Die Quelle des untoten Treibens...?

Da standen wir nun und augenscheinlich gab es nur noch diese beiden Türen, hinter denen das Geheimnis des roten Rubins gelöst werden konnte, zumindest war ich davon überzeugt.
Zwei Türen... doch welche sollten wir zuerst durchschreiten? Vorsichtig näherten wir uns und nahmen bald darauf zischelnde Geräusche wahr. Fragend trafen sich unsere Blicke. Um was handelte es sich hier, eine Kommunikationsart? Zu allem entschlossen entschieden wir uns schließlich für die linke der beiden Türen und öffneten sie.
Zwei Wesen blickten uns entgegen, eigenartige Wesen. Kopf und Oberkörper waren menschlich, doch anstatt der Beine hatte ihr Unterleib die Gestalt einer Schlange.
Zischelnd richteten sie ihre Worte an uns. Was wir in diesen Kellern suchten und ob wir Untote seien. Schließlich seien lange keine lebenden Wesen mehr an diesen Ort gekommen. Um ganz sicher zu gehen, beabsichtigten sie einen Test durchzuführen und Berengar erklärte sich bereit, sich testen zu lassen. Mit einem Messer schnitten sie unserem Priester in den Finger. Der kleine Strahl Blut brachte sie zu der Feststellung, dass wir keine Untoten seien. Diese Erkenntnis ließ sie ein wenig Vertrauen fassen und sie berichteten uns, dass die Untoten ihr Volk mehr und mehr zurückgedrängt hatten und sie nun die letzten Überlebenden ihres Stammes sein.
Sie boten uns an, mit ihrer Königin zusammenzutreffen. Ein ausgezeichneter Vorschlag, denn irgendwo in dieser Ruinenstadt musste ja Lösung des Rätsels um den Zauberer Mandubrakius zu finden sein, doch ganz offensichtlich nicht hier in diesen Räumlichkeiten. Hatten wir etwas übersehen?
Die beiden führten uns durch die rechte Tür in eine ca. 8 mal 8 Meter große Halle, in der sich etwa ein halbes Dutzend weiterer Nagas aufhielten. Es schien sich hier um einen Gebetsraum zu handeln, denn mitten in der Wüste erblickten wir die Symbole des Wassergottes Mo. Ein Altar, schlicht aber beeindruckend, dominierte den Raum. Dem Zwerg war es angesichts dieser Wasser zugeneigten Wesen und ihres Gottes nicht gerade wohl und uns war klar, dass er diesen Ort lieber jetzt als später verlassen wollte. Durch eine weitere Tür folgten wir den beiden in eine Versammlungshalle und erreichten schließlich einen Raum der sich dahingehend abhob, dass er ganz blank und durch Steine zum leuchten gebracht wurde.
Eine stattliche, wohl an die 50 Sommer zählende, Frau erwartete uns. Um ihren Hals trug sie ein edelsteinbesetztes Amulett. Sie blickte uns freundlich an und bat uns Platz zu nehmen.
Auf unsere Frage gab sie bereitwillig Antwort. So hatte es einen großen Kampf gegen die Mächte des ewigen Schattens gegeben, bei dem die Stadt Queshan bis auf den Mo Tempel zerstört worden war. Auch die Nagas hatten in jenen Tagen gegen das Böse gekämpft. Die Mensche waren vertrieben worden, bzw. geflohen und die Nagaas hatten sich unter die Erde zurückgezogen und waren in Vergessenheit geraten. Doch die Frage, warum die Menschen weggingen blieb für den Augenblick unbeantwortet. Der Grund für das Treiben der Untoten sei ein mächtiger Fluch der die Opfer der Schlacht nicht zur Ruhe kommen ließ und sie Nacht für Nacht ihr Unwesen treiben ließ.
Obwohl diese Wesen von der Welt unerkannt lebten schienen sie doch ein großes Wissen zu beherbergen. So berichtete die Königin von einer Legende, der zu Folge ein bestimmtes Ritual Wasser nach Queshan bringen könne und damit aus diesen vertrockneten Ruinen eine grüne und blühende Stadt entstehen lassen würde. Es sei im Mo Tempel durchzuführen und man benötige den Stein des Mo, der aus fünf einzelnen, in den Oasen um Queshan vermuteten, Steinsplittern bestehe.
Die Königin hielt es für unwahrscheinlich, dass die Legende um dieses Ritual bekannt sei, doch vermutete sie, dass die Maratasen dieses erahnen würden. Ihre rätselhaften Wasserkontrollen ergäben dann einen Sinn, denn nur im Wasser würden die Steinsplitter ihre Wirkung behalten.
Grimbor wurde bei so viel Gerede um Wasser abermals ganz anders zu Mute und ich konnte förmlich seine Gedanken lesen - kein weiteres Abenteuer, dass mit Wasser zu tun hat – na ja, dachte ich bei mir, wir werden sehen....
Weiter erzählte die Naga, dass der Eingang zum Mo Tempel magisch geschützt sei und unter diesem Schutzräume eingerichtet worden seien. Einige ihrer Kämpfer hätten vor einigen Jahren einen Vorstoß in die Gewölbe unterhalb des Tempels unternommen, seien aber niemals zurückgekehrt.
Wir verabschiedeten uns von den Nagas, voller Gewissheit hier einen weiteren Schritt in Richtung des Rätsels Lösung erfahren zu haben und wer weiß, vielleicht würde es uns ja gelingen auch diesen Fluch der auf Altqueshan lastete, zu brechen. Ja vielleicht sogar eine neue, blühende Ära einzuleiten.... aber da würde dann wohl noch eine Menge Überzeugungsarbeit anfallen, bei der ich sicherlich mit der Unterstützung meines Gottes rechnen konnte....
Das Tempelgebäude besaß eine Grundfläche von einem Quadratmeter und war von fünf 3 Meter hohen Säulen umgeben. Auffällig war die Sauberkeit rund um den Tempel, kein Sand, keine Steine und kein Staub verschmutzten diesen Bereich.
Das Innere des Tempelgebäudes war leer, doch irgendetwas mussten wir am Nachmittag übersehen haben. Mit aller Genauigkeit untersuchten wir die Wände und den Boden, bis wir schließlich anhand einer etwas breiteren Fugenaussparung entdeckten, dass die Bodenplatte den Weg in die beschriebenen Höhlen versperrte. Mit vereinten Kräften und nach diversen Versuchen gelang es uns schließlich die Platte umzuklappen.
Unter uns tat sich ein dunkles Loch auf, aus dem eine muffige, staubige Kühle emporstieg. Vorsichtig begaben wir uns in die Tiefe. Offensichtlich befanden

wir uns in einem 2,5 Meter hohen und zwei Meter breitem Gang, dessen eines Ende nach kurzem Wege vollkommen verschüttet war. Wir bewegten uns also in östlicher Richtung, bis wir nach rund 15 Metern in eine große Halle gelangten. Sie war so groß, dass unser Fackelschein sie nicht vollends ausleuchtete, doch ein eigenartiges Wispern ließ nicht viel Gutes erahnen. Meine Fackel warf einen etwa 6 Meter weiten Lichtradius und schräg vor mir konnte ich zwei Knochenhaufen erkennen, die sich nun allmählich vor uns aufbauten. Sie hatten die Gestalt der Nagas, denen wir am Nachmittag begegnet waren, doch interessierten diese sich offenbar nicht für Gespräche sondern eröffneten den Kampf. Da es sich in diesem Augenblick nur um zwei Gegner handelte, versuchte ich die Grenzen des Raumes weiter zu erkunden und auch Airi hielt sich dem Kampf fern. Irgendetwas sagte uns, dass diese beiden Gerippe nicht die einzigen hier in der Halle waren. Uns beschlich das unheimliche Gefühl, beobachtet zu werden. Die Tatsache, dass es hier zwei weiterführende Gänge gab, stärkten unsere Befürchtungen und irgendwie vernahmen wir immer wieder ein unheimliches Wispern. Oder war es nur Einbildung? Linker Hand der Kampfeslärm und vor uns in einem Gang, immer am Rande unseres Fackelscheines, vermuteten wir Bewegungen, gerade so, als ob sich bewusst jemand vor uns versteckte.
Die Kampfeslaute ebbten ab, unsere Gefährten hatten den Kampf ohne größere Verletzungen gewonnen. Wir folgten nun dem linken der beiden Gänge, und wieder schien es mir, ein Wispern vernommen zu haben, obwohl Grimbor versicherte, dass da ganz zweifelsfrei nichts vor uns sei.
Wir kamen in eine Halle, die von aus Stein gehauenen Podesten durchzogen war, offenbar Sitz- oder Liegemöglichkeiten. An der Wand befand sich ein gewaltiges Mosaik, welches in der oberen Hälfte eine Schlacht darstellte, einen Kampf Gut gegen Böse, zumindest vermutete ich es, da Männer gegen Drachen und dunkle Ritter kämpften. Das Gute schien zu siegen, während auf der unteren Hälfte eben der Raum abgebildet war, in dem wir uns gerade befanden. Auf den Podesten saßen Frauen, Kinder und Alte die aber keine verängstigten oder erschrockenen Minen hatten, sondern ganz im Gegenteil, recht zufrieden dreinschauten. Doch was war das? Ganz unzweifelhaft wieder dieses Wispern! Wie damals in der alten Zwergenfestung! Irgendeine Gefahr ging von diesem Ort aus, die wir nicht begreifen konnten.
Wir folgten dem Geräusch und gelangten in einen weiteren Raum, welcher dem ersten ganz ähnlich war. Podeste zu beiden Seiten und an der Wand wiederum ein Mosaik, das sinngemäß die selbe Situation darstellte, wie im vorangegangenen Raum.
.....Doch da war noch etwas....
Unsere Fackeln beleuchteten einen Krieger! Er schien durchsichtig zu sein, trug jedoch ganz menschliche Züge. Und da war wieder dieses Wispern. Es war der Geist. Ein Schauer lief mir den Rücken hinunter, sollten sich die Ereignisse der Zwergenfestung wiederholen??? Vorsichtig richteten wir unser Wort an ihn und tatsächlich wisperte der Durchsichtige zurück. Er sei der Wächter dieser Schutzräume und an diesen Ort gebunden. Wir sollten vorsichtig sein, denn Wesen würden hier hausen, die nicht so freundlich seien wie er, der uns nichts tun wolle. So ganz traute ich ihm nicht, obwohl er nicht so furchterregend wirkte wie andere Gestalten, denen wir bereits begegnet waren.
Menschen seien vor einiger Zeit an diesen Ort gekommen und hätten einen künstlichen Eingang geschaffen, doch ob nun Monate, Tage oder Jahrhunderte seit dem vergangen waren vermochte der Geist nicht zu sagen. Allerdings, so wie wir den Eingang vorgefunden hatten, mussten schon einige Jahre vergangen sein.
Der Krieger berichtete, uns auf Berengars Frage, von einer Feuerstelle, die sich auf dieser Ebene befinden sollte. Mein Herz schlug höher, waren wir bereits am Ziel? Konnten wir schon hier den Stein des Mandubrakius vernichten? Es wäre zu schön um wahr zu sein, doch natürlich gab es in diesem Gewölbe noch mehrer Ebenen die unser Geist nicht kannte. Sein Fluch band ihn an diese eine Ebene.
Der Wispernde führte uns durch einen weiteren Gang, hin zu einer unbenutzten Feuerstelle und augenblicklich war er verschwunden. Vielleicht eine Falle! Äußerste Vorsicht war geboten! Ich näherte mich dem Kamin. Plötzlich, als ich gerade nahe genug heran war entzündete sich ein Feuer, eben an der Stelle, die doch vollkommen unbenutzt schien. Es schwebte, und schwebte direkt auf mich zu, ja es loderte geradezu nach mir! Doch schon schleuderten Airis Blitze auf die Flamme, die kleiner zu werden schien. Zum Glück, denn mit bloßen Fäusten gegen Feuer zu kämpfen erschien mir wenig erfolgversprechend zu sein. Nun griffen auch die anderen Gefährten in den Kampf ein und Stück für Stück, Hieb für Hieb wurde die Flamme kleiner, bis schließlich nur ein kleines Häufchen Asche zurück blieb.
Der spärliche Fackelschein ließ uns erahnen, dass wir uns hier in einer Art Küche befanden, mit angeschlossenem Vorratsraum. Nichts deutete darauf hin, dass hier einmal Menschen versorgt worden waren, die in diesen Höhlen Zuflucht gesucht hatten. Alles erschien vollkommen unbenutzt. Wir stießen auf zwei weitere Aufenthaltsräume die sich nur durch die Anordnung der Podeste ein wenig unterschieden, aber alle Räume hatten die Mosaike gemein.

Ein wenig hatte ich erwartet, dass es irgendwo eine Waffenkammer geben musste, denn bei allen unseren Erforschungen in alten Gemäuern hatten wir stets auch einen Raum gefunden, in welchem Waffen lagerten. Tatsächlich entdeckten wir solch einen Raum in dem allerhand Armbrüste und weitere Schusswaffen zu finden waren. Allerdings waren wir nicht allein, denn eine handvoll Skelette schien sich hier eingerichtet zu haben. Unsere Anwesenheit führte augenblicklich zu ihrer Attacke. Sie waren mächtiger, erfahrener und kräftiger als alle Skelette, die sich uns bisher entgegengestellt hatten. Dies musste besonders Grimbor erfahren, der den Skeletten als erster entgegengestürmt war. Unsere Lage war nicht sehr gut und sie verschlechterte sich noch, als Maximilian plötzlich von einem schwebenden Säbel angegriffen wurde.

Die Waffenkammer war von Kampfeslärm erfüllt und immer wieder zuckten Airis Blitze durch die relative Dunkelheit, den schwebenden Säbel vermochte unsere Zauberin allerdings nicht zu treffen. Schließlich gelang es uns doch, die Untoten niederzuringen, obwohl sie Grimbor schwer zugesetzt hatten und der Zwerg dringend den heilenden Beistand Larans benötigte.
Noch etwas war geschehen, das erkannte ich jetzt. Unser freundlicher Geist hatte die ganze Zeit hinter Airi gestanden und uns beobachtet, ja schließlich sogar die Magierin heftig erschrocken.
Der Tag musste weit vorangeschritten sein, und so beschlossen wir eine Weile zu rasten, obwohl wir in Anbetracht dieses Ortes alles andere als müde waren. Eine gewisse Erschöpfung stieg allerdings in uns auf und so versuchten wir eine Weile zu schlafen. Während meiner Wache bemerkte ich, dass sich alle in irgendwelchen Albträumen wälzten und auch mir schauderte es. Ab und an wisperte unser Geist vorbei. Nein, ein Ort des langen Verweilens war dies wirklich nicht.
Wir forschten also weiter, nach diesen wenig erholsamen Stunden und entdeckten zwei Aborte, sowie einen weiteren, großzügig angelegten Raum, in denen sich allerdings nichts befand als ein paar Tränke.
Eine Wendeltreppe führte uns schließlich etwa fünf Meter weiter in die Tiefe. Die Luft war auf dieser Ebene noch dumpfer und abgestandener als auf der vorigen. Von einem nach Westen führenden Gang zweigten mehrer Räume ab. Sie waren alle einigermaßen gleich eingerichtet, ein Tisch, ein Hocker, ein Bett und ein Schrank, im wesentlichen aus Steinblöcken gehauen.
Doch war dort am Ende des Ganges nicht schon wieder eine Bewegung? Airi hatte etwas bemerkt, und auch wenn Grimbor mit dem Inbrunstton der Überzeugung feststellte, dass sich dort nichts bewegt haben konnte, war abermals Vorsicht geboten. In den letzten Raum sollte sich die Bewegung geflüchtet haben und so folgten wir dem Gang bis zu der Tür, hinter der Airi den Schatten vermutete. Dieser Raum war eingerichtet wie alle vorherigen Räume auf dieser Ebene auch, doch saß an einem Tische ein in eine Robe gehüllter Mann. Seine linke Hand war nur noch Skelett und er drehte uns den Rücken zu. Es erhob sich eine lederige Stimme, die mein Blut in den Adern gefrieren ließ. Jetzt war ich wirklich wieder in der Zwergenfestung im Eisengebirge, aug in aug mit dem Leichnam, der Rudi auf dem Gewissen hatte.
Ich vernahm seine Stimme. Nie hätte er gedacht, dass wir so weit kommen könnten und dass wir uns vor diesem Ort in Acht nehmen sollten, denn jeder, der hier zu Tode kommt, würde durch einen Fluch an diesen Ort gebunden und niemals mehr Ruhe finden. Er selber sei im Kampf gegen einige Krieger gefallen. Zu Lebzeiten wurde er Skotar genannt. Damit war das Gespräch für ihn zu Ende. Er antwortete nicht mehr auf unsere Fragen, ja er verharrte in völliger Stille. Wir verließen den Raum, bevor er es sich anders überlegen würde, und vielleicht gegen uns kämpfen würde.
In einem weiteren Raum fanden wir ein kleine, zerknitterte Karte, die offenkundig den Ausschnitt dieser Räume zeigte, in denen wir uns gerade befanden. Hatte es vielleicht etwas zu bedeuten? Hatte uns nicht schon einmal jemand auf diese Art und Weise Hinweise auf seinen Verbleib und seine Vernichtung gegeben??? Was hatte dies zu bloß zu sagen?
Wir folgten dem Gang weiter. Die Karte war aber nicht genau, schließlich war hier eine Weggabelung eingezeichnet, die es in Wirklichkeit nicht gab. An Stelle des nach Westen eingezeichneten Weges fanden wir bloß eine Wand vor. Berengar tastete die Wand ab und siehe da, es gab gar keine Wand, es war bloß eine Projektion, die uns täuschen sollte. Was aber mochte sich dahinter verbergen.....