

C.31 Die Herrin der tausend Tode

Hendrik Nübel – MIDGARD-Abenteuersammelband „In der Hitze des Südens“, Caedwyn Games 2006

Ölspuren in Nedschef

Der Wesir Habbal el-Mausili war der Ansicht, dass die beste Chance, Hinweise auf eine Fundstätte alten meketischen Öls zu bekommen, das geduldige Durchstöbern der meketischen Sammlung der Zauberschule Madrasa al-Atir in Nedschef sein würde. Außerdem würde man dort ungläubige Ausländer weniger misstrauisch betrachten als in Kuschan, deren Bibliothek sich praktisch nur Glaubensfragen widmete. Sie stand eigentlich nur den Priestern und Priesterschülern des Din Dhulahi offen – und der ausgedehnte Aufenthalt der Abenteurer in der heiligen Stadt Mokkatams unter den Fittichen des Wesirs begann, dessen politischem Ansehen zu schaden.

Schließlich reisten Anga, Flintstone, HaoDai, Heather, Pippin, Ronald und Ulwun mit einem Empfehlungsschreiben des Wesirs sabilabwärts von Kuschan nach Nedschef und quartierten sich zu einem Vorzugspreis in der vornehmen Herberge *Jamlichas Brunnen* ein, die ihnen Mausili empfohlen hatte.

In der Zauberschule erfuhren die Freunde am nächsten Morgen, dass nur die „Gelehrten des Landes“ Zutritt zu den Räumen der Bibliothek hätten. Der diensthabende Priesterschüler war nicht bestechlich, aber das Empfehlungsschreiben Mausilis brachte die Gefährten zum Oberbibliothekar Maruf al-Scharq. Er führte die verehrten Besucher, die eine Fundstätte meketischen Totenöls finden wollten, an einem eisernen Topf vorbei, in dem zufriedene Besucher übrigens ein passendes Almosen „für den Erhalt der Bibliothek“ zurücklassen würden, in die Schriftensammlung. Hier waren zahlreiche Ausgrabungen meketischer Gräber und sonstige Fundstücke dokumentiert; einige Antiquitäten lagerten sogar in der Sammlung der Bibliothek, aber die meisten waren natürlich in Privatbesitz.

Flintstone und Ronald entdeckten während ihres Studiums nur folgende dürftige Stelle in der scharidischen Fassung eines „Reiseberichts des Weltreisenden Bredo Dandelin aus dem Jahr 2390 nL“:

„...neben dem Sarkophag fanden wir einige große glasierte Krüge. Einer von ihnen war so gut versiegelt, dass sich sein Inhalt tatsächlich über alle Jahrhunderte hinweg unversehrt erhalten hatte. Leider war nur dieses klebrige schwarze meketische Totenöl darin, das sich ja wegen seiner enormen Rußbildung nicht einmal für eine gute Behelfsfackel eignet. Der einheimische Priester bestand kurz vor unserer Rückkehr aus den Hügeln der Dschebel al-Ghussat darauf, damit eine Flamme zu Ehren Ormutts zu speisen, was uns nicht weiter kümmerte, denn wir hatten, was wir wollten, und auf unseren Kamelen konnte uns der widerliche Gestank des Qualms zum Glück nicht einholen...“

Anga und Pippin hatten keine Lust, sich in der Bibliothek zu langweilen, und gesellten sich zu ein paar Priesterschülern, die außerhalb des Gebäudes ihre Wasserpfeifen rauchten. Zwei verabredeten sich leise für den heutigen Abend in der Teestube *Zur hohen Palme*, weil dort die reizende Uscheranna tanzen sollte, und so ein seltenes Gastspiel dieser unsteten Künstlerin durfte man sich natürlich um Ormutts Willen nicht entgehen lassen!

Bevor die ziemlich frustrierten Abenteurer die Bibliothek an diesem Abend verließen, bat Maruf sie freundlich, am nächsten Morgen erneut in die Zauberschule zu kommen. Bei Freunden Mausilis würde er selbstverständlich gern eine Ausnahme machen und zusammen mit ihnen die wertvolle meketische Schriftensammlung im Keller nach weiteren Hinweisen durchsuchen.

Trubel in der Teestube *Zur Hohen Palme*

Da die Freunde keinen anderen Pläne hatten, besuchten sie abends die Teestube. In der nach zwei Seiten zur Straße hin zugänglichen Teestube waren sämtliche

Türen geöffnet, und sowohl auf der Straße davor als besonders im Inneren herrschte großes Gedränge. Natürlich waren nur Männer anwesend – ausländische Frauen wurden aber als Besucherinnen geduldet. Eine junge albische Spielgruppe namens „Die Wundheiler“ sorgte für musikalische Unterhaltung.

Ulwun hörte dem Geschichtenerzähler Abdul zu, der gerade folgenden Vortrag hielt:

„Vor fast 2000 Jahren herrschte von Nedschef aus ein mächtiger Fürst über die Ufer des Sabil, und dank seiner Wachsamkeit herrschte Friede, und ungefährdeter Handel sorgte für Wohlstand und Nachkommen in seinem Land. Doch nicht alle priesen den Fürsten wegen seiner Weisheit und Fürsorge; ausgerechnet sein eigenes Blut, ein Sohn namens Anmesek, den er mit einer Dienerin des Palmenthrons gezeugt hatte und der im Palast aufgezogen wurde, erkannte die Güte seiner Vaters nicht dankbar an. Warum sollten seine beiden ehelichen Brüder nach dem Tod des Fürsten über das Land herrschen, wenn doch offensichtlich er selbst über die besseren Fähigkeiten verfügte? Bestärkt von seiner Mutter, die in Wahrheit Urthekau, die zaubermächtige Blaue Hexe der Wüste, war, schritt Anmesek zur Tat und ermordete seine Brüder. Anstatt sich bei ihm zu bedanken, dass er elegant die Nachfolgefrage geregelt hatte, befahl sein wütender Vater, Anmesek bei lebendigem Leib zu mumifizieren und zu begraben. Dagegen konnten auch die Künste Urthekaus nichts ausrichten, aber sie verhängte einen Großen Fluch über das Land, der den Männern ihre Potenz raubte, und sandte ihm Acht Plagen, nämlich Dürre, Pest, Heuschrecken, Sandsturm, Feuerregen, Überschwemmung, Erdbeben und eine dämonische Finsternis, um sich für den Tod ihres Sohns zu rächen. Der Fürst konnte seinem Volk nicht helfen, und nach der Achten Plage zerrte man den Schwächling von seinem Thron und zerriss ihn in Stücke. Und was lernen wir daraus? Lege dich nie ins Bett einer rachsüchtigen Frau!“

Dirschawa, der Eigentümer der Teestube, sprach Pippin an. Er hätte gehört, der kleine Herr wäre interessiert an meketischen Artefakten? Als der Halbling etwas erstaunt dies Frage bejahte, ließ er ihm eine Goldscheibe zeigen, in die das Zeichen eines Geiers geritzt oder gestanzt war. Dieses wundersame *Pantakel des Meseknef* stünde zum Verkauf; dieser Meseknef war vor mehr als 2000 Jahren ein meketischer Herrscher gewesen, aber das wüsste der kleine Herr ja

sowieso. Meseknef hätte dieses Amulett persönlich getragen; es schützte vor dem Bösen Volk, also vor den Geistern der Wüste. Freilich, ein unbezahlbares Kleinod – aber für 5000 GS würde Dirschawa sich davon trennen. Pippin wurde blass und lehnte das Angebot dankend ab.

Abdul, der Erzähler, hatte mittlerweile sein Würfelspiel fortgesetzt, das er für seine kleine Geschichte unterbrochen hatte. Dort kam es jetzt zu einem kurzen Tumult, weil er angeblich mit einem geladenen Würfel gespielt hatte. Seine gestammelten Beteuerungen, dass das gar nicht sein Würfel wäre, glaubte ihm keiner seiner Mitspieler. Der gesamte Einsatz des Spiels (stolze 450 GS!) ging an denjenigen Spieler, der zu seinem Glück noch rechtzeitig den Schwindel bemerkt hatte, bei Ormut!

Abdul brach schluchzend zusammen – das war sein letzte Chance gewesen! Jetzt hatte er überhaupt kein Gold mehr. Vielleicht könnte ihm jemand doch etwas leihen? Ulwun blickte ihn gerade so intensiv an – würde sie ihm mit beispielsweise 1500 GS aus der Klemme helfen? Nein? Bei Ormut und Alaman! Der Erzähler drängte sich durch die Zuschauer auf der Suche nach einem Wohltäter, aber dass sein Bemühen vergeblich sein würde, das war eigentlich allen Umstehenden klar.

Mittlerweile kündigte Dirschawa den von den meisten Anwesenden heiß ersehnten Tanz der bezaubernden Uscheranna an; die schlanke Frau legte tatsächlich nach und nach – bis auf ihren Gesichtsschleier – sämtliche Schals und Schleier ab, in die sie anfangs gehüllt war. Ausgerechnet Abdul schleppte sie - zum Hallo aller Zuschauer – auf die Tanzfläche, um den Erzähler nach allen Regeln der Striptease-Kunst zu reizen, mit ihren zahlreichen Schleiern zu umgarnen und ins Ohrläppchen zu zwicken. Abdul war zunächst sehr verlegen und wollte gar nicht mitmachen, aber dann erregte die Frau doch sein Interesse – und er ist ein ausgesprochen guter Tänzer!

Uscheranna schenkte ihrem „Assistenten“ schließlich sogar mit einem gehauchten Kuss ein kleines goldenes Amulett!

Nächtliche Umtriebe in Nedschef

Nach Uscherannas Auftritt wollte Abdul schnell die Teestube verlassen; Ulwun hatte ihn aber beobachtet und sprach ihn auf der Straße noch einmal an. Der Erzähler hoffte schon, dass sie ihm nun doch Geld leihen würde, und als sie das verneinte (Ulwun wollte vor allem wissen, wofür Abdul soviel Geld brauchte), meinte er schluchzend, dass ja auch etwas weniger, beispielsweise 500 GS für den Anfang, reichen würden. Er hätte gehört, dass sie sich für meketische Artefakte interessierten – nun ja, er könnte ihnen vielleicht eine echte meketische Schatzkarte besorgen, und dafür könnten sie doch etwas springen lassen, nicht wahr?

Diese junge Heulsuse stand vermutlich unter irgendwelchen Drogen. Aber man konnte sie ja mal zu ihrem Quartier, der einfachen Herberge Pilgers Heimstatt begleiten und sich diese Karte anschauen, von der die Rede war. Vielleicht war ja doch irgendetwas an seiner Geschichte dran – und vielleicht würde der Typ mal endlich seinen Mund aufmachen und seine ganze Geschichte der Reihe nach erzählen, wie es sich gehörte!? Grummelnd begleiteten die Freunde diesen seltsamen Abdul durch die nächtlichen Gassen Nedschefs.

Auch unterwegs wollte Abdul nicht auspacken. Immerhin erzählte er, dass er großes Pech in der Liebe und jetzt auch noch Pech im Spiel gehabt hätte, von diesem seltsamen Tanz mit der reizenden Uscheranna mal abgesehen, und dass er am Wüstentor mit einer Kräuterfrau vom Volk der Himjar-Nomaden verabredet wäre, der er einen hohen Geldbetrag schuldig wäre, und insofern sollten sie bitte einen wohlwollenden Blick auf seine alte Karte werfen, die er vor einem halben Jahr von einem fahrenden Händler zusammen mit anderen meketischen Abschriften günstig

erworben hätte, denn dann könnte er dieser Nubiti wenigstens eine Anzahlung geben.

Als die Gruppe den Palmenplatz nördlich der *Pilgers Heimstatt* erreichten, war dort schon Nachtruhe eingekehrt und alles dunkel. Auf einer der Palmen hockte ein großer Geier und schlug mit den Flügeln – seltsam. Und dieser Geier sprach – noch seltsamer – plötzlich Abdul auf Scharidisch an:

„Abdul, halte dein Versprechen! Du kannst deinem Schicksal nicht entfliehen! Und du musst deine Schuld begleichen. Deine Frist ist abgelaufen – kein Gold bei Sonnenuntergang bedeutet ein Jahr deines Dienstes! Wisse, dass Nubiti, meine mächtige Gebieterin, niemand anders ist als die Herrin der Tausend Tode, die rechtmäßige Erbin der Blauen Hexe der Wüste! Und du, Abdul, stehst in ihrer Schuld, und sollst nun ihr Sklave sein. Meine Herrin versteht da keinen Spaß – sie besteht auf der vereinbarten Bezahlung. Begib dich nach Al-Rumakija und halte dich bereit für ihre weiteren Wünsche! Das ist ihre letzte Warnung und deine letzte Chance. Beuge dich ihr freiwillig, oder du sollst jeden der tausend Tode sterben – eine Kostprobe davon gab meine Herrin unlängst jenem alten Narren zu schmecken, der meinte, Ormut könnte ihm in seiner Bedrängnis zu Hilfe kommen. Lass dir sein Beispiel Abschreckung und Ansporn sein!“

Damit flatterte der Geier nach Westen davon, während 16 Schläger zum Angriff übergingen, die sich plötzlich aus den Schatten der umliegenden Häuser lösten und den Ungläubigen und dem Verräter Abdul, der nichts anderes im Sinn hatte, als die unschuldigen Töchter der Stadt zu verführen, anständiges Benehmen einbläuen wollten.

Die armen Schläger! Sie ahnten nicht, wer ihre Gegner waren. Mit einem Fingerschnippen ließ Ronald gleich die vordersten fünf Angreifer einschlafen, und HaoDai erstach sofort einen Mann. Diesem Deppen war nicht mehr zu helfen – Ulwuns Gegner hatte da ein besseres Los erwischt, denn die Schamanin schlug ihn erst nieder und heilte ihm dann seine Verletzung, damit man ihn verhören konnte. Nach diesem Auftakt gaben die Schläger

Fersengeld und ihre verwundeten „Kollegen“ gerne Auskunft über die alte Scharidin, die sie gebeten hatte, diesen ausländischen Frauenverführern mal ein wenig einzuheizen, damit sie künftig ihre Finger von den Töchtern des Landes ließen.

Die Freunde hatten Mitleid mit ihren Gegnern, die offensichtlich hereingelegt worden waren, und ließen sie laufen. Ronald hatte sich unterdessen mit Abdul unterhalten, der schockiert die ganze Szene beobachtet hatte, und ihm das goldene Amulett (in Gestalt einer wohlproportionierten verschleierte weiblichen Gestalt) für lächerliche 5 GS abgekauft, das Uscheranna dem Erzähler während des Tanzes geschenkt hatte. Hatte Ronald in seiner albischen Magiergilde wohl nicht gelernt, dass es gegen die Ehre verstieß, den Schock seines Geschäftspartners zu nutzen, um ihm sein Eigentum weit unter Wert abzukaufen? Nein, hatte er nicht.

Alle eilten nun zum nahegelegenen Wüstentor Nedschefs, an dem sich Abdul eigentlich bei Sonnenuntergang mit Nubiti verabredet hatte. Natürlich war er jetzt viel zu spät dran. Gegen ein kleines Bakschisch erfuhren sie, dass eine verhüllte Frau etwa eine Stunde vorher in die nächtliche Wüste geritten war. Das war freilich sehr ungewöhnlich, aber, bei Ormut, die Wache „wollte“ die Frau einfach nicht von diesem Ausritt abhalten.

Mit mulmigen Gefühlen eilten die Gefährten mit Abdul zurück zu seiner Herberge. In *Pilgers Heimstatt* war nach wie vor alles ruhig. Zu ruhig! Der alte Schairhaf war sonst immer noch auf, aus alter Türschließerantwortung, nicht vor dem letzten Heimkehrer selbst zu Bett zu gehen! Heute stand die Tür einfach offen – und in Abduls über und über mit Blut besudeltem Zimmer lag die massakrierte Leiche Schairhafs, in dem der Säbel Abduls steckte! Außerdem fehlte in dem durchwühlten Zimmer des Erzählers nur ein Gegenstand – seine meketische Geschichtensammlung.

Und genau dort hatte sich auch seine Original-Schatzkarte befunden!

Abdul brach heulend zusammen. Heather meinte dazu eiskalt, ihren Freunden zugewandt, dass der Typ zwar verdammt gut aussähe, aber dass ihr dieses ständige Rumgeheule tierisch auf den Wecker ging. Der sollte sich mal ein wenig zusammenreißen und sein Schicksal in die Hand nehmen. Klar war das blöd, das ihn da irgendwer reingelegt hatte, aber ihm konnte doch nichts Besseres passieren, als Flintstones Freunden zu begegnen, oder? Der sollte mal ein wenig zu seinem Alamut oder Orman beten, oder wie diese Göttertypen hier hießen, und sich dann ein paar netten Leuten anvertrauen, damit er wieder aus diesem Schlamassel herauskam!

Aber als erstes gab es nur eines, nämlich nichts wie weg von diesem Tatort! Die Freunde nahmen Abdul mit in ihr Quartier – und in *Jamlichas Brunnen* packte er endlich aus.

Abduls Geschichte

Abdul hatte vor 60 Tagen auf dem Sklavenmarkt einen Blick auf die bezaubernde Suleina erhascht, die ihren Vater, den Quadi Mansur ibn-Fadil, beim Einkauf begleitet hatte, und er hatte ihr seither Ständchen unter ihrem Palastfenster dargebracht, um ihre Liebe zu gewinnen. Zunächst leider vergeblich – aber so schnell gab er freilich nicht auf. Bisher hatte nämlich noch keine Frau seinen schwarzen Locken auf Dauer widerstanden! Suleinas doofer Vater ließ ihn aber jedesmal von seinen Dienern fortscheuchen, so dass er sich sogar verkleiden musste, um lange genug unter ihrem Fenster zu trällern. Suleina hörte ihm aber sicher zu und antwortete sogar auf seine in Gedichtform vorgetragenen Liebesverse, in dem sie beispielsweise ihr Fenster öffnete oder ihm eine unreife Feige zuwarf. Aber das war Abdul freilich zu wenig gewesen – das Mädchen musste in Liebe zu ihm entbrennen, um ihren Vater zu überlisten

und ein längeres Techtelmechtel zu ermöglichen, und für diesen guten Zweck war ihm jedes Mittel und jeder Einsatz recht. Er träumte Tag und Nacht davon, ihr Herz zu erobern – und ihn interessierte überhaupt keine andere Frau mehr. Es gab nur Suleina und sonst keine.

Eine glückliche Fügung des Schicksals führte ihn vor 20 Tagen auf dem Großen Platz zum Stand einer reisenden (verschleierten) Kräuterfrau namens Nubiti vom Volk der Himjar-Nomaden. Da bekanntlich solche Kräuterweiblein oft über liebe- und potenzfördernde Mittel verfügten, hatte er sich bei ihr vorsichtig nach einem Liebestrank erkundigt. Tatsächlich war Nubiti bereit, ihm einen solchen Trank zu beschaffen, wenn er sich bereit erklärte, ihr dafür 1500 GS zu zahlen oder ihr ersatzweise ein Jahr lang bedingungslos zu dienen und jeden ihrer Wünsche zu erfüllen.

Abdul war einverstanden und vor 9 Tagen händigte Nubiti ihm tatsächlich den Trank aus, und zwar „nur“ gegen Abduls Schwur bei Ormut und Alaman und der Kraft seines Bluts (und einem kleinen Schnitt, mit dem er sein Blut in eine Phiole der Kräuterfrau tropfen ließ), seine Verpflichtung zu erfüllen. Er hatte sich dabei für besonders listig gehalten, denn er wollte erst einmal den Trank testen, bevor er bezahlte (und konnte sich nicht vorstellen, dass sein Schwur auch bei einem wirkungslosen Trank einen gültigen Vertrag besiegelt hätte), und hatte deshalb als Zahlungsziel „drei Tage nach Unterschrift“ bei Sonnenuntergang in seiner Herberge vereinbart. Das zu seinen Ersparnissen fehlende Geld hatte er freilich schon von Freunden und Bekannten zusammengebettelt und hatte es Nubiti selbstverständlich auch gezeigt, um sie wegen seiner Zahlungsverpflichtung zu beruhigen. Mit einer wohlhabenden Freundin wie Suleina wäre er auch locker in der Lage gewesen, seine Schulden nach und nach abzustottern und sogar noch was draufzulegen.

Vor sechs Tagen gelang es Abdul zur Mittagsstunde, sich kurz mit Suleina am Rand des Sklavenmarkts zu treffen, während ihr Vater die neue Ware prüfte. Er hatte sie zu einem frisch gepressten Orangensaft eingeladen und ihr dabei den Liebestrank verabreicht. Der Trank wirkte! Beinahe hätte sich Suleina auf der Stelle sämtlicher Schleier entledigt und ihn an Ort und Stelle vernascht. Da sie aber ihr Vater bereits vermisst hatte, flüsterte sie Abdul nur noch schnell mit glühenden Wangen zu, dass sie ihrem geliebten Dichterfürsten unbedingt und baldmöglichst die paradisischsten Wonnen bereiten möchte; er sollte auf ein Zeichen von ihr warten – und Abdul gab ihr seine Adresse, *Jamlichas Brunnen* östlich vom Sklavenmarkt. Abdul war überglücklich und hätte beinahe seine abendliche Verabredung mit Nubiti vergessen, um ihr den verdienten Lohn für ihren Trank zu geben. Schon etwas angeheitert hatte er sich beeilt, heimzukehren, war aber in einer Seitengasse von etlichen Schlägern überfallen und ausgeraubt worden. In seiner Kneipe wartete Nubiti nicht auf ihn, er war wohl zu spät dran.

Vor fünf Tagen wechselte Abdul das Quartier und zog in *Pilgers Heimstatt*, weil er sein restliches Geld einteilen musste. Leider ließ sich Suleina weder blicken noch schickte sie ihm eine Botschaft – und auch Nubiti fand ihn nicht, um ihr Geld zu verlangen.

Vor vier Tagen hatte Abdul erfahren, dass Suleina schwer erkrankt war und der Heiler des Hauses sehr besorgt war. Ihr Herz machte Probleme! Nubiti fand ihn auch an diesem Tag nicht, um ihr Geld zu verlangen.

Vor drei Tagen musste Abdul erfahren, dass Suleina im Sterben lag. Ihr Herz war einfach zu schwach! Am Abend besuchte ihn Nubiti und wies ihn auf die bereits um 3 Tage verspätete Zahlung hin. Ihr war es offensichtlich egal, was mit Suleina passierte (sie verstand etwas von

Liebestränken, aber nichts von Heilstränken), und sie erinnerte Abdul an seinen Eid. Würde er ihn nicht erfüllen, müsste er „tausend Tode“ sterben! Abdul bat sie um eine letzte Chance, das vereinbarte Geld aufzubringen, und er gelobte „bei seinem Blut“, in drei Tagen bei Sonnenuntergang am Wüstentor entweder das Geld oder sich selbst auszuliefern, um sie auf ihrem Weg nach Al-Rumakija zu begleiten.

Vor zwei Tagen musste Abdul erfahren, dass Suleina gestorben war. Ihre Liebe zu ihm hatte sie getötet! Was für ein trauriger Tag. Abdul unternahm gar nichts, sondern ertränkte seinen Kummer in seiner Herberge und hoffte, dass wenigstens sein eigenes Herz jetzt wieder frei wäre.

Vor einem Tag beschloss Abdul, dass er jedenfalls kein schönes Jahr seiner Jugend bei den Himjar-Nomaden verschwenden wollte. Er erbettelte von seinen zahlreichen Freundinnen in der Stadt nochmal 300 GS und begann damit in verschiedenen Kneipen um Geld zu spielen – mit wechselndem Erfolg.

Heute reichte Abdul das Gold immer noch nicht. Er spielte schon seit dem frühen Morgen – in der *Hohen Palme* aber erst seit dem Nachmittag und zunächst mit einer guten Erfolgssträhne. Er ignorierte „bei Sonnenuntergang“ und dachte, dass alles „vor Mitternacht“ Nubiti schon reichen würde, denn schließlich wollte sie ja primär sein Geld und nicht ihn haben (so glaubt er). Und jetzt hatte er die Bescherung! Er war eine Hexe auf den Leim gegangen! Ihm war völlig klar, was Ormut nun von ihm erwartete – in die Wüste hinauszuziehen und Nubiti ihr finsternes Handwerk zu legen! Und genau das wollte er auch tun – und im äußersten Notfall eben allein!

Ermittlungen in Nedschef

Während sich Abdul am folgenden Tag in Angas Zimmer versteckte, setzten die Gefährten ihre Nachforschungen fort bzw. rüsteten sich zu einer Tour in die Wüste,

denn sie wollten den Erzähler natürlich nicht allein in sein Unglück laufen lassen.

Ronald erkundigte sich bei Dirschawa nach dem Auftritt Uscherannas und erfuhr, dass diese im normalen Leben eher publikumsscheue Tänzerin ihre Auftritte durch Boten kurzfristig ansagen würde; sie zog den Sabil flussauf und flussab und würde nach ihren Tänzen schnell wieder spurlos verschwinden (und ohne Honorar zu verlangen, was ein nettes Detail war).

In der Zauberschule erzählte Maruf al-Scharq, dass man sich in der Gegend der Oase Al-Rumakija vor den „heidnischen Grabstätten“ in den nördlich gelegenen Dschebel al-Ghussat („*Berge des Grauens*“) fürchten würde, in denen Totengeister hausen würden, die jeden Rechtgläubigen zerrissen, der seine Schritte in ihr Gebiet lenken würde. In seiner Bibliothek fand sich auch ein Schrift, die von einem „Totental“ in dieser Gegend berichtete, das von bösen Wüstengeistern (*Kel-es-Suf*) bevölkert sein sollte.

In der meketischen Schriftensammlung im Keller fanden sich zwischen zahlreichen Hinweisen auf alte Totenstädte in den westlich gelegenen Toten Hügeln auch ein Bericht über einen Tempel der Nebthut, der geierköpfigen Göttin der Nichtlebenden (also der Untoten, Geister und Dämonen), der sich in den Dschebel al-Ghussat nördlich von Rumakte (dem heutigen Al-Rumakija) befunden haben sollte.

Maruf fand sogar einen alten Grundriss des Tempels!

Unterwegs zum Tempel der Nebthut

So ausgerüstet, hielt die Freunde nichts mehr in Nedschef. Abdul floh mit Hilfe befreundeter Fischer heimlich auf dem Sabil aus der Stadt, während die Gefährten dank Mausilis Empfehlungsschreiben ohne jede Untersuchung durch das Stadttor reiten konnten. Gemeinsam ritten sie dann westwärts in die Wüste und erreichten nach

vier ereignislosen Tagen die Oase Al-Rumakija.

Nach einer ereignislosen Nacht in der Karawanserei verblüffte der bis dahin wenig gesprächige Abdul seine Begleiter mit der Nachricht, dass ihm eingefallen wäre, dass eine halbe Tagesreise von hier im Norden der Oase der Derwisch Schasullah in selbstgewählter Einsamkeit leben würde. Der könnte ihnen bestimmt weiterhelfen, bei Ormut!

Das konnte Schasullah tatsächlich. Der Derwisch hatte den Eindruck, dass in den letzten Vollmondnächten immer mehr von Alamans Geschöpfen die nördlichen Dünen bevölkerten. Er war deshalb sehr froh, dass endlich Leute auftauchten, die sich mal dorthin wagen wollten. Er bat die Freunde, Brennholz für ein abendliches Lagerfeuer zu sammeln, und bat Abdul um ein langes vertrauliches Gespräch unter vier Augen, um dem Träumer ein wenig ins Gewissen zu reden und ihm zu helfen, über sein bisheriges und zukünftiges Leben nachzudenken.

Am Lagerfeuer tanzte Schasullah den *Al-Karama* (Tanz der Weissagung), der bei Anga, Flintstone, Ronald und Heather zu interessanten Träumen führte, während Ulwun, Pippin und HaoDai Wache hielten und tatsächlich einen Angriff von drei Wüstengeistern abwehren konnten; diese Kel-es-Suf konnten sowohl in einer materiellen Gestalt (als Untote) oder in einer immateriellen Gestalt (als Geister) auftreten und waren dank ihrer Zauberkräfte recht gefährliche Gegner. Schasullah gab den Wächtern den hilfreichen Rat, die materielle Form mit Wasser zu bekämpfen, das wirklich eine vernichtende Wirkung hatte.



Am nächsten Morgen erzählten die Freunde ihre Träume.

Schasullah weigerte sich, die Träume zu interpretieren – jeder müsste schon selbst seinen eigenen Weg erkennen! Abdul überraschte seine Begleiter erneut, denn er hatte sich über Nacht entschlossen, sein Leben neu zu gestalten, und er wollte zunächst hier beim Derwisch bleiben; vielleicht könnte er ja als dessen Schüler von der Weisheit seines Lehrers lernen? Tanzen und Singen lag ihm jedenfalls im Blut!

Nach einem Pausentag zogen die Freunde dann endlich mit ihren Kamelen nach Norden. Schasullah schenkte ihnen ein paar Beutel mit Sumsum, einem Pulver, das man verwenden konnte, um einen Gegenstand oder ein Wesen damit zu bestäuben, um auf diesem Weg dessen Verzauberung zu bannen.

Umwege zum Tempel der Nebthut

Die Gefährten hatten an diesem Nachmittag also endlich die *Heulende Schlucht* erreicht; sie führte geradewegs in den Talkessel der tausend Tode und zum Eingang des in die Felsen geschlagenen Nebthut-Tempels. Diesen Weg nahmen die Freunde aber nicht; da Flintstone Ziegenspuren entdeckt hatte, die in nach Westen und Osten in die Hügel führten, folgten sie lieber dieser Fährte – und schließlich hatten sie den oberen Nordrand des etwa 40m tiefer gelegenen Talkessels erreicht.

Flintstone erinnerten die vielen Höhlen unwillkürlich an seinen Traum; hier war bestimmt der richtige Zugang zu dem Tempel! Die Abenteurer „parkten“ ihre Kamele hinter einer etwas abseits gelegenen Düne und vergruben vorsichtshalber ihre Wasservorräte im Sand (HaoDai hatte sein Kamel mit einem 50-Liter-Fass beladen!).

In der Abenddämmerung ließ sich Flintstone an einem Seil vom Nordrand aus in den Talkessel hinab und fand bald bei einer Sandrose und hinter Dornengestrüpp einen Eingang, der hinein in das Felsenlabyrinth führte. Hier befand sich einst eine schöne Statue der schakalköpfigen Göttin Heket, deren abgeschlagener Kopf nun neben ihr im Gestrüpp lag. Hinter der Statue lag eine vergoldete Steinfackel. Ulwun und Pippin beschäftigten sich gerade noch mit diesem Gegenstand, als aus dem engen Höhlengang einige ziegengehörnte Garste hüpfen. Auch aus anderen Höhlen des Talkessels hüpfen diese untoten Viecher hinab in das Tal, um durch die Heulende Schlucht in die nächtliche Wüste zu ziehen.



Anga und Ronald versperrten den Garsten mutig den Ausgang aus der Höhle und töteten einige der untoten Biester (u.a. mit einer gut platzierten *Steinkugel*). Diese Lebenden rochen zwar gut, hatten aber zu sehr den Beigeschmack fürchterlichen Ärgers, so dass nach einigen wilden Beißerein mit den von hinten nachdrängenden Idioten schließlich der letzte Garst begriffen hatte, dass es vorne nicht weiterging und man sich lieber einen anderen Weg in die Wüste suchen sollte. Jetzt leerte sich endlich der enge Gang ins Felsenlabyrinth, und die Freunde konnten nachrücken.

Nach einiger Zeit erreichten sie einen Durchgang in eine riesige Höhle, durch den sie (Pippin als erstes) die folgende Szene erblickten:

Ihr blickt von einer ovalen Öffnung am Boden der Höhle wie Mäuse aus ihrem Schlupfloch in eine gewaltige Felshalle von etwa 30 mal 40m Fläche und an die 20m Höhe. In der Mitte der Halle befindet sich ein etwa 3m hoher Naturstein in grober Form eines Totenschädels. Davor liegt zwischen zahlreichen kleineren Felsbrocken der angefressene Kadaver einer Ziege. Auf der gegenüberliegenden Seite des Gewölbes steigen die Felswände weniger steil an und scheinen auf ein Plateau mit weiteren Höhleneingängen zu führen. Auf Bodenhöhe führt rechts ein Seitentunnel aus der Felshalle, der allerdings von einem Gitter versperrt wird. An diesem rüttelt ab und zu ein stöhnender Ghul, der gierige Blicke auf die tote Ziege wirft. Von hier aus scheint ein Teil der unheimlichen Geräusche zu stammen, deren Widerhall ihr zuvor gehört habt.

Als sich Pippin gerade ein paar Schritte in die Halle gewagt hatte, schwebte eine geisterhafte Erscheinung von der gegenüberliegenden Felswand herab und zu dem Ghul hin, um ihn wie mit einem lässigen Handwedeln wegzuscheuchen. Das war ein Kel-es-Suf, und natürlich bemerkte er die unbetenen Besucher und ging zum Angriff über.

Die Freunde griffen den Geist ebenfalls an, der sich zunächst im Fern-, später auch im Nahkampf zur Wehr setzte und schließlich doch als kleiner Staubteufel das Weite suchen musste. Pippin öffnete das Schloss der Gittertüre in die Ghulhöhle, aber dort führte kein Weg hinaus und mit dem feigen (oder listigen) Ghul, der sich vor ihnen zurückgezogen hatte (schließlich schützte sie ein *Flammenkreis* Heathers), wollten die Freunde nicht kämpfen.

In der großen Höhle ging es vermutlich nur weiter, wenn man die 12m hohe Steilwand an der dem Eingang gegenüberliegenden Seite emporgeklettert wäre. Dort tauchten aber immer wieder neue Kel-es-Suf auf, und schon der nächste flog über den totenschädelartigen Naturstein und griff von dort die deckungslosen Gefährten mit

seiner Magie an, die ihm erlaubte, aus der Ferne seine scharfen Klauen gegen die Feinde einzusetzen. Die Freunde mussten einige schwere Treffer einstecken, bis Heather auf Angas Hilferufe hin auf die Idee kam, *Angst* gegen die Gegner anzuwenden – und siehe da: kaum war ein Kel-es-Suf verängstigt, schon entschwand er!

Heather musste von nun an viele Angstzauber einsetzen, denn in dieser Höhle tauchten sehr häufig Wüstengeister auf, und ohne den erfolgreichen Einsatz ihrer Magie wäre es Ronald nie gelungen, mit *Befestigen*-Zaubern das äußerst mühsame Werk einer an der Steilwand klebenden Steintreppe zu vollenden.

So aber schafften sie es, dieses Hindernis zu überwinden, und wieder einige Zeit später standen sie vor einem versilberten Portal ohne erkennbare Öffnungsmechanismen. Für langwierige Experimente war keine Zeit, weil ihnen offenkundig Garste auf der Spur waren – aber zum Glück half Sumsum, dieses Portal zu öffnen. Sie waren endlich im alten Tempel der Nebthut!

Nubitis Ende

Hinter dem Silberportal befindet sich ein nur 2m breiter und 24m langer Gang mit je sechs Statuen in Nischen zu beiden Seiten. Es handelt sich um zwölf 2m große, gesichtslose Männerbilder aus rötlichem Sandstein. Sie blicken aus ihren Nischen auf das Silberportal, das ihr soeben durchschritten habt. Am anderen Ende des Ganges befindet sich ein rechteckiges Portal aus Holz, das wie das Silberportal weder Knauf noch Schlüsseloch aufweist, sondern lediglich zwei Ausbuchtungen zum Aufdrücken.



Natürlich wurden die Sandsteinstatuen lebendig, als Lebewesen durch den Gang schritten, aber die erfahrenen Abenteurer hatten schon damit gerechnet und spurteten schnell zum Holzportal, das sie ebenfalls mit Sumsum öffneten. Die Inchebrew (so hießen diese meketischen Wandelsteine) hatten keine Chance!



Kurz darauf betraten die Freunde einen Raum, in dem sich von einem Diwan niemand anderes als die Tänzerin Uscheranna überrascht erhob!

Die Lamia hatte ihrer Herrin von ihrer endlich erfolgreich beendeten Suche nach dem gesuchten Wunschkandidaten für den Zauber „*Bannen des Todes*“ berichtet. Sie hatte das Aussehen Suleinas beibehalten und wartete jetzt bis nach der nächsten Myrknacht untätig auf neue Befehle Nubitis. Sie war nun vor allem deshalb überrascht, weil ihr schönes Amulett nicht der „Frauerversteher Abdul aus Nedschef“ trug, sondern ein fremder Mann (Ronald). Nun ja – erstmal würde sie mit einem besonderen Tänzchen ihre Besucher in ihre Gewalt bekommen, und dann wollte sie die Deppen verhören, bevor sie einen nach dem anderen gemütlich in den Tod schickte – die blöden Weiber zuerst, das war klar.

Uscheranna erhob sich geschmeidig und strich mit ihren Fingern leicht über eine fellbespannte Trommel, die daraufhin von allein zu trommeln begann. Offenbar wollte sie ihre Besucher mit einem Tänzchen willkommen heißen! Ronald wartete gespannt ab, welche Darbietung sie wohl geplant hatte, aber seine Gefährten verdarben ihm mal wieder den ganzen

Spaß. Anga und Flintstone zögerten keinen Moment, stürmten auf das kaum bekleidete wunderhübsche Mädchen zu und hieben mit ihren Waffen auf sie ein. So hübsch war dieses Mädchen gar nicht! Diese Frau sah eher aus wie längst verstorben! Oder besser: wie soeben endgültig verstorben, und dass, noch ehe sie Ronald animieren konnte, gegen seine Freunde die Waffe zu erheben! Flintstone stach auch in die Trommel, damit sie zu spielen aufhörte, und unter ihrem „Fell“ aus Menschenhaut quoll prompt dunkles Blut hervor. Aber sie war nun ebenso still wie diese Tänzerin. Prima!

Dank ihrer Karte aus der Bibliothek der Zauberschule von Nedschef fanden die Gefährten mühelos den Geheimgang in die benachbarte Kammer, die jetzt Nubiti als Quartier diente. Hier standen in einem Bücherregal zahlreiche Werke über Ta-Meket, einschließlich Abduls meketischer Geschichtensammlung mit der besagten Schatzkarte [s. C.32]. Und sie fanden ein paar interessante Notizen Nubitis:

...alles wird gut!!!

Wird aber auch höchste Zeit – dies ist bereits das letzte Jahr, und diesen verstockten Totengeistern schien es richtig Spaß zu machen, mich auf die Folter zu spannen. Schon dachte ich, dass sie mich nur foppen wollten mit ihrem „optimalen Kandidaten, der an den Ufern des Sabil, irgendwo zwischen Madinat und Khairat, leben und zwei Dutzend Jahre plus eins sein soll und ein hübscher Mann mit dunklen Augen, edlen Zügen, schwarzen Haarlocken und einem dünnen Schnurrbart sei, der nicht von seinen Eltern aufgezogen wurde“ – nun ja, dann hätte ich eben den Tod auf konventionelle Weise besiegt, kein Spaß ohne Risiko, wie die Schlangenbeschwörer sagen. Aber wenn ihr Tipp wirklich stimmt, dann werde ich den Weg zur Unsterblichkeit völlig gefahrlos beschreiten können, vorausgesetzt, ich finde alle zehn Jahre die passenden Opfer!

Ich bin schon völlig durcheinander. Es wird gut tun, mal wieder einen lebenden Menschen in meiner Kultstätte zu wissen – „Abdul, der Frauenversther aus Nedschef“! Dieses Vögelchen hat bestimmt viel zu singen vor seinem Ableben, und ich merke, wie ich mich nach etwas Unterhaltung sehne. Wie er wohl reagieren wird, wenn er erfährt, dass er höchstpersönlich mit meinem „Liebestrank“ seine Geliebte getötet hat? Wird er aufbegehren? Oder

völlig zusammenbrechen? Egal – für das Ritual spielt das keine Rolle, und die Totengeister sind zwar wenig kooperativ, aber auf ihre Angaben ist Verlass. Wenn sie behaupten, dass der Kandidat keinesfalls gewaltsam zur Teilnahme gebracht werden dürfe, sondern freiwillig oder zumindest in Erfüllung eines klaren Vertrags mitmachen müsse, dann stimmt das auch.

Aber Nebthut sei Dank – alles hat sich glücklich gefügt. Während meine Uscheranna seit Jahren erfolglos sabilauf- und abwärts gezogen ist, finde ich selbst ausgerechnet in Nedschef, also ganz in meiner Nähe, diesen Abdul, und besser noch, der liebestolle Dummkopf ist sogleich bereit, mir ein Jahr lang bedingungslos zu dienen und jeden meiner Wünsche zu erfüllen, „falls er nicht rechtzeitig bezahlen kann“. So ein Einfaltspinsel! Einen besseren Kandidaten kann es wirklich nicht geben!

Aber eins nach dem anderen. Das trideadische Ritual der meketischen Totenweckung erlaubt keinen Aufschub und keine Störung und muss zwischen Ljosdag und Myrkdag erfolgen. Das zuerst. Dann Abdul – wagt er es wirklich, sich nicht in Al-Rumakija einzufinden? Dann sind eben Uscheranna und ich dran. Eine leichte Übung!

Bei Nebthut – alles wird gut!!!

Natürlich spähten die Freunde auch vorsichtig in die große Halle:

Ihr blickt in eine gewaltige, achteckige Säulenhalle von gut 30m Durchmesser. Die Kuppeldecke wölbt sich etwa 12m über euch im Zwielflicht, das einige glimmende Weihrauchbecken zwischen den Säulen stiften. Am Ostende befindet sich neben zwei solcher Becken ein großes, mit schiefen Stahlbeschlägen verstärktes Holzportal, das nur angelehnt ist; daneben lehnt ein schwerer Querriegel an der Wand. Im Westen befindet sich ein weiteres, etwas kleineres Portal mit Goldbeschlägen, das geschlossen ist. Im Nordteil befinden sich drei Nebenräume. Im Nordwesten dringt aus einem von einem Knochenvorhang bedeckten Durchgang ein schmaler Streifen dunkelroten Lichts sowie purpurner Rauch in die Halle, welcher durch ein Loch in der Kuppeldecke abzieht. Im Norden befindet sich eine schwere Holztür und im Nordosten ein dunkler, offener Durchgang. Wände und Säulen sind über und über mit Schriftzeichen verziert, und neben den Weihrauchbecken stehen einige übermenschengroße Steinstatuen herum, zumeist von Geiern oder geierköpfigen Menschen. In der Südostwand schimmert hinter den Säulen ein schweres Gitter silbern im Halbdunkel. Im Schatten des Raumes dahinter seht ihr die unruhige Bewegung eines großen Körpers. Ihr könnt aber

nicht erkennen, um was für ein Wesen es sich genau handelt.

Ein langer Kriegsrat folgte. Schließlich war es aber soweit. Dort, wo durch einen Vorhang aus lauter Knochen der purpurne Rauch drang, dort musste auch die Hexe sein! Ihr würdet sie jetzt das Handwerk legen! Flintstone, HaoDai und Pippin hängten sich geierförmige Amulette um, die sie in Nubitis Quartier gefunden hatten, und schlichen sich durch die Große Halle zu dem Raum mit dem geheimnisvollen purpurnen Rauch.

Sie hatten gerade die Mitte der großen Halle erreicht, als eine der „Geierstatuen“ (in Wahrheit ein dösender echter Geier) plötzlich laut krächzend und flügelschlagend zum Loch in der Kuppeldecke hochflatterte. So ein Mist – diesen Fall hatten sie bei ihrem Kriegsrat nicht eingeplant. Na dann – Plan B: reinstürmen und draufhauen!

Als die ersten den Knochenvorhang erreichten, trat ihnen von dort ein mit einem Anderthalbhänder bewaffneter Todeswächter entgegen, um ihnen gewaltsam den Zutritt in Nubitis Labor zu verweigern. Noch ehe er einen ersten Hieb machen konnte, hatte ihm Ulwun (mit *Heranholen*) sein Schwert abgenommen! Jetzt konnte er den Angriffen Flintstones und HaoDais, die mit *Flammenkreisen* geschützt waren, nichts entgegensetzen und musste sich Schritt für Schritt in den kurzen Gang zurückdrängen lassen, der in das nekromantische „Frankenstein-Labor“ der Hexe führte.

Hinter dem 2m breiten Knochenvorhang geht es durch einen 2m langen Felsgang in den 6m * 7m großen Raum. In der Mitte ist eine offene Feuerstelle – rechts und links dienen Sandsteinblöcke als Labortische und Holzregale zur Aufbewahrung der Zutaten einer gut eingerichteten Giftküche sowie eines Nekromantenlabors. Dahinter befindet sich in einem Beschwörungskreis ein Steinblock, auf dem eine menschliche Leiche liegt, die bei näherem Hinsehen aus verschiedenen Teilen zusammengenäht wurde.

Der nackte Körper ist nahezu vollständig mit einer dunkelroten süßlich riechenden Paste eingepinselt worden, die Nubiti aus verschiedenen Leichenteilen

und Elixieren mühsam Milliliter um Milliliter in dieser Trideade mit der Apparatur über der purpurfarbenen Feuerstelle hergestellt hat.

Der plötzliche Alarm ihres Wächtergeiers und das schnelle Zurückdrängen ihres kampfstarken Todeswächters hatte Nubiti klargemacht, dass sie leider nicht mit einer Fertigstellung ihres Lieblingsprojekts rechnen durfte. Hier ging es um ihr Leben, und bevor sie sich anderer schwächerer Diener bedienen konnte, musste sie zunächst ihren – nahezu vollendeten – Superhelden aktivieren. In einer Ecke des Raums vor den Blicken der auf den Todeswächter einschlagenden Fremden verborgen, öffnete sie deshalb eine Bleiflasche und entließ den Trauermantel, der sein Ziel kannte und kurz darauf im Mund der rot eingepinselten Leiche verschwand.

Durch das unversperrte Eingangsportal der Großen Halle liefen vier Mumien herein und auf die vor dem Labor auf die Beseitigung des Todeswächters wartenden Gefährten zu. Anga zog zwei der Bandagenträger auf sich, während Ronald mit einer *Steinkugel* die beiden anderen ins Visier nahm. Doch er richtete bei seinen Gegnern damit kaum Schaden an – und selbst musste der Magier auch nichts befürchten, denn Heather hatte ihn mittlerweile mit einem *Flammenkreis* geschützt. Die beiden Mumien liefen freilich an ihm vorbei zum Eingang des Labors. Anga hatte inzwischen einen fürchterlichen Hieb einer der beiden Mumien einstecken müssen und hätte bei einem weiteren Treffer hier sein Zwergendasein beendet, aber statt ihn endgültig zu beseitigen, eilten seine beide Gegner ebenfalls zum Eingang des Labors. Offenkundig wollten sie Nubiti zu Hilfe kommen!

Im Labor war der Totenkämpfer plötzlich freiwillig zurückgewichen und gab HaoDai und Flintstone die Gelegenheit, nachzusetzen und in den Raum zu stürmen; der Untote war nämlich auf die Idee gekommen, sich mit einem Schürhaken aus der Feuerstelle zu bewaffnen, um wieder eine wirksame Waffe gegen die Eindringlinge zu haben. Nun erblickten die beiden Freunde auch die schwarzhaarige hübsche junge Hexe, die in einer Ecke des

Raums gerade einen kleinen Stab aus ihrer Robe zog; vor ihr standen zwei böse grinsende Kel-es-Suf, die offenkundig ihre Aufgabe als Leibwächter ihrer Herrin ernst nahmen.



Während die weiterhin geschützten Freunde HaoDai und Flintstone auf die Kel-es-Suf einschlugen, kämpften Pippin und Ulwun gegen den schürhakenschwingenden Todeswächter. Da ihre Gefährten in der großen Halle die vier Mumien nicht aufgehalten hatten, stürmten diese jetzt in den schmalen Eingang zum Labor und blieben dort „als Verstopfung“ stehen, weil sie wegen der *Flammenkreise* der dortigen Kämpfer nicht vorrücken konnten. Naja, da boten sie doch ein tolles Ziel für eine von Ronalds *Feuerkugeln*! Der Magier machte sich an die Arbeit.

Inzwischen hatte Heather vom Eingangsportal der Großen Halle her ein leichtes Rumpeln vernommen; es hatte sich so angehört, als ob irgendwo eine Mauer zerstört worden war. Komisch! Und jetzt setzte ein Poltern und Beben ein, als ob sich eine oder mehrere schwere Massen langsam in Bewegung setzen würden! Die Heilerin spurtete nun zum Portal, um es mit dem Querriegel zu versperren, aber ihre Kräfte reichten dafür nicht aus. Glücklicherweise hatte auch Anga diese Gefahr bemerkt und kam ihr rechtzeitig zu Hilfe, bevor der erste „Panzer“ von der anderen Seite kräftig gegen das Portal donnerte. Nach zwei weiteren donnernden Versuchen, ob das Portal vielleicht doch nachgeben würde, gaben die „Panzer“ auf - und Anga und Heather hörten wieder das Rumpeln, das sich nun aber vom Eingang entfernte.

Im Labor hatte sich die eingepinselte Leiche mittlerweile aufgesetzt und sah dem Kampf zu. HaoDai und Flintstone dachten, es wäre ihnen endlich gelungen, die beiden Kel-es-Suf so von Nubiti abzudrängen, dass HaoDai auf die Hexe einschlagen konnte. In Wahrheit war das der Hexe nur recht gewesen, die endlich ihr Thaumagral gegen sie einsetzen wollte – aber, bei Nebthut, sie traf ein ums andere Mal mit ihrem Stecklein keine Stelle dieses flinken schlitzäugigen und fies zustechenden Fremdlings! Während Ulwun die Angriffe des Schürhakenschwingers abwehrte, bespritzte Pippin die Kel-es-Suf mit Wasser, die daraufhin zu Geistern wurden. Mehr konnte der Halbling nicht für Flintstone tun, dem es im weiteren Kampf auch allein gelang, beide Wüstengeister zu vernichten. Pippin musste aber erst Ulwun helfen und erledigte zunächst den Todeswächter, bevor er sich diesem „Frankenstein“ stellte, der jetzt ebenfalls in den Kampf eingriff.

Nubitis Geier hatte seine gefiederten Kollegen alarmiert, die nun alle der Herrin zu Hilfe kommen wollten; ihr lähmender Schnabelhieb wäre eine gefährliche Waffe gewesen, wenn es zu einem Kampf gekommen wäre! Kam es aber nicht, weil die Hexe sang- und klanglos – ohne einen einzigen Treffer ihres Steckleins – von HaoDai und Flintstone getötet worden war. Nach Nubitis Ableben standen die Geier nicht mehr unter ihrer Kontrolle und drehten ab. Auch die den Gang verstopfenden Mumien, von denen immerhin drei Ronalds *Feuerkugel* recht gut überstanden hatten (!), spürten die Abwesenheit der Herrin und wollten auf ihre Ausgangsposition – vor dem Eingangsportal – zurück.



Das kam natürlich nicht in Frage! Heather und Anga stellten sich ihnen vor dem verriegelten Portal in den Weg und zerstörten sie schließlich.

Der kleine Pippin besiegte fast ganz allein (aber nicht mit „links“, wie er später behauptete) den großen untoten Superhelden Nubitis!



Plan B hatte funktioniert. Die Gegner waren tot.

Rückkehr nach Nedschef - ohne Totenöl

Bei der weiteren Absuche des Nebthut-Tempels stießen die Gefährten auf die Ersparnisse der Hexe. Anga fand den Vertrauten der Hexe, ein Totenkopffäffchen, das den Zwerg mit seinem Giftzahn in die Hand biss – ein Mensch wäre an diesem Gift vermutlich auf der Stelle gestorben, aber der Zwerg steckte „den kleinen Kratzer des Mistviehs“ einfach weg.

Hinter einem silbernen „Geistergitter“ war eine echte Mantichora (Löwin mit Skorpionstachel und Menschengesicht) eingesperrt. Heather besänftigte die Bestie mit Zähmen. Die Freunde beseitigten das magische Gitter und nahmen diesen praktischen transportablen Gittergenerator mit; die zahme Mantichora, die freundlich mit ihrem Stachelschwanz wedelte, sperrten sie dagegen in Nubitis Schatzkammer ein

und verurteilten das Tier damit zum Hungertod.

Anga wagte sich als erster durch das Eingangportal – aber dahinter waren keine „Panzerrechen“ zu sehen. Hier ging es durch eine weitere Halle und dann durch einen langen Gang hinaus ins Freie, nämlich auf Bodenhöhe in den bekannten Talkessel. Und eine der Seitenwände dieses Gangs war an vier Stellen vor ganz kurzer Zeit zerstört worden. Dort standen 4m lange und 2,5m hohe Sandsteinstatuen auf schweren Rollen, die die Form gedrungener muskulöser Menschen mit schwenkbaren Geierschädeln hatten. [Diese *Petbew-Schenu* wären massive, wenn nicht automatisch tödliche Gegner der gesamten Flintstone-Gruppe geworden, wären sie zum Einsatz gekommen.]

Der Zwerg hatte – eher ungewöhnlich für ihn – ein Gefühl, und zwar ein ungutes. Er wollte hier nicht einfach so durchspazieren, um zum Talkessel zu kommen. Seine Freunde gaben ihm recht – und der pffiffige HaoDai hatte den Einfall, mal ein paar Schritte durch den Gang zu gehen, geschützt durch eines der geierförmigen Amulette, die sie in Nubitis Kammer gefunden hatten. Das war die Lösung.

Die Freunde packten ihre Beute ein (und fanden dabei zwischen Nubitis Büchern noch drei nützliche Spruchrollen). Dann kehrten sie mit ihren Kamelen zu Schasullah zurück, der Ormut pries und tatsächlich bereit war, sein einsames Leben aufzugeben, Abdul auszubilden und mit ihm durch Mokattam zu pilgern. Abdul schenkte natürlich den Helden, die ihm geholfen hatten, seinen wahren Lebensweg zu finden, seine meketischen Unterlagen, für die er jetzt sowieso keinen Bedarf mehr hatte.

Wenige Tage später waren die Abenteurer wieder in Nedschef. Oberbibliothekar Maruf al-Scharq war begeistert über die Bücher Nubitis, die ihm die Gefährten zeigten. Die Gäste und Freunde Mausilis

wären selbstverständlich auch seine Gäste und Freunde! Er lud sie ins Gästehaus der Zauberschule ein, und hier verbrachten sie bei angenehmer Bewirtung fast ein halbes Jahr bis ins Frühjahr des Jahres 2403 nL.

Natürlich blieben sie nicht untätig, sondern beschäftigten die Lehrmeister des Landes; HaoDai fuhr dazu extra nach Meknesch, um dort bei einem alten KanThai in die Lehre zu gehen.

Und manche verdienten sich sogar ein zusätzliches Taschengeld. Flintstone brachte den beiden Töchtern des Fürsten von Nedschef albische Sprachkenntnisse bei (die beiden fanden die Musikantengruppe der „Wundheiler“, vor allem Faryn MacAion und Belar MacBeorn, einfach nur süüüüß). Und Anga hatte im fürstlichen Palast ebenfalls eine Stelle bekommen: als Helfer des Haushofmeisters, wobei es seine wichtigste Aufgabe war, sich um das Wohlergehen der verwöhnten Palastkatzen zu kümmern. Der Zwerg hoffte nur, dass die Schlaumeier in der Zauberschule bald diese „meketische Schatzkarte“ Abduls entschlüsselt hätten, damit er wieder auf angenehmere Weise zu Gold kam.