

A.21 Ödland 2: Die Oase der Weißen Palme

Philip Meyers and Tracy Hickman, AD&D-Abenteurer, TSR 1983 (Adventure I4)

<Originaltitel *Oasis of the White Palm – 2nd Part of Desert of Desolation*>

Copyright © 2003 by Harald Popp.

Von den Segenswünschen der Thuni-Nomaden begleitet, die sich bei all den sichtbaren göttlichen Zeichen sicher waren, dass sie hier heiligen Männern - und naja, halt auch Frauen - begegnet waren, brachen die Abenteurer auf, um nun weiter in den Süden des Ödlands zu ziehen. Alpanus Prophezeiung nach sollte sich ja der zweite der drei gesuchten Sternjuwelen "irgendwo unter der Oase der Weißen Palme" befinden. Nur Belisar und Borthor-Bartl blieben bei den Thunis zurück: ersterer wollte noch ein paar Glaubensfragen mit dem heiligen Laseda erörtern, und letzterer litt einfach an einer üblen Magenverstimmung und war nicht reisefähig.

Am nächsten Tag traf die Karawane der Freunde auf die zwei Nachzügler, Minar und Sirena. Die beiden hatten erst, wie verabredet, zur Oase Akhir reiten wollen, doch die von dort flüchtenden Bewohner hatten sie gewarnt, die Oase zu betreten (dort würde bald ein schrecklicher Dämon auftauchen und alles vernichten), und sie hatten darauf Akhir großräumig im Norden umgangen, um erst mal zu der anderen Oase, der "Weißen Palme", zu kommen. Die Wiedersehensfreude war groß.

Tags darauf entdeckten die Freunde einen verwundeten Krieger aus der Oase der Weißen Palme, der völlig entkräftet im Sand lag. Sirenas Heilkräfte retteten ihn vor dem sonst sicheren Tod, und der Krieger - er hieß Ali Benabubenabu - erzählte dankbar seinen Rettern seine Geschichte:

In der Oase waren vor ein paar Tagen Flüchtlinge aus Akhir eingetroffen, die erzählten, ein feuriger Dämon wollte die Oase demnächst vernichten. Der Scheich der Weißen Palme hatte daraufhin sechs Kundschafter nach Akhir entsandt, um sich Klarheit über die Situation in seiner Nachbarschaft zu verschaffen. Zwei seiner Leute kehrten mit der Nachricht zurück, in Akhir herrschte wirklich große Aufregung - es musste tatsächlich etwas Bedrohliches geschehen sein. In der gleichen Nacht zuckten dann aus der Richtung Akhirs feurige Blitze über den Himmel und erschreckten die Bewohner der Weißen Palme. Der Scheich schickte am nächsten Morgen 15 seiner besten Kämpfer nach Akhir, um dort nach dem Rechten zu sehen - einer von ihnen war Ali Benabubenabu. Die Krieger fanden in Akhir nur noch eine völlig zerstörte, leichenübersäte Oase vor (manche Leichen waren sogar angefressen!). Deutlich sichtbare Spuren führten von Akhir nach Westen, und die Krieger begannen am nächsten Morgen, ihnen zu folgen. Als sie dann am Abend gerade ihr Nachtlager in einem alten Ruinenfeld aufschlagen wollten, wurden sie plötzlich von einer großen Schar von Untoten umzingelt und erbarmungslos angegriffen. Ali konnte sich als einziger Überlebender des Gemetzels davonschleppen: "Ich bitte Euch deshalb, meine Retter, nehmt dieses Ehrenzeichen und bringt es meinem Scheich Kassim. Er ist der Herr der Weißen Palme und aller Symbayani-Nomaden. Ja, fest ist der Ort, doch ungewiss die Stunde! Erzählt ihm meine Geschichte - er wird Euch dafür belohnen. Nur er kann das Unheil jetzt noch aufhalten!"

Natürlich kam es für die Freunde nicht in Frage, den Schwerverletzten schutzlos allein in der Wüste zurückzulassen. Sirena und Alchemilla blieben mit ein paar Begleitern bei Ali Benabubenabu, während die übrigen Gefährten mit dem Ehrenzeichen des Kriegers, einem Bronzeamulett mit der Abbildung einer Weißen Palme, zur Oase aufbrachen.

Sie erreichten die von ausgedehnten Kräutergärten umgebene Oase am nächsten Tag, und kurz darauf waren sie schon im Zelt des Scheichs Kassim Arslan angelangt (nur Flusswind musste draußen bei den Kamelen warten - er stank zu abscheulich). Kassim hieß die Fremden (Zargos gab sich als Anführer aus) freundlich willkommen und sandte sofort ein paar Reiter los, um Ali Benabubenabu und die restlichen Gefährten sicher zur Oase zu geleiten. Er erzählte den Freunden ohne Umschweife von seinen Sorgen:

Die Nachricht von einem Heer von Untoten, das die Nachbaroase Akhir vernichtet hatte, wäre selbstverständlich sehr beunruhigend. Er hoffte aber, dass die wesentlich größere Oase der Weißen Palme mit ihren kampferprobten Nomadenkriegern auch für solche unheimlichen Gegner eine Nummer zu groß wäre. Schließlich wären seine Vorfahren einst die Herren des Ödlandes gewesen (sie wären als Pharaonen bezeichnet und verehrt worden), und heute noch wäre die Oase der Weißen Palme der traditionelle Sitz des Oberhaupts der Symbayani-Nomaden. Überhaupt gäbe es eine alte Prophezeiung, dass dieser Ort noch einmal eine ganz besondere Bedeutung erlangen würde: "Fest ist der Ort, doch ungewiss die Stunde!"

Darüber hinaus war Shadalah, die Verlobte seines Erstgeborenen Hassan, seit wenigen Tagen spurlos verschwunden! Diese Tatsache quälte Kassim sehr, denn Shadalah wäre die erste Braut seines Sohnes gewesen - und sie trug in ihrer Handfläche das Zeichen ihrer Bestimmung. (Die weiteren Erklärungen konnte der Scheich erst nach einem kurzen Disput mit dem Anupriester der Oase, Nadron Ilanis geben - der Priester erklärte nämlich unentwegt und unüberhörbar, dass das alles Aberglauben und letztlich ohne Bedeutung wäre.)

Auf einem alten Steinaltar Anus, der sich im Andachtszelt des Priesters befand, war ein rundes Runensymbol dargestellt. Es verschwand immer dann von diesem Altar, um in der Handfläche des auserwählten Mädchens zu erscheinen, wenn der Erstgeborene des Scheichs ins heiratsfähige Alter kam. Das Zeichen blieb auf der Hand des Mädchens bis zu ihrem Tod und erschien dann wieder auf dem Altar, oder es wechselte direkt zur nächsten Erwählten, wenn ihr Sohn ins richtige Alter kam.

Kurz nach ihrer Verlobung war nun Shadalah spurlos verschwunden - sie hatte nachts kurz ihr Zelt verlassen (vermutlich, um ihre Notdurft zu verrichten) und war nicht mehr zurückgekehrt. Es schien fast, als habe sie sich in Luft aufgelöst, und obwohl der verzweifelte Hassan mit ein paar Freunden seither täglich die Wüste durchstreifte, um nach seiner Geliebten zu suchen, waren alle Bemühungen bisher vergeblich gewesen.

Der Scheich bat die Freunde, ihm bei der Suche nach Shadalah zu helfen; er würde gerne "den Reichtum seines Zeltes" mit ihnen teilen, wenn sie Erfolg hätten. Eine Unterstützung durch ein paar edelmütige Fremde war ihm umso willkommener, als er sich nicht länger der völligen Loyalität seiner Nomaden sicher sein konnte:

Unter den Symbayani seines Volkes gab es mehr und mehr Anhänger des alten Thuni-Aberglaubens, und diese "Neo-Thunis" zeigten immer offener ihre Verachtung für den anu-gläubigen Scheich und seine "zahmen" Symbayanis. Während die Verehrer Anus für ein tolerantes Zusammenleben der Nomaden mit Andersgläubigen und Andersdenkenden eintraten (und z.B. auch Mischehen mit Nicht-Nomaden nicht ablehnten), waren die Neo-Thunis der Ansicht, die Nomaden wären die eigentlichen Herren, die "Übermenschen" der Wüste, und es bedürfte nur der Unterstützung der leider fast in Vergessenheit geratenen alten Wüstengottheiten, um mit deren Hilfe wieder die alleinige Macht über das Land und seine sonstigen minderwertigen Bewohner (die bestenfalls als Sklaven brauchbar waren) zu erhalten.

Noch waren die Neo-Thunis in der Weißen Palme in der Minderzahl, und sie hatten bisher keinen offenen Aufstand gegen den Scheich gewagt. Kassim war sich aber nicht sicher, ob vielleicht die Neo-Thunis beim Verschwinden Shadalahs ihre Hand im Spiel hatten, um ihn oder seinen Sohn Hassan damit zum Rücktritt zu zwingen. Er hatte allerdings bisher noch keine Nachricht von den etwaigen Entführern erhalten und wusste also auch nichts Genaueres. Kassim zögerte andererseits, seinen Getreuen zu befehlen, die von ihm bereits verdächtigten Neo-Thunis seines Stammes zu ergreifen, um ein unnötiges Blutvergießen zu vermeiden - vielleicht würden sich die Ungläubigen ja eines Tages doch noch zum wahren Glauben bekennen? So war es dem Scheich mehr als recht, dass ihm ein gütiges Schicksal ein paar Fremde zu Hilfe geschickt hatte.

Die Gefährten willigten natürlich ein, nach dem verschwundenen Nomadenmädchen zu suchen - auf diese Weise hatten sie einen guten Vorwand, in der Oase herumzuspüffeln, in der sie schließlich ein weiteres Sternjuwel finden mussten. Der Scheich war hocherfreut, versicherte den Freunden seine Unterstützung und gab ihnen ("als Glücksbringer") ein mit vielen seltsamen Runen verziertes Amulett mit, ein altes Erbstück, das von Scheich zu Scheich weitergegeben wurde.

Kassim teilte den Freunden nebenbei noch mit, dass kurz nach dem Eintreffen der letzten Karawane aus Akhir vier verwegen aussehende Fremde in der Oase angekommen waren. Die Vier hatten sich als Gesandte des Stadtfürsten von Arramlorn ausgewiesen und ihm berichtet, dass sie auf der Suche nach zwei Raubmördern wären, die sich nach einem feigen Attentat (Magie soll dabei auch mit im Spiel gewesen sein) auf den Bruder des Fürsten mit einigen wertvollen Familienstücken ins Ödland geflüchtet hätten.

Die Gesuchten wären durch ihre extrem weiße Hautfarbe und tiefschwarze Augen leicht zu erkennen - sie würden im Auftrag des Fürsten demjenigen 1000 GS Belohnung zahlen, der ihnen einen oder beide Täter lebend ausliefern würde. Der Scheich meinte, die Geschichte hätte sich wohl schon erledigt und nichts mit Shadalah zu tun: Zunächst meinten die Häscher zwar, sie hätten die Gesuchten schon geschnappt, denn Personen mit zutreffender Beschreibung waren tatsächlich mit der Karawane in der Oase angekommen, doch die Mörder hatten sich wohl im letzten Augenblick noch aus dem Staub gemacht, sie waren jedenfalls plötzlich nirgends mehr anzutreffen. Als dann der Dämon in Akhir auftauchte, mutmaßten die Vier, dass sie vielleicht dort neue Hinweise auf die Übeltäter erhalten würden (schließlich klang das Ganze ja sehr nach Magie), und hatten die Oase wieder Richtung Norden verlassen.

Die Freunde schlugen also in der Oase ihr Lager auf und ruhten sich erst einmal ausgiebig von den Anstrengungen der Reise aus. Als der Rest der Gruppe mit Ali Benabubenabu am nächsten Mittag eintraf, empfing sie eine ausgeruhte und abenteuerlustige Freundesschar, die bereits die wichtigsten Plätze der Oase ausgemacht hatte: ein großer, von Palmen umsäumter Quellteich, mehrere Palmenwälder (in einem wuchs eine riesige weißstämmige Palme), und eine "Handelshof" genannte Karawanserei. Hier wollten die Freunde mit ihrer Suche beginnen.

Der "Handelshof" war ein von hohen Palisaden umzäuntes Gelände, auf dem sich mehrere Stein- oder Lehmziegelgebäude befanden: das Warenhaus der Handelsgilde (ein großes Lager, vollgestopft mit getrockneten Kräutern, Gewürzen, Datteln usw.), zugleich Wohnhaus des Gildenmeisters Thurnas; ein Gästehaus der Gilde (für Reisende, die zur Abwechslung einmal ein festes Dach über dem Kopf haben wollten); ein Stall; ein altes Tempelgebäude; schließlich - Wunder über Wunder - ein Gasthaus: "Das Wüsten-Iglu des Lustigen Hogans" - zwischen den Gebäuden war viel freier Platz für Marktstände.

Der Scheich hatte vorsorglich kurz nach den Schreckensmeldungen aus Akhir Boten nach Norden und Süden geschickt, um die benachbarten Handelsstationen an den Grenzen des Ödlandes zu warnen - der Handelshof war deshalb fast menschenleer: ein paar Wächter saßen vor dem Warenhaus und ein Nomadenjunge säuberte den Stall.

Zargos interessierte sich zuerst (typisch Priester) für den alten Steintempel. Dieser war bereits stark zerfallen: große Trümmer der Kuppeldecke lagen zwischen verschiedenen Unrathaufen verstreut am Boden. Lediglich ein alter Altarstein war noch im einzigen Innenraum vorhanden, und Zargos bemerkte zu seiner Freude ein paar alt-ödlandische Runen auf dem Stein. Leider konnte er sie nicht entziffern [sonst hätte er erfahren, dass "die Stunde ungewiss, der Ort aber fest wäre - nicht genau hier, aber auch nicht weit von hier"].

Beim Herumschlendern im Handelshof trafen die Freunde Corga, den Wasserträger der Oase. Der hagere Nomade unterhielt sich freundlich und mit schlecht verhohlener Neugier mit den einzigen Gästen der Oase, und klärte sie bescheiden darüber auf, dass sie, wollten sie bequem Wasser haben, es ihm nur zu sagen brauchten: er würde den Weg zum See gegen ein kleines Geldstück gern für sie übernehmen. Flusswind kam beim Anblick der leeren Pferdetränken vor dem Stall plötzlich die Idee, hier könnte er doch prima baden - eine Idee, der seine Gefährten begeistert zustimmten (zusammen in einem Raum mit dem Krieger hielt es nämlich keiner mehr vor ständiger Übelkeit aus).

Während Flusswind also mit Corgas Hilfe badete, gingen die anderen inzwischen in Hogans Kneipe. Tatsächlich waren (es war früher Nachmittag) nur ein paar Nomaden, alles ältere Leute, anwesend, die der Gluthitze draußen die angenehme "Kühle" im Inneren des

Gasthauses vorzogen und an einem Becher "Wüstenwasser", mit Wasser verdünntem Kaktusschnaps, nippten. Außerdem war auch noch Rolando, ein äußerst geschwätziger Barde aus Corua, hier, der beim Eintreffen neuer Gäste sofort seine Chance witterte und ohne lang zu fragen, den Gefährten seine neueste Komposition vorführte (ein Lied über "Weiße Palmen in heißen Almen"). Gut, dass Borthor-Bartl nicht dabei war - er hätte den ziemlich schauerhaften Vortrag wohl kaum wortlos ertragen!

So aber fand Rolando die Fremden "auf Anhieb echt ungeheuer sympathisch, vermutlich haben wir die gleichen Schwingungen oder so", und munter drauflosplaudernd erzählte er den Freunden so ziemlich alles, was er wusste. Rolando war mit der letzten Karawane hier angekommen, um hier die "Inspiration der Abgeschiedenheit, die er als Künstler eben braucht" für eine Weile zu genießen und hatte sich im Gästehaus der Gilde einquartiert. Mittlerweile war es ihm schon etwas langweilig geworden und er hoffte nun, dass alsbald eine neue Karawane eintreffen würde, mit der er wieder weiterziehen könnte. Natürlich wusste er, dass Shadalah verschwunden war (das war schließlich das Thema jeder Unterhaltung), und dass die abergläubischen Nomaden glaubten, dass ein böser Dämon die auserwählte Braut entführt hätte ("alles Unsinn, das Mädel hat bestimmt einen anderen Liebhaber erhört und ist jetzt mit dem durchgebrannt!"). Er erzählte auch, dass in dem Tempel hier einst der schakalköpfige Wüstengott Fest verehrt worden war, und dass manche der Nomaden, obwohl sie eigentlich jetzt den einzigen Gott Anu verehrten, insgeheim immer noch an die Macht des blutrünstigen Fest glaubten. Die beiden Weißhäutigen waren ihm natürlich auch aufgefallen ("die habe ich gleich für miese Kerle gehalten, die hatten überhaupt keinen Sinn für künstlerische Musik, die hatten nur negative Schwingungen"), aber er hatte sich nicht weiter um sie gekümmert.

Während sich die Freunde das Geschwätz des Barden geduldig anhörten, unterhielt sich Alchemilla mit Hogan, dem Wirt. Dieser war: ein Halbling [und ehe er sich hier niedergelassen hatte, unter vielerlei Namen in ganz *Midgard* berüchtigt gewesen: Hogan Lustig alias Shylos Slick alias Aldo Chella alias Nigel Broos alias... - er war schlicht der beste Meisterdieb weit und breit] und schlechter Laune. Das Geschäft ging denkbar schlecht, und das Pfeifenkraut war ihm auch schon ausgegangen - konnte es noch schlimmer kommen? Alchemilla ließ sich aber von dem mürrischen Gehabe Hogans nicht abhalten und nach beharrlichem Fragen erfuhr sie, dass zwar nicht Hogans Wirtschaft, aber dafür das Warenlager als einziges Gebäude des Handelshofs unterkellert war ("wäre schön, wenn ich so einen Keller hätte - Mann, da könnte man ja direkt kühlen Wein servieren - aber Thurnas verwendet seinen Keller gar nicht, er meint, der wäre viel zu muffig für die Waren der Oase").

Dieser Hinweis auf einen unterirdischen Raum spornte die Freunde an, denn das gesuchte Sternjuwel sollte sich ja laut Alpanu unter der Oase befinden. Sie wandten sich also unverzüglich an den Scheich und baten ihn um die Erlaubnis, den Keller des Warenhauses zu durchsuchen. Kassim zweifelte am Sinn einer solchen Aktion, ließ aber dann doch den Gildemeister holen.

Thurnas zeigte deutlich, dass er vom Ansinnen der Fremden überhaupt nichts hielt, und er betonte verärgert, dass in den alten Kellergewölben nichts von Interesse wäre, nur alter Plunder, verrottende Kisten, Abfall und Dreck - die werten Helfer des Scheichs sollten gefälligst woanders herumschnüffeln! Kassim stimmte Thurnas zwar zu, aber er wollte andererseits den Fremden ihren dringlichen Wunsch erfüllen, und so forderte er Thurnas auf, er sollte halt in Anus Namen mal die Fremden in seinen Keller lassen. Da auch der Hinweis des nun merklich blasser gewordenen Gildemeisters auf den möglichen Gestank und die

bestehende Einsturzgefahr die Abenteurer nicht von ihrem Vorhaben abbringen konnte (im Gegenteil!), fügte sich Thurnas scheinbar in sein Schicksal und erklärte sich einverstanden.

Er führte die Freunde also in das Warenlager und wies die Wache stehenden Nomaden an, ein paar große Stapel Kisten umzuräumen, damit die in den alten Keller führende Falltür frei würde. Während sich die Nomaden etwas widerwillig an die Arbeit machten, zog sich Thurnas in seinen an das Warenlager angrenzenden Wohn- und Arbeitsbereich zurück ("ich muss inzwischen noch ein paar Dokumente überprüfen"). Alchemilla hatte den Gilddenmeister schon die ganze Zeit über misstrauisch beobachtet und folgte ihm hinterher. Doch die Tür zu den Wohnräumen Thurnas war geschlossen, und ganz allein wollte die Elfin dann doch nicht Thurnas gegenüberreten. Sie kehrte also wieder um und überredete die unschlüssigen Freunde, ihr doch zu folgen.

Diesmal klopfen sie an der Tür, und sie wurde von der beleibten bulugischen Dienerin des Gilddenmeisters, Trathio Manschakko, geöffnet. Die resolute Dienerin war ihrem Herrn bedingungslos ergeben und wollte den Fremden den Zugang verwehren (bei ihrer Leibesfülle war das auch ein aussichtsreiches Unterfangen), doch Sirena gelang es, Trathio auf magische Weise zu beeinflussen: sie machte ihr weis, eine Giftspinne wäre aus einer der Kisten gekrochen und säße jetzt auf dem Rücken ihres Meisters, um ihn zu beißen. Kreischend trat Trathio zur Seite, und die Freunde drängten in die Wohnung. Im Schlafzimmer ("mein Massa müde, Siesta sein kurz, er wollen schlafen, mein armer Massa!") fanden die Gefährten: nicht Thurnas, sondern eine offenstehende Falltür!

Der Gilddenmeister Thurnas trieb seit einiger Zeit ein doppeltes Spiel. Obwohl das Amt des Gilddenmeisters unter den Nomaden hohes Ansehen genoss (schließlich hatte es einen erheblichen Einfluss auf die Einnahmen der Oase), genügte es dem ehrgeizigen Thurnas nicht, ein vergleichsweise faules Leben zu führen: er wollte auch möglichst schnell und einfach zu sehr viel Geld kommen! Sein Vorgänger hatte die Kellerräume zwar gekannt, aber nicht benutzt. Thurnas hingegen erkannte den Wert geheimer Räume für spezielle Interessengruppen und suchte daraufhin den Kontakt zu den Gilden der Sklavenhändler und Rauschgiftschmuggler. Seine Bemühungen hatten Erfolg, und das scharidische Syndikat wurde auf ihn aufmerksam. Gewisse befreundete Kreise erfuhren so von dem neuen Kontaktmann, und ein zuverlässiger Gewährsmann des Syndikats (ein "Priester" namens Zoran) machte sich auf den Weg zur Weißen Palme, um sich von der Tüchtigkeit und Zuverlässigkeit des neuen Mannes zu überzeugen [Zoran, einen fähigen Assassinen, lernten die Freunde - zum Glück? - nicht kennen].

Die beiden Schwarzalben Kalitrates und Zomara waren nach ihrer auftragsgemäßen Ermordung des Bruders des Stadtfürsten von Arramlorn planmäßig nach Moro geflohen. Dort mussten sie aber bald feststellen, dass der Fürst von Arramlorn eine fähige Gruppe von Häschern auf ihre Spuren gesetzt hatte, und sie konnten mit knapper Not ihre Verfolger abschütteln und sich einer Karawane anschließen, die von Moro durch das Ödland und weiter nach Eschar ziehen wollte. In der Oase der Weißen Palme wären sie um ein Kamelhaar beinahe wieder von den Häschern gestellt worden, und so flüchteten sie in der folgenden Nacht zu Thurnas, der nur zu gern bereit war, für das Syndikat zu arbeiten, und die beiden Schwarzalben heimlich in seinen Keller brachte. Seither versteckten sich die beiden dort und ernährten sich fast ausschließlich von ihrer Dauernahrung Lembas (und Wasser, das ihnen der Gilddenmeister brachte) - sie wollten hier in Ruhe die Zeit abwarten, bis eine weitere Karawane Richtung Süden ziehen und sie mitnehmen würde.

Und nun mussten die fremden Herumschnüffler ihre Nasen ausgerechnet in seinen Keller stecken! Thurnas verzweifelte Hoffnung war es, dass die bedrohlich und sehr fähig wirkenden Schwarzalben mit den Fremden kurzen Prozess machen würden, und so war er in den Keller geeilt (natürlich wurde normalerweise nur der Zugang in seinem Schlafzimmer genutzt), um die Schwarzalben zu warnen. Er wusste, dass er in der Oase ausgespielt hatte, und sein ganzer Plan bestand nun darin, möglichst etwas Zeit zu gewinnen, um unbemerkt aus der Oase entfliehen zu können.

Beim Anblick der offenen Falltür war es dem letzten Zweifler klar: Thurnas hatte etwas zu verbergen! Ohne zu zögern, kletterte Sirena die Leiter hinab in den Keller, dicht gefolgt von Zargos. Sie waren kaum unten in einem Gang angekommen, der zu mehreren Türen und Seitengängen führte, als plötzlich eine Tür aufgestoßen wurde und sich ein weißhäutiger

Krieger (Kalitrates) mit gezücktem Dolch, auf dessen Spitze ein grünliches Gift schimmerte, auf Sirena stürzte. Hinter ihm traten die schwarzalbische Hexe Zomara und, mit gezücktem Krummsäbel in zittriger Hand, Thurnas in den Gang. Angesichts der Gegner bereute Sirena schlagartig ihr mutiges Handeln: nun ging es um Leben und Tod!

Knapp entging sie dem ersten Hieb des Kriegers, und sie versuchte, ihm magisch *Schmerzen* zuzufügen. Doch als sie sah, dass die Hexe ein kleines Amulett zu Boden schleuderte, das sich in wenigen Augenblicken in eine riesige Spinne verwandelte, die bedrohlich auf sie zukam, wusste sie, dass es besser war, nun alles zu riskieren, als kurz darauf von Giftdolch und Spinnenbissen getroffen zu werden, und sie versuchte, zwischen sich und den Gegnern eine magische *Feuerwand* heraufzubeschwören. Sie hatte Glück und schaffte es - und hatte vor ihren Widersachern erst einmal Ruhe.

Die übrigen Freunde kamen nun in den Keller nach, und der kräftige Flusswind machte sich kampfbereit. Kaum hatte Sirena die *Feuerwand* fortgezaubert, da stürmte er schon in den Gang hinein. Nur noch Kalitrates stellte sich ihm entgegen (die beiden anderen und die Spinne waren nicht zu sehen), aber nur kurz: der Schwarzalb wurde nach kurzem und ungleichem Kampf von Flusswind erschlagen.

Die aufgeregten Schreie Trathios hatten die Nomaden im Warenlager alarmiert, und besorgt erkundigten sie sich nun an der Falltür im Schlafzimmer Thurnas, was denn da unten im Keller vor sich ginge. Die Freunde riefen ihnen zu, dass sie die gesuchten weißhäutigen Raubmörder gefunden hätten: man sollte nur ja die beiden Falltüren gut bewachen, dass keiner entwischen könnte!

Vorsichtig erforschten Flusswind und Zargos den Gang, der an zwei Türen vorüberführte. Tatsächlich entdeckte der Krieger bei einem vorsichtigen Blick in die linke Türe die lauernde Riesenspinne, konnte aber die Türe noch rechtzeitig wieder schließen, ehe das Biest zum Sprung ansetzen konnte. Zargos machte eine *Feuerkugel* fertig, dann hieß es; Tür auf, *Feuerkugel* rein, Bumm! Die Spinne war verdampft - und Tharwing nickte beifällig: das war mal ein Vorgehen so ganz nach seinem Geschmack!

Noch freuten sich die Freunde über diesen leichten Sieg, da tauchte plötzlich aus dem Nichts Zomara auf [sie hatte sich unsichtbar gemacht] und richtete ihren *Todeszauber* gegen Zargos: wenn schon alles zu Ende war, sollte wenigstens der verhasste Elf noch daran glauben! Zargos brach zusammen und wäre beinahe wirklich gestorben - Flusswind, von Rachedgedanken erfüllt, erschlug mühelos mit einem gewaltigen Streich die Hexe.

Der Gang führte schließlich in einen Raum unter der zweiten Falltür des Kellers, und dort auf der Leiter war Thurnas, der beim Anblick der Verfolger vor Angst aufschrie, seinen Krummsäbel wegwarf und sich zitternd ergab. Er gestand auch sofort, dass er geplant hatte, ein paar krumme Geschäfte zu machen, leugnete aber hartnäckig, irgendetwas mit dem Verschwinden Shadalahs zu tun haben. Der Gildenmeister schlotterte vor Angst und war sichtlich erleichtert, als die Freunde ihn endlich den im Erdgeschoß wartenden Nomaden aushändigten, die ihn zum Scheich schleppten.

Die Freunde schafften den schwer angeschlagenen Zargos hinauf in das Schlafzimmer Thurnas, um dort seine Wunden zu versorgen und sich auszuruhen.

Bei einer routinemäßigen Untersuchung des Zimmers fanden sie ein paar Goldstücke und 100 seltsame Goldmünzen uralter Prägung mit der altödlandischen Inschrift "Badr-al-Mosak".

Alchemilla, Coiree, Minar und Sirena gingen unterdessen zum Scheich und berichteten ihm, was sich im Keller des Warenlagers zugetragen hatte. Thurnas zeigte sich reumütig und gestand dem empörten Kassim alles - nur eine Beteiligung am Verschwinden Shadalahs stritt er heftig ab. Kassim deutete den Freunden an, er glaubte den Aussagen Thurnas, und er kündigte eine öffentliche Gerichtsverhandlung für den nächsten Mittag an.

Die Freunde sammelten in der Wohnung des Gildenmeisters neue Kräfte (unbehelligt von neugierigen Nomaden - der Scheich hatte befohlen, die Fremden in Ruhe zu lassen), und am frühen Morgen des nächsten Tages standen sie auf, um den Keller weiter zu erforschen. Das Gangsystem führte zu verschiedenen wenig ergiebigen Lagerräumen. Eine Türe hatte es den Freunden besonders angetan: sie war aus Stahl und trug in ihrer Mitte einen massiven Schakalkopf mit einem weit aufgerissenen Maul. Im Rachen des Schakals war ein Schlüsselloch erkennbar. Sollte das der Eingang zur Schatzkammer sein? Mit einfachen Mitteln war die Tür jedenfalls nicht zu überwinden, und die Freunde konzentrierten sich deshalb auf die Suche nach dem Schlüssel.

Ihre Nachforschungen ergaben: Thurnas hatte keinen Schlüssel bei sich, als er dem Scheich ausgeliefert wurde. Trathio war ebenfalls unverdächtig; sie hatte die Nacht in der Nähe des Zeltes verbracht, in dem ihr Herr eingesperrt war, und besaß keinen Schlüssel. Die Suche nach dem Schlüssel wurde allmählich zu einer fixen Idee: da war ein Schloss, also gab es auch einen Schlüssel, logisch, oder? [Nein! Das Schloss war schon sehr sehr alt, und der Schlüssel ging längst verloren.]

Die Freunde weckten also tatsächlich Hassan, den Sohn des Scheichs, um mit ihm bei Hogan Lustig vorzusprechen (in seiner Sorge um die verschwundene Verlobte konnte auch Hassan nicht mehr klar denken und war bei allem dabei): vielleicht hatte der Halbling ja doch auch einen Keller unter seiner Gaststube?!

Sie weckten also tatsächlich Hogan (vor Sonnenaufgang - zu Hogans besten Zeiten hätten die Frevler das nicht überlebt), um ihn nach möglichen Kellern in seinem Haus zu befragen. Die Laune des Halbblings näherte sich also gerade einem Jahrhundert-Rekordtief, und er war schon dabei, ein paar neue, sehr aussagekräftige Flüche über den menschlichen Verstand im allgemeinen und den seiner ungebetenen Besucher im besonderen zu entwickeln, als Sirena (sie kennt Borthor-Bartl ja nun schon lange Jahre) plötzlich anfang, ihm zu schmeicheln, und ein paar beziehungsvolle Bemerkungen über die angeblich so großartigen Halbblings-Fähigkeiten fallen ließ. Man würde öfters behaupten, so ein richtiger Hobbit könnte jedes Schloss knacken - das wäre wohl bestimmt arg übertrieben, oder? Hogan wurde plötzlich hellhörig und wirkte auch auf einmal sehr wach, und er bat Sirena um ein kurzes Gespräch unter vier Augen.

Als Hogan von einer verschlossenen Tür zu einer Schatzkammer im Keller Thurnas hörte, meinte er, er hätte den Gildenmeister schon immer für einen "falschen Hund" gehalten, und zuzutrauen wäre dem alles. Er erklärte bescheiden, er wäre vermutlich der beste Schlossknacker aller Zeiten, und als echter Fachmann müsste er leider auf einen Anteil von 50% des Schatzes, mindestens aber 100 GS bestehen.

Zähneknirschend ging Sirena auf sein Angebot ein und musste Hogan ihr Ehrenwort auf einer alten Hasenpfote schwören, dass sie sich an diesen Vertrag halten würde. Munter kramte der Halbling ein paar spezielle Werkzeugteile zusammen, und auf ging's in den Keller!

Siegessicher machte sich Hogan an dem Stahlschloss an die Arbeit, und die Freunde schöpften schon Hoffnung, da brach mit lautem Knacken der von Hogan eben verwendete Spezialdietrich ab und blieb unwiderruflich im Schloss stecken. Hogan war plötzlich sehr kleinlaut geworden, murmelte etwas von "na, jetzt kann niemand mehr die Tür öffnen - sowas ist mir ja schon sehr lange nicht mehr passiert, peinlich, peinlich", und schlich dann bedrückt von dannen.

Die Freunde mussten sich also damit abfinden, dass diese Tür für sie nicht bezwingbar war [und es warteten dahinter nicht nur Schätze, sondern auch reichlich Gefahren in einem alten Beschwörungsraum]. Nun begann die übliche Geheimtürsuche - und die drei Elfen der Gruppe (Alchemilla, Tharwing, Zargos) entdeckten nach einigem Suchen gleich zwei davon.

Kerloas öffnete eine der Geheimtüren, und Flusswind drängte sich mutig hindurch in den dahinter liegenden Gang. In einer Seitennische stand eine steinerne Gorilla-Statue mit Edelsteinen als Augen. Als der Krieger begann, das linke Juwelenaugen aus seiner Fassung zu stemmen, begann sich die eben geöffnete Tür wieder zu schließen. Flusswind reagierte schnell und drückte fest auf das rechte Auge der Statue - und verwandelte sich in Sekundenschnelle in einen großen Gorilla! Als die Freunde merkten, dass sich Flusswind nur äußerlich verwandelt hatte und sie nicht angreifen wollte, meinten sie kaltblütig, da könnte man wohl im Moment nichts daran ändern, und setzten die Erforschung der Räume fort.

Der Gang führte in eine große Tempelhalle, an deren einem Ende die Steinstatue eines schakalköpfigen Mannes stand. Vor dieser Statue schimmerte rötliches Licht aus einem abgründigen Loch im Boden. Vorsichtig durchquerte die Gruppe die Halle, um erst einmal die verschiedenen Zugänge weiter zu untersuchen. Dabei überschritt der Gorilla (Flusswind fand allmählich Gefallen an seinem neuen Körper) die Türschwelle der eigentlichen Eingangspforte in die Tempelhalle, natürlich ohne die passenden Schlüsselworte zu murmeln, die die hier angebrachten Zeichen der Macht außer Betrieb gesetzt hätten. So explodierten gleich 3 *Feuerkugeln* (mittlerer Größe) in seiner unmittelbaren Nähe: der große Affe brach bewusstlos zusammen, aber entkam dem Tod um Haaresbreite [20 LP Schaden].

Die übrigen Abenteurer wurden nun besonders vorsichtig und näherten sich den sonstigen Gängen und Nischen unter extremen Sicherheitsvorkehrungen. Zargos meinte plötzlich, er hätte in einem Seitengang eine Bewegung bemerkt, und er gab Alchemilla ein Zeichen, diesen Gang ständig im Auge zu behalten. Als kurz darauf wirklich ein Nomade dort aus dem Dunkel trat, begleitet von einer schimmernden *Feuerkugel*, waren beide Elfen bestens darauf vorbereitet. Alchemilla schoss zwar mit ihrem Bogen daneben, aber Zargos traf den unbekanntes Gegner mit einem magischen Blitz. Minar schließlich gelang es, den Zauberer mit einem wohlgezielten Pfeil schwer zu treffen: die *Feuerkugel* explodierte, und der Angreifer war tot. Beim Nähertreten sahen die Abenteurer, dass sie ihren Gegner doch kannten: es war Corga, der Wasserträger, gewesen.

Corga war das geheime Oberhaupt der Neo-Thunis und ein fanatischer Priester des Schakalgottes Fest. Ohne zu ahnen, dass ein Teil des unterirdischen Tempels (durch eine Geheimtür getrennt) nun als Keller unter dem Warenhaus von Thurnas existierte, hatte Corga die ihm bekannten Räume nach und nach wieder hergerichtet. Er hielt regelmäßig geheime Opferrituale für die Neo-Thunis ab, bei denen er Fest beschwor, die Söhne der Wüste doch wieder auf den rechten Pfad des Glaubens zu führen. Die Neo-Thunis waren überzeugt, dass Corga der erwählte Prophet Fests wäre - Corga selbst betonte, er wäre ja nur das bescheidene Werkzeug seines Gottes. In seinen Predigten verstand es Corga, das Misstrauen gegenüber Anu zu schüren: Anu wäre für alle zuständig, müsste jedem sein Ohr leihen, da wäre es kein Wunder, wenn er für die Wüstensöhne kaum Zeit hätte! Und er deutete an, dass der Scheich und sein Sohn Hassan, die leider unbeirrt an Anu glaubten, möglicherweise nicht die von Fest gewünschten Anführer der Symbayani wären - man müsste vielleicht sogar etwas Gewalt anwenden, um einen Fest wohlgefälligen neuen Scheich (Corga) zu bekommen.

Corga betete in seinen Ritualen nun immer häufiger um ein Zeichen Fests, dass die Stunde gekommen wäre, den Scheich zu stürzen. Das Erscheinen eines Feurdämons in Akhir wäre ein erstes Vorzeichen für die Wiedergeburt Fests und eine gerechte Strafe für die ungläubigen Bewohner der Nachbaroase. Als dann Shadalah, die Verlobte Hassans, unter merkwürdigen Umständen spurlos verschwand, waren sich die Neo-Thunis einig: Fest hatte das ersehnte Zeichen gegeben! Doch nun war es Corga, der sie daran hinderte, sofort einen Aufstand zu beginnen - er wusste, dass sie den Getreuen des Scheichs zahlenmäßig (noch) unterlegen waren. Natürlich war es klar, dass Fest zeigte, dass er gegen die Heirat Shadalahs mit Hassan war - aber sie sollten dennoch erst noch ein paar Tage abwarten, wie sich die Dinge entwickelten: vielleicht würde ja auch Hassan bald etwas zustoßen? Fests Wille geschähe!

Corga wusste nämlich mehr von der verschwundenen Shadalah als jeder andere Oasenbewohner und dachte derzeit über sein weiteres Vorgehen auf dem Weg zur Macht nach. Das plötzliche Auftauchen der fremden Abenteurer in seinem verborgenen Tempel hatte ihn völlig überrascht. Von fanatischer Wut überwältigt, und überzeugt davon, dass er mit seiner Magie jeden Angreifer vernichten könnte, war er aus seiner Ruhekammer gestürmt, um die Eindringlinge zu vernichten - ein böser taktischer Fehler, den er mit seinem Leben bezahlen musste.

Die Freunde wunderten sich nur kurz, dass sie hier gerade den Wasserträger Corga getötet hatten. Auf der anderen Seite der Halle wurde nämlich gerade Tharwing von drei Zombies angegriffen, die aus einem anderen Seitengang auftauchten. In bewährter Weise griff der Elf zu seinen *Feuerkugeln*, um sich die Gegner vom Leib zu halten, und mit Kerloas Hilfe erledigte er die Widersacher.

Die Abenteurer waren nun neugierig, wo Corga hergekommen war, und folgten dem Gang, aus dem er getreten war. Eine kleine Falle konnte sie dabei nicht abschrecken, und ein armer Ghul wurde von Kerloas und Zargos, beide von schützenden *Flammenkreisen* umhüllt, in Stücke gehackt. Schließlich fanden sie Corgas Kammer: ein einfaches Ruhelager, ein Krug Wasser und ein rötlich schimmernder Totenschädel mit großen Fangzähnen und drei Hörnern auf dem Kopf. Dieser Schädel flößte den meisten Freunden unheimliche Angst ein, aber Tharwing trat kaltblütig hinzu und warf ihn um. Doch dann schrak auch er zusammen, als der Schädel plötzlich zu reden anfang (und es war die Stimme des Ifrits, den sie in Pazaar befreit hatten!):

"Wer wagt es, mich zu stören? Bist du es, Corga? Du schweigst?! Gell, hast wohl mein Püppchen noch nicht gefunden? Du hast aber auch zu lange suchen müssen - haha, da war ich schon etwas schneller! Nun muss ich mir bloß noch überlegen, ob ich dich für deinen Mut anerkennen oder aber ein klein wenig bestrafen soll - aber momentan habe ich noch Wichtigeres zu tun! Also zittere ruhig - und wage es nicht, mich noch einmal zu stören! Übrigens: das Zuckerpüppchen lebt noch, jaja! Aber mache dir bloß keine Sorgen, ich bringe sie demnächst schon noch um!"

Die Freunde hatten dem Ifrit gespannt zugehört - hatte er also Shadalah entführt? Was hatte Corga damit zu tun? Noch ein Rätsel!

Tatsächlich hatte der Ifrit Corga in der Nacht nach der Vernichtung aufgesucht und ihm erzählt, er suchte nach einer Nomadenprinzessin mit einem seltsamen Zeichen auf der Hand. Corga war zwar entsetzt über das plötzliche Erscheinen eines "Dämons" in seinem Tempel, aber er rechnete sich gute Zukunftschancen aus, wenn er einen solchen mächtigen Verbündeten gewinnen könnte. Er verriet also nicht sofort Shadalah, sondern versprach dem Ifrit lediglich, er würde nach der Gesuchten Ausschau halten. Der Ifrit forderte Corga auf, ihm das Mädchen nach Badr-al-Mosak zu bringen, einer alten Ruinenstadt im Nordwesten des Ödlands, und gab ihm als Vorschuss 500 altertümliche Goldstücke und den Schädel - falls er ihn, den Ifrit, bräuchte, sollte er ihn nur rufen. Corga bedankte sich artig, plante aber, Shadalah erst einmal selbst zu verstecken, um sich der Dienste des Ifrits zu versichern.

Am Mittag des folgenden Tages besuchte Corga Thurnas, dessen Ambitionen er genau kannte. Er erzählte ihm, ein mächtiger Zauberer wäre in seinem Zelt erschienen und hätte ihn gebeten, Shadalah zu entführen - es sollte sein Schaden nicht sein! Zum Beweis händigte er 100 der alten Münzen Thurnas aus, mit der Bitte, diese

Kleinigkeit für ihn zu erledigen - das Zehnfache wäre dann sein. Thurnas sollte bedenken, dass der Scheich täglich unbeliebter würde und es vielleicht bald einen neuen Mann in der Oase geben würde, der sich dann dankbar seiner Dienste erinnern würde.

Corga hatte Thurnas richtig eingeschätzt: der Gildenmeister machte mit. Doch ehe er sich einen Plan ausgedacht und in die Tat umgesetzt hatte, verschwand in der folgenden Nacht Shadalah: der Ifrit hatte sie selbst ausfindig gemacht und sofort zugeschlagen. Thurnas vermutete, dass Corga nun selbst aktiv geworden war, und war ganz verwirrt, als dieser tags darauf ebenso wütend war, dass Shadalah fort war. Sollte Corga irgendein seltsames Spielchen spielen? Corga seinerseits merkte bald, dass ihm Thurnas nichts verheimlichte, und vermutete richtig, dass der Ifrit die Braut selbst entführt hatte. Seither hatte er gegrübelt, wie er diese Bekanntschaft künftig am besten zu seinem Vorteil ausnutzen konnte.

Die Freunde kämten alle Räume systematisch ab - sie wollten jetzt wenigstens das zweite Sternjuwel noch finden, ehe sie den unterirdischen Tempel wieder verlassen mussten. Minar entdeckte den eigentlichen Hauptzugang des Tempels, der an einer Geheimtür in einem alten Obelisk, der in einem kleinen Palmenwäldchen der Oase stand, endete. Coiree ließ sich sogar in den rötlich leuchtenden Schacht in der Tempelhalle abseilen, fand aber nur Knochen und Skelett-Teile verschiedener Opfertiere. Die Abenteurer waren schließlich überzeugt, dass es hier nichts mehr zu finden gab, und öffneten nun die zweite Geheimtür, die sie vorher gefunden hatten.

Flusswind in Gorilla-Gestalt war mit magischer Hilfe und einigen Tränklein aufgepäppelt worden, und schon packte ihn wieder die Goldgier: er hatte in einer Seitennische eine schwere goldene Falkenstatue entdeckt, die er von nun an mit sich herumschleppte (später stellte sich heraus, dass sie bloß aus Blei war, das von einer dünnen Goldschicht überzogen war).

Die zweite Geheimtür brachte die Gruppe zu einer langen, steil abwärts führenden Treppe. Dank des vorsichtigen Minars konnten sie eine Falltür, unter der viele kampfbereite Skelette lauerten, umgehen und kamen in eine schmucklose Kammer, in der sie nicht nur das gesuchte Sternjuwel Khan-pelar fanden, sondern auch eine alte Ödland-Karte des einstigen Erzmagiers Martek zusammen mit ein paar rätselhaften Hinweisen. Alpanu erschien wiederum ihrem Priester Zargos, gratulierte ihm und verriet, dass das dritte Juwel sich bei der entführten Shadalah befände.

Die Freunde probierten gerade in der Tempelhalle vor der Statue des Fest aus, ob man hier durch das Rufen bestimmter Worte ("Fest ist der Ort, doch ungewiss die Stunde") irgendeine Reaktion erreichen könnte (Marteks Hinweise ließen diese Vermutung zu), als sie plötzlich hörten, dass an der Falltür im Schlafzimmer von Thurnas nach ihnen gerufen wurde. Ehe die Freunde sich einig waren, ob sie nun umkehren sollten, und was sie den Nomaden erzählen wollten, waren schon ein paar Oasenbewohner bei ihnen (der Gorilla konnte sich gerade noch verstecken). Kaum hatten die Nomaden erfahren, dass Corga tot wäre, eilten einige von ihnen bestürzt nach draußen, um diese Neuigkeit schnellstens zu verbreiten.

Ehe die überraschten Abenteurer noch recht wussten, wie ihnen geschah, und was die ganze Aufregung bedeuten sollte, kam es in der Weißen Palme zum Aufstand der Neo-Thunis! Sie wollten Rache nehmen für den Tod ihres Anführers!

Die Freunde zogen es vor, lieber im Warenhaus zu bleiben und hielten sich aus den Kämpfen heraus.

Tatsächlich hatte Corga die Lage richtig beurteilt: die Scheich-Treuen waren in der Überzahl und hatten aufgepasst, und es dauerte nicht lange, bis die Neo-Thunis überwältigt waren. Kaum waren die Kämpfe beendet, eilte Hassan zu den Freunden und ließ sich berichten, was

sie unter dem Warenhaus gefunden hätten. Der Sohn des Scheichs war zwar bleich vor Aufregung, hatte aber eiserne Nerven und blieb selbst beim Anblick des Gorillas äußerlich ruhig! Er bedauerte, dass Shadalah nicht gefunden wurde, und bat schließlich die Abenteurer, ihn zu seinem Vater zu begleiten: das geplante Gericht über Thurnas würde nun stattfinden.

In der Oase herrschte große Aufregung, alle Nomaden waren auf den Beinen, schrien aufgeregt herum und drängten sich auf einem großen Platz vor dem Zelt des Scheichs zusammen. Thurnas stand dort mit gesenktem Kopf und gut bewacht, und etwa 30 Aufständische, von denen einige verwundet waren, waren von den Getreuen des Scheichs umringt und entwapnet worden. Kaum waren die Freunde bei der Versammlung angekommen (Sirena führte den Gorilla an der Leine hinter sich her und fand kaum Beachtung), da begann der Scheich seine Rede:

"Wahrlich, Ihr Tapferen meines Volkes, aufregende Stunden und Tage erleben wir derzeit! Nicht nur Shadalah, die erste Braut meines lieben Hassan, ist immer noch spurlos verschwunden, nicht nur Akhir, unser Nachbar im Norden, ist von einem geheimnisvollen Dämon zerstört worden, nicht nur haben wir den Verlust von 14 unserer besten Kämpfer zu beklagen - nein, erneut sind in den letzten Stunden gar üble Dinge ans Licht der Sonne gezerrt worden. Wahrlich: Fest ist der Ort, doch ungewiss die Stunde, in der solches geschieht!"

Wie Ihr wohl alle wisst, diesen Fremden hier ist es zu verdanken, dass Ali Benabubenabu gerettet wurde, der schon sterbend im Sand der Wüste lag. Dankbarkeit und die Not der Stunde geboten mir, die wackeren Fremden um Rat und Tat zu bitten, und sie versprachen mir, zu helfen, Shadalah zu finden. Nun, Shadalah haben sie bisher leider nicht gefunden, noch nicht, so hoffe ich, doch was haben sie dafür entdeckt? Nicht nur, dass Thurnas, unser bisher geschätzter Handelsmeister, insgeheim verbotene Geschäfte auf eigene Rechnung unternommen, ja, sogar schlimme Übeltäter bei sich versteckt hatte - nein, sie fanden auch heraus, dass unter Corgas Leitung heimlich alte Götter verehrt wurden, in einem alten Tempel unter unserer Oase!

Doch das wäre ja gar nicht das Schlimmste gewesen (unser Anu-Priester ist, wie ich sehe, anderer Meinung, aber ich bleibe dabei) - die Nachricht, dass Corga tot ist, verführte die Ungläubigen, ihre Freunde und Brüder anzugreifen und den Frieden der Oase zu zerstören. Darin liegt das wahre Übel, Männer meines Volkes, Blut meines Blutes! Trauer und Wut ergreifen mich, wenn ich denke, was hätte geschehen können, hätte ich nicht aufgepasst! Doch schon seit vielen Monden sah ich, dass es in meinem Volk einige Männer gab, deren Herzen nicht länger treu für mich schlugen, und die hofften, meiner gerechten Herrschaft vorzeitig ein blutiges Ende zu bereiten. Anu sei Dank ist noch einmal alles gutgegangen, und wir haben die verblendeten Auführer in sicherem Gewahrsam.

Ich, Kassim Arslan, Euer Scheich, sage Euch: Nie wieder möge Unfrieden in unseren Herzen Einzug halten, so wahr uns Anu helfe! Den geheimen Tempel werden wir mit Sand füllen und seine Zugänge so versperren, dass nie wieder jemand versucht wird, diesen unseligen Ort zu betreten (einverstanden, Anu-Priester?). Alkami und Colimo [zwei Nomaden, mit denen sich Corga das Wohnzelt geteilt hatte] haben mir gestanden, dass sie zusammen mit Corga unter dessen Anleitung versucht hätten, Hass und Unfriede in den Herzen meiner Leute zu säen. Ich glaube ihren Worten und will ihnen zum Dank für ihre Reue ihr Leben schenken.

So vernehmt denn mein Urteil. Beide sollen unsere Oase verlassen, ehe die Sonne wieder den Horizont berührt, und nie wieder sollen sie Brot und Salz mit unserem Volk teilen. Zum Zeichen ihrer Schande soll ihnen das Kopfhaar entfernt werden, und ihre Wangen sollen das Zeichen der Schmach erhalten. Jene meines Volkes, die den süßen Worten Corgas gelauscht und Gefallen daran gefunden haben, mögen wählen: sie können Alkami und Colimo in die Verbannung begleiten, oder sie kehren reumütig in die Arme Anus zurück.

Thurnas heimliche Betrügereien und seine Kontakte zu Verbrechern betrüben mich sehr. Es enttäuscht mich, wie er seine guten Anlagen für solche schlechten Absichten missbraucht hat. So kann auch er nicht länger in unserer Oase verweilen, und ich verbanne ihn ebenfalls - nach 50 Stockhieben - aus unserem Volk. Anu ist groß, Anu ist mächtig, und Fest ist der Ort, aber ungewiss die Stunde!"

Diese Ansprache ist natürlich nur eine Kurzfassung der Verhandlung, die den ganzen Nachmittag dauerte.

Der Scheich ließ am frühen Abend gerade die Freunde zu einer Unterredung in sein Zelt bitten, als Borthor-Bartl und Belisar in der Oase eintrafen - sie hatten dank kundiger Führer

den Weg von der Pyramide hierher ohne Probleme bewältigt. Das Gespräch mit dem Scheich und seiner Familie brachte keine neuen Hinweise, wo man am besten nach Shadalah suchen könnte, und so beschlossen die Abenteurer, mit Hilfe Marteks Karte zu versuchen, im Ödland die eingezeichneten alten Städte oder Heiligtümer zu finden, um dort vielleicht neue Anhaltspunkte zu bekommen.

Am nächsten Morgen brach die Wüstenexpedition auf - nur Tharwing und Belisar blieben in der Oase zurück (sie hatten zuviel Kaktusschnaps genossen). Eine ganze Woche irrte die Gruppe im heißen Wüstensand und in alten Ruinenbezirken umher, dann kehrte sie enttäuscht und erschöpft in die Oase zurück: nirgends war eine Spur von der entführten Braut oder von dem geheimnisvollen Martek gewesen.

In der Oase waren die Nomaden wie angekündigt dabei, den unterirdischen Tempel des Fest mit Sand zu füllen. Der Scheich war tief betrübt, als er von dem Misserfolg der Freunde erfuhr, und erlaubte ihnen gerne, die noch betretbaren Räume des Tempels erneut zu untersuchen. Auch diese Suche brachte kein neues Ergebnis, aber die Abenteurer überwandern diesmal ihre Scheu vor dem immer noch in Corgas Kammer liegenden Totenschädel und nahmen ihn mit.

Kaum hatten sie den Schädel berührt, da meldete sich schon der Ifrit, und als er die Stimmen seiner Befreier erkannte, verspottete er sie und versprach ihnen noch einmal, er würde sie jetzt noch nicht töten - sie wären sein Leckerbissen, den er sich bis zuletzt aufsparen würde! Minar gelang es, den siegessicheren Ifrit mit frechen Bemerkungen so lange herauszufordern, bis dieser schließlich verriet, dass er in der alten Geisterstadt Badr-al-Mosak wäre. Der Ifrit meinte, dorthin würde sich ja doch niemand wagen, und wenn, na, dann würden sie eben doch schon etwas früher sterben!

Am nächsten Morgen brachen die Freunde also nach Nordwesten auf. Tharwing und Belisar blieben wiederum in der Oase - sie glaubten dem Scheich, der die Freunde eindringlich vor den gefährlichen Dämonen und Geistern gewarnt hatte, die Badr-al-Mosak bevölkern sollten.

Beim zweiten Nachtlager geschah es dann: Flusswind, der sich mittlerweile ganz gut an sein künftiges Dasein als Gorilla gewöhnt hatte (zwar herrschte tagsüber im Ödland eine kaum erträgliche Affenhitze, aber man würde ja nicht ewig in der Wüste bleiben, und so ein kräftiger Affenkörper war nicht zu verachten), verwandelte sich gegen Mitternacht plötzlich in seine normale Gestalt zurück. Die Anstrengungen der Reise hatten ihn aber so erschöpft, dass sein Körper den Strapazen der Umwandlung nicht gewachsen war, und leise im Schlaf röchelnd starb der Krieger. Minar flößte Flusswind seinen lange aufgesparten rawindischen Heiltrank ein, der auch Tote wiederbeleben konnte - und Flusswind war wieder putzmunter (und stank wie gewohnt).

Nach 5 Tagen erreichten die Freunde das Ruinenfeld von Badr-al-Mosak. Der Eingang in die unterirdischen Gewölbe war bald gefunden: neben einer Statue führte ein runder Schacht über 50m senkrecht in die schwarze Tiefe. Beim Gedanken, hier hinabklettern zu müssen, fürchteten sich alle sehr, auch dann noch, als Borthor-Bartl ein aufmunterndes Lied spielte. Als sie dann vorsichtig eine Laterne an einem Seil hinabließen, sahen sie, wie berechtigt ihre Sorgen waren: in etwa halber Tiefe sauste plötzlich ein sichelförmiges Messer aus der Seitenwand und durchschnitt das Seil. Hier runterklettern? Niemals!

Doch als die Freunde einen ganzen Vormittag vergeblich nach anderen Eingängen gesucht hatten, kehrten sie wohl oder übel an den Schacht zurück. Es gelang ihnen, nach einigem Herumprobieren das Messer mit einem hinabgelassenen Stein zu verkeilen.

Borthor-Bartl, der leichtgewichtige Halbling, wurde an einem Seil in den Schacht hinuntergelassen. Er entdeckte in 30m Tiefe einen schmalen Sims, von dem aus kreuzförmig 4 kurze Gänge wegführten, an deren Ende jeweils eine Statue stand. Kurz entschlossen schwang sich der Halbling auf den Sims und kam sicher zum Stehen (obwohl sich genau in diesem kritischen Moment der Sicherungsknoten seines Seils gelöst hatte!).

Die Abenteuerlust erwachte in Borthor-Bartl, und er begann, ohne sich um die Zurufe der Freunde zu kümmern, die Gänge zu erforschen. Im ersten Gang stand die Statue einer sechsarmigen Frau mit dem Kopf eines Fisches, die in jeder Hand ein blitzendes Schwert trug. Der Halbling trat vorsichtig näher, als sich plötzlich die Statue in Bewegung setzte und auf ihn zukam. Borthor-Bartl konnte gerade noch auf den Sims ausweichen, und die Statue stürzte an ihm vorbei in den Schacht hinunter. Im nächsten Gang war eine vierarmige Kriegerstatue mit silbernen Pfeilen in den Händen, die sie auf den unerschrockenen Borthor-Bartl abfeuerte, ohne ihn zu treffen - sein sagenhaftes Glück machte einmal mehr Überstunden! Im dritten Gang stand die Statue eines großen nackten Mannes, aus dessen Körper überall lange Speer herausragten. Da Borthor-Bartl hier nicht sofort erneut attackiert wurde, trat er keck näher und untersuchte die Statue. Zwischen den gespreizten Beinen der Figur fand er auch mühelos einen etwas ungewöhnlich gestalteten Hebel für die schon vermutete Geheimtür, und als er ihn betätigte, schwang die Tür einschließlich der Statue schnell zur Seite und klemmte ihn zwischen den Speeren und der Seitenwand ein.

Als die ängstlich oben wartenden Freunde die Hilferufe ihres Barden hörten, fasste sich Kerloas ein Herz und ließ sich ebenfalls in den Schacht hinunter. Die anderen folgten ihm. Sie befreiten den Halbling aus seinem "Käfig" und durchsuchten dann in gewohnter Weise die unterirdischen Räume.

Sie scheuchten ein paar Ghule auf, die bald überwältigt waren, und kamen an eine Steinbrücke, die über einen tiefen Abgrund führte. Im Schein der Laternen sahen sie voll Entsetzen, dass sich dort unten ein Heer von Untoten aller Art befand: die Kämpfer des Ifrits, die in einer Art magischer Ruhe neue Kräfte sammelten. Da beim Anblick der Freunde einige Untote begannen, sich zu bewegen, um die Wände des Abgrunds emporzuklettern, eilten sie alle schnell weiter.

Später kamen sie in einen Altarraum des längst vergessenen Gottes Seker. Alle spürten eine innere Stimme, die ihnen zu sagen schien: "Seker wartet!" Flusswind kam auf den Einfall, seine magische Wurfaxt als Opfer auf den durchsichtigen Altarstein zu legen, und siehe da: sie verschwand spurlos, und etwas später lag auf dem Altar Sekers magischer Kampfhandschuh. Flusswind zog ihn an und wusste plötzlich, dass er nur mit dem Finger auf einen Gegner zeigen und fest an Seker denken musste, um jenen mit einem gewaltigen Blitzstrahl zu vernichten.

Nach weiteren weitgehend leeren (und geheimtürlosen) Räumen erreichten die Freunde einen seltsamen Schacht, den "Brunnen des ewigen Falles": hier stürzten Steinbrocken, Skelette, eine Mumie und verschiedene Kleinigkeiten in einer endlosen Schleife in einen Transmitter am unteren Ende des Schachts, der mit einem Transmitter am oberen Ende in Verbindung stand. Als sich die erste Verblüffung gelegt hatte, angelten sich die Freunde ein paar nützliche

Gegenstände - dann kletterte Borthor-Bartl in den Schacht und entdeckte weiter oben einen weiteren Gang.

Kaum war die Gruppe nachgekommen, wurde sie von einem Elementargeist in Form einer riesigen Schneeflocke angegriffen. Zargos und Kerloas gerieten in arge Bedrängnis, und Flusswind kam ihnen mit seinem magischen Handschuh zu Hilfe. Schlagartig verdampfte der Gegner! Flusswinds Freude über die gelungene Beseitigung des gefährlichen Angreifers wurde ein wenig dadurch getrübt, dass Sekers Handschuh damit wirkungslos geworden war.

Zuversichtlich eilten die Freunde in den nächsten Raum - und trafen auf den Ifrit! Dieser hatte gerade über seine nächsten Schritte beim Vernichten der Menschheit nachgedacht. Er hockte in seiner üblichen teuflischen Gestalt bequem da und spielte gedankenverloren mit einer kleinen Bleiflasche. Da er absolut sicher war, dass die armseligen Wichte, die ihn befreit hatten, keine Gefahr für ihn sein konnten, hatte er es bisher auch nicht für notwendig befunden, gegen sie etwas zu unternehmen. Eher belustigt über die von vornherein aussichtslosen Bemühungen der Abenteurer, ihm schaden zu wollen, verspottete der Ifrit die Neuankömmlinge (allen voran Minar und Borthor-Bartl): "Na, habt Ihr mich tatsächlich gefunden! Kompliment! Ihr wollt also mit aller Gewalt vorzeitig sterben?"

Lässig knipste der Ifrit sein grünes *Dämonenfeuer* an - er würde den Wagemutigen schon einheizen! Minar zögerte nicht lange und schoss dem Ifrit einen magischen Elfenpfeil durch den Hals. Überrascht heulte der Ifrit auf: au, au, das tat ja wirklich weh!

Nun wollte er aber kurzen Prozess mit den lästig werdenden Eindringlingen machen, und er vergrößerte seine Gestalt und hatte plötzlich eine flammengesäumte riesige Stabkeule in den Fäusten - "jetzt naht Euer letztes Sekündlein, Ihr kümmerlichen Irdlinge!"

Die Freunde waren entsetzt und wichen langsam zurück - hätten sie den Ifrit vielleicht doch lieber in Ruhe lassen sollen? Zargos spürte plötzlich, dass sich das bereits fast vergessene alte Amulett des Scheichs, das er sich um den Hals gehängt hatte, erwärmte. Er nahm das bläulich schimmernde Amulett schnell in beide Hände und streckte es - als letzte Verzweiflungstat - dem wütend angreifenden Ifrit entgegen. Und tatsächlich: der äußerst verblüffte Ifrit war plötzlich in ein bläuliches Licht gehüllt - und im nächsten Augenblick war er spurlos verschwunden!

Erleichtert über die Rettung in letzter Sekunde setzten die Freunde ihre Suche fort. Sirena entdeckte in einem benachbarten Raum den Shah-pelar, das letzte Sternjuwel. Es lag in einer sonst leeren Kammer auf einer schlanken Säule, die in ein geheimnisvolles Licht getaucht war. Kaum hatte Sirena die Kammer betreten, musste sie nach wenigen Schritten schmerzhaft feststellen, dass nicht alle Bodenfliesen real waren: manche waren nur Illusionsgebilde, die säuregefüllte Becken verbargen!

Schließlich nahm Alchemilla auf magische Weise das Juwel von der Säule - und schlagartig versteinerten die in der Kammer Anwesenden: Borthor-Bartl, Coiree und Kerloas! Zargos konnte sie noch rechtzeitig "entsteinern", ehe sie vollständig zu Felsstatuen geworden waren.

Die Aufregung hatte sich gerade etwas gelegt (und mancher fragte sich enttäuscht, ob es denn hier keine Schatzkammer gäbe), als erneut Zargos mit Alpanu Kontakt hatte. Die Göttin gratulierte ihm und meinte, man könnte nun ruhig Shadalah befreien - sie würde außerdem gerne einen Wunsch gewähren.

Doch da kam ihr zunächst Flusswind in die Quere - dem Krieger war es etwas langweilig geworden, und er hatte in einem Nebenraum versucht, eine weitere "Schneeflocke" herbeizulocken. Es gelang ihm wirklich, und seufzend musste sich die Gruppe zum Kampf stellen. Der Angreifer hatte aber zum Glück gefährlicher ausgesehen, als er wirklich war, und kurze Zeit später war er vernichtet.

Die Freunde befreiten die entführte Braut: Shadalah war natürlich in der Bleiflasche (magisch verkleinert) eingesperrt gewesen, die der Ifrit beim Näherkommen seiner Besucher fallen gelassen hatte. Die hübsche Nomadin war erwartungsgemäß äußerst verwirrt und nahm die raschen Erklärungen der Freunde zur gegenwärtigen Lage scheinbar gleichmütig auf. Zargos wurde ganz aufgeregt, als Minar das Symbol auf der Handfläche Shadalahs und das alte Amulett des Scheichs zur Deckung brachte. Plötzlich konnte er nämlich lesen, dass man in der Stadt Phönix, an einer Statue des Fest, das Wort "Atmopryeetno" aussprechen müsste, wenn man in der Stunde der Not Rettung suchte.

Ruinen dieser Stadt (und eine Fest-Statue) hatten die Freunde nämlich bereits im Ödland südlich der Oase der Weißen Palme entdeckt. Zargos bat Alpanu, ihn und seine Freunde zusammen mit Shadalah und Hassan, ihren Verlobten, unverzüglich (obwohl es gerade Nacht war) nach Phönix zu bringen.

Sein Wunsch ging augenblicklich in Erfüllung. Hassan war so glücklich, seine geliebte Shadalah wohlauf zu sehen, dass ihn die seltsamen Umstände des Wiedersehens gar nicht weiter kümmerten.

Die Freunde warteten nun doch bis zur Morgendämmerung, bis sie das Schlüsselwort aussprachen. Sie hatten sich eben bei der Statue versammelt, als plötzlich der Ifrit über ihren Köpfen schwebte und drohte, er würde jetzt alle kleinen Widerlinge, die ihm ein paar unangenehme Stunden bereitet hätten, in eine kleine Flasche sperren - sie würden dann schon sehen, wie unangenehm er selbst sein könnte!

Doch kaum hatten die Freunde "Atmopryeetno" gerufen, da erschien unter Blitz und Donner ein Dschinn! Er bedankte sich bei den Abenteurern und meinte, man müsste Martek danken für seine große Weisheit und Voraussicht. Seine Aufgabe wäre es, den Ifrit zu jagen und auf immer von hier zu vertreiben. Er hatte seine Worte noch kaum beendet, da stürzte der Ifrit auch schon wutschnaubend auf ihn los, und ein wilder Kampf mit magischen Mitteln begann, bei dem sich die beiden Kontrahenten in die Lüfte erhoben und bald den Blicken der Freunde entschwanden.

Wie würde die Auseinandersetzung ausgehen? Mit mulmigen Gefühlen machten sich die Gefährten auf den Rückweg in die Oase.