

E.26 Die Oase der Weißen Pyramide

Michael Häberle, DDD 34/35, 2021

Copyright © 2022 by Harald Popp. [Vage Erinnerungen an das Abenteuer A.21 \(Die Oase der Weißen Palme\) von 1989 sind kein Zufall. Fest ist der Ort, doch ungewiss die Stunde!](#) Das ist das erste Mal, dass wir ein Abenteuer mit sehr ähnlichem Hintergrund ein zweites Mal gespielt haben, freilich mit einem Abstand von über 30 Jahren (und deutlichen Änderungen des Settings der alten D&D-Vorlage).

Skorpione!

Während sich Aldorin in Nedschef noch etwas länger nach einem Ausbilder umsehen wollte, beschlossen die anderen Zwerge (Damir, Geuzeleide, Gortroch, Maolin – und Bestija, die ihre Gefährten endlich eingeholt hatte), auf der Weihrauchstraße nach Westen zu ziehen, um an der scharidischen Westküste an Bord eines Schiffes zu steigen, das sie zurück nach Erainn und damit näher zu ihrer Heimat bringen würde.

Sie erwarben mit Ismails Hilfe brauchbare Kamele und nutzten Maolins gutes Verhältnis zu Masud, dem Meister der Magiergilde, um fachmännische Auskünfte über verschiedene Fundstücke zu erhalten, die sie in der Vergangenheit in ihre Rucksäcke gestopft hatten.

Am 7. Schlange 2407 ritten die Zwerge in Nedschef los und näherten sich 25 Tage später (am 3. Fee) nach ca. 1000 km auf der Weihrauchstraße ohne nennenswerte Aufregungen der kleinen Oase Wasim. Von dort würden es noch ca. 400 km bis zur Westküste sein.

Zur Mittagstunde überquerten die Zwerge gerade eine kleine Bodenwelle, als sie plötzlich Kampflärm hörten. Das Händlerhepaar Hassan und Sulamith und seine Begleiter (zwei Helfer und ein Wüstengänger) waren soeben von zwei Riesenskorpionen attackiert worden und wehrten sich trotz ihrer geringen Waffenkenntnisse bisher mit recht gutem Erfolg.

Natürlich kamen die Zwerge den Händlern zu Hilfe. Gortroch sprang flink von seinem Kamel herab und spurtete mit gezückter Streitaxt zu den Kämpfenden. Bestija und Damir waren nicht so flink und folgten etwas später. Geuzeleide und Maolin zauberten von ihren Kamelen aus Blitze und Donnerkeile. Obwohl nach kurzer Zeit zwei weitere Riesenskorpione auftauchten, wurden alle Gegner schnell getötet, und niemand wurde ein Opfer des tödlichen Gifts ihrer Schwanzstachel.

Die Zwerge kamen nicht auf die Idee, den Spuren der Riesenskorpione zu folgen. Sie versäumten dadurch nichts Wesentliches.

Während sich Sulamith bescheiden im Hintergrund hielt, wie es sich für scharidische Frauen geziemte, bedankte sich Hassan wortreich für die Rettung seiner Reisegruppe. In Wasim wären sie selbstverständlich seine Gäste, keine Widerrede!

Wissenswertes über Wasim

Während der Anreise informierte Hassan die Zwerge über die Oase der Weißen Pyramide, wie Wasim ebenfalls genannt wurde. Es gab dort nicht nur einen von Palmen umstandenen Quellteich nördlich der Straße, sondern auch eine 30m hohe Pyramide aus weißen Steinen, die aus meketischer Zeit stammte und sowohl die Palmen als auch die 15m hohe Sanddüne im Osten überragte. Südlich der Straße lag das von einem Graben und einem Erdwall umgebene Lager der ca. 200 Rurekh-Himjar-Nomaden, dessen Stammesoberhaupt, Scheich Walid al-Zaitun, von der Kaufmannsgilde von Elhaddar „Gewerbesteuern“ erhielt, für den Betrieb und den Schutz der mauerbewehrten Karawanserei nördlich des Palmenhains. Im Süden der Oase

erstreckten sich teilweise umzäunte bewässerte Felder und Olivenhaine. Hier fanden Ziegen und Hühner Futter.

Die Karawanserei wurden von vier Kriegern des Scheichs bewacht. Nachts standen an einer Seitenpforte und am Tor je eine Wache, während eine Wache auf dem Ausguck döste und die andere Wache in der Wachstube schlief. Die Wache konnte Brandpfeile abfeuern, um die Wachen am Eingang des Nomadenlagers (und bei der Tränke des Quellteichs) zu alarmieren. Tagsüber langweilten sich zwei Wachen am offenen Tor der Karawanserei.

In der Karawanserei gab es Ställe für die Reittiere und einfache Schlafquartiere. Leodors Teehaus war eine Herberge für vermögendere Reisende, die ihren Gästen angenehme Zimmer bot und ihnen auf einer Dachterrasse schmackhafte Essen servierte. Außerdem gab es einen Basar, in dem man lokale Handwerksprodukte kaufen konnte, ein Kontorgebäude, das nur für Personen zugänglich war, die Mitglieder oder Gäste der Kaufmannsgilde von Elhaddar waren, ein Waschhaus neben einem Brunnen, und einen Tempel der Zweiheit. Letzteres Gebäude war seit einem Jahr der Dienort des Kabirs Ali Hassan an-Nur, des „alten Bekannten“ der Zwerge. Kontorgebäude und Tempel waren offensichtlich Bauwerke, die bereits die Meketer vor ca. 1000 Jahren errichtet hatten; die anderen Gebäude waren neueren Datums.

Der erste Abend in der Oase

Die beiden Händler übernachteten in Leodors Herberge und bezahlten ihren Rettern natürlich dort ebenfalls ein Zimmer. Sie luden die Zwerge zu einem Abendessen auf der Dachterrasse ein. Natürlich erzählte Hassan von der Rettung seiner Reisegruppe. Die fünf Zwerge wurden daraufhin mehr oder weniger verstohlen gemustert. Vermutlich waren die vier Skorpione in Wahrheit gar nicht so groß gewesen, wie Hassan behauptete. Aber alle Anwesenden (zwei kleine Händlergruppen, die ostwärts unterwegs waren) beschlossen, künftig wachsamer und mit mehr bewaffneten Begleitern zu reisen. Vielleicht ließen sich irgendwo Schutzamulette besorgen, die vor Skorpionen schützen würden?

Die Zwerge besuchten vor dem Abendessen den Kabir im Tempel, der sich über das Wiedersehen mit den Zwergen freute, die gewiss von Ormut auf ihrer Reise durch Eschar geleitet wurden. Riesenskorpione waren in der Gegend neu, aber im Umkreis der Oase traf man in den letzten Monaten immer häufiger kleine oder mittelgroße Skorpione an, fast so, als ob die Oase eine merkwürdige Anziehungskraft auf diese Spinnentiere ausüben würde. Aber das war bestimmt nur eine zufällige Laune der Natur, nicht wahr?

Mit der meketischen Vergangenheit des Orts hatte das bestimmt nichts zu tun, davon war der Kabir überzeugt. Nach dem Untergang des meketischen Reichs (aus den Totentoren ihrer Tempel waren überall dämonische Horden geströmt, gewiss auch hier) hatten sich diese gottlosen Wesen hartnäckig gehalten, bis die valianischen Besatzer sie damals endlich und endgültig vertrieben und die Tore dauerhaft verschlossen hatten. Später waren die heidnischen Bauwerke im Sand versunken und interessierten zum Glück schon lange niemanden mehr.

Am uralten Altarstein seines Tempels konnte der Kabir den Zwergen die Reste einer alten mythischen meketischen Bilderschrift (und eine später eingravierte scharidische Übersetzung) zeigen.

Fest¹ ist der Ort, doch ungewiss die Stunde.

¹ im Sinn von vorherbestimmt

*Nicht direkt bei der weißen Pyramide,
aber auch nicht weit von ihr entfernt.*

Nach dem üppigen Abendessen auf der Dachterrasse gingen Hassan und Sulamith bald zu Bett. Die Zwerge folgten ihrem Beispiel.

Nächtliche Aktionen

Die schlafenden Zwerge bekamen also nicht die plötzliche Aufregung im Lager der Nomaden kurz vor Mitternacht mit. Das Zelt von Sherifs Braut wurde von einer plötzlichen kleinen Windhose zum Einsturz gebracht, und nachdem die Wächter zu dem Ort hingestürzt waren, konnten sie nur noch feststellen, dass die Braut spurlos verschwunden und ihre Dienerin völlig durcheinander war.

Die schlafenden Zwerge bekamen also nicht mit, dass sich gegen Mitternacht zwei Männer bei der Pyramide trafen, die sich gegenseitig beschuldigten, ein falsches Spiel zu spielen.

Die schlafenden Zwerge bekamen also nicht mit, dass sich nach Mitternacht zwei Männer an der Nordwest-Ecke des Kontorgebäudes (also vor der Mauer der Karawanserei) trafen und durch ein seltsames Loch (das wie eine Tür aussah) im Inneren verschwanden. Kurz darauf verschwand das Loch und ließ eine völlig normale Mauer zurück.

Die schlafenden Zwerge bekamen also nicht mit, dass eine Stunde später zwei Männer an dieser Nordwest-Ecke das Kontorgebäude verließen und entlang der Außenmauer Richtung Osten liefen. Einer der beiden lief zum Quellteich der Oase. Der andere wartete in der Nähe des Obelisken. Schließlich liefen beide Männer schnell Richtung Nordosten und campierten in der Nähe der kopflosen Statue.

Der erste Vormittag in der Oase (4. Fee)

Die Zwerge wurden durch aufgeregtes Stimmengewirr geweckt, das aus dem Hof der Karawanserei in ihr Quartier drang. Kurz darauf gesellte sich der Kabir beim Frühstück dazu und erzählte, dass in der letzten Nacht die Braut (namens Neferzhadi Almasun) des erstgeborenen Sohns des Scheichs, Sherif al-Zaitun, spurlos aus ihrem Zelt im Nomadenlager verschwunden war. Es hatte einen kräftigen Luftwirbel gegeben, dann war sie fort gewesen, spurlos, und Alischa, ihr Kindermädchen, hatte geschlafen und war erst aufgewacht, als Neferzhadi bereits fort war.

Da die Zwerge verständnislos guckten, holte der Kabir ein wenig aus. Sherif soll eigentlich morgen die 16-jährige kairawanische Adlige Neferzhadi (aus Madinat) heiraten, die er mit einer Garde seiner besten Krieger vor sieben Tagen (zusammen mit Alischa) ins Nomadenlager gebracht hatte, wo sie der ganze Stamm mit einer kleinen Willkommensfeier begrüßt hatte. Die Nomaden befolgten nämlich eine uralte mythische Tradition, nach der es eine mittlerweile völlig unerklärliche Verbindung zwischen der weitverzweigten Familie Almasun und der Familie al-Zaitun gab. Der Scheich und sein ältester Sohn würden jeweils ein uraltes Amulett mit einer Flammenhand tragen - und die über 1000 km entfernt (irgendwo am Sabil) wohnende Braut, die für die glücksbringende Vermählung auserwählt war, bekam in der Nacht vor ihrem 16. Geburtstag plötzlich ein ebensolches Mal auf der Rückseite ihrer linken Hand!

Sobald die Ehe vollzogen war und die Braut einen Sohn geboren hatte, erlosch das Mal auf der Hand ihrer Schwiegermutter (sofern sie noch lebte, was wegen eines tödlichen Kamelunfalls vor 8 Jahren diesmal nicht passieren würde), und der Großvater gab feierlich sein Amulett an den Enkel weiter, der später der neue Stammesführer werden sollte, während der glückliche Vater sofort die Herrschaft übernahm.

Im Lager der Nomaden war für den morgigen Tag eine große Hochzeitsfeier geplant, und der Kabir hatte sich schon auf die schöne Zeremonie gefreut, um dort im Kreis der nicht allzu

frommen Nomaden sehr feierlich den Segen Ormut's und die Tatenlosigkeit Alamans zu erflehen. Jetzt war ihm schon der Unsinn zu Ohren gekommen, dass das Verschwinden der Braut ein Zeichen wäre, die alte Tradition nicht länger fortzusetzen, denn schließlich könnte ja kaum der Zeitpunkt einer Geburt entscheiden, wer der beste Mann wäre, um einen Stamm in die Zukunft zu führen!

Sherif hatte sich bei Sonnenaufgang mit seinen sechs treuesten Kriegeren auf die Suche nach seiner Braut gemacht. Momentan durchstöberten sie die Räume der Karawanserei – erfolglos.

Das Kontorgebäude wurde verschont, weil die Nomaden keinen Schlüssel besaßen und keinen Ärger mit der Kaufmannsgilde bekommen wollten. Es war schon etwas merkwürdig, dass sich weder Chajo, der amtierende Kontorverwalter, noch sein junger eifriger Helfer (namens Assadan) an diesem Morgen in der Karawanserei gezeigt hatten, aber wenn sie ausnahmsweise mal später aufstehen wollten, war das ganz allein ihre Sache, nicht wahr?

Kabir erklärte den Zwergen, dass er in seinem Tempel an diesem Vormittag eine Pyromantie durchführen wollte. Würde er die mythische Flammenhand nicht im heiligen Feuer erkennen, hieße das, dass die Braut noch am Leben wäre.

Da die Zwerge ihr Interesse bekundeten, sich auf die Suche nach der verschwundenen Braut zu machen, informierte der begeisterte Kabir vom Söller seines Tempels die Bewohner der Karawanserei über die bestimmt gottgesandte Hilfe der ungewöhnlichen ausländischen Ermittler und forderte sie auf, die Zwerge hilfreich zu unterstützen, wenn sie das verlangen würden. Das war gut gemeint, aber peinlich!

Während sämtliche Händler abreisten, führte der Kabir die Pyromantie (ohne andere Zuschauer) in seinem Tempel durch. Die Zwerge nutzten die Zeit, um das Innere des Tempelraums sorgfältig nach versteckten Dingen abzusuchen – vergeblich. Immerhin konnte der Kabir im Feuer keine Flammenhand sehen – die Braut war also noch am Leben. Der Kabir eilte mit der guten Nachricht zum Lager der Nomaden.

Die Zwerge konnten jetzt ungestört den Altar absuchen – vergeblich.

Schließlich wollten die Zwerge das andere meketische Bauwerk erforschen, das benachbarte Kontorgebäude, dessen Tür nach wie vor verschlossen war. Echt seltsam! Chajo und Assadan hatten stets auf Leodors Dachterrasse ein Frühstück eingenommen, damit Ghassala, die Haushälterin (und Bettgenossin) des Verwalters, ihre Quartiere reinigen konnte. Als auf ihr Klopfen niemand reagierte, überlegten die Zwerge gerade, ob sie die Tür mit Gewalt aufbrechen sollten, als Maruf, der zweitgeborene Sohn des Scheichs, mit einigen Kriegeren in die Karawanserei gestürmt kam und das Kontor (ohne zu klopfen) mit einem Schlüssel aufsperrte, dann allein eintrat und die Tür wieder schloss.

Kurz darauf wurden die Zwerge Zeugen, wie Maruf sichtlich erregt zurückkehrte und seinen Leuten zurief, dass Chajo und Assadan verschwunden waren, dass die Kasse des Kontors geplündert war, dass Ghassala getötet worden war, und dass die beiden Schurken bestimmt auch die Braut seines Bruders entführt hatten!

Maruf nutzte den Söller des Tempels, um der Menschenmenge nach wie vor sehr erregt mitzuteilen, dass sein Stamm eine hohe Belohnung für die Ergreifung der Täter (tot oder lebendig) und für die lebende Bergung der Verlobten seines Bruders zahlen würde.

Dann eilte Maruf mit der schlechten Kunde zurück zu seinem Vater. Vorher gab er dem gerade vom Nomadenlager zurückgekehrten Kabir den Schlüssel zum Kontor, damit sich der Priester um die Leiche der Dienerin kümmern konnte.

Natürlich begleiteten die Zwerge den Kabir ins Kontor und stellten fest, dass man Ghassala im Bett des Verwalters fachkundig erstickt hatte. Sie ließen den Kabir allein und entdeckten im Keller des Gebäudes Hinweise auf eine verborgene Geheimtür. Da der Priester mit der Bergung der verstorbenen Dienerin beschäftigt war, gab er den Zwergen den Kontorschlüssel. Endlich hatten sie freie Bahn.

Die Zwerge entdeckten einen verborgenen Gewölbekeller und übersahen beinahe Chajos Leiche. Der Mann war fachkundig erdrosselt worden!

Die Zwerge entdeckten eine Geheimtür, die in der Nordwest-Ecke des Gebäudes ins Freie führte. Damir entdeckte und verfolgte die Spuren zweier Personen bis zur östlichen Mauerecke, wo sie nach Südosten abbogen und sich dann im Palmenhain verloren.

Damir kehrte zurück. Die Zwerge stöberten in den Büchern des Kontors und stellten fest, dass sich in der Kasse momentan 5000 GS befunden hatten, ein echtes Jahreshoch.

Eine weitere Durchsuchung der Räume brachte keine neuen Erkenntnisse. Die Zwerge beschlossen, die Entdeckung von Chajos Leiche und des geheimen Kellers erstmal zu verschweigen.

Sie gaben dem Kabir den Kontorschlüssel zurück und hatten nun vor, ins Nomadenlager zu gehen. Der Kabir hatte dem Scheich ja schon erzählt, dass zwergische Ermittler an der Sache dran waren, was den Stammesführer allerdings höchstens marginal interessiert hatte. Damir blickte ratsuchend auf seinen Zauberteppich – und entdeckte dort allerlei kleine Symbole!

Die Zwerge erkundigten sich beim Kabir nach Einzelheiten und erfuhren, dass es in der Oase einige meketische Überbleibsel gab, einen weißen Obelisken (3m Durchmesser, 12m hoch), die kopflose Statue eines übergroßen Menschen, und die Überreste von zwei meketischen Torpfeilern östlich der Düne.

Interessant!

Der erste frühe Nachmittag in der Oase (4. Fee)

Maolin fand heraus, dass man die Weiße Pyramide auf einer großen Linienkreuzung errichtet hatte. Das half aber niemandem weiter.

Die Zwerge betrachteten den Obelisken und suchten die kopflose Statue vergeblich nach geheimen Mechanismen ab. Sie stießen dort wieder auf die Zweierspur (und Spuren eines Nachtlagers). Damir konnte den Spuren folgen und führte seine Gefährten nördlich um die Düne herum nach Süden, ehe er sie verlor.

Die Zwerge liefen zu den beiden aus dem glasierten Sandboden etwa 2m aufragenden Pfeilern, die etwa 20m voneinander entfernt waren, und sahen sich dort um. Damir stellte fest, dass von Süden her häufig Leute hin und her bis zur Mitte zwischen den beiden Pfeilern gelaufen waren.

Maolin prüfte dort gerade die Glasur des Bodens, als Gortroch, der an den beiden Pfeilern kleine Skorpionsymbole bemerkt hatte, die mit ockerbrauner Farbe aufgetragen waren, erst das eine und dann das andere Symbol mit etwas Druck berührte. Das war richtig, denn diese Aktion entfernte per Elementarmagie sofort den Deckel über dem Schacht, der hinab in einen alten meketischen Serkef-Tempel führte. Das war aus Maolins Sicht freilich falsch, weil er gerade auf diesem Deckel nach Hinweisen suchte, warum die Fußspuren ausgerechnet an dieser Stelle schlagartig verschwanden.

Maolin stürzte also in den Schacht hinab, überstand den Sturz (5m) aber halbwegs glimpflich.

Dort unten gab es einen Gang – und eine mit Skorpionreliefs verzierte und mit einem Skorpiontürklopfer (und einem vergitterten Türspion) versehene massive Bronzetür meketischen Ursprungs. Leider besaßen die Zwerge keinen passenden Schlüssel – und Bestijas *Springwurz* brannte leider aus.

Die unautorisierten Manipulationen an der Bronzetür sorgten dafür, dass im kurzen Gang zwischen Eingangsschacht plötzlich auf 3m Länge eine 4m tiefe Fallgrube gähnte. Hier war starke Elementarmagie am Werk!

Die Zwerge berieten lange, was sie nun unternehmen sollten. Schließlich folgten sie dem Gang bis kurz vor seinem anderen Ende. Bestija hatte unverschämtes Glück, denn sie spürte gerade noch rechtzeitig, wie sich vor ihr eine Fallgrube auftat, die die gleichen Dimensionen wie die erste hatte.

Die Zwerge berieten lange, was sie nun unternehmen sollten. Schließlich kehrten sie um und stellten am anderen Ende des Gangs (kurz hinter der Bronzetür) fest, dass sich die Fallgrube dort wieder geschlossen hatte. Schnell eilten sie zum Schacht und kletterten ins Freie.

Nachmittägliche Aktionen

Maruf hatte seinen Vater am frühen Nachmittag über seine Entdeckung im Kontor informiert. Der Scheich hätte sich niemals vorstellen können, dass Chajo und Assadan derart hinterhältige Mordgesellen und Räuber waren. So konnte man sich also in den Menschen irren.

Wenig später war der Jäger Fatim ins Lager getaumelt. Er hatte am frühen Morgen nach seinen Kaninchenfallen im Nordosten (etwa eine Wegstunde entfernt) schauen wollen und war dort von einem kleinen Skorpion gebissen worden. Nachdem er am späten Vormittag aus seiner Ohnmacht erwacht war, hatte er in einiger Entfernung zwischen den Hügeln eine Gruppe von drei Kamelreitern gesehen, die offenbar von der Weihrauchstraße abgebogen waren, um zielstrebig und ziemlich schnell in nordöstlicher Richtung zu reiten. Vielleicht waren sie zu den Goldschakal-Hügeln unterwegs, einem zerfurchten Wüstengelände etwa anderthalb Tagesritte von Wasim entfernt, in dem sich hin und wieder „Räuberbanden“ versteckten oder durchziehende Nomaden anderer Stämme ihr Lager aufschlugen. Vielleicht war das die Braut mit ihren Entführern gewesen?

Fatim hatte einige Stunden gebraucht, um das Lager zu erreichen, und konnte seine Beobachtung dem Quadi Hosni Moussa in dessen Zelt mitteilen, ehe er wieder bewusstlos wurde. Die Nomaden holten den Kabir, damit er mit Hilfe Ormuts versuchen konnte, den Mann auf wundersame Weise vor dem tödlichen Skorpiongift zu retten.

Maruf wollte die Dreiergruppe sofort verfolgen, aber sein Vater erklärte diese Aufgabe zur Chefsache. Sherif war immer noch unterwegs, um seine Braut zu finden, also würde er, der Scheich, höchstpersönlich die Verfolgung aufnehmen. Maruf sollte dagegen im Lager bleiben und hier für Ruhe und Ordnung sorgen. Sein Sohn fügte sich, bestand aber darauf, dass fünf der neun Krieger, die seinen Vater begleiten sollten, seine treuesten und besten Krieger waren. Kurz darauf ritten diese zehn Männer los.

Der erste späte Nachmittag in der Oase (4. Fee)

Die Zwerge berieten bei den Pfeilern lange, was sie nun unternehmen sollten. Schließlich kletterten Gortroch und Maolin wieder hinab, um die Bronzetür zu bewachen.

Die drei anderen Zwerge (Bestija, Damir und Geuzeleide) liefen zum Lager der Nomaden. Dort erfuhren sie von Fatims Pech und lernten den Quadi kennen, der sie zu seinem Zelt brachte, in dem sich der Kabir um den ohnmächtigen Patienten und dessen Angehörige kümmerte. Der Priester hatte zu seinem Bedauern keine Möglichkeit, das Gift des Skorpions unschädlich zu machen.

Geuzeleide flößte dem bewusstlosen Mann einen Viarchen-Smoothie ein, dessen Wirkung die Zwerge noch nicht erprobt hatten. Kaum hatte sie es geschafft, einen Teil des Tranks in seinen Mundraum zu träufeln, kam Fatim ein wenig zu sich und begann die Flüssigkeit zu schlucken. Kurz darauf war der Jäger wieder „wie neu“! Ein echtes Wunder! Der Kabir nutzte den günstigen Moment für ein inbrünstiges Dankgebet zu Ormut.

Maruf kam hinzu und lud die Zwerge zu einem Tee ins Zelt des Scheichs ein. Sein Vater jagte gerade den mutmaßlichen Schurken hinterher (Chajo, Assadan), die Fatim vormittags beobachtet hatte. Und sein armer Bruder Sherif umkreiste weiterhin irgendwo die Oase auf der Suche nach seiner Braut, weil er diese Neuigkeit noch gar nicht mitbekommen hatte.

Die Zwerge stellten sich als „Weltenbummler auf eigene Rechnung“ vor, die tatsächlich vor ein paar Jahren in Meknesch den Kabir getroffen hatten und durch eine glückliche Fügung ausgerechnet jetzt in Wasim waren, um Fatims Leben zu retten. *Fest ist der Ort, doch ungewiss die Stunde!* Dieses Motto könnte sich glatt auf ihr hilfreiches Eingreifen beziehen – aber so anmaßend würden sie selbstverständlich nicht sein. Die Zwerge hatten angeblich gehört, dass man den Kabir wegen eines Unfalls ins Lager gerufen hatte, und waren deshalb hierher gekommen.

Die drei Zwerge waren sich einig, dass sie dem zweitgeborenen Sohn des Scheichs nichts von ihren Entdeckungen erzählen wollten. Maruf wäre vielleicht lieber selbst der neue Herrscher geworden und deshalb hoch motiviert, die geplante Hochzeit scheitern zu lassen und Vater und Bruder zu beseitigen (und die Braut verschwinden zu lassen). Dieses Motiv machte ihn zu einem Hauptverdächtigen.

Maruf bedankte sich bei den drei Zwergen mit Rubinen (je 250 GS) für die wundersame Rettung Fatims. Gern hätte er ihnen weitere Wundertränke dieser Art abgekauft, aber die Zwerge erklärten, dass sie leider nur diesen einen besessen hatten.

Als die (ungewöhnlicherweise mit Fußketten am schnellen Laufen gehinderte) Leibsklavin Marufs, eine bildhübsche junge erainnische Frau (namens Deirdre), den Zwergen und Maruf den frisch zubereiteten Tee reichte, zitterten ihre Hände so sehr, dass sie Maruf etwas Tee auf sein Gewand schüttete. Maruf verpasste ihr zur Strafe einen schmerzhaften Schlag ins Gesicht, der die Sklavin zu Fall brachte. Immer noch zornig, forderte Maruf sie auf, schleunigst das Zelt zu verlassen.

Nach dieser Szene stand für die Zwerge 200% fest, dass Maruf ein übler Kerl war. Eigentlich war ihnen das aber sowieso schon längst klar gewesen.

Die Zwerge erkundigten sich, ob sie sich im Zelt der verschwundenen Braut umsehen dürften. Maruf lehnte das ab. Dort gab es nichts zu entdecken. Er und sein Bruder und sein Vater hatten sich dort bereits gründlich umgesehen. Neferzhadi war spurlos verschwunden, basta.

Die Zwerge verabschiedeten sich und verließen das Zelt des Scheichs. Hosni begleitete sie gerade zum Eingang des Lagers, als dort eine Gruppe von Kamelreitern auftauchte. Es waren die Leute von Sherif, die ihren bewusstlosen Anführer zurück ins Lager brachten. Sherif hatte im Südwesten der Oase die (vergebliche) Spurensuche unterbrochen, um sich hinter ein paar Sträuchern zu erleichtern, und hatte dabei einen mittelgroßen Skorpion aufgescheucht, der ihm prompt in den Fuß gestochen hatte. Der Sohn des Scheichs war schnell ohnmächtig geworden.

Die Zwerge verabreichten in Sherifs Zelt (schon mit einer gewissen Routine) dem Patienten einen Viarchen-Smoothie – und er bedankte sich mit je einem schönen Rubin (500 GS) bei seinen Rettern. Wenn er irgendwas für seine neuen Freunde tun könnte, sehr gerne! Der Kabir war hochofrennt, ein weiteres Dankgebet anstimmen zu dürfen.

Maruf kam hinzu und umarmte (halbherzig) seinen Bruder. Die Zwerge räumten ein, doch noch einen passenden Heiltrank in ihrem Gepäck gefunden zu haben.

Maruf informierte Sherif über die Abwesenheit ihres Vaters und die mit der Kontorkasse verschwundenen Schurken, ehe ein Krieger Maruf wegen einer anderen Sache aus dem Zelt rief.

Der wegen seines Fleißes bei den Nomaden sehr beliebte Wasserträger (namens Akkad) war gerade im Lager und wollte mit Maruf sprechen. Die Nomaden wussten, dass Maruf sich sehr gern mit Akkad unterhielt, den er – im Gegensatz zu fast allen anderen Leuten – fast wie einen Freund behandelte, und Maruf nahm die Störung tatsächlich nicht krumm und verließ das Zelt seines Bruders.

Die Zwerge baten Sherif, ihnen sein Familien-Amulett auszuleihen. Das lehnte er erwartungsgemäß ab. Er war aber bereit, die Zwerge zu begleiten, die einen verborgenen Gang der Meketer auf seinem Stammesgebiet, nur 500m vom Lager der Nomaden entfernt, entdeckt hatten. Es stimmte also, was er von dem Gespür der Zwerge für unterirdische Bauwerke aller Art gehört hatte! Neugierig unternahm der wundersam genese Sherif also einen kleinen Spaziergang mit seinen Rettern, angeblich, um ihnen den Ort zu zeigen, an dem ihn der Skorpion gestochen hatte.

Abendliche Aktionen

Maruf war froh, dass Akkad ins Lager gekommen war. *Fest ist der Ort und gewiss schon bald die richtige Stunde!* Die seit der Ankunft der Braut ausgegebene neue Parole war Akkads Einfall – und Maruf hatte sich heute entschlossen, sein Schicksal tapfer in die Hand zu nehmen, denn die richtige Stunde war endlich gekommen. Lief alles nach Plan, würde sein Vater in den Goldschakal-Hügeln verunglücken – und um Sherif würde sich Maruf kümmern, falls er sich dem Wechsel der Herrschaft widersetzen sollte. Es war jetzt Zeit für ein göttliches Zeichen, jetzt sofort, in der kommenden Nacht!

Akkad nahm die Neuigkeiten eher bestürzt zur Kenntnis, denn seine Vorbereitungen waren noch nicht abgeschlossen, um den Zaudernden die Macht der wahren Götter zu demonstrieren. Gern hätte er das tödliche Sonnenauge Ormut, die versengende Wüstensonne in Gestalt des Skorpiongottes Serkef (oder Schirkuh in der Sprache der Nomaden) aufgefordert, einen Bruchteil seiner Kraft zu entfalten (und gleichzeitig unter Beweis zu stellen, dass Akkad in der Lage war, über die Diener des Gottes zu gebieten, die schrecklichen Humbaba). Aber dazu brauchte er ein junges Menschenopfer, und da Sherifs verschwundene Braut die beste Wahl gewesen war, konnte er selbst mit einer plötzlich verschwundenen Sklavin (nur als Beispiel) unmöglich schon in der kommenden Nacht das erforderliche Ritual durchführen. Akkad bräuchte mindestens einen vollen Tag, um den Wunsch Marufs zu erfüllen, d.h. die morgige Nacht wäre frühestens geeignet.

Maruf war verstimmt, aber da die Goldschakal-Hügel weit genug vom Lager entfernt waren, würde diese unangenehme Verzögerung das gemeinsame Vorhaben nicht ernsthaft gefährden. Akkad sollte schnellstmöglich beginnen, das Ritual vorzubereiten. Unter diesen Umständen war ein mitternächtliches Treffen der Schirkuhisten zusammen mit Maruf unbedingt erforderlich. Dabei würde auch ein feierliches Blutopfer der Anwesenden

stattfinden, die dabei den Eid leisten müssten, ihr Leben dem Skorpiongott zu widmen, was immer er auch von ihnen verlangen würde (durch den Mund Akkads, seines Hohepriesters). Das wäre mehr oder minder eine rituelle Formsache, denn Akkad würde selbstverständlich nichts fordern, das nicht im Sinn Marufs wäre. Aber das hatten sie ja bereits längst besprochen, nicht wahr?

Der zweite Abend in der Oase (4. Fee)

Die drei Zwerge führten Sherif zu Gortroch und Maolin, die vor der Bronzetür hockten und Karten spielten. Der Sohn des Scheichs war beeindruckt – nicht wegen der Abgebrühtheit der Zwerge, sondern wegen der unbekanntenen architektonischen Zeugen der meketischen Vergangenheit. Sein Amulett öffnete leider nicht die Tür.

Sherif versprach, den Fund geheim zu halten, um die Ermittlungen der Zwerge nicht zu gefährden, die allerdings hinsichtlich des Verschwindens seiner Braut ebenso im Dunkeln tappten wie er. Er kehrte schließlich allein zu seinem Stamm zurück.

Da Damir einfiel, dass er im Kontor den Boden des verborgenen Gewölbekellers noch nicht sorgfältig abgesucht hatte, wollte er das jetzt nachholen. Seine Gefährten wollten ihn begleiten – bis auf Maolin, der lieber das Lager der Nomaden aufsuchen wollte, um allein mit Deirdre zu sprechen.

Maolin gelang es erst beim zweiten Versuch, sich unbemerkt unsichtbar zu machen, aber dann konnte er sich erfolgreich in Marufs Zelt schleichen, in dem sich momentan nur Deirdre aufhielt. Die Erinnerin wollte sich nicht mit einem Unbekannten unterhalten, war aber positiv gestimmt, dass ein Fremder halbwegs brauchbar ihre Muttersprache sprechen konnte, und alarmierte schon deshalb nicht die Wachen. Maolin (wieder sichtbar) zerstreute ihr Misstrauen und versprach ihr, sich für ihre Freilassung einzusetzen, wenn sie ihm helfen würde, ihn und seine Gefährten bei der Suche nach Sherifs Braut mit ein paar Auskünften zu unterstützen.

Da sich herausstellte, dass Deirdre den Händler Fonfrega aus Cuanscadan kannte, der ab und zu bei der Tierzüchterin Isbealla bestimmt zahme Kleintiere für seinen erlauchten Kundenkreis bestellte, die dann ihr Vater in deren Auftrag in Lebendfallen fing, wurde die Sklavin gesprächsbereit. Maruf dürfte davon freilich nichts erfahren, weil er jähzornig und sehr gewaltbereit war. Im vergangenen Monat hatte er glücklicherweise fast jede Nacht das Lager verlassen. Entweder er soff heimlich oder er hatte eine Geliebte oder er trieb sonst etwas Verbotenes.

In der vergangenen Nacht hatte Maruf nach der Aufregung allerdings bis zum Morgen geschlafen und dabei im Schlaf seltsame Worte deutlich vernehmbar gemurmelt: *Fest ist der Ort und gewiss schon bald die richtige Stunde!*

Deirdre überraschte Maolin mit ihrer Antwort auf seine Frage, ob Maruf vielleicht irgendeinen besonderen Schlüssel besitzen würde. Tatsächlich trug Maruf einen goldenen Schlüssel an einem Halskettchen, dessen Griff wie ein Skorpion geformt war. Und sein Freund, der Wasserträger Akkad, ebenso!

Interessant!

Maolin bedankte sich, machte sich wieder unsichtbar und eilte seinen Gefährten hinterher.

Die anderen Zwerge waren durch den unterirdischen Gang gelaufen und hatten durch eine Geheimtür den Obelisk im Palmenhain verlassen. Sie liehen sich vom Kabir erneut den Kontorschlüssel aus und durchsuchten noch einmal die Räume des Kontors nach Hinweisen, die sie vielleicht beim ersten Mal übersehen hatten – vergeblich.

Nachdem Maolin mit den Neuigkeiten zurückgekehrt war, wollten die Zwerge lieber Akkad den Goldschlüssel abnehmen. Der Kabir kannte den tüchtigen Wasserträger, der kein festes Quartier hatte, sondern mal hier, mal da, unter den Palmen sein Lager aufschlug. Akkad war vor zwei Jahren als Wanderarbeiter in die Oase gekommen und hier seitdem „hängengeblieben“. Ein tüchtiger Arbeiter, der sich gut mit den Nomaden verstand und fast behaupten konnte, mit Maruf befreundet zu sein.

Die Zwerge bestätigten einem Diener der Herberge, dass sie ihr Zimmer weiterhin behalten und bezahlen wollten, ehe sie wieder zum Schacht zwischen den beiden Pfeilern liefen, um im Gang vor der Bronzetür den nächtlichen Besuchern aufzulauern, mit deren Erscheinen sie fest rechneten.

Die zweite Nacht in der Oase (4. Fee auf 5. Fee)

Nachdem sie die Bronzetür erreicht hatten, sahen die Zwerge durch den Schlitz des Türspions etwas Licht herausschimmern.

Akkad war bereits mit einem Helfer im Serkef-Tempel. Während der Helfer hinter der Tür auf die Schirkuhisten wartete, legte Akkad, der natürlich ein Serkef-Priester war, gerade auf rituelle Weise seine Skorpionrobe an.

Die Zwerge legten sich im Seitengang auf die Lauer.

Schließlich wurde der Schacht geöffnet, aber statt Maruf stiegen drei Krieger seines Stammes (gerüstet und bewaffnet) hinab. Der erste Mann klopfte an die Tür, das Sichtgitter des Türspions wurde geöffnet, und er sagte die Parole: *Fest ist der Ort und gewiss schon bald die richtige Stunde!*

Die Tür wurde geöffnet, die drei Männer traten hindurch, die Tür wurde geschlossen.

Erst jetzt merkten die Zwerge, dass sie ihren Einsatz verpasst hatten. Die blöde Tür war schon wieder zu!

Sie wollten gerade ihren Einfall in die Tat umsetzen, die Türwache mit der Illusion eines Nomaden-Kriegers zu verwirren, als drei weitere Schirkuhisten den Schacht hinabkletterten. Diesmal wollten sich die Zwerge nicht mehr aussperren lassen. Sie marschierten deshalb einfach hinter dem dritten Krieger wie selbstverständlich durch die Tür und sagten dabei artig (und halbwegs verständlich) die geforderte Parole!

Sowohl der Türsteher als auch die Schirkuhisten waren von dieser Situation überfordert. Diese Zwerge waren bekanntlich die Freunde des Kabirs und hatten heute Fatim und Sherif gerettet sowie mit Maruf Tee getrunken. Sie waren also Gäste der Nomaden – und möglicherweise (wer verstand schon, was Zwerge glauben oder nicht glauben würden) waren sie insgeheim auch Verehrer der Wüstensonne? Immerhin kannten sie die Parole, die ihnen vielleicht Maruf anvertraut hatte.

Der Türsteher ließ die Zwerge also passieren und schloss erst hinter ihnen die Bronzetür. Dahinter ging es durch einen Vorraum und durch ein Portal in die große Säulenhalle eines

meketischen Serkef-Heiligtums, das von Schalen mit rötlich leuchtenden Steinen in ein düsteres Licht getaucht wurde.

Dort erst kam einem der soeben angekommenen Krieger die Sache seltsam vor. Er wandte sich um, zückte seinen Stoßspeer und verlangte unverzüglich eine Erklärung für die Anwesenheit der Fremden. Weiter hinten im Saal standen die anderen drei Krieger herum, und unterhalb eines Altarsteins, auf dem sich die übergroße Statue des meketischen Skorpiongottes (Mann mit Skorpionkappe) erhob, stand – in eine schwarze Robe mit goldenen Skorpionstickereien gehüllt – ein schwächtiger Mann, der natürlich Akkad, der Wasserträger, war. Er rief den Kriegern zu, die ungebetenen Schnüffler schnell zum Schweigen zu bringen! Sie hätten hier im Tempel absolut nichts verloren!

Der Kampf konnte beginnen. Akkad setzte mit einem Kopfnicken die große Statue in Bewegung! Sie stieg von dem Altarstein herab und kam bedrohlich auf die Kämpfenden zu.

- Maolin tötete den Türsteher, nachdem er ihn gerade noch rechtzeitig in den *Schlaf* geschickt hatte.
- Gortroch und Damir kämpften mit ihren Waffen gegen fünf Krieger, die ihre Stoßspeere zu nutzen wussten. Ein Krieger floh durch einen Vorhang, der sich hinter dem Altarstein befand.
- Bestija konnte zunächst mangels Raum nicht in den Kampf eingreifen.
- Geuzeleide richtete Blitze gegen die Wandelstatue.
- Maolin probierte verschiedene Zauber aus.

Akkad versteckte sich hinter dem Altarstein und begann irgendeinen Zauberspruch zu murmeln. Bestija nahm Gortrochs Platz ein, während Gortroch erfolgreich aus dem Kampfgetümmel ausbrach und zu Akkad rannte, um ihn am Zaubern zu stören – erfolgreich. Akkad zückte einen Giftdolch, aber ihm gelang kein Treffer, und Gortroch konnte ihn schnell töten.

Die Wandelstatue versuchte Geuzeleide mit einem *Seelenschock* auszuschalten, scheiterte aber an der hohen Widerstandskraft der Zwergin. Die Statue zerfiel schließlich zu Sand, ohne einen nennenswerten Schaden auf Seite der Zwerge verursacht zu haben.

Die fünf Krieger ergaben sich nicht und wurden getötet.

Geuzeleides Amulett warnte sie vor weiterer Gefahr. Die Zwerge aßen haufenweise Kirschen von dem magischen Zweig, den sie in Nedschef gefunden hatten. Dann kamen schon die nächsten Schirkuhisten, nämlich Maruf und zwei Krieger.

Der nächste Kampf begann. Auch der vorhin geflüchtete Krieger gesellte sich mit einem eindrucksvollen Stoßspeer-Sturmangriff hinzu.

Alle Gegner wurden von den Zwergen getötet. Maolin hätte Maruf am liebsten vor dem endgültigen Tod bewahrt, dachte aber zu spät an diese Möglichkeit.

Die Zwerge hatten jetzt zwei goldene Skorpion-Schlüssel – und einen goldenen Schakalschlüssel, den Akkad zusätzlich um den Hals getragen hatte.

Hinter dem Vorhang (hinter dem Altarstein) war eine weitere Säulenhalle mit einigen Nebenräumen und einem verschlossenen Steinportal, auf dem ein Schakalkopf (mit

aufgesperrtem Rachen) prangte. Eine meketische Bilderschrift war auch zu sehen, die die Zwerge erst später (dank Geuzeleides Technik des Einprägens) übersetzt bekamen.

*Wie in alter Zeit wird der Sonnengott wiederkehren,
um gegen das wieder auferstandene Böse zu kämpfen.
Fest ist der Ort, doch ungewiss die Stunde.
Nicht direkt bei der weißen Pyramide,
aber auch nicht weit von ihr entfernt,
wird der himmlische Skorpion dereinst seine Krieger um sich scharen,
um seine Feinde in Stücke zu reißen.*

Die Zwerge sahen sich zunächst alle Nebenräume an. Es gab

- für die Schirkuhisten vorbereitete, aber ungenutzte Übernachtungsquartiere
- einen Raum mit einem unbenutzten Bettgestell, haltbaren Nahrungsmitteln, Wasserschläuchen, Nachtgeschirr und Hand- und Fußschellen
- ein von Akkad benutztes Quartier mit einer kleinen Truhe, in der sie ein Lederetui mit verschiedenen Gegengiften sowie Rubine im Wert von 5000 GS fanden
- zwei meketische Ritualräume (mit einer Totenbarke bzw. mit den alten Bestattungswerkzeugen und -gefäßen)
- eine Kammer, in der regungslos ein echter Humbaba stand

Schließlich sperrten die Zwerge mit dem Schakalschlüssel das Steinportal auf. Dahinter lag das Allerheiligste des alten Serkef-Tempels – und hier befand sich der größte Schatz, eine 10 cm durchmessende und 70 cm hohe Statue des Skorpiongottes Serkef aus massivem Gold (100 kg, 10.000 GS).

Nachdem Damir alles zu seiner (Un-)Zufriedenheit abgesucht hatte (ohne weitere Entdeckung), legten die Zwerge ein Seil um die Statue und warfen sie um. Diese Tempelschändung musste bestraft werden. Der Humbaba griff an, hatte aber keine echte Chance gegen die Zwerge.

Damir suchte noch hier und da nach geheimen Mechanismen – vergeblich. Maolin hätte allzu gern Beweismittel für das finstere Treiben in diesem Tempel gefunden, oder wenigstens deutliche Hinweise auf Menschenopferungen, aber so etwas schien es hier tatsächlich nicht zu geben.

Tatsächlich hatte Akkad seine priesterlichen Werkzeuge außerhalb des Tempels versteckt. Für den heutigen Abend hatte er nur den mitternächtlichen Blutschwur geplant gehabt. Sobald diese Formalität erledigt gewesen wäre, hätte er mit einigen (ab diesem Zeitpunkt absolut loyalen) Helfern das Ritual vorbereitet, an dessen Ende die Opferung eines Menschen gestanden hätte, um Serkefs Wohlwollen und die Kontrolle über den Humbaba zu erreichen. Das hätte allerdings nicht funktioniert, weil der meketische Gott nichts von solchen Opferungen hielt und derzeit sowieso viel zu schwach war, um irgendwelche Macht zu demonstrieren, aber das wäre eine andere Geschichte geworden.

Was nun?

Den Zwergen wurde allmählich bewusst, dass sie große Schwierigkeiten bekommen würden, wenn sie irgendwem in der Oase erzählen würden, dass sie gerade neun Nomaden, einen Wasserträger und den zweiten Sohn des Scheichs getötet hatten, bloß weil diese Leute statt Ormut und Alaman einen schwachen meketischen Gott verehrt hatten, der allgemein als ein Samawi, also als ein himmlischer Helfer Ormuts, betrachtet wurde und dessen Anbetung zwar

von den Dienern des Zweiheit-Glaubens nicht gern gesehen, aber doch weitgehend toleriert wurde, gerade bei den Nomaden, die strenge Glaubensvorschriften sowieso ignorierten.

Der zweite Vormittag in der Oase (5. Fee)

Die Zwerge vergruben noch vor der Morgendämmerung die Goldstatue in der Nähe der Pfeiler (in weichem Sandboden) und ruhten sich im Gang vor der geschlossenen Bronzetür bis zum Sonnenaufgang aus. Dann liefen sie zurück in die Oase und suchten erfolglos an verschiedenen Orten nach Geheimgängen. Sie besuchten auch den Kabir, der sich erkundigte, ob sie schon etwas Neues herausgefunden hätten. In der vergangenen Nacht waren Maruf und einige Krieger (einschließlich der eingeteilten Torwachen) spurlos verschwunden. Sherif stand vor einem Rätsel. Seine Braut war noch am Leben – davon hatte sich der Kabir an diesem Morgen gerade überzeugt.

Die Zwerge verrieteten nichts und eilten zum Lager der Nomaden. Sie baten Sherif um Erlaubnis, sich das Zelt der Braut und Marufs Zelt anzusehen. Nein, sie hätten keine Ahnung, wohin Maruf mit seinen Kriegern gelaufen oder geritten war.

Sherif begleitete die Zwerge zum Zelt seiner Braut. Alischa gab die gleichen Auskünfte, die die Zwerge bereits indirekt gehört hatten. Die Dienerin wirkte sehr bedrückt, als würde sie sich nicht nur große Sorgen um Neferzhadi machen, sondern auch unter Selbstvorwürfen leiden, die sie im Beisein Sherifs und so vieler Zuhörer aber nicht erwähnen wollte.

Maolin spürte, dass etwas nicht stimmte, und kehrte noch einmal um, nachdem Sherif und seine Gefährten schon das Zelt verlassen hatten. Er erkundigte sich nach den Feierlichkeiten in Madinat, als Sherif gekommen war, um seine Braut abzuholen – und Alischa war froh über seine Frage, denn jetzt konnte sie endlich über die Schuldgefühle sprechen, die sie plagten. Und irgendwie hatte alles mit der alten Öl-Lampe zu tun, die Sherif als Verlobungsgeschenk einem fahrenden Trödler in Madinat abgekauft hatte, und die ein Geheimnis barg, das bisher nur Sherif, seine Braut und sie kannten. Sie war nämlich angeblich ein garantiert echter „Glücksbringer“, den das Brautpaar in der Hochzeitsnacht reiben sollte, um besonders glückerfüllte und fruchtbare Stunden mit Hilfe „der guten Geister der himmlischen Lüfte“ zu erleben. Neferzhadi fand das Geschenk amüsant und hatte es gern in ihrem Zelt ausgestellt.

Nachdem Neferzhadi verschwunden war und die Nomaden und der Scheich und seine beiden Söhne das Zelt durchsucht hatten und wieder gegangen waren, hatten die Nomaden das Gerüst und die Stoffwände wieder in Ordnung gebracht, und Alischa hatte noch ein wenig aufgeräumt. Als sie die Lampe auf ihren üblichen Platz stellen wollte, hatte sie plötzlich ein Gribbeln verspürt und die „Eingebung“ gehabt, die Figuren auf dem ebenfalls zu Boden gestürzten Eschbah-Brett genauso aufzustellen, wie sie seither dort standen. Und das, obwohl sie, anders als Neferzhadi, überhaupt nicht Eschbah spielen konnte!

Am nächsten Morgen hatte Alischa aber gezögert, diesen seltsamen Impuls jemandem anzuvertrauen. Maruf konnte sie nicht leiden, und Sherif war ja schon auf der Suche nach seiner Braut unterwegs, und dann wurde es immer später, und jetzt machte sie sich einfach nur Sorgen, zu lange gewartet zu haben, um davon zu berichten.

Interessant!

Maolin versuchte Alischa zu beruhigen und bedankte sich für ihr Vertrauen. Auf seine Bitte hin gab ihm Alischa die Lampe, und der Zwerg eilte zu seinen Gefährten, die gerade das Zelt

von Maruf (im Beisein von Deirdre und Sherif) durchwühlten. Vielleicht fanden sie ja eine Spur, die auf seinen Verbleib hindeuten könnte! Deirdre konnte nur sagen, dass Maruf das Zelt deutlich vor Mitternacht verlassen hatte.

In Marufs Kleidertruhe fanden sich schwarze Roben, die mit goldenen Skorpionen bestickt waren, und einige Gift-Phiolen. Sein Bruder meinte dazu nur, dass Maruf bestimmt eine gute Erklärung für diese Sachen hätte. Das musste nicht bedeuten, dass Maruf irgendetwas Schlimmes im Sinn gehabt hatte.

Die Zwerge wussten, dass Sherif recht hatte, waren aber froh, dass der Sohn des Scheichs wegen einer anderen Sache aus dem Zelt gerufen wurde und Maolin ihnen endlich berichten konnte, was er von Alischa erfahren hatte.

Maolin rieb testhalber an der „Wunderlampe“ – und neben der Lampe bildete sich das durchschimmernde Bild einer hübschen jungen Frau, deren Worte Maolin sogar in seinem Kopf hören konnte. Sie war Neferzhadi, und sie war in dieser Lampe gefangen! Als sie in der fraglichen Nacht außerhalb ihres Zeltes ein Knirschen oder Knacken vernommen hatte, ganz so, als ob einem Meuchelmörder ein kritischer Fehler beim Schleichen unterlaufen wäre, war ihr spontan nur in den Sinn gekommen, die Lampe zu reiben, die sie gerade in der Hand gehabt hatte, um sie etwas dekorativer auf das kleinen Tischchen in ihrem Zelt zu stellen.

Statt ihr „Glück zu bringen“, war ein kleiner „Luftzwerg“ (und kein „Lustzwerg“, den der etwas lispelnde alte Beschwörer ursprünglich in diese Lampe hatte zwingen wollen – ein kritischer Fehler beim Zaubern eben), also ein Luftelementarwesen, mit einem kleinen *Wirbelwind* aus der Lampe emporgestiegen, hatte freudig auf Scharidisch „endlich frei“ gerufen und war verschwunden, während sie mit unwiderstehlicher Kraft in die Lampe hineingezogen wurde. Später konnte sie kurz Kontakt mit Alischa aufnehmen und sie bitten, das Eschbah-Spiel so aufzustellen, dass es eine Warnung für Sherif und dessen Vater darstellen würde, die mit Sicherheit keinen Meuchelmörder engagieren würden, um sie in ihrem Zelt zu ermorden!

Interessant!

Nach diesen Worten verschwand das Bild von Neferzhadi wieder, Maolin erzählte, was er soeben gehört hatte, und die Zwerge (und Deirdre) blickten sich beeindruckt an. Sie hatten die Braut gefunden! Sie riefen aufgeregt Sherif ins Zelt, und der wiederum ließ den Quadi holen, weil Geuzeleide in den Sinn gekommen war, dass sie probieren könnte, den Zauber zu bannen, der Neferzhadi gefangen hielt, sofern ihr jemand ausreichend gut erklären würde, um welchen Zauber es sich eventuell handeln könnte.

Tatsächlich hatte sich Hosni Moussa während seines Daseins als Gelehrter im Städtebund von Elhaddar mit den sagenhaften Artefakten aus beliebten scharidischen Volksmärchen beschäftigt und dozierte – etwas verwundert – sehr gern über die verschiedenen (allesamt verbotenen) Kerkerzauber, mit denen Beschwörer in der Lage waren, nur die Seelen ihrer Opfer oder aber gar ein komplettes Wesen in metallene Gefängnisse zu sperren, um sie als dienstbare Knechte bei sich zu haben. Der Klassiker der Märchen waren Luftelementarmeister, also Dschinni, die drei Wünsche erfüllen mussten, ehe sie dem Kerker entkommen durften.

Gern hätte der Quadi noch mehr über seine Hobby-Forschungen erzählt, aber nachdem Geuzeleide dank seiner Erklärungen (ausnahmsweise!) den starken Eindruck hatte, sie wüsste,

welche Stoßrichtung ihr Bannzauber nehmen müsste, wobei die Chance eines Erfolgs freilich eher gering sein würde, machte sie sich sogleich an die Arbeit. Und beim zweiten Anlauf gelang ihr das Unwahrscheinliche: aus der Lampe strömte weißer Rauch hinaus und verdichtete sich schnell zur Gestalt von Neferzhadi (mit einem leichten Nachthemd bekleidet, das ihre Schönheit eher unterstrich als verbarg).

Sherif schloss überglücklich seine Braut in die Arme. Alle Zuschauer (Zwerge, Deirdre, Quadi) waren gerührt. Noch gerührter waren die Zwerge, als Sherif der begnadeten (und von ihrer erfolgreichen Tat nahezu überwältigten) Zwergenzauberin Rubine im Wert von 1000 GS überreichte, als spontanes Zeichen seiner übergroßen Dankbarkeit und Erleichterung – und jedem der Zwerge ein edles Kamel (500 GS wert) in Aussicht stellte.

Maolin nahm Sherif zur Seite und deutete vorsichtig an, er würde statt des Kamels lieber Deirdre als Geschenk nehmen, aber Sherif lehnte das Ansinnen ab. Er konnte sich doch nicht hinter dem Rücken seines Bruders an dessen Eigentum vergreifen!

Natürlich war die Befreiung Neferzhadis eine tolle Neuigkeit, aber noch gab es für die Nomaden keinen Grund für eine sorgenfreie Feier. Maruf und neun Krieger waren verschollen, die Kasse des Kontors war fort, mit der vermutlich Assadan und Chajo mit einem dritten Komplizen verschwunden waren, und der Scheich war mit neun Kriegern in den Goldschakal-Hügeln unterwegs, um sie dort festzunehmen.

Akkad wurde noch nicht vermisst.

Der zweite Nachmittag in der Oase (5. Fee)

Die Zwerge versprachen Sherif, weiterhin Ausschau nach den verschwundenen Personen zu halten. Leider hatten sie es bisher nicht geschafft, die verborgene Bronzetür zu öffnen – vermutlich war das der Zugang zu einem meketischen Tempel, der vor langer Zeit mit mächtiger Zauberei versperrt worden war, damit dort keine Dämonen herausstürmen konnten. Auf jeden Fall mindestens eine Nummer zu groß für die Zwerge!

Zunächst wollten sich die Zwerge aber ausruhen. Sie liefen zurück in Leodors Herberge, ließen sich ein Abendessen schmecken, wechselten ihre (unter der Kleidung versteckten) Verbände und legten sich schlafen.

In den Goldschakal-Hügeln

Am nächsten Morgen (6. Fee) ritten die Zwerge mit ihren Kamelen nach Nordosten, in Richtung der Goldschakal-Hügel. Hussein, ein ortskundiger Führer aus dem Lager der Nomaden, begleitete sie auf Geheiß von Sherif.

Gegen Mittag kam ihnen ein verletzter Kamelreiter entgegen. Er war einer der Krieger, die der Scheich für die Verfolgung der Schurken ausgesucht hatte. Der Mann berichtete von dem verräterischen Überfall, der am gestrigen Tag stattgefunden hatte, als die Gruppe eine Rastpause eingelegt hatte. Fünf Krieger hätten wie auf ein Kommando die Waffen gezückt und waren über den Scheich und die anderen vier Krieger hergefallen. Dabei hatten sie „*Maruf an die Macht*“ und „*die Krieger der Wüstensonne tun ihre Pflicht*“ gerufen. Die Verräter hatten dem Scheich die Kehle zerschlitzt und drei Verteidiger getötet. Drei Verräter hatten selbst ihr Leben verloren, die anderen beiden waren verletzt geflohen. Der vierte (letzte) Verteidiger war darüber sehr froh und konnte so ebenfalls entkommen.

Die Zwerge spendierten dem Mann Speise und Trank und einen Heiltrank. Dann ließen sie sich von ihm zur Stelle des Überfalls führen. Am Mittag des folgenden Tags (7. Fee) erreichten sie den von Geiern umkreisten Ort und bargen die sieben Leichen, die keine Wertsachen oder Waffen mehr besaßen. Auch die Kamele waren weg. Nur das Amulett des Scheichs hatte niemand angerührt.

Obwohl es einige Spuren gab, die weiter nach Nordosten wiesen, wollten weder die Zwerge noch die beiden Nomaden die Verräter verfolgen oder sich mit einer gewaltbereiten größeren Räuberbande anlegen, die vielleicht irgendwo in dem zerfurchten Gelände ihr Versteck hatte.

Die Zwerge brachten die Toten (und die traurigen Nachrichten) am Abend des folgenden Tages (8. Fee) ins Lager der Nomaden. Maruf hatte offenkundig tatsächlich einen Umsturz geplant gehabt und seinen Vater ermorden lassen!

Sherif war schockiert. Aber der neue Stammesführer hörte auf den Rat des Quadis (und seiner Braut), dass er lieber das Lager der Nomaden sichern und stärken sollte, um den Angriff einer Räuberbande abzuwehren, die vielleicht im Auftrag seines Bruders für sein Ableben sorgen sollten. Das wäre vernünftiger, als die Streitmacht seiner Krieger zu teilen und eine Strafexpedition gegen einen unbekanntes Gegner in unvertrautem Gelände durchzuführen.

Der Kabir kümmerte sich um die ordnungsgemäße Bestattung der Toten.

Sherifs Hochzeit musste warten, bis sich die Lage beruhigt hatte und die vorgeschriebene Trauerzeit vorüber war.

Sherif hatte Verständnis, dass die Zwerge weiterziehen wollten, und schenkte ihnen am 9. Fee die versprochenen Kamele – und Deirdre, der Maolin die gute Nachricht persönlich überbrachte.

In der folgenden Nacht holten die Zwerge die Goldstatue aus ihrem Versteck und ritten am Morgen des 10. Fee westwärts, von den Segenwünschen des Kabirs begleitet. Sie hatten jetzt zehn Kamele plus eine erainnische Ex-Sklavin bei sich.

Die Leichen von Maruf und neun Schirkuhisten verwesten im Serkef-Tempel.

Die Leiche von Akkad verweste dort ebenfalls. Akkad hatte seit etwa zwei Jahren als Wasserträger und Tagelöhner in der Oase gearbeitet. Er schlug sein Lager angeblich irgendwo unter den Palmen oder in den Dünen auf, um Geld zu sparen.

Tatsächlich war Akkad ein Serkef-Priester aus dem Westen, der sich dort als Kammerjäger nützlich gemacht und nicht nur Skorpione aus den Wohnhäusern und Lagerstätten gescheucht hatte, ohne die gotterschaffenen Tiere zu töten. Zufällig war ihm eines Tages eine alte Schrift in die Hände gefallen, zusammen mit drei uralten meketischen Gold-Schlüsseln. Akkad recherchierte und fand schließlich heraus, dass es einst bei Wasim einen Serkef-Tempel gegeben hatte, der als mögliches Dämoneneinfallstor später von den Valianern „versiegelt“ worden und mittlerweile verschüttet und vergessen war. Akkad machte sich auf den Weg nach Wasim.

Akkad merkte beim Obelisk, dass sein goldener Skorpion-Schlüssel an dessen Ostseite kalt wurde. Er entdeckte den Druckstein, der die Geheimgänge öffnete. In den folgenden Monaten erforschte er den Serkef-Tempel und entwickelte einen Plan, für den er Maruf gewann und ihm den anderen Skorpion-Schlüssel gab. Die treuesten Gefolgsleute des zweiten Sohns des Scheichs wurden zu Schirkuhisten – und dank ihrer regelmäßigen Rituale an dem alten Ort der Serkef-Verehrung wurde Wasim immer attraktiver für Skorpione aller Art.

Die Schirkuhisten bedauerten sehr die „Verweichlichung“ des fremdenfreundlichen Scheichs und seines Erstgeborenen, Sherif. Maruf wollte seine Familie angeblich mit Worten überzeugen, aber die Sturköpfe beharrten auf ihrem toleranten Kurs. Ein gewaltsamer Umsturz rückte immer stärker in den Fokus der Überlegungen, wobei das sture Beharren auf der Tradition des heidnischen Feuermal-Rituals, nach dem der weniger Fromme nur deshalb bevorzugt wurde, weil er etwas älter war, sehr schmerzlich zeigte, wie weit sich der Scheich und Sherif bereits vom Kern des Stammes-Glaubens entfernt hatten. Natürlich wollte Maruf offiziell keine Gewalt gegen seine Familie dulden, weshalb er angeblich täglich zu Ormut flehte, dass sich sein Schicksal zum Besseren kehren möge. Inoffiziell waren längst einige treue Krieger bereit, auf sein Zeichen hin dem Schicksal nachzuhelfen. Aber Maruf zögerte noch, weil er fürchtete, als Nutznießer eines Anschlags schnell den Ruf eines Vater- und Brudermörders zu erhalten. Es musste eine elegantere Lösung geben!

Als Neferzhadi nach Wasim gekommen war, hatte Akkad beim Anblick des Feuermals auf ihrer Hand die *Vision*, dass die symbolischen „Flammen“ in Wahrheit die Zangen und der Schwanz eines Skorpions wären. Die Braut war „offensichtlich“ das von Serkef erwählte Opfer! Sie würde das Zeichen für den gottgewollten Umsturz sein, im Namen der Wüstensonne! Maruf war von dem Plan begeistert. Jetzt brauchten sie nur noch einen Deppen, der die Braut vor ihrer Hochzeit entführen würde!

Akkad kam der Zufall zu Hilfe. Er belauschte nämlich in der mondlosen Nacht der 28. Schlange ein Gespräch unter Palmen zwischen Assadan, dem jungen tüchtigen Helfer des Kontorchefs Chajo, und einem Mann, der Akkad fremd war, den Assadan aber gut kannte. Assadan verriet dem Mann seinen Plan, wie ihre gemeinsame Bande ihr Vermögen nahezu risikolos deutlich vermehren könnte. Wenn am 5. Fee die Hochzeit stattfinden würde, wären die meisten Leute im Lager der Nomaden, um den Feierlichkeiten zuzuschauen. Diese Chance würde „Chajo“ nutzen, der sich bekanntlich nichts aus solchen Feiern machte, um mit der gut gefüllten Kontorkasse auf und davon zu reiten. Assadan würde das Verschwinden seines Meisters erst am folgenden Vormittag „auffallen“, und mit einem eintägigen Vorsprung stünden die Chancen gut, dass die Verfolger schnell aufgeben würden. Sein Freund sollte sich am Abend des 4. Fee außen an der Nordwest-Ecke des Kontors einfinden, dann würde ihn Assadan einlassen. Der in solchen Dingen sehr geübte Meuchel-Spezialist sollte ihn „sanft betäuben“, nachdem sie Chajos Leiche in ein geheimes Kellergewölbe geschafft hatten, und er könnte am nächsten Morgen ohne Aufsehen mit dem Gold und einem Helfer zum Versteck der Bande reiten. Nach der Schurkentat seines Meisters würde es keinen wundern, wenn Assadan Wasim verlassen würde.

Akkad informierte am 1. Fee Maruf. Die Deppen waren gefunden! Der Meuchel-Spezialist sollte die Braut entführen! Maruf war einverstanden, wollte deshalb aber nicht erpressbar werden. Akkad schmunzelte in sich hinein. Der Zweite Sohn war längst seine Marionette geworden! Aber kein Problem, er würde allein mit Assadan sprechen.

Am Vormittag des 2. Fee erklärte Akkad Assadan (bei einem späten Frühstück auf der Dachterrasse), dass er dessen nächtliches Gespräch belauscht hatte, dass er dem geplanten Vorhaben aber nicht im Wege stehen würde, sofern Assadan und sein Helfer ihrerseits bereit wären, ihm einen kleinen Dienst zu erweisen. Es gäbe nämlich in der Familie des Scheichs gewisse familieninterne Zweifel an der Richtigkeit der bevorstehenden Vermählung, die eine diskrete vorübergehende Sicherheitsverwahrung der Braut erforderlich machen würde, der dabei selbstverständlich kein Haar gekrümmt werden dürfte. Wäre das ein annehmbarer Vorschlag? Die Tat sollte möglichst bald, also am besten am Abend des 3. Fee erfolgen. Akkad wollte Neferzhadi im Norden der Pyramide gegen Mitternacht in Empfang nehmen.

Assadan war misstrauisch, aber einverstanden. Als sich der Meuchel-Spezialist dem Zelt der Braut näherte, passierte ihm ein Missgeschick beim Schleichen – und nachdem er kurz die Vorgänge im teilweise einstürzenden Zelt beobachtet hatte, musste er schleunigst fliehen. Natürlich verwischte er seine Spuren professionell. An der Pyramide traf er sich mit Akkad und erklärte ihm, dass die Braut leider von einem plötzlichen Luftwirbel verschluckt worden wäre! Akkad glaubte ihm das nicht und vermutete Taktik, um die Prämie zu erhöhen. Er warnte den Mann, keine falschen Spielchen zu spielen und wenn ihm heute wirklich etwas dazwischen gekommen wäre, dann sollte er die Braut in der nächsten Nacht entführen. Noch stünde sein Angebot! Die Männer trennten sich.

Der Meuchel-Spezialist traf sich kurz nach Mitternacht am 4. Fee an der Nordwest-Ecke der Karawanserei mit Assadan. Die Entführung hatte nicht geklappt! Die beiden Wüstenräuber vermuteten, dass dieser Wasserträger auch noch andere Helfer beauftragt hatte, die ihm Neferzhadi per Magie beschafft hatten. Akkad selbst schien das noch nicht gewusst zu haben, aber wenn er es erfahren würde,

dann bräuchte er keine weiteren Helfer und würde sich an sein Versprechen, ihren geplanten Raubmord zu decken, selbstverständlich nicht mehr halten. Also mussten sie jetzt sofort die Tat begehen und gemeinsam fliehen!

Der Meuchel-Spezialist tötete also Chajo und dessen Dienerin und Bettgenossin. Zusammen brachten sie Chajos Leiche in den geheimen Gewölbekeller, und dann flohen sie mit dem Gold aus der Kontorkasse bis zur kopflosen Statue. Am nächsten Vormittag trafen sie sich an der Weihrauchstraße östlich der Oase mit ihrem Helfer und ritten auf drei Kamelen mit hohem Tempo zum Lager der Räuberbande.

Am frühen Morgen des 4. Fee erfuhr Maruf beim üblichen Besuch des Wasserträgers von der gescheiterten Entführung. Und Akkad erfuhr von der verschwundenen Braut. Beide Männer waren jetzt überzeugt, dass dieser Assadan ein falsches Spiel spielen würde, um den Preis für die auf unerklärliche Spezialistenweise entführte Neferzhadi zu erhöhen. Maruf wollte jetzt doch persönlich (als besorgter Bruder des Bräutigams) mit den Deppen sprechen. Akkad sollte – im Hof der Karawanserei – einen Treffpunkt vereinbaren, am besten zum Mittagessen, um angeblich mit Assadan vertraulich über dessen Einblick in die ordnungsgemäße Verwaltung des Kontors zu sprechen. Dabei wollte Maruf betonen, dass seine Geduld nahezu erschöpft wäre und auf eine unverzügliche Übergabe der Braut an Akkad drängen.

Akkad wunderte sich, dass an diesem Morgen weder Assadan noch Chajo ihr gewohntes Frühstück auf der Dachterrasse einnahmen. Ihm schwante Übles. Er kehrte nach einigen Erkundigungen zu Maruf zurück und berichtete ihm, dass das Kontor an diesem Vormittag seltsamerweise noch immer geschlossen war! Jetzt schwante auch Maruf Übles. Und er sollte recht behalten.

Chajos Leiche verweste im geheimen Gewölbekeller.

Assadan – der junge Anführer einer Bande von Wüstenräubern – entkam mit einem erfahrenen Meuchelmörder und mit einem Helfer, mit dem Gold der Kontorkasse. Ihm schworen zwei verwundete Nomaden die Treue, die mit zehn Kamelen und etlichen Habseligkeiten eines Abends seinen Wachen in die Arme gelaufen waren. Das war für die Räuber ja doch noch gut ausgegangen! Sie zogen ihres Weges.