

## B.25 Drei Wünsche frei

Heinrich Glumpler, MIDGARD-Abenteurer, Pegasus 1997

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 1997 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

### Auf nach Nuristan

Dank ShuiChius Beziehungen fanden die Freunde im Frühjahr schnell einen Fischer, der bereit war, sie über das Schattenmeer nach Westen zu bringen. Mitten auf dem Meer tauchten plötzlich die göttlichen Beamten auf, um pflichtschuldigst die Wünsche zu erfüllen, die die Abenteurer beim Frühstück der Unsterblichen auf der Grünen Insel geäußert hatten. Murad hatte sich Macht über Blitz und Donner gewünscht und erhielt einen kleinen vorwitzigen Begleiter, einen kanthanischen Wolkendrachen namens MuShu. LaLi bekam ein Puderdöschen (er wollte schöner werden), und Gundar freute sich über seinen persönlichen "Organizer", denn er wollte schon immer "Macht über die Zeit" haben. Nun ja, an diesen Geschenken würden sie noch lange ihre Freude haben!

Ihr Weg brachte die Freunde nach Ulwar und dort trafen sie wirklich Hippodora, die zusammen mit Coiree eine erneute Geschäftsreise Sandobars in den Fernen Osten genutzt hatte, um sicher hier anzukommen. Das Wiedersehen erfreute auch den tüchtigen Seefahrer, der die Gunst der Stunde gleich nutzte und die Freunde bat, wenn sie schon auf dem Landweg Richtung Moravod ziehen wollten, dann doch über Nuristan zu reisen und dabei dafür zu sorgen, dass eine Lieferung für seinen geschätzten Geschäftsfreund Mehmet sicher nach Luluschahar käme. Mehmet würde ihnen bestimmt gute Tipps für ihre Weiterreise durch das Demawend-Gebirge geben können.

Klar, warum nicht? Während also Calyna, Coiree, Gundar, Hippodora, Murad, OhMeiShe und Ilmor Vasaron die Reise nach Nuristan antraten, beschlossen ShuiChiu und Aichuk, sich lieber Sandobar anzuschließen. Wenn alles gut ging, würde man sich im "Blauen Hund" in Geltin eines Tages wiedersehen.

Eine Feruke brachte sie von Ulwar die Jamuna stromaufwärts in zwei Wochen hinauf nach Luluschahar, der Hauptstadt Nuristans.

Unterwegs begegneten ihnen ein paar Krokodile, und einmal begleitete sie eine Zeitlang ein Trupp berittener Nomaden am Ufer (und MuShu erkundete auf Wunsch seines Herrn ihr Nachtlager), sonst gab es aber keine besonderen Ereignisse.

Endlich erreichten sie Luluschahar.

Im rotgoldenen Schein der untergehenden Sonne erblickt ihr voraus einen schlanken, glitzernd weißen Turm, der sich über den Dächern einer Stadt am Ostufer erhebt. Auf einem niedrigen Hügel über der Stadt erglänzen zu eurer Linken die goldenen Kuppeln einer kleinen Zitadelle. Und schon hört ihr die vertrauten Gesänge des Priesters auf dem Minarett, wie sie jeden Morgen, Mittag und Abend erschallen.

Voraus überspannt eine Brücke aus Stein die ganze Breite des Stromes. Die goldenen Kuppeln der Zitadelle geraten außer Sicht und werden von eher trüben, graubraunen Lehmziegelbauten verdeckt, die dicht ans Wasser grenzen, das hier durch den Schmutz der Abwassergräben all seine natürliche Schönheit verliert. Erst als die Feruke noch vor der Steinbrücke aus der Mitte des Stromes mit flatternden Segeln in ein kleines Hafenbecken hineinschwenkt, das von den letzten Strahlen der versinkenden Sonne beleuchtet wird, gewinnt die Stadt einen Hauch von Anmut zurück.

Sie brachten dem Kuriositätenhändler und Karawanen-Ausstatter Mehmet die Kiste Sandobars, in der sich eine potthässliche Pferdestatue aus Elfenbein befand. Der freundliche Händler bot den Freunden an, sein – dank seiner großen Familie nebst Schwiegereltern und Geschwistern schon stark überfülltes – Quartier mit ihm zu teilen, und für die erste Nacht nahmen sie das Angebot auch an.

Am folgenden Morgen kamen vier schwarzgekleidete Stadtwachen ("Nusch-Ghamar") vorbei und geleiteten die Freunde in die Zitadelle, in der sie Nahar, der Wesir Nuristans empfing.

Plötzlich blitzen vor euch jene goldenen Kuppeln auf, die ihr gestern schon vom Fluss aus gesehen habt. Sie sind von den hohen Mauern einer Zitadelle umgeben, deren Tore jedoch weit offen stehen. Die Wache führt euch in den Innenhof der großzügig angelegten Festung, und ihr erblickt einen kleinen, aber prachtvollen Palast, der zwar auf einem etwas höhergelegenen Gelände liegt, jedoch bisher von der Mauer der Zitadelle verdeckt wurde.

Die schwarzgekleideten Männer geleiten euch in das Innere der Festung, quer über den belebten Hof zu dem erhöht stehenden, palastartigen Bau. Unterwegs bemerkt ihr, dass hier noch eine zweite Art von Soldaten untergebracht sind, es sind Männer in hellblauen Gewändern, die keinen Gesichtsschleier tragen, und mit goldverzierten Waffen gerüstet sind. In der Nähe des Palastes werdet ihr von einer Gruppe von sechs dieser blauegekleideten Soldaten empfangen.

Gleich hinter dem silberbeschlagenen Tor öffnet sich ein wundervoller Ausblick auf einen kleinen Garten, durch den ein breiter Weg führt. Dieser Garten ist von den weißen Umfassungsmauern völlig umgeben. Hier wachsen seltsame Blumen, die ihr noch nie gesehen habt, schattenspendende Palmen neigen sich über kleinen, klaren Teichen, und grüne, wohlgepflegte Farne wiegen sich in einer leichten Brise.

Durch die kunstvoll gearbeiteten Steingitter vor den Fenstern fällt das Licht gebrochen und gedämpft in das Innere der Räume. Lichtflecken tanzen über dem Marmor, reflektiert von kleinen Teichen, die direkt hinter den Fensteröffnungen in den mosaik-geschmückten Boden eingelassen wurden.

Ihr habt einige Mühe, etwas zu erkennen, nachdem ihr direkt aus der prallen Sonne hier hereingekommen seid, doch die Kühle macht sich sofort angenehm bemerkbar. Als sich eure Augen wieder umgewöhnt haben, bemerkt ihr, dass auch das Innere des Palastes prachtvoll ausgestattet ist. Feine Kuppeldecken spannen sich über euch, kunstvoll gearbeitete Friese schmücken liebevoll gestaltete Bogengänge. Wahrhaftig, der Herrscher dieses Landes muss sagenhaft reich sein, oder war es zumindest einmal.

Aus den Schatten der Wände treten Frauen hervor, die sich euch mit roten Kissen nähern. Als sie bei euch ankommen, knien sie nieder und halten die Kissen empor. Die blauegekleideten Soldaten deuten auf eure Waffen.

Nachdem ihr geradewegs durch die Halle des Palastes geführt wurdet, gelangt ihr zu einem kleinen Raum, dessen Zugang mit feinen, seidenen Tüchern verhängt ist. Der Raum selbst ist schmuck eingerichtet, in seiner Mitte ist ein kleiner Teich in den Marmorboden eingelassen. In den mit durchbrochenem Steinflechtwerk verzierten Ecken des Raumes liegen Dutzende von weichen Kissen und stehen mehrere kleine Tische.

Nach hinten öffnet sich der Raum direkt in einen weiteren kleinen Garten, in dem Bäume und Farne wachsen, offensichtlich wird er gut bewässert. Auch dieser Garten ist vollständig von der weißen Mauer umschlossen, die den ganzen Palast umgibt. In diese Mauer ist eine kleine Tür eingelassen, die vom Garten anscheinend direkt nach draußen führt. Auf der Mauer laufen zwei blauegekleidete Wachen hin und her.

Für einen Augenblick ist es völlig still, und plötzlich steht ein Mann an einer der Seitenwände. Er ist hochgewachsen, schlank und trägt ein edelstein-besetztes Gewand in weiß und schwarz. Er hat dunkles Haar, einen schmalen, langen Spitzbart und eine ausgeprägte Adlernase. Freundlich lächelnd zeigt er seine strahlend weißen Zähne und heißt euch willkommen.

Nahar unterhielt sich sehr gebildet mit seinen Besuchern (und Murad schämte sich etwas, von MuShu als rawindischer Großmagier und fürstliche Durchlaucht gepriesen zu werden, was den Wesir sehr zu amüsieren schien). Dann kam der Wesir auf sein Anliegen zu sprechen:

Von jeher fühlen alle aus dem Geschlecht des Fraates ein unbestimmbares Verlangen nach Statuen und Statuetten von Pferden. So nennt denn auch Midras-i Fraates, der gegenwärtige Herrscher des Kavirats Nuristan, schon eine beachtliche Sammlung solcher Statuen sein eigen, wobei er den größten Teil von seinen ebenso sammelwütigen Vorfahren geerbt hat. Aber obgleich er nun schon die schönsten Stücke der Welt besitzt, weiß er doch genau, dass ihm zur Vollendung seiner Sammlung immer noch eine Statuette fehlt, eine Figur mit Namen *Hisan Tschirahzad*.

Vor etlichen Jahren haben die Gelehrten und Ratgeber des Kavi herausgefunden, wo sich diese sagenhafte Statuette befinden könnte: in den *Fingern Gottes*. So heißt der südliche Teil des Demawend-Gebirges, der sich drei Tagesreisen (auf dem Kamel) nordwestlich von Luluschahar in den Himmel erhebt. Zum Leidwesen des Kavi ist dieses Gebirge jedoch für jeden an Ormut und Alaman Glaubenden tabu, denn so will es die Zweiheit, und wer mag schon gegen die Götter aufbegehren - Schicksal.

Da seine Gäste allesamt Ungläubige waren, sollte es ihnen leicht fallen, in den Fingern Gottes den Hisan Tschirahzad zu suchen und zu finden. Eine fette Belohnung würde sie erwarten, und die Freundschaft Midras-i-Fraates, des Herrschers von Nuristan!

Die Freunde willigten ein und bezogen gleich ihr neues Quartier in der Zitadelle, denn vor dem "Ausflug" sollten sie sich erst einmal stärken und in ihren Fertigkeiten trainieren. Der Wesir würde ihnen die besten Lehrmeister Nuristans geben.

### **Vorbereitungen in Luluschahar**

Ihre Lehrmeister waren am nächsten Morgen bereits zur Stelle: der kleine fette Hofzauberer Barbud, die nette Gauklerin Roxana, der alte Waffenmeister Schirak, der schmutzige Jäger Shed (der allen das Kamelreiten beibrachte), und der Sprachgelehrte Tarzam. Von ihm erfuhren die Abenteurer, dass in den *Fingern Gottes* einst ein fremdes Volk gelebt hatte, die Kisafir, die man auch das "goldene Volk" genannt hatte. Leider war der Experte für deren Geschichte, ein gewisser Mechem, vor drei Monaten spurlos verschwunden. So konnten in dieser Sache nur noch Kardarigan, der Hohepriester, sowie Quissa, der Geschichtenerzähler, weiterhelfen.

Die Freunde genossen ihre Ausbildungszeit und strengten sich mächtig an, Fortschritte zu machen. In ihren freien Stunden schlenderten sie in der Stadt umher und erfuhren dabei einige Neuigkeiten.

Quissa konnte ihnen über das Goldene Volk folgende Informationen liefern:

Die Kisafir lebten dereinst in den die *Finger Gottes* genannten Bergen und lagen vor langer Zeit mit einem Urahn des heutigen Kavi im Krieg. Beide Gegner standen am Ende des Krieges praktisch am Abgrund, wirtschaftlich wie militärisch. Da erregte der damalige Kavi den Zorn der Götter des Goldenen Volkes, die daraufhin persönlich drohten, das Kavirat zu vernichten. Ormut in seiner Allmacht und Allweisheit konnte aber die Götter der Kisafir beruhigen, indem er ihnen ein Versprechen gab, über dessen genaue Natur ich nichts berichten kann, doch hatte es, glaube ich, etwas mit einem Pferd zu tun. Danach verhängte er ein Tabu über die *Finger Gottes*, ein Tabu, das auf irgendeine Weise mit dem Versprechen zu tun haben muss, das er den Göttern des Goldenen Volkes gegeben hatte.

Murad und OhMeiShe stiegen heimlich in das Haus des verschwundenen Schriftgelehrten Mechem ein und stellten fest, dass es gründlich durchsucht worden war. Neben einigen Unterlagen über die Bilderschrift der Kisafir fanden die beiden unter einem Abfallhaufen ein Pergament:

*Drei Wünsche frei dem Goldenen,  
Zwei Wünsche frei für den Edlen,  
Ein Wunsch frei für den Tapferen,  
Und Streit und Zwietracht allen anderen.*

Im Tempel der Zweiheit erfuhren die Freunde - mit einer Ausnahme - nichts wirklich Neues vom Hohepriester Kardarigan, der über den Plan des Kavis offensichtlich alles andere als erfreut war, aber andererseits dem "Beherrscher der Gläubigen" nicht wider-sprechen wollte. Die Ausnahme war ein altes Pergament in der Bilderschrift des Goldenen Volkes, das die Freunde später mit Hilfe eines Wörterbuchs, das Tarzam ihnen gegeben hatte, wie folgt entschlüsseln konnten:

Vernehmte den mmhmmhmmh mmhmmh: Das mmmh mmhmmh wacht über den mmhmmh des mmhmmhmmmmh mmhmmh. Kein mmhmmhmmh soll jemals einen mmh in diese mmhmmh setzen, sonst werden ihn die mmhmmh mmhmmh berühren. Wandelt auf den rmmhmmh, die euch das mmhmmh weisen, doch wagt es nicht, den mmmh eures mmhmmh zu erregen.

Außerdem gelang es den Freunden, in einem unbeobachteten Moment aus der Tempelbibliothek eine Schriftrolle zu entwenden, die der Hohepriester offensichtlich übersehen hatte, der vor ihrem Empfang ausdrücklich befohlen hatte, alle geheimen Dokumente zu entfernen. Murad öffnete die Rolle später, deren Schrift verschwand, ohne dass er überhaupt etwas lesen konnte. Komisch!

Kardarigan brachte sie noch auf eine andere Spur, denn er erwähnte einen längst verstorbenen Priester namens Meh-Adhar, der als Kenner der Kisafir galt und "alle Geheimnisse mit in sein Grab genommen hätte" – seine Gruft in Form eines großen Ankh befände sich im Gräberfeld südwestlich von Luluschahar.

Bei ihrem Rückweg in die Zitadelle gerieten die Freunde auf einem kleinen Platz in einen Hinterhalt. Einige schmierige Gestalten griffen sie an, die offenkundig die Anwesenheit Ungläubiger in den Gassen ihrer Stadt störte. Die durchtrainierten Freunde ließen sich von den Raufbolden nichts gefallen und schlugen die Gegner, die seltsamerweise gar nicht so schlecht ernährt und entkräftet waren, wie ihre zerlumpte Kleidung glauben machen sollte, rasch in die Flucht – zwei dank Vasarons und Coirees Kampfkünsten mit klaffenden Kopfwunden. Die Flüchtenden wurden schnell von den herbeigeeilten Stadtwachen gestellt und in Gewahrsam genommen – zufällig war der Anführer der Wachen, Sar Husrav, der "Schwarze Falke", ein extrem fähiger Säbelmeister, bei ihnen. Vasaron hatte hinter einem Fenster eine Gestalt in einer roten Robe bemerkt, konnte ihr aber nicht habhaft werden. So begleiteten sie die festgenommenen "Halunken" zurück in die Zitadelle, wo sie in den Kerker geworfen wurden. OhMeiShe war sich sicher, dass er mindestens einen der Kerle schon seinen Dienst bei den Nusch-Ghamar hatte verrichten sehen. Das würde noch ein Nachspiel haben!

In der folgenden Nacht begab sich Murad alleine auf die exquisit eingerichtete Gäste-Toilette des Palastes. Er war gerade dabei, sie bestimmungsgemäß zu nutzen, als plötzlich die Temperatur deutlich sank und vor dem Zauberer ein Eiswesen auftauchte.

In deiner Nähe knistert es laut und vernehmlich, als ob ein großer See binnen Sekunden vollständig zu Eis erstarrt wäre. Als du herumwirbelst, siehst du, dass sich tatsächlich ein eiförmiger Bereich der Luft, etwa einen Meter über dem Boden, in massives Eis verwandelt hat. Es dauert einen kurzen Augenblick, dann splittert und kracht es, das Ei zerbricht mit einem lauten Knall und schleudert nadelscharfe Geschosse in alle Richtungen.

Dort, wo eben noch das Ei war, springt eine hässliche, stachelige Kreatur auf den Boden, die vollständig aus Eis zu bestehen scheint. Mit einem heftigen Schlag landet sie mit ihren Füßen auf dem Boden. Diese Füße sind jedoch das einzige, was an einen Menschen erinnert. Der Körper darüber erinnert eher an das Phantasieprodukt eines Irren. Er ist nichts anderes als ein grober Eisklotz, überzogen mit einem wirren Geflecht aus feinsten, langgezogenen Eiszapfen, die unruhig zittern und sich mit einem sirrenden Klagen und Scharren ständig gegenseitig durchdringen. Unvermutet schießt einer dieser Eisdolche auf dich zu!

Murad überstand die eisigen Attacken, nicht zuletzt dank des eifrigen Einsatzes seiner Freunde, die im ganzen Durcheinander, das das Auftauchen einer magischen Kreatur in dem mit zahlreichen Warnanlagen ausgestatteten Palast ausgelöst hatte, die Nerven behielten, vergeblich warmes Wasser holten (OhMeiShe), vergeblich einen Teppich auf das Eiswesen warfen (Hippodora), kritische Bein- (Gundar) und Armtreffer (Murad) einsteckten und sich redlich im Nahkampf mühten (Calyna und Vasaron). Murad brach trotzdem erst einmal auf der Schwelle des Todes zusammen, aber Coiree brachte rechtzeitig stärkende Heiltränke, die den Magier wieder ins Leben zurückriefen.

Nahar, der Wesir, war ehrlich bestürzt über diesen Angriff auf seine Gäste innerhalb der Mauern des Palastes und entschuldigte sich wortreich dafür. Gundar und Murad wurde die beste ärztliche Hilfe zuteil.

Die Freunde setzten unterdessen ihr Training fort, wobei sie sich mit zunehmendem Misstrauen fragten, wem sie hier in Luluschahar überhaupt trauen durften.

Hippodora führte mit Kardarigan ein langes theologisches Streitgespräch über die Unabwendbarkeit des Schicksals, den göttlichen Willen und die Freiheit des Individuums, bei dem sich der Hohepriester sehr reserviert gab und der Ordenskriegerin klar wurde, dass jener niemals offen etwas gegen ihre Unternehmungen tun würde, aber ein Anschlag (wie der auf Murad) oder eine offenkundige Falle (wie der deutliche Hinweis auf die geheimnisvolle Gruft) wären ihm schon zuzutrauen.

Endlich erhielten die Gefährten auch eine Audienz beim Kavi, dem der Wesir die tapferen Fremden vorstellte, die den Weg in die Finger Gottes wagen würden. Der Kavi erwies sich als seniler Schwachkopf, der die Abenteurer äußerst herablassend behandelte und offensichtlich gar keine Lust hatte, sich näher mit ihnen zu befassen. Erst als Hippodora vortrat und sich bei ihm nach seinem Interesse für die Künste erkundigte, taute der Kavi auf und lud alle ein, seine berühmte Sammlung von Pferdestatuen zu besichtigen.

In einem weitläufigen Saal sind weiße Marmorsockel verteilt, auf denen erlesene Skulpturen stehen. Es handelt sich ausschließlich um Darstellungen von Pferden aus den verschiedensten Materialien. Die Plastiken sind unterschiedlich groß und reichen von einer etwa vier Zentimeter hohen Elfenbein-schnitzerei, über ein eineinhalb Meter hohes Standbild aus Bergkristall bis zu einem lebensgroßen Abbild eines geflügelten Pferdes aus Blech. Andere Statuen bestehen aus Gold, Marmor, Silber, Ebenholz und Palisander.

Das lebensgroße Pferd aus wunderbar verarbeitetem Blech steht etwas abseits von den anderen Statuen, direkt vor den schweren Türen zu einem außenliegenden Balkon. Der Kavi führt aus, dass es magiemechanisch sei und sofort herbeieilt und seinen Reiter in die Wolken tragen kann, wenn man den Namen des Pferdes ausspreche. Unglücklicherweise sei dieser Name aber nicht bekannt.

Hierbei hatte der Kavi nur Augen für seine Pferdestatuen, die er selbstverliebt bewunderte. Alles andere um ihn herum kümmerte ihn nicht. Der Wesir schien peinlich berührt von dem schwachen Bild, das der Kavi hier abgab..

Kurze Zeit später, bei einer Unterredung mit den Gefährten, war es der Wesir, der ein schwaches Bild abgab. Vasaron kochte vor Empörung. Hatte Nahar doch eigenmächtig entschieden, die angeblichen "einfachen Schläger aus dem Volk" wieder auf freien Fuß zu setzen. Der Waldläufer hätte allzu gern die Gefangenen ausgefragt und schäumte nun vor Wut über diese skandalöse Frechheit des Wesirs. OhMeiShe stand ihm bei, stellte Nahar zur Rede und warf ihm vor, absichtlich zu übersehen, dass jene Angreifer zu den Leuten seines Hauptmanns, Sar Husrav, gehörten. Nahar verbat sich solche Unverschämtheiten und rief Sar herbei, der sich freilich für die Unbescholtenheit seiner Leute verbürgte, die nichts weiter tun würden als die Befehle des Wesirs zu erfüllen. Höhnisch lachend, bezichtigte Vasaron den Wesir als kompletten Versager, eine Beleidigung, die ihm nur deshalb nicht den Kopf kostete, weil Nahar keine Lust verspürte, Zeit zu verlieren, um eine neue Gruppe ausländischer Deppen – ähem – Experten anzuheuern.

Vasaron forderte freie Hand bei allen Ermittlungen, die ihn und seine Freunde interessieren würden, ein Ansinnen, das der Wesir brüsk ablehnte, schließlich war das nicht die Aufgabe, mit der er sie beauftragt hatte. Sie sollten sich nicht um ein paar dahergelaufene Nomaden [eine glatte Lüge, die den Waldläufer noch mehr aufbrachte] kümmern, die er mit 10 Peitschenhieben auf die Fußsohlen bestraft und nach Hause geschickt hätte. Wünschten die fremden Gäste ihm mitzuteilen, dass sie seinen Auftrag nun doch ablehnen wollten? Zähneknirschend verneinte das Vasaron schließlich und fügte sich in sein Schicksal.

Er war nun auch damit einverstanden, dass die Gruppe die vermutliche Falle Kardarigans erkundete, also der Gruft Meh-Adhars einen nächtlichen Besuch abstattete. Um etwas Verwirrung bei den rätselhaften Palastintrigen zu stiften, schrieb Hippodora an die Tür ihres Gästequartiers:

*"Sind kurz mal abwesend.  
Sind beim Gräberfeld im Südwesten.  
Bitte beim Henkelkreuz 1 \* klopfen."*

MuShu, der kleine Zwergdrache, sollte die Tür bewachen – und Gundar verschlief diesen Tag in seinem Bett.

Hier liegt es also vor euch, das Gräberfeld von Luluschahar, eine Ansammlung von dicht an dicht stehenden Ruinen, Grüften und Katakomben. Nur wenige Gebäude sind höher als zwei oder drei Meter, und die meisten Bauten machen einen mehr oder weniger zerfallenen Eindruck.

Von hier oben aus könnt ihr ein Bauwerk in der Form eines Ankhs ausmachen, das etwa im Zentrum des unübersichtlichen Gräberfelds liegt. Es ist aus zwei unterschiedlichen gefärbten (orangeroten und lehm-gelben) Steinen erbaut und ragt ein wenig über die umgebenden Bauten auf, so dass man es relativ leicht erkennen kann, wenn man vor ihm steht.

Der Zugang zur unterirdischen Gruft war gut gesichert und versiegelt, aber kein Problem für die Abenteurer. Murad entfernte mit *Macht über Unbelebtes* die silberne Klammer, die die Tür verschlossen hielt, und löste eine Feuerkugel aus. OhMeiShe entdeckte, dass hinter der Tür aus einem zerquetschten Lederbeutel eine Flüssigkeit herabtropfte, die ein starker Lockstoff für Skorpione war. Zusammen mit Vasaron fing er sie in einem Topf auf und stellte sie ins Freie.

In der Gruft bot sich ihnen folgender Anblick:

Im Licht eurer Fackeln erblickt ihr einen großen, hölzernen Sarkophag, der recht schmucklos wirkt. Rechts und links an der Wand steht jeweils ein hölzerner Sarg in aufrechter Stellung. Auf dem rechten dieser beiden

Sarkophage sind mehrere Krummsäbel als Verzierung aufgezeichnet, auf dem linken Sarg ist eine Vielzahl von Federn dargestellt. Direkt an der Wand, in welche der in die Kammer führende Gang mündet, steht eine kleine Bank mit vier Vasen darauf, deren Deckel die Form von Tierköpfen aufweisen.

Aus einem der Sarkophage stieg eine Mumie und griff die Freunde an – Calyna rannte voller Grauen davon. OhMeiShe und Vasaron stellten sich zum Kampf und bemerkten, dass in der Bauchdecke der Mumie ein Buch eingenäht worden war. Murad gelang es mit Zauberei, dieses Buch aus der Mumie heraus zu holen, das tatsächlich weitere Worte aus der Kisafir-Sprache erklärte. Doch für Lektüre war zunächst keine Zeit, denn die Mumie war ein harter Gegner, die OhMeiShe mit einem kritischen Rumpftreffer zu Boden streckte. Während der zähe KanThai Richtung Ausgang kroch, kämpften Vasaron und Coiree tapfer weiter, mussten aber schließlich auch stark blutend Fersengeld geben. Zu ihrem Glück verließ die Mumie das Grab nicht – und als Murad das verstanden hatte, vernichtete er sie mit zwei gut platzierten Feuerkugeln.

Dieser Ausflug hatte sich wirklich nicht gelohnt und vor allem eine Menge Blut gekostet. Die Freunde schlepten sich wieder zurück nach Luluschahar und in die Zitadelle, wo sie sofort zum Wesir gebracht wurden, der sich sichtbar bemühte, seine Selbstbeherrschung nicht zu verlieren, und die Fremden bat, seine Gastfreundschaft nicht weiter mit verbotenen Ausflügen zu strapazieren. Im übrigen wäre nun der Zeitpunkt gekommen, zu den Fingern Gottes aufzubrechen, man würde nur noch abwarten, bis die gesamte Mannschaft wieder einsatzfähig wäre.

### **Zu den "Fingern Gottes"**

Die Abenteurer erhielten Reit- und Lastkamele sowie alle Sachen, die man für eine Wüstenexpedition eben so brauchte. Zum Schutz vor den allgegenwärtigen Wüstenräubern begleitete sie eine Leibwache von 12 kampferprobten Männern aus den Reihen der Nusch-Ghamar, angeführt von Sar Husrav. Außerdem kam auch Barbud, der Hofzauberer mit, damit auch magische Hilfe möglich wäre, wenn die Gefährten sie brauchen sollten.

Die Karawane wollte die Abenteurer nur bis zu den südlichen Ausläufern der Finger Gottes begleiten, die schon in wenigen Tagen erreicht waren. Unterwegs trafen sie einen Einsiedler (und versäumten es, dem "weisen Mann" eine Frage über ihr Schicksal zu stellen) und eine Bande räuberischer Nomaden, "Vatanen", die aber gerade erst einen Kampf hinter sich hatten und deshalb sehr friedlich mit ihnen plauderten, während ihnen das Blut aus zahlreichen klaffenden Wunden herunter lief:

*"Ja, wir hatten einen ruhmreichen Kampf, haha, wir trafen auf Sklavenhändler, nicht weit von hier, die uns gefangen nehmen wollten, uns, hahaha, zwei Handvoll Vatanen! Es waren ihrer auch zwei Handvoll, genauso viele wie wir, und diese Narren greifen uns an! Ihr Mut ist zu bewundern, oder vielleicht sollte man sie wegen ihrer Dummheit verachten. Hehe, nun sind es nur noch eine Handvoll, wir haben sie gnädig fliehen lassen, sie hatten kein Geld bei sich, haha, wie sie gelaufen sind!"*

Dumm gelaufen für Sar Husrav, der mit dieser Verstärkung gerechnet hatte, um die Abenteurer auf dem Rückweg locker fertig zu machen.

Weiter ging es durch die Wüste, bis sie die Ausläufer der Berge erreichten.

Endlich verliert sich der Sand zwischen den Hügeln und kleinen Schluchten, und ihr gelangt in bergiges Gebiet. Eure Begleiter werden zusehends nervöser, immer öfter werfen sie sich bedeutsame Blicke zu und beobachten aufmerksam ihre Umgebung. Da ertönt von ganz vorne ein Ruf, und eure Karawane kommt zum Stehen.

Sar begibt sich zu dem Krieger, der die Karawane durch seinen Ruf anhalten ließ. Der Mann deutet auf eine Stele aus dunkelbraunem Stein, auf dem Schriftzeichen eingeritzt sind. Sar erläutert den Abenteurern, dass es sich hier um eine der vielen Stelen handelt, welche die Grenze des Gebietes markieren, das für die Gläubigen des Kavirats tabu ist. Der Text auf der Stele ist in Aranisch abgefasst und lautet:

*Vernehmet Ormut's Wunsch: Das Auge Gottes wacht über den Gipfeln des Goldenen Volkes. Kein Gläubiger soll jemals einen Fuß in diese Berge setzen, sonst werden ihn die Finger Gottes berühren. Wandelt auf den Wegen, die euch das Schicksal weist, doch wagt es nicht den Zorn eures Gottes zu erregen.*

Sar lässt seine Krieger absteigen und teilt euch mit, dass ihr von hier aus allein weitergehen müsst. Er würde mit seinen Männern hier ein Lager aufbauen und auf sie warten, bis sie mit der Statuette zurückkehren. Breit grinsend erklärt Sar euch, dass seine Männer auch am Rande des Gebirges patrouillieren werden, nur für den Fall, dass ihr die Berge an einem Ort verlasst, von dem aus ihr euch nicht orientieren könnt. Zusätzlich wird er mindestens morgens und abends ein Feuer aus Kameldung und Reisig entzünden, damit ihr euch gegebenenfalls an dessen Licht oder Rauchfahne orientieren könnt.

Für die Freunde begann nun der Marsch durch die Berge. Dank Murads *Wasserstrahl* mussten sie sich wenigstens keine Sorgen wegen Wassermangels machen. Ziemlich planlos stolperten sie durch die Hügel und hielten Ausschau nach irgendwelchen Besonderheiten.

Sie trafen auf einen verwilderten Wahnsinnigen, der sich offenkundig für ein Schaf hielt und sich, scheu wie er war, über etwas "Futter" freute und zufrieden blökte.

Sie trafen eine Gruppe verwilderter "Höhlenmenschen", näherten sich ihnen vorsichtig und freundlich und waren letztlich in der Lage, mit den eher affenähnlichen Kreaturen (die gerade noch *Ja* oder *Nein* rufen konnten) etwas Tauschhandel zu treiben.

Sie entdeckten eine Höhle in einer Felsflanke, zu der eine alte Steintreppe hinauf führte. Unterhalb der Höhle lag ein wahrer Berg ausgebleichter Knochen, und als sie in diesem Haufen ein wenig herumwühlten, begann plötzlich die Erde zu zittern (alle liefen in Deckung) und ein gigantischer Wurm erhob sich mitten aus dem Knochenberg. Murad schickte ihm eine Feuerkugel entgegen, die dem Monster aber nichts auszumachen schien. Alle waren erleichtert, dass sich der Wurm nach kurzer Zeit wieder in sein Loch zurückzog, und einstimmig wie selten beschlossen sie, die Höhle, deren Eingang durchaus in Reichweite des Wurmkopfs war, nicht zu betreten. [Gut so – außer ein paar Zeugen der glorreichen Vergangenheit des Goldenen Volkes war hier nichts zu entdecken.]

Sie wandten sich schließlich wieder nach Süden und begegneten dort bald einer Patrouille Sars, die an der für Gläubige erlaubten Grenze auf das Erscheinen der Abenteurer gewartet hatte. Sie frischten ihre Vorräte auf und machten sich erneut auf die Suche. Schließlich entdeckten sie eine besonders merkwürdige Gegend:

Ihr stoßt auf eine eigenartige Felsformation, die euch auf seltsame Art und Weise an etwas erinnert, nämlich an einen gigantischen Arm! Der Oberarm liegt in einer Felswand, während der Unterarm in der Ebene von der Felswand fortführt.

Plötzlich bemerkt ihr eine Bewegung in den Augenwinkeln und schnellst herum. Völlig lautlos schwebt ein Pferd an euch vorbei, keine 20m entfernt, die weißen Schwingen weit ausgebreitet, scheint es geradezu von den Sonnenstrahlen getragen zu werden. Lautlos und anmutig galoppiert es durch die Luft, um dann wieder ebenso lautlos über einem kleinen Pass zu verschwinden, wie es aufgetaucht ist. Ihr stellt fest, dass der Pass, über den der Pegasus gerade eben geflogen ist, in das gleiche kleine Tal hineinführt, wie die eigenartige Felsformation, der ihr bis hierhin gefolgt seid. Hinter diesem Pass liegt das Tal, welches man die „Hand Gottes“ nennt. Es erhielt seinen Namen aufgrund der fünf Erhebungen, die ringsherum um eine Senke angeordnet sind, den „Fingern Gottes“, nach denen auch das gesamte Gebirge benannt wurde.

Kein Windhauch regt sich, es ist absolut still. Nur selten ist einmal der zaghafte Ruf eines Vogels zu hören. In diesem Tal scheint es überhaupt kein Wild zu geben. Zwischen mehreren großen Erhebungen, die aber eher Hügeln als Bergen gleichen, liegen ein paar kleine Bauwerke aus hellem Marmor. Dort entdeckt ihr zwischen den Bauwerken unvermittelt ein Standbild ... ein geflügeltes Pferd! ... mit einer Schulterhöhe von 2,50m.

Das ganze Tal ist gerade mal zwei Steinwürfe breit (ca. 120m), und es scheint darin tatsächlich kein einziges lebendes Wesen zu geben. Im Tal selbst seht ihr ein Bauwerk, das einer in den Boden eingelassenen Arena gleicht, ein von Säulen umgebenes Haus, einen kleinen runden Tempel und das Standbild eines Pferdes. Auch hier scheint es kein Wasser zu geben; es wachsen nur vereinzelt niedrige, kugelige Sträucher und Büsche. Auf jedem der Hügel erkennt ihr Reste von kleineren Konstruktionen aus Marmor, die nicht höher sind als ein Meter und auch nur ein Fläche von etwa einem Quadratmeter bedecken. Unverkennbar sind diese "Häuschen" viel zu klein, um als Wohnstätte oder Tempel dienen zu können.

### **In der "Hand Gottes"**

Am frühen Morgen bemerkten die Freunde ein blau-oranges Leuchten aus dem Tempel und untersuchten ihn näher; wobei OhMeiShe die Freunde rechtzeitig vor den fehlenden Angeln der Steintür warnten, die wie weggeätzt wirkten – die Tür wäre wirklich "wie ein Stein" auf denjenigen gestürzt, der sie einfach öffnen wollte.

Das runde Gebäude hat einen Durchmesser von etwa sieben Meter und ist von einer Vielzahl Säulen umgeben, die ehemals das kuppelartige Dach trugen. Nun jedoch sind viele der Stützen umgefallen, und die Kuppel ist etwa zur Hälfte ins Gebäudeinnere gebrochen, auch die Stufen hinauf zum Eingang sind von vielen Mauerresten übersät. Als ihr die Treppe hinaufsteigt, stellt ihr fest, dass es anscheinend nur diesen einen Eingang in das Innere des tempelartigen Gebildes gibt - es sei denn, ihr wollt versuchen, die extrem glatten Marmormauern hochzuklettern, um über das zerstörte Dach einzudringen. Alternativ könnt ihr versuchen, durch die enorme Steintür zu kommen, sie ist etwa drei Meter hoch und zwei Meter breit und scheint aus einem Stück gearbeitet. In der Mitte ist ein großer, golden schimmernder Ring angebracht.

An der Rückwand des Tempels, gegenüber der Eingangsöffnung, stehen zwei steinerne Stühle. Die Wände selbst sind mit Malereien bedeckt, die zeigen, wie Männer und Frauen an diesen Ort kommen, an dem auch ihr jetzt steht, und allem Anschein nach mit einer großen Flamme sprechen, die aus dem Brunnen herausschießt. Auf einem Gemälde erkennt man einen Mann, der eine hohe Mitra aus schimmerndem Gold trägt und auf einem der Steinstühle des Raumes sitzt. Der Stuhl zu seiner Linken jedoch ist unbesetzt.

Auf einem zweiten Gemälde links davon ist der gleiche Raum abgebildet, doch erkennt man hier deutlich, wie ein Mann mit ausgebreiteten Armen in das Brunnenloch hinunterspringt. Alles deutet darauf hin, dass es hier zu freiwilligen Menschenopfern gekommen ist.

Das Leuchten kam von einer Flamme, die über dem Brunnen tanzte. Eine sanfte Stimme drang in ihr Bewusstsein und fragte: "Möchtest du das Orakel befragen, so sprich laut JA!" Obwohl manche "Ja" sagten, tat sich nichts. Na gut, dann halt nicht.

Nun ja, wenn die Nachtruhe schon dahin war, konnte man auch gleich mal die anderen Attraktionen besichtigen. Das geflügelte Pferd hatte nichts Besonderes zu bieten.

Die Statue stellt einen Pegasus mit hochgeschlagenen Schwingen dar. Er hat sich aufgerichtet und schlägt mit den Vorderhufen in die Luft. Ein Mann, der ein Seil um den Hals des Tieres geworfen hat, stemmt sich mit aller Kraft gegen das aufgebäumte geflügelte Wesen, offenbar, um es am Davonfliegen zu hindern.

Die Tür zum "Schatzhaus" ging nicht auf, also schaute man das Gebäude halt nur von außen an.

Dieses Gebäude hat einen quadratischen Grundriss und ist ebenfalls von Säulen umgeben. Im Gegensatz zum Rundtempel sind die massiven Steine, aus denen das Haus errichtet wurde, in einem bemerkenswert guten

Zustand. Der einzige Zugang führt durch eine große steinerne Tür, die mit einem Bronzerelief bedeckt ist. Rechts und links von der Tür sind massive Bronzeschalen in den Marmorboden versenkt, worin wahrscheinlich Feuer entzündet werden konnten, um das Gebäude zu erleuchten. Darauf weist hin, dass das Innere der Schalen von Ruß geschwärzt ist.

Als es wieder hell wurde, untersuchten die Freunde die Arena.

In den Boden des Tales ist eine ovale Arena eingelassen, an deren Rand insgesamt zwölf kleinere Pferdestatuetten stehen. Die Arena ist etwa 20 m lang und 10 m breit. Seltsamerweise wurden keine Zuschauerränge eingerichtet, auch eine Treppe ist nicht zu sehen, die auf den 2 m tiefer liegenden Boden hinabführen würde, der teilweise von Rissen durchzogen ist. Auf diesem Boden, etwa im Zentrum, sind die Reste eines schönen Mosaiks zu sehen:

Das Mosaik zeigt zwei Figuren, die sich gegenüberstehen. Die Figur zur Linken, sie soll offensichtlich einen Priester darstellen, trägt eine goldene Mitra und ein langes, fließendes Gewand. Die Figur zur Rechten ähnelt einem kleinen Mann mit dunkler Haut, der einen enormen Turban trägt. Der Priester übergibt dem Mann mit dem Turban eine kleine, weiße Pferdestatuette.

Am Morgen tat sich etwas:

Als die Sonne ihre ersten Strahlen über den Gipfeln aufblitzen lässt, beginnt eine der Pferdestatuetten am Arenarand zu schimmern. Unvermittelt beginnt der Stein sich auszudehnen, und mit einem lautlosen Flügelschlag erhebt sich das Weiße Pferd in die Luft.

Die Pferdestatuen waren drehbar gelagert und die Freunde probierten allerlei Stellungen aus, aber ohne Erfolg.

Schließlich begaben sie sich wieder zu der allein stehenden Statue und versuchten dort erst eine Reihe erfolgloser Experimente, bis OhMeiShe endlich nach einem Hinweis Coirees das grünlich oxidierte Seil von der Statue entfernte, das in Wahrheit aus Gold bestand. Gold war immer willkommen!

Nein, hier kamen die Abenteurer nicht voran. Also untersuchten sie noch einmal die Tür des Schatzhauses:

Das Bronzerelief auf der 2 m breiten und 3 m hohen Tür zeigt einen Krieger, der mit schreckensgeweiteten Augen einem Greif entgegenstürzt, der mit ausgestreckten Klauen auf ihn eindringt. Der Kampf findet augenscheinlich in einer dschungelartigen Umgebung statt, zumindest ist der Raum um die beiden Kämpfenden dicht mit fein ziselierten, sehr detailreich ausgeführten Pflanzendarstellungen bedeckt. Unterhalb dieser Szene seht ihr eine Inschrift in der Sprache der Kisafir, die besagt:

*Schließe die mmmhmm, so öffnet sich das mmhmmh.*

Vasaron gelang es, die beweglichen Augen des Kriegers und des Greifs zu schließen, und sogleich krachte die ganze Tür in den Boden hinab. Über dem Eingang löste sich eine der dämonischen Fratzen und begann, mit langen Ohrenflügeln durch die Luft davon zu flappen. MuShu fand dieses unbeholfene Herumflappen einfach lächerlich.

Im Schatzhaus gab es interessante Dinge zu sehen:

Das erste was ihr seht, ist der Rücken einer mehr als 2 m hohen Steinstatue, die ein paar Meter hinter dem Eingang auf einem Podest steht. Deutlich könnt ihr erkennen, dass dem dargestellten Wesen Hörner aus dem Kopf wachsen. Es sieht aus, als ob die Statue sich gerade zu euch herumdrehen würde, so lebendig wirkt die

Steinmetzarbeit. Deutlich erkennt ihr die starken Muskelstränge des dargestellten Untiers, das eine schwere Axt in den Händen hält.

Links von der Statue, etwas tiefer im Raum, liegt ein golden schimmernder Teppich unordentlich auf dem Boden, direkt dahinter schimmert ein weiterer goldener Gegenstand. An der dem Eingang gegenüberliegenden Wand lehnt ein Gestell, über das ein rotes, wertvoll erscheinendes Tuch gehängt ist. An der rechten Wand seht ihr einen großen polierten Metallschild und einen langen Stoßspeer.

Kaum waren die Freunde ins Innere gegangen, wurde der Minotaurus quicklebendig und griff mit seinem Schlachtbeil an. Ilmor Vasaron und Hippodora mussten schwere Treffer einstecken, bis ihnen Murad mit *Schmerzen* zu Hilfe kam. Mit Calynas und OhMeiShes Hilfe wurde der wütend um sich schlagende Minotaurus erledigt.

OhMeiShe entfernte neugierig das rote Tuch, das über einem Brustharnisch lag, der auf einem steinernen Gestell hing. Im vorderen Teil der Rüstung war das Haupt einer Gorgo eingearbeitet – bis die Freunde das kapiert hatten, waren bereits Calyna, Gundar, Murad und Vasaron versteinert worden! Der kleine MuShu flog entsetzt davon. OhMeiShe war bestürzt, konnte aber den Steingefährten nicht helfen. Das konnte dagegen Hippodora – und sie befreite als ersten Murad, dessen Wasserstrahl-Zauber einfach lebenswichtig war in diesen trockenen Hügeln.

Am Abend erlebten die nicht-versteinerten Freunde eine seltsame Erscheinung:

Gerade versinkt die Sonne hinter den Bergen, als über einem der Pässe zwischen den rings um das Tal gelegenen Erhebungen ein Wesen mit weit ausgebreiteten Flügeln heranschwebt. Sanft und völlig lautlos schwebt es, von den letzten Sonnenstrahlen umgeben, zum Zentrum des Tales herab direkt auf das bereits im Schatten liegende Oval der Arena zu. Für einen kurzen Moment schwebt das geflügelte Pferd anmutig über dem Mosaik am Boden der Arena. Die hellen Statuetten, die am Rande des Ovals stehen, leuchten in seinem überirdischen Licht. Dann verblasst das Bild, und alles ist wieder dunkel und still.

Nach einer ruhigen Nacht versuchte Hippodora mit frischen Kräften, die versteinerten Freunde zu befreien, und es gelang ihr bei Calyna und Vasaron. Gundar dagegen blieb eine Statue. Frustriert von ihrem Misserfolg, spazierte die Culsu-Dienerin zum Schatzhaus und traf dort wieder das "fliegende Gesicht", das sogar sprechen konnte, auf die raffinierten rhetorischen Tricks Hippodoras prompt hereinfiel und ausplauderte, dass es im Dienst Barbuds (des Hofzauberers des Kavis) stand und sein Auftrag darin bestünde, zu schauen, zu hören, und zu berichten. Hippodora erzählte dem "fliegenden Spion" so viel Unsinn, dass er schließlich verzweifelt mit den Ohren wedelte und Reißaus nahm, um fortan nur aus sicherer Entfernung die Taten der Gefährten zu beobachten.

Die Freunde verbrachten den Tag mit der Jagd nach essbarem Kleinwild. Freilich musste man sich letztlich um das komische Pferd kümmern, das hier jeden Morgen losflog und jeden Abend wiederkam, aber erst mal musste man genügend Nahrung haben. Am Abend kam MuShu zu Murad zurück – er konnte aus irgendeinem Grund die "Hand Gottes" nicht verlassen und fürchtete sich sehr.

Am frühen Morgen gingen die Freunde wieder in den Tempel und antworteten diesmal der Flamme mit "Ja" in der Sprache der Kisafir ("Vi") – diesen Einfall hatte Hippodora gehabt. Siehe da, das Orakel war nun bereit, Fragen zu beantworten. Im Lauf der Zeit erfuhren die Freunde so die ganze Legende vom Goldenen Volk.

### Die Legende vom Goldenen Volk

Vor vielen hundert Jahren lebte auf dem Kontinent Sirao, zu dem auch das Kavirat Nuristan gehört, das Volk der Kisafir, das ob seiner vielen Reichtümer auch das "Goldene Volk" genannt wurde. Die Kisafir waren mächtig und zählten viele Zauberer in ihren Reihen. Zu jener Zeit war Dahrak-i Fraates, ein Vorfahre des heute regierenden Kavi, Herrscher über Nuristan. Dieser Dahrak-i Fraates ließ sich mit den Kisafir auf einen Krieg ein, der beide Parteien an den Rand des Ruins brachte. Die Kisafir beschworen mächtige Dämonen und brachten die Truppen des Kavi in arge Bedrängnis, derweil dessen Soldaten die Felder und Ernten des Goldenen Volkes vernichteten.

Just zu diesem Zeitpunkt entdeckte ein Spion des Kavi in den Fingern Gottes - so nannten die Kisafir jene Berge, an deren Fuß sie lebten - durch Zufall das verborgene Zentralheiligtum des Goldenen Volkes. Stehenden Fußes entsandte Dahrak ein Heer an diesen Ort, ließ die Kultstätte besetzen und drohte den Kisafir mit der Zerstörung ihrer Tempel.

Dahrak jedoch hatte seine Rechnung ohne die Götter gemacht, die zu jener Zeit noch recht interessiert an den Geschäften der Menschen waren. Die Götter der Kisafir zürnten dem Kavi ob seines Frevels und drohten, sein ganzes Königreich zu vernichten, wenn er die Tempelstätte schänden würde. Doch Dahrak wollte nicht nachgeben, und seine Priester riefen nun ihrerseits Ormut und Alaman an, die Götter der Zweiheit.

Es hätte nicht viel gefehlt, und es wäre damals zu einem Krieg der Götter gekommen - jedermann weiß, dass dies für die Menschen schlimm geendet hätte. Doch Ormut, der Gott des Lichtes und der Weisheit, fand einen Ausweg und sprach:

*"Götter des Goldenen Volkes! Auch ich will den Kavi für seine Freveltat büßen lassen, doch vergeltet es nicht obendrein noch seinen Untertanen, unseren getreuen Anhängern. Dies ist mein Wille: Keiner, der an mich glaubt oder an meinen dunklen Bruder Alaman, soll jemals wieder einen Fuß in die Finger Gottes setzen. Jeder Gläubige, der dies wagt, soll den Fluch meiner Hand auf sich spüren.*

*Zum zweiten, Götter der Kisafir, gebe ich euch folgendes Unterpfand, auf dass Nuristan fürderhin ewig Frieden halte. Sollte eines Tages einer eurer Untertanen mit einem Boten eures Vertrauens bei einem Kavi aus dem Geschlecht des Fraates vorsprechen, so gebe ich ihm drei Wünsche frei, welche auch immer dies sein mögen, selbst wenn er die Vernichtung meines Volkes forderte. So sei es: Drei Wünsche frei dem Goldenen."*

Doch ganz bei sich sprach der Vater der List, so dass es nicht einmal sein eigener, dunkler Bruder hörte:

*"Zwei Wünsche frei für den Edlen,  
Ein Wunsch frei für den Tapferen,  
Und Streit und Zwietracht allen anderen."*

Diesen geheimen Teil seines Versprechens offenbarte er erst später dem Priester Meh-Adhar, welcher es in einem Pergament niederschrieb, um es zur rechten Zeit zu nutzen.

Die mächtigen Götter der Kisafir ließen sich von Ormut's Rede besänftigen und wiesen ihre Priester an, durch ein überliefertes Ritual den Boten zu erwählen. Niemand weiß heute mehr, wie dieses Ritual aussah, und so wurde Hisan Tschirahzad, das Weiße Pferd, zum Boten der Götter erwählt. Seit jener Zeit gleitet am Ende eines jeden Tages, eine Stunde bevor die Sonne rotgolden hinter den Bergen versinkt, der Bote der Götter durch die Schluchten und Täler zum Heiligtum der Kisafir herab. Dort verwandelt er sich in eine kleine, wunderbare Pferdestatue. Nur in dieser Gestalt ist es möglich, das Weiße Pferd zu bändigen und zum Kavi zu bringen, um im Austausch dafür die drei Wünsche zu erhalten.

Um nun aber zu verhindern, dass der Kavi sich gegen dieses "Geschenk der Kisafir" sträubte, gab Ormut diesem ein unauslöschliches Verlangen nach dem Weißen Pferd in sein Herz. Seit jener Zeit verspürt jedes Familienmitglied der Fraates eine seltsame, drängende Sehnsucht nach diesem magischen Wesen in sich. Dahrak wiederum war so verbittert über die Niederlage, dass er alle Aufzeichnungen über den Krieg vernichten ließ, was mit ein Grund dafür ist, warum man heute kaum noch etwas von dieser Geschichte weiß.

Der Hauptgrund, warum die meisten Leuten das Weiße Pferd nur für eine Legende ohne Hand und Fuß halten, liegt jedoch darin, dass die Zauberer des Goldenen Volkes seinerzeit mehrfach Dämonen beschworen hatten, um

die Truppen des Kavi zu schlagen. Am Ende jedoch betrogen die Kisafir die übernatürlichen Wesen ein ums andere Mal um ihren Lohn (der den Folgen eines verlorenen Krieges durchaus ähnlich gewesen wäre) und schickten die Dämonen in ihre Heimatebenen zurück, ohne die ihnen gegebenen Versprechen jemals eingehalten zu haben.

Als nun aber Jahre des Friedens ins Land der Kisafir gegangen waren, fanden die Dämonen schließlich einen Weg zurück nach Midgard und rächten sich bitterlich an jenen, die sie dereinst betrogen hatten. Dabei fanden viele Zauberer und auch Priester des Goldenen Volkes, die sich ihnen in den Weg stellten, den Tod. Das Schicksal wollte es, dass schon früh auch jene zu den Opfern zählten, die um das Geheimnis des Weißen Pferdes wussten, so dass niemand den Boten der Götter gegen die drei Wünsche tauschen konnte, um die Dämonen zu verjagen. Die übernatürlichen Feinde ließen unterirdische Flüsse versiegen, Seen und Teiche von der Oberfläche verschwinden, und das Land der Kisafir wurde dadurch bald zu einem Teil der lebensfeindlichen Wüste Gond.

Da die Kisafir diese außerweltliche Invasion ob ihrer den Dämonen gegenüber gebrochenen Versprechen selbst zu verantworten hatten, sahen die launischen Götter des Goldenen Volkes keinen Grund, ihnen ein zweites Mal beizustehen, und so waren sie auf sich alleine gestellt. Den letzten Priestern der Kisafir gelang es in einer verzweifelten Anstrengung schließlich tatsächlich, eine magische Falle um ihre Kultstätte zu errichten und die marodierenden Dämonen dorthin zu locken und zu fangen. Danach jedoch blieb dem Goldenen Volk nichts anderes übrig, als seine Heimat zu verlassen. Seine Felder waren verwüstet, das Wasser versickert und sein Heiligtum in der Hand der Dämonen. Auf diese Weise versank das Geheimnis um das Weiße Pferd endgültig in den Wirren der Geschichte.

Die Kisafir zogen aus ihrer Heimat fort und folgten dem Lauf des Jamuna. Ihre Abkömmlinge leben heute zusammen mit anderen Völkern in dem Stadtstaat Ulwar. Nicht einmal sie selbst sind mit ihrer Vergangenheit besonders vertraut, und so ahnen nur die wenigsten unter ihnen noch etwas vom einstigen Ruhm des Goldenen Volkes.

Ein Wesen jedoch weiß heute wie damals noch sehr genau um das Geheimnis der Kisafir und der drei Wünsche. Auch jetzt noch, Hunderte von Jahren, nachdem diese Ereignisse sich zutrugen, landet es Abend für Abend im rotgoldenen Schein der untergehenden Sonne am Heiligtum der Kisafir, um dort treu seine Pflicht zu erfüllen. Für dieses Wesen hat Zeit keinerlei Bedeutung, denn es ist der Bote der Götter, Hisan Tschirahzad, das Weiße Pferd.

Das Orakel vertraute den Freunden auch an, dass es eine einfache Möglichkeit gab, Opfer des Gorgonenhauptes zu entsteinern, und wirklich, als sie die Gundarstatue dort aufstellten, wo der Minotaurus gewesen war und erneut die Türschwelle überschritten, war ihr Waldläufer wieder beweglich. OhMeiShe packte den Brustharnisch mit dem zerbrechlichen Gorgonenhaupt vorsichtig ein.

Am Morgen konnte man wieder den Abflug des Pegasus beobachten. Wie sollte man dieses Wesen nur einfangen können?

Ein zweites Rätsel gab ihnen ein Spruch des Orakels auf, dass man dieses Land nur retten könnte, wenn der Fluch gebannt würde, der über ihm lag.

Murad untersuchte mit OhMeiShe und Coiree eines der fünf Tempelchen. Als sie es hochhoben, entdeckten sie darunter einen grünschimmernden Edelstein. Zunächst ließen sie das Juwel liegen.

Die anderen erhielten Besuch vom "Schaf", also von dem Wahnsinnigen, den sie schon einmal gefüttert hatten und der sie auch jetzt wieder hungrig anblökte. Sie streckten ihm etwas Nahrung hin. Vasaron bemerkte, dass das Schaf in einer Faust ein Pergament umklammerte, und schnappte es sich, als das Schaf gerade einen Leckerbissen verschlingen wollte. Auf dem Fetzen stand:

*Wenn du das Weiße Pferd finden willst, so blicke in das hinein, was wie ein Spiegel wirkt, doch keiner ist.*

Sollte mit dem Spiegel die Arena gemeint sein, die vielleicht mal ein See gewesen war? Hippodora untersuchte erfolglos alle Statuen mit einem Metallschild als Spiegel. Am frühen Morgen wiederholte Gundar das Experiment mit einer Schale Wasser.

*Und tatsächlich seht ihr, dass eine der Statuetten nicht mit ihrem Spiegelbild übereinstimmt. Die spiegelnde Oberfläche des Wassers zeigt euch das atemberaubend schöne Weiße Pferd. Die leichte Bewegung des Wassers, aber auch die Ausstrahlung des geflügelten Pferdes lassen es fast lebendig erscheinen, seine Augen leuchten in einem sanften, fast blauen Türkis und sind eindeutig mit Leben erfüllt.*

Sie legten das goldene Zaumzeug um die Statue, aber so war der Pegasus nicht zu fangen. Er verwandelte sich und schwang sich in die Lüfte, und das Zaumzeug fiel einfach zu Boden. Hippodora als geübte Zureiterin wurde klar, dass sie diese Aufgabe übernehmen musste. Also warteten die Freunde einen Tag ab. OhMeiShe hetzte das "fliegende Ohr" ein wenig im Tal herum. Am nächsten Morgen gelang der Ordenskriegerin dann das Kunststück – sie sprang dem Pegasus auf den Rücken (die Berührung brannte wie Feuer) und legte dem wie bei einem valianischen Rodeospiel bockenden Fabelwesen das goldene Zaumzeug um. Das Weiße Pferd verwandelte sich.

*Plötzlich beginnt der kräftige Körper des Tieres zu schimmern und innerhalb kürzester Zeit verwandelt es sich wieder in eine Statuette zurück. Sie ist etwas kleiner als eine der zwölf Arenastandbilder, jedoch unvergleichlich prachtvoller. Die Augen der Figur, eines ebenfalls geflügelten Pferdes, bestehen aus sanft schimmernden Türkisen, der Leib selbst wurde anscheinend aus einer riesigen Muschel herausgearbeitet, das Haar ist durch eine Unzahl von mittelgroßen bis winzig kleinen Perlen dargestellt, die schon für sich alleine genommen einen beträchtlichen Wert besitzen müssen.*

Prima, sie hatten den Auftrag des Wesirs erfüllt! Allerdings gab es da noch den Fluch, den sie auch bannen wollten. Sie befragten also das Orakel, erfuhren weitere Bruchstücke der Legende und beschlossen endlich, die Juwelen aus den fünf Tempelchen zu entfernen, die die Dämonen in diesem Tal festhielten. Kaum hatten sie den ersten Edelstein genommen, war der Bann gebrochen, die völlig degenerierten Dämonen konnten in ihre Welt heimkehren:

*Plötzlich ist ein schreckliches Heulen, Weinen und Pfeifen aus dem Tal zu hören. Grausige Gestalten erscheinen unvermittelt mitten zwischen den Gebäuden, johlend und kreischend rennen sie umher. Einige dieser Gestalten besitzen einen geradezu abartigen Körper, hopsend, kriechend und kullernd springen sie hierhin und dorthin und lösen sich dann langsam nacheinander in stinkende Rauchwolken oder trübe schimmernde Pfützen auf.*

Auch das "fliegende Ohr" verschwand. Die Freunde brachen ebenfalls auf, wobei sie vorsichtshalber eine weitere Pferdestatue mitnahmen, weil sie Sar und seinen Leuten nicht trauten.

### **Wüste(n)-Begegnungen**

Als sie die Finger Gottes verlassen hatten, trafen sie erwartungsgemäß bald auf eine Patrouille der Nusch-Ghamar und kehrten in ihrer Begleitung ins Lager Sars zurück, der sich ehrlich darüber freute, dass sie ihre Aufgabe erfolgreich erledigt hatten. Er war zwar neugierig, wie das Pferdchen denn ausschauen würde, auf das der Kavi so scharf war, aber er bestand nicht darauf, es zu sehen. Klar, die Fremden waren stolz auf ihren Erfolg und wollten es höchstpersönlich dem Gebieter überreichen.

Die Heimreise war (scheinbar) nur noch reine Routinesache. In wenigen Tagen würden die Gefährten in Luluschahar sein und eine fette Belohnung kassieren! Die Karawane setzte sich also in Bewegung. Hippodora konnte es sich nicht verkneifen, Barbud, den dicken

Hofzauberer, mit Andeutungen über die Gottesfurcht seiner Staatsdiener, die sich bestimmt nicht mit kleinen fliegenden Dämonen abgeben würden, zu ängstigen. Er betete fortan auffallend inbrünstig zu Ormut und Alaman.

Zwei ereignislose Tage später hatte die Karawane am Abend eine kleine Oase erreicht, an der bereits drei Männer mit ihren Kamelen ihr Lager aufgeschlagen hatten. Es waren drei Händler, die zu einer größeren Karawane gehört hatten, die in Aran aufgebrochen war, um nach Luluschahar zu ziehen, und in der Wüste von räuberischen Nomaden überfallen worden war. Die drei waren geflohen und baten Sar darum, sich ihnen anschließen zu dürfen, was der Schwarze Falke wutschnaubend ablehnte. Jeder Fremde war ein Sicherheitsrisiko! Sar war aus irgendeinem Grund furchtbar sauer, so wütend hatten ihn die Freunde noch nie gesehen.

Noch merkwürdiger war es, dass Coiree einen der drei Händler kannte! Sie hatte in Luluschahar bei einer Audienz des Kavi einen Sklavenhändler namens Tuzzar gesehen, und ihr Gedächtnis für Gesichter ließ sich nur selten täuschen. Was tat dieser Sklavenhändler hier in der Oase?

Die Freunde beschlossen, es auf dem direkten Weg zu versuchen, und stellten Sar zur Rede. Warum war er denn so wütend? Sar meinte, dass er sauer auf diese Nomaden war, die einfach harmlose Händler abschlachteteten und Karawanen überfielen, er hatte einfach zu wenig Leute, um im ganzen Reich für die Sicherheit der Verkehrswege garantieren zu können, der Kavi müsste endlich ein Einsehen haben und mehr Soldaten unter seinen Befehl stellen.

Das klang ganz plausibel, deshalb behauptete OhMeiShe nun kühn, er würde den "Händler" kennen, das wäre nämlich Tuzzar, der stadtbekannte Sklavenhändler Luluschahars, und er würde sich wundern, dass Sar das nicht bemerkt hätte! Sar stritt das ab, war nun aber einverstanden, dass man die drei Händler ans Lagerfeuer bitten würde, um ihre Geschichte anzuhören. Dabei stellte sich heraus, dass "Tuzzar" in Wahrheit Achmed, der ältere Bruder Tuzzars, war, der tatsächlich eine große Ähnlichkeit mit ihm hatte. Sar zögerte nun nicht länger und bot Achmed und seinen Kollegen an, zusammen nach Luluschahar zu reisen (schließlich waren das nur noch zwei Tagesreisen).

"Achmed" war freilich Tuzzar. Eigentlich hatten er und Sar vereinbart, sich hier an dieser Oase zu treffen, und zwar mit einer großen Schar von "Händlern", den kampferprobten Dienern Tuzzars, um die für den Kavi nutzlosen Ungläubigen, die brav ihre Aufgabe erfüllt hatten, nun einer besseren Verwertung zuzuführen. Leider wurden Tuzzar und sein Gefolge gleich zweimal von Nomaden überfallen, während sie in der Wüste auf die Rückkehr Sars warteten, und statt der erhofften großen Übermacht waren jetzt nur drei Leute zur Verstärkung eingetroffen. Kein Wunder, dass Sar verärgert über dieses Pech war!

Schließlich legten sich alle schlafen, die Gefährten wie immer in ihrem gemeinsamen Zelt. Mitternacht war gerade vorbei, und Hippodora und OhMeiShe wollten sich gerade mit Coiree und Murad in der Nachtwache abwechseln, als ihr Zelt von drei Seiten von neun Nusch-Ghamar und zwei Sklavenhändlern angegriffen wurde, während sich die beiden "Chefs" (Sar und Tuzzar) im Hintergrund hielten und Barbud (hinter einer Palme in Deckung) für magischen Angriffe bereitstand.

Ein extrem spannender Kampf begann. Hippodora und OhMeiShe rannten aus dem Zelt und zogen gleich mehrere Angreifer auf sich, so dass Murad an ihnen vorbei ins Dunkel flüchten konnte. Die übrigen Freunde schnappten sich ihre Waffen und kämpften. Das Glück war ihnen zunächst gar nicht hold. Barbud schläfernte Hippodora ein, aber OhMeiShe, der an ihrer Seite kämpfte, weckte sie wieder. Das half beiden aber wenig, die Angreifer waren einfach zu zahlreich, und Hippodora wurde überwältigt, während OhMeiShe

wieder ins Zelt zurückrannte, um seinen Rucksack zu holen. Immerhin wollten die Sklavenhändler (zu diesem Zeitpunkt noch siegesgewiss) ihre Ware nicht vernichten, deshalb töteten sie Hippodora nicht, sondern fesselten sie nur gekonnt. Coiree erging es ebenso. MuShu war zwar furchterlich wütend und wollte schlimme Blitze auf die bösen Angreifer schleudern, aber es gelang ihm einfach nicht.

Murad hatte vor, aus sicherer Deckung die Angreifer mit Magie zu schwächen, und rannte ausgerechnet zu der Palme, hinter der sich Barbud verbarg. Der Hofzauberer des Kavi floh entsetzt, als er den rawindischen Hexer bemerkte und ein Schlafzauber bei ihm versagte. Er rannte durch die Dunkelheit zu den Kamelen und ritt davon – seine Karriere am Hof des Kavi war zu Ende, aber er hatte sein Leben gerettet.

Murad konnte nun in aller Ruhe den Angreifern *Schmerzen* zufügen und half so entscheidend mit, die Situation seiner Freunde zu bessern. Calyna kämpfte wie eine Bestie und stach einige Nusch-Ghamar nieder. Gundar musste einige Treffer einstecken, die ihn furchterlich wütend machten – er wurde zum "moravischen Waldbären" und kämpfte mit Berserkerwut im Zelt, das von den Nusch-Ghamar mittlerweile in Brand gesteckt worden war. Vasaron gelang es, seine Gegner niederzustrecken, und er befreite Hippodora von ihren Fesseln. Die Culsu-Dienerin war zu geschwächt, um weiterzukämpfen, und kroch in die Dunkelheit, um sich zu verstecken.

Mittlerweile lief der Kampf also nicht mehr so gut für die Angreifer, und Sar entschloss sich, seinen Leuten zu helfen. Mit gezückten Krummsäbeln, die er ausgezeichnet beidhändig führen konnte, rannte er auf das brennende Zelt zu. Tuzzar dagegen erkannte, dass aus diesem Kampf kein Gewinn mehr zu ziehen war, schrieb seine Leute ab und eilte zu seinem Kamel, um wie Barbud zu fliehen.

OhMeiShe hatte seinen Rucksack aus dem Zelt gezerrt und geöffnet, um den Brustharnisch auszupacken, als ihm Sar entgegensprang. Er hielt dem Schwarzen Falken den Harnisch mit dem Gorgonenhaupt entgegen, während dieser mit seinen Säbeln nach ihm hackte. Zu OhMeiShes Enttäuschung versteinerte Sar nicht! Seine Hilfeschreie brachten Vasaron zu ihm, der sorgfältig vermied, den Harnisch anzublicken, und nun Sar angriff, während es OhMeiShe gelang, einen anderen Nusch-Ghamar zu versteinern. Na also – das Teil funktionierte ja doch!

Vasaron hatte mittlerweile Sar und einen weiteren Nusch-Ghamar als Gegner, und mit zwei kritischen Treffern (Arm und Rumpf) brach der Waldläufer zusammen. Gerade rechtzeitig konnten Gundar und Calyna die Gegner daran hindern, ihm den letzten Streich zu versetzen.

Mittlerweile waren die restlichen Angreifer deutlich in der Minderzahl und hatten keine Lust, versteinert zu werden oder mit dem Löwen zu kämpfen, der – warum auch immer – plötzlich auf Seite der Fremden in das Getümmel eingriff [Murad hatte in die Trickkiste der *Erscheinungen* gegriffen]. Sie ergriffen die Flucht, verfolgt von Gundar, der sich, nachdem Calyna Sar getötet hatte, neue Gegner suchte, und erst ein *Verwirren*-Zauber Murads konnte ihn stoppen, sonst hätte er schließlich noch die Freunde angegriffen. OhMeiShe gelang es, das vorbeispurtende Kamel eines Flüchtenden mit einem schrillen Pfiff zu einem kurzen Blick in seine Richtung zu bewegen, worauf sich die Steinstatue eines Kamels in den Sand grub und den Nusch-Ghamar unter sich begrub.

Letztlich entkamen also Barbud, Tuzzar und drei Nusch-Ghamar. Die Freunde waren plötzlich Besitzer einer Karawane von zwei Dutzend Kamelen und zwei lebensechten Steinstatuen (Mann und Kamel) geworden. An Aufbruch war freilich nicht zu denken, denn

zunächst mussten sie ihre Wunden versorgen und abwarten, bis Vasaron wieder einigermaßen transportfähig war.

Sie verbrachten eine ganze Woche ohne Zwischenfälle an der Oase und beseitigten die Spuren des Kampfes, so gut es ging. Als sie gerade aufbrechen wollten, kam eine größere und zum Glück momentan friedliche Nomadengruppe vorbei, denen sie einige Kamele verkauften. In Begleitung eines Einheimischen, dem sie dafür ein Kamel schenkten, reisten sie schnurstracks nach Luluschahar.

### **Drei Wünsche**

Sie hatten kaum das Stadttor von Luluschahar erreicht, als sie schon von Nusch-Ghamar umringt und "sicher" in die Zitadelle geleitet wurden, wo sie ihre Waffen ablegen mussten, bevor sie, begleitet von sechs schwer bewaffneten Nusch-Ghamar, mit dem Wesir sprechen konnten. Nahar war sehr erfreut, die Fremden mehr oder weniger unverseht vor sich zu sehen, und erklärte, ihm wäre das frevelhafte Benehmen Sars schon zu Ohren gekommen, der entgegen seiner Befehle und der Wünsche des Kavi versucht hätte, auf eigene Rechnung zu arbeiten.

Den Freunden blieb nichts anderes übrig, als die Statue dem Wesir auszuhändigen. Kaum hatte er sie in den Händen, wies er seine Wachen an, die Ungläubigen fortzuschaffen. Ehe die Freunde noch protestieren konnten, platzte unvermittelt der Kavi in Begleitung seiner Leibwächter in die Szene, denn er hatte gehört, dass "seine" Statue endlich da wäre. Blitzschnell überreichte ihm sein Wesir die Statue und rief dabei "Ich wünsche mir, Kavi zu sein an Stelle des Kavi!"

Der Kavi schrie entzückt (oder irritiert?) auf und griff nach der Statuette. Aber bevor er sie noch erreichte, erschütterte ein leichtes Vibrieren den Boden. und die Leibwachen des Kavi rissen ihre Säbel heraus. Entsetzt wich der Kavi zurück, als vor ihm plötzlich ein gigantisches weißes Pferd emporwuchs. Das riesige Tier schlug mit seinen weiten Flügeln und drehte langsam den Kopf; es funkelte die Umstehenden mit türkis schimmernden Augen an.

Nun begann ein Kampf zwischen den Soldaten des Wesirs und den Leibwachen des Kavi. Calyna und Vasaron zückten ihre versteckten Dolche und kämpften für den Kavi mit. Während sich Murad aus den Zweikämpfen heraushielt, hing sich der Rest an den Wesir und OhMeiShe schlug ihn bewusstlos. Als sie sahen, dass ihr Herr überwältigt war, ergaben sich die Nusch-Ghamar sofort.

Das verwandelte Pferd blickte die Freunde direkt an, und eine sanfte Stimme sprach zu ihnen:

*"Drei Wünsche frei dem Goldenen,  
- hmm, nein, „golden“ seid ihr nicht –  
Zwei Wünsche frei für den Edlen,  
- hmm, nein, „edel“ seid ihr eigentlich auch nicht –  
Ein Wunsch frei für den Tapferen,  
- ja, das passt, tapfer seid ihr wohl gewesen.  
Wie lautet also euer Wunsch, sprecht!?"*

Die Freunde wünschten sich bessere Eigenschaften, die sie [in Grenzen, Umverteilung von 5 Punkten der Basiswerte und zusätzlich 5 Punkte geschenkt] dank Ormut's Gnade tatsächlich erhielten. Sie wurden freilich Ehrengäste des Kavi und mit einer reichen Belohnung beschenkt.

Der Wesir wurde hingerichtet. Beinahe wäre ihm dabei doch noch die Flucht geglückt, dann als der Henker ihn fragte, ob er noch ein paar letzte Worte sprechen möchte, rief Nahar "Hisan Angruzar" und aus dem Palast kam das Blechpferd herbeigeflogen, und während noch alle wie gebannt dieses Wunderwerk anstarrten, sprang der Wesir auf seinen Rücken und flog in den Himmel davon. Das heißt, beinahe – Murad hatte aufgepasst und einen sehr erfolgreichen *Rost-Zauber* angewandt, der dazu führte, dass sich die Flügel-Gelenke festfraßen und das Pferd abstürzte.

Mit der Übergabe der Pferdestatue war offenbar auch vom Kavi ein Fluch genommen worden, denn er wirkte plötzlich geistig wach und hatte jedes Interesse an der geldverschlingenden Pferdestatuen-Sammlung verloren. Seinen staunenden Untertanen versprach in einer lange umjubelten Rede eine faire Steuerreform, und ihr Erstaunen wurde noch größer, als sich herausstellte, dass er sein Amt bald an einen seiner Söhne übergeben wollte, der überraschend in Ulwar aufgetaucht war und schon auf dem Weg nach Luluschahar war.

Schließlich kam für die Freunde der Moment des Abschieds von Luluschahar. Sie zogen über den Landweg nach Norden, durch Aran nach Westen ans Meer und dann weiter mit dem Schiff nach Geltin.