

B.9 Das Lied der Nagafräu

Andreas Mätzing und Ulf Zander, MIDGARD-Abenteurer, Klee 1991

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 1991 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Probleme eines Alchimisten

Nach der Erholungspause in Farruchabad schlug Murad vor, seine Heimat wiederzusehen, und zahlte den Gefährten die Seereise nach Kanpur. Die Eschrawis freuten sich sehr, den alten Weltenbummler wieder einmal in ihre Arme zu schließen. Onkel Wabusari, das Familienoberhaupt, war zugleich der Ratgeber Arkantikas, der blutjungen Maharadschini, die über den Fürstenbund von Trigarta herrschte - ein einflussreicher Mann also.

Wabusari hatte sich unsterblich verliebt: in Tinaharka, die Tochter eines Grundbesitzers in Wasirabad. Er bat Murad, dort als Brautwerber aufzutreten und ihren Eltern einen kleinen Goldelefanten (passend zum bevorstehenden Elefantenfest Schenjaganu) zu überreichen. Murad war einverstanden, und in Begleitung seiner Freunde reiste er so auf Flussbarken befreundeter Händler den Lauf des Chambal hinauf bis in die große Dschungelstadt Wasirabad.

Dort lief alles nach Wunsch, und natürlich blieben die Freunde als Gäste der Brauteltern da, um das dreitägige ausgelassen mit Umzügen und Tänzen gefeierte Elefantenfest mitzuerleben. Nur Hippodora beteiligte sich nicht an der Feierlichkeiten - Lachen vertrug die Culsu-Dienerin nun einmal auf den Tod nicht!

Am Morgen nach Schenjaganu lernten die Freunde den Alchimisten Masaranda kennen, der ihnen bald darauf seine Probleme schilderte und sie um Hilfe bat.

„Das vergangene Schenjaganu, das eigentlich ein Fest der Freude sein sollte, hat mir viel Unglück und Verdruss bereitet. Selten befand ich mich in einer unangenehmeren Lage als an dem Tag, da ich auf Euch traf. Am Morgen zuvor erhielt ich von einem Boten ein Schreiben van Grihagupta, dem Vorsteher des Hanumat-Tempels, was sehr merkwürdig war, denn ich hatte mit ihm persönlich niemals zuvor zu tun. Die Priesterschaft dieses Tempels hat schon mehrfach meine Dienste in Anspruch genommen, niemals zuvor aber hatte sich jemand anderes als ein gewöhnlicher Priester mit mir abgegeben.

Zwei Wochen zuvor hatte ich eine ziemlich große Menge Surma an den Tempel geliefert, das für die Festtage bestimmt war. Dieser Handel war es auch, der mir die zweifelhafte Ehre der Bekanntschaft Grihaguptas einbrachte. Es war bei den Göttern kein angenehmes Gespräch, aber bevor ich Euch davon berichte, muss ich Euch etwas zeigen.“

Mit diesen Worten entnimmt der Alchimist aus einer in den Falten seiner Gewänder verborgenen Tasche zwei Kupferschälchen, einen langstieligen Löffel aus dunklem Holz, drei etwa gleichgroße Lederbeutel und eine Talgkerze. Mit routinierten Handgriffen breitet er die Utensilien vor sich aus, entzündet die Kerze und gibt auf die beiden Schalen je einen kleine Haufen eines smaragdgrünen Pulvers aus einem der drei Beutel. Anschließend entleert er den Inhalt der beiden anderen Lederbeutel vor sich auf den Tisch. Beide Haufen enthalten eine feinkörnige Substanz weißlicher Färbung und sehen vollkommen identisch aus.

Mit den Fingerspitzen nimmt der Alchimist nun eine Prise des linken Haufens auf und gibt sie zu der Substanz in einer Schale. Kurz vermengt er das Gemisch mit dem Löffel; anschließend entzündet er einen Holzspan an der Kerze und hält ihn in das Schälchen. Mit einer blassgelben Flamme, von der ein schwärzlicher, übelriechender Rauch aufsteigt, verbrennt das Pulvergemenge zu einem unförmigen Klumpen mit glasierter Oberfläche.

Dieselbe Prozedur führt er anschließend mit der anderen Schale durch, nur dass er dieses Mal von dem rechten Pulverhaufen etwas hinzugibt. Das Ergebnis ist verblüffend: ein süßlicher Geruch breitet sich augenblicklich um

den Tisch aus. Die Flammen leuchten in strahlendem Weiß, und ein unerklärliches Gefühl der Geborgenheit, der Wärme und des Wohlergehens bemächtigt sich aller Anwesenden. Die Gedanken der faszinierten Betrachter beginnen, in unergründliche Fernen zu schweifen, längst vergessene Ereignisse der Freude und des Erfolges steigen aus der Tiefe des Vergessens in das Bewusstsein und vermengen sich untrennbar mit den schlummernden Sehnsüchten.

Irgendwann bemerkten die Abenteurer, dass das Feuer längst verloschen war, und schüttelten ihre Benommenheit ab. Es war schwer zu glauben, dass etwas eine derartige Wirkung entfalten konnte. Noch immer jagten Schauer unerklärlichen Wohlbehagens durch die Körper und bestätigten die Realität des soeben Erlebten. Mit wachen Augen beobachtete Masaranda die Reaktionen seiner Gegenüber und fuhr mit seinen Ausführungen fort.

*„Dieser Stoff wird von den Hanumat-Priestern **Surma** genannt. Sie benutzen ihn einmal im Jahr, um ihre Seelen positiv auf die Sendungen des Affengottes einzustimmen, sich von dem Makel des Irdischen zu reinigen und sich zu dem Großen Kreis zu vereinen, in dem sie zu außergewöhnlichen Wundertaten befähigt sein sollen. Dieser Zeitpunkt ist das alljährliche Schenjaganu.*

Das Geheimnis der Zusammensetzung des Surmas ist wohlgehütet, und ich kann Euch nur soviel darüber verraten, dass die Herstellung außerordentlich schwierig und die Liste der Zutaten lang ist. Ein wichtiger Bestandteil aber ist Elfenbein, das zuletzt hinzugefügt wird. Ich habe es Euch soeben vorgeführt. Beide Häufchen hier vor mir unterscheiden sich nicht voneinander: sie enthalten jeweils das mit Steinmörsern zermahlene Elfenbein, nur dass dieses hier (er deutet auf den rechten Haufen) ein unbedeutender Rest aus einer Lieferung des letzten Jahres ist, während ich den anderen Haufen im letzten Mond erstanden habe.

Es ist einfach unglaublich; ich habe beide Proben eingehend untersucht. Es befinden sich keine Verunreinigungen darunter; nichts wurde heimlich hinzugefügt, kein Zauberer konnte eine magische Beeinflussung feststellen, und doch ist dies irgendwie nicht echt! Ich weiß auch nicht, was es ist. Aber Ihr habt es mit eigenen Augen gesehen.

Grihagupta hat mich jedenfalls einen Scharlatan geschimpft, einen Schänder des Hanumat-Tempels und einen Ketzer. Das ganze Surma, das ich ihnen geliefert habe, ist wertlos, und die Zeremonie am Schenjaganu endete in einer übelriechenden Katastrophe. Ich habe mehrmals meine Unschuld beteuert, aber der Tempelvorsteher wollte nicht hören. Schließlich hat er mich hinausgeworfen und geschworen, er werde alles daran setzen, dass ich in ganz Wasirabad und darüber hinaus mein Ansehen verlieren werde, wenn ich ihn nicht innerhalb von jetzt nur noch 13 Tagen von meiner Rechtschaffenheit überzeugen kann.

Ich muss herausfinden, was geschehen ist, um meinen guten Ruf in Wasirabad zu retten. Deshalb bin ich zu Euch gekommen. Ich bitte Euch, reist in meinem Namen nach Scharabuddur. Meine laufenden Geschäfte erlauben es einfach nicht, dass ich selber dorthin gehe; ich werde Euch auch gut entlohnen. Dort lebt in einer kleinen Gemeinschaft einfacher Menschen ein weiser Mann, dessen Wissen unermesslich ist. Er ist bereits sehr alt, und man sagt, er sei einer der letzten Diener des Jaraschmara, des heidnischen Elefantengottes unserer Vorfäter. Rombhatabu lautet sein Name, und wenn jemand über Elefanten bescheid weiß, so ist es dieser alte Schamane.

Geht zu ihm und bringt ihm die Elfenbeinproben. Er soll sie untersuchen und seine Geister befragen. Wenn er mir nicht helfen kann, weiß ich auch nicht weiter. So haben sich die Götter gegen mich gewandt, und ich werde mich meinem Schicksal beugen.“

Der Ort, an den man nicht hingeht

Die Freunde willigten für eine Belohnung von 2500 GS ein und machten sich tags darauf auf die Reise. Unterwegs waren also Calyna, Duncan, Fensir, Hippodora, Murad, Rulaman, Ruman und Ilmor Vasaron. Auf dem ruhigen Unterlauf des Chambal bis zu den "Wasserfällen des rufenden Mannes" hatten die Abenteurer keine Mühe, ihre beiden Kanus durch die grüne Hölle flussaufwärts zu rudern. Die einzige Abwechslung war die Begegnung mit einem Fossemand, einem Flussgeist namens Palumbakawadscha, der Tribut für das Befahren "seines" Gewässers forderte. Fensir schenkte ihm ein goldenes Schutzamulett und bekam dafür zum Dank eine Phiole, die die Träne eines Marids enthielt.

Am dritten Tag der Flussreise erreichten die Freunde die Wasserfälle, an deren Spitze das überlebensgroße Standbild eines rufenden Kriegers stand. Hier begegneten die Abenteurer den N'gori, Waldschraten, die dieses Gebiet des Dschungels als ihr Eigentum betrachteten. Sie forderten die Freunde auf, wieder umzukehren. Nach zähem Verhandeln erklärten sich die Schrate jedoch bereit, die Durchreise zu gestatten, wenn die Helden vorher „den Ort, wo man nicht hingeh“ reinigen würden. Was blieb den Abenteurern übrig als zuzustimmen?

Am Abend erreichten sie den geheimnisvollen Ort: es war ein Bauwerk der Sritras, eine 30m hohe Steinfigur eines aufgerichteten Echsenwesens. Eine mächtige Steintür führte zwischen den Krallenfüßen ins Innere der alten Kultstätte. Die Schrate forderten die Helden auf, die Nacht in dem Bauwerk zu verbringen - würden sie am Morgen unversehrt zurückkehren, hätten sie wohl die dort wohnenden Geister vertrieben.

Tatsächlich wohnte in der Kultstätte noch immer der Geist eines Raitya namens Ranassatri, eines zauberkundigen Sritra, der sogar seine Gestalt verändern konnte. Er war während der rawindischen Befreiungskämpfe, bei denen die Menschen das Joch der Sritras endlich abwerfen konnten, hier erschlagen worden, ehe er Hasrajan, den Schläfer, wecken konnte. Seither ging er in der Kultstätte um, auf der ruhelosen Suche nach einem Körper, mit dessen Hilfe er das vorgeschriebene Ritual vollenden konnte. Die weißen Hexer der rawindischen Sieger hatten die untersten Gewölbe des Bauwerks mit einem mächtigen Schutzzauber versiegelt, mit dem Ranassatri nichts anzufangen wusste. Die Schrate, deren er habhaft werden konnte, wurden denn auch prompt erschlagen. Doch nun würde alles besser gelingen, nicht wahr!?

In der sechseckigen Eingangshalle beherrschte eine gewaltige Steinschale den Raum. Duncan kletterte mit Murads Hilfe hinein und durchsuchte die dort befindlichen Überreste verbrannter Sritras. Da die übrigen Helden mit dem Absuchen der Halle beschäftigt waren, bemerkte nur Ilmor Vasaron, dass den Barden plötzlich kurzzeitig ein bläuliches Licht umzuckte. Kurz darauf kletterte Duncan wieder aus der Schale und präsentierte den Freunden stolz ein gut erhaltenes Zweihandschwert, das er zwischen der Asche und den Knochenrümmern entdeckt hatte.

Was war passiert? Ranassatri hatte wieder einmal einen Kandidaten für seine bislang unerfüllte Aufgabe gefunden!

Die Freunde durchsuchten nun die beiden oberen Stockwerke des Echsenheiligtums, wobei sie sich mit einem großen Schwarm Fledermäuse auseinandersetzen mussten. Sie entschieden sich schließlich dafür, die angriffslustigen Biester auszuräuchern, und entzündeten ein Feuer - der Qualm trieb aber auch sie selbst wieder ins Erdgeschoß zurück.

"Duncan" hatte mittlerweile unbemerkt im 1. Stock aus einem Geheimfach den kleinen magischen Gong an sich gebracht - Ranassatri brauchte dieses Artefakt unbedingt, um den Schläfer auch wirklich zu wecken.

"Duncan" "entdeckte" plötzlich den geheimen Zugang in das Kellergewölbe der Kultstätte - unter der Feuerschale führte eine schmale Wendeltreppe hinab zu einem kleinen Gang, an dessen Ende eine doppelflügelige Steintür auf sie wartete. Vor der Tür lagen mehrere Skelette, die Überreste der unglücklichen Schrate, die bereits Ranassatri zum Opfer gefallen waren. Und ein 50cm durchmessender grünlicher Feuerring schwebte vor der Tür auf unregelmäßigen Bahnen auf und nieder!

"Duncan" verspürte zwar den brennenden Wunsch, das Portal einfach aufzudrücken, konnte sich aber zunächst beherrschen. Obwohl Hippodora erkannte, dass dort bei der Tür das Böse lauerte, musste der vorwitzige Fensir mit seinem Magierstab auf das Portal tippen - und eine gewaltige *Feuerkugel* riss ihn und den hinter ihm stehenden Murad von den Beinen. Ihre Gefährten schleppten die beiden mit schweren Brandwunden übersäten Freunde schleunigst

aus dem Kellergewölbe - sie überlebten (natürlich, ihr Schutzgeist machte wieder mal Überstunden).

Während die übrigen Gefährten also entweder außer Gefecht waren oder wieder in den oberen Stockwerken herumsuchten, ließen sich "Duncan" und Hippodora sogar im Keller unter der Feuerschale einsperren - vielleicht würde sich das Portal dann öffnen lassen? "Duncan" versuchte vergeblich, die Ordenskriegerin Culsus auf magische Weise in seine Gewalt zu bekommen - zum Glück für die arglose Hippodora, die sonst leicht das nächste Opfer des magischen Siegels geworden wäre (und ihrer Göttin vielleicht schneller begegnet wäre, als sie gewollt hätte). So war das Rätsel der verschlossenen Tür also nicht zu lösen!

Im Morgengrauen forderten die Freunde die wartenden Schrate auf, zwei Behelfstragen zu besorgen, um die Verletzten zurück zu ihrem Walddorf zu bringen. Die N'gori willigten zögernd ein. War der Spuk jetzt beseitigt oder nicht? Schwere Frage!

In der Wartezeit versuchte "Duncan" zunächst, Ruman oder einen der Schrate unter seine Kontrolle zu bekommen. Als er merkte, dass er auf diese Weise nicht weiterkam, besann er sich auf einen Vorschlag Rumans. Dieser hatte bereits den Einfall gehabt, das Siegel des Portals solange zu schwächen, bis es schließlich unwirksam werden würde. Ranassatri war von der menschlichen Logik beeindruckt! "Duncan" stopfte sich also die Taschen voller Steine und ging auf eigene Faust in den Keller - die Abenteurer glaubten sowieso nicht an einen Erfolg und ließen ihren experimentierfreudigen Barden allein - nur Ilmor Vasaron, der vorsichtige Waldläufer, schlich ihm heimlich nach.

Und das Experiment glückte! Plötzlich erlosch der grüne Feuerring, und bei weiteren Steinen wurde keine *Feuerkugel* mehr ausgelöst. "Duncan" erblickte Ilmor und brachte ihn unter seine Kontrolle. Gemeinsam öffneten sie nun das Portal - "Duncan" zwang den Waldläufer, vor der Tür auf ihn zu warten, und ging allein in den dahinter liegenden Raum.

Ranassatri war am Ziel seiner Wünsche angelangt! Er vollendete nun das vor langer Zeit begonnene Ritual zur Erweckung Hasrajanans, und beim Schlagen des magischen Gongs erwachte der Schläfer tatsächlich: ein uralter Drache, der im Erdreich neben dem Heiligtum verborgen auf diese Stunde seiner Befreiung über 400 Jahre gewartet hatte! Damit war Ranassatris Aufgabe erfüllt, und Duncan blickte verwundert um sich. Warum zitterte der Boden dieses seltsamen Raumes unter seinen Füßen? Wie kam er nur hierher?

Da das Rumoren in der Erde immer stärker wurde, flohen Ilmor Vasaron und Duncan eilends aus dem Keller. Ihre Freunde hatten sich bereits in den Dschungel geflüchtet - und entsetzt beobachteten nun alle, wie sich tatsächlich ein riesiger schwarzer Drache aus dem Erdreich wühlte, seine Flügel ausbreitete und sich nach ein paar unbeholfenen Sprüngen schließlich in die Lüfte erhob, um nach Norden zu fliegen, den Meru-Bergen entgegen.

Die Schrate (und nicht nur sie) waren schwer beeindruckt. Die Fremden hatten das Bauwerk aber wirklich gründlich gereinigt! Sie brachten die beiden Verletzten in ihr Dorf und behandelten ihre Wunden mit derart wirksamen Kräuterumschlägen, dass die Freunde bereits am nächsten Tag wieder aufbrechen konnten.

Probleme eines Schamanen

Zwei Tage später kamen die Abenteurer in der einstigen Fürstenstadt Scharabuddur an. Die alte Fürstenstadt lag auf einem Hochplateau unmittelbar am Fuß der Meru-Berge. Ihr Grundriss glich einem gestreckten Rechteck, das auf seiner Längsseite durch einen breiten Kanal in zwei etwa gleiche Teile zerschnitten wurde. Die nördliche Hälfte war einst die

Oberstadt, beherrscht von dem zentral gelegenen Palastgebäude. Die südliche Seite war einst das Armenviertel und die Siedlung der Bauern und Handwerker.

Im Süden des Ruinenbezirks befand sich ein Palisadendorf, und hier wurden die Freunde auch von den Bewohnern und ihrem Oberhaupt, dem Krieger Jaschantra, willkommen geheißen. Sie lernten auch Rombhatabu, den Dorfschamanen, kennen: ein kleiner alter Mann mit spindeldürren Gliedern, der gelegentlich etwas verwirrt wirkte und plötzlich grundlos vor sich hinkicherte. Er fand sich bereit, die mitgebrachten Elfenbeinproben zu untersuchen. Am Abend würde er schon mehr sagen können!

Die Freunde ruhten sich also im Dorf aus und sahen den freundlichen Bewohnern bei ihrer alltäglichen Arbeit zu (diese Touristen!). Sie trafen Vorbereitungen für ein großes Lagerfeuer am Abend, um für die Gäste einen frisch erlegten Tapir zu rösten. Fensir lernte den blinden Märchenerzähler Alantakirti kennen.

Am Abend versammelten sich die Dorfbewohner vor den Palisaden. Rombhatabu erklärte den Abenteurern, dass er ihnen helfen könnte, wenn sie zu einer Gegenleistung bereit wären. Es hing mit dem Gespenst zusammen, das seit einiger Zeit jeden Abend vor dem Dorf auftauchen würde.

„Seit nun beinahe zwei mal zehn Tagen geht des nachts ein Gespenst in der Umgebung unseres Dorfes um. Es ist zwar bislang niemand zu Schaden gekommen, doch die merkwürdige Erscheinung hat alle zutiefst erschreckt und beunruhigt. Sie taucht immer kurz nach Einbruch der Dunkelheit auf und zeigt sich nur wenige Minuten, aber niemand weiß zu deuten, was dieser Bote aus dem Totenreich uns sagen will. Bei der Erscheinung handelt es sich um Lahamatra, der ein enger Vertrauter des letzten Fürsten der Stadt Scharabuddur gewesen ist. Dieser Berater ist vor 90 Jahren an Altersschwäche gestorben.“

Es war eine sternenklare Nacht. Soeben verloschen die letzten Sonnenstrahlen über den Baumwipfeln, und mit der für diese Breiten typischen Plötzlichkeit brach die Nacht herein. In majestätischer Anmut spannte sich das funkelnde Firmament über die versammelten Dorfbewohner am Fuß der alten Stadtmauer. Ein leichter, angenehmer Nachtwind strich über das Hirsefeld.

Fast alle waren zugegen; dicht gedrängt standen sie beieinander und starrten gebannt auf das dunkle Dickicht des Urwalds. Viele von ihnen hatten hilfeschend die Hände ihres Nachbarn ergriffen. Nur die ganz Alten waren nicht da. Auch der Schamane fehlte unter der versammelten Menschenmenge. Er hatte sich in seinem Haus eingeschlossen und auf die spirituelle Ebene begeben, um mit dem Geist Kontakt aufzunehmen und nach den Motiven Lahamatras zu forschen. Mit der Zeit wuchs die Unruhe unter den Menschen. Einige kleine Kinder fingen an zu weinen, andere starrten mit großen Augen in den undurchdringlichen Wald. Manche der versammelten Männer und Frauen - auch der Häuptling Jaschantra - beteten.

Plötzlich war er da. Alle konnten ihn deutlich sehen, wie er aus dem Wald kam und mit sicheren Schritten seinen Weg durch die wogenden Ähren, die nicht von ihm geknickt wurden, wählte. Der riesenhafte, durchscheinende Geisterelefant war prächtig anzusehen. Seine langen, schneeweißen Stoßzähne hatten vergoldete Spitzen, die breite Stirn wurde von einem kunstvoll bestickten Tuch mit Troddeln und edelstein-durchwirkten Seidengeflechten geschmückt, auf seinem Rücken ruhte eine mit aufgebauchten Samtdecken und Seidenkissen ausgelegte Plattform aus blank poliertem Ebenholz. Die feingewobenen Schleier, die die Personen auf dem Lager vor Insekten schützen sollten, waren vom Wind -seltsamerweise gegen die Richtung der leichten Nachtbrise - aufgebauscht und zeigten deutlich die

unbenutzte, leere Liegefläche. Die geisterhafte Erscheinung trug ein Geschirr aus unzähligen, silbernen Glöckchen und blitzenden Plättchen getriebenen Goldes, die unter dem wiegenden Schritt des Dickhäuters hin und her schwangen. Dennoch bewegte sich der Elefant in absoluter Stille. Am Ende des Felds drang er wieder in den Urwald ein und war verschwunden.

Nach der Rückkehr der Dörfler zum Lagerfeuer redete Rombhatabu auf die Freunde ein:

„Als Schuramali, der letzte Fürst Scharabuddurs, starb, lebte auch Lahamatra nicht mehr lange, der seinen Herrn ein Leben lang begleitet und beschützt hatte. Die beiden Leichname wurden in der Gruft des Fürstenpalastes beigesetzt.“

Der Schamane meinte, man müsste wohl die von den Affen beherrschte Oberstadt aufsuchen, um in der Gruft des Fürstenpalastes nach dem Rechten zu sehen. Ob ihn die Abenteurer begleiten würden? Doch kein Wort darüber zu Jaschantra - der wäre abergläubisch und würde so ein Vorhaben nicht gutheißen!

Die Freunde gaben zunächst keine klare Antwort und lauschten während des üppigen Abendessens lieber der Erzählung Alantakirtis, der von Kamamandschari und dem Tod des Fürsten berichtete:

Der letzte Radscha Scharabuddurs war Schuramali, der den Thron im frühen Alter von drei Jahren bestiegen hatte, nachdem sein Vater Dargaschruta auf einer Tigerjagd verunglückt war. Unter der Regentschaft des jungen Knaben, der im Laufe der Zeit zu einem stattlichen Mann regen Geistes heranreife, erblühte die Stadt noch einmal in ihrer ganzen Pracht. Reichtum und Wohlstand breiteten sich überall aus, und die Gesichter der Menschen auf den Straßen waren sorgenfrei und von Lächeln erfüllt.

Auch außerhalb Scharabuddurs gedieh alles zum Besten. Die Ernten auf den Feldern waren ertragreich, das Vieh gedieh prächtig, und die Stämme der in entfernten Winkeln des Dschungels lebenden Sritras verhielten sich seit langem schon ruhig - zu ruhig, wie manche Zweifler anmerkten.

Noch bevor sich Schuramali im Mannesalter befand, war sein Harem mit 137 Frauen größer und prachtvoller als jeder seiner Vorgänger, und die Wahrsager an seinem Hof sprachen bereits vom Entstehen einer neuen Dynastie, die das Fürstentum Kaleschatra aus seiner Rolle als unbedeutender Faktor der Politik Rawindradschas herausführen würde. Aber sie irrten alle, denn sie rechneten nicht mit der Eifersucht und der Tücke einer Frau.

Kamamandschari war ihr Name, und wenn alle anderen Frauen im fürstlichen Harem Schuramalıs schön waren wie die Sterne der Nacht, so entsprach sie dem Mond. Ebenmäßig war ihre Gestalt, tiefschwarz ihr hüftlanges Haar, weiß ihre Zähne, und die Stimme klang so süß, dass sie sich mit einer Nachtigall messen konnte. Sie war die erste Frau des Fürsten, und zugleich war sie es auch, die den Knaben zum Mann machte. Schuramali liebte sie mehr als alle anderen seiner Frauen, überschüttete sie mit Geschenken, lauschte stundenlang ihrer Stimme, wenn sie sang, und in den Nächten ließ er sie öfter zu sich holen als jede andere seiner Frauen.

Aber Kamamandschari liebte Schuramali mit verzehrender Leidenschaft, und jede Nacht, in der er eine andere ihr vorzog, erlitt sie unsägliche Qualen der Eifersucht. Jedes Wort, das der Fürst mit einer anderen Frau aus seinem Harem wechselte, versetzte ihr einen Stich ins Herz. In ihrer Verzweiflung vertraute sie sich ihrer Zofe an, von der hinter vorgehaltener Hand gesagt wurde, sie stünde mit Kreisen in Verbindung, die die Fürsten der Nacht anbeteten.

Ambalati lautete der Name dieser zweifelhaften Person, und sie riet ihrer Herrin, sich der Liebe des Radschas auf ewig zu versichern, indem sie ihm den schwarzen Kuss Ghoschudattas überbrachte. Kamamandschari erschauerte bei diesem Rat, denn sie wusste um die dämonische Natur Ghoschudattas, und sie wies ihre Zofe entsetzt aus ihrem Gefolge. Als der Fürst aber zwei Wochen später drei seiner Frauen seltene Paradiesvögel in Bambuskäfigen schenkte, die seine Jäger in den Tiefen des Dschungels aufgespürt hatten - sie, Kamamandschari, aber leer ausging - plagte sie der Schmerz der Eifersucht derart, dass sie Ambalati zurückrief.

In einer mondlosen Nacht brachte die Zofe sie aus dem Palast in die Stadt, ganz an das südliche Ende, wohin Kamamandschari in ihrem Leben noch niemals gegangen war. Von dort aus brachten sie verhüllte Männer in den Dschungel, wo der Schrein Ghoschudattas tief in der Erde verborgen lag. In einem entsetzlichen Ritual - so erzählt man sich - musste die erste Frau des Harems die obszönen, abstoßenden Lippen des steinernen Standbildes küssen, und von diesen Lippen empfing sie den schwarzen Kuss, den sie Schuramali überbringen sollte, damit er und sie auf immer vereint waren.

Zwei Tage und Nächte aß Kamamandschari keinen Bissen, und kein Tropfen kam über ihre vollen Lippen, denn das Gebot Ghoschudattas lautete, dass sie keinerlei Nahrung zu sich nehmen dürfe, bevor sie ihre dunkle Gabe weitergereicht habe. In der dritten Nacht war es endlich soweit. Schuramali schickte nach ihr, und in der innigen Umarmung der Liebenden übergab Kamamandschari den Kuss des schwarzen Gottes. Ghoschudatta aber hatte sie betrogen, denn sein Kuss brachte beiden den Tod. Die Leibdiener des Fürsten fanden am folgenden Morgen ihre unbedeckten Leiber unter dem seidenen Laken, eng umschlungen, die Lippen fest aufeinandergepresst.

Der junge Radscha starb ohne würdigen Nachfolger, denn alle Kinder, die er gezeugt hatte, hatten niedergestellte Frauen seines Harems empfangen. So waren alle Hoffnungen und Pläne des aufstrebenden Fürstentums Kaleschatra von der Geltungssucht einer einzelnen Frau zerschlagen worden. Die Einfältigkeit Kamamandscharis brachte den Untergang für ein edles Geschlecht Rawindras, und innerhalb weniger Jahre glich Scharabuddur einer Totenstadt. Ohne die herrschende Hand eines Radschas zerbrach die Einheit der Bürger, und die benachbarten Fürstentümer Weramati, Schombuka und Aschtalatri fielen über das zerstrittene Kaleschatra her und teilten es innerhalb weniger Jahre untereinander auf.

Der letzte Fürst von Kaleschatra wurde in seinem Palast bestattet, und die Bevölkerung verließ später die einst so strahlende, von den Eroberern weitgehend zerstörte Stadt, so dass sie zu dem werden konnte, was sie heute ist: ein Ort der Vergangenheit, von den Pflanzen des Dschungels überwuchert, und von den meisten Menschen Rawindras vergessen.

Nach dieser ergreifenden Geschichte hielt Rombhatabu den Augenblick für gekommen, die Dorfbewohner und vor allem Jaschantra über sein Vorhaben aufzuklären. Ein erregter Streit folgte. Das Dorfoberhaupt wollte nichts von einem Ausflug in die Gruft des Fürsten wissen - wer wusste schon, welche Gefahren man damit für die kleine Ansiedlung heraufbeschwören könnte! Es wäre am besten, die alten Dinge ruhen zu lassen! Rombhatabu meinte darauf nur achselzuckend, dass ausgerechnet ein Mann wie Jaschantra so etwas sagen würde, verwunderte ihn schon etwas - und das Dorfoberhaupt erbleichte. Zornig verließ er die abendliche Versammlung.

Der Kuss der Nagafräu

Die Freunde hatten sich mittlerweile entschieden. Ja, sie würden Rombhatabu in die Fürstengruft begleiten. Der Schamane freute sich sehr über ihre Unterstützung und erzählte ihnen, er würde noch heute Nacht einen Fetisch (aus den Hälften einer Kokosnuss) fertigstellen, der ihnen die Affen der Oberstadt vom Hals halten würde. Damit sollten sie sich problemlos zwischen den sonst sehr aggressiven Tieren bewegen können.

Die Abenteurer misstrauten Rombhatabu und beschlossen, die Hütte des Schamanen in der Nacht zu bewachen.

Und wirklich. In der Nacht suchte das Dorfoberhaupt jeden seiner männlichen Gäste einzeln auf und fragte, wie er sich entschieden hätte. Wollte er Rombhatabu in die Palastgruft begleiten oder nicht? Keine Ausflüchte, bitte! Egal, ob die Abenteurer ihr Vorhaben leugneten oder offen alles zugaben - am Ende zeigte sich Jaschantra versöhnlich, bat, wenigstens ein Auge auf den Schamanen zu haben, dem er in letzter Zeit nicht mehr über den Weg traute, und bot einen Schluck "Tee der Bruderschaft" an. Und die meisten nippten wenigstens - schließlich trank das Oberhaupt ja auch davon.

Sie konnten ja nicht ahnen, dass ein besonderes Schicksal Jaschantra vor den Tücken des "verfluchten Wassers" (denn damit war natürlich der Tee bereitet worden) bewahrte. Wie alle Dorfbewohner wusste Jaschantra, dass das Wasser des Sees nachts zu einem gefährlichen Gift wurde, dessen Genuss ein Opfer unweigerlich in den See führte, wo es ertrank. Und er wusste auch, dass er gegen dieses Gift immun war - bei einer Mutprobe, die er vor vielen Jahren zusammen mit einem Freund ausgeführt hatte, hatten beide in der Nacht einen Schluck Seewasser getrunken: Jaschantra war ganz normal eingeschlafen, sein Freund trieb Tage später als Wasserleiche ans Ufer. Was Jaschantra nicht wusste: dank eines seiner Vorfahren floss auch ein wenig Naga-Blut durch seine Adern, und das Wasser konnte ihm deshalb nichts anhaben.

So nahm also das Schicksal seinen Lauf. Nachts hörten plötzlich Duncan, Fensir, Murad und Vasaron einen wunderschönen Gesang, den eine Frau irgendwo in der Nähe des Sees singen musste. Wie von unsichtbaren Fäden angezogen, erhoben sich die ersten drei von ihren Nachtlagern und strebten dem See zu - Ilmor Vasaron hielt gerade zusammen mit Calyna Wache vor der Hütte des Schamanen und verabschiedete sich plötzlich wortlos von der verwunderten Waldläuferin.

Unbemerkt von den Dorfbewohnern kamen die vier Männer am Ufer des Sees an - der flinke Duncan war der erste, der in das am Rand seichte Wasser stieg. Die anderen drei beneideten ihn sehr, denn der Barde würde wohl der Glückliche sein, der die wunderschöne junge nackte Frau als erstes umarmen würde, die dort im hüfttiefen Wasser diese herzerreißend melancholische Melodie sang. Ach ja. Als das atemberaubend schöne Mädchen nicht nur die Umarmung heftig erwiderte, sondern nun auch ihr Lied unterbrach, um mit ihren vollen roten Lippen einen flüchtigen Kuss auf Duncans Hals zu hauchen, waren am Ufer drei große Seufzer zu hören.

Die Seufzer blieben ihnen aber im Hals stecken - denn was war das!? Das Mädchen hatte Duncan nicht geküsst, sondern mit scharfen Reißzähnen seinen Hals zerfetzt! Und der Barde war plötzlich ganz regungslos geworden! Und das Mädchen war gar kein Mädchen - das war eine Naga, die Duncan mit ihrem Schlangenleib fest umschlungen hatte!

Die Naga war selbstverständlich niemand anderes als Kamamandschari, die vor 90 Jahren dem Fürsten Schuramali den Tod gebracht hatte. Sie verbarg sich tagsüber in einem längst vergessenen Schrein des schwarzen Gottes Ghoschudatta, der versteckt am Südufer des Sees lag. Nachts suchte sie nach Schuramali, und ihr magisches Sekret verseuchte das Seewasser.

Nun, die drei Freunde hatten nicht mehr weit bis zur Naga und waren so empört, dass sie trotz ihrer schlechten Bewaffnung (nur Ilmor Vasaron hatte seine Waffen bei sich) nicht an Rückzug dachten, sondern nur daran, den Tod Duncans zu rächen. Die Naga stellte sich ihrem Angriff - und ließ den Barden ins Wasser plumpsen, wo er sicher untergegangen und ertrunken wäre, hätte ihn Murad nicht an den Haaren zu fassen bekommen. Der rawindische Zauberer hatte sowieso gezögert, mit bloßen Händen die sehr fähig wirkende Schlangenfrau in ihrem Element anzugreifen, und so konnte er im entscheidenden Moment zupacken und Duncans "Leiche" retten

Fensirs und Vasarons beherzte Attacken gefielen der Naga gar nicht, und sie zog sich kurze Zeit später in die Tiefen des Sees zurück.

Calyna und Hippodora hatten inzwischen die Dorfbewohner alarmiert und kamen nun auch ans Ufer. Duncan konnte dank eines tollen Heiltranks in letzter Sekunde noch von den Toten zurückgeholt werden. Deutlich war den bestürzten Rufen der Dorfbewohner zu entnehmen, dass der Fluch des Sees wieder einmal beinahe ein Opfer gefunden hätte, und man nie nie nie von dem nächtlichen Wasser trinken sollte! Jaschantra meinte mit lauter Stimme, dass dies alles ein böses Vorzeichen wäre, ein Zeichen der Götter, die Toten in der Ruinenstadt in Ruhe

zu lassen und keine frevlerischen Taten zu verrichten. Bei soviel Scheinheiligkeit platzte Ilmor Vasaron endgültig der Kragen. Wütend beschimpfte er Jaschantra einen Heuchler und Lügner, mit dem Erfolg, dass das Oberhaupt ebenfalls vor Wut schäumte, jeden Vorwurf abstritt und darauf hinwies, dass ihn nur die Gastfreundschaft daran hindern würde, die Fremden schon heute Nacht in den Dschungel zu jagen! Sie sollten morgen spätestens zur Mittagsstunde das Dorf verlassen und sich nie mehr blicken lassen!

Ilmor Vasaron war wirklich wütend! Er erzählte Rombhatabu die ganze Geschichte (der Schamane hatte seine Arbeiten nicht unterbrochen und war in seiner Hütte geblieben), der daraufhin Alantakirti holen ließ und ihn bat, doch auch den zweiten Teil seiner heute begonnenen Erzählung zum Besten zu geben. Der Märchenerzähler fuhr also fort:

Groß war das Unglück, das durch die Tücke dieser undankbaren Frau über Scharabuddur herein-gebrochen war, aber der Krug des Unheils war noch nicht bis zur Neige geleert. Als die Diener die eng umschlungenen Leiber der toten Liebenden voneinander trennten, waren sie kalt und leblos. Ihre Lippen hatten sich tiefblau verfärbt, und ihre angeborene Schönheit war von beiden einem Schleier gleich abgefallen. Schuramali bahrte man in der goldenen Halle hinter dem Vorhof auf, auf dass das Volk seinen kalten Leichnam ein letztes Mal küssen und beweinen konnte. Den Leib Kamamandscharis aber verscharrten die Gefolgsleute des Radschas ehrlos vor den Toren der Stadt, denn sie trug das Zeichen der Feuerkröte, das Wahrzeichen Ghoschudattas, eingebrannt auf ihrer Lende, und ihr Name wurde nicht wieder öffentlich erwähnt.

Schuramali war tot, und die Bürger Scharabuddurs pilgerten tagtäglich zu seinem Leichnam, bedeckten ihn mit Blüten und wohlriechenden Gewürzen, weinten und beteten, um das Leid ein wenig zu mildern. Der letzte Radscha von Kaleschatra erfuhr alle ihm zustehenden Ehren. Nun wurden aber erste Stimmen unter den Trauernden laut, die fragten, wer über sie herrschen sollte, wenn Schuramali erst in der Gruft unter dem Palast zur letzten Ruhe gebettet worden war, und niemand wusste Rat.

Schuramali war tot, und doch erhob er sich in der dritten Nacht von seinem Totenlager und zog zurück in seine Gemächer. Alle, die seiner ansichtig wurden, flohen voller Entsetzen, denn seine Augen waren die Augen eines Toten, und sein Gang war langsam und schleppend. Er sprach kein Wort, sondern legte sich einfach auf sein Lager und schlief, so als habe sich nichts ereignet. Am folgenden Morgen hatte sich die Nachricht von Schuramalıs Auferstehung in ganz Scharabuddur verbreitet und war teils mit Freude, teils mit Entsetzen aufgenommen worden.

Als Schuramali seine Augen aufschlug, waren sein Gemächer mit zahlreichen Menschen aus dem Palast angefüllt, die das Wunder sehen wollten oder von dem Fürsten erfahren wollten, was geschehen sei und was sie nun tun sollten. Aber der Blick des Erwachenden ging durch sie alle hindurch, und mit merkwürdig schleppenden Bewegungen, so als zöge er sein linkes Bein nach, verließ er, noch immer in das Totengewand gehüllt, das Schlafgemach. Diejenigen, die dabei von ihm angestoßen wurden, ohne dass der Fürst von ihnen Notiz nahm, vernahmen, dass seine blassen Lippen kaum hörbar wieder und wieder den Namen Kamamandschari ausstießen.

Der Zustand des Fürsten veränderte sich im Laufe des Tages kaum. Apathisch irrte er durch die prachtvollen Gänge seines Palastes, sprach zu niemandem ein Wort, und diejenigen, die ihm begegneten, wichen voller Furcht und Entsetzen vor ihm zurück. Am Abend kehrte das, was einst Schuramali gewesen war, in seine Gemächer zurück und schlief erneut ein. Niemand wagte sich mehr in seine Nähe, und in den heiligen Hallen Ganadewas, des Schutzgottes unserer Stadt, beteten die Priester unablässig für das Heil ihres Fürsten.

Am folgenden Morgen vermochte Schuramali nicht mehr zu laufen. Sein linkes Bein hing verkümmert nutzlos an seiner Seite und war dunkel angelaufen. So kroch der Radscha einer menschlichen Schlange gleich auf dem Bauch liegend über die sorgsam polierten Ebenholzböden des Palastes, stieß goldene Vasen und gläserne Tischchen in seiner Hilflosigkeit um, und niemand wagte es, seinem Treiben Einhalt zu gebieten. Schaum stand in den Mundwinkeln des Kriechenden, und seine Augen waren fest und unverrückbar auf einen Punkt fixiert, den niemand außer ihm zu sehen vermochte.

Am Morgen des dritten Tages, Schuramali hatte noch immer kein Wort zu irgend jemandem gesprochen, tötete er den ersten Mann. Von einer Empore ließ sich der Fürst auf einen ahnungslosen Wächter fallen und biss dem Unglücklichen mit animalischer Grausamkeit die Kehle durch. Der Sturz aus sieben Metern Höhe schien den Fürsten in seiner Bewegung nicht weiter beeinträchtigt zu haben. Ganz im Gegenteil, er hatte beim Kriechen

eine erschreckende Sicherheit entwickelt und stieß sich mit seinem rechten Bein kraftvoll voran. Das Linke hingegen schrumpfte zusehens und verfärbte sich vollkommen schwarz.

Nach dieser Tat flohen sämtliche Bewohner aus dem Palast und berieten, was zu unternehmen sei. Hin- und hergerissen zwischen Loyalität ihrem Herrscher gegenüber und dem Entsetzen der letzten Tage entschloss man sich schließlich, den Fürsten zu erschlagen. Sieben Freiwillige, Krieger der ehemaligen Leib- und Ehrengarde, kehrten in die labyrinthischen Gänge des Palastes zurück. Sie waren in schwere Panzer gehüllt, ihre Körper ausgeruht und ihre Fähigkeiten im Umgang mit ihren Waffen waren in ganz Scharabuddur berühmt.

Einer von ihnen kam nach drei Stunden wieder heraus, und er war schwer verletzt. Alle anderen lagen mit verrenkten Gliedern, zerrissenen Kehlen und glasigen Augen im Staub der Katakomben, wohin sich der Radscha zurückgezogen hatte. Die widernatürliche Kreatur hatte inzwischen nach den Berichten des Kriegers das linke Bein vollkommen verloren, während das rechte zu einem geschuppten Schlangen-leib geworden war, auf dem der menschliche Oberkörper Schuramalis in grausamer Weise entstellt thronte. Es war den Kriegern des Fürsten aber nicht gegeben, die Ausgeburt der Finsternis zu erschlagen.

Als Wakarika, die Hohepriesterin Hanumats, den Beschreibungen des Überlebenden lauschte, erkannte sie das Wirken Ghoschudattas, des Finsteren, des Widersachers des Wächters über die Geheimnisse der Tiefe. Dies sei ein Feind, dem mit gewöhnlichen Waffen nicht beizukommen sei, sagte sie, und deshalb werde sie - allein - gehen, um dem Schrecken ein Ende zu bereiten. Niemand könne ihr in dieser Auseinandersetzung beistehen. Und als sie diese Worte gesprochen hatte, ward es still um sie. Keiner wagte es, ihr zu widersprechen, denn es lag ein übernatürliches Leuchten in ihren Augen, das ihre Worte zur unumstößlichen Wahrheit werden ließ.

So begab sich Wakarika auf ihren beschwerlichen Weg. Sie trug nichts bei sich als die Priesterrobe aus weißgefärbtem Seidenstoff, den lotusgekrönten Bambusstab, das geweihte Buch Hanumats und den Siegelring des Fürsten, der ihm bei seinem vermeintlichen Tod abgezogen worden war. Es verging Stunde um Stunde, und aus Tag wurde Nacht.

Erst mit dem Morgengrauen kehrte Wakarika zurück. Ihr Haar hatte seine tiefschwarze Farbe verloren und hing ihr schlohweiß um das Haupt. Ihr Antlitz zeigte unverhohlen die Erschöpfung des schweren Kampfes, Blut rann aus unzähligen Wunden, und ihr Geist war verwirrt. Erst nach langem Zureden konnten die Menschen in Erfahrung bringen, dass Schuramali überwunden und erschlagen war. Die Macht des Ringes drängte den widernatürlichen Geist aus dem entstellten Körper, der daraufhin regungslos zu Boden sank und verendete.

Nach diesen Geschehnissen erinnerten sich die Menschen jener, die dieses Übel über sie gebracht hatte - Kamamandschari, die Verräterin, die sich dem fremden Gott hingegeben hatte und sein Mal auf den Lenden trug, Kamamandschari, die einst die erste Frau Schuramalis gewesen war und ihm den Tod gebracht hatte - und Furcht schlich sich in ihre Herzen. Böse Vorahnungen begleiteten die Mutigen, die sich vor die Tore der Stadt wagten, und sie bewahrheiteten sich, denn man fand ihr Grab offen und leer. Was ihr Schicksal war, vermag ich nicht zu sagen, denn man fand Kamamandschari niemals wieder, doch einige Stimmen behaupten, Ghoschudatta habe sie zu sich geholt.

Wakarika erholte sich niemals von den Folgen ihrer Begegnung mit der Kreatur Ghoschudattas und starb drei Jahre später in vollkommener geistiger Umnachtung. Ihren Leichnam setzten die Bewohner Scharabuddur neben dem fürstlichen Sarkophag Schuramalis in den Katakomben des Palastes bei, auf dass sie ewig über den ehemaligen Herrscher wache und er sich niemals wieder erhebe, um neues Leid über diese Stätte zu bringen.

Geh' doch in die Oberstadt

Rombhatabu weihte nun die Freunde in seine eigenen Pläne ein. Er selbst wäre der rechtmäßige Nachfolger Schuramalis und wollte in der Palastgruft einen Siegelring des Fürsten an sich bringen, damit er seinen Anspruch vor der Maharadschini von Kanpur auch geltend machen könnte. Die Elfenbeinproben hatte er inzwischen untersucht, und es war, wie er schon vermutet hatte - eine der Proben stammte von einem Elefantenfriedhof, einem furchtbar heiligen Ort, den niemand entehren dürfte, schon gar nicht, um das Elfenbein der verstorbenen Elefanten an sich zu nehmen. Ein solches Elfenbein würde sich bestimmt ganz und gar nicht für magische Zwecke eignen! Der Schamane fügte hinzu, er hätte Jaschantra im Verdacht, dass er hier in der Gegend einen solchen Elefantenfriedhof kennen würde und

skrupellos genug wäre, Händler dorthin zu führen, um das Elfenbein der heiligen Tiere zu stehlen.

Der Schamane beendete die Arbeiten an dem Fetisch, der die Affen abhalten sollte, und legte sich dann zum Schlafen nieder. Calyna und Hippodora versuchten noch einmal, ein freundliches Wort mit Jaschantra zu reden, aber das Dorfoberhaupt blieb unversöhnlich.

Ja, als es Mittag des folgenden Tages wurde und Rombhatabu deutlich zeigte, dass er die Warnungen Jaschantras ignorieren und der Ruinenstadt einen Besuch abstatten würde, verstieß er auch den Schamanen aus dem Dorf. Wer die Götter herausforderte, könnte nicht länger friedlich bei den Menschen wohnen! Rombhatabu zuckte bloß mit den Achseln und machte sich auf den Weg, gefolgt von den Abenteurern.

Die einstige Oberstadt Scharabuddurs war wirklich von vielen Affen bevölkert, die sich beim Anblick der fremden Besucher mit Steinen, Dreckklumpen und Obst bewaffneten, um die Ankömmlinge wütend damit anzugreifen. Der Kokosnuss-Fetisch Rombhatabus verhinderte aber das Schlimmste: keiner der Affen wagte es, den Abenteurern wirklich gefährlich zu werden.

Nach einigem Herumsuchen in den Ruinen fand Rombhatabu schließlich die Gruft des Fürstenpalastes, deren Eingangsportal mit starken verkeilten Balken fest verschlossen war. Davor stand das Skelett des Elefanten Lahamatra - der Schamane verharrte davor in einem inbrünstigen Gebet, während die Freunde die Tür öffneten:

Im Innern der ausgangslosen Kammer herrscht großer Prunk. Verstaubte vergoldete Fliesen zieren die Wände; ein marmorner Altarblock ist mit kunstvoll eingearbeiteten Reliefbildern bedeckt, die Szenen aus den Sritrakriegen zeigen. Auf dem Block stehen sechs goldene Schalen mit erlesenen Perlen, funkelnden Blutrubinen und wasserblauen Smaragden um eine knapp 1m hohe Silberstatue, die eine bis auf eine hohe, reich verzierte Krone unbedeckte, grazil gebaute Frau in einer Tanzpose darstellt. Des weiteren finden sich noch kostbare Elfenbeinschnitzereien, ein aus einem Jadeblock geschnittener Trinkpokal und wertvolle Möbelstücke wie Truhen und Tischchen aus poliertem Ebenholz in dem Raum. Über allem liegt eine dicke, unberührte Staubschicht.

Auf einem Podest in der Mitte des Raumes steht der gesuchte Sarkophag. Er besteht vollkommen aus Stein und ist reich verziert. Die gewölbte Deckplatte trägt das Halbreliet eines jugendlichen, prächtig gekleideten Mannes mit wohlgeformten Gliedern. Sie ist entlang der Gürtellinie zweigeteilt; ansonsten wäre sie nicht einmal von vier starken Männern zu bewegen - derart gewaltig ist ihr Gewicht. Absonderlich ist allerdings die rostüberzogene, mehrmals um den Sarg gewundene Kette, deren Enden mit mehreren zwischen die mächtigen Glieder getriebenen Metallkeilen fest verbunden sind.

Neben dem staubbedeckten Sarkophag steht ein hochlehniger Stuhl aus schwarzem polierten Holz mit tiefblauen Samtpolstern. Darauf sitzt die vollkommen vertrocknete Leiche einer Frau. Sie ist in kostbare Gewänder gehüllt und trägt einen Bambusstab quer über ihren Beinen. Ihr von weißem, strohigem Haar gekrönter Schädel, um den sich die pergamentartige Haut straff spannt, ist den Eintretenden zugewandt.

Nun kam es zu einer hitzigen Diskussion: Sollte man den Sarkophag öffnen oder nicht? Hippodora hatte "Böses" gespürt und war strikt dagegen. Rombhatabu drohte beleidigt damit, dass er lieber den Fetisch zerstören würde, als hier ohne Siegelring die Gruft wieder zu verlassen, und er bot den Abenteurern für ihre Unterstützung einen Anteil an den Grabschätzen.

Nach langem Feilschen öffneten die Freunde den Sarkophag:

Im Innern des Sarkophags ruht Schuramali, der letzte Fürst Scharabuddurs. Überraschenderweise zeigt der tote Körper überhaupt keine Anzeichen von Zerfall oder Verwesung. Die Haut des Fürsten ist milchigweiß und wächsern, winzig kleine Tröpfchen einer unbekanntes Flüssigkeit überziehen das scharf geschnittene Gesicht wie frischer Schweiß. Die tiefschwarzen Haare stehen in einem harten Kontrast zum übrigen Leichnam. Elegante, schneeweiße Kleidung aus reinster Seide, die mit feinsten Brokatstickereien verziert ist, umhüllt den muskulösen Körper des Fürsten.

Rombhatabu nahm freudestrahlend den Siegelring an sich. Die Abenteurer bestanden darauf, nun schleunigst die Gruft zu verlassen - sie hatten ein sehr ungutes Gefühl, wenn sie an Fürst Schuramali dachten! Vielleicht würde er sie ja verfolgen? So etwas sollte es ja schon gegeben haben! Also nichts wie weg hier - natürlich nicht ohne einen ordentlichen Griff in die Grabschätze getan zu haben (oder zwei). Dem Schamanen war es recht - er hatte, was er vor allem brauchte.

Doch Rombhatabu hatte nur kurze Zeit Freude an dem Siegelring. Kaum hatten die Freunde unter seiner Führung die Kellergewölbe der Ruinenstadt verlassen, zischte plötzlich von irgendwoher ein Armbrustbolzen durch die Luft - und der Schamane brach, tödlich verwundet, zusammen. Jetzt tauchten die Umrisse fünf riesiger Sritras auf, die sich den verblüfften Freunden mit schnellen Sätzen näherten.

Hippodora nahm hastig den Siegelring und den Kokosnuss-Fetisch Rombhatabus an sich, und nutzte ihren magischen Ring, um sich die Kräfte eines Ogers zu verleihen: die Sritras sollten nur kommen! Nach dem ersten Schlagabtausch mit dem Anführer (ein wahrer Hüne, 4.60m lang, 2.50m hoch, 400 kg Lebendmasse) war es ihr aber klar (und ihren Freunden auch): hier half nur eines - PANISCHE FLUCHT! Die Echsen setzten den Freunden behände hinterher und schlugen Ilmor Vasaron und Rulaman nieder, kümmerten sich aber nicht um die Gestürzten, sondern suchten weiter nach den restlichen Flüchtlingen. Fensir machte sich auf magische Weise unsichtbar - die anderen hatten sich in den Ruinen versteckt (die Affen hatten seit dem Auftauchen der Sritras ihre Angriffe eingestellt).

Alle fürchteten nun ihre Entdeckung. War das das Ende aller Abenteuer? Die Sritras waren übermächtig, das war allen klar. Langsam näherten sich die Echsenwesen dem Versteck Hippodoras - einer der Sritras schien magisch begabt zu sein und irgendwie ihren Aufenthaltsort zu spüren. Sollte er etwa den Siegelring orten können?

In der Tat. Dieser Sritra-Hexer war mit den Echsenkriegern einzig und allein deshalb nach Scharabuddur gekommen (übrigens mit riesigen Reitechsen, die im Norden der Oberstadt auf sie warteten). Der Siegelring war ein ganz außerordentliches Artefakt und von allerhöchster Bedeutung für die letzten überlebenden Sritras - er enthielt die gefangenen Seelen vieler Echsenwesen, die die früheren Ringträger mit Hilfe des Zaubers *Seelenkerker* hineingebannt hatten. Auf der Suche nach dem verlorengegangenen Wissen ihrer Vorfahren wäre ein Zugang zu dem Bewusstsein der alten Sritras eine unschätzbare Hilfe.

Hippodora hörte also, wie sich die Schritte der Sritras langsam ihrem Versteck näherten. Bei Culsu! Würde sie bald ihrer Göttin gegenüberstehen? Sie schickte ihr ein Stoßgebet und bat um ein Zeichen ihres Willens. Sollte sie das Totenreich diesmal noch nicht betreten, würde sie ihr weiteres Leben der Aufgabe widmen, den uralten schwarzen Drachen zu vernichten, Hasrajanan, den sie am "Ort, wo man nicht hingeh" befreit hatten.

Und schon waren die Sritras an ihrem Versteck angekommen und hatten die Ordenskriegerin entdeckt. Der Anführer packte seinen Bihänder, und Hippodora machte sich bereit zu ihrem letzten Kampf, als plötzlich ein kleines Totenkopffäffchen aus dem Schatten der Ruinen heraushüpfte und seine Pfote bettelnd der Culsu-Dienerin entgegenstreckte. Rasch warf ihm Hippodora den Siegelring zu - das Äffchen fing ihn schnatternd auf und lief blitzschnell

davon, mitten durch die Beine der mächtigen Sritra-Krieger! Erfolglos versuchte der Hexer das Äffchen zu zähmen, und mit einem wütenden Zischen wies er seine Krieger an, die Menschen in Ruhe zu lassen und den Affen zu verfolgen.

Fensir hatte sich unsichtbar in den Rücken des Sritra-Hexers geschlichen und stach nun mit allen Kräften mit seinem Dolch auf ihn ein - der Hexer blieb davon allerdings völlig unbeeindruckt (er hielt es vermutlich für die üblichen lästigen Floh- oder Zeckenbisse und kümmerte sich in der ganzen Aufregung nicht weiter darum.)

Eine ungleiche Jagd begann nun. Die riesigen Echsenwesen hatten gegen die flinken Affen nicht den Hauch einer Chance. Wurde einer in die Ecke gedrängt, warf er den Ring einfach einem seiner Kollegen zu, der schnatternd und kreischend wieder in eine andere Richtung davonsprang. Die Echsen waren beschäftigt!

Erleichtert wagten sich die Freunde aus ihren Verstecken und versorgten die beiden verwundeten Kameraden. Die Affen hatten die Echsen offensichtlich in einen anderen Bereich der Oberstadt gelockt: die Abenteurer konnten nun fliehen. Als sie aus der Richtung der Gruft ein fernes Rumpeln und Poltern vernahmen (ganz so, als würde ein Sarkophag-Deckel zu Boden donnern), wussten sie, dass es wirklich höchste Zeit war, sich aus dem Ruinenbezirk zurückzuziehen. Bei ihrem eiligen Rückzug war es ihnen, als würden die Affen ihre Verfolger in die Nähe des Fürstenpalastes locken - Culsu hatte Hippodoras Gebet wirklich gründlich erhört!

Der Abend dämmerte bereits, und die Freunde beschlossen, nicht mehr ins Dorf zurückzugehen. Wer wusste, was Jaschantra tun würde, wenn er vom Tod des Dorfschamanen und den sonstigen Ereignissen hören würde! Sie übernachteten also am Ufer des gefährlichen Sees, und wurden in der Nacht Zeugen eines ungewöhnlichen Schauspiels.

Der Abend ist ungewöhnlich heiß und schwül. Am Himmel ballen sich tiefschwarze Gewitterwolken zusammen und ersticken das schwache Licht der Sterne und des Mondes. Ein wahrer Sturm bricht von einer Minute zur anderen über die Wartenden herein und fährt wild durch die gewaltigen Kronen der Urwaldriesen - doch kein Regentropfen fällt. Ein leichtes Beben durchläuft den Boden, als der erste Blitz aus dem Himmel direkt in den See fährt. Der unmittelbar folgende Donner ist schier unerträglich.

Im Sturm der entfesselten Elemente wird das Wasser des Sees aufgewühlt und gleicht einem unruhigen Tier, das sich unter den sich ständig wiederholenden Schlägen der Blitze furchtsam hin und her wirft. Hin und wieder tanzt ein gespenstisch anzusehender Kugelblitz über die schaumgekrönte Wasseroberfläche und beleuchtet mit seinem unsteten Licht die beiden Gestalten, die übergroßen Schlangen gleich inmitten des brodelnden Wassers sich umkreisen, untertauchen, sich umspielen und umarmen.

Nach einiger Zeit schwimmen die Kreaturen mit eleganten Bewegungen an das dicht bewachsene Ufer und verschwinden dort aus dem Blickfeld. Wenige Sekunden später trifft ein gleißender Blitz genau diese Stelle und spaltet den uralten Mangrovenbaum, der dort wuchs. Im Licht des brennenden Baums ist deutlich zu erkennen, wie der Untergrund zusammensackt, als stürze eine Höhle in sich zusammen. Beinahe im gleichen Moment beginnt ein sintflutartiger Regen niederzuprasseln, der alle weiteren Beobachtungen unmöglich macht.

Früh am nächsten Morgen ruderten die Freunde dann auf und davon. Obwohl sie bei der Rückfahrt noch mehrmals aufgehalten wurden (eine Elefantenherde badete im Fluss, die Schrate luden die Freunde zu einer Wiedersehensfeier ein, der Wassergeist Palumbakawadscha ließ sich in einer Lederplane über die Wasserfälle in den oberen Flusslauf zurückbringen [und schenkte Fensir dafür eine Phiole mit einem "Tropfen aus der Urquelle allen Wassers"], und ein paar Räuber versuchten, die Kanus zu überfallen, gaben aber entsetzt auf, als einer der ihren schon bei der ersten Gegenwehr der Freunde starb), erreichten die Abenteurer rechtzeitig am späten Nachmittag des 15. und letzten Tages Wasirabad.

Als sie in Begleitung Masarandas Grihagupta aufsuchten, war das Oberhaupt des Hanumat-Tempels sofort nach der Erwähnung des Elefantenfriedhofs im Bilde. Natürlich, das war die Erklärung für das stinkende Surma! Der Gestank musste ihm wirklich alle Sinne getrübt haben - Hanumat sei Dank wären die Freunde des Alchimisten ja rechtzeitig eingetroffen, um ihn vor einem schweren Irrtum zu bewahren! Masaranda möge ihm sein vorschnelles Urteil verzeihen!

Masaranda zahlte gerne die versprochene Belohnung. Die Freunde ruhten sich noch etwas in Wasirabad aus. Mit göttlicher Hilfe hatten sie also wieder einmal ein Abenteuer glücklich bestanden - Hippodora wirkte seither aber besonders nachdenklich. Einen uralten Drachen töten? Auf diese Aufgabe musste sie sich wirklich gut vorbereiten!