

B.19 Späte Heimkehr

Ludger Fischer & Thomas Kreutz, MIDGARD-Abenteuer, Klee 1996 (im Band: *Ein Geist in Nöten*)

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteuer (Copyright © 1996 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Unter Zyklopen

Der Winter hielt Einzug in KuengKung. Unsere Freunde hatten vor, die kalte Zeit in einer gemütlichen Herberge mit ausgezeichnetem Essen zu verbringen. Murad besuchte hin und wieder seine Freundin Mondblume im Viertel der Blumen und Weiden. Zu traurig aus Mondblumes Sicht, dass sie ihn bisher nicht überreden konnte, sie zu heiraten.

Duncan, Fensir, Ilmor, LaLi, Murad und Ruman begannen also (mal wieder) eine Weltreise, vom fernen KanThaiPan zurück nach Vesternesse. In Jagdischpur feierten sie ein Wiedersehen mit den anderen Gefährten, bevor sich ihre Wege erneut trennten. Calyna, LaLi, Shui und Vämpi blieben in der rawindischen Hafenstadt zurück, um sich das in wenigen Wochen bevorstehende zweiwöchige Vayundatta-Fest anzuschauen - die anderen, also Duncan, Fensir, Hippodora, Ilmor, Murad und Ruman, fuhren mit dem nächsten Schiff, der scharidischen Dhau "Silberschwinge", weiter nach Norden (Hippodora wollte nach Candranor zurück, und Fensir wollte mal wieder seine Familie besuchen).

In einem Sturm vor der Küste Nordserendibs wurde die Silberschwinge so schwer beschädigt, dass sie in der folgenden Nacht voll Wasser lief, Schlagseite bekam und zu sinken begann. Bis die Abenteuerer merkten, was hier gespielt wurde, war die Mannschaft mit dem einzigen Rettungsboot bereits geflohen. Es blieb ihnen nichts übrig - sie mussten schwimmen. Zum Glück gab es genügend Fässer und anderes Treibgut, so dass alle die Nacht überlebten.

Im Morgengrauen sichteten die Schiffbrüchigen die Felsenküste Nordserendibs - genaugenommen war es eine kleine vorgelagerte Insel. Sie war das Heim des Zyklopen Fidhar und seines Weibes Fithar. Ihre großen Fußstapfen fand man überall. Die beiden verbrachten die meiste Zeit beim Boule-Spiel mit großen Felsbrocken. Die Ankunft der Abenteuerer blieb ihnen nicht lang verborgen und brachte endlich etwas Abwechslung in den Alltag und auf die Speisekarte.

Kaum hatten sich die Freunde also etwas auf der Insel umgesehen, trafen sie die zwei Zyklopen, die sofort erstaunlich zielsicher (für Einäugige) Steine nach Duncan warfen, den sie als erstes entdeckt hatten. Um sie abzulenken, erschuf Murad einen Illusions-Zyklopen, und die Freunde begannen, die Zyklopen fertigzumachen - jeder auf seine Art. Vasaron und Ruman liefen als Zielscheibe vor den Zyklopen hin und her und versteckten sich schließlich hinter einer Kokospalme. Fensir versuchte, auf magische Weise die Zyklopen zu kontrollieren, und brach völlig erschöpft seinen Zauber wieder ab. Hippodora schlich sich unsichtbar (aber mit deutlichen Fußabdrücken im feinen Sand) an einen Zyklopen heran und stach von hinten auf ihn ein. Autsch! Autsch! Das leckere Essen wollte sich (noch) nicht fangen lassen, nun gut - Arm in Arm zogen sich die beiden Zyklopen in ihre Höhle zurück, um ihre Wunden zu lecken.

Unter Hexen

Mit einem selbstgebauten Floß erreichten die Freunde schließlich das von den Hügeln der Insel bereits erkennbare serendische Festland. Die bewaldeten Hänge Nordserendibs erhoben

sich steil in eine Höhe von zwei- bis dreihundert Meter, um dort in die weite serendische Savanne überzugehen.

Dort trafen die Abenteurer bald auf eine von zwei jungen Akimbahirten bewachte Rinderherde. Die Fremden wurden von den scheuen Jungen recht freundlich aufgenommen und mit Wasser aus ihren Kürbisflaschen und frisch "gezapftem" Rinderblut vermischt mit Milch bewirtet. Hippodora wurde auffällig bevorzugt und unterwürfig behandelt. Einer der beiden Hirten lief los ins Dorf und holte einige erwachsene Krieger, von denen einer leidlich scharidisch sprach, und sie einlud, die Nacht im nahegelegenen Dorf zu verbringen.

Auf dem Weg zum Dorf kam den Abenteurern die gesamte Bevölkerung entgegen - solche merkwürdigen Gestalten hatte man hier noch nie gesehen! Der Volksauflauf wurde von einer alten Frau, der Dorfhexe Terganola, zerstreut, und die Ankömmlinge wurden ins Dorf geführt. Auch hier behandelte man Hippodora mit besonderer Achtung und brachte sie in getrennten Hütten unter. Die Männer kamen ins Haus der jungen Krieger nahe des Dorfeingangs.

Am nächsten Morgen teilte Terganola den Abenteurern mit, dass Königin Radamalona sie zu sehen wünsche. Sie ließ dabei keinen Zweifel daran, dass man einem solchen Wunsch unbedingt entsprechen müsste. Die Vorbereitungen für einen Marsch ins Landesinnere - nach Adwiana - wären bereits getroffen!

Über Radamalona und ihre unersättliche Gier nach strammen jungen Männern erzählten sich die Seefahrer überall in den Hafenstädten des Meer der Fünf Winde mit belegter Stimme und leuchtenden Augen wahre Fabelgeschichten. Fensir und Duncan erinnerten sich an so manches Gerücht. War sie nicht eine Kannibalin, mit einer besonderen Vorliebe für "das Beste am Mann"? Oder stand sie mit finsternen Dämonen im Bunde, die regelmäßig das Blut unerfahrener Jünglinge forderten - dank ihrer Zauberkräfte opferten diese sich sogar freiwillig und starben mit einem Lächeln auf den Lippen!? Und hatte sie nicht einen ungeheuren Verbrauch an (halbwegs) hübschen Männern?

Wie auch immer - die Gruppe wurde zur Königin eskortiert, basta. Dabei kamen jeweils drei bewaffnete "Führer" auf einen der Abenteurer. Den Befehl über den Trupp führte selbstverständlich eine Frau namens Kolina, mit der nicht zu spaßen war. Die Akimba legten auf dem folgenden fünftägigen Marsch weite Strecken scheinbar mühelos im disziplinierten Dauerlauf zurück - die Abenteurer dagegen wurden mehr oder weniger mitgeschleift. Pausen gab es nur, wenn die Fremden wirklich nicht mehr weiter konnten. Kolina hatte für die Waschlappen nur ein verächtliches Lächeln übrig.

Eines Abends wurde ein junger Akimbakrieger von einer Kobra gebissen und lag im Sterben. Murad rettete ihm das Leben - und erhielt später in Adwiana als Dank von der Mutter des Geretteten, einer hochgestellten Hexe, eine Elefantenperle.

Audienz Nummer 1 in Adwiana

Eines späten Nachmittags kamen die Freunde also in Adwiana, der "Hauptstadt" der Akimba, an. Adwiana war mit seinen 8000 Einwohnern - einige hundert Hütten und Häuser sowie die Heerlager der Krieger und Wolibana - das bei weitem größte der Akimbadörfer. Im großen Rund des Hauptdorfes lagen außen die Hütten der einfachen Bevölkerung. Um den großen zentralen Platz vor Radamalonas Palast standen die Häuser der Würdenträger und Hexen im Halbkreis. Hinter dem Palast befanden sich die königliche Küche, die Gesindehütten und die großen Gemeinschaftshäuser der Wolibana. Die Abenteurer wurden in eines der Gästehäuser

geführt, wo sie sich von ihren Reisestrapazen erholen konnten. Früchte, kaltes gebratenes Rindfleisch und Getränke standen schon bereit.

Nach etwa einer Stunde erschien Karutu, ein unterwürfiger Höfling, und forderte die Abenteurer in schlechtem Scharidisch auf, ihm zur Audienz bei der Regentin zu folgen. Er führte sie in das größte der Häuser rund um den Palast. Von hier aus führte Adhala während Radamalona's Abwesenheit die Staatsgeschäfte - aber die Freunde wussten freilich nicht, dass sie erst einmal die Vize-Chefin kennenlernen würden.

Links und rechts von Adhalas Lager standen die zwei muskulösesten Akimba, die die Freunde bisher gesehen hatten. Karutu stellt Adhala die Gefährten vor, die keine Ahnung hatte, was Radamalona mit diesen Ausländern vorhatte. Da war ja zunächst schon dieser Eilbote von der Königin gekommen, dessen Botschaft nur den Befehl zur Anwerbung ausländischer Abenteurer enthalten hatte. Adhala versuchte, sich die Abenteurer wohlgesonnen zu machen, um etwas über den Auftrag der Königin in Erfahrung zu bringen. Sie lud sie zum Abendessen ein.

Bei diesem umfangreichen Gastmahl (gebratener Ochse, verschiedene scharfe Soßen, Brotfladen und Früchte, dazu Palmwein, Wasserpfeife und Opiumkugeln, und als Nachspeise Palmwein, Opium und Sklaven/Sklavinnen) nahmen außer den Freunden auch andere ausländische Besucher und akimbische Würdenträger teil. Man lernte so Olaf Mjölson kennen, einen Waelinger, der derzeit der Liebhaber der Königin war, den Piratenkapitän Farouk al A'war (der "Einäugige"), Glaukos, einen chryseischen Sklavenhändler, die scharidischen Händler Tarik ben Asraf und Hanafi abu Bakir und den ulwarischen Söldnerführer Brahim Abdel Safi.

Adhala betrieb ein wenig Konversation und richtete dann ihre Aufmerksamkeit ausschließlich auf Fensir - sehr zum Leidwesen Duncans, der aber Haltung bewahrte und den Flirt der beiden mit sanften Liebesmelodien begleitete. Adhala zog sich erfreut später mit Fensir ganz von der Tafel zurück, um ihn genüsslich zu vernaschen. Fensir schenkte "seiner Angebeteten" einen Seiden-Kimono, den er aus KanThaiPan mitgebracht hatte. Damit traf er genau den derzeitigen Modegeschmack am Hof der Königin und macht Adhala so richtig glücklich.

Das Essen war natürlich eine gute Gelegenheit, ein paar neue Gerüchte aufzuschnappen. Die großzügig mit Hanf gefüllte Wasserpfeife, das Opium und die neue Gesellschaft lockerten vor allem Farouk die Zunge. Natürlich wagte keiner, laut Schlechtes über Radamalona ("Möge sie noch tausend Jahre herrschen") zu sagen, aber irgendwie wurde die Rückkehr der Königin, die morgen erwartet wurde, als das Ende einer schönen, unbeschwerten Zeit empfunden. Aha, Fensir beschäftigte sich also gar nicht mit Radamalona, "nur" mit der Vize-Chefin!

Erst später wurden den Freunden klar, dass sie hier einen Mann erstmalig kennengelernt hatten, der sich später als lästiger Widersacher herausstellen sollte - Tarik ben Asraf. Dieser Mann schien seine Finger in zahlreichen mehr oder weniger schmutzigen Geschäften drin zu haben, die zwischen Eschar, Serendib und Rawindra getätigt wurden. Beim Abendessen fiel er ihnen allerdings nur durch seine Geschwätzigkeit auf. Tarik war Pferdenarr und bildete sich unheimlich viel auf seinen feurigen Hengst und dessen makellos weiße Farbe ein, besonders hier in Adwiana, wo Pferde außerordentlich selten waren.

Audienz Nummer 2 in Adwiana

Am nächsten Morgen weckte der aufgeregte Karutu die Abenteurer. Radamalona wäre gerade siegreich vom Feldzug gegen die Rawindi zurückgekehrt, und alle sollten die Parade der Königin und ihrer Wolibana bejubeln. Und tatsächlich: die gesamte Bevölkerung Adwianas war bereits auf den Beinen und säumte die "Hauptstraße" vom Südtor zum Palast. Wenig später ertönte vom Tor her Jubelgeschrei. Die Königin führte den Heerzug ihrer tapferen Kriegerinnen persönlich an. Die Wolibana schwenkten fröhlich die verstümmelten blutigen Körperteile ihrer getöteten (offensichtlich männlichen) Gegner und folgten ihrer Königin bis zum Palast, um dann in ihre Unterkünfte zu marschieren.

Karutu bat die Abenteurer, zurück in ihr Haus zu gehen und sich umzuziehen. Einige Höflinge brachten bereits die derzeit in Adwiana aktuelle Hoftracht für ausländische Botschafter: kanthanische Seidengewänder, die die Abenteurer nun anziehen sollten. Es folgte eine sehr kurze Unterweisung ins akimbische Hofzeremoniell: es gab keines. Man hätte lediglich darauf zu achten, die Königin nicht zu reizen. Was Radamalona allerdings reizen würde, wäre allein ihrer Stimmung unterworfen!

Die in verlauste, nach altem Schweiß riechende und viel zu warme Seidengewänder gehüllten (und selbst-verständlich unbewaffneten) Abenteurer wurden also um die Mittagszeit in den Palast geführt. Die Freunde waren extrem vorsichtig und zurückhaltend - nein, sie wollten nicht in den Brühgruben enden, die sie in Adwiana schon gesehen hatten!

Radamalona wünschte, dass die Fremden an der Rückführung der verschollenen Gebeine einer zaubermächtigen Akimba königlichen Geblüts teilnehmen würden. Dazu wäre es zunächst nötig, dass eine zauberkundige Akimba zu einem bestimmten Heiligtum, einem Steinkreis in Süderendib, gelangte, um dort die Gebeine der Ahnin durch eine Beschwörung des Ahngeistes aufzuspüren. Anschließend wären die Gebeine zu bergen. Die Fremden sollten zur Tarnung dieser Expedition und als Leibwache der Zauberin dienen, da sich die Akimba im feindlichen Teil Serendibs nicht frei bewegen könnten. Eine Akimba als Dienerin einiger ausländischer Reisender aber würde die Rawindi nicht sonderlich beunruhigen. Da die Königin und andere hochgestellte Akimba von dieser Ahnin derzeit mit Albträumen heimgesucht würden, bestünde Grund zur Annahme, dass der Ahnin selbst eine unmittelbare Gefahr drohte. Eile wäre also geboten.

Die Freunde wagten keinen Widerspruch und hätten auch ohne Belohnung den Auftrag angenommen. Zum Glück sprach Radamalona das Thema von sich aus an und stellte eine "königliche" Entschädigung für ihre Mühen in Aussicht. Sie ließ sich von zwei Wachen ein kleines Kästchen bringen und zeigte stolz den Inhalt: große, makellose Perlen. Jeder von ihnen sollte 5 Perlen (Wert pro Perle 100 GS) bekommen, wenn sie ihre Sache gut machten!

Zum Abschluss der Unterredung stellte Radamalona den Abenteurern ihre Begleiterinnen vor: Dalana und die schon von der Anreise bekannte Kolina, die eigentlich als Dalanas Leibwächterin mitkam, offiziell aber als die Anführerin der Reisegruppe. Hippodora passte das überhaupt nicht - eine Fremde als Anführerin, was bildeten denn diese Hexen sich ein!? Sie protestierte zwar nicht in Gegenwart der Königin (klug so), aber beschwerte sich später bei Dalana, die jedoch unnachgiebig klarstellte, nur, wer sich diesen Bedingungen unterordnete, würde zum Team gehören. Grollend fügte sich die Culsu-Dienerin.

Wie jeden Abend, so fand auch heute wieder ein großes Essen der Würdenträger und der Königinnenfamilie im Palast Radamalonas statt. Bei den unberechenbaren Launen der

Königin war es immer eine zweischneidige Ehre, daran teilnehmen zu dürfen. An diesem denkwürdigen Abend fand natürlich ein besonderes Gastmahl zur Feier des erfolgreichen Feldzugs statt. Außer den üblichen Würdenträgern waren noch einige Wolibana, die sich im Kampf besonders hervorgetan hatten, und natürlich die ausländischen Gäste zum Festmahl geladen.

Wie es der Zufall so will, erregte ausgerechnet Fensir, den schon Adhala so attraktiv fand, nun auch das Interesse der Königin. Sehr zum Leidwesen Olafs flirtete Radamalona in sehr aufdringlicher Weise mit ihrer neuen Flamme. Fensir ging auf das Spiel ein und lag natürlich kurz darauf in den Privatgemächern der Königin. Aber waren es nun die Strapazen der vergangenen Nacht oder der bevorstehende Auftrag: Fensir konnte die Königin zunächst nicht bei Laune halten. Er fürchtete schon, ihr Spott würde noch "schneidender" werden, da kam ihm die Idee, auch ihr ein Geschenk zu machen - und der alte Trick funktionierte erneut. Ihre Laune besserte sich schlagartig, beide entspannten sich - und siehe da, es wurde noch eine grandiose Liebesnacht. Am Morgen schenkte die Königin ihrem Liebhaber sogar ein wertvolles Armband - als Zeichen ihrer Freundschaft. Fensir war noch lange stolz auf seine tollen Leistungen.

Unterwegs zum Steinkreis

Die Freunde reisten nun nicht mehr mit einer Kriegereskorte, sondern nur noch von Dalana und Kolina begleitet nach Süden. Dalana kannte diese Gegend aus den Berichten von Akimbakriegern, die an Feldzügen bis weit ins rawindische Hinterland Serendibs teilgenommen hatten, Kolina kannte sie auch, aber aus eigener Anschauung.

Die Reise bis zum Steinkreis dauerte knapp zwei Wochen, obwohl Dalana ständig drängte, schneller ans Ziel zu gelangen. Das serendische Hochland war ein fruchtbares Gebiet, auch wenn es die Akimba hauptsächlich zur Viehzucht und für etwas Ackerbau in der Nähe der verstreuten Dörfer nutzten. In den ärmeren südlichen Gebieten wichen die Holzhäuser Hütten aus gestampftem Lehm oder gar Binsenhütten, da man hier die Dörfer durch den Kleinkrieg mit den Rawindi nur zu oft aufgeben musste.

Eines Nachts überfiel ein Leopard das Lager der Freunde. Er hatte sich durch das hohe Gras angeschlichen und Murad angesprungen. Bis die Freunde ihrem Hexer zu Hilfe kommen konnten, hatte dieser die "Katze" bereits getötet. Jetzt hatte nicht nur Fensir einen Grund, stolz zu sein!

Das hohe Gras war tückisch - zwei Tage später richtete sich plötzlich vor Ruman eine Kobra auf. Der Tin-Diener wollte sein Langschwert zücken, da stieß die Kobra schon zu. Zum Entsetzen der Freunde war das Gift tödlich, und Ruman starb kurz darauf. Auch die Hexen wussten keine Hilfe - Murad aber schon. Er hatte da einen unbekanntes Trank dabei, den er schon immer mal ausprobieren wollte, und flößte ihn Ruman ein. Nein, er half nichts - im Gegenteil, das war auch ein tödliches Gift gewesen. Schade. Aber Murad war ja kein Schwarzer Hexer - er spendierte dem Freund nun seinen eigenen goldenen Fuchsschwanz. Dank göttlicher Hilfe stand Ruman wieder putzmunter vom Savannenboden auf. Die beiden Hexen waren sehr beeindruckt von dieser Vorstellung eines rawindischen (!) Mannes (!!)- und Dalana fortan sehr viel freundlicher zu Murad.

In der Nähe der rawindischen Grenze kleideten sich Dalana und Kolina in rawindische Gewänder (Dalana in einen Sari, Kolina in Dhoti und Kurtha).

Sie waren gerade acht Tage unterwegs, als ihnen plötzlich drei bekannte Gestalten entgegenliefen: Calyna, Shui und Vämpi! Unglaublich, aber wahr - die drei hatten tatsächlich in Jagdischpur eine geheimnisvolle alte Wahrsagerin getroffen, die Calyna, die in den letzten Nächten sehr unruhig geschlafen und immer von unbestimmten Gefahren geträumt hatte, und ihre beiden Freunde gegen lächerlich wenige Goldstücke hierher versetzt hatte - hatten hier die Götter (oder eine Seemeisterin, oder gar die Ahnin selbst?) ihre Hände im Spiel? Wie auch immer, jetzt waren die drei eben da. Die beiden Akimba waren nach kurzer Diskussion auch einverstanden, dass sich die drei Neuen der Gruppe anschlossen.

Der Überfall

Im nächsten direkt an der Grenze gelegenen Akimbadorf erlebten die Freunde einen Überfall rawindischer Soldaten. Mitten in der Nacht griffen die Rawindi mit 20 Fußsoldaten und zwei Kriegselefanten mit je zwei Bogenschützen und einem Lenker das Dorf an. Zuerst feuerten die Rawindi eine Salve Brandpfeile auf die Hütten ab, dann steckten sie die Dornenhecke mit Fackeln in Brand. Die vier Krieger auf den Elefanten schossen auf diejenigen Akimba, die ihre brennenden Hütten verließen, und die Fußsoldaten hielten den Ausgang der Dornenhecke unter Beschuss.

Chaos und Panik! Die Freunde wussten gar nicht, wo sie zuerst eingreifen sollten. Murad zauberte einen Illusionselefanten herbei, um die beiden echten noch mehr zu verwirren - Qualm und Feuer waren so schon schlimm. Calyna schoss mehrfach mit ihrem Zauberbogen, hörte aber damit auf, als sie zweimal Hippodora und einmal Murad getroffen hatte.

Kolina organisierte einen Ausfall, und Duncan half ihr dabei. Kaum war die Dornenhecke an manchen Stellen so weit heruntergebrannt, dass man hindurchspringen konnte, gingen Rawindi und Akimba zu einem gnadenlosen Nahkampf über. Ein furchtbares Gemetzel begann, bei dem die Akimba schließlich als Sieger hervorgingen. Hippodora beobachtete dabei im Feuerschein für einen kurzen Moment einen Reiter auf einem Schimmel, der den Überfall aus sicherer Entfernung betrachtete. Sollte das etwa dieser Tarik gewesen sein? Sie berichtete den anderen später davon, und Dalana fiel ein, dass sich der Händler recht genau bei ihr nach der geplanten Reiseroute erkundigt hatte. Komisch.

Am nächsten Morgen kreisten die Geier über den rauchenden Überresten des Dorfes. Die Akimba beerdigten ihre Toten am nahegelegenen Steinkreis und versuchten zu retten, was von ihrer Habe noch zu gebrauchen war. An eine Verfolgung der Rawindi war freilich nicht zu denken - die Freunde zogen weiter.

Ein Königreich für ein Rindvieh

Eine Woche später waren sie endlich im Süden Serendibs angekommen. Dalana beauftragte die Abenteurer, nun ein Rind zu beschaffen, das sie am Steinkreis opfern wollte, der nur noch eine Tagesreise entfernt wäre. Sie gab zu bedenken, dass es zu auffällig wäre, ein Rind von den Rawindi zu kaufen. Wenn die Dorfbewohner merken würden, dass sie das Tier zur Beschwörung der Geister geopfert hätten, bekämen sie es vermutlich beim Nachhauseweg mit einer Meute wütender Rawindi zu tun, die überhaupt kein Verständnis für die Bedürfnisse der Ahnengeister hätten.

Dheschagar, das letzte rawindische Dorf vor dem Steinkreis, unterschied sich kaum von den übrigen Dörfern, durch die die Reisenden in den letzten Tagen gekommen waren. Rund fünfzig Schadruma-Häuser standen innerhalb der Palisade, nebst einiger prunkvollerer Villen

der Brahmanen und Katria. Vor dem Tor gab es die unvermeidliche Hidscharinsiedlung. Die einzigen Rinder, die man hier sah, waren Buckelrinder und Wasserbüffel der wohlhabenderen Schadruma-Bauern. Die Tiere wurden tagsüber entweder zur Feldarbeit eingesetzt oder von einem bewaffneten Hirten auf die Weide geführt. Nachts stand das Vieh in den ummauerten Höfen der Schadruma-Häuser.

Die Freunde versuchten trotz der Bedenken Dalanas einfach in der Dorfschänke einen Bauern zu finden, der ihnen für "Murad, den Wanderprediger" eine Kuh verkaufen würde. Die Geschichte war sehr fadenscheinig, aber es fand sich endlich doch ein Bauer bereit, ein altersschwaches Buckelrind zu einem Wucherpreis zu verkaufen. Dafür folgten ihnen heimlich zwei neugierige Dorfburschen fast bis zum Steinkreis, wagten sich dort aber nicht richtig hin, sondern alarmierten am Abend des folgenden Tages die Katria, die zufällig Dheschagar besuchten.

Die Beschwörung

Der Steinkreis befand sich auf einem kargen Höhenzug an einer selten starken Kraftlinienkreuzung. 13 verwitterte Steine, jeder zwischen 30 und 50cm hoch, auf denen gerade noch die Umrisse früherer Bearbeitung unter dem Moos erkennbar waren, lagen in einem gut 10m durchmessenden Rund auf der Erde. Innerhalb des Kreises waren noch Spuren einer alten Feuerstelle sowie einige Rinderschädel zu finden.

Dalana wählte Calyna aus, die ihr beim Ritual als Medium helfen sollte - Kolina wurde von Tabus daran gehindert, an derartigen Zauberpraktiken teilzunehmen. Die Beschwörung begann - und ein Sturm kam auf. Die Luft roch merkwürdig "elektrisch". Die Freunde glaubten, in der Nähe durchscheinende Gestalten und leuchtende Augenpaare zu sehen oder flüchtige Berührungen zu spüren. Stimmen schienen im Sturm den Gefährten unverständliche Botschaften ins Ohr zu murmeln.

Auf dem Höhepunkt der Beschwörung durchtrennte Dalana die Halsschlagader des Rinds, das daraufhin schnell verblutete. Dalana fing das heiße Blut in einer Opferschale auf, vermischte es mit zauberkräftigen Kräutern und reichte die Schale Calyna zum Trinken, die nach ein paar Schlucken in eine Trance fiel, in der sie mit der heiseren Stimme der Ahnin redete. So erfuhren sie, dass sich das Grab der Ahnin Radamalonas in Bhir, einer untergegangenen Stadt im rawindischen Dschungel, befand.

Die rawindische Stadt Bhir wurde vor vierhundert Jahren der Herrschaft der Sritra entrissen. Auf den Ruinen der Sritrastadt entstand eine blühende Metropole, reich durch den Handel mit Gewürzen und Lotus. Doch die Glanzzeit Bhirs währte nicht lange. Nicht einmal hundert Jahre später wurde die Stadt bei einem heftigen Gegenangriff der Sritra zerstört und wird seitdem vom Dschungel überwuchert. Einige Überlebende Bhirs flüchteten auf sichere andere Ufer des Indrajani und gründeten dort Udaipur, das jedoch nicht an den verlorenen Glanz Bhirs anknüpfen konnte.

Calyna fiel nach der Befragung in einen tiefen Schlaf. Für die restliche Gruppe gab es genug zu tun. Der Schädel des Opferrinds wurde mit einem Baumstamm im mittleren Stein aufgestellt, mit dem Blick nach Norden. Aus den Ästen des Baums wurde ein Gestell gebaut, auf dem die Rinderhaut gespannt und so am Opferfeuer getrocknet wurde. Für Dalana war nämlich die Haut des geopferten Rindes der bestgeeignete Behälter zum Rücktransport der Überreste der Ahnin.

Calyna litt von nun an unter den von der Ahnin gesandten Alpträumen: sie fühlte sich ständig müde, hatte aber gleichzeitig ein wachsendes Gefühl der Unruhe. Nur Fetzen der Albträume

waren verschwommen in ihrer Erinnerung - trostloses, ödes Land unter bleigrauem Himmel, in dem unsichtbare Verfolger Hetzjagd auf die Träumende machten. Im Laufe der Träume kamen die schemenhaften Jäger immer näher, berührten und verletzten die Träumende sogar! Später im rawindischen Dschungel waren die Träume so eindrucksvoll, dass Calynas Haut an den Stellen, wo die Traumjäger zugeschlagen hatten, blutige Striemen trug!

Vom Steinkreis zur Küste

Die Akimba waren sich einig. Kolina eilte nach Adwiana zurück, um die Königin zu unterrichten. Dalana entschloss sich ohne zu zögern für eine Fahrt nach Rawindra. Klar, die Freunde waren dabei.

In Dheschagar wollten sich die aufgebrachten Bauern gerade an die Verfolgung der finsternen Götzendiener machen, die eine Kuh für unedle Zwecke missbrauchen wollten, als zufällig aus Mangalwar eine berittene Patrouille von Katria im Dorf eintraf. Die Krieger freuten sich über die Abwechslung - und übernahmen den Fall sofort. Sie entdeckten am Steinkreis natürlich die blutigen "Spuren" der Beschwörung und setzten mit verstärktem Eifer die Verfolgung fort.

So kam es, dass die Freunde eines Tages von drei berittenen Katria eingeholt wurden. Nein, sie wollten sich nicht ergeben. Fensir übernahm mit *Macht über Menschen* die Kontrolle über den Anführer, bis sich alle in Nahkampfdistanz befanden - dann überwältigten sie in kurzer Zeit die Krieger und verhörten sie. Sie erfuhren die oben stehende Geschichte, ehe Dalana die Gefangenen eigenhändig erstach.

Mangalwar

Nach etwa einwöchigem Marsch erreichte die Gruppe Mangalwar. Auf den Hügeln um die Hafengebäude erstreckten sich weithin die Wohngebäude der Rawindi. Der weitläufige Palast des Herrschers, einige große Katriasitze und Tempelkomplexe waren schon ebenso von weitem zu erkennen wie die Parkanlagen und der radschanbrettartige Grundriss der Stadt. Deutlich sah man nun auch die Wehrhaftigkeit der braunen Lehmmauer und die Unterteilung der Stadt in einzelne, umwallte Quartiere. Eines der Viertel am Hafen war der Kharab der Schariden, in dem auch die anderen Ausländer untergebracht waren. Der Kharab war für sich genommen bereits eine ansehnliche Stadt. Hier lebten etwa 5000 Schariden und einige Hundert weitere Ausländer. Wenn die Monsunwinde die zwischen Lamarin, Serendib und Rawindra pendelnden Handelsschiffe nach Mangalwar führten, schwoll die ausländische Bevölkerung leicht um mehr als das Doppelte an!

Eine der unzähligen Schänken im Ausländerviertel hatte einen schäumenden Bierkrug auf ihrem Schild, und in scharidischen und albischen Lettern stand "Angus MacTurons Taverne" geschrieben. Der Wirt schenkte tatsächlich selbstgebrautes Ale und Met aus! Die Freunde lernten hier Tahimoran kennen, einen albischen Krieger, der von sich behauptete, Srikumara gewesen zu sein, bis er seine Kampfechse in einem Gefecht mit den Sritra verloren hatte. Er suchte jetzt Gefährten für den Kampf gegen die Hexenkönigin Radamalona - er wollte in den Palast der schwarzen Vampirin eindringen und ihr einen geweihten Holzpfeiler ins verderbte Herz bohren.

Natürlich gingen die Freunde nicht darauf ein - Tahimoran schlug deshalb beim nächsten Ale ein anderes Abenteuer vor. Wie wäre es mit dem Kampf gegen die Räuber in der Kharchimsteppe nördlich des Merugebirges? Diese machten - zumindest angeblich - mit den

unreinen Herren von Ulwar gemeinsame Sache gegen die Rawindi und stahlen auch den aranischen Karawanen unermessliche Reichtümer. Nein? Auch nicht?

Tahimoran sprudelte nur so von faszinierenden Abenteuer-Ideen. Ruman machte es großen Spaß, ihm zuzuhören. Das Bier schmeckte großartig, in der Kneipe wurden viele Geschichten erzählt - das war viel besser als die Aussicht, wochenlang durch den rawindischen Dschungel zu marschieren und womöglich wieder von einer Schlange gebissen zu werden! Ruman blieb hier zurück, als die Freunde weiterreisten.

Die westlichen Passatwinde begannen bereits abzuflauen, daher waren bereits die meisten scharidischen Händler nach Rawindra aufgebrochen - in etwa einem halben Jahr würden sie mit den östlichen Winden zurückkehren. Der Kapitän der "Dendan" wollte in zwei Tagen mit einer Schar rawindischer Pilger an Bord nach Jagdichpur aufbrechen - es waren Nachzügler, die wohl nur noch das Ende des Vayundatta-Festes erleben würden, aber das war egal, schließlich begann mit dem Fest die Pilgerfahrt zum Holi, dem Frühlingsfest der Additi, in Sonagar (einer kleinen Stadt im östlichen Meru).

Klar, hier mussten die Freunde mitfahren. Zufällig trafen sie am Hafen erneut den scharidischen Kaufmann, Tarik ben Asraf, den sie ja schon flüchtig in Adwiana kennengelernt hatten. Er bat "seine lieben Freunde", gegen ein Entgelt von 100 Dirhem einen Brief nach Jagdichpur mitzunehmen und ihn dort einem Geschäftspartner, Yussuf ibn Umar, zu überbringen, der sicher noch einmal 100 Dirhem für ihre Mühe zahlen würde. Tarik wollte erst in einigen Tagen zur Handelsreise nach Rawindra aufbrechen und machte deutlich, dass eine schnelle Überbringung wichtig für seine Geschäfte wäre.

Die Freunde nahmen den Auftrag an. Klar, sie waren misstrauisch, aber was hätten sie gegen Tarik jetzt schon unternehmen können? Natürlich öffneten sie unterwegs den versiegelten Brief. Darin stand in scharidischen Worten, dass Tarik noch einige Tage länger in Mangalwar verweilen würde, um eine besonders lukrative Fracht entgegenzunehmen. Sein Geschäftspartner sollte bereits mit den vertrauten Geschäftsfreunden in Verbindung treten, damit diese die Ware zu einem für beide Seiten zufriedenstellenden Preis baldmöglichst übernehmen könnten. Tarik empfahl die hilfreichen Überbringer dieses Schreibens mit typisch scharidischer Überschwänglichkeit der Gastfreundschaft seines Geschäftsfreundes. Klang völlig unverdächtig.

Auf der "Dendan"

Auf Deck und im Laderaum der scharidischen Dhau hatten rund einhundertfünfzig Pilger Platz.. Unter den Passagieren erregten drei Gruppen Aufsehen. Erstens war ein reicher Katria mit seinem Lieblingselefanten (!) an Bord, zweitens die in ganz Serendib berühmte Tanztruppe Silindus mit acht reizenden rawindischen Tänzerinnen, und drittens fuhr ein Sanjasin mit, ein heiliger alter Mann, den alle nur "Baba" nannten. Von ihm erfuhren die Abenteurer die Geschichte Bhirs.

In vier Tagen erreichte man Jagdichpur. In der letzten Nacht auf dem Meer wurden erst Hippodora und dann Duncan bestohlen. Der Dieb hatte es doch tatsächlich - schon wieder - auf seine Kristallharfe abgesehen. Das Ding schien unter einem Fluch zu stehen. Duncan gelang es allerdings, den Dieb, einen rawindischen "Pilger", zu stellen, der sich als verwirrter Schlafwandler ausgab. Das kaufte ihm allerdings keiner mehr ab, als sich in seinen Taschen auch Hippodoras Wertsachen fanden, und der Elefantenbesitzer, der Katria Bhanusimha, übernahm die Aufgabe, den Dieb den Behörden zu übergeben.

Die Freunde beschlossen, auch im Hafen ein oder zwei weitere Nächte an Bord der Dendan zu bleiben. Sie hätten zwar gern LaLi wiedergetroffen, aber bei den Menschenmassen in Jagdishpur (zu den 180000 Einwohnern kam noch mal etwa die gleiche Zahl an Pilgern!) wäre selbst der Marsch zu ihrem Lieblingsquartier in der Nähe des Govinda-Palastes zur Qual geworden. Außerdem fürchtete sich Dalana vor Anschlägen - sie bat die Abenteurer, schnellstmöglich Ausrüstung für den Weitermarsch nach Udaipur zu besorgen.

Und dann war da noch Tariks Brief. Hippodora hatte den Einfall, eine andere Abenteurergruppe zu suchen, damit diese den Brief bei Yussuf abgeben würde. Wenn ihr Verdacht richtig war, dann würde es jenen an den Kragen gehen, und Tarik wäre in jedem Fall getäuscht worden. Ein heimtückischer Plan. Zusammen mit Duncan machte sich die Culsu-Dienerin auf den Weg durch die Kneipen des Hafenviertels. Die beiden fanden wirklich eine geeignete bunt zusammengewürfelte Schar von Abenteurern, aber Duncan, der schon die ganze Zeit voller Schadenfreude vor sich hin gekichert hatte, fiel Hippodora ständig ins Wort, widersprach ihr, plauderte vertrauensselig fast alles über die Pläne der Gruppe aus (*"ja, wir wollen ja in diese Ruinenstadt Bhir, wisst ihr, da soll es Schätze geben, ja ja, und wir sind nicht bloß zu zweit unterwegs, nein, nein, wir sind eine ganze Gruppe, wir übernachten da hinten auf der Dendan, gell, ja ja, wir kommen ja direkt aus Serendib, stellt euch nur vor, was wir da - AUA!"*), und hinkte dann mit schmerzverzerrtem Gesicht hinter der wutschnaubenden Culsu-Dienerin drein. Duncan hatte den vereitelten Diebstahl seiner kostbaren Harfe wohl mit zuviel Bhang gefeiert, denn so dumm hatte er sich sonst noch nicht angestellt!

Der Hafen war groß, und die beiden fanden tatsächlich noch eine weitere Gruppe, die sogar einen ähnlich mitteilbaren Barden besaß, der ihnen gleich "ganz unter uns" mitteilte, dass sie gerade den tollen Plan hätten, durch den Dschungel an die rawindische Ostküste zu reisen, um dort in Kanpur den Palast der Eschrawis zu plündern - sagenhafte Schätze sollten sich dort in den geheimen Kellern dieser Katria-Familie befinden. [Murad konnte sich über diese Erzählung später nur wundern - er wusste nichts von geheimen Schatzkellern seiner Familie.] Na, wie auch immer - die anderen waren jedenfalls bereit, den Brief bei Yussuf abzugeben; sie glaubten den beiden, die etwas von "wir haben bei Yussuf viel größere Schulden und wollen uns jetzt noch nicht dort blicken lassen, am besten erwähnt ihr uns gar nicht" murmelten. Erleichtert kehrten sie zum Schiff zurück - Duncan humpelte immer noch.

Durch den rawindischen Dschungel

Sobald sie genügend Verpflegung und Ausrüstung für den voraussichtlich zweiwöchigen Fußmarsch in den rawindische Dschungel gekauft hatten, brachen die Freunde also auf.

In einem Dorf, in dem die Abenteurer übernachteten, herrschte auf einmal große Aufregung. Ein Bauer war auf dem Heimweg vom Feld von einem Tiger angefallen worden und lag nun im Sterben. Die Leute erwarteten Hilfe von den ausländischen Katria. Und bekamen sie auch. Fensir zähmte den Tiger mit einem Kontrollzauber, und dank Vämpis Gift und Vasarons und Shuis Schwerthieben war der Menschenfresser schnell erledigt. Die Freunde schenkten das Fell dem Dorfbrahmanen und erhielten zum Dank seinen Segen, ein Maultier sowie ein Säckchen Grauen Lotus, einer reflex-steigernden Droge.

In einem anderen Dorf erfuhren die Abenteurer, dass tags zuvor eine Gruppe reisender Ausländer ermordet aufgefunden worden war. Die Spuren des Überfalls und die Würgemale der Toten deuteten auf einen vorausgeplanten Hinterhalt der Taki hin. Sie erkundigten sich nach dem Aussehen der Fremden - siehe da: es handelte sich offensichtlich um die Kanpur-

Expedition, die hier ihr jähes Ende gefunden hatte. Die Freunde glaubten nicht an einen Zufall!

Der Überfall einer Räuberbande ein paar Tage später war dagegen schon sehr viel eher ein Zufall. Die Räuber hatten - wie schon manche andere Bande vorher - die Kampfkünste der Gruppe unterschätzt und mussten bald fliehen (oder sterben). Shui hatte Pech - eine stumpfe Keule traf in voll in den Unterleib. Dank der Hilfe seiner Freunde überlebte er, doch er musste wohl oder übel beim nächsten Dorfbrahmanen bleiben, der sich freundlicherweise um seine Genesung kümmern wollte.

Wieder ein paar Tage später saß im strömenden Monsun-Regen ein alter, hagerer Mann mit weißem Bart am Wegesrand, der plötzlich Calyna auf moravisch ansprach: *"Sei gewarnt, Schwesterchen - jemand, der Dein Freund zu sein scheint, ist Dein Feind! Ein langer und gefährvoller Weg liegt vor Dir und Deinen Gefährten. Suryatha möge Dir beistehen!"* Danach begann sich seine Gestalt in Luft (oder in Regen?) aufzulösen. Calyna war verblüfft. Was hatte das nur wieder zu bedeuten?

Udaipur war eine unbedeutende Stadt mit 3000 Einwohnern am Ufer des Indrajani, einem der zahllosen Flüsse des rawindischen Dschungels. Bedeutend war hier vor allem das Vergnügungsviertel, und schuld daran war der Lotus. Diese Schmarotzerpflanze gedieh um Udaipur in verhältnismäßig großer Menge. Lotussammler kamen - einzeln oder in kleinen Gruppen von drei oder vier Mann - nach mehrwöchigem Aufenthalt mit mehr oder weniger reicher Beute aus dem Dschungel zurück, verkauften ihre kostbare Ware und verprassten den Großteil ihres Erlöses noch am selben Abend in den zahlreichen Schänken und Hurenhäusern der Stadt. Nach einigen kurzen Tagen und langen Nächten des Erholens zogen sie dann wieder in den Urwald - viele ohne je wieder gesehen zu werden.

Die Freunde suchten hier einen Führer, der sie zu einer Ruinenstadt namens Bhir in der Nähe Udaipurs bringen könnte. Sie fanden einen Mann namens Nanda, der dazu für 60 GS Lohn bereit war. Zwei Tage später kamen sie wirklich nach Bhir.

Unterwegs begegnete ihnen eine Wotanaya (auch Donnerechse genannt) - ein riesiges Tier, das sie lieber nicht reizen wollten. Außerdem stießen sie auf eine aufgegebene Srikumara-Burg, deren einziger Bewohner Artapala war, ein alter, freundlicher Einsiedler, der nicht mit den anderen Srikumara weggezogen, sondern geblieben war und seitdem hier als Asket lebte. Er kannte Tahimoran! Der albische Krieger war also wirklich ein Srikumara gewesen.

Kurz vor Bhir fanden die Abenteurer die Leiche eines Lotussammlers, der noch nicht lange tot war. Er war von einem Armbrustbolzen im Rücken getroffen worden. **Der Bolzen war zwar wieder aus der Wunde gezogen worden, aber die Spitze steckte noch in einem Knochen. Nanda reagierte auf diesen Fund sehr erschrocken: Armbrüste wurden in Rawindra bekanntermaßen nur von den Sritra verwendet!** Er wollte plötzlich schnellst-möglich zurück zu seiner Familie, ließ sich aber dann doch zum Bleiben überreden.

Bhir

Die Ruinen Bhirs waren im Dauerregen erst zu erkennen, als die Abenteurer schon fast an der Stadtmauer angelangt waren. Dichtes Gestrüpp und hohe Bäume überwucherten die Stadt. Die etwa 5m hohe Stadtmauer war noch in recht gutem Zustand. Die beiden Stadttore Bhirs, eines in Form eines Tiger-, das andere in Form eines Schlangenkopfes, hingen noch in ihren Angeln. Ilmor erklimmte die Mauer und sah, dass an einer Stelle das Skelett einer riesigen

Echse (einer Jaharab) in einer Mauerbresche lag. Die Freunde kletterten nun alle über die Mauer (Nanda war darüber sehr unglücklich) und liefen zwischen den Ruinen hindurch zu dieser Bresche. Hier war ein frischer Weg durch den Dschungel geschlagen, der durch die Überreste der Riesenechse ins Stadttinnere führte, und Ilmor fand auf dem Weg frische menschliche (barfüßige) Fußabdrücke und Sritraspuren! Nanda riet ihnen, sofort wieder heimzugehen.

Natürlich hörten die Freunde nicht auf ihn. Sie standen noch unschlüssig an der Bresche, als sie plötzlich Geräusche hörten und sich gerade noch verstecken konnten, bevor von draußen eine seltsame Prozession durch die Mauerbresche kam: vier nackte kahlrasierte und buntbemalte Menschen schleppten Früchte und essbare Wurzeln, und ihnen folgten drei "hundeähnliche Sritra" (das waren Abbarwa, aggressive Raubechsen) und zwei richtige ausgewachsene (und bewaffnete) Sritra. Sie entdeckten die Abenteurer nicht und zogen an ihnen vorbei ins Innere der Ruinenstadt.

In sicherem Abstand folgten die Abenteurer und merkten sich das "Sritrahaus" - ein ehemals zweistöckiges Steingebäude, von dem nur dessen unterster Stock fast unbeschädigt die Jahrhunderte überstanden hatte. Die Decke des ersten Stocks - und damit auch der zweite Stock - war mittlerweile eingefallen. Nein - hier wollten sich die Freunde bestimmt nicht umsehen!

Sie interessierten sich viel mehr für das zentral gelegene noch sehr gut erhaltene Gebäude, den einstigen Suryatha-Tempel Bhirs. **Der Weg ins Tempelinnere führte über eine Freitreppe durch ein großes Portal. Der Tempel war gründlich geplündert worden - sein Inneres war reich mit verwüsteten Skulpturen und verwitterten Fresken verziert. Die große granitene Suryathastatue in der Haupthalle lag in viele Einzelteile zerbrochen auf dem schuttbedeckten Boden, und in der von innen vergoldeten Kuppel klaffte ein langer Riss.** Nichts Interessantes also? Die Freunde spürten, dass hier besonders kräftige magische Energiefelder vorhanden waren - sollte sich hier die Ahnin befinden?

Sie warteten ab, bis die Nacht hereingebrochen war und das Licht im Sritrahaus verlöschte. Nanda hielt die nervliche Belastung nicht aus - er verdrückte sich zitternd in die Ecke der Stadtmauer, die der Bresche am nächsten lag, und versprach, hier auf die Abenteurer einen Tag lang zu warten.

Mit einer Blendlaterne bewaffnet schlichen sich die Freunde also gegen Mitternacht in den Tempel. In einem der Vorräume war eine Treppe nach unten vom Schutt leergeräumt. An dieser Stelle erschien ein schlangenförmiger Wächter, der nur ungern seinen Befehl ausführen wollte: **"Greife jedes Wesen von mindestens Dhiranajgröße an, das hier nach unten geht, kriecht, fällt, fliegt oder schwebt, wenn es nicht in meiner Begleitung ist, und verständige mich dann sofort!"** Duncan verhandelte geschickt (sieh mal an, ohne Bhang ging es wirklich besser), und schon konnte die Schlange zufrieden grinsend zusehen, wie alle die Treppe munter hinunterhüpften oder -rollten - davon stand ja nichts im Vertrag!

Sie kamen in einen langen Gang, in dem unzählige kleine und größere Räume, wohl ehemalige Schlaf- und Arbeitsräume der Priesterschaft, lagen. Auch dieses Stockwerk war wie der Rest des Tempels gründlich geplündert worden. Auch hier war eine Treppe nach unten vom Schutt freigeräumt. Und auch an dieser Treppe gab es einen Wächterdämon, diesmal in Spinnenform. Duncan unterhielt sich mit dem stummen Wächter in Zeichensprache und vollführte eine Pantomime, um herauszufinden, ob die Spinne vielleicht den gleichen Befehl wie die Schlange erhalten hatte. Als die Spinne scheinbar zustimmend

mit ihren Beißwerkzeugen wedelte, wagte sich der Barde mit ein paar Purzelbäumen die Treppe hinunter. Für ihn als Gaukler war das kein Problem - und ihm passierte auch nichts. Die Freunde hüpfen unbeschadet hinterher. Auf diese Wächter war eben Verlass!

Das untere ebenerdig gelegene Stockwerk des Tempels, das ehemalige Tempelarchiv, enthielt in seinen großen Hallen nur zerschlagene Regale und vermodernde Aufzeichnungen - alle von profanem Inhalt, da die Rawindi ihre religiösen oder magischen Texte nur mündlich weitergeben. In einer freigeräumten Ecke des Archivs war eine steinerne Bodenplatte herausgehoben worden. Von hier führte ein "geheimer" Gang in die Tiefe, in das "Nest" der Sritras.

Das nun folgende Gangsystem wurde einst von den Kssul'u-Priestern Bhirs zum Schutz ihres Nachwuchses angelegt. Dieses Priesternest nutzte damals die gegebenen Bedingungen der starken magischen Energien bestens aus, denn das eigentliche Nest liegt auf einer anderen Welt! Die zahlreichen Gänge des Nests dienten als Fallen oder Irrwege, in denen Eindringlinge solange vom eigentlichen Nest abgelenkt werden konnten, bis Verstärkung eintraf, um die Nesträuber unschädlich zu machen. Daher waren die Gänge des Nestes sehr eng und ihre Enden in kleinen Räumen gut gegen Angreifer zu verteidigen.

Schließlich standen die Freunde in einem kleinen Raum mit drei Türen aus Bronze und Blei vor den Ausgängen. Die Türen waren mit komplizierten, geometrischen Mustern geschmückt. Calyna und Ilmor entdeckten, dass die mittlere Tür am häufigsten verwendet wurde. Fensir und Murad bemerkten verschiedene Wächterrunden an den Türen - an der rechten erkannten sie die Rune *Feuerkugel*. Hippodora konnte sie bannen. Während nun alle anderen einen großen Sicherheitsabstand wahrten, öffnete Fensir mit *Macht über Unbelebtes* diese Tür - und löste einen *Todeshauch* aus! Die Wolke wäre ihm schlecht bekommen - doch der Magier trug (zufällig) ein Amulett gegen Todeshauch! Glückspilz! Dahinter führte ein Gang weiter in eine Falle (Illusionsboden unter morschen Brettern). Fensir spürte die merkwürdigen Schwingungen des "festgestampften Lehmbodens" und warnte die anderen rechtzeitig. Hier ging es also nicht weiter.

An der mittleren Tür war die Wächterrune *Schattenkämpfer* - Hippodora konnte sie ebenfalls bannen. Also Tür auf. Dahinter führte wieder ein Gang weiter. An einer bestimmten Stelle spürten Calyna und Dalana plötzlich beide, dass sich hier ganz in der Nähe, vermutlich hinter der Wand des Ganges, die Ahnin befinden musste. Aber wie sollten sie ohne Werkzeug die harte Lehmwand zerstören? Sie beschlossen, erst noch bis zum Ende des Ganges weiter zu schleichen, denn sie vernahmen von dort leises Zischeln und sahen auch einen unbestimmten Lichtschein.

Vämpi schlich allein (und unsichtbar) bis zum Ende des Ganges, der an einer offenstehenden Tür endete. Im Raum dahinter arbeitete ein Sritra in einem seltsamen Labor. An den Wänden standen überall Gestelle mit farbigen Pulvern, und auf dem Boden war mit diesen Pulvern ein verwirrendes Mandalamuster ausgestreut. Eine nackte kahlrasierte und bunt bemalte Menschenfrau wurde gerade zur Ader gelassen - der Sritra brauchte offensichtlich ihr Blut, um damit eine besondere Farbe herzustellen.

Diesem Sritra ("Bss-Tss'a") war die Existenz der Gebeine der Ahnfrau unbekannt. Selbst wenn er davon gewusst hätte, wäre es ihm egal gewesen, was mit den Knochen dieser Weichhautzauberin geschehen würde. Sein einziges Motiv, sich in dieser einsamen Ruinenstadt im Grenzgebiet aufzuhalten, waren die starken magischen Energien, die sich im ehemaligen Kssul'u-Tempel bündelten. Der ehrgeizige Plan, ein Leuchtfeuer zu den Ebenen zu zünden, hatte für Bss-Tss'a allerhöchste Priorität.

Wie viele Angehörige seiner Zunft bei den Sritra suchte Bss-Tss'a eine neue Verbindung zur alten Heimat, der Nestwelt, aufzubauen. Seit der Zerstörung des Weltentors durch Jandakora und seine Gefährten sind alle

Verbindungen zur Nestwelt abgerissen. Es ist noch nicht einmal mehr bekannt, wo sich die Nestwelt überhaupt im Multiversum befindet - daher kann man kein neues Weltentor öffnen, um nach Hause zurückzukehren!

Bss-Tss'a versuchte, aus den im Tempel gebündelten Energien in Verbindung mit der Kssul'u-Aura einen Suchstrahl wahllos in fremde Welten zu schicken. Würde er zufällig die Nest-welt oder eine andere Kssul'u verehrende Welt treffen, würde man dort versuchen, ihm zu antworten - zumindest war das Bss-Tss'as Hoffnung.

Die Beschwörungsmagie der Sritra beruht auf mandalaähnlichen farbigen Bildern statt auf Polygrammen und Polygonen, funktioniert von solchen Äußerlichkeiten abgesehen aber gleich der menschlichen Magie. Bss-Tss'a musste also im Fokus der magischen Energien des Tempels immer neue, leicht abgewandelte, Mandalas streuen, um irgendwann vielleicht eine Antwort von der Nestwelt zu erhalten. In der Ruhe liegt halt die Kraft.

Vämpi wusste freilich nichts von Bss-Tss'as Plänen. Sie zögerte, ohne Rücksprache einfach mal ihr Blasrohr einzusetzen, und schlich wieder zu den Freunden zurück. Eine hastige leise Besprechung folgte. Wie immer, waren sich mal wieder alle uneins. Aber die Zeit drängte - Vämpi blieb nicht ewig unsichtbar. So einigten sie sich auf folgenden Plan: Vämpi würde vorausschleichen, den Sritra überraschend abstechen, und die anderen würden hinterherstürmen, sobald Kampflärm zu hören wäre.

Gesagt, getan. Vämpi schlich also wieder lautlos in das Labor. Das Glück schien ihr hold zu sein, denn der Sritra hatte gerade ein stark riechendes Pulver gemischt und drehte ihr noch dazu den Rücken zu, konnte sie also weder riechen noch sehen. Sorgfältig holte die gelernte Assassinin mit ihrem Langschwert aus - das sollte ein meisterlicher Hieb werden! Sie wollte gerade zuhauen, da tauchte im Rücken des Sritra ein Dämon auf, der einem Sritra mit dichtem roten Fell glich. Er hielt grinsend einen mächtigen Stielhammer in der Hand und meinte "Überraschung!". Er hatte offenbar keine Mühe, Vämpi zu sehen!

Klar, nun ertönte Kampflärm. Vor allem waren es die gellenden Hilfeschreie Vämpis, die die Freunde antrieben, ihr zu Hilfe zu eilen. Bis es soweit war, musste sie ein paar schwere Treffer einstecken. Natürlich hatte sich Bss-Tss'a auch kampfbereit gemacht - er hatte sein Ma'khirr ergriffen und sich Rücken an Rücken mit seinem Wächter gestellt. Die Sklavin hatte sich wimmernd in eine Ecke geflüchtet.

Das Paar war ein schrecklicher Gegner. Vämpi ergriff die Flucht, trank einen Heiltrunk und stürzte sich erneut in den Kampf. Duncan erhielt einen kritischen Rumpftreffer und brach leblos zusammen. Ilmor Vasaron gelang ein wunderbar tödlicher Schwerthieb - leider nur beinahe [kritischer Treffer durch kritische Abwehr pariert, das hatten wir auch noch nie]. Dafür gelang seinem Gegner eine brutale Antwort - Vasaron brach tot zusammen! Viele Kämpfer waren nun nicht mehr übrig. Calyna kämpfte wacker und mit dem Mut der Verzweiflung - wenn sie schon sterben sollte, dann würde sie sich so teuer wie möglich verkaufen!

Und die Zauberer? Murad hatte zuerst einen *Eisigen Nebel* herbeigezaubert, um die Gegner zu schwächen, dann Dalana seine Elefantenperle gegeben (die Hexe hatte vergeblich versucht, einen *Schmerzen*-Zauber zu wirken), denn sie hatte einen neuen Plan. Wenn schon ihre Gefährten in diesem Kampf ihr Leben aushauchten, dann sollte es nicht vergebens sein. Sie wollte sich mit Hilfe der Perle die Kraft eines Elefanten verleihen, um sich durch die Lehmwand zu der Ahnin zu graben! Sie konnte gerade noch fliehen, ehe Murad in den Nahkampf verwickelt wurde. Fensir versuchte zunächst vergeblich, mit *Macht über Unbelebtes* den Stielhammer des Dämons festzuhalten und wirkte dann eine *Feuerkugel*, wagte aber nicht, sie zu zünden - zu viele Freunde standen im Weg.

Es sah nicht gut aus für die Freunde. Doch dann griff Hippodora in den Kampf ein. Sie hatte sich erst aus dem Kampf herausgehalten - spürte sie vielleicht so etwas wie Todessehnsucht? Immerhin war ihr schon Vasaron zu Culsu vorausgeeilt! Doch nun bat sie ihre Göttin, ihr zu zeigen, ob dieser Sritra vielleicht zu den "Verdamnten" zählen würde, damit sie ihr Leben seiner endgültigen Vernichtung widmen konnte. Siehe da - Culsu rechnete Bss-Tss'a wirklich zum Kreis der Verdamnten! Mit plötzlicher Berserker-Wut stürzte sich die Ordenskriegerin auf die Gegner, und ihr Schwung riss die anderen mit. Der Dämon wurde vernichtet, und Hippodora tötete eigenhändig Bss-Tss'a, bevor jener noch auf einer Knochenpfeife blasen konnte.

Das war knapp gewesen! Vasaron erhielt seinen eigenen goldenen Fuchsschwanz - diese göttlichen Lebensversicherungen hatten sie schneller als erwartet gebraucht!

Und was machte Dalana? Sie hatte mittlerweile begonnen, die Lehmwand zu zerstören. Dahinter führte eine steile Treppe in die Tiefe. Am Fuße der Treppe stand die Ahnfrau Radamalonas und hieß Dalana willkommen! Nach weiteren fünf Metern Gang kam eine kleine Kammer, in der ein Gerippe auf einem hölzernen Gestell lag. **Die Überreste der Ahnfrau waren mit Blumen bedeckt, die durch die magischen Energien dieses Orts noch nicht verwelkt waren. Der ganze Raum war von ihrem Duft erfüllt. Neben dem Skelett lag der Dolch der Ahnfrau, und ein großer Stein der Verständigung. Mit diesem Artefakt hatte die Ahnfrau zu Lebzeiten Kontakt mit ihrer Heimat gehalten und es nun benutzt, um Hilfe herbeizurufen. Sie erlaubte den Abenteurern, alles mitzunehmen.** Dalana packte die Gebeine der Ahnfrau in die mitgebrachte Rinderhaut. Calyna fühlte sich schlagartig besser (klar - sie hatte nun auch keine Albträume mehr).

Die Freunde hatten keine Lust auf weitere Scherereien. Nichts wie weg hier! Immerhin schliefen mindestens 2 weitere Sritras [es waren tatsächlich 3] und 3 Raubechsen im nahegelegenen "Sritra-Haus", die konnten jederzeit auftauchen. Und Duncan war schwerverletzt und nur schwierig zu transportieren, da hatten sie schon genug Sorgen.

In Begleitung Nandas, der heilfroh war, die Ruinenstadt hinter sich zu lassen, machten sie sich also am frühen nächsten Morgen auf den Rückweg. Vier Leute mussten abwechselnd Duncan auf einer Behelfstrage schleppen, kein leichter Job. Sie kamen nur langsam voran und mussten sich häufig abwechseln, ständig in der Furcht vor Verfolgern. Doch sie hatten Glück und erreichten vier Tage später Udaipur - und Duncan hatte dank seiner robusten Natur sogar diesen schier unmöglichen Transport überlebt. Nanda war so glücklich über seine Rückkehr, dass er anbot, Duncan gesund zu pflegen.

Heimweg mit Hindernissen

Dalana nahm das Angebot gerne an. Nur schnell wieder nach Westen, nach Hause, nach Serendib! Die Freunde ließen also Duncan in Udaipur und marschierten zurück nach Jagdishpur. Unterwegs sammelten sie Shui wieder auf, der genesen war und sogar ein paar Brocken Rawindi gelernt hatte.

In Jagdishpur angekommen, mussten sie feststellen, dass sie eines überhaupt nicht bedacht hatten - die für die Seefahrt günstigen Winde! Das war aber auch zu blöd - Murad und Shui konnten kaum glauben, dass sie das übersehen hatten. Na klar, Dalana war schuld - was musste sie auch ständig so weiterdrängen?! Jedenfalls fanden sie wirklich wochenlang kein Schiff, das sie nach Serendib gebracht hätte - sie sollten in ein paar Monden wieder vorbeischaun!

Immerhin trafen sie LaLi wieder. Als er hörte, dass sie dringend nach Serendib übersetzen wollten und sich überlegten, vielleicht an der Küste solange nordwärts zu reisen, bis sich ein Fischer fände, der die dort schmalere Meeres-Straße trotz ungünstiger Winde überqueren würde, machte er sich auf die Suche nach ein paar gebrauchten Reitpferden. Er hatte keine Lust, tagelang durch den aufweichten Morast zu stapfen.

Und sie trafen Duncan. Er war wieder gesund, hatte noch immer seine wertvolle Harfe, und bereit zu neuen Taten.

Und sie trafen - am Hafen - auf Tarik! Dieser schien im ersten Moment sehr verblüfft zu sein über diesen Zufall, fing sich aber gleich wieder und lud die alten Bekannten, „die jetzt wie er auch im Winter hier in Jagdishpur festhängen“ ein, seine Gäste zu sein bei einer kleinen Feier, die er im "El Kalif" im Scharidenviertel bei Sonnenuntergang des nächsten Tages veranstalten würde.

Die Freunde sagten erstmal zu und verabschiedeten sich. Lange Beratungen folgten. Sollten sie hingehen oder nicht? Gleich nach Norden reisen oder erst auf einen Überfall warten? Oder Tarik entführen und verhören? Dalana war dafür, baldmöglichst zu verschwinden. Die Nacht verging.

Am nächsten Morgen zogen Duncan, Calyna, LaLi und Hippodora mit Dalana in eine andere Herberge. Sie fürchteten einen Überfall von Tariks Leuten und wollten die Hexe verbergen. Murad verkleidete sich und ging mit Shui am Nachmittag zum "El Kalif", um die Lage zu peilen. Es war ein ordentliches scharidisches Gasthaus, und Tarik hatte das obere Stockwerk für sich und seine Helfer gemietet. Die Vorbereitungen für eine scharidische Feier im Nebenzimmer liefen bereits. Alles sah ganz harmlos aus.

Nach langem Hin und Her entschlossen sich Ilmor, Shui und Fensir, der Einladung zu folgen. Vämpi (und später auch Murad) beobachteten vom Hinterhof aus durch ein Fenster das Treiben im Nebenzimmer. Allerdings scheiterten Shui und Ilmor schon bei den Türstehern, da sie nicht bereit waren, für eine Feier unter Freunden ihre Waffen abzulegen. Tarik erklärte freundlich, aber bestimmt, dass man bei dem ganzen Saufzeugs oft nicht mehr wüsste, was man tue, und er wie alle anderen Gäste - durchwegs scharidische und rawindische Geschäftsfreunde - hielten sich an diese Regel, da könnte der Wirt (oder auch er) keine Ausnahme machen. Fensir war also schließlich mit Tarik allein, der ihm die köstlichsten Leckereien (z.B. Schafsaugen) eigenhändig vorlegte und natürlich auch selbst davon speiste. Fensirs Bedenken zerstreuten sich - war Tarik also doch ganz harmlos? Sie plauderten nett über Geschäfte, der Abend verging, nichts passierte. Allmählich gingen die Gäste - und auch Fensir verabschiedete sich. Vämpi folgte ihm nach Hause. Murad blieb etwas länger und sah, das kurze Zeit später Tarik mit zwei Helfern nach Norden fortritt - mitten in der Nacht!

Die Freunde fürchteten einen nächtlichen Überfall, aber der blieb aus. Am anderen Tag setzten sie ihren Plan in die Tat um und reisten nun ebenfalls nach Norden. Die ersten Dörfer umgingen sie dabei - sie wollten nicht nochmal auf Tarik oder seine Gesellen stoßen.

Sie waren einen guten halben Tag unterwegs, als Fensir plötzlich heftige Bauchschmerzen bekam. Also hatte ihn Tarik doch vergiftet! Murad deutete die Symptome - vor allem die kleinen blauen Flecke auf der Zunge waren eindeutig - richtig - Fensir war mit Trischnuvomika vergiftet worden!

Murad und Vämpi eilten zurück nach Jagdischpur, nachdem ihnen der Brahmane des nächsten Dorfes einen Tipp gegeben hatte, wo man dort nach einem Gegenmittel fragen konnte. Sie kamen am Mittag des nächsten Tages zurück und retteten Fensir.

Bei der weiteren Rückreise passierte nichts mehr. Sie fanden tatsächlich einen Fischer, der sie für 200 GS nach Mangalwar übersetzte. Dort trafen sie Ruman wieder. Hier trennten sich ihre Wege. Während Calyna, Duncan und LaLi bei Ruman blieben, um auch etwas vom neuen Ale zu kosten, reisten die anderen weiter nach Adwiana.

Radamalona war hochofren, als Dalana mit ihren Leuten wohlbehalten zurückkehrte. Sie hatte da schon schlimme Gerüchte gehört, die wohl nicht wahr waren. Die Königin meinte auch, sie würde mit diesem Tarik mal ein ernstes Wort reden, wenn er sie wieder besuchen würde. Dalana hatte ihr schon erzählt, was die Freunde mit ihm erlebt hatten - das war ja eine üble Geschichte!

Aber das war ja künftige Sorgen - jetzt galt es erst mal zu feiern. Murad wurde dank Dalanas Bericht zum ständigen Ehrengast der Akimba erklärt, die Gefährten erhielten 40 Perlen, und Fensir musste sich dem Befehl Radamalonas beugen, ihrer "persönlichen Unterhaltung" zu dienen. Nur gut, dass er diesen Giftanschlag überlebt hatte - jetzt, wo der "schlimme Olaf" einfach auf und davon war und eine akimbische Junghexe der Königin vorgezogen hatte, wäre sie untröstlich gewesen, den nächsten Lover auch gleich wieder verloren zu haben. Fensir lernte viel in den folgenden Wochen, doch es schien nicht nur den Freunden so, als ob er dabei auch körperlich verfallen würde. Tatsächlich raubte ihm Radamalona etwas von seiner Lebenskraft (sie brauchte einfach wieder Power, war nicht persönlich gemeint) - und Fensir fühlte sich seither um 10 Jahre gealtert. Versonnen meinte er, dass eben manche Erfahrungen ihren Preis hätten.

Alle Freunde waren erleichtert, als sie eines Tages wieder Adwiana verlassen durften. Sie benachrichtigten die Freunde in Mangalwar und ließen sich dann von Piraten, die mit Radamalona zusammenarbeiteten, ins scharidische Sadije fahren.

Der Winter 2398/99 war vergangen. Ein neues Jahr - mit neuen Abenteuern - lag vor ihnen. Sie hatten zwar eine erste unruhige Nacht und träumten irgendeinen Unsinn von einem weißen Kobold, der ihnen ihre Waffen klauen wollte, aber das war ja wohl wegen der vielen Olivenöl-Brote, die sie am Abend vorher gegessen hatten. Bei Ormut und Alaman!