenteurer, zusammen mit den Gorhorokis, die hintere Festungsmauer, und begannen mit dem Aufstieg. Kerloas, der einzelgängerische Zwerg, hatte sich unterdessen von der Gruppe abgesetzt. Er erforschte allein die Opferstätte, stellte sich auf Zehenspitzen, steckte seinen Arm in eines der aufgesperrten Steinmäuler - und fand einen verborgenen Hebel! Ein Zug, und eine Geheimtür im Rücken der Statue öffnete sich, die zu einem dunklen unterirdischen Gang führte.

Aufgeregt eilte Kerloas zu den Freunden zurück. Er erreichte sie erst, als bereits einige die Mauerkrone erklimmen hatten - die lärmenden Nagai im Hof auf der Vorderseite des Gebäudes hatten nichts bemerkt. Seine Nachricht führte zu einer begeisterten Änderung der Taktik: runter von der Mauer und rein in den Geheimgang!

Geplant, getan. Im Gänsemarsch drängten sich die Gefährten mit den Gorhorokis in dem engen Gang, der wie erwartet in den Keller des Festungsgebäudes führte. Dort begegneten sie dem Dämonenpriester Raibor, dem Herrn der Festung, der gerade seinen speziellen Gefangenen das Abendessen in zwei Tonkrügen gebracht hatte.

Zu Raibors Vergangenheit :

Vor einem Jahr ließ sich Raibor samt seiner Frau und seiner Tochter Ajescha einige Wochen lang in der Karawanserei von Mahabad nieder, einem Dorf an der

Handelsstraße zwischen Kajoree und Arakossum. Nachdem ungewohnt oft Vieh erkrankte und mehrfach neugeborene Kinder starben, gerieten sie in den Verdacht, zauberkundige Diener der Finsternis zu sein. Eines Abends rotteten sich die Dorfbewohner zusammen, um die Verdächtigen zur Rede zu stellen, trafen allerdings nur Raibors Frau an. In ihrem Hab und Gut waren genügend Gegenstände zu finden, u.a. Zaubermaterialien und ein Fläschchen mit Gift, um den Verdacht zur Gewißheit werden zu lassen. Nach kurzer Diskussion wurde die Fremde als bössartige Hexe gesteinigt und ihr Leichnam verbrannt.

Raibor, bei dem es sich tatsächlich um einen Dämonenpriester handelt, mußte mit seiner Tochter aus einem Versteck heraus hilflos diese Geschehnisse mit ansehen. Raibor schwor den Menschen von Mahabad Rache, und er durchstreifte wochenlang die Umgebung auf der Suche nach einem Stützpunkt.

In den vergangenen Monaten hat sich Raibor mit Hilfe der Nagai in der Festung am Sumpf niedergelassen. Dank seiner Vertrautheit mit den menschlichen Sitten konnten Nagai mehrfach Karawanen überfallen, wobei ihnen schließlich die Krone der Drachen in die Hände fiel.

Raibor plant, mit den erbeuteten Schätzen Söldner anzuwerben, Mahabad dem Erdboden gleichzumachen und anschließend diesen Teil Ranabars ins Chaos zu stürzen. Schon vor dem Tod seiner Frau war Raibor eigennützig, hartherzig und grausam. Seither haßt er erst recht mit fanatischer Inbrunst alle Menschen. Er hängt allerdings abgöttisch an seiner Tochter Ajescha, für die er sogar seinen Dämonenherrn Tughril und erst recht seine Nagaiverbündeten verraten würde.

Glücklich wie schon oft, hatten die Freunde Raibor im ungünstigsten Moment überrascht, und der waffenlose Priester floh zunächst in seinen privaten Andachtsraum, in dem sich der Steingötze Tughril in Form einer knapp 2m hohen Statue befand. Ohne zu zögern, stürzten die Abenteurer hinterher - sie witterten ihre Chance!

Doch kaum hatten sie die Tür geöffnet, als ihnen auch schon eine *Feuerkugel* entgegenschwebte. In dem schmalen Kellerraum konnten sie ihr nur schlecht ausweichen, doch sie hatten erneut Glück, und die Explosion richtete keinen großen Schaden an. Leicht angesengt, gingen die Freunde zum Gegenangriff über, und im Nahkampf war der Priester gar kein so gefährlicher Gegner mehr. In seiner Not rief

Raibor den in Stein gebundenen Dämonen Turghil zu Hilfe, und tatsächlich begann sich die Statue langsam zu bewegen, wobei ihre roten Augen-Rubine zu leuchten begannen. Doch Turghils Hilfe kam zu spät, und ehe noch die Statue von ihrem Podest herabgestiegen war, hatte Raibor bereits unrühmlich sein Leben ausgehaucht.

Nun mußten sich die Freunde erneut eiligst vor dem wie ein Steingolem aussehenden Dämonen zurückziehen; da der enge Gang zu wenig Fluchtraum bot, entschieden sich einige Abenteurer für eine schmale Holztreppe, die nach oben führte - darunter auch Borthor-Bartl. Den Halbling plagte wieder einmal, wie schon so oft, die Neugier: vielleicht sollte er nicht doch eine kleine Rauferei mit dem "Steingolem" riskieren? So wartete er also das Herannahen Turghils ab - und ein gewaltiger Fausthieb donnerte als Antwort auf ihn herab, dessen Wucht gereicht hätte, einem Ochsen den Schädel zu spalten - und wie schon so oft hielt Vraidos seine schützende Hand über den vorwitzigen Hobbit, und Turghil verfehlte den kleinen Kerl. Borthor-Bartl entschloß sich dann, etwas blaß, ebenfalls zur Flucht, und bei der Verfolgung brach unter dem schweren Turghil die Holztreppe zusammen.

Während Kerloas, Belisar, Lesari und Borthor-Bartl in das Erdgeschoß geflohen waren und sich im Schlafzimmer Raibors wiederfanden, waren Minar, Lingana, Wist und die Gorhoroki durch den Gang zurück zur Opferstätte geflohen. Diesen Weg schlug nun auch Turghil ein auf der Suche nach Lebewesen, die er vernichten könnte, und langsam, aber mit tödlicher Sicherheit, schlurfte der Dämon durch den Gang ins Freie. Die Freunde hatten sich längst im Gebüsch versteckt, als er schließlich aus der Geheimtür bei der Opferstätte heraustrat und dem Nachthimmel seine Erleichterung über seine Befreiung entgegenbrüllte: Raibor, sein Herr, war endlich tot!

Sein Schreien verhallte natürlich nicht ohne Antwort, denn die aufgeschreckten Nagai strömten in großer Zahl aus der Festung, um

diesen Gegner zu erledigen. Turghil hatte sich schon suchend nach Lebewesen umgeblickt (noch hatte er die zitternd im Gebüsch verborgenen Freunde nicht bemerkt), nun zeigten sie sich ja! Erfreut - falls man das bei einem Dämon sagen kann - machte er sich daran, dieses Leben zu vernichten, und tatsächlich: die fanatischen Nagai drangen wütend auf den Steinkoloß ein, der ungerührt einen nach dem anderen seiner Gegner mit wuchtigen Hieben erschlug.

Die Freunde nutzten das Kampfgetümmel, um sich aus dem Gebüsch davonzustehlen und in sicherer Entfernung zu ihrem Versteck bei der Baumgruppe zurückzukehren. Nachdem sie Turghil aus nächster Nähe hatten wüten sehen, wollten sie ihm auf gar keinen Fall mehr in die Quere kommen!

Die anderen Abenteurer waren inzwischen nicht untätig geblieben. Sie hatten Raibors Schlafzimmer durchsucht, und Borthor-Bartl hatte sich in den Keller abseilen lassen, um Raibors Leiche zu filzen: der geldgierige Barde schreckte eben vor nichts zurück! Dabei stellte er fest, daß an zwei verschlossene Kellertüren geklopft und um Hilfe gerufen wurde - die Gefangenen hatten den Tumult im Keller schließlich auch bemerkt.

Mit einem Schlüssel Raibors öffnete der Halbling die Türen und befreite so den älteren Kaufmann Schansalar aus Mahabad und die üppige Kurtisane Naila, die Raibor eigentlich als Opfer für Turghil ausgewählt hatte. Die beiden waren mit der überfallenen Karawane gereist und überglücklich, ihrem Gefängnis entronnen zu sein. Doch war keine Zeit für lange Unterhaltungen, und sie wurden nach oben ins Schlafzimmer gebracht.

Während dieser Aktionen war bereits zweimal von außen an einer Tür geklopft worden, begleitet von einer tiefen Stimme, die fragend "Raibor?" gerufen hatte. Gurd, der bärenstarke, aber halb schwachsinnige Diener Raibors war durch das Brüllen

Turghils und die aufgeregte fortstürmenden Nagai verwirrt worden und wollte nun bei seinem Herrn nach dessen Befehlen fragen. Die Freunde unterbrachen jedes Mal ihre Tätigkeit und verharrten still, bis sie den Diener wieder wegschlurfen hörten.

Eine weitere Tür führte aus dem Schlafzimmer in ein einfaches Bad, und von dort gelangte man in die Küche des Gebäudes. Hier stießen die Freunde auf Myria, die Küchenhilfe und Bettgenossin Raibors; sie war bereits bei einem früheren Überfall der Nagai auf eine Karawane erbeutet worden. Nachdem sie schon einige Male vergeblich zu fliehen versucht hatte und dafür schrecklich geprügelt worden war, hatte sie sich aufgegeben. Natürlich wich sie auch vor den wild aussehenden Gefährten zurück, die in ihre Küche eindrangten, und befürchtete eine neue Teufelei Raibors. Die Freunde waren mittlerweile sehr mißtrauisch geworden, zögerten nicht lange, packten Myria und sperrten sie in den Vorratskeller, zu dem von der Küche aus eine Steintreppe hinabführte.

Draußen hatte Turghil mittlerweile seine Gegner erledigt und blickte nach neuen Opfern um sich. Eben wollte er schon auf den Hügel zugehen, wo sich die Freunde verbargen, als plötzlich vom Turm der Festung ein Horn erschallte.

Ajescha, die magiekundige Tochter Raibors, hatte beobachtet, wie Turghil, der Steingötze ihres Vaters, die Nagai vernichtet hatte; sie wußte, daß sie in großer Gefahr schwebte: nie hätte ihr Vater dieses Massaker zugelassen! Er mußte also tot sein, und sie stellte sich nun die Frage: ist das, was Raibor getötet hat, oder ist Turghil die gefährlichere Bedrohung? Jedenfalls war sie auf den Turm geeilt, um dem dort befindlichen Zombie (denn das war jener geheimnisvoll unbewegliche Wächter) zu befehlen, das Signalhorn zu betätigen, das Zorkakat, den geflügelten Dämonenfürsten herbeirief. Der mächtige Zorkakat würde ihr sicher gegen alle Gefahr helfen!

Drei Dinge bewirkte das Hornblasen sofort: Erstens wagte Minar, der aus seinem Versteck heraus die Festung ständig aufmerksam beobachtet hatte, einen Schuß mit seinem Bogen, der ihm wahrlich meisterhaft gelang und Ajescha am Arm verletzte. Zweitens erblickte Turghil nun die Lebewesen auf dem Festungsturm, worauf er begann, auf das offenstehende Tor der Festung zuzugehen. Ajescha floh darauf in ihren im Turm zwei Etagen tieferliegenden Wohnraum, um ihren Arm zu verbinden und auf Zorkakat zu warten.

Drittens klopfte der immer unruhiger werdende Gurd erneut an die Schlafzimmertür Raibors ("Raibor? Raibor?"), erneut ohne Erfolg. Ungebeten in das Gemach seines Herrn einzutreten, wagte er nicht, und so zog er sich schließlich wieder brummelnd zurück. Diesmal folgten ihm die mutiger gewordenen Freunde und gelangten in Raibors Arbeitszimmer.

Belisar untersuchte neugierig eine muffig riechende, bunt bemalte Ritualrüstung aus Holz und Echtenleder, die an einer Wand auf einem niedrigen Podest stand, und deren Helm in Form eines Dämonenschädels ihn interessierte (diese Rüstungen werden während der ranabarischen Neujahrsfeier getragen). Prompt wurde er von dem darin steckenden Zombie mit einem Bihänder angegriffen, und ohne die Hilfe seiner Freunde wäre der vorwitzige Druide übel dran gewesen.

Das Kampfgetümmel, bei dem der Zombie bald zerstört wurde, lockte Gurd herbei, und er zeigte den Gefährten eindrucks- und schmerzenvoll, daß er mit seiner blitzenden Streitaxt umzugehen verstand. Dennoch mußte er schließlich der Übermacht weichen, und er floh durch einen Vorraum, von dem aus eine hölzerne Treppe in den Turm (und in Ajeschas Wohnraum) führte, in seine Kammer, wo er sich erschöpft auf sein Bett fallen ließ. Borthor-Bartl schlich ihm nach, doch er zögerte, allein dem kräftigen Diener gegenüberzutreten - war es nun Edelmut oder Angst, egal, jedenfalls zog er sich nach

einem kurzen Blick in Gurds Kammer wieder zurück.

Kerloas und Belisar hatten mittlerweile den offiziellen Kultraum der Sumpffestung entdeckt, in dem Raibor regelmäßig Rituale zur Verehrung Zorkakats abgehalten hatte, und untersuchten den grobbehauenen Steinaltar und eine etwa 1,50m hohe Holzstatue, die eine schwarze geflügelte Echse darstellte, die auf den Hinterbeinen kauerte und in den Vorderbeinen einen Menschen und einen Naga hielt, um die beiden sich in das weit aufgerissene Maul zu stopfen. Zorkakats Ebenbild wurde hier mit düsteren, blutigen Zeremonien verehrt, ehe er selbst mit dem Signalthorn herbeigerufen wurde, um sich von der Opferstätte am Rand des Sumpfes ein Opfer abzuholen.

Zwerg und Druide waren gerade dabei, das Holz der Statue auf der Suche nach Geheimfächern abzutasten, als plötzlich die Außentür des Gebäudes aufgerissen wurde und ein Naga hereinstürmte. Der Naga war als einziger im Innenhof als Wache zurückgeblieben und wollte gerade Raibor vor dem Anrücken eines gefährlich aussehenden steinernen Ungeheuers warnen. Kaum hatte er die angriffslustigen Freunde entdeckt, als er auch schon auf dem Absatz kehrte - die Gegner waren ja bereits überall! Die Flucht des Nagas war allerdings nur kurz und endete bei Turghil, der soeben das Tor der Festung durchschritten hatte, mit seinem verfrühten Ableben.

Kerloas und Belisar, die ebenfalls Turghil erblickt hatten (und er sie), eilten zu den übrigen Gefährten zurück, die versucht hatten, über die Holzterrasse in das erste Turmstockwerk zu kommen, aber von einem wütenden Hund (Ajeschas Liebling), wirkungsvoll daran gehindert worden waren. Mittlerweile war Turghil bereits im Altarraum angelangt und beschäftigte sich damit, die Holzstatue Zorkakats zu zerstören - die Sippschaft der geflügelten Dämonen hatten Turghil und seine erdverbundenen Kollegen noch nie leiden können!

Ohne daß Ajescha oder die Freunde etwas davon ahnten, hatte Zorkakat das Signalhorn längst gehört und war voller Appetit an die Opferstätte geeilt. Seine gespannte Vorfreude auf ein leckeres Opfer schlug jäh in wütenden Haß um, als er die leeren Ketten erblickte, und er überflog, von den Freunden unbemerkt, die Festung, um sich für diesen Schabernack an den Nagai zu rächen. Dort wurde sein Zorn noch größer, denn er konnte keinen einzigen Naga erblicken - nichtsnutzige, schlecht schmeckende Bande! Rasend vor Wut, flog er davon, ohne die Festung eines zweiten Blicks zu würdigen - die Nagai in den Sumpfdörfern würden sich anstrengen müssen, um ihren Herrn zu besänftigen - ein paar zarte ranabarische Jungen oder Mädchen wären das mindeste!

Die unmittelbare Nähe des schrecklichen Turghil ließ die Freunde im Inneren des Gebäudes panisch nach Fluchtwegen suchen. Sie sprangen schließlich alle durch das Küchenfenster (Belisar in seinem Eifer zunächst in den mit schmutzigem Spülwasser gefüllten Holzbottich) in den Festungshof.

Ajescha beobachtete diese Aktion von ihrem Turmfenster und versuchte, magisch den kleinen Halbling in ihre Gewalt zu bekommen. Doch sie hatte die Widerstandskraft Borthor-Bartls unterschätzt, und erschöpft und enttäuscht gab sie ihm wenigstens das *Namenlose Grauen* zu spüren.

Das wäre aber gar nicht nötig gewesen: der Barde, seine Gefährten und die beiden befreiten Gefangenen rannten sowieso schon um ihr Leben. Da Turghil im Inneren der Festung beschäftigt war, glückte ihre Flucht durch das Tor, und sie erreichten aufatmend die anderen Gefährten in ihrem Versteck bei den Sumpfeichen.

Der Lärm, den Turghil beim Zerstören der Zorkakat-Statue anrichtete, beunruhigte den erschöpften Gurd so, daß er erneut seinen Herrn aufsuchen wollte. Diesmal betrat er sogar - nach vergeblichem "Raibor?" - dessen Schlafzimmer und entdeckte dort die offenstehende Falltür, die zu den privaten Kellerräumen Raibors führte. Er kauerte sich daran nieder und erblickte am Boden die Leiche seines Gebieters. Verwirrt rief er: "Raibor? Raibor?? Raibor??? Raibor???" Seine Rufe verhallten nicht ungehört, und Turghil nahm sich seiner an.

Die wieder vereinte Abenteurergruppe hielt mittlerweile eine Lagebesprechung ab. Schansalar und Naila berichteten, wie die Karawane von Raibor und seinen Nagai überfallen worden war. Die Nagai waren mit der Beute und ihren Gefangenen durch den Dschungel gezogen, wobei sie verwundete oder geschwächte Opfer beim jeweiligen Nachtlager verzehrten. Unterwegs hatte sich eine kleine Schar Nagai von der Gruppe getrennt - wozu, konnten sie aber nicht erfahren.

Die Nagai brachten die Krone der Drachen zu einem geheimen Stützpunkt im Dschungel, und von dort aus wurde sie mit Hilfe der Rappahab in Krapasims Sumpftempel gebracht - doch davon wußten die Freunde bisher noch nichts.

Als die Hauptgruppe schließlich die Sumpffestung erreicht hatte, wurden Schansalar und Naila von den übrigen Gefangenen abgesondert; während sie von Raibor in sein geheimes Kellerverlies gebracht wurden, trieben die Nagai die übrigen Karawanenleute weiter und brachten sie - als Ergänzung des Speisezettels - zu ihren Sumpfdörfern. Vom Verbleib der Beutestücke wußten Schansalar und Naila nichts, und das Schicksal wollte es, daß die Freunde das geheime Kellerversteck unter dem Altarraum nicht fanden.

Nach dem Bericht der beiden stellten sich die Freunde die Frage: Wo war die Krone der Drachen? Vermutlich irgendwo in der Festung! Was war zu tun?

Sie warteten ab, ob sich etwas in der Festung rührte - mit Turghil war nicht zu spaßen! Doch während der ganzen Nacht blieb alles totenstill.

Turghil hatte versucht, in Ajeschas Turmzimmer zu kommen, aber auch diese Holzterasse hatte sein Gewicht nicht tragen können. So wartete er nun unter ihrer Falltüre mit der endlosen Geduld der Dämonen. Ajescha hatte inzwischen ein Bündel für ihre Flucht gepackt und erwartete ungeduldig die Ankunft Zorkakats.

Als Zorkakat bei Morgenrauen noch immer nicht erschienen war, stieg Ajescha zur

Turmplattform, um den Zombie erneut das Horn blasen zu lassen. Wieder bewirkte das Horn drei Dinge sofort. Erstens weckte es die Gefährten, die in einen unruhigen Halbschlummer gefallen waren. Zweitens erregte es Turghil, der mit einem lauten Brüllen, voll ohnmächtiger Wut, antwortete. Drittens entschloß sich Myria, die sich aus dem Küchenkeller befreit hatte, nun ebenfalls aus dem Küchenfenster zu springen, und wieder einmal eine Flucht zu wagen.

Die Freunde bemerkten sie natürlich, wie sie aus dem Tor lief, und Minar, der zunächst einen Angriff befürchtete, schlich ihr durch die Büsche entgegen, um sie rechtzeitig abzufangen. Doch als sie erkannten, daß von ihr keine Gefahr ausging und sie in Richtung der Urwaldhügel davonrannte, ließen sie sie ziehen.

Sie beschloßen, nun eine neue Strategie auszuprobieren: "Golem, fang' mich!". Ein geschickter, flinker Läufer sollte den schwerfälligen Turghil in Trab halten, während die anderen inzwischen die Festung durchsuchten. Wie in der Nacht zuvor, kletterten sie also von der Rückseite auf das Flachgebäude der Festung, und Borthor-Bartl spähte von dort in das Innere des Turmzimmers, in dem sich Ajescha und ihr Hund befanden, konnte aber von seinem Standort aus niemand erblicken; dennoch fing er an, ein munteres Tanzlied zu spielen.

Während ein Teil seiner Gefährten sofort lustig zu tanzen begann, blieb Ajescha unbeeindruckt; allerdings war sie nun gewarnt. Da sie ihre Gegner momentan nicht sehen konnte, blieb ihr nur übrig, ihren Hund nach draußen zu hetzen und sich selbst kampfbereit dem Fenster zu nähern. Der Barde war mit dem Erfolg seines Liedleins nicht zufrieden; er konnte seine Leier gerade noch wegstecken, als ihn Ajeschas Hund anfallen wollte. Doch er hatte wieder einmal Glück: Wist, sein erainnischer Wolfshund, war zur Stelle - und siehe da, Ajeschas wilder Kampfhund war in Wirklichkeit eine Hündin und interessierte sich, nach beruhigenden Worten Borthor-Bartls, auf

einmal in ganz anderer Weise für den kräftigen Hund des Halbblings.

Die anderen Freunde waren inzwischen in das Turmzimmer eingedrungen, und Kerloas war bereits mit Ajescha in einen Nahkampf verwickelt. Es gelang der Magierin, die angesichts der Übermacht mit dem Mut der Verzweiflung kämpfte, eine Tonurne zu zerbrechen, die Kotzgas enthielt (ein nettes Erbstück ihrer verstorbenen Mutter, einer üblen Hexe). Doch sie hatte Pech, denn einige ihrer Gegner konnten den Brechreiz bezwingen und sie weiterhin in Schach halten. Borthor-Bartl kam hinzu und begann, sein Tanzlied erneut zu spielen. Diesmal ward ihm größerer Erfolg zuteil, und außer einigen Gefährten tanzte nun auch Ajescha; ohne weitere Probleme konnte sie überwältigt werden und wurde gefesselt und geknebelt.

Mittlerweile war Turghil im Erdgeschoß nun doch etwas ungeduldig geworden und hatte sich wieder ins Freie begeben, um vielleicht auf andere Weise auf den Turm zu gelangen, um die verhaßten Lebewesen endlich zu vernichten. Dabei entdeckte er nun endgültig Vizlipuzli, Loskrapa und die übrigen Ranabarar, die bei den Sumpfeichen zurückgeblieben waren, und er schickte sich an, zuerst einmal diese zu erledigen.

Da traf Zorkakat wieder ein, der das neue Signal gehört hatte, und sich nun erneut, nach einer blutigen Orgie in den Sümpfen sehr besänftigt, nach dem Rechten umblickte. Natürlich fiel ihm sofort der steinerne Koloß Turghil auf, der sich soeben auf den Hügel der Sumpfeichen zubewegte - die übrigen Menschlein waren für den mächtigen Dämonenfürsten von weniger als zweitrangiger Bedeutung.

Er erkannte den dämonischen Gegner und ließ sich zunächst auf einen Zweikampf am Boden mit ihm ein, besann sich aber nach einem kräftigen Fausthieb Turghils eines besseren und erhob sich wieder in die Lüfte, um fortan über seinem Kontrahenten zu kreisen. Turghil streckte vergeblich seine

kräftigen Arme nach seinem geflügelten Widersacher aus; Zorkakat hielt sich aus seiner Reichweite. Gebannt beobachteten die Freunde die Auseinandersetzung der Giganten, und nach einer guten Stunde gelang es dem schlaun Zorkakat tatsächlich, Turghil, der eben noch in hilflosem Zorn die Fäuste gereckt hatte, zu einer leblosen Steinfigur werden zu lassen - er hatte ihn erfolgreich gebannt!

Mit höhnischem Lachen und einer unmerklichen Spur Erleichterung überflog Zorkakat die Festung - um die Handvoll menschlicher Würmer würden sich schon seine Nagai kümmern, die er zunächst aus den Sumpfdörfern herbeiholen wollte. Es würde ein leichter und deshalb um so triumphalerer Sieg sein!

Davon ahnten die Freunde nichts, und sie begannen nun, nachdem sie alle sichtbaren Gegner überwältigt hatten, die Festung nach der Krone der Drachen zu durchsuchen. Kerloas Äuglein blitzten, als er den getöteten Gurd erblickte, und begeistert ergriff er dessen Streitaxt "Kopfräuber" - sie sollte ihm seither noch oft viele gute Dienste erweisen! Außerdem, und das war im Moment noch viel wichtiger, entdeckte er auf dem Schreibtisch Raibors eine Karte, die einen Weg in den Sumpf (und zum Tempel Krapasims) zeigte. Während dieser Erkundungen zauderte der unbarmherzige Druide Belisar nicht lange: er durchschnitt der gefangenen Ajescha die Kehle.

Die Krone der Drachen wurde nicht gefunden, und so beschlossen die Freunde, sich gemäß der Karte auf den Weg in den Sumpf zu machen. Begleitet von den Trommeln der Nagai, die sich zur Übernahme der Festung vorbereiteten, begannen sie ihren Sumpfmarsch; sollten sie in drei Tagen nicht im Versteck bei den Sumpfeichen zurück sein, würden die restlichen Gefährten allein den Heimweg antreten.

Anderthalb Tage später erreichten sie eine etwa 500m durchmessende, kreisförmige

Insel im Sumpfgebiet, auf der sich zwei Gebäude aus einem schleimig glänzenden grauen Stein erhoben: ein 6m hoher Rundturm und ein Kubus mit 7m Kantenlänge. Zunächst näherten sie sich dem Rundturm, in den eine einfache Holztüre hineinführte. Es war die Behausung Krapasims, eines Nagazauberers, der auf dieser Insel seine magischen Experimente durchführte, und der sich außerdem um den Tempel Zorkakats kümmerte.

Im Erdgeschoß seines Turms hatte Krapasim zwei Todeskrieger als Wachen postiert, doch die vorsichtigen Freunde konnten die beiden an die Türe locken und begannen, sie mit Brandpfeilen zu beschießen. Ihre Taktik hatte Erfolg, und sie konnten gefahrlos die beiden Gegner überwinden; doch gleichzeitig hatten sie auch die Inneneinrichtung von Krapasims Wohnraum in Brand gesetzt.

Der Nagazauberer, der sich gerade im ersten Turmstockwerk aufgehalten hatte, bemerkte natürlich den Tumult, und trat an die Brüstung seines Turms, um die Störenfriede mit mächtiger Magie auszulöschen. Dummerweise versuchte er seine Gegner einzuschläfern: er hatte Pech, und sank selbst in einen tiefen Schummer!

Die Freunde hatten nur bemerkt, daß da jemand auf dem Turm war, der geheimnisvolle Beschwörungen gemurmelt und sich dann "merkwürdig rasch" geduckt hatte. Sie entschlossen sich deshalb, das Feuerchen im Erdgeschoß weiter zu schüren, und einfach abzuwarten, was passieren würde. Die Flammen schlugen schon hoch, als sich Krapasim, schon angesengt, auf den Turmzinnen zeigte; ehe er noch Zeit fand, wirksam den Freunden entgegenzutreten, wurde er von den schußbereiten Bogenschützen erledigt. Sein Turm, und damit auch sein reichhaltig ausgestattetes Labor, brannte völlig aus.

Nun machten sich die Freunde daran, den Tempel zu erforschen. Die 2m hohe und ebenso breite kupferne Doppeltür stürzte dabei nach außen, ohne recht viel Schaden anzurichten, und im Inneren erblickten sie einen großen Altarstein, über dem sich in der

7m hohen Decke eine kreisrunde Öffnung befand. Vor dem Steinblock stand eine etwa 2m hohe Statue eines massigen vornübergebeugten Echsenmenschen, der auf seinen Schultern eine mit Ornamenten verzierte Platte trug. Zwei Türen führten aus dem Raum heraus. Rätsel über Rätsel!

Nach langem Hin- und Herprobieren ("hier muß doch irgendwo die verflixte Drachenkronen stecken") sprang Lingana mutig auf den Altarstein - ein Gong ertönte, und die Geheimtür zur Schatzkammer tat sich auf! Dort fanden sie nicht nur die ersehnte Krone, Lingana entdeckte dort auch ein Schwert, "Flammentod", ein altes Elfen-Langschwert; von den Goldstückchen ganz zu schweigen.

Natürlich stürmten alle gierig hinein; doch plötzlich, sie füllten sich gerade begeistert ihre Taschen, erschien Zorkakat, der durch das Einflugloch des Tempels ins Innere herabfuhr.

Angst und Panik!

Im letzten Moment fiel Borthor-Bartl die Schutzwirkung der Drachenkronen ein, und tatsächlich, der Dämonenfürst konnte den Abwehrschirm nicht durchdringen! Mit wütenden Schreien ließ er schließlich von ihnen ab, um zu den Nagai zurückzukehren. Er wollte erst einmal geordnete Verhältnisse in der Sumpffestung herstellen, dann würde man weitersehen.

Schwer beladen machten sich die Freunde auf den Rückweg. Als sie sich der Festung näherten, sahen sie schon, daß es dort von Nagai nur so wimmelte. Minar wagte einen mutigen Erkundungsgang zu den Sumpfeichen, aber dort war niemand mehr da. So beschlossen die Gefährten, den kürzest möglichen Rückweg in die Zivilisation anzutreten, und sie zogen Richtung Mahabad weiter (Schansalar, der befreite Kaufmann, hatte ihnen von einem Weg erzählt).

Lingana und Minar, den beiden erfahrenen Waldläufern, war es zu verdanken, daß sie schon bald den Rest ihrer Abenteurergruppe einholten. Vizlipuzli hatte beim ersten Anblick einer großen Schar Nagai, die sich aus dem Sumpf der Festung näherte, einen Riesenschreck bekommen, und die anderen davon überzeugt, daß sie am besten schnellstmöglich von hier fliehen sollten - natürlich auch in Richtung Mahabad. So war also die ganze Gruppe wiedervereint, und alle freuten sich über den unerwartet guten Ausgang ihrer Expedition.

Die Gorhorokis schlugen vor, daß die Freunde sie mit zu Maiakrapa begleiteten, um dort ein tolles Freudenfest zu feiern - doch wurde der Vorschlag nur zögernd, halbherzig offenbar, vorgebracht; die Stammeskrieger waren sehr beeindruckt von den Fähigkeiten der Abenteurer und verspürten keine Lust, sie sich unter gewissen Umständen zu Feinden zu machen. Die Freunde lehnten die Einladung auch dankend ab - die Zeit drängte, denn die Krone mußte ja rechtzeitig nach Arakossum gebracht werden. Die Gorhoroki verabschiedeten sich, und Lesari zog mit ihnen; er war von den Künsten des Dorfschamanen so tief beeindruckt worden, daß er hoffte, von diesem noch so manches hinzuzulernen.

Einige Tage später kamen die Freunde wohlbehalten in Mahabad an, und Schansalars Familie nahm sie mit großer Dankbarkeit auf. Sie wurden freundlich bewirtet, und die beiden besten Reiter der Gruppe, Minar und Borthor-Bartl, erhielten Pferde, um der Gruppe vorauszuweichen und die Krone baldmöglichst nach Arakossum zu bringen.

Als sich die beiden der großen Hafenstadt näherten, hörten sie bereits von den Unruhen: die Priester der Stadt riefen unverhohlen zum Sturz Schukaras auf und begünstigten ein Familienmitglied der Jarusaris. Doch Minar und Borthor-Bartl ließen sich nicht beirren und brachten die Krone ihrem Auftraggeber zurück, der sich hocheifrig zeigte ("Rettung

in allerletzter Minute") und nicht mit der versprochenen Belohnung geizte. Er forderte aber die Freunde unmißverständlich auf, so schnell wie nur möglich aus Arakossum zu verschwinden - erstens könnte er in der folgenden innenpolitisch heißen Phase keine unliebsamen Mitwisser gebrauchen, zweitens wäre ihr Leben auch wegen möglicher Racheakte der enttäuschten Priesterschaft in Gefahr. Die Gefährten ließen sich das nicht zweimal sagen; es plagte sie ja sowieso das Heimweh nach dem fernen und kühleren Corrinis, seinen vertrauten Bierkneipen und Freudenhäusern. Am Hafen kam es noch zu einer rührenden Abschiedsszene zwischen Lingana und Loskrapa - dann brachte sie ein Handelsschiff durch ruhige See zurück in die Heimatstadt.