

B.7 Drachenstab und Nebelring

Ulf Zander & Andreas Mätzing, Drachenland-Abenteurer (DL 2)

Copyright © 2003 by Harald Popp.

Nach einer ausgiebigen Ruhepause bei Schansalar, der sich sehr über ihren Erfolg freute und ihre Beutestücke sehr großzügig (so schien es ihnen wenigstens) "versilberte", zogen die Freunde im Spätsommer weiter nach Süden. Murad wollte den Auftrag seines Onkels vollständig erfüllen.

Im Suryatha-Tempel von Govindar bereitete ihnen der Hohepriester Jaschtamal einen ähnlich herzlichen Empfang wie vorher Schansalar. Der Priester war ein etwa 80-jähriger hagerer Mann mit langen grauen Haaren und stahlblauen Augen; er zeigte sich über den unerwarteten Besuch auch deshalb so erfreut, weil er an eine Fügung des Schicksals glaubte: Suryatha hatte seine Gebete erhört!

Seit sechs Tagen war nämlich Jalwahara verschwunden, mit 55 Jahren der jüngste der vier Suryatha-Priester Govindars - er wollte auf eigene Faust das Rätsel der Urwaldruinen lösen und war nicht mehr zurückgekehrt:

"Seit einiger Zeit, etwa zwei oder drei Jahren, glaube ich, passiert es immer wieder, dass Reisende, die ihr Nachtlager am Lagerplatz im Wald von Jenkaturgu aufschlagen, sich am anderen Tag merkwürdig verhalten und plötzlich ihre Reisegruppe verlassen. Lässt man ihnen ihren Willen, suchen sie sich einen Weg nach Osten in den Dschungel hinein, oder bestehen einfach darauf, allein gelassen zu werden. Keiner von ihnen kehrte je zurück.

Wir sind überzeugt, dass die Lösung des Rätsels in den alten Ruinen zu finden ist, die sich im Osten des Lagerplatzes befinden, und raten allen Reisenden, diesen Platz zu meiden. Leider verhallen unsere Warnungen oft ungehört, und dann passiert es halt manchmal doch.

Die Ruinen sind die Überreste eines heidnischen Götzentempels oder waren die Behausung eines Dämonenanbeters - so genau wissen wir es auch nicht. Fest steht jedenfalls, dass dort mit geheimen und verbotenen Kräften gearbeitet wurde, und wir glauben, dass jetzt irgendeine dieser alten Mächte wieder aktiv geworden ist.

Wir fürchten, dass Jalwahara trotz der Hilfe Suryathas ein Opfer dieser dunklen Mächte geworden ist - und ich wäre Euch von Herzen dankbar, wenn Ihr unseren Kollegen retten könntet und das Rätsel der Ruinen löst."

Von einer besonderen Belohnung konnte keine Rede sein - die Freunde sahen selbst, dass der Tempel nicht gerade wohlhabend war. Immerhin plünderte Jaschtamal die Heilmittelvorräte der Priester und gab außerdem jedem, der es haben wollte, ein Schutzamulett gegen böse Zauber mit. Denn natürlich übernahmen die Freunde diese Aufgabe - ein Priester in Not, geheimnisvolle Ruinen: das klang ja wirklich nach einer Routineaufgabe.

Ruman und Vasaron blieben allerdings im Tempel zurück - sie hatten einen Rückfall erlitten, und das Dschungelfieber war erneut ausgebrochen. Die restliche Mannschaft (Duncan, Fensir, Hippodora, Lindorie, Murad, Rulaman und Vämpi) marschierte also am nächsten Tag zu dem bezeichneten Lagerplatz - man würde dort übernachten und schon sehen, was passierte.

Zunächst geschah wenig. Vämpi hatte als einzige einen merkwürdigen Traum, in dem sie eine fantastische Karriere als Meisterassassinin durchlief: wer sie nicht liebte, fürchtete sie um so mehr; wer sie hasste, lebte nicht mehr lange. Und sie hatte das sichere Gefühl, dieser Traum könnte Wirklichkeit werden, wenn sie bereit wäre, jemandem einen klitzekleinen Gefallen zu erweisen. Doch als geschulte Attentäterin kannte sie solche Versprechungen zur Genüge und

war äußerst misstrauisch; sie lehnte es sogar im Traum ab, einen solchen Handel abzuschließen.

Da Vämpi anderntags nur verschwommene Erinnerungen an ihren Traum hatte und auch nicht darüber sprechen konnte, blieb den anderen Abenteurern nichts übrig, als auf eigene Faust ein wenig durch den Urwald zu streifen: irgendwo im Osten musste doch dieser Tempel zu finden sein! Aber er schien sich irgendwie ihren Blicken zu entziehen, und zwei höchst anstrengende, aber auch äußerst erfolglose Tage vergingen. In der dritten Nacht entschloss sich Vämpi, die in jeder Nacht das gleiche träumte, diesmal einzuwilligen und jemandem einen Gefallen zu erweisen.

Und siehe da: am nächsten Morgen wusste sie nicht nur ganz genau, was sie geträumt hatte, sondern sie sah vor sich in der Luft auch ein kleines Flämmchen herumtanzen und meinte die Worte zu vernehmen: *"Folge mir! Folge mir! Ach, so komme doch endlich!"*. Und wirklich: mit diesem Führer erreichten sie bereits zur Mittagsstunde die gesuchten Ruinen.

Der Urwald hatte längst die Gebäude zurückerobert, und die eingefallenen Mauerreste und umgestürzten Säulen waren von armdicken Ranken oder Wurzeln umklammert und von einem dicken Pflanzenteppich überwuchert. Nur ein einziger Teil der Ruinen hatte bisher dem Dschungel widerstanden: ein Steinhaus und ein angrenzender tür- und fensterloser Steinturm waren noch weitgehend unversehrt.

Klar, dass die Freunde hier ihre Suche begannen. Das Innere des Steinhauses bot nichts Aufregendes, aber ein Doppelportal führte in den benachbarten Steinturm hinein. Dort führte eine Wendeltreppe in die Tiefe - also nichts wie hinunter! Als einer der Freunde zurückschaute, erschrak er: das Doppelportal, durch das sie eben hindurchgetreten waren, war nun geschlossen und eine massive metallbeschlagene Türe! Und ehe er noch ein Warnruf ausstoßen konnte, trat schon der nächste Gefährte einfach durch sie hindurch, als wäre nichts gewesen!

Ein paar Experimente später war ihnen klar: ein typischer Fall von mächtiger Einweg-Magie! Wer eintrat, spürte nichts von einer Tür - wollte er aber zurück, stieß er gegen eisenhartes Holz.

Hippodora suchte zunächst noch in den Ruinen nach anderen Eingängen, fand aber nichts und gesellte sich zu den anderen. Fensir hatte inzwischen blutrote Runen entdeckt, die hinter der Tür am Boden aufgemalt waren. Er versuchte vergeblich, eine davon wegzuwischen, löste aber dafür eine magische Entladung aus und hatte nun auch genug von derlei Versuchen.

Na bitte, da waren sie nun also in den Ruinen gefangen, kaum hatten sie einen Schritt hineingemacht. Das ging ja schon gut los. Also konnte ihnen ja jetzt nichts mehr passieren - mit diesen völlig logischen Gedanken eilte Murad den anderen die Wendeltreppe voraus. Die Treppe endete in einem kreisrunden Raum ohne weiteren Ausgang; die Wände zeigten kunstvoll verschlungene Lianen und Urwaldgewächse, zwischen denen immer wieder Tapire hervorlugten - und vier Tapirköpfe, in jeder Himmelsrichtung einer, ragten im Vollrelief aus der Wand.

Murad stürmte in den Raum - und fiel durch eine Falltür. Duncan hatte ihn am Seil gesichert und ließ diesmal nicht los - die beiden wurden allmählich ein richtig gutes Team.

Während die anderen vorsichtig nachkamen, untersuchte Murad einen der Tapirköpfe näher und entdeckte, dass er nur beherzt in die beiden Nasenlöcher fassen und fest zusammendrücken musste, um die dahinterliegende Geheimtür zu öffnen.

Dahinter lag ein kurzer Gang, der tiefer in die Erde hinab führte. Murad hatte die Tür noch kaum geöffnet, da stürzten ihm auch schon drei mit Krummsäbeln bewaffnete und gerüstete Sritras entgegen. Als sie sahen, dass der Hexer nicht allein war (im Gegenteil, der Raum hinter ihm war von Fremden überfüllt), machte ein Sritra auf den Krallen kehrt und rannte davon, um Verstärkung zu holen. Die anderen beiden griffen ungestüm an.

Die Sritras machten einen Fehler. Statt sofort ihren Meister zu alarmieren, wollten sie die schwachen Menschlein lieber selbst fertigmachen - ihr Stolz verbot es ihnen, wegen der Handvoll Eindringlinge gleich um Hilfe zu rufen.

Natürlich unterlagen die zwei Sritras den Eindringlingen, und die Gefährten eilten den Gang hinab, der sie schnurstracks in den Gefängnistrakt des Tempels führte. Die meisten Zellen standen leer; nur eine war derzeit besetzt: Jalwahara, der vermisste Priester, war gefunden. Da einer der beiden getöteten Sritras einen Schlüsselbund bei sich hatte, war seine Befreiung ein Kinderspiel.

Jalwahara hatte einige Tage im Gebet verbracht und wirkte leicht verwirrt (eine sehr vorsichtige Formulierung; die Freunde meinten einmütig wie selten: der Typ spinnt!). Er erzählte, wie er, von Suryatha sicher geleitet, den direkten Weg in den Tempel des Bösen gefunden hätte, dann aber leider gestrauchelt und in eine Fallgrube gestürzt wäre - dort hätten ihn dann die Sritras rausgeholt und hier in dieser Zelle eingesperrt. Offensichtlich hätten sie bemerkt, dass er unter dem ganz besonderen Schutz Suryathas stand, jedenfalls hätten sie ihm nichts zuleide getan - mit der jungen Rothaarigen hätten sie nicht so viel Umstände gemacht, die hätten sie vor ein paar Nächten gefesselt fortgeschleift und nicht mehr zurückgebracht. Und es wäre ja nun wirklich Zeit geworden, dass ihm Suryatha ein paar Helfer geschickt hätte, so inbrünstig wie er gebetet hätte, stünde ihm so etwas ja mindestens zu, nicht wahr!? Alles sollte nun auf sein Kommando hören, bei Suryatha!

Rulaman war der einzige, der den ständigen Redeschwall des Priesters verkraftete, und er redete beruhigend auf Jalwahara ein. Die anderen begannen gerade zu überlegen, ob es unschicklich wäre, den Priester geknebelt abzuliefern - da alarmierte sie Fensir, der aufgepasst hatte, ob sich jemand aus einem weiteren Gang, der noch tiefer in die Erde führte, näherte. Die Freunde waren gerade eben kampfbereit, als sechs frische Sritras auf sie eindrangen.

Ein heftiger Kampf begann, und Duncan hatte wieder einmal Pech: ein Krummsäbel schlitzte ihm den linken Unterarm auf und setzte ihn außer Gefecht. Als dennoch der Kampf allmählich zu Gunsten der Freunde auszugehen drohte, ergriffen zwei Sritras die Flucht und rannten wieder in den Gang nach unten.

Allen war klar, dass spätestens jetzt mit einem noch massiveren Angriff zu rechnen wäre. Die Gefährten fühlten sich schon deutlich geschwächt und suchten fieberhaft nach einem Ausgang, doch außer ein paar Vorratskammern und Lagerräumen fanden sie nichts.

Plötzlich entdeckte Lindorie eine Geheimtür, die auf einen langen Gang führte, und kurz entschlossen entschieden sich alle für diesen Weiterweg.

Die Freunde hatten den "normalen" Zugang zum Tempel gefunden. Hier gingen die Sritras regelmäßig ein und aus, um Vorräte zu besorgen oder auf die Jagd zu gehen.

Der Gang führte sie etwa eine Meile unterirdisch von den Ruinen weg, ehe er mitten im Dschungel an die Oberfläche führte. Kein Verfolger war hinter ihnen her. Jalwahara machte den Freunden die Entscheidung leicht: sie würden als allererstes möglichst schnell den Priester nach Hause bringen; sein dämliches Getue ging ihnen mehr und mehr auf den Wecker!

Unbehelligt erreichten sie nach Einbruch der Dunkelheit Govindar und den Suryatha-Tempel; Jaschtamal war übergelukkig (die Freunde fragten sich ernsthaft, warum), Jalwahara lebend zurückzusehen, und dieser legte sich nach einem kurzen Abendgebet zur Erleichterung aller schlafen. Jaschtamal versprach, sich auch um Duncan zu kümmern, falls sie am nächsten Tag vorhätten, die Ruinen erneut aufzusuchen - das wollten sie doch, oder? Die Freunde nickten: unerforschte Ruinen, vor allem unerforschte Schatzkammern in unerforschten Ruinen, das war ihr Spezialgebiet (leider blieben die Schatzkammern oft auch nach ihrem Besuch weiterhin unerforscht).

Am späten Nachmittag des folgenden Tages drangen die Freunde also erneut in die Ruinen ein; sie nahmen den vertrauten Weg über die Einwegtür, und wieder hörten Vämpi, Fensir und Lindorie (wie schon beim ersten Mal) das feine Stimmchen in ihrem Kopf: *"Kommt schon, rettet mich, ach kommt schon, so kommt doch, tut etwas, rettet mich...!"*

Ein Sritra hatte diesmal besser aufgepasst und gab rechtzeitig Alarm; die Freunde waren in dem kreisrunden Raum noch damit beschäftigt, nach weiteren Geheimtüren zu suchen (die Nasenlöcher der anderen Tapire verbargen ebenfalls kleine Hebel), als sie wieder von sechs Sritras angegriffen wurden. Wieder folgte ein harter Kampf, und wieder blieben die Eindringlinge Sieger.

Während die eine Geheimtür nur zu einer leicht durchschaubaren Falle führte, lag hinter der anderen ein Gang aus schwarzglänzendem Vulkangestein; die Wände zeigten in verblassten Farben Tapire, die mit ihren Jungen im Dschungel spielten. Der Gang mündete in einen großen rechteckigen Raum, der allerdings zunächst weitgehend unsichtbar blieb, da ein "Lichtvorhang" in etwa 1m Abstand parallel zu den Wänden verlief.

Nach einigem Zögern und "Umrunden" des Vorhangs streckte schließlich Fensir seinen Kopf hindurch und konnte nun den anderen erzählen, was hinter der Lichtbarriere lag: an einer Schmalseite des Raumes stand ein steinernes Podest, auf dem die doppelt mannshohe Steinstatue eines Tapirs stand - sonst war der Raum völlig leer, und der Boden im Innenbereich des Lichtvorhangs war absolut fugenlos und von undurchdringlicher Schwärze. Nicht einmal das Licht des Vorhangs spiegelte sich in ihm! Sehr merkwürdig.

Auch eine alt-rawindische Inschrift auf dem Steinpodest half ihnen nicht weiter:

<p><i>Lobet Sharpatakhu, den Herrn des Waldes – groß ist seine Macht und zahlreich seine Diener. Die Zahl seiner Gesichter wird euch erleuchten.</i></p>
--

Nun ja, hier half wohl bloß ein mutiger Versuch. Also trat Fensir beherzt durch den Lichtvorhang (von seinen Freunden beobachtet) - und verschwand schlagartig. Ein Teil des tiefschwarzen Bodens fehlte nun - dort sah man jetzt den normalen Steinfußboden des

Tempels. Nervös warteten seine Freunde, was passieren würde, aber als er nach zehn Minuten immer noch nicht wieder auftauchte, handelten sie selbst.

Lindorie trat auf einen anderen schwarzen Bereich und verschwand ebenfalls. Wenig später kehrte sie aber ebenso plötzlich wieder zurück und erklärte den staunenden Freunden, was passiert war.

Sie war schlagartig auf einer ganz seltsamen künstlich wirkenden Ebene gestanden: sie war total glatt, ohne jede Struktur und ohne jedes Zeichen von Leben, und reichte von Horizont zu Horizont. Ein alter Torbogen ohne Tür und eine kreisförmige, etwa 15m tiefe und 10m breite Schlucht, die um ihren Standort herum lief, waren die einzigen Dinge, die die Gleichförmigkeit der seltsamen Landschaft unterbrochen hatten. Lindorie stand also isoliert da; ein Durchklettern der Schlucht war praktisch unmöglich. Nach kurzer Überlegung begann die Elfin, den Rand ihres Bereichs systematisch abzusuchen, und fand prompt eine unsichtbare Brücke, die zur Ebene hinüberführte. Sie schritt durch das alte Tor, und war wieder bei ihren Freunden zurück.

Eine erstaunliche Geschichte! Jetzt war Rulaman neugierig geworden - und auch er verschwand und kehrte kurze Zeit später wieder zurück. Und er erzählte:

Er war in einem runden mit Steinen gemauerten Raum gewesen; an der Wand brannten drei Fackeln. Eine Holztür führte anscheinend aus dem Raum hinaus, aber als er sie öffnete, lag dahinter massives Felsgestein. Rulaman entdeckte bei weiteren Untersuchungen, dass ein paar der Bodenplatten locker waren, und als er sie entfernt hatte, kam darunter wieder Felsgestein zum Vorschein. Er trat auf den Felsboden und versuchte, seinen Raum zu drehen - und es gelang ihm tatsächlich! Nach einer Vierteldrehung erschien zunächst ein toter Gang an der Türöffnung seines Raumes, aber nach einer weiteren Vierteldrehung war wieder ein Gang, der zu einem alten Torbogen führte.

Erstaunlich, erstaunlich!! Lindorie kam der Einfall, einen der halbtoten Sritras in den noch schwarzen Bodenbereich zu legen - und siehe da: der Sritra verschwand ebenfalls! Und kehrte nicht zurück.

Die Freunde spürten, dass sie so auch nicht schlauer wurden, und also kam die Reihe an Hippodora. Bei ihr wiederholte sich das Schauspiel, und sie erzählte:

Sie war in einem halbrunden 7m hohen Raum ohne Ausgang gewesen. In der Mitte der geraden Wand hing eine Fackel, sonst war er leer. Schnell fand Hippodora heraus, dass sie die gerade Wand um die mittlere senkrechte Achse drehen konnte, sie sich also in einem runden Raum mit einer drehbaren Trennwand befand. Und sie entdeckte, dass ein Teil der Decke des Raumes fehlte und dort oben ein alter Torbogen stand - allerdings waren die Wände zu glatt für Kletterversuche. Nervös untersuchte sie ihr Gefängnis und bemerkte die Geheimtür in der Trennwand, öffnete sie, trat hindurch und entdeckte auf der Rückseite der Trennwand eine metallene Leiter, die nach oben führte. Und schon trat sie durch den Torbogen.

Erstaunlich, erstaunlich, erstaunlich!!! Nun wollte es auch Vampi wissen. Auch sie kehrte wieder zurück und erzählte:

Sie war in einem gemauerten engen geraden Gang gewesen, und zwar an einem Ende des Ganges. Am anderen Ende des Ganges stand ein alter Torbogen. Dazwischen lagen etwa 50m, und unterwegs steckten drei Fackeln an der Wand, die mit einem gespenstisch grünem Feuer

brannten. Seltsamerweise waren die Fackeln in drei verschiedenen Höhen aufgehängt. Vämpi machte sich also auf den Weg zu dem Torbogen, doch kaum hatte sie die erste Fackel passiert und ihr Schatten überholte sie, da wurde dieser Schatten plötzlich zu einem selbstständigen Wesen und griff sie an. Er boxte mit seinen Fäusten auf sie ein, ohne ihr Schaden zuzufügen - Vämpi boxte erstaunt erst ein wenig mit, mit dem gleichen wenig überzeugenden Ergebnis; dann stellte sie kaltblütig fest, dass dieses Schattenboxen nur Zeitverschwendung war, ging einfach weiter und trat durch den Torbogen.

Dass jemand ohne Waffe eines der "Schattentore" betreten würde, damit hatten die Konstrukteure nicht gerechnet.

Erstaunlich, erstaunlich, erstaunlich, erstaunlich!!! Was für einen Sinn sollten diese Spielchen mit dem Torbogen haben? Was hatte das Ganze mit Sharpatakhu zu tun?? Wo blieb der Angriff der Tempelbewohner??? Und wo um aller Welt steckte Fensir, ihr kühner Magier???? Ausrufe- und Fragezeichen schwirrten nur so um die Köpfe der Abenteurer.

Murad und Rulaman waren sich einig: da war machtvolle und sehr unheimliche Magie am Werk, und da sollte man am besten die Finger davon lassen. Sie hielten sich im weiteren Verlauf des Abenteuers auffallend zurück.

Die Gefährten rätselten noch darüber, was sie nun als nächstes versuchen sollten, da traf unerwartet Verstärkung ein. Jalwahara hatte nämlich, nachdem er sich ausgeschlafen und erfahren hatte, dass seine Retter nun erneut unterwegs waren, um das Geheimnis des Heidentempels zu erforschen, Jaschtamal davon überzeugt (naja, mehr überredet), dass ein solches Unternehmen nur dann den Segen Suryathas haben könnte, wenn er, Jalwahara, mit von der Partie wäre. Man müsste unbedingt alle Reserven des Tempels für eine solche Aktion zur Verfügung stellen, jetzt oder nie hätte man Gelegenheit, Suryatha einen wertvollen Dienst zu erweisen, usw. usw.

Ergebnis: Duncan und Vasaron wurden mit zwei kostbaren Allheilungstränken aufgepäppelt (Ruman lehnte dankend ab, er fühlte sich nicht nur körperlich schwach, sondern "war auch mental nicht gut drauf"), und kurz darauf zogen alle drei auf dem Rücken der Tempelelefanten den Abenteurern hinterher.

Dank Duncans Führung nahmen sie den bekannten Weg und standen also plötzlich und unverhofft bei ihren Gefährten. Jalwahara wurde zunächst recht kühl begrüßt, aber als die Freunde merkten, dass sich seit der letzten Nacht sein Redeschwall deutlich verringert hatte und der Priester eigentlich ganz vernünftig wirkte, entspannten sie sich etwas und behandelten ihn fortan freundlicher.

Duncan wollte sofort auch eine dieser ganz erstaunlichen Geschichten ausprobieren, trat auf ein schwarzes Bodenstück und verschwand - diesmal blieb allerdings das schwarze Bodenstück vorhanden. Und was die Freunde schon befürchteten, trat auch ein: ihr muskelbepackter Barde kam nicht mehr zurück.

Duncan hatte das richtige Schattentor gefunden, das den Zugang in die untere Tempelebene erlaubte. Unter seinen Füßen erschien eine leuchtende Scheibe, die ständig wechselnd fünf verschiedene Figuren zeigte: Elefant, Tapir, Tiger, Schlange und Krokodil. Duncan hatte sich für den Tapir entschieden und war prompt mitten im Opferraum des Tempels aufgetaucht. Ehe er sich lange umschaun konnte, war er zwei Zombies begegnet; während er den einen Zombie fast mühelos erschlug, übersah er für einen kurzen Moment ein Manöver des anderen

und brach bei dessen Angriff bewusstlos zusammen. Für den Zombie galt er als tot, und Duncan wurde nun so behandelt wie jede andere Leiche auch.

Lindorie reichte es, und sie trat auf das gleiche schwarze Bodenstück - und verschwand ebenfalls spurlos.

Lindorie hatte nur vier Figuren zur Auswahl, der Tapir fehlte. Sie entschied sich für den Elefanten und kam in einem stockfinsternen Raum an. Vor lauter Aufregung vergaß die Elfin sogar, dass sie auch auf magische Weise die Dunkelheit bannen konnte, und tastete vorsichtig ihre Umgebung ab.

Die restliche Gruppe war sich einig: nun waren schon drei Leute verschwunden, das war mehr als genug! Sie wollten lieber nicht auf das schwarze Bodenstück treten, sondern lieber den Gang untersuchen, der tiefer hinabführte und von dem bisher immer die Sritras gekommen waren. Überhaupt: wo waren bloß die Bewohner des Tempels? Sie hätten doch mittlerweile längst angreifen müssen!

Nun, die Wahrheit war einfach: die Bewohner waren geflohen!

Vor ein paar Jahren hatten der rawindische Hexer Talsarfisch und sein Lehrling Darnibenal auf der Lichtung im Wald von Jenkaturgu übernachtet - und beide hatten den seltsamen Traum, künftig einer der mächtigsten Zauberer *Midgards* zu werden. Sie entdeckten den alten Tapirtempel und die Quelle für die seltsamen Hilferufe - und sie erkannten, dass sie keinen günstigeren Platz für ihre Studien hätten finden können als gerade diesen.

Der alte Tempel stand an einer sehr mächtigen magischen Linienkreuzung, und das Zaubern fiel ihnen hier deutlich leichter als anderswo. Sie richteten sich einigermaßen wohnlich ein, wobei ihnen ein gutes Dutzend Sritras helfen musste: Talsarfisch hatte sie mit einem magischen Artefakt aus dem Urwald herbeigelockt und unter seine Kontrolle gebracht.

Die Echsenmenschen kümmerten sich darum, Lebensmittelvorräte zu besorgen und den Haupteingang zu bewachen. In ihrem eigenen Bereich sorgten die beiden Zauberer selbst für Ordnung; alte Sachen aus der Zeit des Tapirkultes, mit denen sie nichts anfangen konnten, verbrannten sie oder warfen sie in den Urwald.

Das Hauptinteresse des Hexers galt der Nekromantie; angeleitet von seinem Mentor, dem Dämonenfürsten Zorkakat, wollte er die letzten Geheimnisse von Leben und Tod erforschen - in erster Linie natürlich, um selbst unsterblich zu werden. Die Tatsache, dass die seltsamen Hilferufe immer wieder neue Leute herbeilockten, erwies sich für ihn als äußerst praktisch: die für seine Experimente dringend benötigten Opfer liefen ihm von selbst zu! Talsarfisch ließ die Quelle dieser Rufe deshalb auch unangetastet.

Bisher beschränkte sich sein Wissen auf *Macht über den Tod*, und Talsarfisch stellte mit der Hilfe seines Lehrlings eine ganze Reihe von Zombies her, die ihnen die schweren körperlichen Arbeiten abnahmen. Was die beiden aber viel mehr interessierte, war das *Bannen des Todes*, also die Möglichkeit, auf Kosten eines anderen, lebenden Opfers wieder jung zu werden.

Und in den letzten Monden hatten die beiden wirklich gute Fortschritte erzielt. Zorkakat hatte reichlich Blut zu trinken bekommen und war entsprechend großzügig gestimmt; seine Hinweise waren so detailliert ausgefallen, dass es nur noch einer kleinen Zutat bedurfte, und Talsarfisch konnte das erste Mal den Versuch wagen, das *Bannen des Todes* mit einem lebenden Objekt zu studieren (er dachte hier an seinen Lehrling Darnibenal, der ihm sowieso allmählich zu unverschämt wurde).

Und dann diese Freude! Als Zorkakat das Blut dieser rothaarigen Schönheit zu schmecken bekam, schmatzte er laut vor Vergnügen - das war das leckerste Opfer, das er seit vielen Jahrhunderten erhalten hatte (na klar, dass jungfräuliche Blut einer Dienerin Jurugus, seines ärgsten Rivalen). Dafür musste Talsarfisch nun das letzte Detail des Zaubers erfahren - doch was war das? Darnibenal hatte das schützende Oktagramm heimlich unterbrochen, und Zorkakat war frei!?

Tatsächlich stand der Lehrling höhnisch grinsend an der Wand des Opferraums und beobachtete die ganze Szene. Nun würde Zorkakat also endlich den verhassten Talsarfisch beseitigen, der ihm auf dem Weg zur Macht

viel zu lang schon im Weg gestanden war. Zorkakat würde nun sein Mentor werden, ihm das Geheimnis der Unsterblichkeit verraten, und er, der große Darnibenal, wäre es dann, der ewige Jugend sein eigen nannte.

Darnibenal hatte diesen Gedanken noch kaum zu Ende gedacht, da hatte ihm Zorkakat den Kopf abgerissen. Wenn der Dämonenfürst einen fähigen Diener hatte, dann war es Talsarfisch - und es lag auch nicht in seiner Absicht, zum gegenwärtigen Zeitpunkt in *Midgard* zu bleiben. Er gab also huldvoll dem schreckensbleichen Hexer die gewünschten Hinweise und zog sich in seine Heimatwelt zurück.

Und nun war Talsarfisch mitten in seinen angenehmen Studien von ungebetenen Besuchern gestört worden! Die Sritras hatten berichtet, dass eine gut organisierte Spezialeinheit von internationalen Söldnern eingedrungen wäre, die selbst mit sechs kampferprobten Echsen fertig geworden wären. Die Eindringlinge hatten einen Gefangenen befreit, der ganz offensichtlich ein fanatischer rawindischer Priester gewesen war, und waren über den geheimen Zugang wieder verschwunden.

Talsarfisch überlegte. Sollte er sich darauf verlassen, dass die Söldnergruppe nur ausgeschickt worden wäre, um den verschwundenen Priester zu befreien? Was wäre, wenn die Kämpfer zurückkehrten, um den ganzen Tempel aufzumischen und den Verantwortlichen zu fangen? Er hatte acht Sritras, das schien also nicht besonders viel. Die Zombies waren auch keine große Hilfe. Und Zorkakat würde sich schon überhaupt nicht einmischen. Nun gut, er selbst war nicht völlig hilflos, und er hatte ein paar sehr schöne Artefakte und Überraschungen für Angreifer auf Lager, aber deshalb einen direkten Kampf riskieren? Jetzt, wo er kurz vor der Erfüllung seiner Träume stand?

Der Hexer entschied sich, auf Nummer Sicher zu gehen. Er packte alle wichtigen Sachen reisefertig zusammen und wies die Sritras und seine Zombies an, gut aufzupassen und beim geringsten Verdacht Alarm zu geben.

Als am Nachmittag des folgenden Tages die Söldner tatsächlich erneut auftauchten, reichte es Talsarfisch. Die sollten ihn nicht kriegen! Er wies sechs seiner Sritras an, die Fremden aufzuhalten, wenn möglich, zu töten. Dann nahm er sein Reisegepäck und verließ in Begleitung der letzten zwei Sritras den Tempel über den "geheimen" Zugang. Er wollte in der Nähe abwarten, was geschehen würde.

Mittlerweile waren die Freunde also den "Gang der Sritras" nach unten gefolgt, der sie in die leeren Wohnhöhlen der Echsenmenschen führte. Wo waren bloß ihre drei Gefährten? Hoffentlich waren sie noch zu retten!

Sie entdeckten einen weiteren Gang, der wieder nach oben führte, und folgten ihm. Er führte sie in den Tempel des Tapirgottes zurück - und gleich im ersten Korridor stürzten sich zwei Zombies auf sie, die dort Wache gehalten hatten.

Lindorie hatte endlich eine Fackel gefunden und angezündet: sie befand sich in einem ziemlich großen Wohn- und Schlafrum, aber zu ihrer Erleichterung war niemand anwesend (Darnibenals Leben hatte ja schon ein paar Tage vorher ein unzeitiges Ende gefunden). Es gab nur einen Ausgang, und die Elfin folgte dem dahinter liegenden Korridor. Als plötzlich zwei Wandstatuen Blitze auf sie abschossen, hechtete sie kühn hindurch und rappelte sich kaum verletzt wieder auf. Plötzlich vernahm sie von vorne vertraute Stimmen und Kampfeslärm, und eilte hinzu.

Erleichtert sahen die Freunde, dass Lindorie nichts passiert war, als sie im Rücken der beiden Zombies auftauchte. Die Elfin musste aber zunächst nicht mehr in den Kampf eingreifen, die Gefährten wurden auch so leicht mit zwei Zombies fertig. Doch schon kamen weitere aus einem Seitengang, und das "Zombieschlachten" begann.

Schließlich hatten sie sich den Weg freigekämpft und erreichten den Wohn- und Schlafrum des Hexers. Neben einigen anderen Wertgegenständen stand hier auch ein Miniatur-Steinhaus mit zwölf kleinen Holztüren auf einem Tisch mit einem eingelegten Schachbrettmuster und Tapiornamenten. Doch die Wertsachen interessierten im Moment noch niemanden, denn sie

entdeckten in einer Ecke die blutverschmierten Kleider und Ausrüstungsteile Duncans. Was war nur ihrem Barden passiert?

Sie entdeckten eine Spur von Blutropfen, die durch einen zweiten Ausgang des Wohnraums in den nächsten Korridor führte, und folgten ihr. Immer wieder stellten sich ihnen Zombies in den Weg, doch lange aufhalten konnte sie keiner.

Einen größeren Aufenthalt verursachte eine Spiegelfalle aus alten Zeiten: wer ohne ein Amulett des Sharpatakhu zwischen den Spiegeln hindurchtrat, rief zwei wilde Tapire bei, die sofort angriffen. Die Freunde zogen sich hier zunächst zurück: mit den Tapiren war nicht zu spaßen! Schließlich konstruierten sie einen Kriechtunnel und kamen wirklich unbeschadet weiter.

Ein paar Zombies später hatten sie den Leichenwaschraum des Hexers erreicht. Und dort lag, bewusstlos, aber ordentlich gewaschen, in einer großen Holzwanne: Duncan!

Lindorie und Fensir stellten schnell einmütig fest: der Barde atmete zwar nur noch schwach, aber er lebte. Sie verbanden seine hässliche Kopfwunde und flößten ihm ein paar besondere Tränklein ein, und Duncan kam wieder zu sich. Mit schwacher Stimme konnte er ihnen seine Geschichte erzählen.

Die Freunde hatten offensichtlich alle Zombies überwältigt, die in diesem Bereich des Tempels unterwegs waren, denn es tauchte kein weiterer von ihnen mehr auf. Trotzdem blieben sie vorsichtig, und das Stimmchen in ihren Köpfen ("*rettet mich doch endlich, ach kommt doch, so kommt endlich*") gab ja auch keine Ruhe. Wo steckte nur Fensir?

Bei ihren weiteren Durchsuchungen stießen sie auf Kammern und Lager, die alles enthielten, was man zur Zubereitung eines zünftigen Zombies brauchen konnte. Und sie entdeckten den schon von Duncan beschriebenen Opferraum: der kreisrunde Raum war über und über mit alten und frischen Blutflecken bespritzt. Von der Kuppel herab hing an einem kräftigen Fleischhaken, mit dem Kopf nach unten, die blutleere Leiche eines jungen rothaarigen Mädchens (die Halsschlagadern waren geöffnet) - es war tatsächlich Suryana, die Zwillingsschwester Dojanis!

Der Boden direkt unter ihrer Leiche war in einem runden Bereich von etwa 1.5m Durchmesser völlig sauber (naja, wenigstens ohne Blutflecken), und um diesen Kreis herum war mit roter Kreide ein Oktagramm gezeichnet. Das Oktagramm war an einer Stelle verwischt, und in der Nähe lag die kopflose Leiche eines kleinwüchsigen Zauberers.

Nun, in diesem Kreis stand normalerweise die Opferschale Zorkakats. Talsarfisch hatte sie, magisch verkleinert, natürlich mitgenommen (Suryanas Orakel hatte sich also erfüllt, wenn auch anders, als sie es gedacht hatte).

Angewidert kehrten die Gefährten schließlich in den Wohnraum des Hexers zurück, um dort weitere Hinweise zu finden. Lindorie betrachtete noch einmal das Steinhaus genauer und öffnete ein paar der Türen - siehe da: dahinter befanden sich Miniaturräume, die zum Teil genau den Umgebungen entsprachen, die sie im Alleingang bei den "Schattentoren" kennengelernt hatten. Und in einem der Räume lag die Statue eines winzigen halbtoten Sritras - in einem anderen saß die Statue eines winzigen wohlbekanntem Magiers unter einer schräggestellten kleinen Steinplatte!

Lindorie nahm kurzentschlossen die kleine Magierstatue aus dem Haus heraus, und: die Statue zerfiel in ihrer Hand zu Staub, und Fensir stand plötzlich neben ihr - seine Erleichterung war ihm deutlich anzusehen. Nun konnte auch er seine Geschichte erzählen:

Er war in einem quadratischen Raum gewesen, dessen Steindecke von vier mächtigen horizontalen Metallstangen gehalten wurde. Ein Hinaufklettern war unmöglich. In einer Nische fand Fensir ein kleines Handrad, und als er daran drehte, wurden die Metallstangen in die Wand zurückgezogen. Der Magier drehte vorsichtig weiter, bis die Steinplatte ins Rutschen kam: sie fiel mit einem ohrenbetäubenden Donnern zu Boden (Fensir hatte noch tagelang Ohrenschmerzen), kam mit einer Kante unten auf und kippte dann schräg an die Wand des Raumes: Fensir war zwar nichts passiert, aber er war darunter gefangen.

Das Handrad hätte man auch vor dem Drehen ein Stückchen herausziehen können. Dann wären beim Drehen die Mauersteine von zwei Seiten etwas in den Raum hineingedrückt worden, in der Form eines auf dem Kopf stehenden kleinen y. Die Deckenplatte wäre auf diesen Seitensteinen an der langen y-Seite hinabgerutscht, und man hätte anschließend herausklettern können.

Alle waren froh, wieder vereint zu sein. Jalwahara schickte sich an, ein längeres Dankgebet an Suryatha zu richten, fasste sich aber unter den drohenden Blicken der Gefährten sehr kurz. Da hatten sie wirklich eine merkwürdige magische Konstruktion kennengelernt!

Das magische Haus Sharpatakus war eine Erfindung des letzten Hohepriesters des Tapirtempels, der sich mit Hilfe der Schattentore, wie er sie nannte, vor unliebsamen Besuchern schützen wollte. Kaum hatte jemand ein Schattentor betreten, alarmierte ihn ein besonderes Amulett, das er ständig bei sich trug. Er konnte dann bequem nachsehen, wer seinen Tempel betreten hatte, und den Gast nach Belieben vernichten oder einlassen - er konnte die "Ausgangstore" nach Belieben öffnen oder schließen. Talsarfisch konnte mit dem magischen Haus überhaupt nichts anfangen und ließ es einfach unverändert...

Fensir sprühte vor Tatendrang (kein Wunder, nach seiner unfreiwilligen Ruhepause) und war begierig darauf, die Schatzkammer dieses Tempels zu entdecken. Außer ein paar übriggebliebenen Tränken und einer Truhe voller rawindischer Kleinmünzen war aber auch nach stundenlangem Suchen nichts zu finden.

Die Freunde beschlossen, sich erst einmal an die frische Luft zurückzuziehen, um ihr Lager aufzuschlagen und eine ruhige Nacht zu verbringen. Als aber Lindorie aus dem "Geheimgang" trat und in den Dschungel ringsum hineinlauschte, meinte die Elfin kurzzeitig, eine halbwegs menschliche Gestalt zwischen den Bäumen erkannt zu haben.

Die Freunde erwarteten schon einen Angriff, aber als der längere Zeit ausblieb, schlugen sie ihr Lager am Ende des Ganges auf und verließen sich auf Hippodora, die Wache hielt. Sie waren fast etwas erstaunt, als die ganze Nacht über nichts passierte.

Talsarfisch hatte wirklich einen der beiden Echsenmenschen als Späher ausgeschildet. Hätte die Gruppe einen recht geschwächten Eindruck gemacht, hätte er sich einen Angriff überlegt - so aber wusste er nichts Genaueres und blieb lieber vorsichtig. Ein besonderes Amulett in Form eines getrockneten Menschenohres verband ihn auf magische Weise mit den Ohren seiner Zombies, und er wusste, dass die Eindringlinge jeden seiner untoten Diener erschlagen hatten. Seine einzige Hoffnung bestand nun darin, dass die Tempelschänder irgendwann genug hätten und wieder abziehen würden.

Im hellen Morgenlicht hielten die besten Spurensucher der Gruppe, Lindorie und Vasaron, nach Spuren Ausschau und fanden wirklich Krallenabdrücke und abgebrochene Zweige. Sie folgten aufgeregt der Spur, die sie weiter und weiter in den Dschungel hineinführte, verloren sie aber nach einiger Zeit und mussten wieder umkehren.

Da sie immer noch das Stimmchen vernahmen (*"kommt denn keiner und rettet mich, oh kommt doch, oh kommt"*), entschlossen sie sich, noch einmal in den Tempel einzudringen. Diesmal suchten sie in der tiefsten Tiefe nach weiteren Gängen, und kamen schließlich, an einem seltsam warmen See vorbei, in eine große Höhle. Dort fanden sie den Ursprung des Stimmchens.

Zwischen vier aufrecht am Boden stehenden Kristallsäulen, die ein exaktes Quadrat bildeten, stand genau in der Mitte ein mannsgroßer kunstvoll verzierter Holzstab. Über den Säulen tobte ein bläulich-grüner Flammensturm, und dazwischen flog eine 3m lange Feuerschlange hin und her. Sie war es offenbar, die auf magische Weise die Freunde herbeigerufen hatte.

Der letzte Hohepriester des Tapirkultes hatte versucht, die Feuerelementargeister als Diener zu gewinnen, und schließlich ein mächtiges Artefakt, den Drachenstab, hergestellt. Genau am Schnittpunkt der magischen Kraftlinien aufgestellt, sollte er mächtig genug sein, auch das stärkste Feuerwesen unter Kontrolle zu bekommen, dass der Hohepriester beschwören konnte. Und tatsächlich: der Zauber gelang bestens - leider war der Hohepriester zu schwach, um der Feuerschlange zu widerstehen, und wurde von ihr vernichtet. Sie aber konnte die Bannzauber nicht brechen und war gefangen.

Jalwahara versuchte, die herrschende Magie mit der göttlichen Hilfe Suryathas zu bannen, aber vergeblich. Also zerstörte Hippodora mit Hilfe ihres Stärkerings eine der Kristallsäulen - und das Stimmchen sagte *"danke"*, die Feuerschlange verschwand, und der Holzstab verglühte.

Naja, jetzt war hier offenbar alles erledigt. Etwas enttäuscht kehrten die Freunde nach Govindar zurück - immerhin hatte niemand von ihnen diesen Ausflug mit dem Leben bezahlen müssen. Die Suryatha-Priester waren von den Erzählungen Jalwaharas sehr beeindruckt; sie staunten nicht schlecht, welch fähiger Kämpfer und Anführer ihr Kollege war!

Sie beschlossen, den Götzentempel auf immer zu verschließen, und schickten einige Arbeiter mit Elefanten los, um die beiden Zugänge des Tempels dauerhaft zuzuschütten. Duncan überwachte die Arbeiten gewissenhaft, soweit es ihm sein angegriffener Zustand erlaubte - aber es kamen keine neue Geheimtür und kein Schatz mehr zum Vorschein.