

## A.20 Ödland 1: Die Pyramide

Tracy and Laura Hickman, AD&D-Abenteurer, TSR 1982 (Adventure I3)  
<Originaltitel *Pharaoh – 1<sup>st</sup> Part of Desert of Desolation*>

Copyright © 2003 by Harald Popp.

Nach dem Intermezzo auf den Pforteninseln fuhren die Freunde weiter und gelangten schließlich in die Heimat von Zargos, in das Sultanat Moro im Nordosten Eschars. Zargos und seine Gefährten waren im dortigen Alpanu-Tempel gerne willkommen - tatsächlich hatte der einst weit verbreitete Alpanu-Kult kaum mehr eine größere Bedeutung und verdankte seine momentane einflussreiche Stellung hier in Moro einer Laune des gerade herrschenden Sultans. Zargos war der einzige Elf des Ordens und erfreute sich bei den Tempeldienerinnen großer Beliebtheit; die Geschichten seiner erfolgreich bestandenen Abenteuer fanden immer erstaunlich viele ZuhörerInnen - besonders, wenn sie der Elf selbst erzählte.

Aber auch die Ältesten und Hohepriester des Tempels zeigten sich erfreut über das Eintreffen eines ihrer abenteuerlustigsten Priester und hielten dieses Ereignis nicht für bloßen Zufall, sondern für ein gutes Omen: gerade jetzt brauchten sie nämlich die Hilfe erfahrener Abenteurer.

*"Unsere Sternendeuter haben drohendes Unheil größten Ausmaßes angekündigt (wir wissen allerdings noch nicht, ob es sich um ein Heer von Dämonen oder eine "normale" Kriegstruppe handeln wird, die unser Reich angreifen werden), und sie haben schreckliche Vorausahnungen von blutigen Metzeleien und erbarmungslos abgeschlachteten wehrlosen Opfern. Alpanu hat unsere verzweifelten Gebete um Hilfe erhört und uns den Hinweis eingegeben, wir sollten uns an Martek um Hilfe wenden, «seine Stunde sei nun gekommen».*

*Mühevoll nachforschungen nach dem uns bis dahin völlig unbekannt Namen (kein normaler Bewohner Moros würde sich mit einem derart kurzen und schlechtklingenden Namen zufrieden geben - höchstens vielleicht ein Elf) haben uns schließlich zu folgenden Textstellen (bereits in der Übersetzung) geführt:*

*Wenn das Böse wieder ist im Land,  
Muss fest sein der Nomadenprinz.  
Die Macht in seiner ersten Brautes Hand,  
Lässt Gutes auferstehen geschwind.*

*Dann hurtig herbei  
Der Sternjuwelen drei  
Hin zu meinem Grab getragen  
Und niemand länger muss verzagen.  
Die Tore auf zu meiner Sphäre der Macht  
Und alles Böse wird endlich niedergemacht."*

*In ferner Zukunft, ja, ich weiß,  
Wird einst der alte Martek-Greis  
Von Sterblichen Besuch erhalten  
Zu helfen gegen böse Gewalten.  
Bei meinem Grab genügt ein Ton,  
So findet man die Türen schon."*

*Das Gedicht ist eines der seltenen Zeugnisse einer einstmals bestehenden alten Kultur im Gebiet des sogenannten „Ödlandes“ und in einer eigentümlichen Runen-Bilderschrift verfasst - die Fügung (oder Alpanu) wollte es, dass in unserer Mitte ein hervorragender Sprachexperte weilte, der sein ganzes Leben Alpanu und der Erforschung alter Schriften geweiht hat. Ihm ist es zu verdanken, dass wir letztlich auf diesen Text gestoßen sind.*

*Wenden wir die Zeilen nun auf unsere Situation an: Unser Sultan stammt ja bekanntlich von einer alten Nomadenfamilie ab, er könnte also der Nomadenprinz sein. Wir als die Priester der verehrten Alpanu sind dann natürlich diejenigen, die als Diener der "ersten Braut" Macht in den Händen halten sollen, um Gutes tun zu*

*können. Und mit "Macht" ist wohl die Sphäre der Macht, vermutlich ein besonderes magisches Artefakt, vielleicht eine Art Kristallkugel, gemeint, die Martek einst besessen hat.*

*Aus anderen spärlichen Textstellen vermuten wir, dass Martek einer der Großen Meister der Magie war, und sehr wahrscheinlich hat er im Ödland gelebt und ist dort auch gestorben und begraben worden. Diese gesuchte Sphäre ist vermutlich in seinem Grab zu finden, das man nur mit Hilfe der drei Sternjuwelen finden oder öffnen kann. Leider wissen wir nicht, wo sich diese Sternjuwelen befinden, wir denken aber, dass sie sich irgendwo im Ödland befinden. Immerhin haben wir eine grobe Beschreibung der Steine gefunden:*

*Der Stern von Shah-pelar ist ein dodekaedrischer Rubin, der Stern von Mo-pelar ein oktaedrischer Opal und der Stern von Khan-pelar ist ein dekaedrischer Bergkristall; alle Steine haben einen Durchmesser von etwa einer halben Handspanne.*

*Wir bitten Euch also, im Ödland nach den Sternjuwelen zu forschen, um sie, wenn möglich, zu bergen und dann mit ihrer Hilfe Marteks Grab zu suchen, um dort die Sphäre der Macht zu bergen und zurückzubringen.*

*Ein verzweifelter Plan, aber wir beten und hoffen inständig, dass unsere Göttin Alpanu Euch beistehen möge!"*

Kaum hatten die Freunde also Moro erreicht und sich ein paar Tage von der langen Reise ausgeruht, wartete schon ein neuer Auftrag auf seine Erledigung. Da die Alpanu-Priester aber noch nicht allzu sehr drängten, blieb ihnen noch genügend Zeit, sich etwas zu erholen und neue Kräfte zu sammeln. Zargos erlernte das Alt-Ödlandische von dem Sprachgelehrten des Tempels soweit, dass er mit einiger Wahrscheinlichkeit die häufiger verwendeten Bilderrunen entziffern konnte.

Schließlich waren alle soweit, zu einem neuen Abenteuer aufzubrechen, und mit der Unterstützung des Tempels, der kostenlos ihre Ausrüstung ergänzte und leihweise Kamele zur Verfügung stellte, kamen sie ohne Probleme bis an die Nordgrenze des Ödlandes.

Das Ödland lag im Süden des Sultanats Moro und war eine hügelige Sandwüste im Niemandsland an der Grenze zu Eschar, ringsum von hohen und - mit Ausnahme weniger schmaler Bergpfade - unwegsamen Bergen umgeben. Da das Gebiet weder wirtschaftlich noch strategisch eine besondere Bedeutung hatte - mit Ausnahme der seltenen Kräuter und Gewürze, die in den Oasen angebaut wurden, schenkten ihm die Nachbarstaaten keine besondere Aufmerksamkeit.

Tatsächlich gab es nur zwei Oasen in der Wüste: "Akhir" im Norden und "Weiße Palme" im Süden, in denen die gelegentlichen Handelszüge zwischen Moro und Eschar, die den gefährvollen und beschwerlichen Weg nicht scheuten, gerne Rast machten. Die Bewohner der Oasen gehörten zum Volk der halbnomadischen Symbayani und waren in aller Regel friedfertige Händler, Jäger oder Bauern. Sie lebten in ständiger Stammesfehde mit den Thuni-Nomaden, obwohl beide Völker von den Bewohnern der nördlichen Eschar-Gebiete abstammten. Der Grund der Streitigkeiten lag im unterschiedlichen Glauben der beiden Stämme: die Symbayani verehrten Anu, den einen Gott, und versuchten, alle Götzenbilder zu vernichten - die Thuni verehrten dagegen die göttliche Schöpfung in den Heiligtümern aller Völker ungeachtet ihres jeweiligen Glaubens. Viele der fanatischen Wandererwische entstammten ihren Reihen, und wehe dem, der unter ihren Augen ein heiliges Denkmal schändete, beraubte oder zerstörte - er war auf alle Zeiten ihrer blutigen Rache ausgesetzt!

Im Dorf nördlich des Ödlands erhielten die Abenteurer vom dortigen Alpanu-Priester frische Kamele, Lebensmittel und Wasser. Minar und Sirena litten unter starken Verdauungsstörungen und vereinbarten mit den übrigen Freunden, dass sie nachkommen würden, wenn es ihnen wieder besser ginge; sie wollten sich dann in der Oase Akhir wieder mit der Gruppe treffen.

Etwas ratlos, wo sie denn eigentlich mit ihrer Suche nach den Sternjuwelen beginnen sollten, machten sich die Freunde auf den Weg ins Ödland. Am zweiten Tag erreichten sie zwei seltsame Steinsäulen, die verwitterte alte Inschriften trugen. Belisar und Flusswind sprühten vor Tatendrang und begannen, wie wild Löcher in den Sandboden zu graben. Sie hofften, eine unterirdische Stadt oder wenigstens eine schatzgefüllte Grabkammer auszubuddeln, aber ein paar schweiß-treibende Stunden später mussten sie einsehen, dass die Schaufelei in dem lockeren Sandboden wenig Sinn hatte, und gaben ihr Tun auf.

Am Abend des dritten Tages stießen die Abenteurer auf ein ausgedehntes Ruinenfeld, in dessen Mitte sich eine halb vom Sand verschüttete Statue eines ernst dreinblickenden Mannes erhob. Flusswind und Zargos waren die beiden ersten, die sich vorsichtig der Statue näherten, und zu seiner Freude entdeckte der Elf eine Steintafel mit den Ödland-Runen. Während er begann, die Schriftzeichen mühsam zu entschlüsseln, vertrat sich Flusswind etwas gelangweilt die Beine - und versank vor den Augen der Freunde plötzlich in der Tiefe: unter seinen Füßen hatte sich ein großes Loch gebildet!

Der Krieger war auf einen losen Stein in der Decke einer riesigen Kuppel getreten, die ein Gebäude der versunkenen Stadt Pazaar war. Trotz des 9m tiefen Falls war Flusswind nur wenig passiert: er landete auf der Schräge eines riesigen Sandhaufens (die Seitenwände der Kuppel waren teilweise eingefallen) und rutschte weitere 20m tiefer, ehe er am Fußboden der gigantischen Halle ankam.

Kaum hatte sich der Krieger aufgerappelt und versuchte gerade noch, seine Augen an die Dunkelheit zu gewöhnen, da sah er plötzlich eine hundegroße sandfarbene Wüstenraubspinne auf sich zukommen. Die Spinne schleuderte ihre klebrigen Fäden nach dem Krieger und begann, ihn allmählich zu fesseln. Flusswind sah schon sein Ende nahen, da kam ihm Zargos zu Hilfe, der von oben magische Blitze auf die Spinne abfeuerte, die sie wehrlos machten.

Die Freunde warfen inzwischen ein Seil durch das Loch in der Kuppel, und Alchemilla kletterte nun tapfer zu dem eingesponnen Krieger hinunter. Sie befreite ihn mit Hilfe einer brennenden Fackel von den klebrigen Spinnfäden, und Flusswind gab daraufhin der noch zuckenden Spinne den Todesstoß.

Die beiden Abenteurer waren nun mutig geworden und begannen, die Halle etwas weiter zu erforschen, doch sie hatten nur wenige Schritte auf eine große Doppeltür zugemacht, als aus der Dunkelheit weitere vier Raubspinnen auf sie zuhuschten. Ein harter Kampf begann! Zargos kam den beiden Gefährten wieder mit seinen magischen Blitzen zu Hilfe, die er nun, bereits am Seil hängend, locker auf die Spinnen zischen ließ, und Alchemilla und Flusswind kämpften mit dem Mut der Verzweiflung. Flusswind gelang ein ausgezeichneter Hieb mit seinem magischen Anderthalbhänder, der die Spinne mit einem plötzlichen Aufblitzen regelrecht verdampfte, doch dann gelang es den übrigen Spinnen, den Krieger wieder zu fesseln, und ehe es noch jemand verhindern konnte, hatte eine der Spinnen den wehrlosen Flusswind mit ihren Giftzangen gelähmt. Dank Zargos Hilfe wurden die Spinnen aber schließlich doch besiegt, und der Elf schaffte es auch, das Lähmungsgift in Flusswinds Körper zu neutralisieren.

Nach einer nächtlichen Ruhepause erforschten die Freunde am anderen Morgen die wenigen zugänglichen Räume der versunkenen Stadt. Trotz verschiedener eindringlicher schriftlicher Warnungen drangen sie dabei in einen Raum vor, in dem drei magische Wände das Vorwärtskommen verhindern sollten. Natürlich vermuteten die goldgierigen Gefährten sofort, nun die Schatzkammer entdeckt zu haben, die ihnen in so manchem Abenteuer leider

verborgen geblieben war. Zargos hatte stets die richtigen Schlüsselworte parat, die die Wände verschwinden ließen (die Worte hatte er in einem anderen Raum auf einer Steintafel entziffert), und so erreichten die Freunde schließlich das Ende des Raumes, wo auf einer kleinen Plattform eine riesige Bronzelampe stand, deren Öffnung mit einem Bleisiegel verschlossen war.

Die Abenteurer hatten natürlich schon oft von scharidischen Märchenerzählern die Geschichte von Aladin und seiner Wunderlampe gehört, und so waren sie augenblicklich der festen Überzeugung, sie müssten bloß das Siegel entfernen und die Lampe reiben, damit ein dienstbarer Geist erscheinen würde. Obwohl sie zunächst zögerten, dieses wirklich zu tun (die Besonneneren fragten sich, ob nicht, wenn überhaupt, auch ein böser Geist erscheinen könnte), überzeugte sie schließlich Flusswind, der eine ungewöhnlich flammende Rede hielt, man dürfe hier nicht wieder fortgehen, ohne wenigstens versucht zu haben, das Geheimnis der Lampe zu lüften.

Belisar war bereit, die Lampe zu reiben, und so geschah, zumindest teilweise, das Erwartete: Rauch strömte aus der Lampe, der sich in Sekundenschnelle zu einem Ifrit verdichtete, der für seinen Auftritt die Gestalt eines gehörnten riesigen Teufels gewählt hatte. Höhnisch lachend rief er den verdatterten Gefährten zu, endlich, endlich wäre er befreit worden aus seinem Gefängnis, in dem er nun schon über 1000 Jahre lang hätte schmachten müssen! Er würde nach Rache dürsten und nun die ganze Menschheit vernichten - zum Dank für seine Befreier würden sie aber als letzte an die Reihe kommen!

Ehe die Freunde noch zu irgendeiner Reaktion fähig waren, stürmte der Ifrit nach diesen Worten laut lachend an ihnen vorbei und zum Ausgang hinaus - so gewaltig waren seine Kräfte, dass die Mauern der versunkenen Stadt erbebten und manche Deckenkonstruktion unter dem Gewicht der Sandmassen nachgab und einstürzte.

Zerknirscht und vom schlechten Gewissen geplagt (hätten sie nicht lieber doch die Finger von der verwünschten Lampe lassen sollen?), folgten ihm die Abenteurer. Nun hatten sie also einen zornigen Ifrit befreit - welches Übel würde daraus noch erwachsen?

In gedrückter Stimmung machte sich die Gruppe auf, das Ödland weiter zu erforschen. Am Abend dieses vierten Tages kam es an ihrem Lagerfeuer zu einer seltsamen Begegnung. Ein in Lumpen gehüllter Mann trat plötzlich an ihr Lager heran und fing mit lauter Stimme zu reden an. Er stellte sich vor als der Geist von Amun-Re aus dem Haus derer von Mo-Pelar:

Amun-Re wäre einst Pharaos in diesem Land gewesen, das damals noch ein wasserreiches fruchtbares Gebiet gewesen wäre. Er wollte verhindern, dass einstmals sein Grab so wie das seiner Vorväter geplündert würde, und setzte alles daran, eine Pyramide zu errichten, die absolut einbruchsicher wäre. Er bezahlte die besten Baumeister und größten Magier seiner Zeit, und um die notwendigen Gelder zu bekommen, überfiel er die Nachbarländer und plünderte sie aus, und sein Volk ächzte unter den vielerlei Steuern und Abgaben, die er sich ausdachte. Schließlich kam es zu einem Aufstand, und Amun-Re verfluchte die Leute mit den Worten: "Bei meinem Zepter und dem Sternjuwel von Mo-Pelar verfluche ich Euch. Bedroht nicht mein Leben, oder bei diesen Insignien und beim heiligen Namen von Osiris wird mit dem Ende meines Herzschrags auch der lebensspendende Quell der Athis versiegen!" Doch die Aufständischen ließen sich nicht beeindruckt und mit einem gut gezielten Speerwurf töteten sie Amun-Re - und wirklich, in dieser Nacht versiegte die Quelle der Athis.

Doch als der Geist Amun-Res nun seine Pyramide friedvoll betreten wollte, hielt ihn Osiris auf und machte ihm Vorwürfe, im Leben nur an seinen Tod, nicht aber an das Wohl seines Volkes gedacht zu haben. Amun-Re musste nun im Tod dafür auf immer nur ans Leben denken! Obwohl Osiris an den Fluch gebunden war, den Amun-Re mit Macht herabbeschworen hatte, verfluchte der Gott nun Amun-Re, er dürfe seine Pyramide so

lange nicht betreten, bis irgendwelche Sterblichen erfolgreich dort einbrächen und die Insignien seiner Macht, das Zepter und das Sternjuwel von Mo-Pelar, stehlen würden.

Der Geist von Amun-Re bat die Abenteurer, diese Aufgabe zu übernehmen, die schon viele vor ihnen vergeblich zu lösen versucht hätten. Nach dem ersten klaren Hinweis auf eines der drei Sternjuwelen waren die Freunde hierzu gern bereit.

Der Geist führte sie in den folgenden Tagen auf direktem Weg über ein paar Hügelketten nach Osten (er schwebte den Abenteurern voraus), und am Morgen des siebten Tages sahen sie dann in der Ferne wirklich eine über 200m hohe Pyramide in der Wüste aufragen. Da sich die Gefährten nicht einig waren, ob sie erst die Pyramide besuchen oder sich vorher um ihre rasch schwindenden Wasservorräte kümmern sollten, trennten sie sich.

Während sich Belisar, Flusswind und Tharwing sofort zur Pyramide begaben, zogen die restlichen Abenteurer in Richtung Akhir weiter. Sie erreichten die Oase am Morgen des 10. Tages ohne Zwischenfälle - mit einer Ausnahme: sie waren unterwegs an einem seltsamen Teich vorbeigekommen, in dessen ruhiger Wasseroberfläche Zargos das Antlitz seiner Göttin Alpanu zu erkennen glaubte. Sie schien auch bereit zu sein, ihm Fragen zu beantworten, doch vor lauter Aufregung über den plötzlichen Kontakt mit Alpanu selbst fielen dem Elfenpriester nur lauter Belanglosigkeiten ein, und Alpanus Gesicht verschwand nach einer Weile mit einer etwas enttäuschten Miene wieder. Als die Freunde die Wasserstelle verließen und noch einmal zu ihr zurückblickten, war auch sie spurlos verschwunden.

In der kleinen Oase Akhir herrschte große Aufregung: am Tag vorher war den Bewohnern ein feuriger Ifrit erschienen, der über ihre Köpfe hinweggeflogen war und mit lauter Stimme angekündigt hatte, er würde am 12. Tag die Oase mit seinem Heer der Finsternis vernichten - dies wäre sein erster Schritt, die ganze Menschheit auszurotten! Während viele der halbnomadischen Bewohner Akhirs dabei waren, ihre Habseligkeiten zusammenzupacken und die Oase zu verlassen, riefen andere dazu auf, sich zu sammeln, um dem Dämon tapfer mit der Waffe in der Hand entgegenzutreten. In dem ganzen Durcheinander schenkte niemand den Fremden (die etwas schuldbewusst umher blickten - der geschilderte Ifrit kam ihnen recht bekannt vor) besondere Beachtung, und die Gefährten konnten problemlos ihre Vorräte ergänzen.

Im Laufe des Tages trafen auch die drei restlichen Freunde in Akhir ein. Sie hatten bei der Pyramide einen Stamm der Thuni-Nomaden getroffen, die die Pyramide unter der Anleitung eines heiligen Mannes, des sogenannten "Lasedas", als Heiligtum des Gottes Amun-Re verehrten und bewachten.

Die drei hatten sich als Reisende ausgegeben, die an Heiligtümern aller Art brennend interessiert wären und die sich die Pyramide gerne einmal näher angeschaut hätten, und der Laseda war - gegen einen kleinen Kostenbeitrag, versteht sich - bereit, sie in den heiligen Räumen herumzuführen. Sie hatten dem Laseda erzählt, sie müssten nur den Rest ihrer Reisegruppe, der in Akhir auf sie wartete, nachholen, dann würden sie alle in den Genuss dieser Führung kommen, und dieser hatte ihnen daraufhin sogar zwei Führer mitgegeben, die sie auf schnellstem Weg hierher nach Akhir gebracht hatten.

So brachen die Abenteurer am Morgen des nächsten Tages wieder gemeinsam in Richtung Pyramide auf. Dank ihrer Führer, die die Nacht außerhalb Akhirs verbracht hatten ("zu viele Ungläubige [Symbayani statt Thuni] in Akhir"), kamen sie wohlbehalten am Abend des 13. Tages im Lager der Nomaden vor der Pyramide an. In der vorherigen Nacht hatten die

Freunde bei ihrer Nachtwache ein seltsames "Wetterleuchten" wahrgenommen, das vermutlich in der Gegend von Akhir stattgefunden hatte - düstere Ahnungen erfüllten die Seelen der Abenteurer!

Die Nomaden nahmen die Gefährten freundlich in ihrem Lager auf. Sie erzählten bereitwillig, dass ihr Stamm hier schon seit vielen Jahren das heilige Denkmal Amun-Res bewachte: die Symbayani sollten sich hüten, zu versuchen, auch diese alte Kultstätte zu zerstören!

Die Nomaden verrichteten hier abwechselnd ihren Wachdienst; ein Teil des Stammes war in Moro und den Küstenstaaten als Bettler unterwegs, um das Notwendige für den Lebensunterhalt der Gemeinschaft zu verdienen. Wasser gab es in einer zwei Tagesreisen entfernten verborgenen Wasserstelle, und soeben war eine Gruppe unterwegs, um die Vorräte des über 50 Köpfe zählenden Stammes zu ergänzen.

Als die Freunde erfuhren, dass in einem der Räume der Pyramide eine immerwährende Flamme ohne Zufuhr von irgendeinem Brennstoff brennen würde, die so das sichtbare Zeichen der heiligen Macht Amun-Res darstellte, waren sie schon sehr gespannt auf die für den nächsten Morgen angesetzte Führung durch die heiligen Räume.

Im Morgengrauen weckte sie ein Diener des Laseda und führte die Freunde (ohne Frühstück - der Laseda hatte ausdrücklich auf vollständiger Nüchternheit bestanden) durch die verschiedenen Gemächer eines der Pyramide vorgelagerten Tempels. Mit vor Ehrfurcht triefender Stimme schilderte er den ungeduldig und mit knurrendem Magen lauschenden Abenteurern die eher triste und einfallslose Inneneinrichtung (mit Ausnahme von Altarsteinen und lebensgroßen Statuen Amun-Res waren die Räume meistens leer), und er legte Wert darauf, dass die Freunde erst in minutenlanger stummer Andacht in einem der Zimmer verweilten, ehe sie das nächste betreten durften.

Als sie nach fast zwei Stunden(!) endlich den Tempel verließen und über eine Außentreppe zu den Eingangsräumen der Pyramide selbst kamen, bot sich ihnen dort das gleiche langweilige Bild. Immerhin gelang es Tharwing, eine der Statuen, Verehrung heuchelnd, näher zu untersuchen, und er bemerkte prompt, dass der rechte Ringfinger der Statue gekrümmt und offensichtlich beweglich angebracht war - sollte sich hier eine Geheimtür befinden?

Doch noch war es nicht möglich, unbemerkt zu verschwinden, und die Freunde mussten schließlich zusammen mit einigen Nomaden an einer Opferzeremonie des Lasedas teilnehmen, die vor einer besonders großen Statue Amun-Res stattfand. Diese Statue hielt in den ausgestreckten Armen eine große Schale, in der die geheimnisvolle ewige Flamme loderte; während der Zeremonie warf der Laseda hin und wieder ein paar Duftkräuter in die Flamme, die daraufhin verschwanden, aber einen guten Duft verbreiteten.

Als die Feier endlich vorüber war, wandte sich der Laseda, der nun redseliger gestimmt war, an die Gefährten: er wäre in großer Sorge, denn in der vergangenen Nacht wäre der Anführer der Nomaden zusammen mit einigen seiner treuesten Anhänger verschwunden. Der Laseda vermutete, dass der Anführer, der schon immer etwas von einem verborgenen Zugang in das Innere der Pyramide gemurmelt hätte, diesen nun gefunden hätte - wer wüsste schon, welche Gefahren jetzt auf ihn lauerten würden! Da sich die Freunde "natürlich" hilfsbereit zeigten (sie hatten in Wahrheit gerade überlegt, wie man mit möglichst wenig Gewaltanwendung die Nomaden überwältigen könnte), gab ihnen der Laseda ein platinbeschlagenes Buch zum Lesen - der Anführer der Nomaden war ein gebildeter Mann und hatte möglicherweise in diesem Buch einen Hinweis auf den geheimen Zugang entdeckt.

Die Gefährten zogen sich etwas zurück und begannen ein eifriges Literaturstudium: Zargos übersetzte, die anderen versuchten die Textstellen zu interpretieren. So erfuhren sie einige interessante, aber nicht unbedingt hilfreiche Geschichten aus dem Leben Amun-Res und der Priesterschaft, die nach seinem Tod die Pyramide beaufsichtigte, doch ein Hinweis auf einen Eingang war nicht enthalten.

Belisar riss schließlich der Geduldsfaden: er sprang plötzlich auf, rief etwas wie "Ja, Amun-Re, ich höre Dich, ja ich folge Deinem Ruf, Erhabener, ich werde den Anführer deiner treuen Thuni-Diener befreien!" - und öffnete mit Hilfe des gekrümmten Ringfingers der Statue tatsächlich eine Geheimtür. Die beiden Diener des Laseda, die für etwaige Rückfragen (und zur Beaufsichtigung) bisher bei den Abenteurern geblieben waren, rannten aufgeregt los, um den Laseda zu holen, damit er dieses Wunder gebührend bestaunen konnte.

Noch ehe der Laseda zurück war, waren die Abenteurer hinter der Geheimtür verschwunden, die sie hinter sich sorgfältig verschlossen. Sie glaubten, endlich den Zugang in die Pyramide gefunden zu haben, und begannen, die hinter der Geheimtür liegenden Gänge und Kammern routiniert zu erforschen. Mehrere Geheimtüren - immer in der gleichen Art, mit dem gekrümmten rechten Ringfinger einer Amun-Re-Statue zu öffnen - und ein einfach zu erratendes Schlüsselwort einer magisch verschlossenen Tür führten die Freunde schließlich in ein paar Kammern, die deutliche Spuren einer Plünderung trugen. In der letzten dieser Kammern stand ein geöffneter leerer Sarkophag mit der Inschrift "Dies ist das wahre Grab von Amun-Re - Wisset, dass Ihr zu spät gekommen seid, mein Fährgeld zur Reise zum Himmelstor zu rauben!". Den Gefährten war klar: sie hatten offensichtlich nur ein absichtlich einfach zu findendes falsches Grabmal entdeckt - und als nach stundenlanger Suche nirgends eine geheime Abzweigung zu finden war, kehrten sie sehr frustriert wieder zum Eingang zurück.

Dem Zwerg Kerloas war die mühsame Geheimtür-Suche schon etwas früher auf die Nerven gefallen, und er hatte sich von der Gruppe entfernt, um sich noch ein paar bisher unerforschte Gänge anzusehen. Dabei entdeckte er eine weitere Geheimtür, die ihn über einen Nebenraum wieder in den bekannten Eingangsraum der Pyramide führte.

Dort hielten zwei Nomaden Wache, die wie gebannt auf die Amun-Re-Statue starrten, hinter der die Fremden auf geheimnisvolle Weise verschwunden waren. Kerloas entgegnete auf ihre aufgeregte Frage, wo er denn herkäme und wo denn seine Gefährten wären, kühl, er hätte die ganze Zeit nebenan in andächtiger Meditation verbracht und deshalb selbst nicht die leiseste Ahnung, was passiert wäre. Listig fügte er hinzu, er würde nun gern auch im Raum mit der ewig brennenden Flamme ein respektvolles Gebet sprechen. Leider hinderten ihn dort zwei weitere Wachen daran, die Amun-Re-Statue so intensiv zu untersuchen, wie er es gerne getan hätte.

Mittlerweile kamen die übrigen Freunde wieder aus ihrer Geheimtür heraus zurück in den Eingangsraum, und wieder liefen die Wächter davon, um den Laseda zu holen. Borthor-Bartl versuchte zwar, mit einem *Lied des Vergessens* die Nomaden noch aufzuhalten, aber es gelang ihm nur bei einem der beiden, der verwundert stehenblieb, um dem Spiel des Bardens zu lauschen - der andere lief weiter, und kurz darauf war der Laseda da. Borthor-Bartl erläuterte dem staunenden Mann die Funktion der Geheimtür und erzählte ihm von den dahinterliegenden Gängen und Kammern. Der Laseda wollte den Bericht der Fremden überprüfen, und mit vielen Segenswünschen befahl er einigen der Nomaden, sie sollten unter Führung des "Erleuchteten" - er meinte Belisar - die Räume in Augenschein nehmen.

Die übrigen Gefährten setzten sich inzwischen mit dem Laseda zum Mittagessen, und sie konnten den heiligen Mann davon überzeugen, dass sie für ihre weiteren Forschungen absolute Ruhe für ihre Konzentration bräuchten und sich ohne Wächter in den Räumen der Pyramide aufhalten müssten.

Als Belisar mit den Nomaden aus der falschen Grabkammer zurückkehrte und der Bericht der Freunde bestätigt wurde, begab sich der Laseda, zusammen mit dem "Erleuchteten", zu einem längeren Dank- und Bittgebet in den Raum der ewigen Flamme - ausgerechnet dort, wo die Freunde mittlerweile den richtigen Zugang in die Pyramide vermuteten!

Um die Zeit auszunutzen, umkreisten die Freunde die Pyramide einmal von außen, ohne etwas Bedeutsames zu entdecken. Dann fiel ihnen ein, dass sie bei den eben entdeckten Räumen der falschen Grabkammer irgendwo das Geräusch fließenden Wassers gehört hatten, ohne dieses Phänomen näher untersucht zu haben. Sie holten das nun nach, und tatsächlich stießen sie auf zwei tiefe Brunnenschächte, auf deren Grund sich kühles gutes Trinkwasser befand (Borthor-Bartl wurde an einem Seil hinabgelassen und probierte von dem Nass) - in einen der Schächte strömte das Wasser sogar wasserfallartig aus einer schräg in der Schachtwand angebrachten Öffnung. Als sie diese neue Sensation dem Laseda meldeten, der soeben seine Gebete mit Belisar beendet hatte, war sogleich ein weiteres Dankgebet fällig.

Doch endlich hatten die Freunde freien Zutritt in den Raum mit der geheimnisvollen Flamme (der Laseda zog sich mit Belisar zu ernsthaften theologischen Fachsimpeleien zurück). Nach wenigen Experimenten war den erfahrenen Gefährten klar: die Flamme war ein Art Transmitter - bestimmt führte sie ins Innere der Pyramide. Sie schrieben Belisar eine kurze Nachricht, um ihm ihr Verschwinden zu erklären, und traten dann beherzt einer nach dem anderen in die Flamme.

Die Freunde hatten richtig geraten, und der Transmitter führte sie direkt ins Zentrum eines ausgedehnten Labyrinths, dessen Kammern und Räume durch Gänge verbunden waren, die ein orangefarbener Nebel erfüllte. Solange sich ein Abenteurer in diesem Nebel befand, verlor er jeden Sinn für Entfernungen oder Richtungen - als die Freunde das bemerkten hatten, gingen sie als Seilschaft weiter, und sie vergaßen auch nicht, jeden neu gefundenen Raum mit Kreide zu markieren.

Das Labyrinth wimmelte vor Zombies und Ghulen, die von den Gefährten aber mühelos und methodisch vernichtet wurden. Bald fanden die Freunde heraus, dass das Labyrinth sehr regelmäßig strukturiert war und eine Reihe großer Kammern enthielt, die entweder leer waren oder aber Fallen enthielten, die teilweise bereits ausgelöst waren. In einer dieser Kammern stießen sie auf den vermissten Anführer der Nomaden, der sich hier mit zwei seiner Leute ausruhte (die anderen drei seiner Gruppe waren bei den Kämpfen mit den Zombies getötet worden) und schon die Hoffnung aufgegeben hatte, noch jemals aus diesem Labyrinth befreit zu werden. Natürlich schlossen sich die Nomaden dankbar den Abenteurern an.

Die Freunde erforschten auf ihrer Suche nach einem Ausgang weitere Kammern; da ihnen bei manchen der Kammern ein etwa 50cm breiter Sims aufgefallen war, der unterhalb einer Kuppeldecke in 9m Höhe verlief, kam Zargos in den Sinn, einmal zu einem solchen Sims hinaufzuklettern. Prompt hatte der Elf Pech, stürzte und brach sich den linken Arm.

Und er blieb nicht der einzige Schwerverwundete. Kurze Zeit später stießen die Gefährten auf eine Gruppe von Garsts, und ein wuchtiger Hieb seines Gegners ließ Flusswind kampfunfähig und mit schweren inneren Verletzungen zu Boden gehen. Trotz rascher Hilfe (die Garsts



wurden danach schnell erledigt) war der Krieger für die nächsten Wochen nicht mehr einsatzfähig; er konnte nur mühsam mit Hilfe der Freunde und vor Schmerz zusammengebissenen Zähnen langsam vorwärtshumpeln.

In einer weiteren Kammer entdeckten die Abenteurer wieder Wasser: es quoll in breitem Strom ständig aus einem etwa 1m hohen Steinzylinder und floss dann durch eine Rinne zu einem Abflussloch. Das Wasser war nicht nur kühl und schmeckte angenehm frisch, es besaß auch heilkräftige Wirkung, und natürlich tranken alle dankbar mit großen Schlucken - Flusswind und Zargos wurden davon aber nicht wieder völlig gesund.

Die Suche nach einem Ausgang wurde immer verzweifelter. Tharwing ließ sich, von den Freunden mit einem Seil gesichert, sogar mit dem Wasserstrom in das Abflussloch hinunterspülen (und sorgte mit magischer Selbstkontrolle dafür, dass er dabei nicht ertrank), aber am Ende des Seils war noch kein Ausgang zu entdecken, und der mutige Elf wurde wieder zurückgeholt.

Auch auf die seltsamen Simse mancher Kammern kamen die Gefährten zurück. Diesmal wollten sie aber kein Risiko eingehen und schafften erst einen Strohhaufen, der rätselhafterweise in der Mitte einer anderen Kammer gelegen hatte, herbei, ehe Kerloas die Wand emporkletterte. Der Gaukler hatte zwar keine Mühe, den Sims zu erreichen, konnte aber auch nichts Besonderes entdecken.

Die Freunde kamen schließlich auf die Idee, den Zufluss des Wassers näher zu untersuchen, und Borthor-Bartl war bereit, in den Steinzylinder hinabzutauchen. Das Wasser strömte aus einer großen seitlichen Öffnung in den Zylinder, und als der Halbling hineintauchte, gelangte er nach wenigen Metern in einen Brunnenschacht.

Hier strömte aus großer Höhe das Wasser sturzbachartig herab. Da der Hobbit in den Schachtwänden stufenartige Vorsprünge erkannte, wagte er den Aufstieg, der ihm auch tatsächlich glückte. Dort, wo das Wasser aus einer seitlichen Öffnung in den Schacht stürzte, öffnete sich auch ein neuer Gang, an dessen Ende sogar ein deutlicher Lichtschein zu sehen war. Borthor-Bartl schlich den Gang schnell entlang, und als er merkte, dass dieser nach einer Biegung weiter und zu irgendwelchen großen erleuchteten Hallen zu führen schien, kehrte er schleunigst um, um die Freunde nachzuholen.

Diese machten sich inzwischen Sorgen über die lange Abwesenheit des Halblings, und Coiree war ihm hinterhergetaucht. Borthor-Bartl rief ihr die Neuigkeiten zu, als sie im Brunnenschacht auftauchte, und die fleißige Waldläuferin übernahm nun, eifrig wassertretend, die Organisation zur Überwindung der Tauchstrecke. Die Nichtschwimmer und Zargos wurden mit Seilen gesichert und gezogen, und Flusswind musste wohl oder übel im Labyrinth zurückbleiben - Wist leistete ihm dabei Gesellschaft.

Die Abenteurer hatten das nächste Stockwerk der Pyramide erreicht. Hier stießen sie zunächst, dem Lauf des Wassers folgend, auf zwei große, von gleißend hell erleuchteten Kuppeln überspannte Hallen, in denen merkwürdige Pflanzen wuchsen [natürlich alles Beispiele der Großen Magie]. In der zweiten Halle erhoben sich Granatdattel-palmen bis zu einem Sims in 9m Höhe. Dort war ein riesiger Löwenkopf angebracht, der als Wasserspeier funktionierte: von hier kam also das geheimnisvolle Wasser der Pyramide her. Zwei Altarsteine trugen die merkwürdigen Runen TURNIN - LOGRA - REGRA - NEG, und als Borthor-Bartl seine Hände auf einen der Steine legte und "Turnin" sagte, begannen beide Altäre rot zu leuchten. Doch da nichts weiter geschah, wollten die Abenteurer zunächst

einmal weitere Räume erkunden, ehe sie mit einer intensiven Erforschung der einzelnen Geheimnisse begannen.

Unter der Führung ihres Barden, der die Gelegenheit ergriff, nach all den Kämpfen im Labyrinth endlich auch einmal eine aktive Rolle zu übernehmen, besahen sich die Abenteurer in rascher Folge Raum für Raum der ausgedehnten Anlage. Die meisten Kammern waren leer oder enthielten uninteressante Sarkophage, und kein Gegner stellte sich ihnen in den Weg - so kamen sie rasch voran. Sie entdeckten schließlich einen einfachen Zugang in das Labyrinth - die seltsamen Simse mancher Kammern führten durch eine verborgene Tür in dieses Stockwerk - und konnten so behutsam und vorsichtig Flusswind und Wist wieder zur Gruppe zurückholen.

Schließlich erregte ein mit alten Gebetsteppichen bedeckter Raum ihre Neugier, an dessen Ende eine 9m hohe Statue Amun-Res stand; in ihrer Stirn leuchtete ein faustgroßer roter Rubin. Zusammen mit Coiree lief Borthor-Bartl auf die Statue zu - und während die Waldläuferin noch rechtzeitig zur Seite springen konnte, stürzte der Halbling durch eine sich plötzlich unter ihm öffnende Falltür 12m (!) tief hinab. Er landete in einer Kammer des Labyrinths - hier hatte sich ursprünglich der Strohhaufen befunden, den die Gruppe (Ironie des Schicksals) nun aber an eine andere Stelle geräumt hatte.

So dämpfte nichts den Fall des Barden, und mit gebrochenem Halswirbel hätte er hier sein Leben ausgehaucht, wären ihm seine Freunde nicht blitzschnell zu Hilfe geeilt. Kerloas spendierte Borthor-Bartl einen Schluck aus seiner besonderen Allheilungsflasche, und Tharwing kümmerte sich um die bei dieser gefährlichen Verletzung nur spärlich mögliche Erste Hilfe.

Den Freunden blieb nichts anderes übrig, als den notdürftig versorgten Halbling zunächst liegen zu lassen. Flusswind blieb mit Wist und den drei Nomaden (die die bisherigen Aktionen der Abenteurer staunend beobachtet hatten und ständig zwischen Hoffnung und Verzweiflung schwankten) im darüber liegenden Raum, und so lag es nun an Alchemilla, Coiree, Kerloas, Tharwing und dem lädierten Zargos, die Untersuchungen fortzusetzen.

Sie kehrten zu dem Raum mit den seltsamen Palmen und Altarsteinen zurück, und Tharwing kletterte auf eine Palme. Als er auf den Sims spähen konnte, und, wie vermutet, tatsächlich eine Tür erblickte, schwang er sich auf den Sims hinüber. Kerloas folgte ihm nach.

Die anderen wollten noch das Geheimnis der Steine näher erforschen. Sie hatten bereits herausgefunden, dass die Worte "Turnin", dann "Logra" ein allgemeines Gefühl der Leichtigkeit erzeugten und sie mühelos mehrere Meter hoch springen konnten (auch der Wasserfall floss nun langsamer aus dem Löwenmaul); äußerte man "Neg", war wieder alles normal. Coiree kam nun der Gedanke, "Turnin" und dann "Regra" zu sagen - und kaum hatte sie das ausgesprochen, stürzte sie zusammen mit Zargos und Alchemilla der Kuppeldecke entgegen (auch der Wasserfall floss nun nach oben). Tharwing und Kerloas, die auf dem Sims gerade vor der Tür standen, konnten sich reaktionsschnell an der Türklinke festhalten.

Noch im "Fallen" rief Coiree geistesgegenwärtig "Logra", und tatsächlich milderte sich dadurch ihr Aufprall an der Kuppeldecke, der sonst höchstwahrscheinlich tödlich gendert hätte.

Die Kuppel füllte sich nun allmählich mit Wasser, und in fieberhafter Eile nestelten Kerloas und Tharwing ein Seil heraus und warfen es den drei Freunden zu. Sie hatten eben den letzten

Gefährten zu sich auf den Sims herab- (oder empor-?) gezogen, als plötzlich wieder alles zur Normalität zurückkehrte, und das Wasser der Kuppel mit einem gewaltigen Platschen zu Boden fiel - das war ja gerade noch gutgegangen!

Kurz darauf betraten die Freunde eine langgestreckte schräg nach oben ansteigende Halle. Eine Treppe führte über drei Plattformen zur obersten Ebene, auf der sich eine 1m hohe bronzene Statue mit einer geballten Faust und ein Steinthron befanden. Wasser strömte zu beiden Seiten der Treppe die Halle hinab und floss unter den Plattformen hindurch, aber viel bemerkenswerter war der Mann, der auf dem Thron saß: Sein Aussehen glich mehr einem wandelnden Leichnam als dem eines Menschen, und sein Körper bestand fast nur noch aus Sehnen, Knochen und einer straff darüber gespannten lederartigen Haut. Als die Freunde eintraten, beugte er sich mit leisem Knarren etwas nach vorne und schien sie anzustarren.

Sie hatten nun endlich Munafik getroffen, den letzten Hohepriester Amun-Res. Der ehrgeizige Priester hatte nach dem Tod Amun-Res, des letzten Pharaos, die Regierungsgewalt an sich gerissen und versucht, unsterblich wie ein Pharao zu werden. Er hatte sich in das Studium der schwarzen Künste vertieft und verfügte als talentierter Zauberer bald über erstaunliche Kräfte. So machte er sich unerschrocken daran, das Innere der Pyramide, soweit es ihm zugänglich war, nach seinen Zwecken umzugestalten. Mit einem besonderen Spruch der Großen Schwarzen Magie hatte sich Munafik tatsächlich - beinahe - unsterblich gemacht: er entfernte auf magische Weise sein Herz aus seinem Körper und bewahrte es in einer geheimen Kammer in einer Glasflasche auf. Ein Tongolem stand als Wächter in dieser Kammer. Von nun an konnte Munafik durch praktisch nichts mehr verletzt oder sonstwie in Gefahr gebracht werden (mit Ausnahme ganz besonderer magischer Waffen), und er erfreute sich einer angenehmen Regierungszeit.

Doch als die Jahrzehnte vergingen, erkannte Munafik allmählich zwei gravierende Fehler in seinen kühnen Träumen einer unbegrenzten Zukunft. Erstens verlor das Land Amun-Res in dem Maß an Bedeutung, wie die Quellen versiegt und die Wüste die fruchtbare Gegend eroberte - das Volk suchte sich allmählich neue Lebensräume in den nördlichen Küstenstaaten, und die einstigen prachtvollen Städte zerfielen nach und nach. Und zweitens hatte der Große Zauberspruch einen kleinen Haken gehabt: Munafik durfte sich nicht weiter als ein paar 100m von seinem Herz entfernen, und es gab keine Möglichkeit für ihn, sein Herz auf irgendeine Weise von der einmal festgesetzten Stelle zu bewegen - er war also an die Pyramide gekettet. Sein einziger Ausweg wäre gewesen, sein Herz selbst zu zerstören, doch dazu hing Munafik doch zu verbissen an seinem ewigen Leben - sollte denn alles umsonst sein? Vielleicht würde in ferner Zukunft auch das Ödland wieder an Bedeutung gewinnen!

Er begann nun, die Zukunft der Pyramide zu erforschen (Zeit dazu hatte er ja nun wirklich genug), und er gewann die Erkenntnis, dass er erst sterben würde, wenn Amun-Res Geist endgültig seine Ruhe in dieser Pyramide finden würde. Dies wäre aber erst der Fall, wenn Abenteurer erfolgreich eindringen und die Insignien des Pharaos, Zepter und Sternjuwel, stehlen würden. Da Munafik selbst in all den Jahrhunderten diese Insignien noch nicht gefunden hatte [kein Wunder, die "Wassersäule" war für böse Lebewesen, egal, welche Macht sie auch besaßen, unpassierbar], war er überzeugt, dass er wohl ewig leben würde und nichts zu befürchten hätte.

So sah er der Ankunft der Eindringlinge recht gleichmütig entgegen - immerhin boten sie ihm etwas Abwechslung nach all den einsamen Jahrzehnten. Er merkte gleich, dass diese Abenteurerschar nicht die Insignien bei sich hatte (wie all die Eindringlinge früherer Jahrhunderte), und beschloss bei sich, die Gruppe nicht sofort völlig aufzureiben, sondern sich den Spaß zu gönnen und ihren Tod möglichst lange hinauszuzögern - sollten sie seinetwegen ruhig glauben, sie hätten ihn leicht besiegt: ihr Entsetzen, den scheinbar Getöteten wieder vor sich zu sehen, würde dann nur um so schöner sein!

Da die seltsame Gestalt auf dem Thron nicht angriffslustig erschien und ruhig sitzen blieb, kümmerten sich auch die Freunde zunächst nicht um sie. Kerloas betrat vorsichtig - er ahnte schon Schlimmes - die erste Plattform, und schon standen, aus dem Nichts herbeigezaubert - Chabang, Chabang - zwei dürre braunhäutige Kämpfer vor ihm und hieben mit Krummsäbeln auf ihn ein.

Mutig und schnell wie immer schlug Kerloas mit seiner Streitaxt zurück, und mit einem wuchtigen Hieb zerschmetterte er einen seiner Gegner, der wie ein Haufen lockerer Erde zu

Boden stürzte. Doch - Chabang, Chabang - schon wenige Augenblicke später verwandelte sich der Erdhaufen in zwei weitere Angreifer!

Verblüfft zog sich der Zwerg zurück - die seltsamen Männer folgten ihm nicht.

Die Freunde grübelten, wie sie am besten diese Plattform überwinden konnten. Tharwing griff zu seiner Lieblingsmethode und zauberte eine *Feuerkugel* herbei, doch ehe er sie noch richtig einsetzen konnte, hatte Munafik schon reagiert [die Magier der Abenteuergruppe waren seine möglicherweise gefährlichsten Gegner, und sie zu schwächen, war bestimmt kein Fehler] und feuerte einen Blitz auf Tharwing ab: der Elf zuckte vor Schmerz zusammen, und die *Feuerkugel* explodierte vorzeitig.

Mittlerweile suchte der verletzte Zargos (er konnte wegen seines gebrochenen Arms kaum zaubern) zusammen mit Kerloas auf dem Sims der Halle, durch die sie in dieses Stockwerk gelangt waren, nach verborgenen Türen. Der Elf entdeckte tatsächlich eine steinerne Geheimtür und rief aufgeregt die Freunde herbei. Doch die Freude war umsonst: keiner schaffte es, die Tür zu öffnen. Frustriert - sie vermuteten dahinter eine versteckte Schatzkammer - kehrten die Abenteurer wieder zu Munafiks Halle zurück.

In Wahrheit war hinter der Geheimtür der Zugang zum Herzen Munafiks und dem wachhaltenden Golem.

Nach einigen vergeblichen Versuchen, die Chabang-Männer zu überlisten, griff Tharwing wieder zu einer *Feuerkugel*, die er diesmal Munafik senden wollte. Dieser blieb jedoch sehr gelassen und zeigte dem Elfenmagier mit einem kurzen Aufflackern seines *Dämonenfeuers*, wer hier der Meister der magischen Künste war (natürlich explodierte die *Feuerkugel* wieder vorzeitig, und Tharwing musste Deckung suchen).

Die Freunde kamen schließlich auf die Idee, die zerschmetterten Chabang-Männer sofort in das Wasser neben der Plattform zu stoßen, damit die Erde weggespült würde. Das war die Lösung (buchstäblich) und sie konnten endlich ungehindert zur zweiten Plattform vordringen. Hier stellte sich dem vorausgehenden Kerloas plötzlich erst eine Feuerwand, dann eine solide Steinmauer in den Weg: doch der mit allen Wassern gewaschene Zwerg hielt derlei Gebilde ganz einfach für Illusionen und schritt munter weiter - und er hatte recht.

So erreichte er, dicht gefolgt von den Freunden, als erster auch die dritte Plattform, und kaum hatte er seinen Fuß daraufgesetzt, griff ihn auch schon ein Gegner an, der ihm wie ein genaues Spiegelbild glich. Ein grimmiger Kampf entbrannte, denn der Spiegel-Kerloas führte die Streitaxt ebenso gut wie das Original; doch kurz vor Ende seiner Kräfte gelang Kerloas noch ein gewaltiger Hieb, der sein Spiegelbild vernichtete, das daraufhin vollständig verschwand.

Da Kerloas nun die Plattform betreten konnte, ohne dass irgendetwas passierte, folgte ihm Coiree - und wurde prompt von einer Spiegel-Coiree attackiert, die gleich zeigte, dass sie den Kampfstab beherrschte: sie erwischte Coiree mit voller Wucht am Bein. Die Waldläuferin ließ sich schnell in das Wasser neben der Plattform stürzen, um den weiteren Angriffen ihres Spiegelbildes zu entgehen; es wurde von der restlichen Gruppe auch rasch vernichtet.

Die Freunde legten eine rasche Denkpause ein. Dann betraten die restlichen drei Gefährten nacheinander die Plattform nackt und waffenlos. Kaum war ein Spiegelbild erschienen, das nun versuchte, mit bloßen Fäusten zuzuschlagen, sprang das Original schnell ins Wasser, während die anderen das unbewaffnete Spiegelbild mühelos erledigten. Während dieser einfachen Übungen versuchte Tharwing wieder, Munafik mit einer *Feuerkugel* zu belästigen,

und wieder belehrte ihn ein wohlgezielter Blitz aus der Hand des Meisters, dass auf magischem Gebiet nicht mit ihm zu spaßen war.

Doch nun war der Weg zum Thron - scheinbar - frei, und Kerloas wollte schon eifrig die letzte Treppe hinaufstürmen, da tauchte plötzlich direkt vor ihm eine große Faust auf, visierte ihn kurz an und schlug dann kräftig zu. Doch dieser neue Widerstand konnte den Zwerg nun nicht mehr bremsen, und da er nicht nur sehr robust gebaut (und mit einigen Tränklein nach dem gerade knapp überstandenen Kampf mit seinem Spiegelbild aufgeputzt) war, sondern auch sehr flink ausweichen und blitzschnell zurückschlagen konnte, kämpfte er sich Schritt für Schritt, Stufe für Stufe dem Thron näher.

Vom Beispiel des unbeirrt kämpfenden Zwerges gepackt, fasste nun auch Zargos frischen Mut und stürmte die Treppen zum Thron empor. Doch wie er sich dem Thron näherte, erhob sich plötzlich Munafik, breitete mit einem leichten Grinsen die Arme aus und ging dem Elfen einen Schritt entgegen. Zur gleichen Zeit versetzte Kerloas der seltsamen Faust einen letzten gewaltigen Hieb mit seiner magischen Streitaxt und näherte sich Munafik nun von hinten.

Ehe Zargos, vom plötzlichen Aufstehen Munafiks überrascht, noch zuschlagen konnte, hatte ihn der böse alte Zauberer lächelnd an der Schulter berührt - und der Elf fühlte sich schlagartig furchtbar elend und müde. Im gleichen Moment hieb Kerloas von hinten mit aller Kraft auf Munafik ein, der sich überhaupt keine Mühe machte, auszuweichen: der Treffer, der einen normalen Menschen wohl in zwei Teile gespalten hätte, hatte bei Munafik nicht den geringsten Ritzer seiner Haut verursacht - und Kerloas war es, als hätte er auf Stein gehauen.

Diesem Gegner war offensichtlich nicht mit Waffengewalt beizukommen, und entsetzt flohen Zargos und Kerloas zurück und aus der Halle hinaus, gefolgt von Alchemilla und Coiree - alle befürchteten nun weitere Angriffe Munafiks, doch der ließ sich Zeit (davon hatte er ja genug).

Nur Tharwing hatte sich in einem seitlichen Alkoven der Halle versteckt und beobachtete nun den Hohepriester genau. Als Munafik den Flihenden mit bedächtigen Schritten folgte (er war sich seines Erfolgs, früher oder später, ganz sicher), zauberte Tharwing wieder eine *Feuerkugel* herbei. Diesmal schickte er sie aber erst auf seinen Gegner los, als dieser sich allmählich der Höhe seines Alkovens näherte (wo er ihn dann sowieso wahrnehmen würde). Überrascht hielt Munafik inne, als er Tharwing und die heranschwebende *Feuerkugel* sah (und dem Elfenmagier schien es, als ob die Augen seines Gegners plötzlich zu funkeln begannen), und wieder rief er sein *Dämonenfeuer* zu Hilfe, um den Angriff abzuwehren. Doch ehe er noch zu einem Angriff in der Lage war, hatte ihn bereits die *Feuerkugel* erreicht und explodierte - und hinterließ an Munafik kaum sichtbaren Schaden! Nun musste auch Tharwing schleunigst vor den Flammen des *Dämonenfeuers* fliehen, und er rannte aus der Halle.

Zum Erstaunen der Freunde, die sich im Gang vor dem Eingang der Halle gesammelt hatten, folgte ihnen Munafik nicht hinterher. Als Alchemilla kurz in die Halle hineinspähte, sah sie Munafik unbewegt dastehen, noch immer vom *Dämonenfeuer* umzüngelt. Der Widerstand gegen die *Feuerkugel* und die Energie für die sonstigen Zauber hatten Munafik stärker beansprucht, als es den Anschein hatte. Obwohl sein Körper praktisch unzerstörbar war, musste er doch eine Ruhepause einlegen, um neue geistige Energien zu sammeln, und er wartete nun ab, was seine "Besucher" unternahmen. Würden sie ihre Angriffe vorübergehend einstellen, würde auch er eine kleine Stärkungspause einlegen; würden sie gleich wieder angreifen: nun, dann musste er eben eine kleine Unterbrechung des Katz-und Maus-Spiels hinnehmen, wenn er seine Kräfte vollständig verbraucht hatte. Er würde dann in eine

Totenstarre verfallen, aus der er ein paar Stunden später "in alter Frische" aufwachen würde - dann würde das anregende Spiel mit seinen Gästen weitergehen, denn außer auf magische, nur ihm bekannte Weise gab es seiner Meinung nach keinen Ausweg aus der Pyramide!

Während die Freunde noch überlegten, was sie nun tun sollten (die Lage schien hoffnungslos), brach plötzlich Zargos laut stöhnend zusammen. Sein Körper war auf einmal überall von Pestbeulen bedeckt: Munafik hatte ihn mit einer *Pestklaue* berührt! Wieder war ein wichtiger Schluck aus der lebensrettenden Allheilungsflasche von Kerloas nötig, und der Elf trank ihn dankbar.

Tharwing hatte sich mittlerweile etwas Neues ausgedacht, und beherzt betrat er wieder die Halle. Kaum hatte er ein paar Schritte getan, kam ihm Munafik grinsend, mit einer einladenden Geste, entgegen. Tharwing blieb nun stehen und zeichnete das Symbol des *Todeshauchs* in die Luft, um Munafik so in die Enge zu treiben.

Doch das Grinsen des Hohepriesters wurde nur noch eine Spur breiter (mit diesem Burschen würde er noch seinen Spaß haben, ehe er ihn genüsslich und langsam umbringen würde), und als das Kontaktgift begann, sich gleichförmig in alle Richtungen auszubreiten, richtete er magische Windstöße dagegen, so dass ihm das Gift nichts anhaben konnte (das war reine Maskerade - schaden konnte ihm das Gift dauerhaft sowieso nicht, es hätte höchstens seine geistigen Kräfte vorübergehend geschwächt; da er schon zu müde war für eindrucksvolle Zauber, wollte er lieber die Abenteurer mit einem kleinen Schauspiel beeindrucken - nach seiner Ruhepause würde er dann umso eindrucksvoller zurückschlagen).

Auch Tharwing musste vor seinem eigenen giftigen Nebel zurückweichen, doch er hatte noch mehr geplant: er zauberte in sicherem Abstand eine *Feuerkugel* herbei und schickte sie Munafik. Dieser hatte gerade seine Energievorräte verbraucht und fiel in die Totenstarre seiner Erholungspause, während die *Feuerkugel* neben ihm explodierte und die Giftwolke über seinen Körper strich, ohne dass sie ihm etwas anhaben konnten.

Verwundert sahen die Freunde, dass der Gegner, den sie schon für unüberwindlich gehalten hatten, plötzlich wie tot auf der Treppe der Halle zusammenbrach und regungslos dalag. Vorsichtig kamen sie näher, doch als er sich wirklich nicht mehr regte, fassten sie Mut: Zargos verpasste dem "Toten" ein paar derbe Fußtritte und wunderte sich über den seltsam starren Körper. Als sie versuchten, der Leiche die Kehle durchzuschneiden (doppelt genäht hält besser), merkten sie, dass sie mit ihren Waffen auch jetzt dem "Toten" keinen Schaden zufügen konnten.

Sie warfen Munafik schließlich ins Wasser und banden seinen Körper so fest, dass er beständig unter Wasser blieb - sie zweifelten zwar selbst daran, ob das den Magier, wenn er wirklich nur scheinbar tot war, dauerhaft festhalten konnte (er beherrschte tatsächlich genügend Zauber, um sich problemlos aus dieser Lage zu befreien), aber was sollten sie sonst tun?

Geschwind - und das war gut so - machten sie sich auf, das neu eroberte Stockwerk zu erforschen. Sie fanden eine Reihe leerer oder uninteressanter Räume; nur eine Halle enthielt etwas Besonderes: eine breite Wassersäule strömte wie eine riesige Dusche aus einem Loch in der Decke und verschwand in einem Abflussloch im Hallenboden. Am Boden befanden sich runenartige Mosaik, die Zargos entfernt an Fragezeichen erinnerten.

Die Gefährten rätselten, was es damit wohl auf sich hatte, und Tharwing überlegte laut: "Wie lange müssen wir noch weitersuchen?" Kaum hatte er diese Frage gestellt, antwortete ihm eine leicht blubbernde Stimme aus der Wassersäule und stellte ihm drei Fragen: "Wie heißt Du?" - "Was willst Du?" - "Auf wessen heiligen Boden stehst Du?"

Tharwing beantwortete die leichten Fragen natürlich wahrheitsgemäß, und daraufhin erschien am Boden vor ihm das schimmernde Abbild einer Hand mit der Aufforderung: "Leg Deine Hand in meine!" Tharwing tat es, und plötzlich begann die Wassersäule in umgekehrter Richtung, also nach oben, zu fließen.

Die Freunde, die das Schauspiel mit Verwunderung beobachtet hatten, zögerten nicht lange, hielten die Luft an und traten in die Wassersäule - und richtig, sie beförderte sie wie ein Aufzug sicher in das nächste Stockwerk (diese Wassersäule war für böse Kreaturen schweigsam und undurchdringlich).

Sie hatten nun das echte Grabmal des Pharaos erreicht. In der ersten Kammer stand auf der linken Seite ein großes, aus Ried geflochtenes Boot, auf der rechten Seite war das gleiche Boot in Originalgröße auf einem Wandgemälde dargestellt, wie es mitten in den Wolken des Himmels dahinflog. Während das linke Boot in seiner Bugspitze nur eine leere Fassung enthielt, war am gemalten Boot an dieser Stelle der gesuchte blaugüne Opal, das Sternjuwel Mo-Pelar, zu sehen.

Kerloas kletterte in das linke Boot hinein, doch außer zehn leeren Tonkrügen fand er nichts darin. Beim Nähertreten an das Wandgemälde bemerkte Zargos, dass es gar kein Bild war, sondern dass man wie bei einem phantastischen Transmitter direkt in das "Bild" hineingreifen konnte - das rechte Boot schwebte offensichtlich in etwa 9m Abstand vom Wandtransmitter in riesiger Höhe über der Pyramide! Alchemilla versuchte daraufhin, mit Hilfe der Magie und des Transmitters das Sternjuwel des rechten Bootes zu bergen - und es gelang tatsächlich auf diese verblüffend einfache Weise.

Obwohl alle überzeugt waren, hier auch in unmittelbarer Nähe des Schatzes zu sein - wieder gingen die Freunde daran vorbei: im rechten Boot waren auch zehn Tonkrüge, hier aber randvoll mit Platinstücken und Edelsteinen gefüllt.

In der zweiten Kammer stand der Sarkophag Amun-Res vor einer Statue. Auf dem Sarkophag lag das goldene Zepter des Pharaos, und Zargos nahm es freudig an sich - endlich hatten sie ihr Ziel erreicht!

Wo aber war der Ausgang? Bei ihrer Suche öffneten sie auch den Sarkophag - und, wie zu erwarten war, eine Mumie lag darin, die sich nun langsam aufsetzte und zum Angriff überging [Amun-Res Körper wusste offensichtlich nichts von den Taten seines Geistes].

Mit Ausnahme von Alchemilla und Kerloas flohen die Gefährten voller Angst bis zu der Wassersäule, die jetzt aber wieder abwärts floss und keinen vielversprechenden Ausweg bot.

Alchemilla und Kerloas bezwangen mit etwas Glück - die Mumie war recht langsam und sie hatten Zeit, Zauberöl auszupacken und die Mumie in Brand zu stecken - und Kampfes-eifer die Mumie. So schöpften auch ihre Freunde wieder neue Hoffnung, und Zargos hatte die Eingebung, dass der Ausgang aus der Pyramide irgendwo hier in diesen beiden Kammern zu finden wäre. Die Lösung war, eine geheime Kammer hinter der Statue Amun-Res mit Zepter und Sternjuwel zu betreten: dadurch wurde ein Transmitter aktiviert, der die Gefährten in eine weitere Geheimkammer im Außentempel der Pyramide beförderte.

Die Freunde standen noch in der Geheimkammer herum, als plötzlich Zargos die Anwesenheit seiner Göttin verspürte. Alpanu klopfte ihm freundlich auf die Schulter und gratulierte ihm, die erste Aufgabe gelöst zu haben. Das zweite Sternjuwel befände sich irgendwo unter der Oase der Weißen Palme, dorthin sollten sie sich nun begeben. Sie meinte, die Mühe von Zargos und seinen Gefährten sollte nicht umsonst gewesen sein, und schlagartig verschwanden alle Verletzungen und jede Müdigkeit der Freunde. Zargos wünschte sich, dass die restlichen Abenteurer und die Nomaden wieder wohlbehalten bei ihm wären, und Alpanu erfüllte ihm seine Bitte - und in der Kammer wurde es etwas eng.

Die Nomaden waren sprachlos vor Staunen, und Flusswind, Borthor-Bartl und Wist freuten sich sehr, wieder gesund und bei der Gruppe zu sein.

Es war die Nacht zum 16. Tag, als die Freunde aus der geheimen Kammer zurück in den Tempel kamen, und der Laseda lief ihnen, gefolgt von Belisar, freudestrahlend über ihren Erfolg entgegen. Bei einem schnell organisierten Festmahl feierten die Nomaden die Rückkehr ihres Anführers, der allerdings immer noch ganz verdattert wirkte und wenig Worte verlor, und gedachten der drei getöteten Kameraden. Natürlich mussten die Abenteurer ihre Erlebnisse genau erzählen, was diese unter Beachtung gewisser Vorsichtsregeln (z.B. nichts vom Juwel oder Zepter zu erzählen) auch taten. Als sie dem Laseda erzählten, sie wollten am nächsten Morgen weiterziehen, warnte er sie davor, nach Süden zu gehen; die Oase Akhir wäre vor ein paar Tagen vollständig vernichtet worden - die Götter selbst würden wohl die Ungläubigen bestrafen und flammende Dämonen auf sie herabschicken. Die Freunde, die es besser wussten, schwiegen höflich - oder verlegen.

In der Nacht hatten die Gefährten einen Traum: Amun-Re winkte ihnen dankbar zu, ehe er seine Pyramide betrat, um hier nun für immer seine Ruhe zu finden. [Und das war natürlich auch das endgültige Ende Munafiks.]

Und die heilige Quelle der Athis, deren heilkräftiges Wasser auf magische Weise bisher in der Pyramide zirkuliert war, begann wieder im Freien zu sprudeln, und blühendes Leben kehrte in die Wüste zurück. Als sich die Freunde am anderen Morgen zum Aufbruch rüsteten, sahen sie, dass in einem ausgetrockneten alten Quellbecken vor dem Tempel der Sand begann, feucht zu werden: die Quelle der Athis floss wirklich wieder!