

A.22 Ödland 3: Marteks Grab

Tracy Hickman, AD&D-Abenteurer, TSR 1983 (Adventure I5)
<Originaltitel *Lost Tomb of Martek – 3rd Part of Desert of Desolation*>

Copyright © 2003 by Harald Popp.

Natürlich war die Freude des Scheichs, ja aller Nomaden der Weißen Palme, unbeschreiblich groß, als die Freunde mit Shadalah und Hassan in die Oase zurückkehrten. Natürlich gab es ein großes Freudenfest, und natürlich zahlte Kassim gerne eine Belohnung für den Einsatz der Abenteurer. Aber es bestand immer noch Anlass zur Sorge: der Scheich hatte ebenso wie die Abenteurer in den vergangenen Tagen mehrmals den Ifrit und den Dschinn beobachtet, die sich ununterbrochen am Himmel mit magischen Blitzen und Feuerbällen bekämpften.

Die Abenteurer hatten alle Sternjuwelen gefunden, jetzt galt es, das verborgene Grab des Magiers Martek zu finden, um dort die "Sphäre der Macht" zu bergen. Von den besten Wünschen der Nomaden begleitet, verließen sie die Oase der Weißen Palme. Sie vermuteten, dass man in der Nähe des seltsamen "Meer des Himmels" im Süden des Ödlands mehr erfahren würde: dort bildete eine riesige zusammengebackene Sandfläche seit Jahrhunderten einen flachen glatten Spiegel.

Tatsächlich hatte ihr Absuchen des "Ufers" schon einen Tag später Erfolg, und sie entdeckten einen alten "Himmelssegler", ein seltsames Gebilde (eine Mischung aus Segelboot und Schlitten) mit rasiermesserscharfen Kufen und einem einzelnen Mast ohne Segel.

Bei einem kurzen Fußmarsch auf dem "Meer" hatten die Freunde schon gemerkt, dass man tagsüber in der spiegelverstärkten Glut der Wüstensonne ohne Hilfsmittel hoffnungslos sterben würde. Nun wollten sie es mit dem Segler versuchen, und als sie das Gefährt auf den Spiegel stellten, und dieses nach einiger Zeit sich allmählich in Bewegung setzten wollte [offensichtlich war es ein Solarfahrzeug], war eine Fahrt beschlossene Sache. Nur Minar und Coiree trauten der Sache nicht: wer wusste schon, wohin sie das seltsame Schiff bringen würde? Sie blieben am Ufer zurück, um eine Woche auf die Rückkehr ihrer Gefährten zu warten.

Entgegen ihren Befürchtungen ließ sich der Segler halblingsleicht steuern und brachte sie mit atemraubender Geschwindigkeit voran. Sie steuerten eine "Insel" an, um dort die Nacht zu verbringen. Dort entdeckten sie zwischen alten Ruinen einen unversehrten Obelisk, der unterhalb einer seltsamen Vertiefung eine alt-ödlandische Inschrift trug:

*Marteks Sphäre der Macht zu erlangen
Dies ist Eure Aufgabe und Gebot Eures Schicksals.
Eine alte Weissagung von Zerstörung und Tod
Männer mutigen Herzens werden es nicht bereuen, sein mächtiges Tempelgrab an den Ufern des Himmels
aufzusuchen.
Dies mächtige Denkmal seines Lebens und Sterbens
Müsst Ihr nun finden und Einlass gewinnen.
Das Sternjuwel vor Euch erhält die Gabe zu leuchten, wenn Ihr es auf Marteks Zinnen richtet.
Könnt Ihr, die Ihr hier versammelt steht, dort überleben, wird es Eure beste Stunde sein!*

Zargos legte den Shah-pelar in die Vertiefung, der daraufhin tiefrot aufleuchtete. Als er das Sternjuwel wieder an sich nahm, stellte er fest, dass es immer dann aufleuchtete, wenn er dabei nach Südwesten zeigte. Klar, dass die Freunde nun in diese Richtung "weitersegelten".

Einen Tag später erreichten sie das Ufer des Himmelsmeers und entdeckten dort bald drei riesige Kristallsäulen über einer sechseckigen Plattform aus weißem Marmor. War das der Zugang zu Marteks Grab?

Bei einer ersten Untersuchung bemerkte Tharwing eine Geheimtür in einer der drei Kristallsäulen. Sie führte in eine unterirdische Kammer, die nach einem vielversprechenden geheimen Schatzversteck aussah. Zusammen mit Flusswind und dem braven Kampfhund Wist betrat Tharwing vorsichtig die Kammer, deren Wände von Steinfiguren gesäumt wurden. Besonderes Interesse weckte eine golden schimmernde Doppeltüre am anderen Ende der Kammer, vor der ein schmuckloser Steinaltar stand. Doch die beiden goldgierigen Abenteurer hatten kaum den Altar berührt, als plötzlich von den Statuen Blitze auf sie niederzuckten. Sie nahmen schleunigst Reißaus!

Mittlerweile hatten die übrigen Gefährten herausgefunden, dass ein kräftiger Schlag gegen eine der Kristallsäulen diese zum Klingen brachte. Der Ton wurde immer kräftiger, die Luft zwischen und über den Säulen begann zu flimmern, und plötzlich wurde am Himmel über ihnen eine riesige scharidische Festung mit sechs Minaretten sichtbar. Ein breiter Lichtstrahl verband die Festung mit dem Mittelpunkt der Plattform. Kurz entschlossen traten die Freunde in den Lichtstrahl - und verschwanden.

Nur Tharwing und Flusswind blieben zurück - die geheime Kammer ging ihnen nicht aus dem Sinn. Nach einiger Zeit verschwand die seltsame Erscheinung über ihren Köpfen, und nun wurden die beiden doch nachdenklich. War es wirklich so eine tolle Idee, zu zweit eine gefährliche Kammer zu erforschen, ja, vielleicht sogar den Einstieg in ein umfangreiches Verlies zu wagen? Vielleicht wäre es doch besser, der Gruppe zu folgen! Aber diese Einsicht kam zu spät: alle Versuche an den Säulen halfen nichts. Ihnen blieb nichts anderes übrig, als erst mal abzuwarten und ihr Lager aufzuschlagen.

Die anderen Freunde hatten tatsächlich den Zugang zu Marteks Grab gefunden. Der Lichtstrahl hatte sie in eine merkwürdige Umgebung versetzt: unter einem riesigen Kuppeldach, an dem eine künstliche Sonne für Tag und Nacht sorgte, erstreckte sich ein ausgedehnter Dschungel! Die Abenteurer waren auf einer Art Beobachtungsplattform am Rand der Kuppel angekommen und konnten dort den folgenden Spruch entziffern:

*Ein kurzer Weg von hier nach dort,
kommst Du mit den Sternjuwelen an diesen Ort.
Doch werden viele Monde daraus,
kommst Du ohne sie in mein Haus!*

Die Gruppe wartete zunächst ab, ob Flusswind und Tharwing nachkommen würden. Die beiden schafften es am nächsten Morgen tatsächlich, und die Dschungel-Expedition konnte losgehen.

Schmale Wege führten durch den dichten Urwald, durch den einige Bäche flossen. Überall gab es essbare Pflanzen, Vögel kreischten, Schmetterlinge flatterten, die Bäche waren voll von Krebsen und Fischen - alles machte einen friedlichen, paradiesischen Eindruck. In der Mitte des Dschungels war ein großer See, an dem sogar ein paar offensichtlich unbewohnte Bambushütten standen.

Am gegenüberliegenden Ende der Kuppel war eine riesige silberne Doppeltüre, vor der ein einfacher Steinaltar stand. Hier bemerkten die Freunde drei Vertiefungen, in die die Sternjuwelen ausgezeichnet passten, aber nichts bewirkten. Als die Gefährten dann aber

begannen, irgendwelche Worte laut auszurufen, zuckten plötzlich Blitze auf sie nieder. Also waren sie doch auf der richtigen Spur! Doch wie hieß nur das Schlüsselwort? Ein zermürbendes Schauspiel begann: ein Mutiger trat vor, sagte seinen Spruch auf, brach vom Blitz getroffen zusammen und wurde verarztet - und der Nächste trat vor.

Borthor-Bartl und Flusswind fanden diese Prozedur zu langweilig und erforschten inzwischen den Dschungel. Während der Halbling aber bald Rast auf einem Baumstamm machte und ein Pfeifchen schmauchte, fand der fleißig suchende Krieger endlich etwas Besonderes: einen umgestürzten und halb überwucherten Obelisken mit seltsamen Runen. Borthor-Bartl konnte sie entziffern:

*Der Tag wird kommen,
an dem tapfere Männer diesen Garten betreten
und die großen Sternensteine mit sich bringen.
Dies hat Martek in der Zeit des Lichts geweissagt.
Sie werden die Steine in den Altar einpassen
und ihre Namen aufsagen,
vom Opal
zum Roten
und dann Klaren.
Wenn sie schließlich "Re" äußern,
werden sich die 1001 Türen vor ihnen öffnen.
Die Prüfung ihres Mutes kann beginnen.*

Nun war also endlich das Problem der verschlossenen Türe gelöst. Die Freunde gönnten sich erst noch eine längere Ruhepause und erholten sich mehrere Tage lang an dem See. Als sich alle wieder fit fühlten, brachen sie auf.

Die silberne Doppeltür öffnete sich nun mühelos und führte auf einen langen durchsichtigen Gang, der von eintausend Türen unterbrochen wurde, die nun alle offenstanden (Martek war eben doch ein typischer Bewohner Eschars mit einer großen Begeisterung für Übertreibungen). Der Gang führte durch seltsame blaue Flammen hindurch in eine riesige Kammer.

In der Mitte der Kammer war eine runde Scheibe im Boden. Borthor-Bartl und Sirena betraten sie als erste (sie flohen vor den Angriffen eines seltsamen feuerspeienden Riesenvogels, der in dieser Kammer herumflog) - und die Scheibe versank mit zunehmender Geschwindigkeit in einem Schacht.

Die beiden staunten nicht schlecht, als ihr "Aufzug" nach kurzer Zeit das Ende des Schachts an der Decke einer gigantischen Höhle erreichte. Eine halbe Stunde später hatte sie die abwärts schwebende Scheibe sicher auf den Boden der Höhle gebracht und flog wieder zu ihrem Ausgangspunkt zurück.

Nun folgten die anderen Abenteurer nach (der Riesenvogel hatte seine Attacken eingestellt, als sie sich ruhig in der Mitte der Kammer aufhielten).

In der Mitte der Höhle war eine Plattform aus weißem Marmor, auf der ein verkleinertes kristallenes Modell von Marteks Grabmal stand. Eine Inschrift sagte:

*Sechs Wege zu Ruhm,
sechs Wege zum Tod,
sechs Wege zu den Minaretten,*

*den Schlüsseln meines Grabs.
Beschaffe die sechs Minarette
von den verborgenen Orten,
und Du wirst gebeten,
mein Grabmal zu betreten.
Sei tapfer und zuversichtlich –
es gibt immer einen Weg,
und wenn Du überlebst,
ist ruhmreich Dein Tag.*

Tatsächlich fehlten dem Modell drei der sechs Minarette. Bei weiterem Erforschen der Höhle fanden die Abenteurer drei Räume, in denen jeweils auf einer weißen Marmorsäule eine Kristallkugel lag. In jeder Kristallkugel war ein kristallenes Minarett zu sehen: eines stand auf einer gläsernen Insel in einem Strudel rötlicher Wolken, eines lag auf einem roten Samtkissen, und eines lag zu Füßen einer schönen, tränenüberströmten Frau. In der Nähe jeder Kristallkugel befand sich ein Transmitter (Borthor-Bartl entdeckte den ersten durch mutiges Ausprobieren) - und die Suche nach den Minaretten konnte beginnen.

Der erste Transmitter brachte die Freunde in den Palast eines scharidischen Fürsten. Ein mächtiger Zauberer hatte vor vielen Jahrhunderten (aus unbekanntem Gründen) den Palast und seine Bewohner in eine andere Dimension von Zeit und Raum versetzt, in der eine Sekunde dort etwa eintausend Jahren hier entsprach. Martek hatte sich bei der Errichtung seines Grabmals an die Existenz dieses Palastes erinnert (er hieß Möbius-Turm wegen seiner architektonisch-magischen Besonderheit - es gab hier weder ein oberstes noch ein unterstes Stockwerk), und ihn für seine Zwecke, so gut er konnte, umgestaltet.

Die Freunde fanden so gleich im ersten Raum, in dem sie ankamen, das gesuchte Minarett auf einem roten Samtkissen, konnten aber weder das Minarett noch sonst einen Gegenstand bewegen, geschweige denn mitnehmen.

So begannen die Gefährten, den Palast Zimmer für Zimmer zu untersuchen - zu ihrem Glück standen die meisten Türen offen (sie waren natürlich ebenso unbeweglich wie alle sonstigen Dinge). Die Freunde merkten bald, dass in dem Palast offenbar gerade ein rauschendes Fest gefeiert wurde, denn viele elegant gekleidete Besucher oder Angehörige des Palastes, Wachen, Diener, Musikanten und Tänzerinnen bevölkerten - völlig regungslos - Gänge und Zimmer.

Warum waren nur alle Personen in ihrer Bewegung erstarrt? Ein unlösbares Rätsel! Die Freunde entdeckten sogar einen verschleierte Assassinen, der einen Pfeil auf einen schlafenden Scheich abgeschossen hatte: der Pfeil hing regungslos, wenige Handspannen vom Herzen des Scheichs entfernt, in der Luft! Merkwürdig!!

Da sich nichts und niemand rührte, entspannten sich die Abenteurer allmählich, und sie trennten sich, um den Palast möglichst schnell zu durchsuchen. Doch dabei erlebten sie eine böse Überraschung: ein paar der regungslosen Gestalten verwandelten sich plötzlich in klauenbewehrte Ungeheuer und griffen blindwütig an. Zargos und Tharwing wurden ebenso überrascht wie Belisar und Flusswind, und sie konnten die gefährlichen Gegner nur mit knapper Not niederkämpfen. Danach waren die Gefährten vorsichtiger, und bei zweifelhaften Figuren setzten Zargos und (natürlich) Tharwing sofort *Feuerkugeln* ein, um die möglichen Angreifer von vornherein auszuschalten.

Die Freunde entdeckten in einer Kammer den von Martek beorderten Wächterdämon, der die erschreckten Abenteurer sofort ansprach und anbot, ihnen für die Erfüllung einer kleinen Aufgabe eine kleine Hilfe zu geben. Die Gruppe zögerte zunächst, auf dieses verdächtig freundliche Ansinnen einzugehen, und zog sich zur weiteren Erkundung des Palastes zurück - aber schließlich musste sie unverrichteter Dinge doch wieder zu dem Dämon zurückkehren. Die „kleine Aufgabe“ bestand in einem Zweikampf auf Leben und Tod mit einem vom Dämon bestimmten Gegner.

Flusswind ließ unter seiner Drachenhaut die Muskeln spielen und nahm zur Erleichterung der Freunde die Herausforderung an. Sein Gegner war ein ausgewachsener Bär, denn er nach mühevolem Ringen tatsächlich bezwang! Der ungewohnte begeisterte Beifall seiner Gefährten machte den erschöpften Krieger glücklich und verlegen.

Der versprochene „kleine Hinweis“ des Dämons brachte die Freunde aber nicht weiter:

*Aufwärts führt aufwärts
und
abwärts führt abwärts,
der Möbius-Turm führt ewig im Kreis.
Aber willst Du fort vom Ort
ewiger Freude und ewigen Leids,
denke an die Zeiten, ehe Du herkamst –
dorthin musst Du zurück.*

Kein Wunder, denn dieser Spruch klang zwar bedeutungsschwer, enthielt aber keinen wirklichen Rat! Der Dämon meinte auch gleich, wenn seine Besucher noch eine kleine Aufgabe erledigen würden, dann könnte er ihnen auch ein hilfebringendes Amulett schenken - doch die Freunde hatten erstmal die Nase voll und lehnten sein Angebot dankend ab.

Sie fanden die Lösung schließlich auch selbst heraus: Borthor-Bartl hatte am Fuß einer riesigen geheimnisvollen Kristallsäule, die ständig von Blitzen durchzuckt wurde, ein Loch entdeckt, aus dem ununterbrochen Lichttropfen rieselten. Der Halbling verstopfte dieses Loch mit einem Lederbeutel, und plötzlich waren alle Dinge wieder beweglich! Die Menschen waren zu Staub zerfallen, der Dämon war verschwunden, und das Minarett konnte man einstecken und mitnehmen.

Kurze Zeit später hatten die Freunde auch den Ausgang aus dem Möbius-Turm entdeckt: eine Sanduhr ließ sich nun umdrehen, die Zeit lief plötzlich rückwärts (Flusswind erlebte seinen aufregenden Zweikampf erneut) bis zu ihrer Ankunft und dann: waren sie wieder in der Ausgangshöhle zurück, natürlich mit dem Minarett.

Nach einer Ruhepause folgte der zweite Transmitter. Er versetzte die Gruppe in eine trostlose glutheiße Sandwüste. Lediglich ein Obelisk stand da mit der Inschrift:

*Berühre mich mit dem Minarett,
und ich bringe Dich zurück.*

Den Freunden blieb nichts anderes übrig, als auf gut Glück in eine Richtung loszugehen. Bei ihrem Nachtlager nach einem ereignislosen Tag überlegten sie bei einem Blick auf ihren spärlichen Proviant gerade, ob sie eher verdursten oder verhungern würden, als sie plötzlich eine Erscheinung sahen.

Der Sternenhimmel schien das Gesicht einer hübschen Frau mit traurigen Augen zu tragen, und eine Stimme war im Flüstern des Windes zu vernehmen. Sie erzählte, sie wäre die Prinzessin Sithal-al-Husn, die am Tage ihrer Vermählung von einem Bösewicht entführt worden wäre. Sie würde nun in der Festung des Schurken gefangen gehalten, hoffte aber inständig auf ihre Befreiung. Ihr Geliebter Athis-al-Din würde an der Spitze seiner Garde schon kommen!

Die Erscheinung war noch nicht lange verschwunden, da folgte eine zweite: ein riesiges Geisterheer bewaffneter Reiter zog am Himmel vorüber - und jetzt wussten die Abenteurer, wohin sie am nächsten Tag ziehen mussten.

Gegen Abend erreichten sie wirklich eine im Sand vergrabene Festung. Nach einem kurzen Kampf mit ein paar Wache haltenden Geisterwesen (Borthor-Bartl verlor dabei seinen lange gehüteten Obsidiandolch) drangen die Freunde ins Innere der Festung vor. Bald darauf standen sie vor einem Kristallzylinder, der die gesuchte Prinzessin - und das Minarett - enthielt. Da sie nach einigem Herumprobieren keine andere Möglichkeit sahen (es gab auch keine), als den Zylinder zu zerschlagen, um die Prinzessin zu befreien, machten sie sich ans Werk. Als der Zylinder zersprang, zerfiel die Prinzessin (mit einem dankbaren Seufzer) zu Staub, das Minarett blieb aber ganz.

Zwei Tage später war die Gruppe wieder am Ausgangspunkt zurück.

Wieder eine Ruhepause, dann kam der dritte Transmitter. Er versetzte die Freunde in eine völlig fremde Dimension, in der die vertrauten Naturgesetze nur unvollständig wirkten. Es begann zunächst ganz harmlos mit einem Obelisken, auf dem stand:

*Jenseits des Wissens sterblicher Menschen
halten die Wächter der Welt Wacht.
Sie schauen auf das Kristall-Minarett
und bewachen den Pfad mit aller Macht.
Jenseits des Endes von Raum und Zeit,
jenseits aller magischen Kraft,
wo all die Welt zusammenfällt,
und Chaos ständig schafft:
Dort ist das Kristall-Minarett
und wartet auf den herrlichen Tag,
wenn ein Mensch den Weg des Vergessens beschreitet, der den fernen Schlüssel ergreifen mag.*

Doch die Abenteurer waren noch nicht weit gelaufen, da gab es außer einem schmalen Stück Boden unter ihren Füßen nur noch rötlichen Nebel rings um sie herum, und plötzlich schien überhaupt nichts mehr zu stimmen: mal waren die anderen Gefährten ganz weit entfernt, dann waren sie wieder hautnah da, mal schienen alle anderen furchtbar schnell zu laufen, dann wieder ganz langsam dahinzuschleichen - nichts war so, wie es sein sollte! Als dann in dem Nebel plötzlich ein angriffslustiger Minotaur auftauchte, war die Aufregung groß!

Borthor-Bartl bewahrte Ruhe, spielte ein "grausiges Liedlein" - und der Minotaur stürzte sich augenrollend in den rötlichen Abgrund!

Er blieb die einzige Belästigung, und so gelang es den Freunden wirklich, am Ende der "Nebelstrecke" das gesuchte Minarett mitten in einem Wirbel des Raum-Zeit-Kontinuums zu bergen. Augenblicklich waren sie wieder in der Ausgangshöhle zurück.

Sie ergänzten nun im Modell des Grabmals die fehlenden Minarette - und wurden auf der Stelle erneut versetzt, diesmal direkt in die Zitadelle Marteks.

Dort lagen die sterblichen Reste des Erzmagiers aufgebahrt auf einer Plattform in einer riesigen, von einer hohen Kuppel überspannten Halle. Ein einzelner Lichtstrahl fiel von der Kuppel auf ein Metallstück am Schädel des Toten, wurde dort gebrochen und beleuchtete so drei 10m hohe Dschinn-Statuen.

Die Abenteurer traten vorsichtig näher und entdeckten, dass in den Turbanen der Dschinne Vertiefungen waren, in die die Sternjuwelen passen konnten. Sie erkletterten also nacheinander die Statuen und fügten die Juwelen hinein. Als der letzte Edelstein an seinem Platz war, ertönte ein lauter Gong. Plötzlich teilte sich der Lichtstrahl von der Kuppel in drei Strahlen, die nun direkt die Sternjuwelen beleuchteten. Diese reflektierten die Strahlen untereinander, ein Stöhnen lief durch die Halle, Blitze zuckten auf das Skelett auf der Plattform nieder - und mit einem Mal stand ein lebender Mann (glatzköpfig, dickbäuchig, plattfüßig) vor ihnen: Martek war von den Toten zurückgekehrt!

Nach Überwindung anfänglicher Sprachprobleme kam der alte Magier ohne Umschweife zur Sache. Er wäre froh, dass alles so geklappt hätte, wie er es vor vielen Jahrhunderten vorhergesehen hätte! Er wäre also den fremden Besuchern sehr dankbar, dass sie als Werkzeuge der Vorsehung gearbeitet hätten, und natürlich stünde ihnen eine angemessene Belohnung zu - ja, eine "Sphäre der Macht" in Form eines Artefaktes gäbe es freilich nicht, dieses Gedicht würde natürlich seine ungeheuer machtvolle Ausstrahlung meinen - das wäre doch wohl klar, oder? Seine Gäste sollten sich also ruhig eine Belohnung aus seiner Schatzkammer auswählen, er hätte inzwischen ein paar Vorbereitungen zu treffen ("man hat eine Menge zu tun, wenn man so lange tot war, das dürft ihr mir glauben!").

Die Abenteurer machten sich eifrig an die Durchsuchung der von Martek erwähnten Schatzkammer, fanden aber zu ihrer Enttäuschung außer den üblichen Goldstücken nur wenige besonders auffallende Gegenstände. Martek unterbrach außerdem ihre Suche schon nach kurzer Zeit und meinte, sie wollten doch sicher miterleben, wie er den frechen Ifrit erledigen würde!?

Die Freunde stimmten zu, und kurze Zeit später waren sie in einer Kammer, deren eine Seitenwand nach einer kurzen Beschwörung Marteks durchsichtig wurde und den Blick freigab auf Ifrit und Dschinn, die immer noch im Zweikampf verstrickt waren. Der Ifrit blickte plötzlich überrascht Martek an und schrie auf.

Martek sprach: *"Khalithariu! Ich beschwöre Dich bei Deinem Namen! Der Tag Deines Untergangs war Dir vorherbestimmt! So soll es nun geschehen!"*

Der Ifrit heulte auf: *"Martek! Bist Du es wirklich oder ist es nur ein böser Traum? Dann lass mich in Ruhe!"*

Martek erwiderte: *"Nein, Ifrit, diesmal kommst Du nicht einfach in eine Flasche! Du hast mir nicht mehr genügend Kraft entgegenzusetzen, nach all den Kämpfen in der Wüste und gegen den guten Dschinn. Du kannst Dich meiner Macht nicht widersetzen!"*

Bei diesen Worten hob Martek seine Arme, und plötzlich zerplatzte der Ifrit in Tausende kleiner Flämmchen, die noch eine Weile herumtanzten und dann verschwanden. Die Wand der Kammer wurde wieder undurchsichtig, und Martek meinte, nachdem das nun erledigt

wäre, würde er sich auch gerne von seinen Besuchern verabschieden, er hätte jetzt wirklich eine Menge Arbeit vor sich! Es stünde in seiner Macht, sie an einen beliebigen Ort ihrer Wahl zu versetzen - wo wollten sie denn hin?

Zargos schlug vor, zu seinem Tempel nach Moro zurückzukehren, und die Freunde willigten ein. Der Alpanu-Priester dachte auch an Minar und Coiree, und siehe da, Martek war in der Lage, auch die beiden fehlenden Gefährten zu versetzen - alle Abenteurer kamen wohlbehalten in Moro an.

Alle genossen die wohlverdiente Ruhepause in Moro - sie waren natürlich Gäste des Alpanu-Tempels.

In ganz Moro verbreitete sich die Nachricht, dass das Ödland dank des Eingreifens einiger Helden allmählich wieder fruchtbar werden würde - die Quelle der Athis, die nun in die Quelle Alpanus umbenannt werden würde, sprudelte ja wieder kräftig. Und nun regnete es sogar hin und wieder in dieser Gegend! Unter dem Eindruck der Ereignisse hatten sich Thuni- und Symbayani-Nomaden wieder vereint, und der neue Scheich und Anführer aller Nomaden war nun Hassan. Dieser stellte sein Volk unter die Oberhoheit des Sultans von Moro und bemühte sich darum, Leute dafür zu gewinnen, als Siedler auf Dauer sesshaft im einstigen "Ödland" zu werden.

Zargos wurde im Alpanu-Tempel sehr für die pflichtbewusste Erfüllung seiner schwierigen Aufgabe gelobt - Alpanu selbst war dem Hohepriester erschienen und hatte ihm bedeutet, dass Moro einem drohenden Unheil entgangen war. Die Priester des Tempels waren mittlerweile fest davon überzeugt, dass Zargos eine Reinkarnation Hassam-al-Sallams war, des einstigen valianischen Ordensgründers des Tempels. Als Zargos einst als Findelkind an der Pforte des Tempels abgegeben worden war, hatte ihm bereits der damalige Hohepriester eine glanzvolle Zukunft im Dienste Alpanus geweissagt. In jungen Jahren hatte der Elf von Alpanu selbst die Erlaubnis erhalten, als einziger ihrer Priester mit dem Schwert in der Hand gegen das Böse zu ziehen - Zargos war wirklich ein von den Göttern Erwählter!

Bei einer feierlichen Zeremonie wurde die von ihm bisher getragene Mithril-Rüstung in einem Reliquienschrein des Ordens eingeschlossen und versiegelt, und die Priester überreichten dem verwunderten Zargos die Gewänder Hassam-al-Sallams: einen der Alpanu geweihten Burnus samt Turban zusammen mit der Amulett-Büchse des sagenhaften Helden.

Auch der Sultan ehrte bei einer Feier den "Helden vom Ödland", schenkte ihm ein Crysmesser (ein scharfer Dolch aus dem Zahn eines Sandwurms) und forderte ihn auf, die folgende Nacht mit einer seiner acht Weiber zu verbringen (Zargos wählte die mollige rothaarige Suleika).

Borthor-Bartl bemerkte das Interesse des Sultans an seinem braven Wolfshund Wist, der nun schon in die Jahre gekommen war - die Strapazen des letzten Abenteuers hatten ebenfalls ihre Spuren hinterlassen. Der Sultan, ein begeisterter Hundezüchter und Liebhaber schneller Windhundrennen, nahm das Angebot des Barden, Wist in seiner Hundezucht aufzunehmen, gerne an - Borthor-Bartl jedoch trennte sich nur schweren Herzens von seinem treuen Begleiter.