

C.5 Sturm über Mokattam

Peter Kathe, MIDGARD-Abenteuer-Box, Klee 1992

Copyright © 2003 by Andreas Arenz und Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteuer (Copyright © 1992 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Frühjahr in Babatorun

Nureddin, der Lieblingsonkel von Timores Nothunstal, staunte nicht schlecht, als am Ende der Regenzeit sich nach und nach immer mehr Gäste in seiner bescheidenen Behausung im kleinen mokattischen Dörfchen Babatorun einfanden: hatte es sein Neffe da mit der Gastfreundschaft nicht etwas übertrieben? Und noch dazu solche verwegenen Gestalten! Der kriegerische Zwerg Haurin, die waelische Schnapsbrennerin Helga Snörresdottir, der KiDoka HaoDai, die Gnomin Grainne, die zauberkundige Elfin Alchemilla, die moravische Waldläuferin Mogu ako Hoiu, der listige Kleptonio (ihn hatten Haurin und Helga in den Küstenstaaten kennengelernt) - wahrlich eine bunte internationale Mischung!

Nureddin beruhigte sich allerdings etwas, als er merkte, dass seine Besucher eigentlich ganz freundliche Leute waren, die ihm bei den alltäglichen Arbeiten zur Hand gingen. So fand er sogar Zeit, seiner Lieblingsbeschäftigung nachzugehen, dem Studium alter meketischer Schriften. Und er konnte Timores und manchem seiner fremdländischen Freunde etwas von der Weisheit der Vorfahren vermitteln.

Das Testament des Baumeisters

Zu Beginn des Schakalmondes erstand Nureddin von einem fahrenden Händler aus Schamat einen Stapel alter Pergamente - und stieß dabei auf das Testament des meketischen Baumeisters Snofretep. Er hatte die Grabanlage für Nihocher, den Feldherrn und ersten Fürsten des freien Mokattams, errichtet - und seine Beschreibung passte genau auf die kleine Pyramide nördlich von Garib al-sawda! Vor Aufregung lief Nureddin aus dem Haus, um Ormut für seine wunderbare Gnade zu danken, stolperte über die Türschwelle und brach sich den Fuß.

Nun, das war natürlich kein Grund für den Gelehrten, um zu verzagen. Hatte er nicht hilfsbereite Gäste bei sich (fast schon zu lange)? Klar, dass sie ihm helfen würden - sie schienen sich sowieso schon längere Zeit zu langweilen. So erzählte Nureddin den Gefährten alles, was er wusste, und bat sie, nicht länger zu warten, sondern ihm das legendäre Mondschwert aus der letzten Pyramide der Meketer zu bringen, das eines echten Kalifen würdig wäre.

Im Grabmal Nihochers

Am 9. Schakal brachen die Abenteuerer zusammen mit Alim, dem braven Hausburschen Nureddins, auf und erreichten pünktlich zum Vollmond die halb im Sand verborgene Pyramide. Routiniert gingen die Gefährten ans Werk. Stockwerk für Stockwerk ging es tiefer hinein in das alte meketische Grabmal. Und die Freunde entdeckten alles:

Beim Versuch, eine Scheintür zu öffnen, wurde Kleptonio plötzlich von einem silbrig glänzenden Pulver eingehüllt. Es war der Mondstaub des Rehotep gewesen - und ohne den Grund zu kennen, war Kleptonio in den folgenden Monaten jeweils bei zunehmendem Mond voller Energie und Lebenslust, und bei abnehmendem Mond träge und lustlos.

Mogu ako Hoiu und HaoDai tranken aus einem Holzkelch beim Grab des Chontis-Re, der ebenfalls in der Pyramide bestattet worden war, einen weißen Flüssigkeit - der Sage nach "Sa", der in den Adern der meketischen Götter fließende Saft. Und beide fühlten sich danach irgendwie besser.

Bei Chontis-Re fanden die Abenteurer auch das gesuchte sichelförmige silberne Mondschild.

Hinter einer versiegelten Knochentür stießen die Freunde auf ein weiteres Grab. Es war die "Ruhestätte" von Unedjis gewesen, der hier als Untoter die Jahrhunderte überdauert hatte. Die Gefährten staunten nicht schlecht, als sich plötzlich eine bandagierte Mumie aus dem Marmortrog vor ihnen erhob und drohend auf sie zukam. Sie wichen entsetzt zurück und waren sehr erleichtert, als die Mumie plötzlich ihren Arm nach oben streckte und durch den Schacht, durch den die Freunde vor kurzem in dieses Stockwerk hinunter geklettert waren, nun nach oben schwebte!

Sie hatten also den Hohepriester der An-tankh befreit! Obwohl den Freunden in diesem Moment diese Zusammenhänge noch nicht klar waren, waren ihnen bei dem Gedanken, eine alte Mumie aus ihrem Totenschlaf gerissen zu haben, recht unwohl zumute. Was da wohl noch passieren würde? Noch wusste keiner der Abenteurer, dass drei von ihnen nun dem Tod geweiht waren.

Mit zahlreichen Schätzen beladen (u.a. war ein schwarzer Holzstab darunter, der mit den meketischen Bildzeichen für "Nord"- "Wind"- "Hauch"- "Sturm" verziert war), kehrten die Freunde schließlich aus dem Grab zurück - und machten eine grausige Entdeckung: Alim war das erste Opfer der Mumie geworden und lag erschlagen vor seinem Zelt, wo er auf die Rückkehr der Abenteurer gewartet hatte. Sie bestatteten ihn nach den Regeln des Din Dhulahi.

Der erste Brief Nureddins

Auf ihrem Rückweg erreichte in Garib al-sawda ein Brief die Gruppe, den Nureddin ihnen kurz nach ihrem Aufbruch in Babatorun hinterhergeschickt hatte:

Meine lieben jungen Freunde!

Es freut mich, Euch lebend zu wissen (sonst wärt Ihr wohl kaum in der Lage, diesen Brief zu lesen). Gräber plündern ist wahrscheinlich spannender, als Kamelen Wespen in die Futtersäcke zu stecken, hab' ich Recht?

Nun ja, genug der Vorrede. Ich schreibe diesen Brief, weil ich sehr wahrscheinlich nicht zu Hause sein werde, wenn Ihr wieder nach Babatorun zurückkehrt. Um keine Zeit zu verschwenden, bin ich unterwegs zu meinem Kollegen Nasser Bedr'ussuman, um Material zur Untersuchung des Schwertes einzukaufen. Hoffentlich ist er auch wirklich in der Gegend von Sinda; bei diesen wandernden Zauberern weiß man ja nie. Und hoffentlich habt Ihr das Schwert auch gefunden!

Ihr könnt die Zeit meines Fortseins auch nutzen. Und zwar, indem Ihr meinen alten Freund Zuhrad aufsucht. Das ist so ein verschrobener Einsiedler, der ein paar Tage westlich vom Dorf in den Hügeln lebt. Der alte Giftmischer weiß angeblich einiges über das Mondschild. Er hat mir damals geholfen, die Inschrift vom Nachtschlangeich bei Tel Hanrami zu entziffern, durch die ich erst auf das Sichelschild aufmerksam wurde. Außerdem hat er abwechselnd mal das ewige Leben und mal das Geheimnis, wie man Blei zu Gold macht, entdeckt. Auf jeden Fall werde ich wohl wieder in Babatorun sein, wenn Ihr von ihm zurück seid.

*Bis dahin wache Ormut's Auge über Euch.
Nureddin*

Die Freunde kehrten also nach Babatorun zurück und quartierten sich im leerstehenden Haus Nureddins ein. Alchemilla und Helga Snörresdottir wollten hier bleiben und warten, bis die Gefährten von ihrem Ausflug zu Zuhrad wiederkehren würden.

Ein Nothunspriester ist kein Vogel

Nach einem mehrtägigen Marsch durch das Hügelland südwestlich von Babatorun erreichten die Abenteurer schließlich Zuhrads Behausung, die sich direkt an der Abbruchkante der Hochebene in ein etwa 30 bis 50m tiefer gelegenes Bachtal befand. Die Freunde erkannten zunächst nur zwei große und etwas ineinander gebaute Steintürme (aus dem schmaleren und höheren drang roter Rauch), die von einer teilweise eingefallenen Steinmauer umgeben waren.

Nun, die Gefährten hatten ja nichts Böses im Sinn, sondern wollten den Alchimisten bloß besuchen - also klopfte sie an der Holztür des einen Turmes an. Niemand öffnete - dafür begann aber ein neben dem Türrahmen wachsender Rosenstrauch, mit seinen Wurzeln und Ranken die Freunde anzugreifen!

Die meisten Abenteurer wichen dem Rosenstock aus - und Kleptonio begann bereits, sich einen günstigen Kletterweg auszusuchen, um auf das Flachdach des kleineren Turmes zu kommen. Nur Timores Nothunstal hatte der Zorn ergriffen: da lief man tagelang durch langweiliges Hügelland, und dann musste man sich auch noch gegen so doofe Ranken zur Wehr setzen! Dem angehenden Meerespriester reichte es nun endgültig. Mit einer *Feuerkugel* würde er dem Rosenstrauch schon zeigen, was er von seinen Dornen hielt!

Alles gute Zureden half nichts - Timores wollte zaubern. Während also die anderen in Deckung gingen, ließ der junge Priester die *Feuerkugel* vor dem Strauch explodieren - mit verheerendem Erfolg: Der Rosenstrauch war zerstört - gut. Aber die besonders kräftige *Feuerkugel* hatte auch das leicht entzündliche Gasmisch gezündet, das sich hinter der hölzernen Eingangstür des Turmes gebildet hatte - und nun flogen dem völlig überraschten Timores die Trümmer der Tür entgegen! Beim vergeblichen Versuch, den Trümmern auszuweichen, stolperte er und - stürzte über die Felskante in den Abgrund!

Seine Freunde beugten sich schnell über die Steinmauer, um hinab in das Bachtal zu spähen, und sahen zu ihrer Verblüffung, dass Timores den Sturz scheinbar unbeschadet überstanden hatte. Er war in einem kleinen Teich gelandet, der von einem etwas oberhalb in der Felswand gelegenen Wasserfall gespeist wurde, und winkte seinen Kameraden zu, dass alles in Ordnung wäre. Der Meerespriester ahnte nicht, dass Nothuns seine schützende Flosse über ihn hielt und sein Ableben etwas verzögert hatte - schließlich hatte Timores das Mondschwert Rehoteps bei sich, und etwas göttliche Hilfe hatte der falkenköpfige Meketergott schon verdient.

Ein Dieb ist kein Schinken

Der Blick über die Steinmauer hatte den Freunden auch gezeigt, wo die weitere Behausung des Alchimisten war, nämlich Stockwerk für Stockwerk in den Seitenwänden der Felswand. Im Talgrund war sogar eine massive und mit Dornen bewehrte Holztür in der Felswand zu sehen. Komisch, dass sich bisher kein Bewohner gezeigt hatte? Nur der rote Rauch stieg weiter aus dem hohen Turm auf. Wo ging es bloß von hier oben in Zuhrads Festung hinein?

Haurin überredete Kleptonio, es direkt bei den schmalen "Fenstern" des hohen Turms zu versuchen, und hustend und keuchend kletterte jener darauf tatsächlich dorthin und schwang

sich auf Zureden des Zwerges sogar in das rauchige Innere. Erst als er nur noch mit den Armen innen an der Brüstung hing, wurde ihm allmählich klar, was er da tat: er hing in einem raucherfüllten länglichen bodenlosen und fensterlosen schmalen Turm: das war kein Turm, das war ein - KAMIN! Zu seinem Glück gelang Kleptonio der schleunigst begonnene Rückzug. Von Haurins Tipps hatte er erst mal die Nase voll!

Die anderen Freunde hatten inzwischen den kleineren Turm untersucht und ein Alchimistenlabor entdeckt, in dem offensichtlich auch Tierversuche unternommen wurden. Eine Wassis-Kröte floh vor den Eindringlingen, und ein Einhörnchen (= Eichhörnchen mit Horn auf der Nase) kuschelte sich zu Grainne, die sich schon immer so ein "süüüüüßes" Streicheltier gewünscht hatte. Und noch viel wichtiger: Hier war endlich der Eingang in die tiefer gelegenen Stockwerke!

Ein Zwerg ist kein Bademeister

Die Freunde eilten nun von Raum zu Raum, doch von Zuhrad war nichts zu sehen. In einem Wohnraum fanden sie aber die Leiche seines Lehmädchens, das erschlagen worden war. Der Mörder war offensichtlich von außen gekommen, denn die Scherben der zertrümmerten Fensterscheibe lagen im Inneren des Zimmers.

Als HaoDai einen Blick nach draußen warf, sah er, wie Nothunstal immer noch im Teich herumplanschte, und: eine ganze Horde aus Dutzenden von Kobolden, die in Begleitung einer schwarzhaarigen und sehr bleichhäutigen Kämpferin gerade die untere Eingangstür von Zuhrads Festung erreicht hatten. Und tatsächlich begannen die Kobolde nun, mit ihren Äxten auf die Tür einzuschlagen! Das konnte ja heiter werden.

Besonders Haurin trieb die Freunde nun zur Eile an. Schnell, schnell! Wo steckte bloß Zuhrad? Zusammen mit Mogu, die kaltblütig keiner Gefahr auswich ("wisst ihr, mit Schwund muss man halt rechnen"), eilte der Zwerg von Stockwerk zu Stockwerk, während sich die übrigen Gefährten an einer rätselhaften Geheimtür versuchten.

Prompt fanden Mogu und Haurin auch die Ursache für den roten Rauch am Ende des Kamins: in einem riesigen Alchimistenofen (der sich über zwei Stockwerke hinzog) brannte zwar noch immer ein Feuer, aber es sah im übrigen aus wie nach einer sehr heftigen Explosion - überall umgestürzte Krüge, Tiegel und Phiolen, und bunt schillernde und merkwürdig riechende Substanzen hatten sich praktisch überall im Raum gebildet. Haurin erfasste mit einem Kennerblick die Lage und handelte sofort: er stellte den Hebel am Eingang auf das Zeichen "Feuer Aus". Und schon öffneten sich die Schleusentore des Notfall-Systems, und der gesamte Raum wurde von einem Bach geflutet!

Da ein Zurückstellen des Hebels nichts half, traten Mogu und Haurin den Rückzug an. Nasse Füße wollten sie eigentlich nicht bekommen. Und das Wasser stieg und stieg.

Zurück bei den Freunden machte sich Haurin sehr unbeliebt: eben hätten sie beinahe das Rätsel der Geheimtür gelöst, da kam doch dieser übelgelaunte triefende Zwerg an, schob alle zur Seite und schlug die Tür mit seiner Axt einfach ein - und meinte achselzuckend, er hätte das jetzt halt gebraucht. Das war doch die Höhe! Die Gefährten nahmen sich vor, Haurin bei Gelegenheit mal den Kopf zu waschen.

Doch jetzt war keine Zeit für längere Diskussionen. Soeben drang ein vielstimmiger Freudenschrei von unten herauf: die Kobolde hatten die Eingangstür aufgebrochen. HaoDai

beobachtete, wie die Kerle nun anfangen, verschiedenste Möbel, Lebensmittel und Hausrat jeder Art ins Freie zu tragen: die Plünderung hatte begonnen! Und etwas später war von unten zu hören, wie die Kobolde erneut eine Tür bearbeiteten - höchste Eile war geboten!

Hinter der Geheimtür lagen die Wohnräume Zuhreds - sie wurden nun ebenfalls geplündert, diesmal von den Abenteurern. Immer noch kein Hinweis auf Zuhrad! Haurin spürte die abweisende Stimmung in der Gruppe und ging auf eigene Faust noch mal nach unten, um den Wasserpegel zu prüfen. Oh Schreck: das Wasser stand schon fast einen halben Meter hoch in den Gängen! Was hatte er nur angerichtet!? Bedrückt stapfte der Zwerg wieder zurück zur Gruppe.

Ein Alchimist ist nicht böse

Die Freunde standen gerade unschlüssig in einem Gang und betrachteten nachdenklich das muntere Treiben der Kobolde unten vor der Festung, da kam aus einem Gang von unten plötzlich Zuhrad um die Ecke, ein kleiner dicker Mann mit grauer Gesichtsfarbe (und nass bis zum Bauch). Der Alchimist wirkte sehr apathisch und gar nicht aggressiv, und man kam ins Gespräch.

Zuhrad war taub und die Unterhaltung deshalb recht mühsam. Die Abenteurer erfuhren, dass Zuhrad ausgerechnet bei der Erfüllung seines Lebenswerks vom Schicksal schwer getroffen wurde. Er hatte gerade den Stein der Weisen gefunden! Leider war just im entscheidenden Moment der vormals eiserne Kolben zu Gold geworden und explodiert. Der Alchimist hatte das Bewusstsein (und das Gehör) verloren - und als er aus seiner Ohnmacht erwachte, sah er, wie eine in Binden gewickelte Gestalt sich gerade den Stein der Weisen in die Stirn gesetzt hatte. Die Mumie hatte Zuhrad einfach niedergeschlagen, als er dagegen Einspruch erheben wollte.

Dass der ungleiche Kampf tödlich für Zuhrad endete, wollte der Alchimist seinen Besuchern freilich nicht sofort auf die Nase binden. Lediglich der brennende Wunsch, seinen Stein der Weisen wieder zurückzuhaben, hielt Zuhreds Körper am Leben - er war ein Untoter! Es sollte lange Zeit dauern, bis die Abenteurer das schließlich herausbekamen.

Bei Erwähnung der Mumie war den Freunden schon sehr klar, wer das wohl nur sein konnte: ihr "Freund" Unedjis, den sie vor kurzem aus der Pyramide befreit hatten. Was die Mumie wohl im Schilde führte? Zuhrad war nur allzu gern bereit, sich den Freunden von Nureddin anzuschließen - falls sie noch etwas aus seiner Behausung brauchen könnten: bitte sehr, es wäre ihm alles egal. Nur der Stein der Weisen zählte für ihn noch!

Ein Nothunspriester ist kein Fisch

HaoDai unterbrach erregt die mühsame Unterhaltung und zog die Freunde zu einem Fenster. Entsetzt mussten die Abenteurer mit anblicken, dass sich Timores Nothunstal, dem es plötzlich im Wasser furchtbar kalt geworden war, mühsam ans Ufer des Teichs geschleppt hatte. Dort war er regungslos zusammengebrochen - und nun hatte ihn ein Kobold entdeckt! Ohnmächtig sahen die Freunde zu, wie erst vorsichtig und dann immer dreister mehrere Kobolde den ehemaligen Priester plünderten. Sie zogen ihn bis auf die Unterwäsche aus und transportierten alles davon, wobei sie sich unterwegs um die besten Stücke prügelten. Kein Zweifel - Timores war tot.

In der Aufregung (vielleicht auch von Trauer überwältigt?) übersahen die Freunde, dass sie nicht nur den Verlust eines Kameraden verschmerzen mussten, sondern auch das legendäre Mondschwert verloren hatten, das ja Timores immer bei sich getragen hatte. Als sie später daran dachten, waren die Kbolde längst über alle Berge...

Ein Kobold zu viel?

Die fleißig an eine Tür in einem tiefer gelegenen Stockwerk hämmernden Kbolde hatten endlich Erfolg. Die Tür gab nach! Erleichtert hörten die Abenteurer, dass der vielstimmige Freudenschrei schnell in ein gurgelndes Geräusch übergang, ehe er ganz verstummte - die Kbolde hatten natürlich nicht mit dem überfluteten Stockwerk über ihnen gerechnet! Und die Türen waren tatsächlich als sehr gut dichtende Schleusen konstruiert gewesen.

Kurze Zeit später begann aber das Hämmern und Klopfen erneut, diesmal offenbar schon weiter oben. Diese Kbolde waren ja ganz unermüdliche Burschen! Sollte man kämpfen oder fliehen?

Die Freunde standen noch etwas ratlos mit Zuhrad herum, als plötzlich vom oberen Eingang Schritte und "Hallo"-Rufe zu hören waren. Und es erschienen: Kah-el-Ribat, ein Neffe Nureddins, der eine Zeitlang von den tanzenden Derwischen in Kairawan unterrichtet worden war, und Flintstone Tor MacKellney, ein albischer Waldläufer, den Haurin und Helga vor Monden in Alba kennengelernt und zu dem Abenteurertreffen in Babatorun eingeladen hatten. Er hatte sich verspätet und brannte so darauf, die Freunde wiederzusehen, dass er nicht bei Alchemilla und Helga auf die Rückkehr der Zuhrad-Besucher warten wollte, und Kah-el-Ribat überredet hatte, ihn auf schnellstem Weg zu Zuhrad zu führen.

Rückkehr nach Babatorun

Trotz der frisch eingetroffenen Verstärkung hatten die Freunde keine Lust, sich auf ein sinnloses Gemetzel mit Dutzenden von Kobolden einzulassen, die offensichtlich vor allem zum Plündern der Festung hergekommen waren. Und das war auch gut so. Der Schamane der Kbolde hatte in einer Vision von dieser Festung geträumt, und dass dort ein goldmachendes Artefakt zu finden wäre - und die Kbolde wollten nicht eher aufgeben, bis sie die ganze Behausung auf den Kopf gestellt hatten. Und wenn dann kein Artefakt zu finden wäre: nun, das wäre nicht der erste Traum gewesen, der nicht so hundertprozentig geklappt hätte, aber mit den Beutestücken war die Horde trotzdem sehr zufrieden. Ein faules Leben in den nächsten Wochen war bestimmt drin.

Zusammen mit Zuhrad machte sich die Gruppe also auf den Heimweg. Sie nahmen sogar die Leiche des Lehmädchens mit (sie war übrigens eine Nichte Zuhrads gewesen) und bestatteten sie beim ersten Nachtlager.

An diesem ersten Abend flüchtete auch das Einhornchen auf Nimmerwiedersehen - sehr zur Enttäuschung Grainnes, die gerne ein Schoßtier gehabt hätte, und Flintstones, von dem sich bis dahin noch nie ein Tier freiwillig hatte streicheln lassen [pA 01].

Zuhrad wusste leider von der meketischen Vergangenheit gar nicht so viel. Immerhin meinte er nach einem ausführlichen Bericht der Freunde auch, dass die Mumie wohl der einstige Hohepriester An-tankhs wäre, und Unedjis wohl versuchen würde, seinen Schwarzen Stab wieder zusammenzusuchen. Würde ihm das gelingen, könnte es für Mokattam sehr gefährlich werden. Am besten, man würde den Stab ein für alle Mal zerstören - doch dazu bräuchte man alle vier Teile! Klar, dass der eine meketische Holzstab aus der Pyramide schon mal das erste Teil war - aber wo die drei anderen wären, wusste der Alchimist auch nicht.

Übrigens fand es niemand merkwürdig, dass Zuhrad immer freiwillig die Nachtwachen übernahm - Nacht für Nacht. Das sollte auch später so sein. Wer rechnet auch mit einem Untoten?!

Pause in Babatorun

Nureddin war immer noch nicht zurück! Und Tag für Tag, Woche für Woche verging, ohne dass er sich endlich wieder in seinem Heimatdorf zeigte. Damit die Zeit nicht zu lange wurde und das Geld nicht ausging, gingen die Freunde wieder einmal abenteureruntypischen Dingen nach, wie z.B. als landwirtschaftliche Hilfsarbeiter, die bei der anstehenden Ernte natürlich willkommen waren. Trotzdem kamen sie nicht ganz aus der Übung, da sich so manche Gelegenheit bot, die Fertigkeiten zu verbessern.

Zuhrad, Flintstone und Kleptonio machten sich, nachdem die Langeweile zu groß wurde, auf den Weg nach Tidjarat, dem nächstgelegenen größeren Ort. Vielleicht fand sich ja dort etwas Interessantes? Doch dieser Ausflug brachte nichts, und nach 2 Tagen waren sie schon wieder zurück (außer Spesen...).

Die Gleichtönigkeit wurde immer wieder von Gerüchten unterbrochen, die von überfallenen Karawanen (steckte da vielleicht die Mumie dahinter?) und den neuesten Anordnungen des Kalifen berichteten. Der Kalif, Muadh II., residierte in der heiligen Stadt Kuschan und wurde mehr oder weniger offen als "der Verrückte" bezeichnet, da er eine geradezu panische Furcht vor jeglicher Magie an den Tag legte und so manche seiner Anordnungen gegen den praktischen Geschäftssinn der Mokatti verstießen. Nun, immerhin war es angeblich Muadhs Leuten gelungen, eine Verschwörung gegen den Kalifen in letzter Sekunde aufzudecken - mehr als 20 Attentäter wurden in einer Verhaftungswelle in Kuschan festgenommen und in den Kerker geworfen!

Der zweite Brief Nureddins

Endlich kam auch wieder eine Nachricht von Nureddin aus Sinda:

Meine lieben jungen Freunde!

Nun, habt Ihr inzwischen schon meinen alten Freund Zuhrad besucht? Hoffentlich weiß der alte Giftmischer auch wirklich etwas über das Mondschild - es ist gar nicht so einfach, etwas mehr Licht in das Dunkel unserer meketischen Vergangenheit zu bringen, das kann ich Euch sagen!

Nasser Bedr'ussuman weiß leider nicht soviel, wie ich in Erinnerung an frühere Tage von ihm erhofft habe. Vielleicht ist er ja auch bloß zu sehr mit den täglichen Geschäften belastet, um wirklich in Ruhe meine Fragen beantworten zu können. Und ich hab ihm mal lieber nichts vom Mondschild erzählt, das könnte seinen Ehrgeiz vielleicht etwas zu sehr anstacheln, bei aller Freundschaft! Wie es auch sei, Chepru möge meine weiteren Wege erhellen! Sinda ist jedenfalls nicht der richtige Ort für weitere Nachforschungen - ich werde wohl eine größere Reise als geplant unternehmen müssen.

Am besten, Ihr wartet in Babatorun, bis ich mehr erfahren habe. Macht Euch ein wenig im Dorf nützlich - aber darum muss ich Euch ja wohl nicht extra bitten.

Das Mondschild ist ein so kostbarer Fund, da kann ein bisschen Warten auch nichts schaden, bis wir wissen, wie wir es am besten einsetzen können. Stellt Euch bloß vor - ein solches Schild in der Hand des Richtigen, und endlich könnte ein wirklich dauerhafter Friede garantiert werden! Jeder würde sich selbst nach seinen besten Fähigkeiten entfalten können: die zum Dienen Geborenen würden freudig dienen, und die zum Herrschen Geborenen könnten der Weisheit ihres Herzens folgen und uneingeschränkt die Geschicke ihrer Anvertrauten zu deren Besten lenken.

Ach ja. Aber zunächst muss mal der Verrückte verschwinden, sein peinliches Versagen wird ja von Mond zu Mond unerträglicher!

Es liegen also bestimmt noch aufregende Dinge vor Euch - also seht geduldig Eurer Stunde entgegen.

Bis dahin wache Ormuts Auge über Euch

Nureddin.

Vor Ende der Erntezeit war es sowieso praktisch unmöglich, aus Babatorun loszukommen - das Dorf rechnete fest mit der tatkräftigen Unterstützung der Abenteurer. Als dann aber Nureddin immer noch nicht heimgekehrt war und sich Woche für Woche die Gerüchte über Karawanen-Überfälle in den Dschebel-al-Fath (zwischen Kuschan und Sinda) mehrten ("...und was macht unser Muadh II.: er baut in Kuschan einen Leuchtturm! Mitten im Land! Um das Licht Ormuts in die Welt zu senden! Der soll lieber was gegen die Überfälle tun..."), hielt es die Abenteurer nicht länger in dem kleinen Nest. Zuhrad war sehr froh, dass es weiter ging - er hatte kaum noch an seine Chance geglaubt.

Unterwegs nach Tel Hanrami

Alchemilla, Helga Snörresdottir und Mogu ako Hoiu blieben in Babatorun zurück. Irgendjemand musste doch auf Nureddins Haus aufpassen!? Die übrige Gruppe machte sich, des Wartens müde und der Arbeit überdrüssig, auf, um von Tidjarat zusammen mit einer Karawane über Kuschan nach Sinda zu reisen und dort Nureddin zu suchen. Bei einer Übernachtung im Zeltlager vor den Toren Kuschans hörten sie, dass es sogar rätselhafte Morde in der heiligen Stadt geben sollte, bei denen die Opfer statt ihrem eigenen einen Ziegenkopf auf hatten. Sehr merkwürdig!

Die Abenteurer begegneten in den Dschebel-al-Fath dem Händler Alim Kalim, der vor wenigen Stunden frisch überfallen worden war. Angeblich wären es Inadenweiber gewesen, die zum Schein Töpfer- und Lederwaren feilgebieten, dann aber plötzlich ihre Waffen gezückt hätten. Komisch war bloß, dass die Bande gar nicht so sehr an den Wertsachen des Händlers interessiert war als vielmehr an seinen Lebensmitteln, Frauenkleidern - und der Leiche des beim Kampf getöteten Wächters!

Die Abenteurer machten sich an die Verfolgung der Bösewichter. Endlich bot sich die Gelegenheit, nach langer Pause wieder einmal zu kämpfen! Die frische Spur führte mitten hinein in die Hügellandschaft der Dschebel-al-Fath. Leider verloren sie nach eineinhalb Tagen die Spur schon wieder (die fähigsten Fährtsucher waren ja in Babatorun geblieben), und sie mussten zurück auf den Hauptweg nach Sinda.

An der Kreuzung der Karawanenstraßen nach Sinda und Nansur bogen sie dann aber in die Richtung ab, in die die Spur der Räuber gewiesen hatte, und kamen so einen Tag später in das kleine Dorf Tel Hanrami.

Im Nachtschlangenteich

Hatte nicht Nureddin auch von Tel Hanrami gesprochen? Richtig, er hatte einen "Nachtschlangenteich" erwähnt. Die Freunde erfuhren in der Karawanserei, dass die Ziegenhirten tatsächlich so einen verwunschenen Platz etwa einen Tagesmarsch entfernt im Hügelland kannten. Dort sollte angeblich eine weiße Wasserschlange lauern und Unvorsichtige verschlingen - besser, man ging dort gar nicht hin!

Damit stand der Plan der Freunde schon fest: diese Stelle musste untersucht werden! Am Nachmittag der 17. Schlange erreichten sie den Nachtschlangenteich, eine meketische Tempelanlage inmitten eines Zedernwaldes. Im Zentrum der gut erhaltenen Anlage befand sich ein großes Becken, das mit zwei in schwarzem Stein gefassten Wasserläufen verbunden war, wobei einer der Zu- und der andere der Ablauf war.

Alle waren nass, da es beim Herweg geregnet hatte. Kleptonio fühlte sich unheimlich müde und wollte sich am liebsten ausruhen. Doch die Neugierde trieb, und so wurde alles genau unter die Lupe genommen.

In dieser Art Labyrinth befand sich eine Ziegenmutter mit ihrem Jungen. HaoDai entdeckt sein Herz für Tiere und wollte sie "retten" - vielleicht dachte er aber auch den leckeren Braten? Doch das Zicklein riss sich von ihm los und wehrte sich gewaltig [so verlor HaoDai 3 AP, aber vielleicht gewann er Erfahrungspunkte im Ziegenretten?].

Flintstone, vornedran wie immer, stapfte gleich los in Richtung Becken. An der ersten Ecke schoss plötzlich eine 3m hohe Fontäne aus dem Wasser hoch. "Ho ho, lauter Menschlein", rief die Fontäne, die mit zwei langen wässrigen Armen und Händen ausgestattet war, und spritzte Flintstone voll. Dann rief sie "Wasserkopf, Wasserkopf, wach auf", und am gegenüberliegenden Eck schoss die nächste Fontäne empor. Diese beschimpften sich nun gegenseitig, was sie jedoch nicht hinderte, Flintstone einen Strahl Wasser [C - Rohr ähnlich] in den Nacken zu spritzen. Nachdem aber alle vorher schon nass waren, machte sich Flintstone nicht viel daraus und stapfte weiter in Richtung großes Becken.

Dort angekommen, wurden die alten Tiefenmess-Spielchen begonnen. Zuerst ließ er einen Stein ins Wasser fallen. Nichts passierte, und der Stein war nicht mehr zu sehen, obwohl das Wasser klar war. Mittlerweile war auch Zuhrad da und beteiligte sich an der Untersuchung. Mutig stieg er auf die Treppe, die ins Becken führte. Nachdem er nur noch nasser an den Füßen wurde, ging er ganz ins Wasser und tauchte sogar mit dem Kopf unter. Es passierte weiter nichts und prustend kam er wieder an die Oberfläche.

Inzwischen waren alle am Becken versammelt. Haurin und Flintstone knüpften ein Seil und einen Stein zusammen und versuchten mit diesem "Lot" die Tiefe des Beckens auszuloten. Nach zwei Metern zog es plötzlich stark am Seil. Beide hielten natürlich fest, und so sahen die anderen, wie Flintstone und Haurin plötzlich ins Becken sprangen. Flintstone ließ los, doch Haurin hielt nur noch fester und so zog es ihn ins Wasser - und plötzlich war er weg. Das beunruhigte Flintstone, und er sprang fast automatisch hinterher mit dem Effekt, dass er auch verschwand.

Als Kleptonio das sah, sprang er auch hinterher. Für einen Nichtschwimmer erstaunlich, doch die dauernde Müdigkeit ließ wohl auch seinen Verstand einschlafen. Kleptonio verschwand genauso wie die beiden anderen vor ihm!

Nun tauchte Flintstone wieder treibend im Wasser auf. HaoDai zog ihn geistesgegenwärtig aus dem Wasser. Inzwischen tauchte Kleptonio auch wieder auf - natürlich auch treibend, leicht einem Ertrunkenen ähnelnd. Zuhrad packte ihn und zog ihn zum Ufer, und HaoDai zog den zweiten aus dem Wasser.

Jetzt tauchte Kah-el-Ribat auf: im gleichen Zustand, doch er sackte gleich wieder ab. Auch Haurin kam wieder hoch - er konnte rechtzeitig gepackt und ans Ufer gezogen werden.

Zuhrad tauchte inzwischen hinter Kah-el-Ribat her. Beide verschwanden, doch es dauerte nicht lange, und Zuhrad tauchte wieder auf. Er hatte Kah, der schon röchelte, auf der anderen Seite des offenkundig hier aktiven Transmitters am Beckenrand abgelegt. Zuhrad berichtete, dass man auf der anderen Seite wieder an die Oberfläche kommen würde, allerdings völlig im Dunkeln. Irgendwie ging es wohl auf der anderen Seite des Transmitters weiter!

Obwohl diese Nachricht sehr vielversprechend war, waren fast alle zu erschöpft, um nochmals abzutauchen und weiterzusuchen. Nur Grainne war bereit, sich von Zuhrad nochmals durch die Wasserschleuse bringen zu lassen, um ihre Heilkünste am erschöpften Derwisch auszuprobieren. Kah und Grainne mussten dann halt eine Nacht im Dunkeln und nass verbringen, bis ihre Freunde zu Hilfe kommen würden.

Nächtliches Treiben

Kleptonio schürte ein Lagerfeuer, das anfangs zwar mehr qualmte als Wärme brachte, aber langsam wurde es, und die Kleider konnten getrocknet werden. Kleptonio hatte wieder mal nur einen Wunsch: Schlafen. Alchemilla dagegen war noch voller Tatendrang und entfernte sich vom Lagerplatz, um die Gegend etwas zu erkunden. Als sie zum Waldrand kam, schien es ihr, als ob im Wald kurz eine Gestalt zu sehen war!

Vorsichtig ging sie zum Lager zurück, nahm HaoDai mit, und beide versuchten, Spuren zu finden. Als sie gerade so richtig ins Spurenlesen vertieft waren, sprang plötzlich vor ihnen eine Gestalt hoch, rannte ein Stück in den Wald und verschwand in einem Loch im Boden. HaoDai schloss das Loch mit einem Deckel. Es war ganz klar - es handelte sich hier um Kobolde! Die beiden Abenteurer hatten jetzt genug vom Schnüffeln und gingen zurück. Dort meldete HaoDai: "Wanzen auf 2 Beinen!".

Zum Glück für die Abenteurer war dieser Kobold nicht besonders pflichtbewusst (wie alle seine Kollegen). Hähähä, das würde ein toller Spaß werden, wenn die doofen Amazonen plötzlich unerwarteten Besuch von einer Räuberbande bekämen. Kicher. Die Kobolde freuten sich schon teuflisch auf die tolle Überraschung!

Das konnte die erschöpften Freunde auch nicht stärker beunruhigen. Zeit zur Nachtruhe! Schließlich waren sie alle, bis auf Zuhrad, Nichtschwimmer! Zuhrad und Alchemilla hielten Nachtwache, und der Rest schlief, um die "Wasserschäden" wieder zu kompensieren. Nach einer ereignislosen Nacht wachten alle gestärkt wieder auf. Nur Kleptonio war furchtbar gerädert und wollte am liebsten weiterschlafen.

Der Weg war klar. Alle mussten mit Unterstützung Zuhrads durch den Transmitter. Feuerstein, Zunder und Fackeln wurden in Wasserschläuche wasserdicht verpackt, und HaoDai tauchte mit Zuhrad ab. Nach kurzer Zeit war Zuhrad wieder da und nahm den Nächsten mit, bis endlich alle im Unterwassergewölbe waren.

Dort gab es ein Wiedersehen mit einem schlotternden Kah und einer ebensolchen Grainne. Die beiden hatten die Nacht nicht untätig verbracht: Grainne hatte in dem feuchten Raum ein paar schmale Schlitze entdeckt, hinter denen abwechselnd ein Licht an und aus ging, und auch zwei Holztüren. Als sich Kah wieder etwas erholt hatte, riskierten die beiden sogar auf eigene Faust einen Ausflug in die Nachbarräume und sahen sich einer kleinen Schar von Kobolden gegenüber! Die kleinen Burschen hatten Blasrohre und spitze kleine Pfeile, und Grainne und Kah mussten sich wieder in ihren Raum zurückziehen.

Um ein Haar wäre den Kobolden der Spaß mit den beiden Eindringlingen vergangen. Vor der Gnomin hatten sie keine Angst, aber der fanatische Derwisch war doch ein anderes Kaliber. Wäre Kah ernstlich zum Angriff

übergegangen, hätten die Kobolde etwas enttäuscht ihre Spielchen aufgegeben und die Amazonen sofort alarmiert...

Kampf, Kampf, Kampf

Die Nachricht, dass hier ein paar Kobolde herumlaufen würden, hielt natürlich die Gruppe nicht auf. Kleptonio und HaoDai hielten Armbrust und Bogen schussbereit in Händen, während Flintstone die Tür - die hoffentlich zu einem weiterführenden Gang führte - öffnete. Und tatsächlich, es ging hier weiter. Die Sache hatte nur den Haken, dass den schussbereiten Abenteurern auch zwei schussbereite Kobolde gegenüberstanden!

Mehr oder weniger gleichzeitig gingen alle Schüsse los. Kleptonio schoss vor Aufregung vorbei, und HaoDai wurde sofort von einer vergifteten Nadel getroffen. Sie saß tief im Oberarm und setzte ihn für die nächste Zeit außer Gefecht. Die Kobolde warteten den Erfolg ihrer Schüsse gar nicht ab, sondern drehten um, sausten davon und verschwanden durch eine Tür. Kleptonio versuchte zwar noch einen Treffer zu landen, aber auch diesmal ging der Bolzen vorbei. Alchemilla versuchte mit einem *Eisigen Nebel* die Tür zu versperren, doch schon wieder war ein Kobold aufgetaucht, der Flintstone angriff. Flintstone traf mit seinem Schwert genauso wenig wie der Kobold, der aber trotzdem sofort wieder verschwand. Tja, mit diesen kleinen flinken Wesen schienen die Abenteurer so ihre Schwierigkeiten zu haben!

Nachdem die Freunde keine Kobolde mehr erblickten, wurde nach alter Manier systematisch mit dem Erforschen der Räume begonnen. Flintstone und Zuhrad öffneten eine Türe. Doch viel gab es nicht. Nur ein Regal mit Frauenkleidern. Halt! War da nicht eine Bewegung zwischen den Kleidern? Als die beiden den Raum betraten, kam tatsächlich ein Blasrohr zum Vorschein. Glücklicherweise traf der Schuss aber nicht!

Zuhrad haute kurzentschlossen mit seinem Schwert ins Regal, worauf dieses zerbrach und ein vor Angst quiekender Kobold zu Boden fiel. Flintstone versuchte zwar, ihn zu treffen, aber erwischte ihn nicht richtig. Dafür aber Zuhrad: mit einem Hieb, den er listig tiefer ansetzte als gewöhnlich, traf er den Kobold so schwer, dass dieser tot zu Boden fiel.

Inzwischen hatte Kleptonio einen Raum gefunden, in dem es außer Tischen, Stühlen, Essensresten, Fackeln, Pech etc. nur noch eine weitere Tür gab. Dahinter war ein Schlafraum, in dem zwei Kobolde friedlich schlummerten. Kleptonio betäubte beide mit seinem Armbrustschuß und fesselte sie.

Da weiter nichts zu holen war, ging die Gruppe nun gemeinsam daran, die Tür zu untersuchen, in der die Kobolde vorhin verschwunden waren. Nach rechts zweigte ein weiterer Gang ab, und geradeaus tat sich ein großer Raum auf, der eine schwarze Decke hatte und an den Stirnseiten seltsame "schwarze Flammen" aufwies.

Ohne groß zu überlegen ging Kleptonio nach rechts durch die Flammen und verschwand! Zuhrad ging gleich hinterher und verschwand ebenfalls. Fast gleichzeitig tauchte Kleptonio wieder auf, und nicht lange danach war Zuhrad auch wieder da. Beide berichteten, dass hinter der Flammenwand ein gleicher Gang wie dieser weiterging. Zur leichteren Orientierung hämmerte Haurin ein Zeichen in den Gang, dann gingen alle durch die "Flammen-Tür" in den dahinterliegenden Gang.

Gleich dahinter war auf der rechten Seite wieder eine Tür, die sofort geöffnet wurde. In der Mitte des Zimmers war ein Springbrunnen, links an der Wand ein Schreibtisch und eine

Truhe, und rechts hinten ein für Menschen passendes Himmelbett mit Vorhängen. Alchemilla durchsuchte das Bett und schnüffelte mit ihrer Nase darin herum, um festzustellen, ob ein Mann oder eine Frau darin geschlafen hatte. Ihre Nase lieferte das Ergebnis: ein Mann (klar, die stinken alle im Fußbereich)!

Inzwischen hatte Flintstone mit einer Laterne unter das Bett geleuchtet. Er sah, dass die Mauer aufhörte, und ein hölzernes Teil in der Wand war. Das Bett wurde sofort weggerückt und zum Vorschein kam eine Holztür! Doch zunächst wurde der Schreibtisch genauer untersucht, und man förderte eine polierte schwarze Schiefertafel (mit der Inschrift "Nasser Bedrussuman"), einen Dolch, zwei Spruchrollen und einen Trank zutage. Kleptonio steckte den Dolch ein und Alchemilla die Spruchrollen. Flintstone bewaffnete sich inzwischen mit einem an der Wand hängenden metallenen Schild.

Die Koblode hatten inzwischen nun doch die Amazonen alarmiert. Das Spiel hatte begonnen, nun etwas zu tödlich zu werden für ihren Geschmack.

Als noch alle vertieft waren in ihre Untersuchungen, kamen Schritte im Gang näher, die sich nach Frauen anhörten (meinte jedenfalls Kleptonio, der das mit den Stinkfüßen noch nicht verdaut hatte). Von draußen hörte man "hier müssen sie sein" - und schon ging die Tür auf! Eine Frau kam herein, die von Kleptonio mit einem Armbrustbolzen empfangen wurde, der aber wie so oft sein Ziel verfehlte.

Nun geschahen seltsame Dinge. Kleptonio, HaoDai und Haurin schauten ganz verliebt auf die Frau und hatten nichts Besseres zu tun als zu streiten, wen die Frau wohl angesehen hätte. Zuhrad wollte am liebsten flüchten, und Alchemilla zauberte - sehr zum Leidwesen der drei Verliebten - einen *Eisigen Nebel* vor die Frau. Damit hatten sie eine kurze Verschnaufpause gewonnen.

Flintstone öffnete die Holztür, aber blieb noch im Raum und durchsuchte die Kommode. Doch nun kamen ausgerechnet aus dem Gang hinter der Holztür zwei Frauen, die alle aufforderten, sich sofort zu ergeben!

Wieder versuchte Alchemilla einen *Eisigen Nebel* zu zaubern, doch diesmal ging es daneben, und sie brauchte eine Pause. Haurin und Flintstone stellten die Frau in der Tür und begannen zu kämpfen. Doch schon Flintstones erster Schlag mit seinem Anderthalbhänder ging daneben.

Nun begann ein munterer Schlagabtausch, bei dem alle Parteien einiges einstecken mussten. Jetzt kamen auch von der Eingangstür wieder Frauen, denen sich Alchemilla und Kah entgegenstellten. HaoDai hatte sich inzwischen auf der Toilette eingeschlossen, in die auch Zuhrad und Grainne wollten [tja, tut mir leid, Leute, aber so war es - vielleicht der Angstwiss?]. So kämpferische Frauen konnten eigentlich nur: Amazonen sein!

Alchemilla traf so, dass die erste Amazone gleich in die Knie ging und mit der hinter ihr stehenden den Platz tauschen musste. Die andere Amazone, die von Flintstone getroffen worden war, ging zu Boden, aber rappelte sich wieder hoch. Obwohl Flintstone ziemlich erschöpft war, wechselte er die Waffe und machte weiter. Zuhrad gelang es, die Tür zum Gang zu schließen. Kleptonio hatte inzwischen seine Armbrust schussbereit auf die Tür gerichtet, die Zuhrad und HaoDai schnell öffneten - und tatsächlich stolperte eine Amazone herein, die den Armbrustbolzen abbekam!

Eine andere Amazone floh vor Haurin und Flintstone, doch die erste kämpfte weiter. Doch sie rief bald "Rückzug", und Amazonen und Kobolde verschwanden. Haurin folgte ihnen dicht auf den Fersen, doch hatte er das Pech, auf eine Falltür zu treten, und er verschwand ebenfalls, allerdings nach unten.

In der Höhle des Löwen

Alchemilla eilte sofort zur Fallgrube, um Haurin wieder hochzuholen. Sie öffnete die Falltür und ließ ein Seil herunter. Doch von Haurin war nichts zu sehen! Wie immer musste ein Stein als Versuchsobjekt herhalten. Aber er kam nicht unten an. Vielleicht war das wieder ein Transmitter?

Alchemilla holte die polierte schwarze Schiefertafel (mit der Inschrift "Nasser Bedrussuman") aus dem Gepäck und begann, an den beiden Bergkristallknöpfen herumzudrehen - und plötzlich erschien auf der Tafel das Bild eines smarten Mittdreißigers, der Alchemilla und Flintstone (der auch neugierig hineinblickte) fragend anblickte. Verwirrt starteten die beiden zurück. Ihr Gegenüber hatte nach einiger Zeit genug davon und beugte sich nach vorne, um mit seiner Hand irgendwelche Bewegungen auszuführen - und plötzlich war das Bild auf der Tafel verschwunden. Na, das war vielleicht seltsam! Jedenfalls kein Weg zu Haurin!

Flintstone überlegte nun nicht mehr lange, sprang einfach auch in die Falltür hinein und verschwand natürlich auch. Kah tanzte einen Derwischtanz - vielleicht nicht so ganz passend zu dieser Gelegenheit?

Kleptonio war vorsichtiger und kletterte an Alchemillas Seil in die Fallgrube. Nach etwa 2,5m verschwand er. Nun kletterten Zuhrad, HaoDai und Kah auch hinunter. Etwas überrascht stellten alle fest, dass sie sich nicht in einer Schatzkammer, sondern in einem Gefängnis befanden.

In einer der Zellen lag ein toter Flintstone, in einer anderen haute Haurin auf einer Leiche herum und hüpfte und grölte vor Freude. Eine weitere Zellentür stand offen, und dort lag eine regungslose nackte Frau, deren Körper deutliche Spuren einer soeben erfolgten Folterung trug. Was war geschehen?

Haurin erzählte, dass er nach dem Sturz in die Fallgrube hier in der Gefängniszelle angekommen war. Der fiese Typ, der jetzt tot am Boden lag, hätte sich gerade mit der Folterung des Mädchens beschäftigt und das Blut an der Schürze abgewischt, als er aufgetaucht war. Er hatte sich als Dschufar vorgestellt, den obersten Diener Alamans, und dem Zwerg genießerisch angekündigt, dass er ihn schön langsam zu Tode quälen wollte - Alaman würde über ein weiteres Opfer sehr erfreut sein! Haurin tat so, als ob er nichts verstehen würde, und wimmerte bloß ängstlich vor sich hin (der Zwerg behauptete, das wäre alles bloß Verstellung gewesen).

Ehe sich Dschufar aber noch näher mit Haurin beschäftigen konnte, tauchte in der Nachbarzelle Flintstone auf. Erfreut über soviel Menschenmaterial begann Dschufar zu zaubern, und Flintstone schlief auch sofort ein. Haurin reagierte listig und tat so, als ob er ebenfalls eingepennt wäre. Dschufar schloss nun die Zelle Flintstones auf und erschlug mit seinem Streitkolben den albischen Waldläufer - Haurin hörte entsetzt, wie der Schädel seines Freundes knackte.

Dann öffnete Dschufar die Zelle des Zwerges. Haurin sprang plötzlich auf und hieb mit seinem Kriegshammer auf den Alaman-Diener ein. Dschufar gelang es nicht, seine kämpferische Überlegenheit auszuspielen (es war nicht sein Tag, bei Ormut!). Der Kampf ging hin und her. Vergeblich versuchte Dschufar, eine Phiole mit gelblicher Flüssigkeit über den Zwerg zu schütten, und schließlich zückte er einen schwarzen Stab - einen Teil des gesuchten Schwarzen Stabs -, um damit Haurin anzugreifen: Über dem Zwerg erschien plötzlich eine Schwarze Wolke, aus der sich im nächsten Augenblick ein kräftiger Wolkenbruch auf Haurin ergoss.

Doch Dschufar half kein Trick. Der wütende Zwerg verfolgte ihn, schlug ihn schließlich nieder und tötete ihn. Folterer, greußlicher! Mörder seines Freundes Flintstone! ["Siehst Du wohl, nun ist's vorbei, mit der ganzen Folterei!" (frei nach W.B.)]

An dieser Stelle waren die Freunde aufgetaucht. Grainne (bei der sich ein kräftiger Schnupfen ankündigte) stellte fest, dass Flintstone glücklicherweise noch lebte, und versorgte seine Kopfwunde. Sie kümmerte sich auch um das gefolterte Mädchen, eine Ziegenhirtin aus Tel Hanrami, die zwar aus ihrer Bewusstlosigkeit schnell erwachte, aber unter einem schweren Schock stand und wenig Sinnvolles erzählen konnte.

Dschufars Leiche wurde untersucht, und man fand bei ihm ein paar Schlüssel. Natürlich steckte Haurin den Stabteil ein - da hatten sie also unverhofft schon zwei der vier Teile zusammen! Als sie Dschufars Überreste in einer Truhe verstauten, sahen sie, dass er in seine Fußsohlen den Namen des Kalifen "Muadh II." eingeritzt hatte. Zuhrad erzählte, dass es in Mokattam eine Sekte von Alaman-Anbetern geben sollte, die "Schattenbrüder", deren fanatische Anhänger man oft daran erkennen könnte, dass sie den Namen des Kalifen ständig in den Staub treten würden.

Niemand zu Hause?

Da es hier nichts Interessantes mehr zu holen gab, setzten die Freunde die Erkundungen fort. Nach links ging ein Gang weiter, der zu einem Korridor führte, der allen bekannt vorkam - wieder die Ausführung mit einer Flammenwand auf jeder Seite. Haurin begann, Markierungszeichen in die Wand zu meißeln - es roch nach Labyrinth!

Tatsächlich kamen die Freunde in das Zimmer zurück, in dem sie von den Amazonen überrascht worden waren, und nahmen nun ihre Verfolgung wieder auf. Haurin ging vorneweg und verschwand wieder in einer Falltür. Auch diesmal war es wieder ein Transmitter gewesen. Seelenruhig warteten die übrigen Gefährten, was passieren würde - und tatsächlich: es dauerte nicht lange, bis Haurin wieder auftauchte (den Weg vom Gefängnis bis hierher kannte der Zwerg nun zur Genüge). Weiter!

Der Gang schien plötzlich zu Ende zu sein. Doch Flintstone und Kleptonio erkannten eine dünne Ellipse in der Mauer und drückten darauf. Siehe da, es war eine Drehtür (bzw. auf der anderen Seite ein Wandspiegel), die in einen Raum führte, in dem ein großes Himmelbett und andere Möbel standen. Die Untersuchung der Kommode förderte nur Frauenkleider zu Tage. Die Kleider waren zerwühlt, andere Schubladen leer - alles deutete auf eine schnelle Abreise hin. Haurin nutzte die Gunst der Stunde, schnappte sich einen Schlüpfel und zog ihn an (lieber lächerlich aussehen als in feuchten Klamotten herumlaufen).

Die Amazonen waren ihrer Anführerin Schuhila gefolgt und ins Freie geflohen. Seit Schuhila Dschufars wahre Natur kennengelernt hatte, hätte die enttäuschte Amazonin lieber heute als morgen den Alaman-Tempel verlassen. Leider hatte sie der Priester überredet gehabt, "Alamans Ring" anzunehmen: der schlichte Steinring

saß unverrückbar fest auf ihrem Finger, und Alaman höchstpersönlich war in der Lage, jederzeit bei ihr aufzutauchen, um nachzusehen, wie sich seine Dienerin denn so machte.

Aus Liebe zu dem gut aussehenden Dschufar war sie ihm in den Tempel gefolgt und hatte nichts dagegen gehabt, mit ihren Kriegerinnen gelegentlich Händler zu überfallen, um sich Lebensmittel und andere Vorräte zu besorgen. Doch als sie bemerkte, was für ein fieser Typ dieser Dschufar in Wahrheit war, hielt sie nur noch die Furcht vor Alaman bei ihm. Und jetzt sollte der Sch...kerl mal sehen, wie er mit dieser Horde schwer bewaffneter Eindringlinge selbst fertig wurde - Schuhila wollte mit ihrer Truppe in der Nähe abwarten, was passieren würde.

Die meisten Kobolde waren den Amazonen gefolgt. Allein gegen die Fremden? Ein höchst unlustiger Gedanke!

Zuhrad begann langsam zu resignieren. Von seinem geliebten Stein, den Unedjis entführt hatte, war nichts zu spüren. Trotzdem ging es weiter mit der Erforschung der Gänge. Schließlich gelangte die Gruppe in einen Raum mit 7 Hängematten - Kleptonio war begeistert und wollte sich am liebsten gleich reinlegen - einem Tisch mit 8 Stühlen, sowie einem Wandteppich, auf dem Frauen beim Baden dargestellt waren: das Schlafzimmer der Amazonen.

HaoDai und Grainne hatten gleich die richtige Vermutung - hinter dem Teppich gab es eine Wendeltreppe nach oben, und es hatte den Anschein, dass es oben heller wurde. Am Boden lagen mit Runen beschriebene Säcke, mit der Aufschrift "Eigentum Nasser Bedrusuman". Die Säcke erweisen sich als sehr nützlich, denn sie reduzierten das Gewicht aller eingepackten Dinge auf nur noch 10%. Fehlte also nur noch die Schatzkammer, dann könnte zehnmal soviel mitgeschleppt werden!

Die Wendeltreppe wurde erforscht, und es stellte sich heraus, dass man genau da herauskam, wo am Abend zuvor der Kobold im Boden verschwunden war. Mehrere kleine und große Fußabdrücke ließen darauf schließen, dass alle Bewohner in großer Eile das Gemäuer verlassen hatten. Der ungestörten Erforschung des ganzen Verlieses stand nun nichts mehr im Wege.

Der nächste Raum, den die Gruppe erreichte, war sehr vielversprechend. In der Mitte gab es Bänke mit unbeweglichen Gestalten darauf, die sehr nach Menschen aussahen. Rechts saßen 6 nackte Frauen mit dem Rücken zur Tür, links stark bandagierte Gestalten. Es war insgesamt sehr feucht im Raum. In den Regalen lagen Leimbinden, Nadeln und Nähzeug. Da niemand recht wusste, was davon zu halten war, traute sich keiner in den Raum, und es begann wieder eine neue Steinversuchsreihe. Da nichts passierte, als Flintstone einer Frau einen Stein auf den Rücken schnippte, wurden alle mutig und betraten den Raum.

HaoDai und Grainne begannen gleich mit dem Auswickeln einer Mumie und packten ein hübsches Mädchen aus. Kah-el-Ribat machte sich inzwischen an einer mandeläugigen Schönheit zu schaffen. Er hob ihren Arm hoch und sagte: "Komm mal mit, Mädchen". Doch sie erlag seinem Werben nicht und blieb sitzen. Merkwürdig. Nachdem auch Flintstone nach einigen Experimenten die Lust verlor, wurden erstmal die anderen Räume erforscht. Alchemilla ging dabei langsam allen auf die Nerven mit ihrer ewigen Frage, "ob es hier wohl Blutsteine gibt?".

Bei Alaman!

Die Freunde entdeckten schließlich einen kurzen Gang, der an einem Vorhang endete. Langsam vorsichtig geworden, machte sich Haurin diesmal angeseilt auf den Weg in eine dunkle große Halle, die hinter dem Vorhang war. Im Laternenschein war ein mit Wasser

gefülltes sechseckiges Becken mit einem Y-förmigen Damm zu sehen - und zwei weitere Türen am Ende des Damms. In der Mitte des Raumes schwebte eine kleine dunkle Wolke. Haurin ging auf dem Damm in den Raum. In der Mitte angekommen, wurde er von einem Blitz aus der Wolke getroffen, der eine leichte Sehschwäche verursachte und ihn zum Rückzug veranlasste.

Nun machte Kah das muntere Steinewerfen und traf doch tatsächlich beim zweiten Mal die Wolke. Die Antwort ließ nicht auf sich warten, und ein Blitz sauste auf Kah nieder, der auch bei ihm eine leichte Sehschwäche hinterließ. Kleptonio lotete mit Seil und Dolch die Wassertiefe aus, die 2m betrug. Haurin setzte nun den Stabteil ein. Er lugte hinter dem Vorhang vor, hielt den Stab raus und ließ einen *Eisigen Nebel* wachsen unter der Wolke.

HaoDai ging als Nächster mit geschlossenen Augen "ferngesteuert" von den anderen über den Damm. Als er bei der Wolke war, blitzte es kräftig auf ihn. Unbeirrt ging er weiter und bekam noch einen Blitz ab. Doch endlich stand er vor den beiden Türen. Nur hatte er das Problem, dass er durch seine deutlich geminderte Sehstärke fast nicht erkannte, was auf den Türen abgebildet war. Es reichte aber noch, um zu erkennen, dass auf der linken Tür ein silberner Kreis und rechts eine schwarze Flamme abgebildet waren. Zu langen Überlegungen war aber keine Zeit - schon wieder sauste ein Blitz auf ihn - und ohne weiteres Nachdenken ging er durch die rechte Tür. Der inzwischen blinde HaoDai verschwand.

Die anderen konnten noch eine Stimme hören, die sagte "Ungläubiger, tritt herein!". Nun war guter Rat teuer. Es wurde beschlossen, im Pulk über den Damm zu den Türen zu rennen. Die einzige, die ein Blitz traf, war Alchemilla, die anderen kamen ungeschoren davon. Je nach Position im Pulk ging es durch die linke oder rechte Tür. Aber es war egal, sie führten beide in den gleichen Raum. Eine Stimme war zu hören "So kommt doch näher, meine Diener!".

Der Raum hatte einen steinernen Boden, eine Treppe und einen hölzernen Thron, auf dem eine ca. 2,5m große weitgehend menschliche Gestalt saß. Um den Thron war ein Pentagramm auf den Boden gemalt. Die Gestalt hatte ein braunes Fell und einen Ziegenkopf: "Na, ihr neuen Diener, die ihr Alaman verehren wollt, tretet nur ein!" Keiner wusste so recht, wie er sich verhalten sollte. So wurde vorsichtshalber scheinheilig gehuldigt.

"Ihr seid wohl noch nicht recht gläubig. Ich schicke euch eine kleine Prüfung". Die Gestalt schnippte mit den Fingern, und es kamen 6 Gestalten, die "Alaman" aufs Haar glichen. Mutig (oder unüberlegt?), wie Kleptonio manchmal war, griff er gleich mit seinem Dolch an, der auch prompt zu Boden fiel. Grainne, HaoDai und Flintstone hauten daneben, aber Alchemilla und Zuhrad trafen, und, oh Wunder, die Getroffenen verschwanden! Jetzt also zum "Gott" selbst!

Während Haurin wieder einen *Eisigen Nebel* vor "Alaman" entstehen ließ, gelang Kah ein Treffer. "Alaman" spottete "Och, bloß Eisiger Nebel" und ließ ihn schmelzen. Während Flintstone die Waffe aus der Hand fiel, gelang Kah erneut ein Treffer. Haurin ließ sich den zweiten Stabteil von HaoDai geben und steckte beide zusammen, während Alchemilla durch einen Treffer den letzten der Alaman-Gestalten verschwinden ließ.

"Nicht schlecht, nicht schlecht" meinte "Alaman" und tauchte plötzlich außerhalb des Pentagramms auf und baute sich vor Haurin auf. Alchemilla zögerte nicht lange. Sie konnte einen schweren Treffer auf "Alaman" landen. Der haute mit seinen Klauen zurück, nicht ohne Alchemilla ebenfalls zu treffen. Haurin versuchte wieder, den Stab einzusetzen, aber ohne Erfolg. Während HaoDai sich krabbelnd entfernte, konnte Alchemilla wieder treffen.

"Alaman", der soviel Gegenwehr wohl nicht erwartet hatte, schaute ganz erstaunt auf sie, holte aus und verpasste ihr wieder einen gewaltigen Schlag. Haurin probierte es jetzt erneut, und diesmal bildete sich über dessen Hörnern eine schwarze Wolke, aus der es soviel goss, dass man nichts mehr sehen konnte. "Alaman" sprang zurück ins Pentagramm und verschwand fluchend. Na, das war ja ein seltsamer "Gott" gewesen - die Gefährten zweifelten sehr [und zu Recht], dass sie tatsächlich den dunklen Gott der Zweiheit vertrieben hätten.

Immerhin konnte man jetzt den Raum in Ruhe inspizieren. Doch es fand sich nichts Interessantes. Nur im Holzthron war ein Metallteil eingebaut, das verdächtig nach Drehachse aussah. Haurin konnte tatsächlich den Thron nach vorne kippen, und siehe da: eine Truhe kam zum Vorschein. Haurin und Flintstone trugen die Kiste aus dem Bereich des Pentagrammes.

In der Nähe des Schlosses waren Zauberrunen zu sehen. Möglicherweise handelte es sich hier um ein *Zauberschloss*. Alchemilla versuchte es mit *Macht über Unbelebtes*. Aber es nützte nichts. Zuhrad erkannte, dass am Schloss Alchemistenmetall war - sehr gut möglich, dass es ein *Zauberschloss* war! Flintstone war schon ungeduldig und meinte, dass "jemand" die Kiste eben mit Gewalt öffnen müsste. Nachdem Kleptonio das Schloss zu öffnen versucht hatte und dabei fast eingeschlafen wäre, machte sich Haurin an die Arbeit und meißelte die Kiste auf. Nach langer Zeit war endlich einen Schlitz hineingeschlagen, und Gold- und Silbermünzen rieselten heraus. Der Schlitz wurde noch etwas erweitert, und es kam noch eine juwelenbesetzte goldene Krone und ein weißer Stab mit meketischen Bildzeichen zum Vorschein.

Das hatte sich ja wieder einmal gelohnt. So langsam machte sich Müdigkeit breit, und da Grainne und Flint ziemlich schlapp waren, ging es zurück zum Hängemattenraum zum Schlafen. Zuhrad und Kleptonio hielten Wache.

Bei Abulkasim

In der Nacht hatten die Wachen das Gefühl, dass sich am Vorhang etwas bewegte. Sie richteten nun ihre Aufmerksamkeit verstärkt auf diesen. [Doch als der von draußen zum Spionieren geschickte Kobold gemerkt hatte, dass die Abenteurer noch da waren, hatte er sich gleich wieder aus dem Staub gemacht.]

Doch nach einiger Zeit ging eine andere Tür auf. "Ja, wie schaut's denn hier aus!" rief ein Kobold beim Betreten des Zimmers. Er machte sich jedoch sofort wieder davon, als er erkannte, wer sich in dem Raum aufhielt. Zuhrad sprang gleich hinterher. [Dieser Kobold hatte bisher brav in der Sauna gearbeitet und von den Eindringlingen noch gar nichts mitbekommen.]

Durch den Lärm wachten fast alle auf. Die vorher Halbblinden merkten, dass sie wieder volle Sehstärke hatten. Ans Schlafen dachte jetzt keiner mehr, und so wurden die restlichen Schläfer auch noch geweckt. Kleider und Ausrüstung wurden zurechtgemacht. Auf ging's zur Koboldjagd!

Zuhrad hatte noch gesehen, wie der Kobold im Raum mit den nackten stummen Mädchen und bandagierten Zombies verschwunden war. Die Verfolger stürmten nun hinein: hier hatte sich nichts verändert. Die einzige weiterführende Tür war geschlossen. Haurin brachte sie nicht auf und fing an, ein Loch hineinzuklopfen. Aus diesem trat pinkfarbener Dampf heraus, der nach Himbeeren roch. Haurin war davon so begeistert, dass er das Loch überhaupt nicht mehr zumachen wollte. Doch Flintstone verstopfte es lieber. Haurin aber war so neugierig, dass er

es wieder aufmachte. Er lauschte am Loch und hörte, wie es blubberte und zischte. Nun machte auch er es vorsichtshalber wieder zu.

Jetzt ging es wieder in den Raum mit dem Damm zurück. Von der schwarzen Wolke war nichts mehr zu sehen. An einer Stelle war eine nachträglich eingezogene Mauer zu erkennen, die natürlich die Neugierde weckte. Haurin machte sich wieder ans Werk. Die anderen kamen dadurch zu einer einstündigen Pause. Dann war endlich das Loch groß genug zum Hindurchklettern.

Im Raum dahinter war ein schmutziges Bett, und an der Wand hingen einige lederne Vollrüstungen. Überall lagen alchemistische Sachen herum, Schriftrollen, Tiegel, Zutaten - ein wirrer Haufen. Und es gab eine mit einem Vorhang verhängte Tür. Flintstone und Haurin gingen durch und merkten gerade noch, wie eine kleine Gestalt in den Gang dahinter davonhuschte!

Haurin folgte dem Gang bis zur nächsten Tür. Dahinter war ein Raum mit einem 2m tiefen Wasserbecken. Eine Treppe ging zum Boden hinunter und auf der anderen Seite wieder hoch. Über das Wasser führte eine Holzbrücke. In der Mitte hing ein Tisch über dem Steg. Darauf lag ein menschlicher Körper. Im Wasser war ein schlangenähnliches Tier. Auf der Brücke selber standen ein komisches Wesen [ein kleiner Mann im "Taucheranzug"], das sich gerade mit einer Zange in der Hand über den Körper beugte, und dazu noch ein Kobold.

Die Freunde handelten sofort. Haurin nahm den schwarzen Stabteil und ließ einen *Eisigen Nebel* vor dem seltsamen Typ entstehen, während dieser sich bemühte, mittels einer Kurbel den Tisch auf die Brücke herabzusenken. Kleptonio versuchte inzwischen, den "Taucher" mit der Armbrust zu treffen, schoss leider etwas daneben und traf den Kobold mitten im Gesicht. Der fiel ins Wasser, und der Riesenzitteraal entlud sich. Der Typ im Taucheranzug und die Leiche auf dem Tisch wurden von der Entladung getroffen. Während sich zum Entsetzen aller die Leiche nun allmählich belebte und aufsetzte, versuchte der "Taucher", heftig durch sein rüsselartiges Mundstück keuchend, vor den Fremden zu fliehen [Frankenstein & Star Wars lassen grüßen].

Alchemilla wollte mit *Macht über Unbelebtes* den Kerl schnell festhalten und ihm die Maske herunterreißen - das misslang ihr aber. Trotzdem kam der "Taucher" ins Taumeln und stürzte ins Wasser. Mittlerweile war das Monster aufgestanden und wollte gerade auf die Gefährten zugehen, als es plötzlich anfang, wieder langsam in seine Einzelteile zu zerfallen. Zuerst fiel ein Arm ab, und beim Hinterherschauen fiel dem Monster der Kopf ins Wasser. Zu guter Letzt fiel der ganze Körper um und lag nun auf der Holzbrücke.

Der "Monstermacher" planschte recht hilflos im Wasser herum - in seinem Anzug hätte er leicht ertrinken können! Zuhrad und Flintstone zogen ihn heraus. "Tut mir nichts! Ach, ich war so kurz vor dem Durchbruch!" jammerte ihr Gefangener. Nachdem ihn die Freunde mit zeitweisem Zuhalten seines Rüssels ordentlich eingeschüchtert hatten, bedurfte es keiner Überredungskunst, um ihn gesprächig zu machen.

Es stellte sich heraus, dass er Abulkasim hieß und ein Alchemist aus Kuschan war. Er war entführt und hierhergebracht worden, und man hatte ihn gezwungen, ein Mittel für härtere Haut zu erfinden. Er war seit etwa 2 bis 4 Jahren hier. Nebenbei konnte er seinen Frankenstein-Forschungen nachgehen, die nun fast vor dem Abschluss gestanden hätten. Dieser Dschufar, ein finsterer Priester Alamans, hätte ihm verboten, sich außerhalb seiner

Räume aufzuhalten, wenn er nicht ein Opfer Alamans werden wollte, und Abulkasim hatte sich strikt daran gehalten.

Der Alchimist erzählte, dass regelmäßig hübsche junge Frauen hierhergebracht würden, die leider alle irgendwie stumm wären. Mit der Hilfe einiger Kobolde würde er die Frauen dann bandagieren und mit seinem Spezialmittel für harte Haut einstreichen - in einer Art Sauna würde dieses Mittel dann auf die Haut einwirken und sie verfestigen. Die so behandelten Frauen würden dann abtransportiert, wenn genügend vorhanden wären. Woher oder wohin, das wusste er auch nicht.

Er verriet auch, dass man die Frauen problemlos steuern konnte. Mit "Ewig Alaman" griffen sie an, mit "Zum Teufel" gingen sie in die gedeutete Richtung, und mit "Nieder mit Ormut" blieben sie stehen. Abulkasim bat die Gefährten, ihn zu verschonen - er wäre in erster Linie Wissenschaftler und hätte mit irgendwelchen üblen Machenschaften rein gar nichts zu tun. Und er würde jetzt sehr gerne seine Forschungen noch ein bisschen fortsetzen.

Hmm. Die Freunde hatten nun zwar noch ein Fragezeichen mehr im Kopf, aber sie glaubten Abulkasim. Er führte sie auch in die "Sauna", einen mit rosafarbenem Dampf erfüllten Raum, und war bereit, die dortigen Geräte und Zutaten zu zerstören (unter den fachkundigen Augen Alchemillas). Ach ja - ohne Taucheranzug war der Aufenthalt in diesem Raum sehr gefährlich: als kleine Nebenwirkung machte Abulkasims Mittel nämlich nicht nur die Haut härter, sondern versteifte beim Trocknen auch alle Gelenke (und daher mussten die Bandagen der behandelten Frauen regelmäßig feucht gehalten werden).

Feierabend!

Darauf wollten sich die Freunde aber nicht verlassen. Diese seltsamen Frauen mussten zerstört werden! Widerwillig machten sie sich an die ekelhafte Arbeit, und sie entdeckten, dass die schönen Mädchen alle einen schlichten Goldreifen trugen, als Arm- oder als Fußring. Und als sie einen Goldreif entfernten, kam die wahre Natur der schönen Frauen zum Vorschein: sie waren in Wahrheit Zombies! Übel zugerichtete Leichen in verschiedenen Stadien der Verwesung! Pfui Alaman! Und ein Zombie war Timores Nothunstal!

Nachdem die unappetitliche Aufgabe erledigt war und bis auf Timores alle Zombies vernichtet waren (und natürlich jeder Abenteurer mit mindestens einem Goldreifen ausgestattet war), machten sich die Abenteurer an die weitere Erforschung. Mit den Goldringen nahm man doch tatsächlich die vollständige Illusionsgestalt einer hübschen Frau an - da ließ sich doch bestimmt noch mal was draus machen!

Nun kamen nochmal die Transmitter dran. Flintstone lief als erster durch die "schwarzen Flammen". Plötzlich zuckten dunkle Blitze, und der Waldläufer kam mit einer Sehschwäche auf der anderen Seite heraus. Die anderen hörten durch die Flammen "Hier geht's weiter, es sind keine Zeichen zu sehen!". Da nicht jeder eine Sehschwäche wollte, wurde es zur Abwechslung mal mit Überlegen probiert. Haurin und HaoDai trugen eine Bank zum Transmitter. Kaum hatte sie Berührung mit dem Transmitter, wurde sie hineingezogen. Haurin legte sich unter die Bank und kroch durch den Transmitter. Doch es nützte nichts, er wurde genauso von Blitzen getroffen. Zum Glück waren die Sehschwächen diesmal nicht von langer Dauer. Haurin und Flintstone erforschten den dahinterliegenden Korridor und kamen dabei wieder zum Aalraum.

Es stellte sich bei allen allmählich das Gefühl ein, alles gesehen zu haben. Also wurden die Kellerräume verlassen, zusammen mit der immer noch verstörten Hirtin aus Tel Hanrami und dem ehemaligen Timores Nothunthal (er wurde mitgeschleppt und im Wald begraben). Dann ging es auf gleichem Weg zurück nach Tel Hanrami. Die Retter der Hirtin wurden dort von der Bevölkerung mit großer Anteilnahme empfangen.

Als sich die Gefährten nach der anstrengenden Feier endlich von den gastfreundlichen Dorfbewohnern zurück-ziehen konnten, berieten sie vor dem Einschlafen noch einmal kurz die Ergebnisse ihres bisherigen Abenteuers. Sie hatten also 2 Teile des Schwarzen Stabs gefunden - und keine Ahnung, wo die beiden anderen sein könnten. Sie hatten Nureddin nicht gefunden - und keine Ahnung, wo er stecken könnte. Sie hatten Nasser nicht gefunden, aber ein paar Artefakte, die auf ihn hinwiesen - ohne deutliche Spur, wo er sein könnte. Irgendwie hatte eine Sekte der sogenannten "Schattenbrüder" ihre schmutzigen Finger im Spiel, aber was das alles mit den als hübsche Frauen getarnten Zombies zu tun hatte, war völlig unklar. Amazonen und Kobolde waren irgendwie nur die Helfer der eigentlichen Drahtzieher - so viel wenigstens schien klar zu sein. Zuhrads "Stein der Weisen" war genauso wenig in der Nähe wie Unedjis, der untote Hohepriester An-tankhs.

Alles in allem: die Gruppe war ratlos. Naja, man konnte ja mal Sinda aufsuchen - dort hatte ja auch Nureddin nach Nasser suchen wollen.

Ein Schauspiel bei Sinda

Nach zwei Wochen der vergeblichen Sucherei in Sinda waren die Freunde noch ratloser als zuvor. Kein Mensch kannte Nasser! Der einzige Lichtblick war das Wiedersehen mit Mogu, Helga und Alchemilla - die Damen hatten das langweilige Leben in Babatorun nun doch nicht länger ausgehalten (kurz nach ihrer Ankunft war Helga allerdings erkrankt und musste in Sinda das Bett hüten).

Und endlich ergab sich doch wieder eine Spur: ein Kobold verteilte Handzettel, die ein Schauspiel im nahegelegenen Amphitheater ankündigten, den „Aufstieg und Fall des Nihochers“.

Na, wenn das kein Zufall war! Es war zwar noch fast eine Woche Zeit, aber die Neugier trieb die Gefährten sofort in das eine halbe Wegstunde vor den Toren Sindas liegende meketische Bauwerk. Dort war die weit über ihre Heimat, den Küstenstaaten, hinaus bekannte Schauspielertruppe bereits angekommen und mit den ersten Vorbereitungen für das Schauspiel beschäftigt. Und ein paar Händler schlugen auf dem Vorplatz bereits ihre Stände auf.

Die Gefährten entdeckten dort zu ihrer Überraschung bei einem Trödler, der zur "bleibenden Erinnerung an einen unvergesslichen Theaterabend" Stäbe und Sichelschwerter feil bot, ein Schwert, das dem von Timores zuletzt getragenen Mondschwert ganz besonders ähnelte. Und wirklich: der Händler war ganz entzückt, dass die Fremden ohne zu Feilschen seiner Forderung nachkamen - und die Freunde hatten das heilige Sichelschwert Rehoteps wieder zurückbekommen!

Arbeit, Arbeit

Die Gruppe teilte sich nun. Während einige Abenteurer bereit waren, sich als Hilfsarbeiter bei den Vorbereitungen zu beteiligen, zogen es HaoDai und Haurin vor, lieber in der Gegend

herumzuschlendern und die Augen offenzuhalten (letzterer als kleinwüchsige waelische Barbarin dank seines Illusionsringes).

Die Hilfsarbeiter hatten mit dem Kobold Bali einen strengen Kapo erwischt, der Grainne sofort dazu verdonnerte, die unter der Bühne liegenden "Geheimgänge", die zwei Falltüren mit einem Ausgang im Kulissengebäude verbanden, von all dem Unrat zu befreien, der sich seit dem letzten hier aufgeführten Schauspiel angesammelt hatte - so wie es dort aussah, war das bestimmt schon Jahre her gewesen. Alchemilla und Zuhrad übernahmen freiwillig den Küchendienst, und Kah-el-Ribat und Mogu kümmerten sich um die Reinigung und Ausbesserung der Tribünen.

Eine mühsame Angelegenheit, aber so konnten die Arbeiter beim allabendlichen Lagerfeuer die Schauspieler locker näher kennenlernen. Ihre Namen entsprachen ihrem Wesen: Sando Connoveri (der Mentor und eigentliche Chef der Truppe - berühmt durch seine Auftritte als MacBond in der albischen Clan-Chronik "Der Spion des Königs"), Kevian Costanedo (der blendend aussehende Star der Truppe, bekannt aus "Der mit dem Schakal heult" und "Attentat auf Scheik Scheyeff el-Enedin"), Mahischa (eine Amazone, die sich erst kürzlich der Truppe angeschlossen hatte, und in die Kevian offensichtlich schwer verliebt war - sonst hätte er kaum über ihre bedauernswerten Schauspielversuche hinwegsehen können), Haimza el-Rumani (der ewig näselnde Schauspieler hatte gerade eine alberne Verwechslungskomödie in Khairat hinter sich gebracht), Kylois Kinzakis (der schon eine wechselvolle Vergangenheit hatte, sich aber nach wie vor für unwiderstehlich hielt und nach eigenem Bekunden "wild auf jeden Erdbeermund" war), und Rainaldo Regonzaga (dessen hauptsächliches Schauspielertalent darin bestand, kunstgerecht vom Pferd zu fallen, und der wohl deshalb in einer recht bedrückten Laune war, da diesmal kein einziges Pferd mitspielen sollte).

Eine bunte Truppe, fürwahr! Und furchtbar unverdächtig. Kevian meinte auf Nachfrage unbekümmert, er hätte sich das neue Schauspiel zusammen mit Mahischa ausgedacht, als die Truppe eine Pause vor den Toren der heiligen Stadt Kuschan eingelegt hatte, um in diesem überaus religiösen Land wenigstens noch einmal eine Genehmigung für ein ordentliches Schauspiel zu erhalten. Ja, er hätte hier und da was aufgeschnappt und sich den Rest dazu gereimt - Geschichte käme immer gut an, vor allem, wenn man über einen originellen künstlerischen Standpunkt verfügen würde.

Die Vorstellung beginnt: 1. Akt - prologo molto normalo

Die Tage vergingen wie im Flug, und schon war der 12. Fisch da, und der Abend der ersten Aufführung. Haurin und HaoDai arbeiteten auch jetzt nicht, sondern genossen die Vorstellung von Anfang an als Zuschauer. Alchemilla und Zuhrad gingen durch die gut gefüllten Reihen der Tribüne mit Bauchläden und verkauften Süßigkeiten. Mogu bediente die Triangel, die Anfang und Ende der einzelnen Aufzüge kennzeichneten. Und Kah und Grainne betätigten sich als Kartenverkäufer und "Beleuchter", die die am Rand der Bühne angebrachten Öllampen auf Anweisung Balis auf- oder abblendeten.

Hinterher meinten die Freunde, dass es eine ganz interessante Aufführung gewesen wäre. Mogu, Alchemilla, Grainne und HaoDai fühlten sich allerdings richtig erledigt - war das normal nach einem mitreißenden Schauspiel? [Nein - war es nicht. Die vier verloren auf Dauer etwas von ihrer Lebenskraft (1 LP)!] Alchemilla hatte außerdem bemerkt, dass während der Hymne zu Ehren An-tankhs im 6. Aufzug plötzlich ein merkwürdiges rotes Leuchten in Kopfhöhe der alten meketischen Statue zu sehen war - und Zuhrad war sich auch

ganz sicher, dass so etwa ab der zweiten Hälfte der Aufführung der Stein der Weisen sich ganz in seiner Nähe befunden hatte! Was ging hier nur vor?

2. Akt - intermezzo drammatico

Am nächsten Morgen untersuchten die Freunde sämtliche bekannten Gänge unter der Bühne - ohne einen neuen Geheimgang zu entdecken. Tja, da konnte man wohl nur auf den Abend warten.

Am Nachmittag lernten die Freunde dann zu ihrer Verblüffung den Magier Nasser Bedrussman kennen, der das Schauspiel ebenfalls besuchen wollte. Nasser hatte einen der berufsmäßigen "Goldstück unter den drei Hütchen"-Betrügerei mit ein paar Illusionsmünzen so lange zum Narren gehalten, bis dieser unter dem Hohn und Gelächter des Publikums seinen Stand abgebaut hatte. In einem kurzen Gespräch mit den Freunden zeigte sich Nasser als sehr netter und aufgeschlossener "Mann von Welt", und er lud die Fremden auch sofort ein, ihn mal bei Gelegenheit zu besuchen - sein Turm läge im Feuchtgebiet östlich von Sinda und wäre kaum zu verfehlen. Der Typ war wirklich smart! War das nun bloß Oberfläche, oder war dieser Magier wirklich so freundlich? Auf jeden Fall versprachen die Freunde, seine Einladung schon bald anzunehmen.

Doch der Abend rückte näher, und die Pflicht rief. Die Gefährten beobachteten die Arena von allen Seiten - zunächst ohne Ergebnis. Die Vorstellung begann - und die Freunde versuchten, vor allem Nasser im Publikum in den Augen zu behalten.

Währenddessen erforschten Alchemilla und Haurin die unter der Tribüne liegenden Räumlichkeiten, die teilweise als Vorratsräume genutzt wurden - ein Gang sogar als Behelfstoilette. Trotz des bestialisches Gestankes drangen die beiden Abenteurer auch in diesen Gang ein - und stießen dort prompt auf weiter dahinterliegende Räume. Dort fanden sie auch einen alten Altarstein, der allerdings zur Seite geschoben war, um den darunter liegenden Gang freizulegen, der offensichtlich auf geradem Weg zur Mitte der Arena führte, möglicherweise also genau zu der alten meketischen Statue!

Aufgeregt eilten die beiden zurück und verständigten die übrigen Freunde in der nächsten Pause. Alle eilten nun zu der Stelle und freuten sich über den goldfunkelnden Inhalt einer schweren Truhe, die im Dunkeln neben dem Altarstein stand (und die Alchemilla und Haurin in der ersten Aufregung glatt übersehen hatten - der Zwerg wurde grün vor Ärger). Gerade war von oben wieder die Hymne zu hören - der 6. Aufzug war also in vollem Gange! Was sollten sie also tun? Hinein in den Gang, um dann womöglich Unedjis direkt gegenüberzustehen? Dieser Gedanke schreckte nur Zuhrad nicht.

Ihr Zaudern endete schnell - denn nun hörten sie deutliche Schritte aus dem Gang auf sie zukommen. Hektik! Alle machten sich kampfbereit, und Alchemilla zauberte eine *Feuerkugel* herbei. Und wirklich: die Mumie des An-tankh-Priesters stürmte aus dem Gang und rannte voll in die *Feuerkugel*! Und die Freunde gaben der Mumie dann den Rest - allen voran Alchemilla, nach deren Schwerthieb die Mumie ganz allmählich verschwand. Die wäre vernichtet! Pech hatte nur Kah, dessen linker Arm durch eine Berührung der Mumie schlagartig verdorrt war - der Derwisch trug es mit Fassung.

Zuhrad konnte sich eben rechtzeitig den Stein der Weisen zurückholen. Der untote Alchimist war am Ziel seiner Wiedergänger-Wünsche angekommen, aber dank des Steines war ihm nun

praktisch ewig untotes Dasein ebenfalls möglich. Zum ersten Mal seit Monden machte sich Zuhrad Gedanken über seine Zukunft.

Der Abend war so oder so gelaufen, und alle legten sich zum Schlafen. Der dummen Mumie hätten sie es aber gezeigt!

3. Akt - furioso ma non chaotico

Aber hatten sie es wirklich? Am nächsten Morgen schlief Alchemilla noch immer. Und kein Rütteln half - sie schlief unbeirrt weiter. Naja, da hatte sich die Ärmste vielleicht mit ihrem geheimnisvollen Schwarzen Schwert etwas zu sehr verausgabt - das würde sich schon wieder geben. So dachten die Freunde und ließen die Elfin schlafen. Und außerdem mussten sie ja bei den Vorbereitungen für die dritte Vorstellung mithelfen!

Am Vormittag gab es einen Zwischenfall: nahe der Pferdetränke wurde die Leiche Madschids, eines einheimischen Hilfsarbeiters entdeckt, den Bali bereits bei der 2. Vorstellung vermisst hatte. Madschid war erschlagen worden - und die Freunde hatten schon einen gewissen Hohepriester im Verdacht, ohne diesen offen auszusprechen. Unnötige Komplikationen führten schließlich zu nichts als Ärger und dummen Fragen.

Und so begann schließlich die letzte der geplanten Vorstellungen. HaoDai hielt Wache bei der noch immer fest schlummernden Alchemilla, während der Rest die Aufführung beobachtete. Plötzlich standen dem KiDoka die Haare zu Berge: Alchemilla kam zu sich - aber wie! Mit rotglühenden Augen und grün über ihren Körper springenden Funken setzte sie sich auf - und HaoDai rannte davon, so schnell er konnte, um die Freunde zu alarmieren.

Doch vergeblich. Bis die Gefährten zurückkamen, war Alchemilla schon auf und davon. Da halfen alle Selbst-Vorwürfe nichts - die erfahrenste Abenteuer-Expertin der Gruppe blieb verschwunden!

Der Geist von Unedjis hatte einen neuen Wirtskörper gefunden, und was für einen schönen! Der Verstand der Elfin blieb weitgehend abgeschaltet, aber der An-tankh-Priester war sehr erfreut über die vielerlei magischen Fähigkeiten, die ihm nun zu Gebote standen. Und natürlich konnte er noch immer *Schweben* - und so schwebte er gleich los und fort aus der Arena. Das Schauspiel hatte nun keinen Sinn mehr für ihn - er musste sich erst mal selbst wieder zurechtfinden. Der Verlust des Stein der Weisen schmerzte ihn sehr, aber ein lebender Körper hatte auch Vorteile. Und sein Reittier konnte warten.

Sein Reittier? Ja, der riesige Ruch, dessen Skelett an der Mündung des Madscharis im Sand verborgen lag, wartete nur auf den magischen Ruf seines einstigen Herrn, um in voller Größe wieder zu erscheinen. Die im Stein der Weisen gesammelte Energie hätte sich nach der 3. Vorstellung hervorragend für diese Art der Wiederbelebung geeignet!

Unedjis machte sich also auf den Weg nach Kuschan, um seine Anhänger über die jüngsten Neuigkeiten zu informieren, und musste bald merken, dass der neue Körper viel schlapper war. Er musste doch tatsächlich Pausen einlegen! So erreichte er erst Tage später Kuschan, und Dhu-el-Gonsim, der Wesir des Kalifen und nominell oberster Anführer des neuen An-tankh-Kults, der eigentlich der 3. Vorstellung hatte beiwohnen wollen, war schon sehr verwundert und gar nicht amüsiert über die Entwicklung der Dinge. Unedjis in einem Frauenkörper? Einfach lächerlich! So konnte er sich doch nicht vor den gläubigen Kultisten zeigen, bei An-tankh! Der meketische Hohepriester war betrübt über soviel Widersprüche in wenigen Sätzen - war An-tankh nicht auch eine weibliche Fürstin, und kein bisschen lächerlich?

Als Unedjis aber überall bei den An-tankh-Kultisten auf ähnliche Vorbehalte stieß, und also vor der Wahl stand, ein paar Mitglieder des Kultes auszumerzen oder sich zurückzuziehen, entschied er sich für beides. Nach ein paar überzeugend abstoßenden Morden sicher, dass die An-tankh-Kultisten es nicht wagen würden, von ihrer Loyalität abzuweichen, zog sich der Hohepriester mit Unmengen von Vorräten in die Einsamkeit der Berge

zurück. Er würde mit der stoischen Ruhe eines ehemals Untoten warten, bis diese Fremden von selbst zum Tempel der An-tankh kämen, und diese dann töten, ihnen den Stab abnehmen und An-tankh selbst die Tore nach *Midgard* öffnen - wer sollte dann noch an seiner Macht zweifeln!?

Mittlerweile ging im Theater die Aufführung munter weiter. Alles lief wie immer - naja, fast alles. Etwas seltsam war schon, dass diesmal hinter dem Kulissengebäude zwei gesattelte Pferde standen - war das etwa ein geplanter Fluchtweg? Für wen?

Als die Abenteurer beobachteten, dass kurz nach Ende der Aufführung Kevian die beiden Pferde am Zügel packte und zurück in den Pferch bringen wollte, sprachen sie ihn am Rückweg darauf an. Kevian meinte nur lässig, er würde halt gern ab und zu einen nächtlichen Ausritt machen und hätte es sich jetzt bloß anders überlegt - die drei gelungenen Vorstellungen und das Ende der Mokattam-Tournee müssten schließlich gefeiert werden!

Die Gefährten beschlossen, Kevian die Stimmung ordentlich zu vermässeln, und erzählten ihm von dem heimlichen Besuch der Mumie - Kah zeigte seinen verdorrten Arm als Beweis. Kevian reagierte bestürzt und bot an, mit seinen bescheidenen Fähigkeiten in den arkanen Heilkünsten zu versuchen, den Arm des Derwischs wiederherzustellen. Und es glückte dem Schauspieler, der nun leicht verlegen zugab, sich auch ein wenig mit Magie beschäftigt zu haben. Verwirrt bedankten sich die Freunde und verabschiedeten sich zunächst von ihm.

4. Akt - interludo nocturno

Grainne traute dem Frieden nicht. Was hatte dieser Kevian denn schon Besonderes an sich, dass alle Menschenfrauen so scharf auf ihn waren? Sie behielt ihn also heimlich scharf im Auge. Kevian entschuldigte sich bei der Feier am Lagerfeuer nach kurzer Zeit - er würde sich heute nicht so besonders gut fühlen und lieber zum Schlafen niederlegen. Die misstrauische Gnomin bewachte nun das Nachtlager Kevians - und siehe da: kaum war die erste Nachtruhe im Lager der Schauspieler eingetreten, da schlich sich Kevian wieder aus seinem Lager und eilte zum Zelt der Amazonin. Grainne sauste hinterher und lauschte.

Mahischa und Kevian flüsterten aufgeregt miteinander. Kevian fühlte sich irgendwie "durchschaut" und schlug vor, sofort zu fliehen - Mahischa hatte zahlreiche Bedenken und wollte erst mal in Ruhe zusammenpacken. Grainne spurtete los und alarmierte ihre Freunde.

Als sie zusammen zurückkehrten, sahen sie bereits im Licht des Vollmonds, wie Kevian und Mahischa Arm in Arm aus dem Zeltlager der Schauspieler in Richtung Arena schlenderten. Grainne rief laut hinterher, worauf sich aus verschiedenen Zelten vorwurfsvolle Stimmen erhoben, die an ihre verdiente Nachtruhe erinnerten. Kevian und Mahischa beschleunigten ihre Schritte und verschwanden im Schatten der Arena.

Grainne lief hinterher und überraschte die beiden bei einer sehr innigen Umarmung in einer der Nischen des Amphitheaters. Mahischa fauchte die Gnomin ärgerlich an, ob man denn nirgends mal in Ruhe einen Kuss austauschen könnte!?! Mittlerweile waren auch Haurin und die übrigen Freunde nachgekommen, und der Zwerg hätte schon recht gern mit Gewalt Kevian zum Sprechen bringen wollen, aber da sich mittlerweile mehr und mehr Handwerker und Schausteller von ihren Nachtlagern erhoben hatten und deren Sympathien eindeutig auf Seiten des wortgewandten Schauspielers lagen, akzeptierte er die flinken Antworten Kevians zähneknirschend.

Grummelnd mussten die Freunde mitansehen, wie Kevian die Umstehenden einlud, auf ein paar Geschichten mit ihm ins Kulissengebäude zu kommen - die Nacht wäre noch jung, und

zur Beruhigung der aufgebrachten und vielleicht verwirrten Gemüter wäre das wohl keine schlechte Idee, oder? Mit einer Schar begeisterter Zuhörer zogen die beiden Schauspieler ab.

5. Akt - molto entlarvo

Die Gefährten beschlossen, wach zu bleiben und aufzupassen. Diesmal war Mogu erfolgreich. Sie stand in der Nähe des Käfigwagens, in die Kevian eine Harpye namens Cyrena eingesperrt hatte, die bei dem Schauspiel die Rolle der An-tankh gespielt hatte, als sich plötzlich die Tür dieses Wagens wie von Geisterhand von allein öffnete. Und Cyrena verließ ihr Gefängnis - Schritt für Schritt, einer Marionette gleich, die von einer unsicheren Hand geführt wurde.

Die Waldläuferin rannte los, um ihre Freunde zu warnen - aber zu spät: die Harpye kreischte plötzlich auf, schüttelte sich kräftig und griff dann HaoDai und Haurin an, die in der Nähe Wache gehalten hatten.

Zuhrad hielt sich in der Nähe des Pferdeperchs auf und sah plötzlich im Bachgrund eine Bewegung - dort lief doch Kevian? Die untoten Augen des Alchimisten waren natürlich nicht so leicht zu täuschen, und so machte er nun lautstark die anderen auf Kevian aufmerksam. Eine wilde Verfolgungsjagd begann.

Kevian erreichte mit knappem Vorsprung ein Pferd und warf eine pastellfarbene Decke über dessen Rücken. Während die Beine des Pferdes allmählich durchsichtig wurden und schließlich verschwanden, kam Zuhrad hinzu und schwang sich sofort auf das Pferd, nur um auf der anderen Seite wieder herunterzufallen. Da sich der Alchimist dabei am Schwanz des Pferds festhalten wollte, ging das Tier nun durch, wobei es seltsamerweise in der Luft zu laufen schien und schon mit den ersten Sätzen beträchtliche Höhe gewann. Kevian versuchte, noch schnell aufzuspringen, scheiterte aber und ergab sich nun den bereits deutlich in Überzahl zusammengelaufenen Gefährten - ein weiser Entschluss angesichts der grimmigen Abenteurer.

Kevian war nun bereit, alles zu gestehen - und meinte es wirklich ernst damit. Er schickte sogar ein paar Gaffer weg, die nachschauen wollten, was im Pferch zu nächtlicher Stunde schon wieder los war. Der Schauspieler ahnte, dass es mit ein paar kessen Sprüchen nicht getan war, und hielt sich diesmal an die Wahrheit.

So erfuhren die Gefährten, dass das neue Schauspiel der Truppe nicht ganz zufällig und freiwillig entstanden war, sondern eine mittlerweile recht gut bekannte Mumie Kevian und Mahischa angespornt hatte. Die beiden hatten Unedjis kennengelernt, als sie versucht hatten, heimlich die heilige Stadt Kuschan zu besuchen - ein gewisser "Muin, der Ermöglicher" hatte ihnen einen versteckten Eingang in die Kanalisation Kuschans gezeigt.

Um ihr Leben zu retten, hätten sich die beiden Schauspieler gleich zu An-tankh bekannt. Und die Mumie hätte sie aufgefordert, zu Ehren der Dämonenfürstin ein neues Schauspiel zu schreiben und dieses drei Mal im meketischen Amphitheater bei Sinda aufzuführen. Historische Einzelheiten hätte die Mumie beigesteuert, aber sie hätte nicht verraten, wozu das Ganze gut (oder schlecht) sein sollte. Unedjis wäre mit dem Skript recht zufrieden gewesen und hätte ihnen den Rat gegeben, sich am Ende der dritten Aufführung auf eine schnelle Abreise vorzubereiten. Mehr konnte Kevian auch nicht sagen - er war froh, diesem Monster entkommen zu sein.

Die Freunde ließen Kevian schließlich laufen (und belauschten später, wie er Sando sein falsches Verhalten beichtete). Schon am nächsten Morgen begannen die Schauspieler ihre Zelte abzubauen - sie freuten sich schon auf eine Rückkehr in die Küstenstaaten (Kevian versprach den Abenteurern freien Eintritt, wenn sie sich dort einmal wiedersehen sollten.). Der Tod Madschids wurde nicht aufgeklärt - die Behörden Sindas legten den Fall schnell zu den Akten (war ja bloß ein Hilfsarbeiter).

Um eine kulturelle Erfahrung reicher und eine Gefährtin ärmer, kehrten die Freunde nach Sinda zurück. Zuhrad verabschiedete sich hier von seinen Begleitern - er wollte sich nach einer neuen "Lebensaufgabe" umschauen.

Ein Besuch bei Nasser

Als nächstes wollten die Abenteurer Nasser besuchen. Helga hatte sich wieder erholt und schloss sich ihnen gerne an, ebenso wie die Zwergin Zaupoldia, die sich in der Zwischenzeit mit der waelischen Barbarin angefreundet hatte.

Doch so leicht, wie Nasser getan hatte, war die Suche nach seinem Turm gar nicht. Erst nach anderthalb Tagen Sucherei stießen die Freunde auf ein nebelbedecktes Sumpfgelände, in dem sie den Turm des Magiers vermuteten. Als Kah auch sofort einschlieft, kaum dass er einen Fuß in den Nebel gesetzt hatte, bestätigte sich ihr Verdacht. Hier musste es sein!

Grainne unterhielt sich mit einer gezähmten Möwe und brachte heraus, dass tatsächlich im Inneren des Nebelgebietes ein Turm war. Und beim weiteren Absuchen der Randzone entdeckten die Gefährten schließlich sogar ein Boot und eine offene Wasserfläche. Während Zaupoldia und Kah lieber außerhalb des Nebels auf die Rückkehr ihrer Freunde warten wollten, ruderten die anderen mutig ins Zentrum des Nebelgebiets - und erreichten die Insel und den Turm Nassers.

Helga war unterwegs eingeschlafen, und Mogu und Grainne hielten bei ihr Wache, während HaoDai und Haurin vorsichtig die Insel erkundeten. Ein merkwürdiges rhythmisches Stampfen und dazu ein eigenartiger Ölgeruch beunruhigten die Freunde, und sie hielten es für das Beste, lieber doch ordentlich am Eingang anzuklopfen.

So lernten sie also Nasser Bedrussuman kennen, der zwar etwas überrascht war, dass sie so schnell seiner Einladung gefolgt waren, aber sie gleich freundlich willkommen hieß und zum Abendessen und Übernachtung einlud. Bei der Unterhaltung mit dem smarten Magier erfuhren die Freunde so allerhand.

Nasser hatte hier eine Zauberöl-Raffinerie, die er zusammen mit seinem jungen Lehrling Iskender und einigen Helfern betrieb. Er hatte wirklich von Nureddin Besuch erhalten, ihm aber auf seiner Suche nach meketischen Schriftstücken praktisch nicht weiterhelfen können. Nureddin hätte übrigens sehr geheimnisvoll getan - ob da seine Freunde vielleicht mehr wüssten?

Natürlich verrieten die Gefährten nichts vom Mondschild, aber sie erzählten alles, was sie von Unedjis wussten. Nasser hörte sehr aufmerksam zu und zeigte sich vor allem sehr interessiert an allem, was seine Besucher über die Ereignisse in Kuschan wussten. Ein geheimer Kult von An-tankh-Anbetern? Das war ja unerhört!

Nasser erzählte, dass Nureddin und er zum Kreis der Ilahnatim, der "Gottesleuchteten", gehörten, einer Gemeinschaft fähiger Wissenschaftler, die nicht nur gläubige Verehrer der Zweiheit waren, sondern auch Chepru, den meketischen Gott der verborgenen Geheimnisse, anbeteten. Mitglieder würde man leicht am heiligen Tier Cheprus, der Kröte, erkennen. Die Ilahnatim waren überzeugt, dass jeder Mensch seine vorbestimmte Aufgabe hätte, die er am besten erfüllen könnte - und der richtige Platz eines Ilahm wäre nun mal der eines Ratgebers an der Seite der Herrscher Midgards.

Nasser gab den Freunden den Tipp, falls sie nach Kuschan wollten, sollten sie mal den Kräuterladen von Saide besuchen - die Besitzerin wäre auch ein Mitglied seiner Gemeinschaft. Ach ja, und falls sie ein gutes Gasthaus brauchen würden, da könnte er Fehrusades "Stätte der regelmäßigen Freude" empfehlen. Nasser wünschte den Freunden viel Erfolg bei ihrer Suche nach der verschwundenen Alchemilla und schenkte ihnen ein paar Heiltränke und soviel Zauberöl, wie sie nur mitnehmen wollten.

Klasse! So ein freundlicher Magier! Die Gefährten hatten sorgfältig vermieden, irgendetwas vom Nachtschlangenteich zu erwähnen, und Nasser hatte auch kein Wort darüber verloren. Die Freunde waren völlig verunsichert - war das nun ein ganz besonders hinterlistiger Gegenspieler oder tatsächlich ein überaus smarter Zauberer? Sie hatten jedenfalls keine Lust, sich mit Nasser anzulegen und vielleicht während der Nacht seinen Turm näher anzusehen, sondern zogen es vor, friedlich in ihren Betten zu schlummern.

Am nächsten Morgen machte ihnen Iskender ein reichhaltiges Frühstück. Sein Chef hätte schon am frühen Morgen aus geschäftlichen Gründen verreisen müssen - mehr war aus ihm auch nicht herauszubringen. Etwas verwirrt kehrten die Freunde nach Sinda zurück.

Unter den Straßen von Kuschan

Nach einer ratlosen Ruhepause in Sinda machten sich HaoDai, Haurin und Helga schließlich auf den Weg nach Kuschan - die anderen hatten von der ewigen Sucherei nach Stabteilen und Meketern die Schnauze voll und wollten bloß faulenzten - wozu hatten sie denn ein paar Goldstückchen zur Seite gebracht, oder!?

1. Tag in Kuschan

Die drei erreichten Kuschan, die heilige und reine Stadt, am 8. Krokodil. Alle schworen am Stadttor, wahre Gläubige der Zweiheit zu sein, und wurden problemlos eingelassen. Natürlich nahmen sie ein Zimmer mit Halbpension bei Fehrusade, die bei dem Hinweis auf Nasser sofort einen Preisnachlass gewährte und die drei mit besonderer Höflichkeit behandelte.

Die reine Stadt? Ja, wirklich. In Kuschan gab es doch tatsächlich eine hervorragend ausgebaute Kanalisation und die einzigartige Gilde der Reiniger, deren Angehörige tagein, tagaus auf schmalen Booten in den größeren Abwasserkanälen auf und ab fuhren, um Verstopfungen zu beseitigen und kleine Schäden gleich auszubessern. Das interessierte die drei Besucher natürlich sehr, und schon am ersten Abend vereinbarten sie einen Besichtigungstermin mit dem Reiniger Achmed.

Doch zunächst besuchten sie einmal Saide, eine äußerst nette Kräuterverkäuferin, die sich nebenbei auch etwas Geld als Wahrsagerin verdiente. Saide kannte Nureddin - sie hatte vor einigen Monden sein Bein geheilt, dass er sich in Babatorun gebrochen hatte. Mehr wusste sie von ihm leider nicht zu berichten. Saide war so herzerfrischend offen und natürlich, und noch

dazu recht hübsch, dass den Gefährten (vor allem HaoDai) das Herz aufging. Und sie erzählten ihr im Lauf des Tages bei unzähligen Tassen Kräutertees einfach ihre ganze Geschichte.

Saide war eine hervorragende ZuhörerIn und meinte schließlich, auf Abenteuer ziehen und in der meketischen Geschichte des Landes herumschnüffeln - das hätte sie schon immer gerne machen wollen. Ob sie sich vielleicht anschließen könnte? Sie konnte, sie konnte. HaoDai konnte nur heftig nicken, so aufgeregt war er. Saide erzählte, dass sie bei einem Ausflug in die Ausläufer der Qataban-Berge sogar schon einmal ein altes meketisches Grab entdeckt hätte, aber sich allein nicht getraut hätte, das Grab zu erforschen. Toll, da hatten sie ja schon wieder eine Spur!

Saide gab den Freunden den Hinweis, wegen meketischer Geschichte den Vorsteher des örtlichen Siechenhauses, Omar ben Schemsuddin el-Kabir, aufzusuchen. Er wäre ein gelehrter Mann und könnte ihnen vielleicht bei ihrer Suche weiterhelfen.

Noch am gleichen Abend besuchten die Drei das Siechenhaus, scheiterten aber am diensthabenden Heiler, der so leicht keinen Gesunden zu seinem vielbeschäftigten Chef durchließ.

Am Abend besuchte sie Saide sogar in Fehrusades Gasthaus - sie hatte ganz vergessen, den Freunden zu erzählen, dass möglicherweise ein Teil des gesuchten Schwarzen Stabes im Großen Tempel der Zweiheit aufbewahrt wurde! Sie sollten sich das Teil halt mal anschauen.

2. Tag in Kuschana

Bei so vielen Plänen vergaßen die Drei, dass sie ja am nächsten Morgen einen Ausflug in die Kanalisation unternehmen wollten. Zum Glück konnten sie den Termin auf den nächsten Tag verschieben.

An diesem Tag besuchten die Freunde den Großen Tempel von Kuschana, das größte Heiligtum des Din Dhulahi. In einem Seitentempel entdeckten sie in einer Glasvitrine tatsächlich einen Teil des Schwarzen Stabes, der mit einer goldenen Klinge verbunden war, um so ein Sichelschwert darzustellen, angeblich das Heilige Schwert der Zweiheit, mit dem der Fürst Schabbar I. von Mokattam einst das Land vom Joch der meketischen Herrscher und ihrer finsternen Dämonengötter befreite. Toll! Aber wie in dem belebten Tempel an den Stabteil kommen? Das wollte noch gut überlegt werden.

Schneller erfolgreich waren die Freunde bei den Heilern - Haurin gelang es, eine miternächtliche Unterredung mit Omar ben Schemsuddin zu vereinbaren. Omar war ein hervorragender Arzt und Heilkundiger, und er wurde von den Armen Kuschans fast wie ein Heiliger verehrt. Auch die drei Gefährten vertrauten sich Omar schnell an, und der Arzt erwies sich als Gelehrter, der sehr viel über die meketische Vergangenheit wusste. Sein Hobby war, meketische Fundstücke zu sammeln. Omar wollte die Abenteurer mit ihrer schier unglaublichen Geschichte nicht direkt gegen die Obrigkeit unterstützen, aber er versprach, Augen und Ohren offenzuhalten. Und er wusste, wie dieser legendäre Schwarze Stab des Unedjis zu vernichten wäre: man müsste den Tempel der An-tankh aufsuchen, der irgendwo im Hochland von Qataban verborgen liegen sollte, und dort bei Vollmond den zusammengesetzten Stab mit dem Mondschwert Rehoteps spalten. Omar wusste allerdings auch nicht genauer, wo dieser Tempel zu finden wäre.

Mitten in ihre Unterhaltung platzte die Nachricht, dass ganz in der Nähe wieder einer der merkwürdigen Pestkranken gefunden worden war. Omar konnte für den armen beulenübersäten Mann leider nichts mehr tun, und die Abenteurer fanden auch keine Spuren an der Fundstelle seiner Leiche. Omar konnte bestätigen, dass in der letzten Zeit hin und wieder Pestfälle in Kuschan zu bedauern wären, allerdings noch keine Seuche ausgebrochen wäre, da die Toten sofort heimlich verbrannt würden. Seit der Kalif angeordnet hatte, die Toten müssten vor dem Verbrennen auf den Dächern solange aufgebahrt werden, bis Ormuts Auge auch die letzte Feuchtigkeit aus ihnen gesaugt hätte, und sie dann dort zu verbrennen wären (der Friedhof vor dem Südtor war gemäß dieser neuen Verordnung nun ein unreiner Ort und geschlossen worden), lag zwar ständig ein leichter Verwesungs- und Brandgeruch über der Stadt, aber Omar glaubte nicht, dass die Pestfälle damit in einem Zusammenhang standen. Eher hatten sie irgendetwas mit dem seltsamen Leuchtturm zu tun, dessen Bau der Kalif vor einigen Monden angeordnet hatte, an dem aber seit ein oder zwei Wochen nicht weiter gearbeitet wurde. Vielleicht hatte es sich der Kalif ja nun doch anders überlegt - es war schon ein absurder Gedanke, mit einem Leuchtturm das Licht Ormuts auch bei Nacht über das Land zu senden!

Hmm. Das waren ja fast mehr Rätsel, als die drei lösen wollten! Muadh II. schien ja einen ziemlichen Sprung in der Schüssel zu haben - aber das durfte man den Gläubigen natürlich nicht offen ins Gesicht sagen. Naja, immer schön eins nach dem anderen - also erst mal eine kurze Nachtruhe in Fehrusades Gasthaus.

3. Tag in Kuschan

Am nächsten Morgen trafen sich die Drei endlich mit Achmed, dem Reiniger, und fuhren mit ihm durch die großen Kanäle der Kanalisation. Sehr eindrucksvoll, dieser Reinlichkeitssinn der Kuschaner! Ihr Boot befand sich gerade unter dem Großen Tempel der Zweiheit, als eine schwere Erschütterung den Boden beben ließ. Aus der Gewölbedecke stürzten einige lose Mauersteine herab, und einer traf Achmed schwer an der Schulter. Der Reiniger stürzte laut stöhnend in sein Boot. Was war da oben nur los? Ein Verdacht keimte bereits in den Köpfen der Abenteurer - und sie versuchten, möglichst still zu sein.

Und tatsächlich, kurze Zeit später waren außer dem Stöhnen Achmeds und dem Gluckern des Wassers auch noch eilige Schritte aus einem der großen Seitenkanäle zu hören. Nichts wie hinterher! Während sich Helga um den verletzten Achmed kümmerte, machten sich HaoDai und Haurin an die Verfolgung. Die frischen Fußabdrücke waren nicht immer leicht zusehen, und beide Verfolger waren keine guten Spurenleser, aber das Glück war ihnen hold, und sie fanden immer wieder einen weiteren Fußabdruck oder frischen Schlammgespritzer. Mindestens zwei Leute waren hier barfuß gelaufen! Es ging durch ein verwirrendes Netz von breiten und schmalen Kanälen, und schließlich endete die Spur an einem breiten Hauptkanal, den die beiden Nicht-Schwimmer lieber nicht überqueren wollten (vom Gestank und Dreck mal ganz abgesehen, denn bekleckert hatten sich die beiden sowieso schon total).

Also eilten sie wieder zurück zum Boot, wo die mitleidige Helga mit einem kräftigen Trank Achmeds Schulter vollständig geheilt hatte. Sie hatte dem Reiniger hinterlistig erzählt, der Trank würde aus dem Tempel der Zweiheit in Sinda stammen, heiliges Wasser, fürwahr. Achmed hatte beim Zuhören ganz runde Augen bekommen. Nur zu gern steuerte er jetzt sein Boot für die drei an die gewünschte Stelle und verabschiedete sich dann von den seltsamen Touristen, die jetzt sogar noch zu Fuß in der Kanalisation herumwandern wollten.

Die Drei nahmen die Spur wieder auf und folgten ihr, bis sie unter einer Falltür in der Decke des Ganges endete. Vorsichtig hoben sie die Tür an und spähten in einen Raum, der ihnen seltsam bekannt vorkam - er ähnelte dem Kultraum Alamans aus dem meketischen Tempel am Nachtschlangen-teich, d.h. Pentagramm, Holzthron und Wandschmuck sahen ganz nach einer Kopie dieses Raumes aus! Die Dreckspuren schienen direkt vor einer Wand zu enden - aha, hier war also die Geheimtür.

Sie wollten eben nach dem Mechanismus forschen, als sie hinter der Geheimtür Schritte und Stimmen hörten. Sie konnten gerade noch durch die Falltür springen und sie zuziehen, da kamen auch schon drei Leute in den Raum - und zu ihrer Überraschung erkannten sie die weibliche Stimme, die den beiden anderen befahl, hier ordentlich sauberzuwischen ("...und übrigens habt ihr eure Sache sehr gut gemacht, die hirnlosen Dämonenanbeter werden sich noch wundern, bei Alaman!"): das war die Stimme ihrer Wirtin, Fehrusade! Bestimmt hatte sie jetzt den schwarzen Stabteil.

Die Drei schlichen zurück und wuschen sich im Siechenhaus. Unterwegs, bei Omar und erst recht später bei Saide erfuhren sie mehr von der Neuigkeit des Tages: der große Brand im Heiligen Tempel der Zweiheit. Es hatte in einem Seitenteil eine heftige Explosion gegeben, und danach wäre ein Brand ausgebrochen, den die Diener Ormut's nicht zu löschen wagten - er wäre sicher ein besonderes Zeichen Ormut's und müsste respektiert werden! Saide hatte schon vermutet, dass die drei Freunde hinter der Sache steckten - denn natürlich fehlte jetzt das heilige Sichel'schwert. Die Drei konnten nur bestätigen, dass sie den Dieben auf der Spur waren - die goldene Sichelklinge hatten sie nämlich unterwegs in der Kanalisation bereits gefunden. Offensichtlich hatten die Einbrecher genau gewusst, was für ein Artefakt sie stehlen sollten.

Saide meinte, sie würde sich ab jetzt reisefertig bereithalten - die ganze Geschichte schien ja ziemlich brenzlich zu werden. Der Nachmittag bei ihr verging wie im Flug - allerhand Pläne wurden geschmiedet und wieder verworfen. HaoDai wurde mehrfach dabei erwischt, wie er Saide nachdenklich anstarrte. Naja, vielleicht wäre es am besten, erst mal das bezahlte Abendessen bei Fehrusade einzunehmen.

Und beim Abendessen passierte es dann völlig überraschend. Plötzlich ein Aufschrei der Dienstboten in der Küche, eine Explosion, grüner Nebel wallte aus der nun aufgerissenen Küchentür, und eine hünenhafte schwarzhäutige Gestalt mit einem riesigen Schlachtbeil drang in das Gastzimmer ein!

Die meisten Gäste flüchteten in wilder Panik durch Türen und Fenster. Die drei Freunde hatten in weiser Voraussicht (und wegen ihrer eigenen tollkühnen Pläne) schon mal ihre Waffen heimlich mit zum Abendessen geschleppt, und zückten sie nun - ebenso wie einige andere Gäste! Haurin warf sich dem "schwarzen Mann" entgegen, während HaoDai mit einer Hechtrolle in den grünen Nebel der Küche sprang und dort mit einem weiteren Schwarzen zusammenprallte. Insgesamt waren vier dieser kahlköpfigen Hünen [wie sich später herausstellte, gehörten die Kerle zum Volk der Nechechs] aus dem Keller in die Küche eingedrungen!

Leider halfen nicht alle bewaffneten Gäste den Abenteurern - im Gegenteil! Mit "bei Alaman"- und "An-tankh über alles"-Rufen schlugen sie aufeinander ein - da waren die Gefährten ja in ein schönes Schlamassel geraten! Helga sprang kaltblütig in den Garten der Wirtschaft - sie hatte vor, den Tumult zu nutzen, um unbemerkt in Fehrusades Zimmer zu huschen und dort den Stabteil zu suchen. HaoDai sah inzwischen, dass der Nechech vor ihm

gerade eben ihre Wirtin niedergeschlagen hatte. Fehrusade brach zusammen, wobei sie genau den gesuchten Stabteil fest mit den Händen umklammert hielt. Der Nechech setzte noch einmal nach und zertrümmerte ihren Schädel - doch ehe er noch den Stabteil Fehrusades Fingern entwinden konnte, war HaoDai schon bei ihm und ein wilder Kampf entbrannte. 4 Nechechs gegen HaoDai, Haurin und Helga (sie kam schließlich aus dem Zimmer Fehrusades durch den Hintereingang in die Küche) - das konnte nicht gutgehen!

Die Nechechs beherrschten ihre Schlachtbeile hervorragend - doch *Eisiger Nebel* aus dem einen Schwarzen Stabteil hielt sie immer wieder etwas auf. Trotzdem: ein gewaltiger Hieb trennte um ein Haar HaoDais linken Arm ab, und der KiDoka ging stöhnend zu Boden. Gut, dass er eine kurze Kampfpause, gedeckt durch einen wütenden Ausfall Haurins, nutzen konnte, um einen sehr kräftigen Heiltrank zu schlucken! Helga gelang es, den Stabteil Fehrusades zu packen und damit zu flüchten. Die Nechech verfolgten sie zunächst, aber als sie merkten, dass dieser grimmige Zwerg immer noch fest auf beiden Beinen stand und der schlitzäugige Herumhopper nach diesem furchtbaren Treffer wieder auf die Beine kam, reichte es ihnen, und sie flohen in den Keller und verschwanden. Gerade rechtzeitig - alle Abenteurer wären wohl beim nächsten kleinsten Treffer zusammengebrochen.

Die nun laut werdenden Rufe "die Stadtwache kommt" führten zu einer raschen Leerung der Gaststube (bis auf mehrere Verwundete, die nicht mehr fort kriechen konnten), und auch die drei Gefährten suchten schleunigst das Weite und flohen zu Saide. Die heilkundige Kräuterexpertin kümmerte sich sofort um HaoDais Wunden - dem KiDoka wurde wieder einmal richtig warm ums Herz. Sie erzählte dabei von ihrem fliegenden Teppich, den sie allerdings nur im äußersten Notfall zur Flucht verwenden wollte - die Flugmanöver wären immer etwas riskant, und nach einem solchen Abgang könnte sie sich hier nie wieder blicken lassen!

Helga entschloss sich, noch einmal zu Fehrusades Gasthaus zurückzukehren, um ihr Gepäck zu holen. Als das Gespräch auf die getötete Wirtin kam, fielen Saide "Schuhilas Rosenmädchen" ein - ob die derzeit wohl auch wieder anwesend wären? Schuhila? Der Name erinnerte die Freunde an die Amazonin, gegen die sie im Tempel beim Nachtschlängenteich gekämpft hatten. Was war mit ihr? Saide erzählte, na, sie hätten doch sicher das Badehaus und die zugehörigen Gästezimmer in Fehrusades Gästehaus gesehen - dort würden nette Mädchen die frommen Pilger verwöhnen. Und Schuhilas Rosenmädchen wären ganz besonders gut aussehende Frauen, die regelmäßig nach Kuschan kämen und dann immer bei Fehrusade abstiegen. Ein schrecklicher Verdacht stieg in den Freunden auf. Waren diese Frauen teilweise recht exotische Schönheiten? Als Saide bejahte, wurde der Verdacht zur Gewissheit. Igittigitt, wenn die Freier wüssten, mit wem sie es da in Wahrheit zu tun hatten! So kamen also die Zombies nach Kuschan - was weiter mit ihnen passieren würde, war aber nach wie vor unklar.

4. Tag in Kuschan

Nach einer unruhigen Nacht in Saides enger Kammer (HaoDai wünschte, er wäre allein mit ihr) erwachten die Freunde, um von Saide die Neuigkeiten des Tages zu hören. In den Straßen patrouillierten auffallend viele Stadtwachen, und der Kalif hatte zwei neue Anordnungen vorbereitet, die er zur Mittagsstunde verkünden wollte. Saide schwante nichts Gutes, und sie drängte die Freunde zum schnellen Aufbruch. Noch gäbe es keine besonderen Kontrollen an den Stadttoren!

Gesagt, getan. Unbehelligt machten sich die Vier auf den Weg nach Schamat, dem Hochland von Qataban entgegen. Keine Sekunde zu spät, wie die Nachrichten aus Kuschan später zeigten. Der Kalif hatte angeordnet, dass von nun ein nächtliches Ausgangsverbot herrschen und dass nun auch ein allgemeines Magieverbot gelten würde. Alles Zauberwerk sollte verbannt werden, und "wer einen Diener der dämonischen Künste kennen würde, sollte ihn den getreuen Wächtern des Glaubens ausliefern". Saide meinte trocken, das wäre vermutlich das Ende ihres Kräuterladens gewesen - bei Muadh II. wäre wirklich eine Riesenschraube locker.

Unterwegs nach Schamat

Bei einem Nachtlager an der Straße nach Schamat (es war das 14. Krokodil, also Vollmond) hatte Haurin einen seltsamen Traum. Der Zwerg träumte, ausgerechnet er wäre der von Rehotep, dem falkenköpfigen meketischen Gott der Lebenden, der Zeit und des Mondes, Auserwählte, der das heilige Mondschild tragen sollte. Der grimmige Zwerg hielt eigentlich gar nichts von den Göttern und wunderte sich über die göttliche Wahl, war aber klug genug, seine Zweifel für sich zu behalten. Wenn es denn so sein sollte, dann würde er halt das Mondschild tragen. Ein bisschen schade war es schon - das "Rumballern" mit den Schwarzen Stabteilen hätte ihm mehr Spaß gemacht.

In den Gräbern Qatabans

Die Freunde warteten in Schamat zwei Wochen, bis der Arm HaoDais richtig gut verheilt war, und brachen dann in das Qataban-Hochland auf. Saide wollte sie zu dem meketischen Grab führen, das sie bei einer Kräutersuche einmal entdeckt hatte.

Im dichten Morgennebel verliefen sich die Freunde ein paar Tage später und kamen ans Ende eines schmalen Tals, wo eine Höhle in der Felswand zum Eintreten einlud. Dort entdeckten sie das Grab des Nechech-Häuptlings Tschepes, der einst in der Großen Schlacht um Mokattam gefallen war. Der Barbar hatte in dem Grab fern seiner Heimat keine Ruhe gefunden und ging nun als Draug umher, und natürlich griff er die Freunde an. Sie schenken ihm - wenigstens vorübergehend - Ruhe und plünderten sein Grab, das unter anderem einen magischen Krummsäbel enthielt, den "Steinbeißer".

Schließlich erreichten die Vier aber das richtige Grab des einstigen Satis-Priesters Tanathis. Sie öffneten seinen Sarkophag und mussten sich prompt mit seinem wütenden Geist auseinandersetzen. Es gelang ihnen, Tanathis etwas zu beruhigen, als er von ihrem Kampf gegen An-tankh hörte. Und er erzählte ihnen, dass einst statt seines Herzens ein Stabteil durch das Totentor geworfen wurde, damit das Zusammenfügen ein für alle mal verhindert würde. Erst wenn dieses Artefakt aus der Nachwelt entfernt würde, wäre es ihm selbst erlaubt sein, das Nachleben anzutreten. Da kein Toter jemals die Nachwelt wieder verlassen könnte, müsste diese Aufgabe schon von Lebenden übernommen werden. Tanathis bereitete die Vier auf diese Aufgabe etwas vor und erlaubte ihnen auch, seine beiden Amulette aus dem Grab zu entfernen, ebenso wie das meketische Totenbuch, mit dessen Hilfe sie bei einem Totentor das richtige Ritual vollführen könnten, um es zu öffnen. Gut, dass Saide meketische Schriftzeichen lesen konnte!

Die legendäre Schlacht um Mokattam

Etwas verdattert kehrten die Freunde nach Schamat zurück. Einen Ausflug ins Totenreich? Das konnte ja heiter werden! Und wo sollte man ein solches Totentor finden? Nun, Saide

kannte nur eine große meketische Nekropole, die dafür in Frage kam, und die lag nur eine gute Wegstunde von Schamat entfernt unterhalb einer steilen Felswand. Dort könnte man ja mal nach dem typischen Totengebäude suchen.

Doch bald stellte sich heraus, dass das gar nicht so einfach war. Schon von weitem sahen die Abenteurer, dass die Truppen des Kalifen ein Zeltlager außerhalb der Ruinen aufgeschlagen hatten. Ein paar Bauern gaben auch bereitwillig Auskunft: ja, in den letzten Monden hätte sich immer mehr Gesindel in den Ruinen zusammengezogen, und Muadh II. hätte ja lange nicht auf die dringenden Bitten der örtlichen Gebirgsjäger reagiert, aber vor einigen Tagen wäre jetzt endlich eine Einheit von Panzerreitern angerückt. Ja, ein paar Scharmützel hätte es auch schon gegeben, aber die Unholde in den Ruinen wären wohl schon sehr stark geworden, und die Leute des Kalifen würden jetzt wohl auf weitere Verstärkung warten, bevor sie wieder angreifen würden.

Na, das waren ja schöne Neuigkeiten. Die Freunde schlichen trotzdem bis zu der halb zerfallenen Mauer, die die Nekropole umgab, und spähten hinein. Oh weh - die Bauern hatten nicht übertrieben: fast 200 Kobolde, mehr als zwei Dutzend Nechech, etwa 10 Zyklopen (!) und knapp 50 Menschen - selbst Haurin musste zugeben, dass das eine deutliche Übermacht war. Und schneller Rückzug ein guter Gedanke.

Sehr nachdenklich kehrten die Vier nach Schamat zurück. Sie hatten den Einfall, am nächsten Tag erst mal den Umweg ins Hochland zu machen, um dann von dort über die Felskante die Nekropole von oben zu betrachten. Vielleicht könnte Saide ja irgendetwas Hilfreiches erkennen?

So geschah es. Am Vormittag der 1. Kröte spähten vier neugierige Köpfe über den steilen Felsabbruch hinab in die Nekropole. Die einzelnen Rassen hatten ihre eigenen Lager über das Ruinenfeld verteilt und schienen sich alle nicht besonders leiden zu können. Saide machte etwa sieben Gebäude aus, die alle ein Totenhaus sein konnten. Hmm - was war zu tun? Die Panzerreiter schienen jedenfalls keinen Gedanken an Angriff zu verschwenden, sondern hatten ihre Zelte außerhalb der Reichweite der Ballistas aufgeschlagen und schienen nur Übungen abzuhalten.

Helga hatte einen Einfall. Sie ließ sich von Saide ein Stückchen Pergament geben und kritzelte darauf ein Bild, das einen Kobold zeigte, der einen Zyklopen anpinkelte (die Waelin konnte vielleicht nicht schreiben, aber malen, das konnte sie um so besser!). Sie befestigte das Pergament an einem Pfeil und schoss ihn hinunter. Beim zweiten Versuch hatte sie unverhofftes Glück: ein Zyklop trat sich die Rückseite des Pfeils in den Fuß und nahm ihn daraufhin verwundert in die riesige Faust. Er riss das Pergament ab und hielt sich den Fetzen vor sein Auge. Plötzlich rief er seine Kollegen herbei, und die acht Zyklopen bildeten einen Kreis, und das Papier kreiste von Auge zu Auge. Ein immer wütender werdendes Grunzen drang herauf zu den Freunden. Ein kleiner Kobold, der das Pech hatte, in der Nähe der Zyklopen vorbeilaufen zu wollen, wurde plötzlich gepackt und in das Innere des Rings gezogen. Ein paar wütende Grunzer später verließen die Zyklopen mit nun zufriedenen Brummen ihren Versammlungsort - der Kobold am Erdboden würde nie wieder aufstehen.

Na, wenn das kein vielversprechender Anfang war! Zufrieden kehrten die Freunde nach Schamat zurück. Sie hatten sich dort ein Pferd ausgeliehen, um es mittels einer der erbeuteten magischen Decken zu einem Flugross umzuwandeln, aber der Versuch scheiterte: das Pferd blieb ein Pferd. Noch am Abend liehen sich die Freunde ein anderes Pferd aus. Diesmal gingen sie auf Nummer Sicher: während HaoDai und Helga den Händler in ein langes

Fachgespräch verwickelten, probierten Saide und Haurin heimlich aus, welches Pferd denn wirklich flugtauglich sein würde - und das nahmen sie dann.

Die Nacht über arbeiteten die Freunde in ihrer Herberge durch. Ganze Stapel von Pergamentbögen wurden zerschnipselt und vollgezeichnet. Die Vorfreude und das Gelächter über besonders gelungene Werke ließ die Freunde alle vor ihnen liegenden Gefahren vergessen - wenn das kein Spaß war!

Am frühen Morgen der 2. Kröte flog Haurin mit dem Pferd und einem Packen Flugblätter los und kam mit einem zufriedenen Grinsen und ohne Flugblätter wieder zurück. Jetzt aber nichts wie rauf zur Felskante, um die Wirkung zu beobachten!

Als die Vier die Felskante erreichten, war die Schlacht bereits in vollem Gange. Und noch während sich die verschiedensten Gruppen miteinander stritten und auf sich einschlugen, geschah plötzlich der Angriff der stolzen Panzerreiter, die mit den bereits dezimierten Feinden nur noch wenig Schwierigkeiten hatten - ja, gelegentlich kämpfte die eine oder andere Gruppe sogar auf ihrer Seite! Gegen Mittag war alles vorbei - der Kalif hatte einen glänzenden Sieg errungen. Die 2. Kröte 2395 sollte als wichtiges Datum in die Geschichte Mokattams eingehen.

Gegen Abend kehrten die Freunde nach Schamat zurück - Haurin schmerzte die Seite vor lauter Lachen. Und er lachte noch lauter, als das Pferd verschwand, nachdem er ihm die Decke abgenommen hatte. Na und? Immer noch kichernd, zahlte Haurin dem Vermieter gern den vollen Kaufpreis - ein wahrlich seltener Anblick bei dem krankhaft geizigen Zwerg. Der Vermieter bedauerte die Fremden - bei ihrem Ausflug in die Berge hätten sie ja wohl noch gar nichts vom ruhmreichen Sieg des Kalifen über die elenden Unholde in den Ruinen gehört?

Natürlich beteiligten sich die Freunde an den Siegesfeiern, und am nächsten Morgen brachen sie dann auf, um endlich das gesuchte Totentor zu finden. Es gelang dank Saides Kenntnissen, und die Vier betraten das Totenreich. Unter anderem fanden sie dort Nureddin wieder, der von einem ganz normalen Straßenräuber getötet worden war, aber mittlerweile wieder blendende Laune hatte. HaoDai erzählte später recht wenig von den Erlebnissen der Vier, und wieso er plötzlich so viele Sommersprossen im Gesicht hatte, die fast meketischen Bildzeichen ("SCHULDIG") glichen. Auch Saide blieb schweigsam - und die anderen beiden? Nun, die konnten sowieso bald nichts mehr erzählen...

Fast ein halbes Jahr verging, ehe die Vier wieder aus der Nekropole nach Schamat zurückkehrten. Dort trafen sie zu ihrer großen Verwunderung zwei der in Sinda Zurückgebliebenen wieder, nämlich Kleptonio und Flintstone. Kleptonio hatte von Rehotep geträumt, der ihn um seine Hilfe in Schamat gebeten hatte - und hier war er.

Die beiden hatten auch einige Neuigkeiten aus Kuschan mitgebracht. Dort hatte es einen Aufstand gegeben, bei dem der Leuchtturm in Flammen aufgegangen war, und sowohl Muadh II. als auch sein Großwesir Dhu-el-Gonsim waren dabei ums Leben gekommen. Der neue Kalif wäre ein junger Mann namens Suliman III.; sein Berater wäre ein gewisser Nasser Bedrussuman - und die beiden schienen recht vernünftige Herrscher zu sein. Der Kalif hätte jedenfalls die besonders verrückten Gebote des überspannten Muadhs bereits rückgängig gemacht.

Nasser - dieser smarte Typ hatte es also tatsächlich geschafft! Die Freunde wussten nicht recht, ob das eine gute oder schlechte Nachricht war.

Aufbruch zum letzten Gefecht

Auf Grund der bisher gesammelten Hinweise folgte für die Freunde nun messerscharf, dass sich der gesuchte An-tankh-Tempel nur an einem See im Qataban-Hochland befinden konnte, der "Die Blutige Träne Gottes" hieß. Die vier Stabteile hatten sie ja nun, also stand der Vernichtung des Artefaktes nichts mehr im Wege, oder?

Nach einer kurzen Ruhepause brachen die Freunde also auf, um rechtzeitig vor Vollmond den einsam gelegenen See zu erreichen.

Ein schroffer Hügel erhob sich am Nordufer des Sees - dort musste irgendwo der Tempel verborgen sein. Die Freunde umrundeten auf einem alten verwucherten Pfad diesen Hügel und entdeckten auf seiner Nordseite einen kleinen Bach, der in einen Teich unterhalb einer Felswand mündete. Der Abfluss des Teiches führte in den Berg hinein, aber die Freunde wagten es nicht, dort hineinzuwaten - sie waren ja fast alle Nichtschwimmer.

Sie kehrten also um, um sich am Seeufer ein Nachtlager zu suchen. In der Abenddämmerung sahen sie, wie ein riesiger Drache in eine Höhle weiter oben am Berg hineinflug - und sie zogen es vor, sich lieber ganz unauffällig zu verhalten. Mit einem Drachen wollten sie sich nicht anlegen.

Am nächsten Tag erkundeten die Gefährten die weitere Umgebung - bis auf Saide und HaoDai, die sich mehr für ihre zwischenmenschliche Seite interessierten. Da dieser Tag keinen Erfolg brachte und die Zeit bis Vollmond nur noch kurz war, wagten sich Haurin und Kleptonio am Abend in die Drachenhöhle und fanden kurz hinter dem Eingang tatsächlich einen schmalen Seitengang. Die Drachin (sie hörten ein paar junge Drachen herumfiepen) besuchten sie lieber nicht.

Die Abenteurer ließen also ihr Pferd und die Ausrüstung zurück und schlichen sich alle in den entdeckten Seitengang. Ein ausgedehntes Gangsystem erwartete sie. Nach einigen Wegen und Irrwegen erreichten sie das Nordufer des großen Sees. Das Wasser hatte hier einen Teil der steilen Nordflanke des Berges unterhöhlt - das Mondlicht schimmerte durch große Felsbögen, die ins Freie führten. Dort, wo der Gang mündete, war kein Strand zu sehen - dafür war etwa 500m weiter ein flaches Ufer undeutlich zu erkennen.

Die Stunde des Bösen

Helga als einzige Schwimmerin entschloss sich, mit einer Fackel dorthin zu schwimmen, um nachzusehen, ob es dort weiterging. Langsam entschwand ihr Licht in der Dunkelheit. Die Freunde warteten, aber sie kam nicht zurück - Haurin meinte, die Barbarin wäre an Land gegangen und hätte die Fackel fallen lassen.

Was er nicht gesehen hatte: im Hintergrund, dort, wo der Strand an einer senkrechten Felswand endete, wartete "Alchemilla". Sie spürte die Nähe der vier Stabteile und hatte Helga schon von weitem näherkommen sehen. Unedjis war es ein Leichtes, die waelische Barbarin unter seine magische Kontrolle zu bringen - und dank Alchemillas Schwertkunst wurde Helga kunstgerecht enthauptet.

Besorgt bauten die Freunde in aller Eile ein Schlauchboot aus ihren luftgefüllten Wasserschläuchen, und Kleptonio versuchte die kühne Konstruktion mutig durchs Wasser zu steuern - aber als nach wenigen Metern bereits der erste Schlauch absoff, kehrte er schleunigst ans rettende Ufer zurück.

Es half also alles nichts - die Freunde mussten umkehren. Sie hasteten zurück zu ihrem Lager (wieder unbemerkt durch die Drachenhöhle - gut, dass die Drachin satt war), und Kleptonio und Haurin setzten sich auf ihr "Flugpferd", um so über das Wasser zu fliegen und den Strand zu erkunden. Kleptonio saß hinten und hielt die Fackel, Haurin saß vorne und versuchte etwas zu erkennen. Der Zwerg erkannte eben, dass die reglose Gestalt am Strand Helga war - und die "runde Kugel" daneben ihr Kopf! - da löste sich Alchemilla aus dem Schatten der Felswand und versuchte wieder ihren Kontrollzauber über beide Ankömmlinge zu verhängen. Und auch Rehoteps besonderer Schutz half Haurin und Kleptonio nichts - die Macht des Bösen hier am Tempel der An-tankh war wesentlich stärker! Kurze Zeit später lagen nun schon drei Leichen am Strand - Unedjis frohlockte. Wo blieben denn nur die vier Stabteile!? Na, die würden schon auch noch kommen!

Die Stunde der "Guten"

Flintstone, HaoDai und Saide warteten also vergeblich auf die Rückkehr ihrer Freunde. Von schlimmen Ahnungen erfüllt, begannen sie nun ein Behelfsfloß zu bauen. Der Morgen dämmerte schon, bis sie es schließlich wagen konnten, sich ihrem Gefährt anzuvertrauen.

"Alchemilla" wartete schon voller Ungeduld auf die drei Neuen. Doch Unedjis hatte seine Kräfte etwas überschätzt - für einen Kontrollzauber reichte es nicht mehr. Aber die Anziehungskraft des Schwarzen Stabs war nun übermächtig, und Unedjis schwebte über das Wasser, um sich auf einen direkten Nahkampf mit den Dreien einzulassen. Obwohl das Floß schaukelte wie wild und die Freunde eine denkbar schlechte Kampfposition hatten, gelangen ihnen ein paar sehr glückliche und sehr wirksame Treffer. Sie konnten an Land springen und "Alchemilla" niederschlagen - und sogar rechtzeitig mit einem Heiltrank wieder soweit aufpäppeln, dass ihre Ex-Gefährtin überleben würde. Sorgfältig verschnürt, ließen sie sie am Strand zurück.

Jetzt erst setzte der Schock über die getöteten Kameraden ein. Aber ihr Tod sollte nicht umsonst gewesen sein! Den drei Überlebenden glückte es, den An-tankh-Tempel zu öffnen (das ging nur mit dem kompletten Schwarzen Stab), und sie drangen Raum für Raum vor.

Und die drei hatten nun Glück für sechs! Sie plumpsten natürlich in die Fallgrube für gierige Eindringlinge, sie lösten den tödlichen Rollstein aus, der sie in einem runden Gang vor sich hertrieb, bis plötzlich ein tiefer Abgrund vor ihnen gähnte, und alle Drei kurz entschlossen nach rechts sprangen, genau dorthin, wo eine unsichtbare Brücke den Abgrund überquerte, sie kämpften sich durch einen übelriechenden Windkanal, sie gingen einer gebundenen Seele aus dem Weg, die ihnen auch noch ganz schön Ärger hätte bereiten können, und sie öffneten mit dem Steinbeißer-Krummsäbel die letzte Tür, die sie vom Allerheiligsten An-tankhs trennte. Dort fanden sie die Gebrauchsanweisung für die Stabvernichtung an den Wänden dargestellt, und sie führten sie erfolgreich aus. Ein Hieb mit dem Mondschwert - und das lange Abenteuer hatte sein Ende gefunden.

Was übrig blieb, waren ein paar Aufräumarbeiten. Klar, dass die Drei die wesentlichen Tempelschätze mitnahmen. Klar, dass sie die Leichen ihrer Freunde verbrannten (nachdem sie ihnen die Taschen geleert hatten). Klar, dass sie Alchemilla mitnahmen (für den Rückweg hatten sie ja noch das Flugpferd) - die Elbin wurde vor Kummer über das, was sie unwissentlich angerichtet hatte, schwermütig und sehnte sich zurück in die Hallen ihrer Vorfahren. Sie zog sich völlig in sich zurück und schwieg die meiste Zeit vor sich hin - würde sie jemals ihre Düsternis wieder abstreifen können?

Die Zeit heilt alle Wunden

Nun, auch die anderen drei Überlebenden waren kaum in einer besseren Stimmung, als sie schließlich wieder in Schamat ankamen. Klar, das Böse war besiegt worden, aber mit ein bisschen mehr Voraussicht hätten die Götter schon etwas mehr für ihre Helfer tun können. Auch als Kah-el-Ribat, Grainne und Mogu schließlich in Schamat eintrafen, besserte sich die Laune der Freunde kaum.

Allerdings gab es wieder gute Nachrichten aus Kuschan. Suliman III. hatte verfügt, dass jeder versuchen sollte, Ormut nach besten Kräften zu gefallen, und wenn sich jemand mit Zauberei beschäftigte, um der Sache Ormuts zu dienen, dann wäre das auch völlig in Ordnung. Saide war entzückt - nach diesem nervenzerfetzenden Abenteuer hatte sie wieder richtig Lust auf ein paar Monde Ruhe in ihrem Kräuterladen.

Ihre Vorfreude steckte die anderen dann doch ein bisschen an. Alchemilla zeigte zum ersten Mal wieder für etwas Interesse, als ihr Saide anbot, zusammen mit ihr den Kräuterladen zu führen. Von der Beute könnte man sicher die ein oder andere Laborausrüstung für alchemistische Versuche bezahlen, oder? Als HaoDai hörte, dass bestimmt im Nachbarhaus ein nettes Zimmer zu finden wäre und Saide sich schon auf ein gemeinsames Frühstück mit ihm freuen würde, begann er wieder regelmäßig sein TaiTschì am Morgen zu üben. Und Flintstone war auch neugierig geworden - Saide hatte ihm vorgeschlagen, sie sollten doch mal um eine Audienz beim neuen Wesir bitten - vielleicht könnte man noch eine Belohnung heraus schlagen?

So zogen sie schließlich alle wieder nach Kuschan. Flintstone und Saide hatten tatsächlich eine Unterredung mit Nasser, der sich sehr für ihre Geschichte interessierte und auch andeutete, er würde sich beim Kalifen sehr für eine Belohnung dieser mutigen Taten einsetzen - wo denn aber dieses Mondschild abgeblieben wäre, von dem sie ihm erzählt hätten? Nun, den Freunden war es zu riskant, dem smarten Wesir zu viel zu verraten, und sie verzichteten lieber auf die Belohnung des Kalifen. Ob es wirklich so eine gute Idee gewesen war, wieder nach Kuschan zu kommen?