

B.6 Im Bann des Echsenidols

Rainer Nagel, Spielwelt-Abenteurer, VF&SF 1986 (Spielwelt 28)

Copyright © 2003 by Harald Popp.

Ullavat zahlte die versprochene Belohnung, und zusammen mit Rulaman, der diese Art des Geldverdienens für die eindeutig leichtere hielt, zogen die Freunde weiter nach Dhar. Dort wandten sie sich nach Süden und erreichten eine Woche später Mangalabad. Schansalar, ein bekannter Kaufmann und ehemaliger Weggefährte des Onkels von Murad, nahm die Fremden freundlich bei sich auf.

Schansalar war wirklich sehr gastfreundlich: schon am ersten Tag lud er seine Gäste zu einem üppigen Abendessen mit "typisch rawindischer Küche" und "Spezialitäten aus Mangalabad" ein. Nur Murad wußte die Köstlichkeiten wirklich zu schätzen; schon lange hatte er keine in Erdnußöl gesottene Riesenasseln, Faulobstsuppe oder Affenaugen auf gekochtem Affenhirn mehr genießen dürfen! Seinen Gefährten verging dagegen viel schneller der Appetit; nur Vämpi fand alles "himmlisch" und verzehrte sogar als einzige den Nachtisch, einen Engerling, der noch lebend in ein Glas Kräuterschnaps getaucht wurde - selbst Murad mußte hier passen.

Schanasalar war ein gesprächiger Mann und erzählte zum Andenken an Maruniunu einige der alten Abenteuer, die er mit dem Onkel Murads bestanden hatte. Er erinnerte sich auch an den alten Tempel der Sritras, der etwa 50 km entfernt von hier in der Nähe eines Dorfs der Jasanrafati lag. Maruniunu hatte Gerüchte über eine goldene Echsenstatue gehört, die angeblich dort einst verehrt worden wäre, und hatte bereits einmal den Plan gefaßt gehabt, den Tempel zu untersuchen. Damals hatte er aber plötzlich eine schwere Lungenentzündung bekommen, und als er sich wieder erholt hatte, waren ihm andere Pläne dazwischen gekommen.

Schansalar gab deutlich zu verstehen, daß er zwar zu alt wäre, seine Gäste bei einer solchen Expedition zu begleiten, er sich aber glücklich schätzen würde, wenn er ihnen beim Vermarkten der alten Schätze helfen könnte, die sie dort vielleicht finden würden. Und ihm fielen noch ein paar Gerüchte über diesen Tempel ein: er wäre voller Fallen, und es gäbe dort eine Vielzahl von Echsenstatuen - doch nur eine wäre die richtige.

Der Fußweg zum Dorf der Jasanrafati war leicht zu finden, und als die Freunde am nächsten Morgen aufbrachen, kamen sie am ersten Tag gut voran.

Am Nachmittag des zweiten Tages kamen sie an einer Felshöhle vorbei, über deren Eingang eine verwitterte Inschrift stand:

"...r heldenhafte Sorka... im Kam... gestreifter To... mit Ringen und Wa... uhe gelegt."

In der Höhle lag ein Haufen menschlicher und tierischer Knochen, der teilweise von einem grünlichen Schleim bedeckt war; dazwischen lagen Waffen, Rüstungsteile und andere Gegenstände. Es stank bestialisch. In der Mitte der Höhle war eine grabähnliche Öffnung im Boden.

Duncan hatte als erster furchtlos und neugierig die Höhle betreten. Er war völlig überrascht, als sich plötzlich hinter einem Haufen Knochen ein Nachtmahr erhob, und ehe er sich umschaute, war er von dessen Häuten eingehüllt. Fensir, der als zweiter in die Höhle gekommen war, griff den unheimlichen Gegner zwar unermüdlich an, konnte aber nichts ausrichten. Auf seine Hilfeschreie hin eilten die anderen Freunde herbei, aber sie hatten Mühe, ihre Angst vor dem Scheusal zu unterdrücken.

Kostbare Sekunden verstrichen, und als der Nachtmahr schließlich seine Hautlappen wieder öffnete und der schleimüberzogene Duncan leblos zu Boden fiel, reichte es den meisten Abenteurern endgültig: sie verloren die Nerven und stürzten panisch davon. Nur Fensir und Hippodora, die als Kriegerin Culus natürlich nicht vor einem Untoten davonlief (ganz im Gegenteil!), blieben als Angreifer zurück.

Die ständigen Stichelversuche des Magiers hatten den Nachtmahr offensichtlich bei seiner Verdauung gestört (und retteten Duncan letztlich das Leben), und er griff seine beiden Gegner nun ungestüm an. Zögernd kamen die Freunde wieder hinzu, überwand ihre Furcht und schlossen sich dem Kampf an. Lindorié zog den leblosen Barden an den Füßen aus der Kampfzone und flößte ihm einen kräftigen Heiltrank an - es war wirklich Rettung in letzter Sekunde [- 5 LP!].

Mit vereinten Kräften bezwangen die Freunde endlich das unheimliche Ungeheuer. Zwischen den Knochen früherer Opfer des Nachtmahrs fanden sich viele brauchbare Sachen, Edelsteine, Artefakte, Waffen usw. - Duncan brachte schon fast wieder ein Lächeln zustande. Ilmor Vasaron interessierte sich besonders für einen schönen runenverzierten Langbogen und probierte ihn gleich aus - und er schoß Rulaman nieder, der direkt neben ihm stand! Entsetzt ließ der Waldläufer die neue Waffe fallen, und Lindoriés Heilkenntnisse waren schon wieder gefragt.

Ziemlich erschöpft erreichten die Freunde am nächsten Tag das Dschungeldorf der freundlichen Jasanrafati, die die Fremden bei sich willkommen hießen. Die Freunde legten einen Ruhetag ein, und Vämpi fand endlich einmal eine Gelegenheit, mit wahren Könnern die Kunst des Blasrohrschießens zu erproben. Die Jäger waren sogar bereit, der Assassinin eine ordentliche Portion Pfeilgift zu geben.

Endlich erreichten die Freunde den alten Sritra-Tempel: in einer von Pflanzen überwucherten Felswand klaffte eine Öffnung, vor der eine 3m hohe Echsenstatue mit klauenbewehrten Armen und aufgerissenem Maul stand - und aus dem Maul tropfte ein stetiger Blutstrom auf den Boden. Klar, daß das nur eine Illusion sein konnte!

Als aber Vämpi die Statue vorsichtig berührte, ertönte ein durchdringender Pfiff, und kurz darauf flatterten Vampirfledermäuse aus der Höhle und griffen die Freunde an. Die erfahrenen Kämpfer schüttelten die lästigen Blutsauger schnell ab.

Hinter dem Eingang der Höhle lag ein spinnwebenbedeckter Gang. Fensir schritt mutig voran - und stürzte in die 4m tiefe Fallgrube (wieder einmal hatten die erfahrenen Kämpfer im falschen Moment auf das Anseilen verzichtet).

Während Lindorié sich seiner annahm, gingen Ruman und Murad weiter und kamen in einen viereckigen Raum, auf dessen Boden neun menschliche Skelette herumlagen. Sie hatten sich noch kaum umgesehen, als plötzlich die Luft zu flimmern anfang: es formte sich die Gestalt eines alten Mannes, der mit einem knielangen Mantel und einem Turban bekleidet war und sich auf einen mannshohen Stab stützte. Die Erscheinung blickte voller Entsetzen nach oben, und dort wuchsen tatsächlich langsam spitze Stangen aus der Decke! Obwohl der Mann sich am Schluß flach zu Boden warf, wurde er von den Stangen durchbohrt.

Den Freunden war klar, daß sie hier eine Botschaft aus dem Jenseits empfangen hatten. Fensir war mittlerweile wieder hergestellt und bot an, den beweglichen Felsbrocken, den sie an einer Wand entdeckt hatten, aus der Ferne mit seinen magischen Kräften zu betätigen. Er stellte sich also in den Eingang und vollführte seinen Zauber - und alle erwarteten, daß nun die Stangenfalle

ausgelöst wurde. Irrtum! Eine Felsplatte über dem Eingang stürzte in den Gang und begrub beinahe Fensir und Ruman unter sich - jetzt wußten sie also, wie man sich in dieser Kammer selbst einsperren konnte!

Etwas entmutigt traten alle zunächst den Rückzug an und schlugen im Freien ihr Lager auf. Lindorié, Vämpi und Vasaron suchten noch einmal sorgfältig den ganzen Felsengang ab und entdeckten tatsächlich den geheimen Tempeleingang! Trotzdem übernachteten sie erst einmal alle in ihrem Lager, um am nächsten Morgen mit frischen Kräften loszulegen.

In der Nacht erkrankten Ruman und Ilmor Vasaron am Dschungelfieber; Rulaman brachte sie ins Dorf der Jasanrafati. Im Lager zurück blieben also Duncan, Fensir, Hippodora, Lindorié, Murad und Vämpi.

Der alte Sritra-Tempel war tatsächlich noch nicht geplündert worden; die Kammern, Gänge und Fallen machten alle einen vollkommen unbenutzten Eindruck. Ihre Erforschung war Routinesache. Lindorié entdeckte, daß eine der vielen steinernen Echsenstatuen eine bewegliche Zunge hatte, und als sie diese betätigte, schwang die Statue zur Seite und gab eine Wendeltreppe frei, die in das (einzige) Untergeschoß des Tempels führte.

Weitere Gänge und Kammern folgten. Fensir entdeckte auf einem Steinaltar eine kleine goldene Drachenstatue, doch als er sie mitnehmen wollte, verwandelte sie sich in einen Zwergdrachen und griff an. Vämpi und Murad kamen dem Magier zu Hilfe und töteten den Drachen; im Verlauf des Kampfes stürzten Vämpi und Fensir noch in die Fallgrube vor dem Altar - naja, Lindorié hatte ja Heiltrünke dabei.

Die übrigen Fallen lösten die erfahrenen Tempelräuber nicht aus. Nur ein Mißgeschick passierte ihnen noch: sie entdeckten ein seltsame Schlangengrube: ein 5m tiefes Loch, in dem sich Hunderte giftiger rotgrün-gescheckter Grottennattern

tummelten. Murad wollte die Grube unbedingt genau anschauen und kroch, mit einem Seil von Duncan gesichert, bis an den Rand der Öffnung. Plötzlich sackte der Boden unter ihm weg, und Murad stürzte in die Grube (Duncan hatte vor Schreck im entscheidenden Moment losgelassen)! Der Hexer hatte Glück: die Schlangen reagierten in der kühlen Grube nur langsam, und er wurde gerettet.

Die Freunde entdeckten zwei weitere Schlangengruben, hatten aber genug von ihnen und untersuchten sie nicht weiter.

Schließlich hatten die Gefährten wieder einmal den Punkt erreicht: alle sichtbaren Gänge und Kammern erforscht, alle Fallen identifiziert - und kein Schatz zu sehen! Frust auf der ganzen Linie!

Fensir schlug vor, mit Hilfe der Jasanrafati vor dem Tempel eine Art Basislager einzurichten, und dann Millimeter für Millimeter alle Wände, Decken und Böden nach verborgenen Hinweisen abzusuchen - die Zeit spielte doch eigentlich fast keine Rolle!

Und so geschah es dann auch. Eine Woche archäologischer und staubiger Kleinarbeit verging ohne Ergebnis. Murad, dem die niederen körperlichen Arbeiten schon immer zuwider waren - schließlich stammte er aus einer der größten Adelsfamilien Kanpurs - fiel plötzlich auf, daß bei einer der drei Schlangengruben die Bodenfalle fehlte. Er kroch also näher heran - und schwebte vor den Augen seiner erstaunten Freunde offenbar über der Grube!

Sie hatten den Weg in den einstigen Andachtsraum der Sritras gefunden! Der Illusionszauber war so stark, daß die optischen Täuschungen für Außenstehende erhalten blieben - wer sich "auf der Grube" befand, sah dagegen, daß dahinter eine weitere Kammer lag: dort stand die goldene Echsenstatue!

Sie hatten es also geschafft und bepackten ein Maultier mit den gesammelten Beutestücken. So gründlich hatten sie selten gearbeitet, und sehr zufrieden zogen sie von dannen. Übermütig schrieb Fensir zum Abschied mit Kreide in Zauberschrift an den Eingang der Höhle, daß dieser Tempel wirklich leer wäre.