

A.4 Shigg und Naga, die zwei Reptiliengötter

Douglas Niles, AD&D-Abenteuer, TSR 1982 (Dungeon Module N1)

(Originaltitel: *Against the Cult of the Reptile God*)

Copyright © 2003 by Harald Popp.

1. Kapitel: Das Rätsel von Orlane

Stille Tage in Bree

Nach dem glück- und goldlosen Ausgang ihres Ausflugs ins Nebelgebirge verbrachten unsere Abenteuerer geruhssame Monate im verträumten Dörfchen Bree am Nordhang des Gebirges. Der Wirt des "Tänzelnden Ponys" hatte ihnen einen Stammtisch in seiner gemütlichen Gaststube reserviert, und dort trafen sie sich nun Abend für Abend, um die schaumbedeckten Bierkrüge zu leeren, die Geschichten ihrer erregenden Abenteuer zu erzählen, und den Neuigkeiten zu lauschen, die durchreisende Gäste mit sich brachten.

In Bree kreuzten sich verschiedene Handelswege, und die Händler machten mit ihren bewaffneten Begleitern hier gerne eine Pause, um sich von den Strapazen der Reise zu erholen und ein paar der berühmten braunen Bree-Biere zu schlürfen. Als beinahe einzige Nachrichtenquelle der Dorfbewohner waren sie natürlich immer gern gesehene Gäste, deren Erzählungen man mit gespannter Aufmerksamkeit folgte. Allerdings gab es in letzter Zeit statt lustiger Anekdoten und der üblichen Klatschgeschichten aus den Nachbar-gemeinden immer häufiger Berichte von Überfällen zu hören, denen man oft nur mit knapper Not entronnen war. Besonders die aus dem Süden über die Pässe des Nebelgebirges Zurückkehrenden mussten oft Schlimmes erzählen, und auf den Mienen der Breeaner begann sich Furcht und Sorge abzuzeichnen.

Unsere Freunde blieben von solchen Geschichten jedoch völlig unbeeindruckt. Sie hatten ja schon viele gefährliche Situationen gemeistert, und das ruhige Leben in Bree hatte auch seine angenehmen Seiten: tagsüber den freundlichen Leuten bei ihrer alltäglichen Arbeit helfen, abends ein schönes Schlückchen - kein schlechtes Leben! Nur der Halbblingsbarde Borthor-Bartl und Merlinos, ein adliger sulonischer Priester, unterbrachen einmal für wenige Wochen das tägliche Einerlei, um ein Hügelgrab zu besuchen, dessen Lage sie auf einer erbeuteten Karte ausfindig gemacht hatten. Wohlbehalten kehrten sie von ihrem Ausflug zurück und versicherten jedem, dass sie mit dem Ergebnis ihrer Reise "nicht unzufrieden" waren.

Gleichmäßig zogen die Tage vorbei, und der nahende Herbst begann bereits die Blätter bunt zu färben. Mancher der Freunde fragte sich schon, ob nicht vielleicht der wachsende Bierbauch durch ein neues Abenteuer wieder abgebaut werden könnte.

Zunächst schien sich dafür aber keine Gelegenheit zu bieten, und auch ein Markt- und Gerichtstag in Bree brachte nur vorübergehend Abwechslung. Immerhin war ein Gesandter des quetanischen Fürsten anwesend, um einen Mörder zu verurteilen, dessen Schuld unzweifelhaft erwiesen war, da man ihn kurz nach der Tat gefasst hatte.

Von wohligen Schauern ergriffen, drängten sich die neugierigen Dorfbewohner und Schaulustigen um den Galgen, um nur ja keine Einzelheit des Aufhängens zu verpassen. Die muskulöse Brust des Mannes trug eine deutliche Tätowierung, die eine Schlange mit krokodilartigen Kiefern, krallenbewehrten Flügeln und einem dolchartigen Schwanzende zeigte. Unsere Freunde, von der Menge mitgezogen, erfuhren von den Umstehenden, dass

diese Zeichnung ein Shiggtil darstellte, ein ausgestorbenes Wesen, das von den Anhängern Shiggs, des Reptiliengottes, als Symbol ihrer Gottheit verehrt wurde.

Der Shigg-Kult hatte in Quetlana nur noch wenige Mitglieder, denn der Gott forderte viele Blutopfer und gelegentlich Menschenfleisch - seit etwa einem Jahr war in Quetlana die Anbetung Shiggs verboten, als der Fürst mit Einführung einer "zivilisierten" Staatsreligion die Gebetsstätten der alten Tierkulte zerstört hatte. Ein paar Fachkundige in der Zuschauermenge waren sich sehr sicher, dass der Verurteilte ein Shigg-Priester gewesen war, und führten als Beweis die tiefen Narben an, die den Rücken des Mannes bedeckten: eine Stelle am Nacken, und etwas tiefer an den Seiten je vier Male in regelmäßigen Abständen.

Ein solches Narbenmuster, so behaupteten sie, hätte jeder Shigg-Anhänger, wenn sie auch nicht wüssten, wieso. Jedenfalls waren sich alle darin einig, dass dieser Kerl seine Strafe verdient hätte. Als die Sache endlich erledigt war und die Menge sich aufzulösen begann, waren unsere Freunde froh, sich wieder angenehmeren Schauplätzen zuwenden zu können.

Der Auftrag

Eine weitere Woche verging, und der Tatendrang der Abenteurer wuchs. Ihre Stammtischrunde hatte nur noch ein Thema: Wie und wo finden wir ein erfolversprechendes Abenteuer? Als wieder eine der seltenen Handelskarawanen aus dem Süden eintraf, bot sich ihnen endlich eine Gelegenheit.

Das "Tänzelnde Pony" war voll mit Händlern, ihren Begleitwachen und auch einigen Reisenden. Nach einem kurzen Gespräch mit dem Wirt näherte sich unseren Freunden eine ältere Dame, an ihrer Hand einen etwa zehnjährigen Knaben, und fragte höflich, ob sie sich zu ihnen setzen dürfte. Natürlich rückten alle zusammen, und nach einem zweifelnden Blick in die Runde begann sie:

„Erlaubt mir, mich vorzustellen. Ich heiße Dulcina und stamme aus Nyrvok, wo ich in der Nähe des Hafens eine bescheidene Wohnung habe. Der Junge hier, mein Neffe Roland, hat ein Jahr bei mir gelebt -er sollte mal etwas frische Nordluft zu atmen bekommen, und auch für mich war es eine schöne Abwechslung. Doch jetzt wollte ich ihn wieder zu seiner Familie, meiner Schwester und ihrem Mann, einem Schuster, nach Orlane, einem kleinen Dorf südlich des Nebelgebirges, zurückbringen.

Als ich mit einer kleinen Händlergruppe dort angekommen war, musste ich entsetzt feststellen, dass Rolands Eltern verschwunden waren, ja, sie waren einfach weg, wie vom Erdboden verschluckt! Ihr kleines Haus war da, die Zimmer ordentlich wie immer - meine Schwester ist eine gute Hausfrau, das könnt ihr mir glauben! Bis auf eine leichte Staubschicht sah alles ganz normal aus - nur Schusters, denn so heißen sie, waren weg!

Dabei hatten sie doch gewusst, dass ich nach Ablauf eines Jahres Roland wieder zurückbringen würde; sie hätten mir doch wenigstens eine Nachricht dagelassen! Ihr könnt euch meine Aufregung vorstellen, und natürlich bin ich sofort zu den Nachbarn geeilt, um vielleicht von ihnen etwas über meine Verwandten zu erfahren.

Doch von den sonst so freundlichen Leuten bekam ich auf meine drängenden Fragen nur ein kaltes Achselzucken zur Antwort. Einer sagte: „Ach, Schusters sind fort? Naja, meine Schuhe sind ja noch ganz gut beieinander.“

Schließlich ging ich zum Bürgermeister, aber der blieb seltsam ruhig, obwohl doch immerhin zwei Leute seines Dorfs spurlos verschwunden waren! Er versprach mir zwar, er würde schon was unternehmen, aber ich glaube ihm nicht. Überhaupt schien mir das ganze Dorf irgendwie verändert zu sein, und die ganze Zeit wurde ich ein beklemmendes Gefühl nicht los, als läge ein drohendes Übel in der Luft.

Vielleicht war es auch nur die Aufregung - jedenfalls musste ich einsehen, dass ich momentan nichts weiter unternehmen konnte. Ich machte mich also auf den Rückweg, fand in Hochoch eine Händlerschar auf dem Weg nach Norden, und so bin ich wieder hierher gekommen, den Göttern sei Dank, ohne weitere Zwischenfälle.

Ja, warum habe ich euch nun diese Geschichte erzählt? Schon die ganze Zeit suche ich ein paar mutige Leute, die bereit sind, mir zu helfen, und nach Orlane gehen, um dort nach meinen Verwandten zu suchen. Sie sind so brave Menschen gewesen und haben trotz ihrer Armut auch immer den Göttern geopfert - ich kann mir einfach nicht vorstellen, wer ihnen etwas angetan haben könnte!

Der Wirt hier hat gemeint, ihr seid die Richtigen, „unerschrocken, und das Herz am rechten Fleck“. Wollt ihr mir also helfen?“

Bei diesem Satz warf sie erneut einen zweifelnden Blick in die Runde: Norlane, Sulonin, Halbriesin, Zwerg, Halbling und Elf - fürwahr, ihre Zuhörer waren wirklich eine bunt gemischte Gruppe!

Doch ihre Rede hatte das Interesse der Freunde geweckt, und sie bestürmten Dulcina mit allen möglichen Fragen über Orlane und ihre Verwandten. Sirena holte Pergament und Schreibzeug aus einer Tasche ihres Umhangs, und so entstand allmählich eine grobe Skizze des Dorfs. Viele Einzelheiten konnte ihnen ihre Auftraggeberin allerdings nicht erzählen, denn *„ich habe mich ja bei meiner Schwester immer recht verwöhnen lassen, und da ich auch nicht besonders gut zu Fuß bin, bin ich wenig im Ort herumgekommen“*. Immerhin erfuhren sie, dass ihre Schwester blonde Haare, blaue Augen und ein Muttermal auf der rechten Wange hatte und eine hagere Frau von 35 Jahren war. Ihr Mann war 40 Jahre alt, von untersetzter Statur und hatte ebenfalls blonde Haare und einen rötlichen Bart.

Schließlich stellte Zaupold mit glitzernden Zwergenäuglein die Frage, die insgeheim schon alle beschäftigt hatte: *„Bei so einer Sache entstehen uns natürlich einige Kosten, was wollt Ihr uns denn bezahlen?“* Dulcina zuckte bei diesen Worten sichtlich zusammen, und etwas verlegen gestand sie, dass sie keine große Belohnung anbieten könnte. Die Tränen, die ihr dabei über das Gesicht strömten, rührten sogar das kalte Herz des Zwergs, und so versicherten ihr unsere Freunde, sie würden den Auftrag annehmen.

Dankbar und erfreut bemerkte Dulcina plötzlich einen Ring an ihrer Hand. Kurz entschlossen streifte sie ihn ab und reichte ihn nach kurzem Zögern dem Waldelfen Zargos, mit den Worten: *„Ich weiß, für Leute wie euch bedeutet es vielleicht nicht viel, aber ich will euch wenigstens diesen Ring schenken. Er ist ein altes Erbstück meiner Familie, und man hat mir überliefert, dass er ein Helfer in der Not sein soll. Bestimmt könnt ihr dafür ein paar Goldstücke für eure Auslagen bekommen!“*

Durch das Nebelgebirge

Am nächsten Tag traf in Bree eine Händlerkarawane ein, die über den Pass des Nebelgebirges in das südliche Hochoch wollte. Für den gefährlichen Weg suchte man noch einige Begleiter zum Schutz der Gruppe, und die Freunde zögerten nicht und bewarben sich um die Stellen. Ein zähes Feilschen begann, und es gelang ihnen tatsächlich, Reitpferde als Lohn für ihre Dienste herauszuhandeln. Zu ihrem Glück wollte niemand ihre Reitkünste auf die Probe stellen, sonst hätten sich die Händler bestimmt andere Begleiter gesucht.

So aber ritten am nächsten Morgen der Halbling Borthor-Bartl, der Zwerg Zaupold, der norlanische Waldläufer Minar, die sulonische Priesterin Sirena, die Halbriesin Mathorha und der Waldelf Zargos den langsam nachfolgenden Wagen der Händler voraus, den Ausläufern des Nebelgebirges entgegen.

Lag es an ihrer eindrucksvollen Erscheinung oder war es Zufall - jedenfalls verlief ihre Reise in den vier Wochen bis Hochoch ohne Zwischenfälle - mit einer Ausnahme. Als sie auf ihrem schmalen Pfad ein bewaldetes Hochoch erreichten, sahen sie zu ihrer Linken, abseits von ihrem Weg, einige große Geier über einer Stelle kreisen.

Zargos und Mathorha näherten sich vorsichtig und waren bald an einer Waldlichtung, von der laut krächzend zwei große, schwarz-weiß gefiederte Aasvögel aufflatterten. Ihre spärliche Mahlzeit war ein fast vollständig abgenagtes menschliches Skelett gewesen.

Zunächst fanden die beiden Abenteurer außer einigen vermoderten Kleiderfetzen keine Hinweise auf die Identität des Toten, doch beim Durchstöbern des Buschwerks stieß Zargos auf eine silberne Gürtelschnalle, die kunstvoll mit Blüten und der Inschrift "Cyrion von Lorien" verziert war, und auf ein Langschwert, dessen Griff den Namen "Gurthrauk", d.h. Dämonentod, trug.

Begeistert griff der Waldelf nach der vielversprechenden Waffe, doch seine Hand hatte sich kaum um ihren Griff geschlossen, als ihn ein scharfer Schmerz durchzuckte. Dulcinas Ring war glühendheiß geworden und schien fast seine Finger zu verbrennen –erst als er das Schwert wieder losließ, beruhigte sich der Ring wieder.

Da sie keine Zeit mit Experimenten verschwenden wollten, nahm zunächst die Halbriesin die Waffe an sich, und sie ritten zur Gruppe zurück. Natürlich waren die Freunde alle neugierig, als sie diese Geschichte erfuhren, und sie versammelten sich noch am gleichen Abend in Zargos Zelt, um der Sache auf den Grund zu gehen.

Als Zargos den Ring genauer betrachtete, stellte er fest, dass dessen Innenseite nun mit feinen Symbolen bedeckt war. Es handelte sich um Zauberschrift, und nach einigem Herumrätseln hatten sie folgenden Spruch gefunden:

*Dreh mich wend mich dreh mich
wenn du's vermagst so seh mich.*

Zargos probierte nun eifrig herum, und endlich fand er den richtigen Dreh. Wieder durchströmte ihn ein brennender Schmerz, der ihm beinahe das Bewusstsein raubte, aber er biss die Zähne zusammen und überstand die Qual. Und plötzlich stand vor ihm ein geflügelter Dämon mit einem blanken Krummsäbel in seiner rechten Klaue und sprach, für alle im Zelt verständlich: „*Mein Gebieter, Ihr seht Euren Diener!*“ Darauf verschwand er genauso schnell, wie er aufgetaucht war.

Als sich die Freunde von ihrer Verblüffung erholt hatten, konnte Sirena, die sich als Priesterin etwas in der Dämonenkunde auskannte, den anderen mitteilen, dass es sich bei diesem Wesen wohl um den gefürchteten Dämonenfürsten Exedor handelte. Vermutlich musste sich der Ringträger auf diesen Namen konzentrieren, um den Dämonen herbeizurufen.

Zargos war über seine neue Machtfülle erfreut und verwirrt zugleich und wollte den Ring erst mal wieder beiseite legen, als er merkte, dass sich dieser nicht mehr bewegen ließ. Außerdem war der vormals schwarze Stein nun durchsichtig geworden. Nun, Zargos gewöhnte sich schnell daran.

Ohne weitere Aufregungen erreichte die Handelskarawane Hochoch, ein kleines Nest in einer fruchtbaren Hügellandschaft. Unsere Freunde trennten sich dort von den Händlern und

endlich, nach weiteren vier Tagesritten, überquerten sie den Kamm der letzten Hügelkette. Vor ihnen lag in der Nachmittagssonne eines warmen Herbsttages Orlane, das Ziel ihrer Reise.

Das Geheimnis von Orlane

Unsere Freunde hatten von ihrem erhöhten Aussichtspunkt einen guten Blick über das kleine Dorf, und sie konnten sich davon überzeugen, dass Dulcinas Angaben richtig waren. Auf der gegenüberliegenden Seite stand auf einem ähnlichen Hügel ein großer viereckiger Steinbau mit einer runden Kuppel, offensichtlich der von ihr erwähnte Merikka-Tempel. Um einen kleinen See, der von einem lustig plätschernden Bach gespeist wurde, scharte sich eine Reihe von Holzhütten und Bauernhäusern. In manchen Vorgärten wucherten Blumen und Wildkräuter, andere hatten ordentliche Gemüsebeete. Bei den Häusern gab es ähnliche Unterschiede: manche waren in einem sehr guten Zustand, andere dagegen sahen ziemlich heruntergekommen aus. Im Hof eines nahegelegenen Bauernhauses spielten ein paar Kinder, sonst war niemand zu sehen. Alles in allem machte die Siedlung einen friedlichen, etwas verschlafenen Eindruck - keiner der Freunde ahnte, welches böse Schicksal den Ort heimgesucht hatte.

Vor einigen Jahren hatte sich in den Binsensümpfen südlich des Dusterwalds eine Naga, ein großes Schlangwesen mit dem Kopf einer Menschenfrau, häuslich niedergelassen. Nagas sind bösartige Kreaturen, die aus noch unerforschten Gründen alle menschlichen Wesen mit gnadenlosem Hass verfolgen - wären sie nicht so selten anzutreffen, hätten sie die Menschheit bestimmt schon ausgerottet. Mit magischen Fähigkeiten und einem hypnotischen Blick kann eine Naga ihr Opfer beinahe mühelos unter ihre Kontrolle bringen, und nur ihr Tod kann den Bann wieder lösen.

"Unsere" Naga hatte in den Binsensümpfen in einer natürlichen Erdspalte einen idealen Schlupfwinkel gefunden, und bald hatte sie einige der in den Sümpfen lebenden Molchmenschen in ihrer Gewalt. Molchmenschen sind aufrechtgehende Reptilien mit einer Vorliebe für Menschenfleisch, können chamäleonartig ihr Aussehen verändern und in Dunkelheit hervorragend sehen.

Mit diesen Helfern gelang es der Naga, ihr Erdloch in eine geräumige zweigeschossige Höhle zu verwandeln. Für frische Nahrung sorgten die Händler, die durch den Dusterwald zogen - immer wieder verschwanden einige in den Mägen der hungrigen Reptilien.

Die Naga vertrieb sich die Zeit mit der Einrichtung ihrer Behausung und ließ Fallen aufstellen, um sich vor ungebetenen Besuchern zu schützen. Nun begannen die Molchmenschen bei ihren Überfällen auch Gefangene zu machen, denn für den Unterhalt der mittlerweile recht großen Höhlen war einiges Personal erforderlich. Eine Harpie, die die Naga zufällig gefangen hatte, regte sie zum Bau einer besonders heimtückischen Falle an; ihre Eingangstür ließ sie zur Warnung der eigenen Leute mit einem schwarzen "X" kennzeichnen.

Mit solchen erfreulichen Beschäftigungen verging die Zeit recht angenehm.

Eines Tages überfielen die Molchmenschen im Dusterwald eine kleine Gruppe von Shigg-Priestern, die sich erbittert und mit schier unglaublichen Kräften zur Wehr setzten. Die geschuppten Angreifer behielten aber die Oberhand und erfreuten sich schließlich an einem üppigen Festmahl mit magerem Priesterfleisch. Und auch ihre Beute konnte sich sehen lassen! In einem Pferdekarren lag eine Platinstatue, die mit kostbaren Juwelen und Diamanten besetzt war und ein Shiggtil darstellte: der berühmte Banysh-Shigg, das Heiligtum des Shigg-Ordens!

Die Naga kannte den Wert und die Bedeutung dieses Gegenstands und ließ die Statue in ihre Privathöhle schaffen. Bald war es ihre Lieblingsstellung, sich vollständig um die Figur zu wickeln, die ihr ein unbestimmtes angenehmes Gefühl bereitete. Seither befand sich die Naga ständig in Hochstimmung, und sie befahl ihren Untergebenen, sie als neue Reptiliengöttin zu verehren. Sie ahnte nicht, dass sich ihr Verstand durch den Einfluss der Statue allmählich zu trüben begann und sie ihre Kräfte mehr und mehr überschätzte.

Eine Göttin durfte sich natürlich mit der mageren Ausbeute bei den üblichen Dusterwald-Überfällen nicht mehr zufrieden geben. Deshalb beschloss die Naga, ihren Machtbereich zunächst auf das benachbarte Orlane

A.4 Shigg und Naga, die zwei Reptiliengötter

auszudehnen. Von dieser "Keimzelle" aus wollte sie ihre Diener in alle Richtungen aussenden, um Reichtümer anzuhäufen, ihren Einfluss zu stärken und den Menschen möglichst viel Schaden zuzufügen.

So kam ziemlich genau ein Jahr, bevor unsere Freunde in Orlane eintrafen, das Unheil über den friedlichen Ort. Zur mitternächtlichen Stunde drangen einige Molchmenschen, angeführt von dem gefährlichen Meuchelmörder Derek, in den Merikka-Tempel ein und überwältigten mühelos die schlafenden Bewohner. Ihre Opfer brachten sie auf schnellstem Weg (immerhin vier Tagesreisen) zur Naga, die alle unter ihren Bann brachte.

Der Zeitpunkt war geschickt gewählt worden, denn durch die Vorbereitungen für ein alle sieben Jahre stattfindendes Erntedank- und Fruchtbarkeitsritual war der Tempel zwei Wochen geschlossen worden. So bemerkten die Bewohner Orlanes nicht, dass vorübergehend nur fremde Gestalten den Tempel bevölkerten.

Nach neun Tagen kehrten die beiden Priester, Abramo und Misha Devi, wieder zurück, zusammen mit allen Tempeldienern und Merikkajüngern. Äußerlich hatten sie sich nicht verändert, und niemand konnte ihnen ansehen, dass sich in ihren Köpfen unablässig die Befehle der Naga wiederholten.

Die Rituale zu Ehren Merikkas wurden weiterhin, scheinbar unverändert, abgehalten, wobei allerdings manche bemerkten, dass sich Abramo immer seltener in der Öffentlichkeit zeigte. Der Hohepriester hatte seit seiner Behandlung bei der Naga schizophrene Anfälle, bei denen er sich einbildete, ein begnadeter Bildhauer zu sein. Misha Devi sorgte dafür, dass er sich vor allem in seinen Gemächern im oberen Stockwerk des Tempels aufhielt. Sie war es nun, die weitere Bewohner Orlanes in die Gewalt der Naga brachte. Dabei konnte sie ihre magischen Fähigkeiten gut gebrauchen, da sie öffentliches Aufsehen wegen drohender bewaffneter Gegenmaßnahmen unbedingt vermeiden musste.

So geschah es nun immer wieder, dass die eine oder andere Familie aus dem Ort verschwand, um nach etwa zwei Wochen wieder aufzutauchen, zwar verstört und schweigsam, aber sonst unverändert. Manche jedoch, die dem Bann der Naga widerstehen konnten, kehrten nie wieder zurück, sondern landeten in den Bäuchen hungriger Naga-Diener.

Ein halbes Jahr später bot sich in Orlane folgendes Bild. Das Gasthaus "Zum goldenen Korn", das kleine Ortsgefängnis des Dorfhauptmanns sowie ein Teil der Handwerker und Bauern waren bereits in der Hand der Naga. Das Gasthaus wurde schnell zu einer Art Hauptquartier. In seiner Gaststube hielten sich stets ein paar "Anhänger des neuen Reptiliengottes" auf, die für Aufträge und Botengänge zur Verfügung standen. Ohne sonderlichen Verdacht zu erwecken, konnte man sich dort treffen, um Nachrichten weiterzuleiten und Neuigkeiten auszutauschen.

Der Meuchelmörder Derek hatte hier ein Zimmer, und in einem anderen Raum hielten sich fünf Burschen einsatzbereit. Mit ihrer Hilfe gelang es dem Wirt, in nächtlicher Wühlarbeit von seinem Keller aus ein unterirdisches Gewölbe in die Erde zu graben. Hier wurden alle Wertgegenstände gesammelt, die die Naga-Anhänger auf irgendeine Weise erbeutet hatten.

Nun geschah es, dass auch Reisende, die im Gasthaus "Zum goldenen Korn" übernachteten, spurlos verschwanden. In all diesen „Entführungsfällen“ ging Misha immer mit der gleichen Methode ans Werk. Um Mitternacht trafen sich vor dem Haus des Opfers, durch Boten verständigt, Misha mit ihren Tempeldienern und zwei Molchmenschen, Derek mit einigen Helfern, und der Dorfhauptmann mit seinen Freunden. Die Priesterin bannte mit einem Stillezauber jedes Geräusch der näheren Umgebung, und durch die absolute Lautlosigkeit und bei der langjährigen Erfahrung Dereks war der folgende Überfall nur noch ein Kinderspiel.

Hinterher schafften die Molchmenschen die gefesselten und geknebelten Opfer in Windeseile in ein Verlies des Merikka-Tempels. Ein paar Nächte später brachte ein Karren, der von den Söhnen einer zur Anhängerschaft zählenden Bauernfamilie gelenkt wurde, die Gefangenen zum Versteck der Naga, und kehrte mit den neuen "Freunden" der Naga wieder zurück.

Dieses Treiben blieb in Orlane natürlich nicht ohne Folgen. Das plötzliche Verschwinden und Wiederauftauchen ihrer Nachbarn und Bekannten verängstigte die Bewohner, und es war für sie ein Rätsel, dass vorher freundliche und gesprächige Leute, die ihr Tagwerk fröhlich pfeifend und singend verrichtet hatten, bei ihrer Rückkehr plötzlich mürrisch und lustlos ihrer Arbeit nachschlichen und jedem Gespräch auswichen, das auf ihr Verschwinden hinzielte.

Man stellte allerhand Vermutungen darüber an, welche Ursache dieses seltsame Verschwinden wohl haben mochte, und die überwiegende Meinung war die, dass hier wohl übernatürliche böse Kräfte am Werk wären,

A.4 Shigg und Naga, die zwei Reptiliengötter

denen man kaum entrinnen könnte. Jeder begann zu fürchten, er und seine Familie könnten die nächsten Opfer sein.

So zogen sich die meisten der noch nicht unter dem Bann der Naga stehenden Bewohner in ihre Häuser zurück, vermieden so weit wie möglich den Kontakt zu den Nachbarn und versuchten, nur ja nicht aufzufallen, um die bösen Mächte nicht auf sich zu lenken.

Aus dem einstmals fröhlichen Ort wurde so ein unfreundliches, abweisendes Dorf, und die wenigen Händler, die den unsicheren Dusterwald-Weg beschritten, fanden es bald nicht mehr der Mühe wert, Orlane zu besuchen, und blieben beinahe ganz aus.

Der Bürgermeister, Zakarias Ormond, war ein ehemaliger Krieger, der sich hier zur Ruhe gesetzt hatte. Ihm gefiel die Entwicklung seines Dorfes natürlich ganz und gar nicht, vor allem, da er keinen Gegner ausmachen konnte, den er "zwischen seinen Fäusten zerreiben würde", wie er gern zu sagen pflegte.

Auf Drängen einiger beherzter Dorfbewohner, etwas gegen dieses rätselhafte Verschwinden zu tun, hatte er zwei seiner Freunde aus alten Kämpferzeiten, die Waldelfen Dorian und Llywillan, zu sich gerufen, mit der Bitte, Informationen über die geheimnisvollen Vorgänge zu sammeln. Zu energischeren Schritten, z.B. der Anforderung einer bewaffneten Söldnertruppe, hatte er sich bisher nicht entschließen können. Er wollte nicht riskieren, vom Landesfürsten für unfähig gehalten zu werden und so evtl. seinen Posten zu verlieren. Da die meisten einige Zeit nach ihrem Verschwinden wieder zurückkehrten, beruhigte er sich selbst damit, dass es wohl doch nicht so gefährlich sein würde und er noch abwarten konnte.

Auch die gesuchten Schusters fielen den Naga-Anhängern in die Klauen, widerstanden aber dem Bann der Naga und schmachteten von da an im unterirdischen Gefängnis. Ihr künftiges Schicksal stand ihnen klar vor Augen: entweder sie wurden den Krokodilen vorgeworfen, die sich zahlreich in einem Höhlenteich tummelten, oder ein böser Zauberpriester, der mittlerweile ebenfalls zum Hauspersonal der Naga zählte, benutzte ihre Leichen als Ausgangsmaterial zur Herstellung arbeitswilliger Zombies, die in einem „Pumpenraum“ an der tiefsten Stelle der Nagahöhle das ständig herabrieselnde Sumpfwasser mit einer Eimerkette nach außen beförderten.

Das Gasthaus "Zum Goldenen Korn"

Von diesen Gegebenheiten ahnten unsere Freunde freilich noch nichts, als sie auf das ruhige Orlane blickten. Schließlich gaben sie sich einen Ruck und näherten sich auf dem Hauptweg den ersten Häusern. Zu ihrer Rechten erblickten sie auf der Veranda einer kleinen Holzhütte, die von hübschen Blumenbeeten umgeben war, ein junges Mädchen, das gerade Butter zubereitete. Aber kaum hatte es die Gruppe bemerkt, als es auch schon alles liegen und stehen ließ und nach innen eilte.

Etwas weiter lag auf der linken Seite ein großer Bauernhof, auf dessen eingezäunter Wiese einige Kühe gemächlich wiederkäuten und von Zeit zu Zeit ein paar lästige Fliegen abschüttelten. Es war die Molkerei des Ortes, die von Nowell Grafeno geführt wurde, der hier mit seiner Frau, fünf Töchtern und der Schwiegermutter wohnte. Die drei jüngsten Mädchen spielten im Hof und unterbrachen nun ihr Spiel, um den Ankömmlingen neugierig entgegenzustrarren.

Ehe unsere Freunde noch etwas unternehmen konnten, lief schon eine ältere Schwester heraus, um die Kinder in Sicherheit zu bringen - ohne auch nur ein Wort an sie zu richten.

Achselzuckend ließen sie ihre Pferde weitertraben und erreichten schließlich ein großes Holzgebäude, an dem über der Tür ein Schild hing, das eine Weizengarbe und einen Bierkrug zeigte: das Wirtshaus "Zum goldenen Korn". Mit seinen soliden Holzwänden, den mit geschnitzten Weizenähren verzierten Dachrinnen und der gepflegten Pferdekoppel im Hintergrund machte das Gasthaus einen einladenden Eindruck. Die Freunde spürten plötzlich, wie anstrengend ihre Reise bisher gewesen war, und kurz entschlossen traten sie ein.

In der düsteren Gaststube saßen ein paar schweigsame Gestalten an kleinen runden Tischen und nippten gelegentlich an ihren Bierkrügen. Sie blickten nur kurz und uninteressiert auf, als die neuen Gäste eintraten, um dann wieder in ihr dumpfes Brüten zu verfallen.

Dafür näherte sich ihnen mit freundlichen Willkommensgebärden Bertram Boswill, der beleibte Wirt und Eigentümer, und lud sie zu einem Krug Bier oder Wein ein. Er freute sich sehr, so erzählte er ihnen, wieder einmal neue Gesichter in Orlane zu sehen, denn nur selten würden Fremde in diesem kleinen Ort Rast machen.

So kamen sie miteinander ins Gespräch, und obwohl Wein und Bier miserabel schmeckten (und mancher schon überlegte, ob er nicht dezent auf den Tisch spucken sollte), blieben die Freunde höflich. Neugierig hofften sie auf neue Informationen, die sie auf die Spur der Schusters bringen würden. Doch der Wirt wich ihren vorsichtigen Fragen aus, angeblich war ihm außer einem gewissen Rückgang bei der Zahl seiner Gäste noch nichts Merkwürdiges aufgefallen.

Bertram erkundigte sich seinerseits, weshalb seine Besucher nach Orlane gekommen waren, und wollte sich zunächst mit der Antwort, man wäre eine Abenteurergruppe, die einen Badeurlaub am Meer verbringen wollte, nicht zufrieden geben. Doch als ihm die Freunde versicherten, sie hätten einen Tipp erhalten, dass die Küste in dieser Gegend besonders gut zum Baden geeignet wäre, erklärte er ihnen nach einem Lachanfall, der ihn beinahe erstickt hätte, dass man ihnen da einen ziemlich großen Bären aufgebunden hätte. Das Meer konnte man hier nur über schroffe Steilküsten oder sumpfige Flussmündungen erreichen, und baden würden dort nur Lebensmüde oder Verrückte. Die Freunde taten enttäuscht und erklärten, wenn sie schon einmal hierher gereist wären, dann wollten sie sich wenigstens etwas die Gegend anschauen und dabei erholen.

Der Wirt hatte seine Gäste mittlerweile als "harmlose Irre, leichte Beute für unseren Nagakult" eingeordnet, und das war für die Freunde vielleicht sogar ein glücklicher Umstand. Hätte er sie für gefährliche Schnüffler gehalten, wären auf ein kurzes Zeichen hin aus den scheinbar so trübsinnigen Biertrinkern plötzlich hellwache Messerstecher und Raufbolde geworden, ganz abgesehen davon, dass Bertram selbst ein guter Dolchkämpfer und sein Koch Ratzahn ein Meister in der Zubereitung vergifteter Speisen war (eine Fähigkeit, die er schon hatte, ehe ihn die Naga betörte).

So aber bot ihnen der Wirt freundlich, ja, beinahe übereifrig an, zum Abendessen hierzubleiben und in seinen schönen und preiswerten Zimmern die Nacht zu verbringen.

Nach kurzer Beratung beschlossen die Freunde, tatsächlich hier zu bleiben, denn die fensterlosen Zimmer im ersten Stock des Wirtshauses machten einen ordentlichen Eindruck. Mathorha und Sirena nahmen das eine, Minar, Zargos und Zaupold das andere der einfachen Zimmer, nur Borthor-Bartl bestand auf einem eigenen, luxuriös eingerichteten Einzelzimmer. Der Halbbling war dabei weniger von dem kleinen Zimmerklosett begeistert als vielmehr von dem Kamin, dessen zierlicher Sims mit fein gearbeiteten Bildern von Kobolden und Nymphen geschmückt war. Er vermutete, dass dort verborgene Geheimnisse auf ihn warteten.

Das Abendessen war erwartungsgemäß schrecklich, und nur mühsam bezwangen sie ihren Ekel und würgten ein paar Bissen hinunter. In der Abenddämmerung machten sich dann ein paar pflichtbewusste Abenteurer noch auf, um das Haus der Schusters zu begutachten. Erstaunt entdeckten sie, dass alle Räume verwüstet waren, obwohl Dulcina ihnen doch erzählt hatte, dass sie das Haus in bester Ordnung vorgefunden hatte. Sie standen vor einem Rätsel.

Die gefangenen Schusters hatten nämlich versucht, ihre Haut zu retten, und ihren Bewachern verraten, wo sie ihren "Sparstrumpf" versteckt hatten, der in zwei Lederflicken eingenäht war. Natürlich brachte ihnen das nicht die erhoffte Freiheit zurück, und da die ungeduldigen Molchmenschen bei ihrer Suche nicht sofort fündig geworden waren, hatten sie alles kurz und klein geschlagen.

Nachdenklich gingen die Freunde schlafen, und der Halbling untersuchte noch ergebnislos den Kaminsims in seinem Zimmer. Eine traumlose Nacht ging vorüber, und sie wollten sich am Morgen gerade auf ihren Zimmern beraten, ob sie nicht lieber gleich auf das Frühstück verzichten sollten, als sie plötzlich merkten, dass ihr Halbling fehlte. Das Bett in seinem Zimmer war benutzt worden, aber Borthor-Bartl war spurlos verschwunden, und mit ihm sein ganzes Gepäck!

Sofort wurde der Wirt geholt und im Zimmer des Halbblings zur Rede gestellt. Bertram zeigte sich vom Verschwinden seines Gastes wenig berührt (er wusste ja auch, wo er war) und tat vielmehr sehr besorgt, ob nicht auch Einrichtungsgegenstände verschwunden wären, die man ihm ersetzen müsste.

Die Freunde waren misstrauisch geworden, und als sie merkten, dass der Wortwechsel zu keinem Ergebnis führen würde, packte Zaupold, dem der Geduldsfaden riss, Bertram beim Kragen, um ihn zum Sprechen zu bringen.

Der Wirt rief augenblicklich lautstark um Hilfe, und ehe er noch zum Schweigen gebracht werden konnte, drangen aus zwei gegenüberliegenden Türen fünf bewaffnete Männer, um Bertram zu Hilfe zu eilen: seine persönliche Einsatzgruppe, die ihm für heikle Aufträge oder Notfälle wie diesen zur Seite stand.

In dem engen Gang entwickelte sich nun ein mörderischer Kampf, denn die Freunde wollten sich auf keinen Fall ergeben, und ihre Gegner dachten, mit diesen paar armseligen "Urlaubern" leicht fertig zu werden. Doch die ausgeruhten Abenteurer kämpften erbittert, und schon bald musste einer der Männer seine Kumpane verlassen, um aus dem Erdgeschoss Hilfe herbeizuholen.

Er stieß zunächst auf Rattzahn, den Koch, und dann auf Derek, den Meuchelmörder, der in einem Kellerraum den gefangenen Halbling bewachte. Beide eilten zur Verstärkung nach oben, während er sich nun in der Gaststube abmühte, den wenigen um diese Zeit bereits dort befindlichen Naga-Anhängern klarzumachen, dass im Obergeschoss ein Kampf tobte, bei dem sie vielleicht gebraucht würden.

Tatsächlich war bereits auf beiden Seiten viel Blut geflossen, und die Freunde griffen bereits zu verzweifelten und seltsamen Mitteln. Vor den Augen seiner erstaunten Kameraden verwandelte sich Zaupold in ein kleines Shiggtil, jenes bissige Reptil, das er einmal als Tätowierung gesehen hatte. Immerhin gelang es ihm, einen der Angreifer kreischend in die Flucht zu jagen.

Schließlich hatten sich die Abenteurer mit letzter Kraft schon beinahe den Weg nach unten freigekämpft, und ihre Gegner, auch Rattzahn und Derek, lagen tot oder schwer verwundet am Boden, als sie zu ihrem Entsetzen hören mussten, wie mehrere Leute die Treppe heraufhasteten. Die begriffsstutzigen Nagaleute hatten endlich verstanden, wo sie gebraucht wurden.

Da erinnerte sich Zargos plötzlich an Dulcinas Ring, und kurze Augenblicke später stand der Dämon Exedor vor ihm, seine Befehle erwartend. *"Geh' runter und mach' sie alle"*, war der einzige Gedanke, auf den sich der aufgeregte Waldelf konzentrieren konnte.

Im nächsten Moment stürzte sich der Dämon auch schon den Treppenabsatz hinunter, und ein mehrstimmiger Entsetzenschrei war die Folge. Möbel fielen polternd zu Boden, Fensterscheiben klirrten - und dann war plötzlich Stille eingetreten.

Dennoch wagte keiner, jetzt schon nach unten zu gehen. Zunächst durchsuchten sie das obere Stockwerk, um nicht von verborgenen Feinden im Rücken angegriffen zu werden. Sie entdeckten ein großes Gästezimmer, das offenbar von Derek bewohnt war, da ein kleiner Schlüssel, den er an einer Halskette getragen hatte, zu einer Stahlkassette passte, die unter dem Bett stand. Sie enthielt fünf Edelsteine und drei in Samt gewickelte Fläschchen, die mit *KN.BL.EL.*, *KN.BL.EX.* und *KERKER-EX*, die *rasche Verflüchtigung* beschriftet waren.

Hinter einer anderen unverschlossenen Tür stießen sie auf Iki Olivero, einen sulonischen Händler aus Hüttendorf. Der verängstigte Mann bat die Abenteurer, ihm nichts zu tun und ihn zu befreien, da er schon seit langer Zeit vom Wirt und seinen bösen Helfern hier gefangen gehalten würde.

Doch die Freunde waren nun einmal misstrauisch geworden, und so konnte sie sein Jammern nicht überzeugen. Sie fesselten ihn und schafften ihn mit den übrigen besiegten Gegnern in einen leerstehenden Schlafsaal.

Zargos entdeckte dabei, dass der Wirt ein kleines Silberamulett umhängen hatte, und nahm es an sich.

Doch nun war guter Rat teuer. Sie hatten zwar mit Gewalt ihre Gegner zum Schweigen gebracht, aber damit auch jede mögliche Informationsquelle beseitigt.

Wo war der Halbling? Als sie in seinem Zimmer nach Spuren suchten, entdeckten sie eine Geheimtür, die auf einen schmalen Holzkorridor führte, der in Dereks Zimmer führte! Auf diesem Weg musste der Halbling entführt worden sein!

Etwas ratlos machte sich die Gruppe auf den Weg nach unten. In der Gaststube waren deutliche Spuren eines Kampfes zu sehen, Tische und Stühle lagen zerbrochen zwischen den Scherben einiger Fensterscheiben. Es waren auch frische Brand- und Blutflecken zu erkennen, aber weder ein Lebender noch ein Toter war zu entdecken. Dafür bemerkten sie bei einem vorsichtigen Blick nach draußen den gesuchten Halbling, der auf den Verandastufen vor dem Gasthaus saß und eine Pfeife schmauchte. Sie holten ihn schleunigst herein, und er musste ihnen berichten. Was war geschehen?

Der Wirt hatte abends einen Boten zum Tempel geschickt, um Misha Devi mitzuteilen, dass ein paar harmlose Verrückte in seinem Gasthaus übernachteten. Um Mitternacht traf sich die Priesterin, begleitet von zwei Tempeldienern, mit Derek, und vom Geheimgang aus drangen sie lautlos in das Zimmer des Halbblings ein, den sie im Nu überwältigten. Sie hatten sich Borthor-Bartl als Opfer ausgesucht, da er allein schlief und deshalb - noch dazu bei dieser "halben Portion" - mit den geringsten Schwierigkeiten zu rechnen war.

Tatsächlich kam der Halbling erst zu sich, als man ihn bereits gefesselt und geknebelt in den Keller des Gasthauses schleppte. Dort wurde er in einem geheimen Verschlag auf eine Holzbank gelegt und von Derek bewacht. Wäre alles nach Wunsch verlaufen, hätte man ihn in der nächsten Nacht in das Tempelverlies und von dort mit dem üblichen Karrentransport zur Naga gebracht. Doch das gewalttätige Handeln der Freunde und das außerordentliche Geschick Borthor-Bartls brachten diese Pläne durcheinander.

Der Halbbling konnte sich nämlich unbemerkt von seinen Fesseln befreien und wartete nur auf einen günstigen Moment, um zu fliehen.

Als Derek am Morgen geholt wurde, um beim Kampf im Obergeschoß zu helfen, war die Gelegenheit gekommen. Hinter einer verriegelten Holztür entdeckte der Halbbling einen in die Erde gegrabenen Gang, der in regelmäßigen Abständen von massiven Balken gestützt wurde. Kalte Luft schlug ihm entgegen, vermischt mit fauligen Moderdüften, und als er ein paar Schritte in den Gang hineinging, huschten Ratten unter seinen pelzigen Füßen davon.

Er entschloss sich, lieber einen anderen Fluchtweg zu suchen, und erreichte über eine Leiter eine Falltür in der Decke seines Kellergefängnisses, die ihn in das Schlafzimmer des Wirts führte. Kaum in Freiheit, hatte der Halbbling seine eiskalte Selbstsicherheit wiedergefunden, und so durchsuchte er in aller Seelenruhe das Mobiliar nach brauchbaren Säckelchen. Und wirklich fand er einen verborgenen Schlüssel, der zu einer messingbeschlagenen Holzkiste passte, die aber nur Kleidung enthielt. Unter Schriftstücken, die verstreut auf einem Schreibpult herumlagen, erregte eine Skizze seine Aufmerksamkeit, und er nahm sie mit.

Plötzlich hörte er einen mehrstimmigen lauten Entsetzensschrei und tumultartigen Lärm ganz in seiner Nähe, in der Gaststube, wie er richtig vermutete. Als es wieder still geworden war, schlich er sich vorsichtig durch die Hintertür ins Freie.

Als er behutsam durch ein Fenster in die Gaststube spähte, konnte er gerade noch sehen, wie Exedor mit sichtlichem Appetit einen getöteten Gegner verspeiste. Der Dämon hatte seinen Auftrag wortgetreu ausgeführt! Um seinen aufgewühlten Magen zu beruhigen, steckte sich der Halbbling erst einmal ein Pfeifchen an und setzte sich auf die Eingangsstufen, um nachzudenken.

Die Wiedersehensfreude der Freunde verflog allerdings sehr rasch wieder, als ihnen allmählich der Ernst ihrer Lage bewusst wurde. Durch ihr unbeherrschtes Verhalten hatten sie jede Chance auf ein feinfühliges Nachforschen im Dorf vertan. Ihr Glück im Unglück war, dass sie ausgerechnet das "Goldene Korn", den zentralen Nerven des Informationsflusses zwischen den Nagaleuten, zum Schauplatz ihrer Gewalttaten gemacht hatten. Den braven Einwohnern Orlanes war die öde Stimmung in dieser Kneipe schon lange aufgefallen, und wer in diesen bösen Zeiten überhaupt noch Lust auf ein Krüglein verspürte, ging deshalb in den "Träumenden Drachen".

Davon ahnten die Freunde natürlich nichts. Der Hinweis Borthor-Bartls auf ein unterirdisches Gewölbe weckte ihre Neugier, und sie beschlossen, diese Gänge einmal näher zu untersuchen - schlimmstenfalls konnte ihnen ja Exedor wieder aus der Patsche helfen.

Müheelos erreichten sie den Eingang und begannen, das eilig ins Erdreich gegrabene Labyrinth zu erforschen. Die verborgene Schatzkammer, der eigentliche Sinn der wenigen Gänge, konnten sie nicht entdecken, obwohl sie bereits direkt vor ihrer gut getarnten Eingangstür gestanden waren. Die Freunde hätten aber sowieso Pech gehabt, da der letzte Karrentransport auch die gefüllten Truhen des Wirtshauses zur Naga gebracht hatte, und die Schatzkammer deshalb fast leer war.

Dafür lauerten ein paar andere Gefahren auf sie. Mathorha wäre beinahe von einer Würgeschlange erdrosselt worden, die sich plötzlich von einem Stützbalken auf die überraschte Halbriesin fallen ließ. Zargos beherztes Eingreifen verdarb der Schlange den Genuss. Und als sie schließlich auf den wahren Schrecken dieser Gänge gestoßen waren, drei

ausgehungerte Ghule, die statt der täglichen Rattenkadaver endlich wieder eine frische Menschenleiche verspeisen wollten, war es wiederum der gewitzte Waldelf, der sie vor dem Schlimmsten bewahren konnte.

Bis Zargos das Amulett des Wirts aus seinem Umhang herausgenestelt und den Ghulen entgegengehalten hatte, waren aber Zaupold und Borthor-Bartl bereits von den rasiermesserscharfen Klauen der aasfressenden Ungeheuer getroffen worden und standen, vom Leichengift gelähmt, regungslos da. Die Ghule wichen tatsächlich beim Anblick des im Fackellicht schimmernden Amuletts vor Zargos und den Kameraden zurück und konnten mühelos erschlagen werden.

Doch wie konnte man den beiden kleinsten ihrer Gruppe helfen? Sirena, die wissbegierige Priesterin, schlug vor, die Gelegenheit zu nutzen und ein paar der Tränke, die sie bei sich hatten, an den "freiwilligen" Opfern auszuprobieren, vielleicht würde ja der eine oder andere Trank die Lähmung vertreiben. So flößte man dem armen Zwerg zunächst eine Flüssigkeit ein, die aus gekochten Krokodilsaugen bestand, ein widerliches Getränk, für das sich Zaupold bei normaler Gesundheit zumindest mit ein paar derben Flüchen bedankt hätte. Da es dem Zwerg jedenfalls nicht sichtbar geschadet hatte, bekam er einen weiteren Trank, KN.BL.EL., eingetrichtert, und siehe da, das Knoblauchelixier entfaltete seine duftende Heilwirkung, und Zaupold konnte sich wieder in alter Frische bewegen. Am Halbling, diesem Federgewicht, wollten sie nun aber ihre Experimente nicht fortsetzen und dabei möglicherweise schöne Tränkchen vergeuden, sondern sie entschieden sich dafür, den gelähmten Halbling so lange mit sich herumzutragen, bis die Wirkung des Giftes von selbst nachlassen würde.

Als sie den Keller des Gasthauses wieder verlassen hatten, sahen sie, dass es bereits Nachmittag geworden war - und es hatte sich immer noch nichts in der Ortschaft gerührt!

Da ihnen momentan nichts Besseres einfiel, als die Nacht abzuwarten, gingen sie in den geräumigen Stall des Wirtshauses und legten sich dort in der Nähe ihrer Pferde nieder, um sich auszuruhen und neue Kräfte zu sammeln. Minar, der ausdauernde Waldläufer, hielt geduldig Wache und harrte auch noch aus, als die Nacht hereinbrach. Obwohl Minar einmal im Erdgeschoß des Gasthauses Fackelschein von Fenster zu Fenster huschen sah, wurden sie nicht belästigt.

Die wenigen Nagaleute, die vor Exedor fliehen konnten, waren zu Misha Devi in den Tempel geeilt. Die Priesterin misstraute zwar den blumigen Erzählungen von einem feurigen Dämonen, aber der Anblick der angstschlotternden Männer mahnte sie zur Vorsicht. So ließ sie zunächst durch einige Boten die Anhänger der Naga warnen; sie sollten an diesem Tag das "Goldene Korn" besser nicht aufzusuchen!

Sie wartete den Schutz der Dunkelheit ab, um dann mit ein paar Helfern das Gasthaus zu erforschen. Natürlich entdeckten sie dabei die Leichen im Obergeschoß, und Iki Olivero, der so endlich befreit wurde. Er war in Wirklichkeit ein Händler, der schon vor geraumer Zeit dem Bann der Naga zum Opfer gefallen war und sich im Gasthaus nur aufgehalten hatte, um bei einer günstigen Gelegenheit in einen anderen Ort zu reisen, um dort eine weitere Ausgangsbasis für den Nagakult zu schaffen. Leider hatte Iki außer den Kampfgeräuschen wenig von den Handlungen der Freunde mitbekommen, und so war er für Misha kein besonders brauchbarer Berichterstatter.

Sie stand vor dem Rätsel, wie ein paar "harmlose Spinner", "Sommerfrischler", mit so vielen Gegnern fertig geworden waren, und ihr Erstaunen vergrößerte sich noch, als sie die Leichen in die verborgenen Kellergewölbe bringen ließ und dabei die Körper der getöteten Ghule fand.

War diese Gruppe ein ernstzunehmender Gegner, der dieses Gasthaus gezielt angegriffen hatte, um dem Nagakult zu schaden, oder hatten sie diesmal einfach zufällig Pech gehabt und waren an eine superstarke Bande geraten? Etwas verunsichert beschloss Misha, erst mal ein paar Tage nichts zu unternehmen und die Entwicklung der Dinge abzuwarten.

Ein missglückter Besuch...

Schließlich hatten sich die Freunde genügend ausgeruht und sprühten wieder vor Tatendrang. Auch Borthor-Bartl hatte seine Beweglichkeit zurückgewonnen. Aber was sollten sie jetzt tun?

Nach einigem Hin und Her schlug Minar, dem das lange Wachestehen wohl schon etwas das Hirn umnebelt hatte, vor, jetzt, wo sie doch schon mal zur Gewalt gegriffen hätten, wäre wohl alles egal, und sie sollten einfach dem Bürgermeister einen kleinen überfallartigen Besuch abstatten, um aus jenem neue Informationen über die Ereignisse in Orlane herauszupressen.

Das schien allen eine vernünftige Idee zu sein, und so machten sie sich mitten in der Nacht auf den Weg. Das zweistöckige Haus des Bürgermeisters wurde von zwei halbhohen Ulmen beschirmt und bot eine eindrucksvolle Erscheinung. Das vorspringende Dach war mit Holzschindeln sauber gedeckt und wurde von Holzsäulen gestützt, die mit kunstreichen Verzierungen geschmückt waren.

Zaupold gelang es mit einem Zauber, den Riegel der Eingangstür zurückzuschieben, doch der Lärm, den er dabei verursachte, hätte selbst Tote wecken können, und das Haus erwachte schneller zum Leben, als es den Eindringlingen recht war.

Traver Treuherz, der alte Leibwächter, erwartete die Freunde am oberen Treppenabsatz, in Kettenrüstung, mit Schild und Bihänder bewaffnet. Außerdem konnten sie hören, wie jemand (ein Sohn des Bürgermeisters) aus dem Fenster sprang, um Hilfe herbeizuholen.

Zu seinem Pech war Zaupold in Reichweite des Bihänders, und nachdem er die Wirkung dieser furchtbaren Waffe zweimal gekostet hatte, zog der Zwerg es vor, schleunigst den Rückzug anzutreten. Vorher gelang es ihm aber, den Leibwächter so am rechten Bein zu verletzen, dass dieser die nächsten sechs Wochen lang nicht laufen konnte. Da Traver aber dennoch, scheinbar unerschüttert, seinen Platz behauptete, ergriff die Abenteurer Panik, und sie stürzten davon, so schnell sie nur konnten.

...kommt selten allein

Ihre Flucht endete in einem Weizenfeld außerhalb Orlanes, und die Freunde begannen sich zerknirscht zu fragen, ob sie nicht alles falsch angefasst hatten, und ob es nicht besser wäre, von hier ganz zu verschwinden. So reizvoll ihnen der Gedanke auch schien, siegte schließlich doch ihr Pflichtgefühl, und sie beschlossen, am Morgen dem Tempel einen Besuch abzustatten, als ein letzter Versuch, neue Anhaltspunkte zu gewinnen und Schusters doch noch zu finden.

Als die Sonne aufgegangen war, ritten sie also zum Merikka-Tempel, einem fensterlosen Gebäude aus massiven Granitblöcken, das von einer 7m hohen Steinmauer umgeben war. Sirena und Zargos weigerten sich, das Innere des Tempels zu betreten, da ihnen eine innere Stimme sagte, dass dort nur neue Gefahren lauern würden - wie recht sie doch hatten!

So blieben sie bei den Pferden zurück, während die anderen durch das geöffnete Holztor den Tempelhof betraten. Ein breiter Weg führte zu der Eingangstür des Tempels, und kurze Zeit später standen die Freunde in der Ritualhalle, einem großen Saal, dessen Boden mit orangen, blauen und braunen Mosaiksteinen gemustert war. Verschiedene Wandteppiche verzierten die Mauern und zeigten Bilder von saftigen Wiesen, fruchtbaren Äckern und wogenden

Getreidefeldern. Fünf hohe Ulmensäulen stützten die Decke des Raumes, an dessen Stirnseite sich auf einem niedrigen Absatz eine Jadestatue der Merikka befand.

Die Freunde zeigten nur wenig Ehrfurcht vor der Heiligkeit des Raumes und begannen die Türen zu untersuchen, die sie an den Seitenwänden gesehen hatten.

Aber ihre Ankunft war nicht unbemerkt geblieben, und ein Tempeldiener hatte Misha Devi informiert, dass die seltsamen Fremden die Eingangshalle betreten hatten. In kürzester Zeit hatte die Priesterin ihre Diener und zwei Molchmensen um sich versammelt.

So sahen sich die Freunde plötzlich einer übermächtigen Zahl von Gegnern gegenüber, die von allen Seiten auf sie eindrangen. Misha rief ihnen zu, sie sollten sich ergeben, ihr Spiel wäre aus! Sie sahen ein, dass ihre Lage aussichtslos war, und legten die Waffen nieder.

2. Kapitel: Im Tempel der Merikka

Begegnungen in Orlane

Sirena und Zargos erlebten vor der Tempelmauer zwar einen schönen Sonnenaufgang, aber als die Zeit verging und ihre Kameraden nicht wieder zurückkehrten, wurden sie unruhig und starrten nervös auf das große Eingangstor.

Dieses wurde plötzlich aufgestoßen, und zwei Tempeldiener traten heraus, von zwei gefährlich aussehenden Wolfshunden begleitet, die bei ihrem Anblick ohne Zögern auf sie zu liefen. Die beiden Abenteurer beachtetten die freundliche Einladung der Tempeldiener ("los, reinkommen!") nicht, sondern beeilten sich, auf ihre Pferde zu kommen.

Dabei verhedderten sie sich in den Steigbügeln und stellten sich so ungeschickt an, dass sie nur mit knapper Not den zuschnappenden Wolfskiefen entgehen konnten. Sie ließen ihren Gäulen die Zügel schießen, und die aufgeregten Tiere galoppierten über die Felder davon und ließen ihre Verfolger weit hinter sich. Auch als sie die Dorfstraße erreicht hatten, rasten die Pferde mit unvermindertem Tempo weiter, und ihre Reiter hatten Mühe, nicht herunterzufallen.

Da ertönte plötzlich ein gellender Pfiff, und beinahe augenblicklich kam die wilde Fahrt zum Stehen. Ein zehnjähriger blonder Knabe trat aus dem Schatten einer Scheune und schlenderte auf die beiden Freunde zu, die noch ganz atemlos auf ihren Satteln hingen.

So begegneten sie Fahlbard, einem aufgeweckten Bengel, der die Veränderungen seines Dorfs schon lange bemerkt hatte. Bei seinen Streifzügen durch den Ort, auf der Jagd nach Kaninchen oder bei der Ausführung lustiger Streiche war ihm aufgefallen, dass immer wieder Dorfbewohner verschwanden. Die meisten tauchten nach etwa zwei Wochen wieder auf, um danach abweisend und in sich gekehrt ihrer Arbeit nachzugehen. Eine Gelegenheit für tolle Scherze fand sich immer seltener, und um das Maß endgültig voll zu machen, war vor knapp zwei Wochen auch Genoveva mit den beiden Zöpfen, seine heimliche Liebe, zusammen mit ihren Eltern verschwunden!

Seitdem hatte er sich besonders inständig gewünscht, es würden endlich ein paar Leute nach Orlane kommen, die den Ort von seinem Fluch befreien könnten. Von den Mädchen aus der Molkerei hatte er erfahren, dass eine Reisegruppe angekommen und im "Goldenen Korn" abgestiegen war. Dieses Gasthaus war ihm schon lange verdächtig vorgekommen (schließlich waren seine Eltern die Wirtsleute des "Träumenden Drachen"). Aus den Beschädigungen und der Tatsache, dass sich den ganzen Tag über kein Besucher des "Goldenen Kornes" zeigte, schloss der intelligente Knabe messerscharf, dass es sich bei den Ankömmlingen nur um eine Abenteurergruppe handeln könnte, die Orlane wieder in Ordnung bringen würde.

Als er nun Sirena und Zargos traf, sprach er sie an und erkundigte sich nach dem Verbleib ihrer Kameraden. Man kam ins Gespräch, und etwas verlegen schilderten die beiden, dass der Rest ihrer Gruppe im Tempel verschwunden und nicht wieder zurückgekehrt war. Fahlbard war überzeugt, dass der Tempel mit dem Verschwinden der Dorfbewohner zu tun hätte, da er beobachtet hatte, dass häufig Boten zwischen dem Tempel und dem "Goldenen Korn" hin- und herwanderten. Er schlug vor, seinen Vater, Ollwin Kralun, den Wirt des "Träumenden Drachen", um Rat zu fragen, denn "der weiß immer eine Antwort".

Doch die beiden Abenteurer waren misstrauisch und wollten sich zunächst den Bauernhof von Genevevas Eltern im Norden Orlanes anschauen, um dort nach Spuren zu suchen.

Zusammen mit dem Jungen ritten sie also dorthin, mussten aber bald feststellen, dass die Behausung zwar den Eindruck machte, als würden die Bewohner jeden Moment zur Tür hereinkommen, sonst aber keinerlei neuen Hinweise bot. Nachdem auch ein intensives Aushorchen Fahlbards nur vage Anhaltspunkte zu Tage brachte, entschlossen sie sich, nun doch den "Träumenden Drachen" aufzusuchen.

Fahlbards Vater erwies sich, nachdem er seinen Sohn zurechtgewiesen und in die Küche verbannt hatte, als freundlicher Mann, der ihnen, nachdem sie bei einem Krug seines selbsthergestellten köstlichen Weines ihr Anliegen geschildert hatten, nachdrücklich riet, Ramne, einen alten Einsiedler, aufzusuchen, der zurückgezogen in einer kleinen Hütte im nahegelegenen Ulmenwald wohnte. Obwohl sich dieser nur selten bei ihm blicken ließ, um ein paar Kräuter und Heilsalben gegen Lebensmittel einzutauschen, hatte er aus den wenigen Worten, die er bei diesen Gelegenheiten mit ihm wechselte, das Gefühl gewonnen, der Einsiedler würde, vielleicht besser als jeder andere im Dorf, eine ganze Menge von den geheimnisvollen Vorgängen wissen.

So erreichten Sirena und Zargos in den frühen Mittagsstunden Ramne, der sie freundlich begrüßte. Er war ein alter, gebrechlich wirkender Mann, der sich in seiner Jugend erfolgreich mit den Geheimnissen der Magie beschäftigt hatte, nun aber seine Tage am liebsten mit stillen Meditationen und der Zubereitung verschiedener Kräutersäfte verbrachte. Für Abwechslung und Unterhaltung sorgte allein Backenbart, sein Wiesel, mit dem er reden konnte, und das ihn zuverlässig über alle Ereignisse im Dorf unterrichtete. Schon lange hatte er die Entwicklung in Orlane mit Sorge verfolgt, und als nun seine beiden Besucher ihm offen und ohne Umschweife ihre Lage und Pläne erzählten, glomm in ihm ein Hoffnungsfunke auf: vielleicht bot sich nun hier der Hebel, um die bösen Mächte aus Orlane zu vertreiben!

Zuerst müssten natürlich die übrigen Freunde aus dem Tempel befreit werden, in dem sie mit ziemlicher Sicherheit gefangen gehalten wurden - Ramne wusste aus "seinen" Beobachtungen, dass der Tempel unmittelbar mit dem rätselhaften Geschehen zu tun hatte. Er empfahl ihnen deshalb, den Bürgermeister aufzusuchen, einen braven Mann, der ihnen bestimmt tatkräftige Unterstützung anbieten würde, und außerdem konnte er ihnen Backenbart mitgeben, sein Wiesel, das ein ausgezeichneter Spurenleser wäre.

Die Aussicht, dem Bürgermeister nun bei Tageslicht zu begegnen, stimmte Sirena und Zargos ziemlich verlegen, aber da auch Ramne keinen anderen Rat wusste und sie ihre Freunde nicht im Stich lassen wollten, beschlossen sie, das Risiko einzugehen.

Zakarias Ormond, der Bürgermeister, hatte bereits einen unruhigen Vormittag hinter sich, als die beiden bei ihm eintrafen.

A.4 Shigg und Naga, die zwei Reptiliengötter

Schon am Morgen hatte ihn der Dorfhauptmann besucht, natürlich im Auftrag Misha Devis, um ihm pflichtgemäß mitzuteilen, dass das "Goldene Korn", "offenbar nach einer kleinen Rauferei", leer stünde und der Wirt nirgends zu finden wäre. Der Hauptmann bot an, über einen Bekannten nach einem Nachfolger zu suchen (natürlich wieder ein Mitglied des Nagakults).

Kurz darauf kamen dann die beiden befreundeten Elfen, die das nächtliche Treffen der Nagaleute am Gasthaus beobachtet hatten und ihre Vermutung, dass der Tempel mit dem Verschwinden der Bewohner zu tun hätte, bestätigt sahen.

Ihr Bericht hatte den Bürgermeister sehr verwirrt, denn er musste erfahren, dass auch sein Dorfhauptmann in die Sache verstrickt war, und dass statt der "harmlosen Rauferei" etwas Geheimnisvolles im "Goldenen Korn" passiert sein musste. Er hatte gerade beschlossen, die beiden Elfen zu näheren Nachforschungen ins Gasthaus zu schicken, als Sirena und Zargos bei ihm eintrafen.

Ohne zu zögern, erzählten sie dem staunenden Bürgermeister ihre Geschichte, und sie sparten auch den nächtlichen "Besuch" in seinem Haus nicht aus, den sie dadurch zu entschuldigen versuchten, dass sie ihm erklärten, sie hätten gedacht, ganz Orlane wäre von einem bösen Fluch befallen.

Obwohl Zakarias bei ihrer Erzählung abwechselnd blass und rot geworden war, erklärte er ihnen am Ende ruhig, dass er stolz und glücklich wäre, einen so tapferen Leibwächter an seiner Seite zu haben, der sein Heim sicher vor Eindringlingen schützen könnte. Sie sollten aber in Zukunft lieber gleich höflich anklopfen, wenn sie jemanden zu sprechen wünschten. Im übrigen glaubte er ihrer Erzählung, da er den Ring an Zargos Hand wiedererkannte, den ihm Dulcina ebenfalls als Belohnung für seine Hilfe angeboten hatte.

Nun war guter Rat teuer. Der Bürgermeister, entschlossen, nun nicht mehr länger dem bösen Treiben tatenlos zuzuschauen, schlug vor, gemeinsam mit seinen beiden Söhnen -den einzigen, denen er in Orlane noch vertrauen könnte - und den Elfen am Abend in den Tempel einzudringen, um nach den vermissten Gefährten und nach handfesten Beweisen zu suchen.

So erwarteten sie bei einem stärkenden Mahl gespannt das Nahen der Abenddämmerung.

Im Tempel gefangen

Als Misha Devi gesehen hatte, dass ein Teil dieser seltsamen "Urlauber" ihren Tempel betreten hatte, zögerte sie natürlich keinen Augenblick, die unvorsichtigen Besucher in ihre Gewalt zu bringen. Gefesselt und mit verbundenen Augen ließ sie ihre Gefangenen von vier Molchmenschen in die unterirdischen Gefängnisse bringen.

So fanden sich Minar und Mathorha in der einen, Zaupold und Borthor-Bartl in der anderen stockfinsternen Zelle wieder, und sie mussten bald erkennen, dass sie sich in Erdhöhlen befanden, die von massiven Holztüren versperrt wurden. Während sich Minar von der Halbriesin auf die Schultern heben ließ, um die Höhlendecke nach verborgenen Ausgängen abzutasten, entdeckten der Zwerg und der Halbling, dass in ihrer Höhle bereits ein Gefangener war, Asisa, eine norlanische Waldläuferin.

Sie war die einzige Überlebende einer Reisegruppe von Magiern, die sie auf dem Weg durch den Dusterwald zu einem Magiertreffen in Hochoch begleitet hatte, und die von den Nagaleuten überfallen worden war. Sie zeigte sich wenig gesprächig, teilte den Neuankömmlingen aber mit, dass von Zeit zu Zeit ein erbärmliches "Essen" hereingebracht würde. Ein Entkommen war nach ihrer Meinung unmöglich.

Die Aussicht, möglicherweise einen scheußlichen Fraß hinunterschlucken zu müssen, versetzte den Halbling in große Panik, und er begann wie verrückt ein Erdloch in die Wand zu graben, um einen Fluchttunnel zu bauen - der Zwerg legte sich kaltblütig schlafen.

Als Borthor-Bartl bereits zum zweiten Mal nach halbstündiger Wühlarbeit auf einen massiven Felsbrocken gestoßen war, bekam Asisa Mitleid mit dem Halbling, und als sie bei einem kurzen Gespräch erfuhr, dass er ein zauberkundiger Barde war, verriet sie ihm, dass in ihrem Kittel drei Schriftrollen eingenäht waren. Die vorsichtigen Magier hätten sich auf diese Weise vor einem Diebstahl schützen wollen, da es sich um neuerfundene Spezialzauber handelte, die sie als besondere Überraschung bei ihrem Treffen vorführen wollten.

Natürlich war der Halbling äußerst interessiert, und kurz darauf hielt er die Schriftrollen in seinen längst von den Fesseln befreiten Händen. Da er leider ganz vergessen hatte, dass er ja noch Feuerstein und Zunder in seinen Taschen hatte, konnte er kein Licht machen, um festzustellen, um was es sich da handelte.

Zaupold war kurz aufgewacht und brummelte vor sich hin, sie sollten sich nicht auf Magie verlassen, sondern sich gemeinsam auf den Nächsten stürzen, der eintreten würde. Da sie keinen besseren Rat wussten, warteten sie also.

Misha war inzwischen nicht untätig geblieben. Sie hatte ihren Dienern befohlen, die Waffen und Rüstungsteile der Gefangenen ins Obergeschoß des Tempels zu bringen, die Gepäckstücke aber in ihr Zimmer zu schaffen. Zwei ihrer Diener schickte sie mit Wölfen nach draußen, um nach den beiden fehlenden Mitgliedern der "Urlaubsgruppe" zu suchen.

Dann begab sie sich in ihr Zimmer, um die Sachen der Gefangenen zu untersuchen, und stellte freudig überrascht fest, dass sich in den unscheinbaren Säcken wahre Reichtümer (über 1000 GS) befanden - die Naga würde sich freuen!

Als ihr die zwei Diener die Nachricht brachten, sie hätten zwar die Gesuchten in unmittelbarer Nähe des Tempels gefunden, diese hätten aber leider fliehen können, wuchs ihre Unruhe, und sie beschloss, ihre Gefangenen ein wenig auszuhorchen. Sie befahl deshalb, alles zur Folterung vorzubereiten (Streckbank abstauben...), und ließ durch einen Boten vorsichtshalber den Nagaleuten mitteilen, dass noch zwei Fremde gesucht würden, die bei günstiger Gelegenheit ergriffen und zum Tempel gebracht werden sollten.

So wurde also plötzlich die Tür zu Minars und Mathorhas Gefängnis aufgerissen, und zwei Tempeldiener, begleitet von zwei Molchmenschen, traten ein. Ohne viel zu reden, packten sie den Waldläufer und schleppten ihn gefesselt und mit verbundenen Augen in die Folterkammer im Obergeschoß. Als er wieder sehen konnte, war er bereits auf der Streckbank befestigt, und die Priesterin begann ihn zu verhören.

So erging es nacheinander auch den drei anderen Freunden (in der Reihenfolge Mathorha, Borthor-Bartl, Zaupold), wobei die beiden letzteren vor Schreck über den ungebetenen "Besuch" ganz ihren ursprünglich geplanten Überraschungsangriff vergaßen und sich brav wieder fesseln ließen.

Mit Ausnahme der Halbriesin, die mit ihren frechen Antworten den Zorn der Priesterin herausforderte, überstanden die Abenteurer den Ausflug auf die Streckbank ohne nennenswerten Schaden, da sie alle sofort zu „singen“ angingen.

Misha hatte nach den Aussagen Minars den Eindruck gewonnen, dass die Gruppe eine Händlerschar war, die zufällig eine Wunderwaffe ("ein lähmendes Giftgas") bei sich hatte, als sie im "Goldenen Korn" angegriffen wurde. Die Halbriesin schien nicht ganz richtig im Oberstübchen zu sein, bestätigte aber im Wesentlichen die Antworten ihres Vorgängers. Der Halbling plapperte zunächst munter drauflos und erzählte etwas von einem

Auftrag, nach verschwundenen Reisenden zu suchen. Als er aber merkte, dass er zu weit gegangen war und Mishas Interesse erweckt hatte, jammerte er so eindrucksvoll, dass er eigentlich überhaupt nichts wüsste ("die anderen sagen mir nie was und nennen mich immer einen dummen kleinen haarigen Jungen"), dass sie sein Geschwätz nur für die wichtigstuerische Wiedergabe aufgeschnappter Gerüchte hielt. Der Zwerg bestätigte schließlich ihre Meinung, dass es sich bei den Gefangenen um eine leicht verrückte Schar von Händlern oder Abenteurern handelte, der irgendjemand den Bären aufgebunden haben musste, man könnte in Orlande oder Umgebung sein Glück machen.

Erleichtert ließ sie die Gefangenen wieder einsperren, überzeugt, beim nächsten Karrentransport wieder einige neue Kultanhänger zur Naga bringen zu können.

Befreiung von innen

Offenbar hatte das eben Erlebte die Lebensgeister der Freunde neu geweckt, denn kaum waren sie wieder in ihren Zellen eingesperrt worden, machten sie sich ernsthaft daran, zu fliehen. Der Halbling erinnerte sich plötzlich an sein "Feuerzeug", und im Schein der Funken konnten sie feststellen, dass sie von Asisa zwei Schriftrollen "Tiefschlaf" und eine mit "Kraft des Ursus" bekommen hatten.

Während der Halbling schweren Herzens sein magisches Seil anzündete, um eine einfache Lichtquelle zu haben, gelang es Zaupold, mit magischer Kraft den Türriegel zur Seite zu schieben. Einen kurzen Moment später waren die fünf Gefangenen (Asisa schloss sich natürlich gerne an) wieder vereint.

Ihr einziger Gedanke war: nur schnell raus hier! Sie entschieden sich dafür, den schlammigen Erdgang nach rechts zu gehen, und stießen kurz darauf auf eine größere Höhle, in der vier Molchmenschen vor sich hindösteten. Ehe sie sich aufrappeln konnten, um sich auf die Freunde zu stürzen, hatte Zaupold einen der Tiefschlaf-Zauber ausgesprochen, und siehe da, alle vier schlummerten ein. Sie waren auch nicht zu wecken, als Mathorha versehentlich einem der schlafenden Ungeheuer gegen die Rippen stieß!

Obwohl Borthor-Bartl im Dreck der Höhle einen kleinen Schlüssel gefunden hatte, hielten sie sich dort nicht länger auf, sondern folgten einem weiteren Erdgang, der sie zu einer gewundenen Steintreppe brachte, die endlich nach oben führte. Dort begegneten sie einem Schreipilz, der bei ihrer Annäherung schrille Töne ausstieß, die die Molchmenschen aber nicht wecken konnten.

Kaum hatten sie die Treppe hinter sich, betraten sie eine eigenartig verschachtelte Anordnung von Gängen, deren Holzwände in unregelmäßigen Abständen mit Eisendornen versehen waren: ein kleines "Labyrinth", das von einem jungen Oger bewohnt wurde, den die Nagaleute im Dusterwald gefangen hatten.

Er ließ nur Leute passieren, die ein bestimmtes Handzeichen, das geheime Erkennungssymbol des Nagakults, machten, und stürzte sich deshalb auf die waffenlosen Abenteurer. In dem engen Gang konnten sie wenig gegen den Oger ausrichten, und er hätte bestimmt den einen oder anderen der Freunde an einem Eisendorn aufgespießt, hätte ihn Borthor-Bartl nicht mit dem zweiten Tiefschlafzauber kampfunfähig gemacht.

Höchste Eile war geboten, denn ihre einzige Lichtquelle, das magische Seil des Halblings, war bis auf wenige Fingerbreit heruntergebrannt.

Da hörten sie plötzlich, wie in ihrer Nähe eine Tür geöffnet wurde! Sie hasteten den Gang zurück und versteckten sich an einer Gabelung, wobei sie ihr "Licht" löschten. Tatsächlich

näherten sich Schritte, und bald trat ein Tempeldiener um die Ecke, der in der einen Hand eine Fackel, in der anderen einen Eimer mit braungelbem Brei hielt (das "Essen", wie Asisa angewidert feststellte).

Es gelang ihnen, den überraschten Diener zu überwältigen, doch da er unter dem Bann der Naga stand, gehorchte er nur den Befehlen Mishas und konnte ihnen keine Auskunft geben, sondern glotzte sie nur verständnislos mit herunterhängendem Unterkiefer an. Gefesselt nahmen sie ihn mit.

Im Schein der Fackel fanden sie schnell den Ausgang des Labyrinths und standen nun in einem Kellergewölbe, von dem aus eine Leiter zu einer geöffneten und eine Steintreppe zu einer geschlossenen Falltür in der Decke führten. Sie entschieden sich für die Treppe und gelangten so in Mishas Wohn- und Schlafraum.

Die Priesterin war mit den übrigen Tempelbewohnern beim Abendessen im Speisesaal, und so waren die Türen ihres Zimmers natürlich verschlossen.

Die Freunde machten es sich auf Sesseln, Bett und Tisch bequem, um ihr weiteres Vorgehen zu beraten, als es plötzlich an der Tür klopfte!

Befreiung von außen

Kaum war die Abenddämmerung angebrochen, verließ eine seltsame Schar das Haus des Bürgermeisters: Sirena, Zargos, Zakarias Ormond und seine Söhne, die beiden Waldelfen, und Backenbart, Ramnes Wiesel.

Ohne Schwierigkeiten erreichten sie den Tempel und erklommen geräuschlos auf seiner Rückseite die Granitmauer. Geduldig beobachteten sie den Innenhof, und bald hatten sie herausgefunden, wie der Tempel bewacht wurde: Zwei Diener, jeder von einem Wolfshund begleitet, umkreisten mit langsamen Schritten das Gebäude in entgegengesetzten Richtungen.

Schnell wurde ein Plan gemacht; die Bogenschützen bereiteten sich vor, und als wieder ein Diener in Reichweite gekommen war, wurde er von einem Pfeilhagel empfangen und tödlich verwundet. Lautlos brach er zusammen.

Das gleiche Schicksal ereilte auch den zweiten Diener, dem es allerdings gelang, noch ein paar Mal laut um Hilfe zu rufen, bevor er bewusstlos wurde.

Seine Schreie verhallten offenbar nicht ungehört, denn unmittelbar danach öffnete sich eine Tür in einem kleinen Holzschuppen, der sich an die Innenseite der Granitmauer duckte, und ein weiterer Tempeldiener trat ins Freie. Die Fackel in seiner Hand bot den Bogenschützen ein gutes Ziel, und sie schafften es, auch diesen Mann im Nu zu töten.

Um die Metzelei vollständig zu machen, erlegten sie schließlich auch noch die beiden Wölfe, die winselnd bei ihren getöteten Herren geblieben waren.

Nachdem sie eine Zeitlang gewartet hatten und im Tempel alles ruhig geblieben war (fast alle Bewohner waren gerade beim Abendessen), sprangen sie in den Innenhof hinunter. Zargos wollte keine Feinde in seinem Rücken lassen, und er warf schnell einen Blick in den Holzschuppen. Er wurde offenbar von den Tempeldienern bewohnt, war aber momentan leer. Auch der "Hundezwinger" nebenan enthielt keine weiteren Wölfe.

Etwas beruhigt schlich sich die ganze Gruppe vorsichtig zum Haupteingang des Tempels und von da aus in die Eingangshalle. Da ihnen niemand begegnete, wurden sie schon mutiger und fingen an, die verschiedenen Türen zu untersuchen.

An der Ostwand war die Tür unverschlossen und führte auf eine langgestreckte Halle, die an ihrer Ostseite mit einer Reihe von Nischen versehen war. Jede dieser Nischen war mit schwarzem Samt ausgekleidet und enthielt eine goldene Statue, die eine der Merikka geweihte Erntefrucht darstellte.

Doch das interessierte die Eindringlinge weit weniger als die Holztür in der schmalen Südseite der Halle. Sie war verschlossen, doch sie wollten wissen, was sich dahinter verbarg. Sie kamen auf die Idee, einfach einmal anzuklopfen - schlimmstenfalls müssten sie eben mit einem unbekanntem Gegner kämpfen.

Da sie keine Antwort bekamen, beschlossen sie, die Tür einzuschlagen ... und Befreier und Befreite fielen sich in die Arme.

Beweissuche und Flucht

Die Wiedersehensfreude währte nur kurz, denn als der Bürgermeister den kurzen Bericht der "Gefangenen" angehört hatte, drängte er darauf, sichere Beweise zu suchen, und schlug vor, "nachdem bisher alles recht einfach war", sich noch ein wenig im Tempel umzuschauen. Die befreiten Freunde stimmten ihm gerne zu, denn sie wollten ihre Waffen und Ausrüstung wiederfinden.

So begab sich also die ganze Gruppe wieder in die Halle mit den Statuen, um diesmal die Nordseite zu erforschen. Sie entdeckten einen Gang nach Westen und kamen über eine Treppe in das Obergeschoß des Tempels.

Der erste große Raum, den sie betraten, war leer - mit Ausnahme einiger Holzbänke, acht Skeletten, die aufrecht dazwischenstanden, und ihrer gesamten Ausrüstung, die am gegenüberliegenden Ende am Boden lag. Ohne nachzudenken, betraten die ersten das Zimmer, und wurden natürlich prompt von den Knochenmännern angegriffen, die plötzlich zu "neuem Leben" erwachten (auch sie hatten das geheime Handzeichen erwartet).

Die Skelette erwiesen sich als gefährlicher, als sie angenommen hatten, und der Bürgermeister und einer seiner Söhne trugen von den scharfen Knochenklauen böse Kopfverletzungen davon (der Sohn verlor sein rechtes Ohr). Es gelang ihnen aber, ihre Gegner im wahrsten Wortsinn zu zerschlagen, und obwohl der Kampf nur wenige Minuten gedauert hatte, waren sie alle erschöpft und erleichtert zugleich. Von ihrem persönlichen Hab und Gut fehlte nichts, und mit den vertrauten Waffen in ihren Händen fühlten sie sich schon bedeutend sicherer.

Sie durchsuchten die angrenzenden Räume, eine Bibliothek voller religiöser Bücher, und ein Besprechungszimmer, das einen kleinen Tisch, zwei Sessel und eine Flasche Wein enthielt. Von dort aus ging es durch eine Tür in einen Raum, den sie schon kannten: die Folterkammer der Priesterin.

Die erschöpften Kämpfer wollten zunächst eine kleine Verschnaufpause einlegen und machten es sich in der Bibliothek bequem. Minar und Borthor-Bartl steckten noch voller

Tatendrang und wollten gerade ein wenig herumstöbern, als sie plötzlich Schritte hörten, die die Treppe heraufkamen.

Sie konnten sich gerade noch hinter der Tür des Besprechungszimmers verstecken, als auch schon ein kräftiger Mann mit Kettenrüstung, Umhang und Streitkolben die "Skeletthalle" betrat. Es war Abramo, der ehemalige Priester des Merikkatempels, der seit dem Bann der Naga unter schizophrenen Anfällen litt. Im Moment war er allerdings vollkommen klar und gestärkt vom Abendessen, von dem er gerade zurück in seine Gemächer wollte.

Als er beim Anblick der zerschmetterten Skelette verduzt stehenblieb, sprang Minar mutig hinter der Tür hervor und schoss einen Pfeil ab, der Abramo aber verfehlte. Der Priester reagierte schnell und erzeugte sofort eine Aura absoluter Dunkelheit, die ihm eine leichte Flucht erlaubte. Die Freunde konnten seine Schritte die Treppe hinabgehen hören, und ihnen war klar, dass er nun Hilfe holen würde und eine Flucht dringend ratsam war.

Der einzig sichtbare Weg führte durch die Folterkammer weiter zu einer Ost- und einer Südtür. Ein vorsichtiger Blick hinter die Osttür zeigte den Schlaf- und Wohnraum von neun Goblins, die glücklicherweise über einen ausgezeichneten Schlaf verfügten und sich durch nichts stören ließen.

Sie wählten die Südtür und kamen so in Abramos Zimmer. Dabei hörten sie bereits eine ganze Reihe von Leuten die Treppe hochstürzen (Misha, Abramo, ein paar Diener und fünf Mönche).

Zum Glück war in dem verschmutzten Raum mühelos eine Geheimtür zu erkennen, die sich nach einigen gehetzten Versuchen auch öffnen ließ. Sie führte in den geheimen Altarraum von Misha und Abramo, in dem sich eine herrliche Jadestatue mit dem Abbild der Naga befand, die auf deren Befehl hin von den Priestern verehrt wurde.

Außerdem lagen vier grob behauene Granitblöcke herum, die Abramo nach seinem Modell formen wollte. Sein Modell war eine schöne junge Frau, Cirilli Finla, die er in einem kleinen Käfig gefangen hielt.

Sie war vor drei Monaten mit ihren Eltern, den Dorfkrämern von Orlane, zur Naga gebracht worden, hatte aber ihrem Bann erfolgreich widerstanden. Sie wäre deshalb bestimmt als Krokodilfutter verwendet worden, hätte sie nicht Abramo bei einem Besuch der Naga zufällig gesehen, und, berührt von ihrer außerordentlichen Schönheit, als persönliche Gefangene zurück in den Tempel gebracht. Dort hatte sie seine Launen ungehemmt zu spüren bekommen und war häufig geschlagen und gequält worden.

Als die Freunde eintraten, lag sie in ihren zerlumpten Kleidern matt am Boden ihres Käfigs, sprang aber beim Anblick des Bürgermeisters auf und bat ihn inständig, sie doch zu befreien. Kurz entschlossen machten sich die Abenteurer am Schloss ihres Gefängnisses zu schaffen, und kurz darauf war Cirilli frei.

Höchste Eile war nun geboten! Ihre Verfolger hämmerten schon an die Tür ihres Raums, und ein Fluchtweg war nicht zu sehen. Doch Cirilli fiel ein, dass sie einmal beobachtet hatte, wie Abramo einen geheimen Ausgang benutzt hatte (nicht einmal Misha kannte ihn!).

Unter der Jadestatue war eine Falltür verborgen, die direkt in das Zimmer der Priesterin führte. So schafften es die Freunde tatsächlich, aus dem Tempel fortzustürzen, ohne von ihren Verfolgern erwischt zu werden. Gehetzt liefen sie durch das finstere Orlane, und sie atmeten erst auf, als sie im Haus des Bürgermeisters waren.

Seine besorgte Frau kümmerte sich um die Verletzungen der Kämpfer, wobei sie ihren Mann gehörig schimpfte, sich auf solche Tollkühnheiten einzulassen.

Als sie endlich bei einer stärkenden Mahlzeit beisammen saßen, hatte Cirilli Gelegenheit, ihre Geschichte in Ruhe zu erzählen.

Eines Nachts hatten die Priester ans Haus ihrer Eltern geklopft und um Einlass gebeten. Plötzlich war alles ganz still geworden - und als sie wieder zu sich gekommen war, waren sie bereits alle im Tempelverlies gewesen. Ein paar Tage später wurden sie nachts auf einen Pferdekarren geladen.

Nach vier beschwerlichen Tagesreisen durch Wald und Sumpfgebiet hatten sie eine unterirdische feuchte Erdhöhle erreicht, in die sie hineingezerrt wurden. Sie hatte im Fackelschein nicht viel erkennen können, aber sie erinnerte sich, dass sie über einen See gerudert wurden, und dass es danach noch tiefer hinuntergegangen war.

Sie hatte viele seltsame Wesen mit gezackten Kämmen an Kopf und Rücken - Molchmenschen, wie die gespannt lauschenden Freunde sachkundig feststellten - gesehen, und ständig war zu hören, wie Wasser von der Decke herabtropfte.

Zuletzt waren sie noch einmal mit einem Boot gerudert und zu einer Kreatur gebracht worden, die wie eine riesige Schlange ausgesehen hatte, nur mit dem Kopf einer Menschenfrau. Diese hatte sich um alle herumgeschlungen und mit einem monotonen Singsang auf sie eingeredet ("hör auf mich, ich bin dein Gott ...").

Die Augen ihrer Eltern waren plötzlich ganz glasisch geworden, und in ihre Mienen war ein verzückter Ausdruck getreten, während sie vor Ekel und Wut zu zittern begonnen hatte. Danach wurde sie von ihren Eltern getrennt und in ein feuchtes und schmutziges Gefängnis gesperrt. Ein paar Tage später hatte Abramo sie dort gesehen.

Der Bürgermeister hatte ihrer Erzählung entsetzt, aber auch erfreut, gelauscht, denn jetzt hatte er endlich die konkreten Hinweise, wo die Wurzel der bösen Kräfte zu suchen war, und eine Augenzeugin dazu!

3. Kapitel: Das Versteck der Naga

Der Weg durch den Dusterwald

Zakarias Ormond, Bürgermeister von Orlane, sah ein, dass man nun keine Zeit mehr verlieren durfte, um den bösen Vorgängen in seinem Ort ein Ende zu bereiten. Es bestand die Gefahr, dass die aufgeschreckten Tempelbewohner Verstärkung holen oder die Naga warnen würden, und so bat er die Abenteurer, das Versteck der Naga zu suchen und ihrem Treiben, wenn möglich, ein Ende zu bereiten. Er wollte seinen Sohn zu seinem Bruder nach Hochoch schicken, um ein paar zuverlässige Männer zur Unterstützung zu holen, aber mit ihrem Eintreffen war in frühestens neun Tagen zu rechnen.

Zögernd stimmten die Freunde dem Vorschlag zu. Die Aussicht, in feuchten Erdhöhlen auf Unmengen von Molchmenschen zu stoßen, konnte sie kaum begeistern - aber schließlich siegten ihre Dankbarkeit für die Befreiung und ihr Pflichtgefühl gegenüber Dulcina.

Zu guter Letzt traf auch noch Ramne, der Einsiedler, ein, den sein Wiesel Backenbart geholt hatte. Er hatte Stock und Bündel dabei und bot an, "den dunklen Mächten gemeinsam zu begegnen". Gern nahmen sie sein Angebot an, und er schlug augen-zwinkernd vor, mit Hilfe der von ihm gebrauten "Droge der Belehrung" Zauberkundige etwas zauberkundiger zu machen. Natürlich stimmten Borthor-Bartl und Zaupold zu, und in kurzer Zeit verbesserten sie ihre Grundkenntnisse.

Sirena, die fürsorgliche Priesterin, erklärte, sie würde sich bei ihrem "Ausflug" um den gebrechlichen Ramne kümmern, und nachdem so alles besprochen war, legten sie sich schlafen.

In der Dämmerung des nächsten Morgens ritten die Freunde mit Ramne aus Orlane fort, angeführt von Ramnes Wiesel, das den Spuren des Pferdekarrrens folgen sollte, auf dem die Gefangenen zur Naga transportiert wurden. Der Bürgermeister konnte es nicht riskieren, seine Familie schutzlos zurück- zulassen, und die Elfen wollten ihm in Orlane zur Seite stehen. Auch Cirilli als wichtige Zeugin und Asisa, die zunächst von allen Abenteuern genug hatte, blieben bei ihm zurück.

Die Schar hatte das Dorf noch kaum verlassen, als sie von einem einzelnen Reiter eingeholt wurde. Fahlbard war ihnen nachgeeilt, um sich ihrer Gruppe anzuschließen, denn er wollte bei der Befreiung "seiner" Genoveva unbedingt dabei sein. Doch Zargos war hart und unerbittlich, Kinder wollte er bei dieser Expedition nicht dabei haben. Auch als der Junge an einem vorsichtshalber mitgebrachten Apfel seine Treffkünste mit Pfeil und Bogen unter Beweis stellte (einmal getroffen, einmal daneben), blieb der Waldelf unerschüttert, und sie schickten den Knaben wieder heim.

Ohne weitere Aufregungen führte sie ihr Ritt über hügelige Felder und Wiesen, und gegen Abend erreichten sie den Rand des Dusterwalds, wo sie ihr Nachtlager aufschlugen. Nachts besuchte sie eine räuberische Goblinbande, die es auf ihre Pferde abgesehen hatte. Sie konnte aber dank des beherzten Eingreifens der Freunde mühelos vertrieben werden.

Am nächsten Tag ritten sie in den Dusterwald hinein und merkten bald, dass er seinen Namen zu Recht trug. Mit ihren riesigen Kronen bildeten die moosbedeckten Bäume dichte Dächer, von denen lange graue Flechten herabhingen, und nur wenige Sonnenstrahlen erreichten den Boden. Unheimliche Stille umgab sie, kein Vogelzwitschern war zu hören.

Nach einigen Stunden kamen sie an eine Stelle, an der von ihrem Weg ein schmaler Karrenpfad in südliche Richtung abbog, und, geführt von Backenbart, folgten sie ihm.

Wieder ein paar Stunden später sahen sie plötzlich vor sich auf dem Weg einen reglosen Körper liegen. Als sie sich vorsichtig näherten, merkten sie, dass es ein toter Molchmensch war, dessen schuppiger Körper mit hässlichen Brandspuren bedeckt war. Hier hatte offenbar ein Kampf stattgefunden; der zertrampelte Boden, die abgerissenen Äste - und der Fetzen einer Priesterrobe waren ein beredtes Zeugnis.

Minar, der Waldläufer, stellte fest, dass eine Spur von Molchmenschen-Füßen seitlich in den Wald hineinführte; später kam heraus, dass ihre Vermutungen tatsächlich richtig waren.

Nachdem es Misha Devi und Abramo nicht gelungen war, ihre ungebetenen Gäste zu ergreifen, und als sie bemerkt hatten, dass auch die Gefangenen befreit waren, hatten sie nur ein Bestreben. Sie wollten möglichst rasch zur Naga kommen, um sie vor der drohenden Gefahr für ihren Kult zu warnen, damit sie rechtzeitig Gegenmaßnahmen ergreifen konnte. In panischer Flucht hetzten die beiden Priester auf ihren Pferden durch den Dusterwald. Als sie schließlich doch einmal erschöpft rasten mussten, schliefen sie prompt beide ein und waren so eine leichte Beute für eine Horde wilder Molchmenschen. Zwar gelang es Misha noch, einen der Angreifer mit einem Feuerball zu töten, aber sie steigerte damit nur die Wut der übrigen Gegner. Nach kurzem ungleichem Kampf waren sie überwältigt und fanden ihr unerwartetes Ende in den Mägen einer hungrigen Molchmenschenbande. Gut, dass die Freunde nicht ihrer Spur folgten, wie sie es sich eine Zeit lang überlegt hatten - etwa zwei Wegstunden entfernt war das Lager der 25-köpfigen Bande, und Waldluft macht bekanntlich Appetit!

Sie setzten ihren Weg fort, und als es zu dämmern begann, errichteten sie wieder ihr Nachtlager. Doch auch in dieser Nacht blieben sie nicht ungestört: Borthor-Bartl hielt gerade Wache, als ein Oger zielstrebig auf ihr Lager zukam. In seinen kräftigen Fäusten hielt er eine große Keule.

Natürlich weckte der Halbling sofort seine Kameraden, aber ehe sich diese aus ihren Träumen lösen konnten, war der Oger schon gefährlich nahe. Tollkühn trat ihm der Halbling entgegen, um ihn zu fragen, was er hier eigentlich wollte. Ohne zu zögern, beantwortete der ungehobelte Bursche die höfliche Frage mit einem kräftigen und gut gezielten Keulenhieb, der Borthor-Bartl fast die Besinnung raubte. Ehe noch die Freunde eingreifen konnten, hatten weitere wuchtige Schläge den armen Halbling getroffen, und er kämpfte röchelnd mit dem Tod.

Von der Stärke des Ogers beeindruckt, rafften sich die Abenteurer nur zögernd auf, diesem gefährlichen Gegner entgegenzutreten, und es sah schon so aus, als würde er die Gruppe Mann für Mann aufreiben. Erst als es der mutigen Sirena gelang, mit einer vergifteten Nadel den Oger zu ritzen (wobei sie unter den unruhigen Pferden hindurchkriechen musste), gewannen sie endlich die Oberhand, und schließlich brach ihr Angreifer unter den Hieben Matorhas zusammen.

Zu seinem großen Glück hatte Borthor-Bartl in seinem Gepäck einen Allheilungstrank, und so stand er bald wieder auf seinen, wenn auch noch etwas zittrigen, Beinen. Um Haaresbreite war er dem Tod entronnen.

Begegnung im Wald

Ihre weitere Nachtruhe blieb ungestört, und auch ihr nächster Tagesritt, der immer noch durch den Dusterwald führte, blieb ohne neue Gefahren. Endlich erreichten sie gegen Abend den Rand des Waldes und standen vor einem großen, übelriechenden Moorgebiet. Die üppig wuchernden Binsen wurden hie und da von offenen Stellen schaumigen Wassers unterbrochen und erstreckten sich, so weit das Auge reichte. Direkt vor ihnen lag ein deutlich sichtbarer Karrenweg, der in den Sumpf hinausführte.

Sie schlugen am Waldrand ihr Nachtlager auf und hatten kaum ihr kärgliches Abendessen beendet, als sich plötzlich zwei menschliche Gestalten, von Wolfshunden begleitet, näherten. Das Erlebnis der vergangenen Nacht steckte ihnen noch in den Knochen, und sie sprangen sofort auf, um sich kampfbereit zu machen.

Doch einer der Männer rief sie mit sulonischem Akzent an: *"Halt! Ihr werdet doch friedlichen Leuten nichts tun, oder sollten wir uns so sehr in Euch täuschen? Wir haben soeben euer Gespräch belauscht. Wenn Ihr wirklich in den Sumpf gehen wollt', können wir Euch vielleicht ein Stückchen weiterhelfen, und Ihr uns!"*

Zögernd ließen sie die beiden näher herankommen. Der Sprecher stellte sich als "Al Wullah" vor und trug einen langen Umhang, der mit goldenen Schlangen bestickt war. Auf seiner Schulter saß eine kleine Flugechse. Sein Begleiter trug eine einfache Lederrüstung und stellte sich als Diener Al Wullahs vor. Wie sein Herr war auch er mit einem Kampfstab bewaffnet.

Als die Freunde sahen, dass es nur zwei normale Menschen waren, schwand ihr Misstrauen etwas, und sie boten den beiden einen Platz an ihrem Lagerfeuer an. Al Wullah gab sich als Shigg-Priester zu erkennen, nicht ohne die Freunde aufzufordern, ebenfalls Anhänger dieses

wahren und einzigen Gottes zu werden, und er erzählte ihnen die Geschichte des verlorengegangenen Banysh-Shiggs, des Hauptheiligtums seines Ordens.

Als damals die Shigg-Priester bemerkt hatten, dass die sehnlichst erwartete Statue nicht bei ihnen, wie vereinbart, eingetroffen war, hatten sie Kundschafter ausgeschildt, die nach ihrem Verbleib forschen sollten. Schon bald wusste man, dass der Transport im Dusterwald überfallen worden war, denn die Molchmenschen der Naga hatten sich nicht bemüht, ihre Spuren zu verwischen.

Doch da die Shigg-Priester nicht wussten, mit welchem Gegner sie es zu tun hatten, und da sie es auch nicht riskieren wollten, sich in einer größeren Gruppe zu zeigen (schließlich wurden sie ja von den Leuten des quetlanischen Fürsten erbarmungslos verfolgt), hatten sie Al Wullah und seinen Diener, Hadschief-Lab, beauftragt, zunächst genauere Erkundigungen anzustellen und Informationen über die Räuber zu sammeln.

Aus einem gut getarnten Versteck am Rand des Dusterwalds hatten die beiden nun lange Zeit die Karrenfahrten zur Nagahöhle beobachtet. Sie hatten aber nicht gewagt, selbst dort einzudringen, sondern auf eine günstige Gelegenheit gehofft. Sie meinten, diese wäre nun gekommen.

In Wahrheit hatten sie schon die Hoffnung aufgegeben gehabt, noch einmal auf einfache Weise in den Besitz ihres Heiligtums zu gelangen, und sie hatten mit einer Flugechse ihren Orden benachrichtigt, Verstärkung zu schicken. Zu diesem Zeitpunkt näherten sich bereits 19 Priester und Diener des Shiggs dem Dusterwald und waren noch etwa vier Tagesreisen entfernt.

Dennoch wollte Al Wullah, der tatsächlich der oberste Priester des Shigg-Kults war, diese Chance nicht ungenutzt lassen, und er bat deshalb die Freunde, in den Nagahöhlen nach dem Banysh-Shigg zu suchen und möglichst herauszuschaffen. Sein Diener und dessen Hund würden sich zur Verstärkung (und Kontrolle) ihrer Gruppe anschließen. Er selbst würde hier am Rand des Dusterwalds auf ihre Rückkehr (und das Eintreffen der Priester) warten.

Von der Aussicht, von einem gefährlich aussehenden Fremden begleitet zu werden, waren die Abenteurer zunächst nicht sonderlich begeistert, aber als Al Wullah andeutete, 100 GS für jeden zu zahlen, wenn er seine Statue wohlbehalten zurück hätte (eine lächerlich kleine Belohnung, da allein der Materialwert 100 000 GS überstieg), zerstreuten sich ihre Bedenken.

Am nächsten Morgen machten sie sich auf den Weg in den Sumpf - zu Fuß, da sie nach wenigen Schritten festgestellt hatten, dass ihre Pferde auf dem schlammigen Pfad nur mühsam vorwärts kamen. Al Wullah, der sie ein Stück begleitet hatte, bot an, auf ihre Pferde aufzupassen, und sie nahmen seine freundliche Geste gerne an.

Der Weg lag deutlich vor ihnen, und so schleppten sie sich Stunde für Stunde durch ein schier endloses Gebiet morastiger Stellen, in denen Binsen und Sumpfgräser wucherten.

Einmal wurden sie von ein paar Vampirmücken angegriffen, großen Insekten, die es auf ihr Blut abgesehen hatten, doch sie waren bald erledigt. Ramne bewies dabei eindrucksvoll, dass er mit seinem Kampfstab äußerst tüchtig zuschlagen konnte.

Wieder brach bereits die Dämmerung herein, als sie endlich den Eingang zum gesuchten Versteck erreichten: ein meterhoher, mit Holzknüppeln und Lehm errichteter ringförmiger Erdwall, in dessen innerer trockener Kreisfläche ein dunkles Loch gähnte.

Im Versteck der Naga

Voller Tatendrang untersuchte Minar die steile Eingangstreppe, rutschte prompt auf den schlammigen Stufen aus und fiel so vier sulonischen Wächtern direkt in die Arme. Von Al Wullahs Diener und dessen Hund kräftig unterstützt, konnte er den Kampf aber bald zu

seinem Gunsten entscheiden. Dabei war unübersehbar, dass seine Gegner ziemlich betrunken waren.

Die Freunde hatten nämlich ausgerechnet den Jahrestag des Überfalls der Nagaleute auf die Shigg-Priester für ihren Besuch gewählt, zu dessen Feier die immer überheblicher und unvorsichtiger werdende Naga all ihren "Bediensteten" großzügige Alkoholmengen spendiert hatte.

Dieser glückliche Umstand (Zufall oder Schicksal?) rettete die Freunde noch so manches Mal vor dem Entdecktwerden oder vor heftiger Gegenwehr. Die meisten Diener der Naga lagen in ihren Kammern und schliefen ihren Rausch aus - selbst laute Geräusche hätten sie kaum wecken können.

Später entdeckten die Freunde in den ausgedehnten unterirdischen Gängen eine verquollene Holztür („die wievielte bereits?“, stöhnte so mancher), die mit einem schwarzen "X" markiert war, und begneteten so kurz darauf der gefangenen Harpyie.

Ihr magischer Gesang lockte auch prompt einige der Abenteurer an und zwang sie, so tief in ein Schlammloch zu waten, bis sie hoffnungs- und bewegungslos stecken-blieben. Während die übrigen Freunde noch rätselten, was hier gespielt wurde, blieb Zargos völlig beherrscht - er hatte offenbar bereits früher mit Harpyien zu tun gehabt.

Als das geflügelte Ungeheuer schließlich näher kam, um sich mit seinen Krallen auf die noch beweglichen Abenteurer zu stürzen, empfing sie das Schwert des mutigen Waldelfs, und ein paar wohlgezielte Streiche später lag sie auch schon tot zu seinen Füßen. Die Steckengebliebenen wurden aus der heimtückischen Falle befreit, und weiter ging es.

Später überquerten sie auf einer Holzplanke eine große Schlammfütze und wurden dabei von einem Waran angegriffen. Auch er wurde schnell getötet, doch Al Wullahs Diener war in die Nähe des Waranmauls geraten und hatte einen Arm eingebüßt - Sirena konnte Schlimmeres verhindern.

Noch gefährlicher war eine gemeine Falle, die von einem grünen Schleimmonster bewohnt wurde. Zargos wäre beinahe von dem Ungeheuer verschlungen worden, doch dank seiner beherzten Gegenwehr und der Hilfe der Freunde konnten sie die Schleimamöbe töten, ehe ihre Verdauungs-säfte schlimmeren Schaden angerichtet hatten.

Sie mussten feststellen, dass alle ihre Wege immer wieder zu einem Teich führten, und sie beschlossen, in Erinnerung an Cirillis Geschichte, aus ein paar Holzplatten und Stricken zwei provisorische Flöße zu bauen.

Aber kaum hatten sie ihre Wasserfahrzeuge in den Teich geschoben, als sie auch schon von sechs Krokodilsaugen neugierig betrachtet wurden. Unter diesen Umständen verzichteten sie auf die Überfahrt und begannen stattdessen, die hungrigen Tierchen mit Stücken des getöteten Warans zu füttern - und hinterlistig mit Pfeilen auf sie zu schießen.

Der Blutgeschmack steigerte den Futterneid der Krokodile zu blindwütender Fress- und Beißlust, und die gierigen Biester begannen, sich gegenseitig zu zerfleischen. Geduldig warteten die Freunde, bis auch das letzte Krokodil, von Biss- und Pfeilwunden übersät, das Weite suchte, und erreichten dann endlich gefahrlos das andere Ufer.

Wieder später entdeckten sie eine nach unten führende Treppe, den Zugang zum tieferliegenden zweiten Gewölbe der Nagahöhlen. Die Treppe wurde von mehreren Molchmenschen gut bewacht, und ihr grimmiges Aussehen und der atemberaubende Gestank,

den sie bei Erregung verbreiteten, flößte den Freunden großen Respekt ein, und sie überlegten sich ernsthaft, zu fliehen. Doch nach dem ersten unvermeidbaren Schlagabtausch stellten sie zu ihrer Erleichterung fest, dass sich ihre Angreifer recht schwerfällig bewegten, und mit neu erwachtem Mut bezwangen sie auch diese Gegner.

Auch im unteren Stockwerk gab es feuchte, schlammbedeckte Gänge, und außerdem große Erdhöhlen, die der Schein ihrer Laternen nur spärlich beleuchten konnte.

Im Schlamm einer Höhle lauerten Riesen-tausendfüßler auf den unachtsamen Wanderer, aber die Freunde erkannten die Gefahr und wählten einen anderen Weg.

Wieder durch eine verquollene Holztür kamen sie in einen Raum, der einen besonderen Gegner enthielt, einen untoten Wiedergänger, der äußerlich einem Zombie glich und ein Diener Garad Primos war.

Dieser war ein böser Priester im Dienst der Naga. Die Klauenhände, mit denen der Wiedergänger nach den Abenteurern griff, stellten für sie keine ernsthafte Bedrohung dar, und bald lag er zerfetzt am Boden - doch entsetzt mussten sie mitansehen, wie seine Wunden rasch wieder verheilten, und der „Zombie“ erneut aufstand, um sie anzugreifen.

Zargos und Ramne wurden von *Namenlosem Grauen* erfasst. Während sich der alte Einsiedler ziemlich rasch wieder gefasst hatte, lief der Waldelf, so rasch ihn seine schlotternden Beine zu tragen vermochten, zurück in Richtung Ausgang.

Die anderen Freunde nahmen erneut den Kampf mit dem „Zombie“ auf, wobei ihnen auffiel, dass die Wunden, die Borthor-Bartls magischer Dolch hervorgerufen hatte, nicht verheilt waren. Als deshalb der Untote wieder, scheinbar völlig zerstört, am Boden lag, pirschte sich der Halbbling heran und bereitete ihm ein endgültiges Ende.

Dann gelang es ihnen, mit knapper Not Zargos einzuholen, der bereits dabei war, über den Krokodilteich zu rudern, und ihn zur Umkehr zu bewegen.

Als sie weiter vorgedrungen waren, stießen sie auf Garad Primo selbst, den der Tod seines "Dieners" bereits gewarnt hatte. Er erwartete sie in einem geheimen Altarraum, in dem sich die Naga als Gottheit verehren ließ. Zur Seite stand ihm ein Wicht, ein weiterer geisterhafter Diener des Bösen, und dieses gefährliche Paar hatte schon so manchen der armen Gefangenen zu Zombie-Dienern gemacht oder bei dunklen Zeremonien geopfert.

Die Freunde hatten den Altarraum noch kaum betreten, da war schon der erste von ihnen magisch gelähmt, während der Wicht sich anschickte, den zweiten mit seinen Klauen zu zerreißen. Die Lage wurde bedrohlich, und Zargos rief "seinen" Dämon herbei, während Ramne murmeln in seinem Sack herumwühlte. Ein paar bange Augenblicke später erschien Exedor, dessen gewaltiger Kraft Primo und der Wicht nicht gewachsen waren.

Froh, dieser schlimmen Gefahr entronnen zu sein, durchsuchten die Freunde den Altarraum und bemerkten, dass der Kopf einer kunstvoll gearbeiteten Nagastatue drehbar gelagert war. So entdeckten sie eine Geheimtür, hinter der ein schmaler Gang zu einer weiteren Tür führte.

Alle waren sich darin einig, jetzt unmittelbar vor der Begegnung mit der Naga selbst zu stehen. Ramne, der einiges über die magischen Kräfte dieser bösen Wesen wusste, bot an,

einen magischen Schutzkreis um sie zu ziehen, der für magische Einwirkungen von außen völlig undurchdringlich wäre (ein Geschenk seines Lehrmeisters).

Die Abenteurer waren freudig einverstanden, der Schutzkreis kam zustande, und sie stießen die Tür auf. Tatsächlich hatten sie einen geheimen Zugang zur Wohnhöhle der Naga entdeckt, die von dieser Seite nie Besucher erwartet hatte.

Sie war deshalb gerade faul um den Banysh-Shigg, die gesuchte heilige Statue der Shiggs, gewunden, der ihr ein angenehmes Gefühl verschaffte. Als sie die Schar der Abenteurer entdeckt hatte, versuchte sie, diese mit ihrem hypnotischen Blick in ihre Gewalt zu bekommen, doch vergeblich: der Schutzkreis wirkte.

Ramne hatte inzwischen einen hölzernen Stab aus seinem Beutel hervorgekramt und begann ihn anzuwenden. Es war der Stab der sieben Wunder, ein Zaubermittel, das verschiedene Kampfzauber auslöste, deren Art und Wirkung nicht vorhersehbar waren.

So raste nun ein Feuerball auf die Naga zu, ohne jedoch Schaden zuzufügen, da sie ihn mit einem Gegenzauber unwirksam machte.

Die Naga hatte unterdessen bemerkt, dass ihre Bannversuche erfolglos blieben, und kam nun schnell näher, um die aufdringlichen Besucher mit ihrem Giftbiss unschädlich zu machen. Wieder benutzte Ramne seinen Stab, und dieses Mal erschien eine *Feuerwand*, die sich gerade zwischen der Naga und den Freunden aufbaute.

Die Naga schäumte vor Wut, denn nun war ihr der direkte Angriffsweg verstellt, und außerdem begannen diese unverschämten Kerle auch noch, mit Pfeilen, Bleikugeln und rostigen Nägeln auf sie zu schießen! In ihrer Überheblichkeit dachte sie gar nicht daran, ihre zahlreichen Diener zu Hilfe zu rufen, sondern sie versuchte, die störende *Feuerwand* durch Gegenzauber zu beseitigen. Doch es glückte ihr nicht, und der ständige Geschoßhagel steigerte ihre Wut zu rasendem, blindem Zorn, der sie unfähig machte, ihre momentane Ohnmacht und die immer bedrohlicher werdende Lage zu begreifen.

So geschah das eigentlich Unfassbare: die stolze Naga wurde getötet, ohne auch nur einen ihrer Gegner ein bisschen verwundet zu haben!

Erleichtert über den unerwartet einfachen Sieg packten die Abenteurer ihre Beutestücke, die privaten Wertgegenstände der Naga, ein. Al Wullahs Diener hatte nur noch Augen für die heilige Statue, die mit Juwelen und Diamanten übersät war und aus reinem Platin bestand.

Natürlich halfen die Freunde dem Einarmigen, die schwere Statue aus der Nagahöhle zu schaffen - eine Hilfsbereitschaft, die noch Folgen haben sollte, kam doch jeder der Abenteurer mit der Statue in Berührung!

Da sie, und zwar sehr berechtigt, annehmen mussten, möglicherweise weitere Diener der Naga anzutreffen, wenn sie länger verweilen würden, verloren sie keine Zeit und traten den Rückweg an. Sie probierten allerdings noch einige Schlüssel aus, die sie Garad Primo abgenommen hatten, und befreiten so, fast nebenbei, die unglücklichen Bewohner Orlanes, die in einem kargen Gefängnis ihrer düsteren Zukunft entgegengeblickt hatten, darunter auch Genoveva mit ihren Eltern und die gesuchten Schusters.

Ende gut - alles gut?

Unbehelligt kamen sie aus den finsternen Höhlen, und auch ihr Rückweg nach Orlande verlief ohne bedeutsame Zwischenfälle.

Al Wullah, der sie am Rand des Dusterwalds mit ihren Pferden erwartet hatte, war über die wiedergewonnene Statue hochofrennt („was zählt schon der Verlust eines Arms meines Dieners gegen den Gewinn unseres geliebten Banysh-Shigg?“) und bezahlte ihnen bereitwillig die versprochene Belohnung, nicht ohne sie aufzufordern, dem einzig wahren Glauben beizutreten.

Der Shigg-Priester begleitete sie bis zur Weggabelung, wo er mit seinem Diener und der Statue Richtung Hüttendorf weiterritt.

Endlich, fünf Tagesreisen später, trafen sie wieder beim Bürgermeister ein, der auch nur Erfreuliches mitteilen konnte.

In Orlande war alles ruhig geblieben, und niemand war mehr verschwunden. Seit ein paar Tagen war bei den "seltsamen" Dorfbewohnern, die offenbar unter dem Bann der Naga standen, eine spürbare Veränderung eingetreten. Alle, die sie beobachtet hatten, hatten etwa zwei Tage lang ununterbrochen geschlafen und danach ihr altes Verhalten, wenigstens ungefähr, wiedergewonnen. Alles, was unter dem Bann der Naga geschehen war, erschien ihnen wie ein ferner böser Traum, an den sie sich dunkel erinnerten. So war zu hoffen, dass in dem Ort wieder normale Verhältnisse herrschen würden. Überschwänglich bedankte sich der Bürgermeister bei den Freunden für ihren selbstlosen Einsatz.

Die Freunde beschlossen, nach diesem erfolgreichen Abenteuer erst mal richtig auszuruhen und den guten orlandischen Rotwein zu genießen.

Doch welch trügerischer Gedanke!

Es waren noch keine zwei Tage vergangen, als sie mit Schrecken feststellten, dass sich ihre Körper veränderten: an den Füßen begannen hornige Schuppen zu wachsen, und die Zehen nahmen allmählich die Form von Krallen an!

Es dauerte nicht lange, und sie hatten herausgefunden, dass all jene betroffen waren, die in der Nagahöhle geholfen hatten, den Banysh-Shigg herauszuschaffen. Bei einem sorgenvollen Gespräch äußerte Ramne die Vermutung, dass die Kraftquelle dieser Veränderungen wohl diese Shigg-Statue wäre, und mit normaler Magie wäre bei diesen religiösen Kräften wohl nichts zu machen. Würde man nichts tun, würden sie sich wahrscheinlich allmählich in Reptilien, vielleicht sogar in Molchmenschen, verwandeln!

Ramne sah zwei Möglichkeiten, diesem Schicksal zu entgehen: entweder die Statue zu zerstören oder einen Shigg-Priester zu bitten, die Wirkung zu neutralisieren.

An eine direkte Verfolgung der Shigg-Priester war nicht zu denken, da der strömende Herbstregen der letzten Tage alle Spuren verwischt hatte, selbst für Backenbart.

Ramne empfahl den Freunden, seinen Kollegen Abraxas in Questone aufzusuchen, der sich auf das Wissen über alte Tierreligionen spezialisiert hatte, und der vielleicht einen besseren

A.4 Shigg und Naga, die zwei Reptiliengötter

Rat wusste. Er selbst war zu erschöpft vom letzten Abenteuer, um sie zu begleiten, und so hoffte er eben, dass sie einen Weg finden würden, die Verwandlung aufzuhalten.

Schweren Herzens machten sich die Freunde wieder einmal auf den Weg - doch was sie bei Abraxas erlebten, und wie sie dem Biss des Shigg schließlich doch entkamen, ist eine andere Geschichte.