

E.13 Den Sabil hinauf zur Pyramide von Achet-Serkef

Rainer Nagel, Midgard-CON-Kampagne

Copyright © 2015 by Isolde Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate (Copyright by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Den Sabil hinauf

Am 25. Luchs hatten die Zwerge ihre Ausbildung beendet. Sie mieteten sich eine Dahabije (scharidischer Name für einen flachgängigen Fluss-Segler) mittlerer Größe, mitsamt ihres Kapitäns Reis Hassan und seiner Mannschaft von acht Seeleuten, um am nächsten Morgen zu ihrer Reise auf dem Sabil zur südlich gelegenen Pyramide von Achet-Serkef aufzubrechen. Insgesamt sollten es nicht ganz tausend Kilometer den Sabil hinauf sein, die die Gemeinschaft zusammen verbringen würde.

Der erste Reiseabschnitt von Meknesch bis zur Sultansstadt Kairat, der Hauptstadt Kairawans, dauerte sieben Tage (bei einer Entfernung von ca. 140 km). Die Fahrt verlief angenehm und ohne besondere Vorkommnisse. Abends spielten der Kapitän und die Mannschaft mit ihren Gästen Brettspiele, und der Kapitän gab Geschichten über den volkstümlichen Lehrer und Geistlichen, Nasreddin Hodscha, zum Besten.

Ein paar Geschichten um Nasreddin Hodscha

Iss, mein Pelz, iss

Eines Tages ging Nasreddin Hodscha in seiner Heimatstadt an einem Haus vorbei, in dem Hochzeit gefeiert wurde. Zu gerne wollte er ebenfalls an der Festtafel Platz nehmen. Da aber seine Kleidung alt und sein Aussehen unscheinbar waren, nahm niemand von ihm Notiz. Man ließ ihn in einer Ecke neben der Tür sitzen, und bald darauf ging Nasreddin Hodscha nach Hause.

Er zog seinen schönsten und neuesten Pelz an und kehrte so ins Hochzeitshaus zurück. Diesmal wurde er schon an der Tür begrüßt, und man wies ihm einen Platz am Kopf der Tafel zu. Als das Essen gereicht wurde, sagte Nasreddin: „Iss, mein Pelz, iss!“ und bot seinem Pelz die Speisen an, die er selbst nicht aß. Schließlich kam dieses Verhalten allen Gästen seltsam vor und sie fragten: „Hodscha, warum isst du nicht selbst, sondern bietest die Speisen deinem leblosen Pelz an?“ Da erzählte der Hodscha, wie es ihm bei seinem ersten Kommen ergangen war, und sagte: „Die ganze Aufmerksamkeit gilt dem Pelz, also soll er auch essen!“

Das Gewicht der Katze

Nasreddin Hodscha aß gerne Fleisch und brachte eines Tages ein ganzes Kilo vom Markt nach Hause. Er überließ das Fleisch seiner Frau zur Zubereitung und verließ das Haus wieder, um noch einige Besorgungen zu machen. In der Zwischenzeit kamen einige Nachbarinnen zu seiner Frau, und sie lud sie ein, von dem köstlichen Fleisch zu probieren, von dem bald nichts mehr übrig war.

Als der Hodscha zurückkam und zum Mittagessen nur Suppe serviert bekam, traute er seinen Augen nicht. „Wo ist das Fleisch?“ fragte er seine Frau. „Das hat die Katze gefressen“, erwiderte sie. Der Hodscha sah die Katze an, die sehr klein und mager war. Er nahm die Katze und legte sie auf die Waage. Sie zeigte genau ein Kilo an. Da rief Nasreddin Hodscha sehr erstaunt aus: „Wenn dies das Fleisch ist, wo ist denn dann die Katze? Wenn aber dies die Katze ist, wo ist dann das Fleisch?“

Ormut sei Dank!

Eines Nachts sah der Hodscha im Garten eine dunkle Gestalt mit ausgebreiteten Armen. Sofort nahm er seinen Bogen, zielte und schoss einen Pfeil ab. „Oh“, sagte er, „ich habe den Kerl getroffen, am Morgen werde ich mich um ihn kümmern“, und legte sich schlafen.

Als der Hodscha am nächsten Morgen in den Garten ging, sah er, was er in der Nacht mit dem Pfeil ins Herz getroffen hatte: sein eigenes Hemd, das seine Frau am Tag zuvor gewaschen und zum Trocknen aufgehängt hatte. „Ormut sei Dank!“ rief der Hodscha klagend aus. „Gut, dass ich mich nicht darin befand, sonst wäre ich schon längst gestorben!“

Nasreddin Hodschas Predigt

Eines Tages bestieg der Hodscha die Kanzel, um zu predigen. „Liebe Gemeinde, wisst ihr, welche Predigt ich euch nun halten werde?“ fragte er. Die Anwesenden riefen: „Nein, das wissen wir nicht.“ „Wenn ihr es nicht wisst, was soll ich euch dann sagen?“ antwortete ihnen der Hodscha und verließ die Kanzel.

Am nächsten Tag bestieg er die Kanzel wieder und stellte dieselbe Frage. Dieses Mal gaben die Leute zur Antwort: „Natürlich wissen wir es!“ „Wenn ihr es schon wisst, was soll ich euch dann sagen?“ erwiderte der Hodscha und verließ die Kanzel. Daraufhin beschlossen die Anwesenden, dass beim nächsten Mal einige sagen sollten, sie wüssten es, und die anderen, sie wüssten es nicht.

Als der Hodscha am dritten Tag wieder die Kanzel bestieg und dieselbe Frage wie zuvor stellte, antworteten sie: „Einige von uns wissen es, aber einige von uns wissen es nicht!“ Daraufhin meinte der Hodscha: „Dann sollen die, die es wissen, es denen sagen, die es nicht wissen!“, und verließ die Kanzel.

Der Kochtopf

Eines Tages lieh sich Nasreddin Hodscha einen großen Kochtopf von seinem Nachbarn aus. Einige Tage später gab er ihn mit einem zusätzlichen kleinen Topf darin zurück. „Was ist denn das?“ fragte der Nachbar und blickte verwundert auf den kleinen Topf. „Oh, während dein Kochtopf in meinem Haus war, hat er den kleinen geboren“, erwiderte der Hodscha. Sein Nachbar war über diese Mitteilung sehr erfreut und nahm beide Töpfe an sich.

Einige Zeit darauf lieh sich der Hodscha erneut den großen Kochtopf von seinem Nachbarn aus. Diesmal wartete der Nachbar jedoch vergeblich auf die Rückgabe, so dass er schließlich den Hodscha fragte: „Warum gibst du mir meinen Topf nicht zurück?“ „Ich kann ihn dir nicht zurückgeben, denn dein Kochtopf ist gestorben“, antwortete Nasreddin Hodscha. „Gestorben, wie kann ein Topf sterben?“ fragte der Nachbar ungläubig. „Warum nicht?“ erwiderte der Hodscha. „Wenn du glaubst, dass der Kochtopf gebären kann, dann musst du auch glauben, dass er gestorben ist.“

Warum es besser ist, rückwärts zu reiten

Als Nasreddin Hodscha eines Tages zusammen mit einigen Freunden auf dem Weg nach Hause war, ritt er rückwärts auf seinem Esel. Seine Freunde fanden das sehr eigenartig und fragten ihn deshalb: „Hodscha, warum reitest du deinen Esel rückwärts?“ Der erwiderte: „Das ist ganz einfach. Wenn ich richtig herum auf meinem Esel vor euch her reiten würde, dann wärt ihr beleidigt, weil ich euch den Rücken zukehre. Wenn ihr vor mir reiten würdet, wäre ich nicht zufrieden. Deshalb ist es ein Gebot der Höflichkeit, den Esel rückwärts zu reiten und euch ins Gesicht zu sehen.“

Im zweiten Reiseabschnitt, der 80 Kilometer auf dem Sabil von Khairat bis Weset führte und vier Tage dauerte, gab es nachts einen dramatischen Zwischenfall.

Kilor wurde nachts in seiner Kabine von einem materiellen, aber unsichtbaren Kel-es-Suf angegriffen. Kilor war arglos und vollkommen überrascht, sodass er gleich einen schweren Treffer einstecken musste. Glücklicherweise konnte er mit seinem lauten Geschrei die Kameraden wecken, die ihm gleich zu Hilfe eilten und den Kel-es-Suf mit ihren magischen Waffen – mit Mühe, aber schließlich erfolgreich – zum harmlosen Sandteufel degradierten.

Der Kel-es-Suf war einstmals ein scharidischer Ruderer gewesen, der aufgrund eines blöden Fehlers eines noch blöderen Touristen ertrunken war. Entsprechend schlecht war er auf alle Nicht-Schariden zu sprechen und versuchte deshalb, einem Abenteuerer Schaden zuzufügen. Seine Wahl fiel auf Kilor, weil dieser Zwerg dem dicken kleinen Valianer mit langem Bart, der damals für seinen Tod verantwortlich gewesen war, entfernt ähnlich sah. Zurück blieb das magische Kurzsword Solertia, das einer der Zwerge einsteckte.

Schließlich erreichten sie ohne weitere Zwischenfälle die Ruinenstadt Weset.

Weset ist nicht mehr als eine Ruinenstadt (wenn auch eine sehr große), die von der Pyramide von Weset überragt wird. Die Einheimischen meiden den Ort seit der Zerstörung der alten meketischen Hauptstadt durch die Valianer, aber nichtsdestotrotz existiert ein reicher Strom von Reisenden, die sich die Pyramide ansehen wollen, woraus sich im Lauf der Jahrzehnte ein eigener Einkommenszweig entwickelt hat. Neuerdings werden vor der Pyramide bei geschickter magisch inszenierter Beleuchtung und Beschallung die alten Mysterienspiele,

die man zum Teil aus den Schriften von Ta-meket und zum Teil aus von Generation zu Generation weitergegebenen mündlichen Überlieferungen rekonstruiert hat, bombastisch aufgeführt.

Die Zwerge waren äußerst kulturbeflissen und besuchten die Mysterienspiele an der Pyramide von Weset. Aufgeführt wurde die Geschichte einer urutischen Prinzessin, die als Sklavin an den Hof des Sultans von Kairat kommt und die Frau eines waelischen Makamlukun-Generals wird. Durch Verrat und Intrige eines bösen Wesirs wird sie schließlich von ihrem eifersüchtigen Gemahl ermordet. Die Zwerge waren zu Tränen gerührt, obwohl sie nicht ganz verstehen konnten, warum der General eigentlich so wütend geworden war. Auf jeden Fall war während der Aufführung ein aufregendes Kribbeln zu verspüren gewesen, oder hing dies etwa mit dem scharfen Blick des grimmig aussehenden Schariden zusammen, der sie über die Reihen des Publikums hinweg so eindringlich musterte?

Weset ist nicht nur ein sehr beliebtes Touristenziel, sondern auch der Sitz eines der mächtigsten Wesen in Eschar: des Todlosen Ptahoth, der sein Heim in den Ruinen aufgeschlagen hat. Seine Anwesenheit erklärt, warum viele die Pyramide für verflucht halten – obwohl natürlich niemand weiß, dass er dort haust!

Ptahoth betrachtet die derzeitigen Geschehnisse mit einem gewissen milden Interesse, sieht aber keine Notwendigkeit, direkt einzugreifen. Normalerweise amüsieren ihn die Aktivitäten menschlicher Schatzsucher in „seinen“ Ruinen, und es ist ihm ein leichtes, ihnen auszuweichen bzw. sie Dinge finden zu lassen, die er sie finden lassen möchte, und jene übersehen zu lassen, die er sie übersehen lassen möchte.

Nun aber ... nun aber sind Arracht in den Ruinen, und das muss nicht sein. Und da passt es ja ganz gut, dass sich gerade eine Gruppe von Sterblichen nähert, die ohnehin schon mit den Arracht in Verbindung stehen – auch wenn sie natürlich nicht wissen, wie und warum. Aber man kann sie benutzen ...

Die „magische Entladung“ war also mitnichten ein Zufall, sondern der sehr konkrete Akt Ptahoths, die Abenteurer auszuloten.

Die Zwerge befanden sich gerade auf dem Rückweg, als einige von ihnen im Vorbeigehen an der großen Pyramide plötzlich eine Vision hatten:

Plötzlich verschwimmen die Pyramiden vor deinen Augen, und als sich dein Blick wieder klärt, hat sich alles verändert. Die Pyramiden sehen nun ... anders aus. Neuer. Frischer. Die Nebenanlagen um sie herum machen zwar bereits einen beschädigten Eindruck, sind aber noch in deutlich besserem Zustand, als du sie gerade gesehen hast. Alles wirkt noch ... intakter.

Dein Blick fällt auf ein kleines Grab, eine flache Mastaba, mehrere hundert Meter von den großen Pyramiden entfernt, am Rande der weitläufigen Anlage. Eine Frau betritt das Gebäude, räumt Steine zur Seite und klettert einen tiefen, engen Schacht nach unten, bis sie vor einer steinernen Tür kniet, die mit meketischen Hieroglyphen verziert ist. Immer wieder blickt sie im Licht ihrer Fackel auf einen Papyrus, der eng beschrieben ist. Schließlich kann sie die Tür öffnen. Wie magisch folgt ihr dein Blick durch die Tür hindurch, in einen kaum zu erkennenden Raum. Plötzlich schließt sich hinter ihr die schwere Steintür. Du hörst ein leises Zischen, und grünliche Schwaden wallen auf.

Dann wird es dunkel.

Nach einiger Zeit siehst du rötlich glühende Punkte (Augen?), die sich durch die Dunkelheit bewegen. Zwei Paare sind es – nein, drei! Du blickst von oben auf den Schacht, den die Frau hinabgeklettert ist. Eine dunkle Stimme spricht unverständliche Worte, langsam und sorgfältig. Dünne, skelettöse Hände mit bleicher Haut greifen nach Felsbrocken, heben sie beiseite ...

... und du vermeinst, einen süßlichen Geruch wahrzunehmen, einen Geruch, den du nur zu gut kennst ...

Damit endete die Vision. Die Zwerge wussten: Was immer hier geschah, es geschah jetzt. Und es blieb ein starkes Gefühl einer drohenden Gefahr, einer nahenden Schwärze.

Und das Bewusstsein, genau zu wissen, wo sich das besagte Grab befand...

Das kleine Grab war in der Tat schnell gefunden. Es lag in einem Teil der alten Anlagen, der erstaunlicherweise vollkommen frei von Menschen war - noch nicht einmal Einheimische trieben sich hier herum. Fast konnte man den Eindruck haben, als würde jemand bewusst die Aufmerksamkeit von diesem kleinen Gebäude ablenken, als läge eine Art WahrnehmungsfILTER über dem Tempel.

All dies sind Auswirkungen der Zauber des Arracht-Magiers, der hier mit zwei Leibwächtern zugange ist. Ihr Ziel ist es, in dieser Anlage den Leichnam der seit Jahrhunderten toten Schatzsucherin aus der Vision zu finden, um von ihr den Papyrus zu erhalten, der für die Arracht das letzte noch fehlende Puzzle-Steinchen ist, um sich Zugang zur Pyramide von Achet-Serkef zu verschaffen.

Kaum betraten die Zwerge durch den kleinen Eingang den oberirdischen Teil des flachen Grabbaus, sahen sie sich auch schon mit ihren Gegnern konfrontiert:

Ihr seht drei furchterregende Wesen, allesamt um die zweieinhalb Meter groß, menschenähnlich, aber skelettös, mit extrem langen Armen, geisterhaft weißer Haut und Ohren, die an ausgebreitete Fledermausflügel erinnern. Die Wesen sind vollkommen haarlos. Zwei davon tragen schartige, aber dennoch irgendwie funkelnde Kettenhemden; mit übergroßen Stabkeulen gehen sie auf euch los. Das dritte dieser Wesen steht etwas hinter den beiden Kämpfern. Es trägt eine in allen Farben des Spektrums schillernde Robe. Es öffnet den senkrecht stehenden Mund und gibt den Blick auf zwei hintereinanderliegende Kiefer frei. Mit einer Stimme, die wie das Raseln von Eisen auf trockenem Holz klingt, sagt es: „Ihr hattet eure Warnung. Nun werdet ihr sterben.“

Damir, Maolin und Kilor erkannten sofort den geheimnisvollen Unhold aus dem einsamen Haus in Meknesch wieder, vor dem sie geflohen waren. Doch jetzt waren alle Zwergenkämpfer versammelt und Weglaufen galt nicht! Drei Vertreter einer aussterbenden und völlig überschätzten Rasse vergingen unter den Hieben der Zwerge.

Die Arracht, denn um solche hatte es sich gehandelt, hatten den eigentlichen Zugang zum Grab, einen senkrechten Schacht, schon teilweise freigelegt, so dass es für die Zwerge wenig Aufwand bedeutete, den Schacht ganz auszuräumen. Sie überwand den Geheimmechanismus der Grabeingangstür und standen in einer wunderschönen farbenprächtig bemalten Grabkammer.

Sie fanden zwei bemalte Holzsärgen vor, einer in Menschenform, der kleinere in Gestalt einer Katze. Damir, der den Katzensarg öffnete, sprang eine Katzenmumie unter lautem Fauchen an. Damir vernichtete die Mumie und zog den Fluch der Mumie auf sich: Ab sofort sollte er von allen Katzenartigen bevorzugt angegriffen werden – und jeder Stubentiger verabscheute ihn von Herzen!

In dem großen Sarg lag die Mumie des Beamten Ka-Nisut und ein bisschen Schmuck, den die Zwerge an sich nahmen.

In einer Ecke des Grabraums lag das Skelett einer Grabräuberin, wahrscheinlich der aus der Vision, und in ihren Händen hielt sie noch einen gut aussehenden Schriftrollenbehälter. In der Schriftrolle befand sich ein Text aus dem Buch der vergrabenen Perlen, der den Zwergen noch von Nutzen sein sollte, aber auch ein Quell großer Enttäuschung.

Wende Dich vom dem Sabil abgewandten Ende des heiligen Taltempels, direkt am Beginn des Dammweges, zwölf Meketische Kubiten (ein Meketischer Kubite sei die Entsprechung von anderthalb Kubiten als Länge des männlichen Unterarmes) in südöstlicher Richtung; dort wirst Du einen Haufen Steine finden. Grabe genau im Zentrum dieser Steine, bis Du in einem halben Meter Tiefe eine Falltür entdeckst. Befreie sie völlig von Sand und öffne sie, dann wende Dich in Richtung des Eingangs zur Pyramide von Achet-Serkef. Überschreite die Schwelle, wobei Du den Wänden zu Deiner Rechten und Linken Ehre erweisen solltest, denn diese Mauern musst Du respektieren. Gehe zwischen ihnen hindurch, ohne sie zu berühren, oder Du wirst es bereuen. Wenn

Du nun diesen Ort betrittst, wirst Du einen großen Stein vorfinden. Bewege diesen Stein zur Seite und betrete dadurch einen anderen Ort, der Dich, zu Deiner Rechten, ins Freie führt, wo die Wächter lauern, zu Deiner Linken aber in einen großen Raum, der den Leichnam eines der ersten Könige Ta-mekets beherbergt. Dieser König wird von seinen Söhnen umgeben, und alle sind sie in goldbestickte Gewänder gehüllt, die mit Edelsteinen verziert sind. Direkt neben ihnen wirst Du Haufen von Silber, Rubinen, teuren Perlen und goldenen wie silbernen Statuetten sehen. Hier musst Du nach einer kleinen Nische suchen, die reich mit Holz ausgelegt ist und eine kleine Grotte verbirgt. In dieser Grotte wirst Du einen großen Monolithen sehen, den Du zu einer Seite wirst schieben können, auf dass er eine Quelle offenbare, in der eine große Menge Silber verborgen wurde. Nimm Dir davon so viel, wie Du nur möchtest.

Auf dem Rückweg begegnete den Zwergen der alte Scharide nochmal (der natürlich Ptahoth selbst war). Doch mit seinen kryptischen Aussagen konnten die pragmatisch eingestellten Zwerge nichts anfangen. Beide Seiten trennten sich mit Zweifeln über den Nutzen von Kommunikation, und die Zwerge vergaßen das Ganze schnell wieder.

Der dritte Reiseabschnitt führte von Weset bis nach Nedschef, der Heimatstadt ihres Kapitäns, und das Schiff brauchte fünf Tage für die 100 km Flusslauf.

Auf der Reise passierte nichts Besonderes, bis auf einen kleinen Zwischenfall mit einem Uschebti. Ein Uschebti ist eine kleine Tonfigur, die den Verstorbenen ins Grab gelegt wird, um im Jenseits ihrem Herrn zu dienen. Diese Figur stammte noch aus dem Laden von Daud und schlief einen tiefen Schlaf im Rucksack eines der Abenteurer. Der kleine „Flash“, den Ptahoth durch die Gruppe geschickt hatte, hatte ausgereicht, um den Uschebti zu beleben. Er war Krieger, und der Rucksack war sein Herr, den es zu verteidigen galt!

Bestija gelang es, den kleinen Kerl auszuschalten, mit einer Idee, die ganz nah dran war an der Möglichkeit, das Tonkriegerlein mit Sichelschwert umzuprogrammieren und sich einen neuen Diener zu schaffen.

Leider wurde aus den Annalen gelöscht, wie das funktioniert haben sollte. Auch der kleine Mann ist verschwunden, wahrscheinlich hat er sich aufgemacht zum Krieg der Sterne...

In Nedschef unternahmen sie nur einen kleinen Bummel auf dem Basar und besuchten Antiquitätengeschäfte, bevor sie ihre Reise nach Madinat fortsetzten. Die zwölf Tage auf dem Sabil (240 km) vergingen ruhig und ohne Zwischenfälle.

In Madinat angekommen, weigerte sich Hassan beharrlich, bis zur unheimlichen Pyramide von Achet-Serkef mit dem Schiff zu fahren, so dass sich die Abenteurer Kamele besorgen mussten und die Weiterreise auf dem Landweg antraten.

Die Pyramide von Achet-Serkef

Die Zwerge erreichten die Pyramide problemlos. Dort machten sie sich zwar kurzzeitig Gedanken darüber, wo der Taltempel gemäß dem Buch der vergrabenen Perlen liegen könnte, doch dann steuerten sie zielstrebig den Haupteingang mit den Arracht an.

Kilor ergriff das *Namenlose Grauen*, und er suchte sofort das Weite. Der Rest der Gruppe wollte auch weglaufen, als ihnen die Arracht aus der Eingangskapelle kampfbereit entgegenkamen, aber als ihnen die Arracht in langen Sprüngen nachsetzten, wurden sie sich ihrer kurzen Zwergebeine bewusst und stellten sich zum Kampf. Es gelang ihnen, die Arracht niederzukämpfen.

Die Arracht hatten ihr Lager am Eingang aufgeschlagen gehabt, und jetzt wurde ihre Ausrüstung durchsucht. Die Zwerge fanden das Bastel-Set der Arracht, das diese vorbereitet hatten, um sich einen Schlüssel für die Eingangstüre zu formen. Die Zwerge konnten insgesamt drei Sonnensymbole aus Blei anfertigen, wobei das dritte etwas dünn geriet.

Die Zwerge rätselten gerade noch, wie sie weiter vorgehen sollten, da kamen Schritte aus Richtung des Sabilflusses. Bestija, die zunächst in Madinat geblieben war, hatte einen Sabilschiffer überreden können, sie bis zur Pyramide zu fahren. So konnte sie nun mit der Gruppe aufschließen.

Die Zwerge öffneten das Eingangsportal mit zwei Wennofer im Halbreif, in dessen einer Hand das Sonnensymbol eingefügt werden konnte. Die steinerne Pforte schwang nach innen auf. Sie gingen den Gang bis zu einer Kammer, in der ein geheimer Gang endete, von dem sie gekommen wären, wenn sie den Weg über den Taltempel durchs Wasser genommen hätten.

Die Zwerge überwandten die drei Fallsteine und gelangten in die Grabkammer des Horemhets und seiner zwei Söhne. Die Mumien schoben die Sargdeckel beiseite und lieferten den Zwergen einen Kampf.



Nachdem die Mumien mit Hilfe der zahlreich in der Gruppe vorhandenen Flammenschwerter recht schnell beseitigt waren, machten sich die Zwerge an die Durchsuchung der Räumlichkeiten. Erst als sie alles einmal ohne Erfolg abgesucht hatten, erinnerten sie sich daran, ihre Unterlagen anzuschauen. Prompt fanden sie dann auch in der dritten Magazinkammer die beschriebenen Kerben, die die Geheimtür markierten. Mit Hilfe des SumSum gelang es Kilor, diese Geheimtür zu öffnen und den Weg in die geheime Kammer mit dem gehüteten Schatz der Meketer zu finden.

Sie kamen in einen Raum, der offensichtlich allen Gesetzen der Baukunde spottete; den Zwergen wurde es fast schlecht.

Der Raum jenseits des niedrigen Ganges ist erstaunlich groß: mindestens zehn Meter im Quadrat, und vier Meter hoch. In jeder Ecke steht eine halbmeterdicke Säule, die vom Boden bis fast an die Decke reicht. Alle vier stellen sie Chimärenwesen dar, die aus Teilen verschiedener Wesen zusammengesetzt sind: dem Stachel eines Skorpions, dem Kopf eines Schakals, dem Körper eines Leoparden und den Flügeln eines Phönix. Ein Blick nach oben ergibt, dass alle vier Säulen zusammen etwas zu tragen scheinen: eine große, rote Kugel.

Allerdings geht das Leuchten in diesem Raum nicht von diesen vier großen Säulen und der roten Kugel aus, sondern von einem kleinen Gegenstand, der in der Mitte des Raumes steht. Er sieht aus wie die Säulen, die den Raum begrenzen, und trägt eine Kugel aus Sandstein, die in einem trägen roten Licht pulsiert. Die vier Statuen stehen auf einem Sockel aus Alabaster. Der Gegenstand hat eine Gesamtgröße von etwa 60 Zentimetern. Der Sockel ist 30 auf 30 cm groß und 2 cm dick, jede Säule durchmisst etwa 5 cm und ist etwa 40 cm hoch, die Kugel durchmisst etwa 20 cm.

Gleichzeitig schien das kleine Objekt in der Mitte des leeren Raumes jeden einzelnen Zwerg zu locken und zu rufen. Es gab fast eine Schlägerei, bis die ersten vier Zwerge, nämlich Kilor, Damir, Maolin und Gortroch ihre Hand auf den Akh-shjed legten.

Plötzlich befanden sie sich an einem ganz anderen Ort.

Sie hatten ein echtes „Escher-Erlebnis“. Raum und Zeit waren aufgehoben. Bevor ihnen die Sinne schwanden, spürten sie die starke Hand Daim Starkhammers. „Ruhig Kameraden“, sprach er. „Ihr müsst dieses unheilige Ding vernichten.“

Und plötzlich konnten sie wieder klar denken und standen vor dem Objekt mit der Kugel und den vier Säulen. Sie packten es ein.

Und wo war jetzt der Schatz?

Fehlanzeige. Lug und Trug im Buch der tausend Perlen.

Alles absuchen half nichts, sie fanden nur den abgesoffenen Gang, den zweiten Zugang zur Pyramide.

Die Rückkehr nach Madinat war problemlos, denn die Zwerge konnten mit dem Schiff, das Bestija geheuert hatte, samt ihren Kamelen zurückfahren.

Der Vollständigkeit halber sollte noch erwähnt werden, dass die Zwerge bei der ersten Gelegenheit den Akh-shjed zu einem Preis von 10.000 GS an einen sehr merkwürdigen Händler verkauft hatten. Das nächste Mal Weltretten sollte ja nicht so einfach werden...