

## C.28 Säulen der Macht

Heinrich Glumpler, MIDGARD-Abenteurer, Pegasus 2004

Copyright © 2006 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus dem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 2004 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden

### Parduna - am Morgen „danach“

Ein friedlicher Morgen in einer altehrwürdigen Stadt der Küstenstaaten beginnt. Die Sonne ist gerade aufgegangen, und eine erfrischende Brise streicht durch die enge Gasse herauf, in der jene Herberge liegt, in der ihr diese Nacht geschlafen habt. Trotzdem wird es wohl auch heute wieder ziemlich warm werden in der Stadt – typisch für den Hochsommer in dieser Gegend Midgard's. Es ist die gleiche Herberge, in der ihr während der letzten Tage untergebracht wart, und diese Tage waren recht abwechslungsreich, doch dazu später mehr.

Heute morgen ist jedoch alles still und friedlich. Nur ein einziger Gast wälzt sich unruhig in seinem Bett hin und her und wickelt sich schließlich verschlafen unter der Decke hervor. Sein Kopf brummt – denn wie es sich für einen richtigen Mann gehört, hat er den letzten Abend in Gesellschaft von Wein, Weib und Gesang verbracht. Er schlurft aus dem Zimmer über den Flur zu einem wohlbekanntem Örtchen, um einem gewissen Bedürfnis nachzukommen.

Sekunden später wird die Stille des Morgens von einem grauenerfüllten, hohen Schrei zerrissen. Bei seiner Rückkehr wird es auch den so jäh aus ihrem Schlummer gerissenen Herbergsgästen klar, was dieser Mann gesehen hat - oder besser, was er nicht gesehen hat. Mag sein, dass er gestern noch der größte Macho war, heute ist er es jedenfalls nicht mehr. Heute ist "er" eine "sie".

### Parduna - etwas früher

Die Stadt ist alt, ehrwürdig und reich, was sich vor allem an der prächtigen Gestaltung der meisten Tempel erkennen lässt. Insbesondere die alten Tempel der valianischen Götter, in die sich nur selten ein Gläubiger verirrt, bieten einen prachtvollen Anblick und einen kühlen Ort, der Ruhe und Zuflucht vor der brennenden Sonne gewährt. Man merkt, dass dies eine Stadt der Händler ist. An allen Ecken findet sich ein Marktplatz, und in der Karawanserei vor den Toren der Stadt rüsten sich ständig Karawanen aus, um sich auf ihre langen Reisen zu machen. Der Reichtum und die Pracht ziehen natürlich auch manch zwielichtige Gestalten an, insbesondere Diebe, Betrüger und Söldner.

Was gibt es noch Interessantes? Ach ja, die Waffenschmieden der Familie Lochantes. Die Dolche,

die hier gefertigt werden, sind in aller Welt berühmt und kosten auch entsprechend viel. Zum Glück ist nicht alles so teuer wie die leonessischen Klingen. Die Herberge, die ihr euch ausgesucht habt, ist leidlich in Ordnung und wird euren Geldbeutel auch in näherer Zukunft nicht allzusehr belasten.

Die Freunde (Anga, Flintstone, HaoDai, Heather, Pippin, Ronald, Ulwun) waren aus verschiedenen Gründen von Orsamanca hierhergekommen. Ronald meinte, dass die Spur des vermissten Attentäters „el Scharif“ hierher führte, Anga wollte beim weltberühmten Fernando Marquardt beidhändige Kampfkünste erlernen, und Pippin interessierte sich für die bekannten Grappa-Brennereien.

### Ein verzweifelter Mann

Im *Dreibeiner* - der Name rührt offenbar daher, dass man hier im wesentlichen auf dreibeinigen Schemeln sitzt - kann man wegen des Gebrülls der Gäste über Gewinn und Verlust sowie des lauten Gackerns und Krähens der Hähne in der Kampfarena kaum das eigene Wort verstehen. Als ihr euch in eine etwas ruhigere Ecke zurückzieht, in der einige verschwitzte Männer - offenbar Söldner - miteinander würfeln, bemerkt ihr in einer Nische einen Tisch mit zwei Männern, die einer merkwürdigen Beschäftigung nachgehen: Mitten auf dem Tisch steht eine schwach leuchtende Kristallkugel. Der eine von den beiden wirkt mit seinem großen Schlapphut etwas zwielichtig, während es sich bei dem anderen offenbar um einen Kaufmann handelt.

Bei dem Händler handelte es sich um Hermon Loandras, der sich tiefbekümmert auf der Suche nach seiner entlaufenen Tochter Catalina befand. Er hatte schon die halbe Stadt rebellisch gemacht und mindestens ein Dutzend Söldner auf ihre Spur gehetzt. Der Wahrsager Nachem Anfares stellte für ihn so etwas wie einen letzten Strohalm dar.

Pippin spitzte die Ohren und bekam Folgendes mit:

Der Händler hat große Tränensäcke unter den Augen, quengelt weinerlich vor sich hin, wischt sich die schweißfeuchte Stirn und verlangt: *"Nun, Meister, wo finde ich sie? Sprecht! Ich werde mich das was kosten lassen!"* Seine Stimme ist etwas undeutlich, da er offensichtlich schon ordentlich gebechert hat. Sein Gegenüber murmelt vor sich hin, auch recht undeutlich, doch offenbar aus ganz anderen Gründen. Er scheint sich in einer Art Trance zu befinden. Plötzlich zuckt er zusammen und sagt: *"Eine Frau wird zum Mann - und ein Mann zur Frau!"*

Der Wahrsager schüttelt den Kopf und meint, dass er nichts gesehen habe, was ihm weiterhelfen könnte. Er verstaubt die Kristallkugel in seiner Reisetasche und holt einen Beutel sowie eine flache Schale heraus. Daraufhin bestellt er auf Kosten seines Gegenübers ein Glas hochprozentigen Rum und gießt diesen in die Schale. In einem merkwürdigen Singsang fordert der Wahrsager seinen Kunden auf, sich genau auf die spiegelnde Fläche zu konzentrieren.

Dann streut er ein graues Pulver aus dem Beutel in den Rum und steckt diesen in Brand. Bläuliche Flammen züngeln über den Tisch, was ein ungemütliches Murren in der Runde der Würfelspieler hervorruft, die nun auf das Geschehen aufmerksam werden: *"Der gute Rum", "Ist doch sowieso schon heiß genug hier"* und ähnliche Kommentare sind zu hören.

Pippin hatte fast das Gefühl, als würde sich ein Bild in den Flammen formen. Der Händler war wohl zu betrunken, um sich konzentrieren zu können, aber Pippin erblickte in den Flammen drei junge Männer, die in der Nähe eines Lagerfeuers inmitten verschiedener Fässer und Ballen zusammenstanden.

Nach einer Weile wandte sich Loandras an die Umstehenden und fragte sie, ob sie irgend etwas gesehen hätten. Spontan bot er 500 Orobor für denjenigen, der seine Tochter, Catalina, zurückbrächte.

Natürlich waren die Freunde interessiert, dem Händler zu helfen. Sie erfuhren von ihm:

- Catalina war 17 Jahre alt, hochgewachsen, schlank, hatte brünettes, gelocktes, langes Haar und helle, strahlend blaue Augen.

- Sie hatte ihrem Vater einen Brief hinterlassen, in dem sie ihm mitteilte, sie wäre mit einem Edelknaben aus der Stadt durchgebrannt. Dieser „Edelknabe“, ein gewisser Ludovico Andachi, der 25 Jahre alte Sohn eines Stall- und Hofmeisters - war Loandras persönlich bekannt. Der Händler hielt den jungen Mann für einen Waschlappen, der keinerlei Aussicht hatte, das Familienvermögen zu erben, da er zum einen nicht der Erstgeborene und zum zweiten ein rechter Tunichtgut wäre.

- Catalina wäre überaus abenteuer- und unternehmungslustig. *"Keine Ahnung, woher sie das hat"*, meinte Loandras. *"Dabei fürchtet sie sich genauso vor Mäusen wie ihre Mutter!"*

Lieber Vater,  
 bitte sei mir nicht böse, denn ich folge nur meinem Herzen. Ich habe mich unsterblich in Ludovico verliebt, und auch er kann nicht mehr ohne mich sein. Wir gehen zusammen fort, denn ich weiß, daß Du einer Heirat mit Ludovico niemals zustimmen würdest. Doch warte nur ab, wir werden unser Glück machen, und dann werde ich zu Dir heimkehren.  
 Deine Dich liebende Tochter  
 Catalina

Die Gefährten besuchten die Villa Ludovicos im vornehmen Stadtviertel Pardunas und schläfernten nacheinander Diener, Köchin, „Kampfhund“ Hasso (Marke Yorkshire-Terrier-Hündchen), Ludovico und Kuchenbäckerin ein.

Als Ludovico gefesselt wieder zu sich kam, gestand er sofort, dass er Catalina liebte und ihr zuliebe versprochen hatte, sich mal ein paar Tage nicht auf der Straße zu zeigen. Mehr hatte sie ihm nicht verraten, ehrlich. Die Freunde glaubten ihm, aßen aber schnell noch sein lecker duftendes Mittagessen auf und stahlen eine Flasche Grappa aus seiner Vorratskammer. Der Schnösel konnte das locker verschmerzen.

Viele völlig sinnlose Aktionen später erinnerte sich Pippin endlich an die Vision

aus dem Dreibeiner. Vielleicht sollten sie mal die Karawanserei beobachten, in der die Vorbereitungen für den baldigen Aufbruch der Hadschar-Karawane auf Hochtouren liefen?

Die große Karawane sollte im Auftrag von Loandras, des Vaters Catalinas, reisen, und sie bestand aus immerhin über 50 Reit- und 25 Lastkamelen, etwa 25 Händlern, etlichen Dienern, mehr als 12 Söldnern und vermutlich 5 Edelknaben. Tatsächlich hatte sich Catalina hier versteckt, um sich heimlich und verbotenerweise der Karawane „in den geheimnisvollen Süden“ anzuschließen.

Die Freunde hatten zunächst gar nicht vor, das Mädchen einfach wieder ihren Eltern auszuliefern, sondern hätten sich gern mit ihr angefreundet und erfahren, was sie wirklich vorhatte, aber Catalina machte so viele Zicken, dass sie schließlich ihre guten Vorsätze aufgaben und sie einfach in ihrem Heim ablieferten.

### **Ein rauschendes Fest**

Loandras lud natürlich die Retter seiner Tochter (oder nach Catalinas Meinung seine menschenverachtenden Schergen) zum Abschiedsfest seiner Karawane ein.

Es war die typische „Business-Party“. Schwarze Diener reichten den Ankömmlingen sogleich einen Dattelwein als Begrüßungsschluck, und dann durfte man ein paar Grußworte wechseln mit dem stolzen Handelsherrn, der schönen Tochter des Hauses, wichtigen Geschäftsleuten (ausschließlich Männer), einigen hoffnungsvollen Söhnen der lokalen Händler, dem fähigen (aber schwerhörigen) Karawanenführer Lornel Grineldo sowie etlichen „superfähigen“ Söldnern (die sich vor allem das reichhaltige Buffet schmecken ließen).

Die Freunde ließen sich nicht zweimal bitten und langten kräftig zu.

Nach einer Weile sprach Catalina Ronald an und bat ihn um ein vertrauliches Gespräch – immer in Sichtweite ihres Vaters und seiner Leibwächter, versteht sich. Sie reichte ihm ihre Hand und führte ihn an ein kleines freies Tischchen, auf dem Nüsse und Zuckerwerk standen. Eine Dienerin schenkte Rotwein ein. Vielleicht noch eine kleine Dattel? Oder lieber etwas Gegrilltes? Catalina winkte einer anderen schwarzen Sklavin zu, die die gewünschten Speisen brachte.

*„Also, zum Wohl – bei Ormut und Alaman. Nein, ich bin dir und deinen Freunden freilich nicht mehr böse. Angesichts der hohen Belohnung meines ja ach so besorgten Vaters war es sowieso nur eine Frage der Zeit, bis mich jemand entdeckt hätte. Und die blöden Witze der anderen Diener sind mir auch auf den Geist gegangen. Apropos – du siehst mir wie jemand aus, der eine junge Dame bestimmt viel besser unterhalten kann, nicht wahr? Erzähl mir doch was Lustiges!“*

Catalina „glühte“ Ronald an, seufzte bei seinen aufregenden Geschichten und kicherte bei jedem noch so flachen Scherz. Später dann kam sie zur Sache.

*„Weißt du, ich beneide euch Männer schon sehr. Ihr könnt all die tollen Abenteuer erleben und holde Jungfrauen in allerletzter Sekunde aus den Klauen der schrecklichsten Ungeheuer retten – aber Frauen wie ich, wir können euch entweder bedauern (wenn es mal nicht so gut lief) oder euch bewundern und euch zum Gemahl nehmen, damit wir dann erst kurze Zeit eure Geliebten und dann lebenslanglich eure Dienerinnen werden. Ja, manche Väter denken nicht mal daran, ihre Töchter zu fragen, welchen Ehemann sie haben wollen!“*

Sie legte ihre Hand auf den Arm Ronalds.

*„Es ist nett, mit dir zu – plaudern. Ich fände es toll, wenn wir uns noch besser kennenlernen würden – du auch? Leider passen meine Eltern jetzt so gut wie noch nie auf mich auf. Siehst du dort drüben die beiden Leibwächter? Die mit den breiten*

*Krummsäbeln? Ja, jetzt tun sie so unauffällig – aber wenn ich mich auch nur in die Nähe des Tores wagen würde, würden sie mich schon packen und ins Haus zerren. Ich, die einzige Tochter des reichen Händlers Loandras, habe strenges Ausgehverbot! Und die Geschäftsfreunde meines Vaters sind freilich keine Hilfe – diese alten Männer halten doch alle zusammen. Aber ich lasse mir keine Vorschriften mehr machen. Ich will nun mal endlich selbst ein Abenteuer erleben – und ich will mit dieser Karawane ins scharidische Hadschar reisen und mit eigenen Augen die Orte sehen, wovon mir sonst diese Männer immer erzählen. Willst du mir dabei helfen?“*

Ronald wollte.

*„Also, ich hab’ schon einen Plan. Morgen sind hier alle mit den Vorbereitungen für die Karawane beschäftigt. Außer den beiden Wächtern – und dem geschwätigen Hauspersonal – habe ich niemanden zu befürchten. Mein Zimmer liegt im ersten Stock unseres Palazzos; eines der beiden Fenster schaut hinab auf die kleine schattige Seitengasse. Ein Seil werde ich noch besorgen und meine Habseligkeiten zusammenpacken. Du und deine Freunde müsstest eigentlich nur dafür sorgen, dass mich niemand sieht, wenn ich die Mauer hinabklettere, und mir dann ein Versteck bieten, wo ich vor den Augen der elterlichen Schergen sicher bin, bis die Karawane aufbricht. Lornel Grineldo ist mein guter väterlicher Freund, der mir bestimmt nicht verbieten wird, ihn zu begleiten, wenn er erstmal nach Hadschar aufgebrochen ist!“*

Das würden Ronald und seine Freunde doch mit links machen! Bis morgen also! Die Gefährten kehrten in ihre Herberge (*Cavallo Rosso*) zurück.

### **Parduna - am Morgen „danach“**

Ein friedlicher Morgen in einer altehrwürdigen Stadt der Küstenstaaten beginnt. Die Sonne ist gerade aufgegangen, und eine erfrischende Brise streicht durch die enge Gasse herauf, in der *Cavallo Rosso* liegt. Trotzdem wird es wohl auch heute wieder

ziemlich warm werden in der Stadt – typisch für den Hochsommer in dieser Gegend Midgards.

Heute morgen ist jedoch alles still und friedlich. Nur ein einziger Gast wälzt sich unruhig in seinem Bett hin und her und wickelt sich schließlich verschlafen unter der Decke hervor. Sein Kopf brummt – denn wie es sich für einen richtigen Mann gehört, hat er den letzten Abend in Gesellschaft von Wein, Weib und Gesang verbracht. Er schlurft aus dem Zimmer über den Flur zu einem wohlbekanntem Örtchen, um einem gewissen Bedürfnis nachzukommen.

Sekunden später wird die Stille des Morgens von einem grauenerfüllten, hohen Schrei zerrissen. Bei seiner Rückkehr wird es auch den so jäh aus ihrem Schlummer gerissenen Herbergsgästen klar, was dieser Mann gesehen hat - oder besser, was er nicht gesehen hat. Mag sein, dass Ronald MacBeorn gestern noch der größte Macho war, heute ist er es jedenfalls nicht mehr. Heute ist "er" eine "sie"!

### **„Jungfer“ Lea**

Ronald nahm seine Geschlechtsumwandlung mit einer Gelassenheit hin, die seine Freunde fast ein wenig verwunderte. Insgeheim vermuteten sie, dass der robentragende Magier sowieso eine verborgene Neigung hatte, in Frauenkleidern herumzulaufen; jetzt konnte er das als „Jungfer Lea“ voll auskosten.

Wie auch immer, Lea musste sich erstmal neu einkleiden und begleitete ihre Freunde nicht zu Loandras. Hatten sich auch bei anderen Gästen der gestrigen Feier unerwartete Nebenwirkungen eingestellt? Nein, das war nicht der Fall. Catalina war höchstens noch hübscher geworden; sie teilte ihren Besuchern strahlend mit, dass ihr allerliebster Papa einverstanden wäre, dass sie sich – unter den Augen seines Freundes Lornel Grineldo – der Hadschar-Karawane anschließen dürfte. Andere Pläne wären deshalb nicht mehr nötig!

Die Freunde suchten und fanden den Wahrsager Nachem Anfares, der ihnen ein Flammenbild bereitete, in dem sie die gestrige Unterhaltung zwischen Catalina und Ronald beobachten konnten, denen eine Dienerin des Hauses aus einem runenverzierten schwarzen Metallkrug

Rotwein einschenkte. Oops. Diese Detail war den beiden Turteltäubchen doch tatsächlich entgangen!

Zusammen mit Lea besuchten die Freunde erneut Loandras und erzählten ohne Umschweife, was Ronald/Lea widerfahren war. Catalina bedauerte ihn/sie, aber andererseits könnten sie jetzt tolle Freundinnen werden, sich treffen, so oft sie wollten, und sich von Frau zu Frau über allerlei Geheimnisse austauschen, die man mit Männern einfach nie ansprechen könnte.

Loandras zeigte seinen Besuchern den fraglichen „Krug der Jachebeth“; er war eines seiner antiken Sammelstücke, das vermutlich dereinst von den Irsirra-Amazonen gefertigt worden war. Dieses Kunstobjekt war keinesfalls für den Ausschank von Wein bestimmt gewesen. Eine neue Dienerin hatte im Eifer der Feier einfach den Krug genommen, der sich offenbar öffnen ließ (sehr zu Loandras ehrlicher Verwunderung, denn das war bisher nicht möglich gewesen) und Wein enthalten hatte. Und jetzt war eben dieses Malheur passiert.

Loandras hatte den Krug von dem „Verkäufer“ Malik erworben, einem Tagelöhner, der Loandras Liebhaberei für alte Becher und Vasen kannte und dieses Schnäppchen von seiner letzten Reise aus dem Süden mitgebracht hatte. Malik hatte in Parduna keinen festen Wohnort – er tauchte mal hier, mal da, unter – äh, wohnte mal hier, mal dort. Vielleicht konnte der Verkäufer ihnen weiterhelfen?

Kaum waren seine Besucher fort, setzte Loandras seine Vorbereitungen für die Hadschar-Karawane fort; dabei erzählte er dem valianischen Anführer seiner Söldner, Kutarus Tarquardt, brühwarm diese seltsame Geschichte.

Tarqart erkannte die Gefahr, die hier unvermittelt drohte. Wenn die Abenteurer Malik auftrieben, könnten sie eventuell der Intrige auf die Spur kommen, die die Dunklen Meister gesponnen hatten. Tarqart nahm deshalb Kontakt mit den zuständigen Agenten auf, die daraufhin dafür sorgten, dass alle Zeugen aus dem Weg geräumt wurden. Hierzu

gehörten insbesondere Malik, jedoch auch dessen Helfer Muabdib, der Antiquitätenhändler.

### Malik und Muabdib

Die Freunde erhielten den Tipp, wegen Malik mal beim Antiquitätenhändler Muabdib vorbeizuschauen. Der alte Mann schloss gerade seinen Laden ab und war in Eile.

*"Malik? Aber sicher, den kenne ich. Ein stadtbekannter Abenteurer und Herumtrödler! Ich habe ihm schon des öfteren ein paar Artefakte abgekauft, die der Hundesohn irgendwo ausgebuddelt hat. Ich glaube, er stammt aus Kairawan oder Mokattam."*

*"Ein Krug? Aber sicher, ich erinnere mich. Ein prächtiges Stück. Er hat mächtig damit angegeben, dass es weit wertvoller sei, als es aussehe. Ich wollte es ihm abkaufen, habe ihm satte 800 GS dafür geboten, und anfangs schien es fast so, als wenn er annehmen würde. Merkwürdig. Danach sagte er mir, er habe schon ein besseres Angebot. Malik ist sehr habgierig, müsst ihr wissen."*

*"Doch entschuldigt mich nun, ich muss fort. Kommt in zwei Stunden wieder, dann ist mein Laden wieder geöffnet. Wenn ihr zu Malik wollt, dann findet doch einfach heraus, wo die schöne Frau des Kommandanten der Stadtwache wohnt. Der Schurke hat ein Auge auf sie geworfen, he he."*

Pippin verfolgte Muabdib, der einen geschäftlichen Termin in einem der vornehmen Palazzi hatte. Der Halbling wartete vor dem Eingang auf die Rückkehr des Händlers.

Die anderen Gefährten besuchten das im Villenviertel Padunas gelegene Wohnhaus des Kommandanten der Stadtwache. Während der brave Mann seinen stadterhaltenden Diensten nachging, amüsierte sich sein Frau Salemba wirklich mit Malik. Der überraschende Besuch der Abenteurer, die noch dazu ohne Umschweife Malik sprechen wollten oder Ärger versprochen, schockierte das Liebespärchen.

Salemba stellte sich zunächst dumm und gewann wertvolle Zeit für Maliks Flucht, aber die Freunde waren nicht auf den Kopf gefallen und durchschauten schnell ihr Spiel.

Malik konnte zwar splitternackt durch die Hintertür in den Garten und dort über die Gartenmauer flüchten, und es gelang ihm sogar, den Hundezwinger zu öffnen und die beiden Mastinos freizulassen, aber er entkam nicht.

Heather zähmte die „Hundchen“ und die Nicht-Zauberer spurteten dem „Verkäufer“ hinterher. Völlig sinnlos, meinten die Zauberer und zückten ihren Lotusblütenstaub. Nach drei versemelten Schlaf-Zaubern mussten sie kleinlaut den Sinn rascher Bewegungen eingestehen. In letzter Sekunde schnappten sie Malik von der Mauerkrone des Nachbargartens. Etwas später, und der „Verkäufer“ wäre entkommen.

Natürlich hatte Malik nichts mit Ronalds Umwandlung zu tun. Er hatte in Schamat von einem Goldschmied namens Mochar diesen alten Krug bekommen; ein edler Herr mit langen weißen Haaren (die ein wenig blau schimmerten) hätte ihn beauftragt, diesen Krug nach Parduna zu bringen und ihn ausdrücklich nur an Loandras zu verkaufen, andernfalls er Culus Reich schneller kennenlernen würde, als ihm lieb wäre. Er hatte das Teil erst seinem Spezl Muabdid gezeigt und von jenem ein Buch bekommen, in dem tatsächlich dieser Krug beschrieben gewesen war. Aber das hätte ihm nicht geholfen, denn a) konnte er nicht lesen und b) musste er das Teil ja sowieso an Loandras verkaufen. Er hatte dieses dumme Buch immer noch in seinem Zimmer. Wenn sie es sehen wollten?

Es ist ein relativ großes Zimmer, das recht schlicht mit einem Tisch, mehreren Stühlen, zwei großen Schränken und einem Bett in der Ecke ausgestattet ist. Neben dem Bett steht eine große Schüssel mit Wasser, darunter eine Blechkanne: eine Waschgelegenheit, von der Malik offenbar häufig Gebrauch macht, denn das Wasser sieht trübe und schmutzig aus. Ein winziges Fenster lässt nur wenig Licht herein, so dass das Zimmer düster und schummrig wirkt.



Kaum hatte Malik sein Zimmer betreten, wurde er das Opfer eines Schleimdämons, der aus dem Wasserkrug am Kopfende seines Betts herausglitt. Ein zweiter Schleimdämon wartete in der Waschschiüssel und wurde von HaoDai, Ronald und Ulwun abgestochen. Für Malik kam jede Hilfe zu spät. Die Freunde nahmen das Buch mit, das Malik im Schrank aufbewahrt hatte; es war ein altes scharidisches Werk, das Kitab al Drumus.

#### Aus dem Kitab al Drumus

Ubar, die Stadt der 999 Säulen, wurde von Schedal errichtet, dem Fürsten der Al, einem Volk, von dem heute kaum noch etwas bekannt ist, da es durch eine unbekannt Krankheit oder Katastrophe in alle Winde zerstreut wurde.

Schedal ist es auf irgendeine Weise gelungen, benachbarte Völker und Stämme dazu zu zwingen, ihm Tribut zu zahlen, so dass er sehr reich wurde und mit diesem Reichtum die sagenhafte Stadt Ubar erbauen konnte.

In den Schatzkammern von Ubar hortete er so manche Schätze, zu denen unter anderem die Krüge der Jachebeth und des Heliodor zählten, angeblich jedoch auch die Wunderlampe und ein unscheinbarer Teppich, der die Macht besaß, sich in die Lüfte zu erheben.

Die Stadtwachen nahmen den Tod des bekannten Herumtreibers mit einem Achselzucken zur Kenntnis. In der billigen Absteige konnte sowohl über die offenen Verandas als auch vom Schankraum aus praktisch jeder ungesehen bis zu den Zimmertüren vordringen. Sie versicherten den „Freunden Maliks“, dass sie „gegen Unbekannt“ ermitteln würden. Alle wussten, dass damit der Fall erledigt war.

Pippin hatte schließlich die Nase voll von seinem stundenlangen Palazzo-Wachtposten und ging zurück zum Laden des Antiquitätenhändlers, um vielleicht dort die Freunde (oder auch Muabdib, der den Palazzo durch einen verborgenen Ausgang verlassen haben konnte) zu treffen. Fehlanzeige. Also kehrte er wieder zurück zum Palazzo und stieß dort mit seinen Gefährten zusammen, die ihn gerade abholen wollten.

Sie waren aber nicht allein – vor den Toren des Palastes hatte sich eine Menschenmenge gebildet, die um die Leiche eines alten Mannes herumstanden. Muabdib war vor wenigen Minuten erstochen worden, und ein schnell wirkendes Gift hatte für sein sicheres Ende gesorgt! Wieder ein Fall für „die Stadt Parduna gegen Unbekannt“.

Das Ergebnis ihrer Recherchen lautete:

- Es gab zwei Krüge. Der erste Krug kam aus Schamat. Vielleicht gab es dort beim Goldschmied Mochar einen zweiten Krug, der eine Umwandlung von Lea zu Ronald bewirkte?
- Es gab Hintermänner, die kein Interesse daran hatten, dass die Spur der Krüge weiterverfolgt wurde, und mit bescheuerten Schleimmonstern oder Gift Anschläge verübten.

Wie auch immer, sie mussten wohl oder übel nach Schamat – eine andere Spur hatten sie nicht. Da lag es nahe, sich der Hadschar-Karawane anzuschließen, um wenigstens einen Teil der Reise im Schutz einer größeren Gruppe zu verbringen. Loandras unterstützte diese Idee; schließlich konnte er das peinliche Krug-Malheur so ein klein wenig vergessen machen. Die anderen Karawanenleute hielten zwar überhaupt nichts von der Idee, fremde Begleiter in ihre Reihen aufzunehmen, aber sie widersprachen ihrem Brötchengeber nicht. Catalina freute sich, dass Lea dabei war, und

selbstverständlich würden sich die beiden Mädchen ein Zelt teilen, nicht wahr!?

### Reise nach Süden und Osten

Die Freunde hatten keine Lust, sich mit den unfreundlichen Söldnern und distanzierenden Händlern anzulegen oder zu unterhalten, und jenen ging es ebenso.

Ohne besondere Zwischenfälle erreichte die Karawane die Hafenstadt Hadschar. Die Freunde erwarben Kamele und fanden einen Führer, der bereit war, sie am Nordrand der Dschebel Iblisi nach Osten, nach Schamat, zu bringen. Beim Abschied schenkte Lea ihrer Freundin Catalina ihr *Amulett gegen Kälte*, das sie vorher listigerweise mit dem Zauber „*Dinge wiederfinden*“ belegt hatte, um später den Standort Catalinas und damit der Karawane zu orten, wenn das nötig sein sollte.

Auch die Weiterreise verlief ereignislos.

In Kuschan verspürte Zargos keine Lust auf ein Wiedersehen mit Saide. Die Abenteurer übernachteten vor den Toren der Heiligen Stadt und zogen dann weiter. Ulwun hatte an diesem Abend mit dem Erzählen eigener Abenteuer und Legenden ihrer Heimat sehr großen Erfolg; ein alter Scharide revanchierte sich zum Dank mit dem Märchen von Ubar, Stadt der 999 Säulen, das auch den einheimischen Zuhörern gänzlich unbekannt war.

Dereinst wurde das mächtige Volk der Al von einem Fürsten regiert, der Schedal genannt wurde. Eines Nachts, als der Fürst schlaflos über die Emporen seines Palastes wanderte, wurde der Himmel von einem hellen Schein erleuchtet, und ein Stern fiel hernieder. Der Fürst befahl seinen Kriegern, ihn zu jenem Ort zu bringen, an dem sich der Stern in den Boden gebohrt hatte. Schon bald darauf fanden sie einen großen Stein, der gar wunderbarlich funkelte und glänzte. Schedal erhob für sich das Recht, den Stein als erster zu berühren.

Als der Fürst den Stein berührte, verließen ihn die Sinne, und er sank zu Boden. Einige Tage, nachdem er wieder erwacht war, ließ er verkünden, dass in jenem Stein, der vom Himmel gefallen war, ein Gott wohne, der ihn, Schedal, zu seinem Hohepriester

erwählt habe. Schedal erklärte allen Völkern und Stämmen an den Grenzen seines Reiches, dass sie nun verpflichtet seien, ihm Tribut zu zollen, da sie ansonsten den Zorn des Gottsteines auf sich ziehen würden. Er drohte seinen Nachbarn, sie mit der Macht des Steines zu vernichten. Er demonstrierte diese Macht, indem er Wesire und Abgesandte der Nachbarvölker in die Nähe des gefallenen Sternes brachte, die daraufhin von grausigen Dämonen und Alptraumwesen geplagt wurden.

Voller Angst beugten sich die Völker seinem Willen. Die benachbarten Reiche willigten in die Tributzahlungen ein, und mit den gewonnenen Reichtümern errichtete Schedal Ubar. Er ließ es an einem Ort erbauen, an dem eine berühmte Quelle sprudelte, und dort entstand eine Stadt aus Gold, Marmor, Elfenbein und vielen anderen edlen Materialien. In ihrem Zentrum, direkt über der Quelle, errichtete er den Dunklen Tempel, worin der Gottstein verwahrt wurde.

Der Zugang zur Stadt selbst jedoch wurde durch einen Zauber geschützt, so dass nicht jeder dorthin gelangen konnte. Dieser Zugang wurde von einer Sphinx bewacht, die jedem Besucher drei Rätsel stellte, um zu prüfen, ob jener berechtigt war, die Stadt zu betreten. Um den Tempel, in dem der Gottstein verwahrt wurde, ließ Schedal eine Vielzahl von Säulen aufrichten, welche der Stadt ihren Beinamen gaben; so entstand Ubar, die Stadt der 999 Säulen.

Ormut und Alaman sahen herab und zürnten in seltener Einmut, da ein Stein nun an ihre Stelle getreten war. Sie wussten um die Kräfte, die in diesem Stein ruhten, und sie waren gewahr, dass dieser erst den dritten Teil seiner Macht offenbart hatte. So weckten sie den Stein, und dieser offenbarte den zweiten Teil seiner Macht. Da wurde Ubar mit all seinen Einwohnern, unter ihnen an erster Stelle Schedal selbst, vom Fluch des Gottsteines getroffen. Sie alle verwandelten sich in lebende Tote, deren Seelen in einem verfaulenden Leib gefangen waren. Der Kern der Stadt aber verschwand vom Angesicht der Welt, doch in ihm existiert der himmlische Stein, der von Schedal an der Götter Statt erhoben wurde, noch heute.

### Schamat

In Schamat quartierten sie sich in der Herberge „Zur Süßen Dattel“ ein. Der Wirt informierte sie über das bevorstehende Ausgangsverbot.

An bestimmten Abenden wird ein Ausgangsverbot über jenen Bezirk der Stadt verhängt, in dem sich der prächtige Bau des berühmten Tempels El-Hama-Dhulilah erhebt. An diesem Abend kurz nach

Sonnenuntergang werden die Straßen dieses Bezirks von der Stadtwache kontrolliert, um sicherzustellen, dass niemand mehr dort unterwegs ist. Alle Anwohner des Bezirks haben die strikte Anweisung, ihre Fenster zu verhängen. Jeder, wirklich jeder, der es wagt, zu dieser Zeit einen Blick auf die Straße zu riskieren, läuft Gefahr, seinen Kopf zu verlieren, denn an diesem Abend begibt sich die Frau des Wesirs und Statthalters in den Tempel El-Hama-Dhulilah, um dort zu beten. Diese Frau ist von einer wunderschönen Schönheit, in deren Genuss einzig und allein der Wesir kommen darf.

Goldschmied Mochar erinnerte sich noch gut an den Krug der Jachebeth:

*"Es war eines Nachts, als ich erwachte, da der Mond so hell in mein Zimmer schien. Ich blickte auf und sah einen Mann mit weißem Haar, das im Mondlicht blau schimmerte. Er trug ein kostbares, weites Gewand und sprach zu mir. Er sagte: „Morgen wird einer kommen. Du wirst ihm den Krug der Jachebeth geben und keine Fragen stellen.“ Dann legte er mir einen Beutel mit Goldstücken auf das Bett und ermahnte mich, gehorsam zu sein. Am nächsten Tag kam dann ein junger Mann zu mir und fragte nach dem Krug. Ich gab ihm den Krug, und er ging von dannen. So war es, möge mir Ormut gnädig sein."*

Mochar hatte sogar den zweiten Krug und verkaufte ihn für eine Handvoll Goldstücke. Ein Gelehrter, der die luwische Inschrift entziffern konnte, war schnell gefunden.

Zwei Ellen lang und gebildet aus einem grünen Onyx. Mit spitzen Ohren, die unter helmartiger Haarpracht hervorstehen. Mit Augen, die rund und blank ins Leere starren und einem Maul, das fest geschlossen ist und erscheint wie der Schnitt eines Messers im Teig eines Mürbekuchens. Dies ist die rechte Statue, die Du berühren musst an der Stirn zwischen den Augen. Doch hüte dich vor allen anderen, da jene Flüche auf Dein Haupt herabrufen.

So unmittelbar hilfreich war das nicht. Die Freunde schlenderten durch die Stadt und sahen und hörten sich um.

Sie hörten den Geschichtenerzählern zu und beobachteten am Sklavenmarkt den wohlhabenden leonessischen Kaufmann Migel Kallado, der sich mit einem zweiten Bieter namens „Leo“ um den Besitz einer Sklavin stritt. Während dieser Migel offenbar ein unangenehmer Zeitgenosse war, schien Leo ein sympathischer Kerl zu sein. Die



Freunde erkundigten sich bei ihm, ob er vielleicht einen Auftrag für sie hätte? Hatte er nicht und ließ sie kurz angebunden stehen.

### Lea zu Ronald

Nur sehr zögernd freundete sich Lea mit dem Gedanken an, fremde Hilfe zur Lösung ihres/seines Problems zu suchen. Eine sehr diskrete Befragung der diensthabenden Priester im Tempel der Zweiheit lieferte schließlich den entscheidenden Hinweis, der die Freunde zur Heilerin Neferazade führte, die ein kleines Haus direkt neben einem öffentlichen Badehaus bewohnte.

Neferazade war eine Hurri, die seit 15 Jahren in Schamat wohnte und recht erfolgreich ihre Heilkünste zum Wohl der Bevölkerung einsetzte. Sie war schnell einverstanden, Lea zu helfen, stellte aber zwei Bedingungen:

*„Ihr müsst in möglichst großer Zahl in mein Haus kommen, denn um dieses Problem zu lösen, brauche ich viele Helfer. Zum anderen dürfen meine Nachbarn und Patienten auf keinen Fall mitbekommen, dass ihr mich besucht, weshalb ihr in der Nacht kommen solltet und möglichst zu einer Zeit, zu der niemand mehr auf der Straße unterwegs ist.“*

Neferazade beschrieb den Gefährten einen Weg durch Schamat zu ihrem Haus, der verhindern sollte, dass sie der Frau des Wesirs auf ihrem angekündigten Weg vom Palast zum Tempel in die Quere kamen.

Mehr konnte Neferazade momentan nicht für ihre Besucher tun. Sie war das Opfer eines Vergessenszaubers geworden und hatte keine Ahnung, dass sie an diesem Abend schon eine Verabredung mit dem Kalifen Mokattams, Suliman III, hatte!

Kurz nach Sonnenuntergang waren die Freunde also bei Neferazade. Die Heilerin wirkte zerstreut, wusste aber selbst nicht, warum das so war.

Die Heilerin läßt euch rasch ins Haus und schließt sofort wieder die Tür. Euch fällt schnell auf, dass alle Fenster mit dicken Vorhängen abgedeckt sind. Eure Gastgeberin wirkt etwas nervös, führt euch jedoch gastfreundlich in den von Öllampen erhellten

Aufenthaltsraum. Offenbar ist sie allein mit euch im Haus.

Über den Krug der Jachebeth konnte die Hurri auch etwas erzählen.

*"Es gibt Menschen, die behaupten, dass dieser Krug mit dem Geheimnis zu tun hat, das hinter dem Volk der Amazonen steckt. Dieses Volk besteht, wie ihr wohl wisst, fast ausschließlich aus Frauen. So gibt es Gelehrte, die behaupten, dass jemand den Krug an der Quelle der Schönheit gefüllt hat, jenem sagenhaften Quell, der den Amazonen ihre Stärke und Überlegenheit verleiht. Ich glaube gern, dass der Trunk aus diesem Krug einen Mann in eine Frau verwandeln kann. Auf der anderen Seite passen diese Geschichten nur schlecht zu der Tatsache, dass es einen zweiten Krug gibt, den Krug des Heliodor, dessen Inhalt in gleicher Weise auf Männer wirken soll wie es der Inhalt des Kruges der Jachebeth bei Frauen tut."*

Die Freunde versprachen Neferazade, für die „Heilung“ Leas 1000 GS zu bezahlen, worauf sie meinte:

*"Es ist schwer, einen solchen Zauber aufzuheben, weshalb ich auf die Hilfe eines Dieners zurückgreifen muss, dessen Kooperation ich mir erzwingen muss. Er wird sich widerspenstig zeigen, weshalb ich eure Hilfe brauche. Ihr dürft ihn jedoch auf keinen Fall verletzen, da er ein Kind der Flamme ist! Wenn es euch nichts ausmacht, legt deshalb bitte eure Waffen dort in die Ecke, bevor wir in den Keller hinabsteigen."*

Neferazade bringt die Abenteurer in den Keller. Sie führt sie in ein Gewölbe, in dessen Mitte ein kleines, mit Wasser gefülltes Becken zu sehen ist. Der Raum wird von flackernden Lampen erleuchtet, die ein unwirkliches Licht ausstrahlen.

*"Der Diener, den ich rufen werde, wird hier vor euren Augen erscheinen. Er wird sich nur für wenige Augenblicke manifestieren und ich muss ihn in dieser Zeit mit diesem Ring hier berühren." Sie hält einen unscheinbaren rotgoldenen Ring hoch. "Er ist ein wenig widerspenstig und wird versuchen, diese Berührung zu vermeiden, da er mir nur unwillig gehorcht. Ich war früher besser auf den Beinen und habe ihn oft genug erwischt, bevor er mir entkommen konnte, doch nun brauche ich Hilfe, wenn ich ihn unter meinen Willen zwingen möchte. Also haltet ihn fest, damit ich ihn mit dem Ring berühren kann."*

Neferazade steckt den Ring an den linken Ringfinger und ruft einen merkwürdigen Namen.

Ein Knistern erfüllt die Luft. Unvermittelt erscheint nicht weit von euch entfernt eine leuchtende Gestalt, die in etwa menschenähnlich aussieht, jedoch unglaublich muskulös wirkt. Neferazade bewegt sich auf die Gestalt zu, doch noch bevor sie sie erreichen kann, öffnet das Wesen die Augen und springt beiseite.

Es ist ein Dschinn, wie er aus den Geschichten aus Tausendundeiner Nacht entsprungen sein könnte - und genau das versucht er nun auch wieder: zu entspringen. Er ist wütend. Er ist sauer. Er ist stinkig. Und er ist stark!

Es war verdammt schwierig, den Dschinn zu packen und festzuhalten, damit ihn Neferazade mit dem Ring berühren konnte. Aber es gelang. Dummerweise war der Dschinn aber taubstumm – und Lea/Ronald wurde gezwungen, mit einer Pantomime ihr/sein Problem darzustellen. Peinlich, peinlich. Solche Aufgaben hasste Lea/Ronald aus tiefstem Herzen und löste sie nur halbherzig und mehr schlecht als recht.

Nachdem Neferazade nun fast eine Minute lang heftig gestikuliert hat und dabei mehrfach auf Lea gewiesen hat, huscht so etwas wie ein Schimmer von Verständnis über die Züge des magischen Wesens. Seine Augen werden riesengroß, sein Mund öffnet sich - dann kratzt er sich am Kopf. Unvermittelt hebt er einen Finger, der wenig später zu leuchten beginnt. Dann hebt er einen zweiten Finger, und das Licht verstärkt sich. Beim dritten Finger erglüht das Licht in einer merkwürdigen Farbe. In schneller Folge deutet der Dschinn nun auf mehrere Gegenstände und Personen im Keller, worauf diese von einer flackernden Aura eingehüllt werden. Neferazade macht ein erschrockenes Gesicht und hat gerade noch soviel Zeit, um "Nein!" zu rufen, als der Dschinn auch schon tief Luft holt und diese dann mit einem röhrenden Fauchen durchs Zimmer bläst.

Nicht nur Lea wurde wieder zu Ronald, auch Flintstone, HaoDai und Heather wurden ein wenig entzaubert (ohne die Wirkung unmittelbar zu spüren). Aber die Gefährten hatten keine Zeit zum Frohlocken, denn ihre Gastgeberin war fürchterlich erschrocken (da der Dschinn gerade die Wirkung des Vergessens-Zaubers behoben hatte).

Neferazade dagegen sieht nicht ganz so glücklich aus. Sie schlägt die Hände vor den Mund und unterdrückt mühsam einen Schrei. Irgendwie sieht sie aus, als wenn sie sich gerade daran erinnert hätte, etwas auf

den Herd gestellt zu haben, das inzwischen übergekocht sein dürfte. Dann rennt sie die Stufen hinauf.

### Tod dem Kalifen!

Die Freunde folgten Neferazade, die durch eine Geheimtür ihrer Gartenmauer in den Garten des benachbarten Badehauses rannte. Hier lag Nansuur, der Leibwächter des Kalifen, schwer verwundet in einer Blutlache am Boden. Er war von hinten mit einer scharfen Waffe niedergestochen worden. Ulwun und Neferazade leisteten Erste Hilfe, aber Nansuur wäre dennoch gestorben, wenn ihm Ulwun nicht einen sehr kräftigen Heiltrank eingeflößt hätte, für den sich der Leibwächter später mit einem Diamant-Anhänger bei ihr bedankte.

Die übrigen Freunde stürmten an ihnen vorbei ins Badehaus.

Am anderen Ende des Raumes kämpfen zwei Männer miteinander. Einer von ihnen ist in einen blauen Umhang gekleidet, während der andere nur ein Tuch um seine Hüften trägt. Der Mann im Umhang ist mit einem Rapier bewaffnet, mit dem er auf seinen unbewaffneten Gegner einsticht. Als dieser getroffen wird, stürzt er mit einem leisen Platschen ins Wasser. Der Mann im Umhang blickt zum großen Tor des Badehauses hinüber und holt einen kurzen Stab aus der Tasche. Hoch über den Kopf haltend, zerbricht er ihn, wobei er ein Wort ausspricht, das ihr nicht versteht.

Pippin sprang sofort ins Becken, in dem die Leiche des Kalifen trieb. Anga und HaoDai rannten auf den Mörder zu, der gerade dabei war, einen Zauberspruch zu wirken. Als sie den Mann, der niemand anders als Migel Kallado war, erreichten, verschwand er plötzlich spurlos. Sie hatten nur „einen Film“ (= machtvolle *Erscheinung*) gesehen!

Ein Geräusch aus einem der Nebenzimmer lockte Anga und HaoDai in eine Kammer, in der ein Fenster offenstand, das auf die Straße führte. Dort ritt gerade Kallado auf einem weißen Pferd davon. Der Mörder war entwischt!

Plötzlich sind laute Rufe zu hören! Sie kommen aus dem Eingangsbereich des Badehauses. Wenig später hört ihr, wie sich dessen große Tore öffnen. Drei oder vier Männer in schwerer Bewaffnung stürzen mit Fackeln herein, obwohl der Raum ohnehin schon gut beleuchtet ist.

Die Leibgarde des Kalifen nahm die Freunde fest, und angesichts ihres ermordeten Herrn hätte dieses Abenteuer leicht in einem spontanen Blutbad enden können, das die fanatischen Wächter unter ihren Gefangenen angerichtet hätten. Dank des wundersam geretteten Nansuur aber begleiteten die Wächter auf seinen Befehl hin – und unter strenger Geheimhaltung des Vorfalls – die Freunde als Gäste in den Palast des Statthalters von Schamat und Wesirs des Kalifen, Habbal el-Mausili.

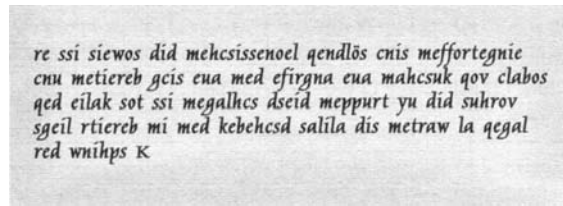
### Gezinktes Spiel

In einer nächtlichen Sitzung beriet sich der Krisenstab des Wesirs, an dem auch Flintstone – als Anführer der Augenzeugen – teilnehmen durfte. Mausili hielt nichts von voreiligen Schlüssen und unternahm alles, um keine „Ausländer raus“-Stimmung in Schamat entstehen zu lassen. Die Freunde wurden vorsichtshalber gebeten, als Gäste des Wesirs in seinen Palast zu ziehen.

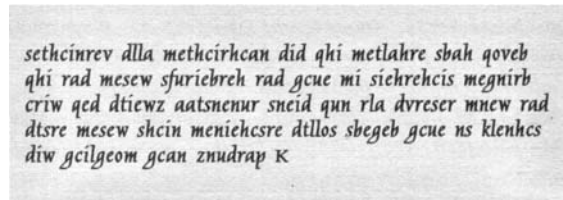
Zunächst mussten die Gefährten und Neferazade aber noch einmal genau ihre Beobachtungen schildern. Ulwun schlug dabei vor, dass die Priester mit einem wundersamen „Hören der Geister“ doch am besten den toten Kalifen selbst befragen sollten, aber stieß damit auf Ablehnung, weil a) die Aussage eines Geistes prinzipiell überhaupt nichts bewies und b) ein solcher Eingriff in die unergründlichen Pläne Ormut's und Alamans nicht angemessen war.

Mausili ließ verdeckt gegen den leonessischen Kaufmann Migel Kallado ermitteln, der in Schamat im „Blauen Haus“ gewohnt hatte. Natürlich war er dort nicht anzutreffen, aber noch während der Sitzung, gegen Mitternacht, brachten die Söldner des Wesirs einige Geheimdokumente, die sie bei

einer Hausdurchsuchung sichergestellt hatten.



re ssi siewos did mehcsissenoel qendlös cnis meffortegnie  
cnu metiereb gcis eua med efrigna eua mahesuk qov clabos  
qed eilak sot ssi megalhcs dscid meppurt yu did suhrov  
sgeil rtiereb mi med kebehcsd salila dis metraw la qegal  
red wnhps K



sethcinrev alla methcirhcan did qhi metlahre shah qoveb  
qhi rad mesew sferiebreh rad gcue mi sichrehcis megnirb  
criw qed dtiewz aatsnenur sneid qun rla dvreser mnew rad  
dtsre mesew shcin menichsre ditlos sbegeb gcue ns klenhcs  
diw gcilgeom gcan znudrap K

Flintstone weckte Ronald, und gemeinsam lösten sie schnell die geheimen Botschaften.

Es ist soweit. Die leonessischen Söldner sind eingetroffen und bereiten sich auf den Angriff auf Kuschan vor. Sobald der Kalif tot ist, schlagen diese Truppen zu. Die Vorhut liegt bereits in den Dschebel Alilat, sie warten am Lager des Sphinx. K

Vernichtet alle Nachrichten, die ihr erhalten habt, bevor ihr das Wesen herbeiruft, das euch in Sicherheit bringen wird. Der zweite Runenstab dient nur als Reserve, wenn das erste Wesen nicht erscheinen sollte. Begeht euch so schnell wie möglich nach Parduna. K

Sollte mit „leonessischen Söldnern“ vielleicht die Schar der Händler gemeint sein, mit denen die Freunde von Parduna nach Hadschar gereist waren? Flintstone erzählte dem Krisenstab diesen Verdacht und löste damit allerlei wilde Spekulationen aus, ohne dass der Krisenstab in der Sache wirklich vorankam.

Der Wesir musste sich auch Gedanken über die mokattische Nachfolgefrage sowie die Überführung der Gebeine des Kalifen nach Kuschan machen. Eine Menge staatsmännischer Pflichten! Der ehemalige Hauptmann der Mudschadschebeli, der Gebirgsjäger des Kalifen, sehnte sich zurück nach jener Zeit, in der er Schmuggler, Barbaren und Anhänger der Schattenbruderschaft in den Bergen der Dschebel Alilat jagen konnte. Freilich, es war gut möglich, dass der fähige und beliebte

Mausili sogar der nächste Kailf Mokattams werden konnte, aber davon wollte er – zumindest in den folgenden Tagen – gar nichts hören. Er sah für sich die Chance, an der Spitze einer Aufklärungstruppe in die Dschebel Alilat zu ziehen und den ganzen Verwaltungs- und Politik-Kram wenigstens ein paar Tage hinter sich zu lassen, und genau darauf liefen seine Pläne deshalb zu.

Ausrufer verkündeten in Schamat den unglücklichen Bade-Unfall des Kalifen, der auf den nassen Fliesen ausgerutscht und dabei so unglücklich gestürzt wäre, dass er leider verstorben wäre. Die Aufregung war natürlich groß!

Am Morgen brach Mausili mit zwölf Panzerreitern auf, um in aller Eile in zwei Tagen nach Kuschan zu reiten. Auf seinen Wunsch hin begleiteten ihn die Freunde (Heather und HaoDai hielten sich so schlecht im Sattel, dass sie bei den Soldaten mitreiten mussten) und erhielten eine Sondererlaubnis zum Betreten der heiligen Stadt.

### **Einfältige Narren**

Schon am folgenden Morgen brach Mausili an der Spitze von 60 Panzerreitern von Kuschan aus auf, um zum Bahr el-Dirbas zu reiten und diesem südwestlich in die Dschebel Alilat zu folgen. Selbstverständlich waren „Flintstone & Friends“ mit dabei.

Ronald nutzte die Reise, um Catalinas Amulett zu triangulieren. Es sah tatsächlich so aus, als ob das Mädchen im „Lager der Sphinx“ sein würde! Flintstone unterrichtete Mausili von dieser Vermutung.

Am Ende des ausgetrockneten Bachbetts des Bahr el-Dirbas lag zwischen hochragenden Hügeln ihr Ziel.

In einem annähernd kreisrunden Tal, in dessen Mitte sich mehrere von Felsbrocken übersäte Hügel erheben, sind etwa 10 bis 15 Zelte und eine kleine Herde von Kamelen zu sehen. Es scheint sich um ein Nomadenlager zu handeln. Zwischen den Zelten liegen eine Vielzahl von Truhen, Säcken, Kisten und

dergleichen Ausrüstung mehr herum. Im ganzen Tal verstreut befinden sich eine Unzahl von Ruinen, im wesentlichen niedrige Grundmauern und eine Vielzahl von Säulenstümpfen. Auf einem Hügel in der Mitte sind die Überreste eines kleinen Forts oder einer Schanze zu erkennen. Irgend etwas an dieser Szenerie erscheint euch falsch. Schließlich wird euch klar, dass hier weder Frauen noch Kinder zu sehen sind.

Bereits ein erster Blick sagte den Ankömmlingen, dass es tatsächlich die Leute der Haschar-Karawane war, die hier ihr Lager aufgeschlagen hatten!

Mausili ritt mit Anga und Ronald und zwei weiteren Bewaffneten nach vorn, wobei einer seiner Reiter einen langen weißen Schal in der rechten Hand empor hielt: ein Zeichen, mit dem er seinem Wunsch Ausdruck verlieh, mit den Fremden im Tal zu sprechen.

Lornel Grinaldo machte sich zusammen mit Tarqart und einem Magier namens Onamoral auf den Weg, um sich mit dem Wesir und seinen Begleitern zu treffen.

Lornel sah nicht ein, warum er überhaupt Auskünfte geben sollte, was er in diesem Niemandland zu suchen hätte. Das erboste die Mokatti, die die Dschebel freilich zu ihrem Staatsgebiet zählten. Lornel wusste davon nichts. Tarqart raunte – scheinbar schlichtend – Lornel zu, er sollte die Gegenseite hinhalten, ihm würde gerade ein kleines Beweismittel einfallen, dass diese Diskussion entschärfen könnte. Bis gleich!

Er eilte in sein Zelt zurück. Unterdessen verlangte Mausili, dass die Männer ihre Waffen ablegten und sie – zunächst als Gäste bis zum Abschluss der Untersuchung dieser Affäre – nach Schamat begleiteten. Lornel weigerte sich natürlich und wunderte sich ausdrücklich über dieses feindselige Misstrauen.

Der Wesir setzte gerade zu einer offenbar recht erbosten Rede an, als unvermittelt in der Nähe Sand emporstiebt. Wie große Kastenteufelchen schießen Wesen aus dem Boden, die einen grausigen Anblick bieten. Sie erinnern an eine gräßliche Mischung aus völlig abgemagerten Menschen und riesenhaften Libellen mit einem fürchterlichen Zangengebiss. Sie

orientieren sich kurz, erheben sich dann in die Lüfte und stürzen sich auf Grineldo und die mokattischen Unterhändler.

Diese „Libellen“ waren Ododaimonen, die natürlich Kutarus Tarquardt herbei beschworen hatte. Ein heftiger Kampf begann, und da die Ododaimonen unterschiedlos Mokatti und Leonesser angriffen, wanden sich – nach anfänglicher Verwirrung – beide Seiten gegen den gemeinsamen Gegner.

Bis es soweit war, gab es aber einige gefährliche „Schrecksekunden“.

Ronald wäre von den Ododaimonen zerfleischt worden, wenn es der schwertwirbelnde Anga, von Heather beschleunigt, nicht allein mit vier Angreifern aufgenommen hätte.

Flintstone musste sich allein gegen zwei Ododaimonen durchsetzen. Keine leichte Aufgabe.

Tarquardt beobachtete von einem kleinen Hügel den Kampf und zerbrach dabei einen Runenstab. Kurz darauf sahen die Freunde über den südlichen Bergen einen riesigen Vogel auftauchen, der schnell näher kam. Tarquardt hatte dieses Ungeheuer offenbar gerufen! HaoDai, Pippin und Ulwun rannten zu dem höhnisch grinsenden Krieger, und ein glücklicher Streich Pippins trennte Tarquardt fast den linken Arm ab! Jetzt grinste er nicht mehr, sondern kämpfte verbissen um sein Leben gegen den aggressiven Halbbling und seinen schlitzäugigen Gefährten. Ulwun hatte ihr eigenes Problem, denn sie wurde von einem Ododaimon angegriffen.

Der Riesenvogel hatte ein metallisches Gefieder (und es war natürlich ein Stymphalischer Vogel) und landete neben Tarquardt, der versuchte, auf seinen Rücken zu klettern. Doch was war das? Statt ihm das zu erlauben, hackte der Vogel mit seinem Schnabel nach dem völlig überraschten Krieger! Bis sich Tarquardt von seinem Schrecken erholen konnte, starb er unter den

Hieben Angas, der mittlerweile hinzugekommen war.

Weil sie gerade dabei waren, erschlugen die Freunde auch den Riesenvogel.

Wenig später hatten die Leonesser und Mokatti den letzten Ododaimonen getötet und ließen die Waffen sinken. Auf leonessischer Seite gab es zwei Tote und sechs Schwerverwundete; bei den Mokatti gab es nur Leichtverletzte. Mausili und Lornel stimmten versöhnliche Töne an; offenbar hatte es bei den Leonessern einen Schurken gegeben, der finstere Zauberkünste beherrschte und schuld an dem ganzen Schlamassel hatte. Kutarus Tarquardt!

Dieser Finsterling hatte offenbar Helfer in Schamat gehabt und beide Seiten, die friedliebenden leonessischen und mokattischen Menschen, um ein Haar in „Unruhen“ gestürzt, die leicht zu einem großen Krieg geführt hätten, wenn sie nicht Seite an Seite gekämpft hätten.

Eine Durchsuchung sämtlicher Zelte nach verborgenen Sachen des Finsterlings (und weiterer Helfer) förderte bei Tarquardts Sachen eine kleine Truhe mit finsterner Ausstrahlung und bei Onamorals Büchern einige Schriften über die sagenhafte Stadt Ubar zu Tage.

Lornel gab verlegen zu, dass er zusammen mit Loandras zu einer geheimen „Gilde der Schatzsucher“ gehörte und hier im „Lager der Sphinx“ nach Wertgegenständen gesucht hatte. Er versprach dem Wesir, zukünftig erst eine Genehmigung bei den mokattischen Behörden zu beantragen, und kündigte an, morgen die Heimreise nach Parduna anzutreten.

Mausili fiel Ulwuns Idee der Toten-Befragung wieder ein. Da Onamoral tatsächlich diesen Zauber beherrschte, bereiteten sich die Gefährten vor und überlegten sich gezielte Fragen, die sie in den zwei Minuten, die sie haben würden, dem Geist Tarquardts (in Onamorals Körper)

stellen wollten. Vergeblich. Tarquardt hielt einen Monolog, den sie nicht unterbrechen konnten:

*„Was wollt ihr, ihr Pisser? Der Scheiß-Anarbal hat mich verarscht, der Dunkle Scheiß-Meister! Ich kann nur hoffen, dass er eines Tages in der Tiefsten Hölle Alamans schmoren wird – dieses verdammt Arschloch! Geschieht ihm recht, wenn sein blöder Plan, Mokattam gegen die KüSta aufzuwiegeln, nun doch gescheitert ist! Lasst euch bloß nicht in diese Scheiße reinziehen, edler Wesir! Der brave Lornel war mein ahnungsloses Werkzeug. <Stimme wird schwächer.> Und diese ganze Kacke nur für diesen Scheiß-Anarbal! Mann, wie mir das alles jetzt leid tut. War alles für den Arsch. <Scheinbar nach hinten gerichtet:> Moment, ihr Arschbacken, seht ihr Scheißer nicht, dass ich zu tun habe? Was, zum Chef? Ähem, sofort, sagt ihr? Widerstand zwecklos, ist eh klar. Zu welchem Scheiß-Chef eigentlich? Was meint ihr mit „Mund mit Seife spülen?“ Wieso interessieren euch meine musikalischen Fähigkeiten? Nun ja, ich kann euch den Marsch blasen – autsch - hey, war doch nur ein Scherz – also als Kind hab ich mal Flöte gespielt...“*

Pippin öffnete Tarquardts Truhe, in der ein paar schwarze Konkons mit dämonischer Ausstrahlung lagen. Dieses Werk Alamans wurde verbrannt.

Lornel ordnete an, sämtliche entbehrlichen Vorräte mit den Mokatti zu teilen, und ein friedliches völkerverständigendes Gelage brach an und dauerte bis tief in die Nacht. Catalina war etwas verlegen, weil sie ja mit Lea viele Frauengespräche geführt hatte und nun wieder ein Mann vor ihr stand, aber sie freute sich freilich sehr über das Wiedersehen mit Ronald. Sie hatte hier im Lager der Sphinx eine kleine grüne Onyx-Statue gefunden, die eine Sphinx darstellte, und schenkte sie Ronald mit einem Kuss, als Gegengabe für das Amulett, das sie immer an ihrem Herzen trug. Jetzt war der Magier an der Reihe, verlegen zu sein, und das nicht nur

deshalb, weil er sofort an die Inschrift auf dem Krug des Heliodor denken musste.

### Die verborgene Stadt

Es gab keinen Grund zur Eile, deshalb experimentierten die Freunde nicht mit der kleinen Sphinx herum, sondern brachen am nächsten Morgen mit Mausilis Leuten auf und ritten zurück nach Kuschan. Die Freunde wohnten im Palast des Wesirs als seine Ehrengäste.

Die Gefährten besuchten nun endlich ihre alte Bekannte, Saide, die mittlerweile geheiratet hatte und einen Kräuterladen führte. Saide war begeistert, alte und neue „Kampfgefährten“ kennenzulernen, und schenkte ihnen ein paar hilfreiche Tränke und andere Heilmittel.

Ein meketischer Schriftgelehrter entzifferte die Inschrift auf der kleinen Onyx-Sphinx: „Hier bitte drücken!“

Einige Tage später waren die Freunde wieder im Lager der Sphinx, diesmal ohne mokattische Begleiter oder leonessische Söldner. Ronald berührte die kleine Statue und wurde bewusstlos. Als er wieder zu sich kam, wurde den Gefährten klar, dass man bei der Berührung auch das richtige Schlüsselwort aussprechen musste. Was konnte es nur sein?

Natürlich „Ubar“.

Die Statue der Sphinx wuchs ein Stück und stellte mit Zauberstimme ihr erstes Rätsel.



Nach der dritten richtigen Antwort versetzte die Statue alle Gefährten in die verborgene Stadt.

frei auf dem Platz stehen und nirgendwo hinzuführen scheinen.

Es ist Nacht. Doch wo sind die Sterne? An ihrer Stelle sind nur träge sich windende Wirbel zu sehen. Kein Mond steht am Himmel, und doch ist die Luft - ja die Luft selbst - erfüllt von einem düsteren Leuchten: grün, grau, düster. Eigentlich ist es alles andere als ein Licht, aber ihr könnt darin etwas erkennen. Als ihr euch umblickt, stellt ihr fest, dass ihr auf einer Straße steht, deren Pflastersteine aus einem leicht durchscheinenden Material bestehen. Die Straße wird rechts und links von sieben kleinen Sphingen flankiert. Vor euch bemerkt ihr zwei identisch gekleidete Gestalten; es könnten glatt Zwillinge sein. Es sind zwei Männer, die ihre Arme in einer Willkommensgeste ausbreiten. Sie sprechen beide gleichzeitig, scheinbar jedoch nur mit einer Stimme:

*"Eindringlinge! Oh Ihr alle, die Ihr diese Stadt betreten habt, höret; Euch will ich Eindringlinge nennen. Eindringlinge! 10 Gläser Sand gebe ich Euch Zeit, und wenn Ihr länger hier verweilt, so werdet Ihr so lange bei mir bleiben müssen, bis jemand kommt, der würdiger ist als Ihr und meine Prüfung besteht. Eindringlinge! Ihr habt die Wahl! Bevor der Euch zugemessene Sand verronnen ist, müsst Ihr wieder vor mir erscheinen! Tretet alle vor mich hin, die Ihr hier eingedrungen seid und ich bringe Euch zurück in Eure Heimat, wo auch immer diese liegen mag. Eindringlinge! Was immer Ihr in Euren Händen zu tragen vermöget, es möge Euch gehören. Doch bedenket! Ich lasse Euch nur fort, wenn Ihr alle geht. Ansonsten bleibt Ihr alle hier!"*

Hinter den Torbögen führten Treppen in die Tiefe. Flintstone und Ronald nahmen die rechte Treppe und erreichten den „Schatzgarten“.

Es ist ein Garten! Doch seine Bäume und Sträucher prangen nicht in den Farben der Natur, sondern jenen von Gold und Silber. Dort, wo man eigentlich grüne Blätter im Wind rauschen hören müsste, ist das leise Klingeln von Goldplättchen zu hören. Und wo normalerweise Blumen ihre Köpfe aus üppigem Gras erheben, ranken sich silberne Schößlinge empor, auf deren Spitzen nicht das satte Rot einer Blüte erstrahlt, sondern der rubinfarbene Glanz eines Edelsteins.

Selbst zu euren Füßen breitet sich der Reichtum aus. Vielleicht ist es nicht gerade Gold, das hier auf der Straße liegt, aber es sind mit Sicherheit nicht die einfachen Kiesel, die man im Fluß findet: Halbedelsteine, Opale und andere wertvolle Steine, wohin auch immer das Auge blickt.

Die Bäume sind voller Früchte, die man zwar nicht essen, doch mit Sicherheit gut verkaufen kann. An Silberdrähten hängen hier die verschiedensten Edelsteine, unter ihnen zum Teil Rubine und Smaragde, jeweils passend zur Farbe der Frucht, die sie eigentlich repräsentieren. Die Bäume selbst bestehen zwar aus Holz, doch lebt es schon lange nicht mehr. Mahagoni, Zedernholz, ja sogar wertvolles Sandelholz wurde von kunstfertiger Hand in jene Gestalt gezwungen, die es einmal in der Natur hatte.

Nachdem die beiden Gestalten ihre Ansprache beendet hatten, lösten sie sich vor den Augen der Abenteurer auf. Unmittelbar darauf erschien eine etwa mannshohe Sanduhr, deren oberes Glas vollständig mit Sand gefüllt war. Der Sand begann sofort rasend schnell nach unten zu rieseln.

Das war ja fast zu schön, um wahr zu sein! Die beiden Gefährten bestaunten die Reichtümer. Unterdessen hatte der Rest den runden Tempel betreten.

Heather blieb bei der Sanduhr stehen und meldete fortan die verbleibende Zeit per *Zwiesprache* an Ronald. Die anderen folgten der einzigen Straße, die an einem Platz endete.

Im Zentrum des kreisförmig aufgebauten Tempels erhebt sich ein Podest aus einem dunklen Material, auf dem ein etwa menschengroßer Stein steht, der in einem schwächlichen, wabernden Licht leuchtet. Das merkwürdige Wabern des Steins taucht jeden Gegenstand im Raum in einen fahlen, grünen Schein. Unmittelbar vor diesem Stein zeichnet sich die Silhouette eines Mannes ab, der in ein weites, prächtiges Gewand gekleidet ist. Er hält die Arme ausgebreitet und wendet euch den Rücken zu. Rund um das Podest herum stehen zahllose Gestalten, die alle leise vor sich hin summen und sich in einem langsamen Rhythmus hin und her wiegen. Alle diese Gestalten tragen einen feinen Gesichtsschleier, so dass ihre Gesichtszüge nicht zu erkennen sind und man nicht unterscheiden kann, ob es sich um Männer oder

Inmitten eines weiten, ebenen Platzes erhebt sich der düstere Umriss eines kuppelförmigen Gebäudes. Zwei schlanke Zierminarette erheben sich rechts und links eines hohen Eingangs, hinter dem das kränkliche Leuchten, das die Umgebung schwach erhellt, noch intensiver zu sein scheint. Auf beiden Seiten des Gebäudes sind zwei offene Torbögen zu sehen, die

Frauen handelt. Jede einzelne Gestalt ist in ein kostbares Gewand gekleidet, das sich zwar nicht mit der Kleidung ihres Hohepriesters und Anführers vergleichen lässt, aber kaum an Pracht zu wünschen übrig lässt. Keine der Gestalten trägt eine Waffe, nicht einmal einen Dolch. Jeder einzelne hält seine Hände mit den Handflächen nach oben gerichtet vor seine Brust.

Hier wollten sie (noch) nichts unternehmen. Sie folgten Flintstone und Ronald hinab in den Schatzgarten. Dahinter lag der Kerker, in den auch die Treppe unter dem linken Torbogen hinabführte.

An allen möglichen Stellen sind Haken und Ösen in die natürlich wirkenden Felswände eingelassen. In vielen dunklen Ecken sind Gerätschaften zu sehen, die nur einem Zweck dienen können: der Folter. Schon bald findet ihr heraus, welche bedauernswerten Kreaturen offenbar in den Genuss der hier verabreichten Behandlung kommen, denn im hinteren Bereich der Höhle sind eine Vielzahl von Männern und auch einige Frauen an der Wand angekettet. Als sie euch erblicken, erhebt sich ein vielstimmiges Geschrei.

Jetzt wurde den Freunden klar, was von ihnen erwartet wurde. Sie sollten die Gefangenen befreien, damit alle diesen Ort verlassen konnten. Ronald und Flintstone versuchten mit Kraftakten die Ketten zu sprengen.

Der Rest setzte lieber auf schlaunere Methoden und ging wieder nach oben in den Tempel. Vorsichtig bewegten sie sich zwischen den Tänzern hindurch auf das zentrale Podest zu. Der Priester trug tatsächlich einen Schlüsselbund! Als sie schon recht nahe waren, drehte er sich plötzlich um.

Der Priester oder Fürst ist der einzige, der offenbar keinen Gesichtsschleier trägt - und sein Gesicht ist das eines Toten. Als er sich von dem Stein abwendet, wird euch klar, dass dieser Mann von sich heraus leuchtet und dass er unmöglich noch am Leben sein kann. Aus seiner fahlen Gesichtshaut stechen an vielen Stellen die blanken Gesichtsknochen heraus. Sein Mund ist eine aufgerissene Höhle, aus deren Schlund euch unverständliche Worte entgegen heulen. Er scheint einen Befehl zu geben, dessen Bedeutung euch schnell klar wird, als die Gestalten um euch herum sich euch zuwenden und ihre Arme nach euch ausstrecken.

Dank ihrer Schnelligkeit erreichten die vier Freunde das Podest, ehe die Zombies (denn nichts anderes waren diese Tänzer) sie packen konnten. Anga und HaoDai sicherten die Treppe. Pippin wurde mal wieder zum Kampf-Hobbit und tötete den untoten Priester. Ulwun nahm den Schlüsselbund an sich.

So weit, so gut. Noch blieb ihnen reichlich Zeit, aber ihr Problem war, dass sie von 100 Zombies umgeben waren, die alle ihren Tod wollten. Das würde eng werden, das stand fest.

Es stellte sich heraus, dass die leicht entflammbaren Zauberöle, die die Freunde bei sich trugen, eine hervorragende Waffe gegen die Zombies darstellten. Dennoch wurde es ein harter Kampf, der Zeit und Nerven kostete, bis Ulwun endlich eine Chance sah, durch die deutlich gelichteten Reihen der Gegner zum Ausgang des Tempels zu rennen. Sie schaffte es aber nur bis fast zum Ausgang, bis sie von zwei Zombies gestoppt wurde.

Zum Glück hatten es Ronald und Flintstone aufgegeben, die Ketten der Eingekerkerten mit Gewalt zu sprengen, und waren inzwischen am Eingang des Tempels aufgetaucht. Sie halfen ihren Gefährten, die restlichen Zombies zu töten, während Ulwun schon in den Kerker rannte, um die Gefangenen zu befreien. Jeder, der die Ketten los war, stolperte, hüpfte oder humpelte wie besessen nach oben und die Straße entlang zur großen Sanduhr; keiner der Kerkerinsassen verschwendete auch nur einen Gedanken an das Gold des Schatzgartens.

Die Freunde waren da unterschiedlicher Ansicht. Pippin fiel rechtzeitig ein, dass man ja nur soviel nehmen sollte, wie man mit beiden Händen tragen konnte, und warnte seine Gefährten. Die meisten konnten sich schnell entscheiden, nur Anga zögerte. Wenn sich schon einmal die Chance bot, unter den tollsten Schätzen eine Wahl zu treffen, dann sollte man nichts überstürzen. Er hatte es



plötzlich überhaupt nicht mehr eilig und begann immer aufgeregter immer bessere Wertsachen zu finden. Wer ihn stören wollte, bekäme seine Schwerter zu schmecken!

Ulwun gelang es, den goldgierigen Zwerg einzuschläfern. Schnell trugen ihn seine Freunde aus dem Schatzgarten. In der Nähe der beinahe abgelaufenen Sanduhr kam Anga wieder zu sich, konnte sich aber beherrschen.

Alle waren also bereit, in ihre Heimat zurückzukehren. Sie hatten die Aufgabe gelöst!

Sie materialisierten wieder im Lager der Sphinx und ritten nach Kuschan. Als Ehrengäste des Wesirs durften sie sich hier weiterhin verwöhnen lassen. Sie suchten sich Lehrmeister und genossen ihr Leben.