

D.15 Der Reif der Nebthut

Stefan Peschl, MIDGARD-Abenteurer, DDD 22, DDD-Verlag Würzburg, 2010

Copyright © 2019 by Harald Popp

Von Orsamanca nach Bab El-Ababil

Nach ihrem Ausflug nach Tarva setzten die acht Seekönig-Agenten (alle bis auf Sundari im gehobenen Dienst) ihre Testfahrten mit *Larans Braut* fort – vom Ende des Luchsmonds bis zum Ende des Nixenmonds.

Zum Abschluss seiner Kapitänsausbildung erwartete Cerileas eine Prüffahrt unter Aufsicht der Schiffsexperten, die ihn ab der 1. Schlange 2408 entlang der scharidischen Küste bis Meknesch und dann den Sabil hinauf bis nach Madinat bringen sollte. *Larans Braut* war mit allerlei Waren aus dem Kontor der Familie Selkarth beladen worden und sollte bei der Rückfahrt andere Handelsgüter aus dem scharidischen Lagerhaus der Kaufleute zurück nach Orsamanca bringen.

Alle Seekönig-Agenten begleiteten Cerileas. *Larans Braut* lag sehr gut vor dem Wind und erlaubte erstaunlich scharfe Wendemanöver. Am Abend der 9. Schlange legte das Schiff im Hafen von Madinat an. Cerileas hatte die Prüfung bestanden und ließ sich von seinen Gefährten überreden, im Gästehaus der Selkarths eine prächtige Feier auf Rechnung seiner Familie zu veranstalten.

Am nächsten Morgen hatte Heru das Gefühl, in der vergangenen Nacht irgendeine wichtige Traumbotschaft erhalten zu haben, deren Inhalt ihm leider entfallen war. Er wusste nur noch, dass er die Chance haben würde, sich bei seiner neuen (meketischen) Göttin, der katzenköpfigen Bastet, Tochter der schakalsköpfigen Heket, göttliche Gnade zu verdienen oder diese komplett zu verlieren. Der einzige Hinweis, den Heru spürte, war seine plötzliche Lust auf einen Ausflug sabilaufwärts nach Süden.

Bastet wollte ihrer Tante einen Freundschaftsdienst erweisen. Nebthut war etwas gestohlen worden, worüber sie äußerst wütend war. Heru sollte dieses Objekt finden und zurückbringen. Da Nebthuts Fluch bereits sein Werk begonnen hatte, sollte Bastets neuer (und einziger) Diener an diesem Ort seine Suche beginnen.

Die Agenten liehen sich vom Lagerhaus der Selkarths acht Kamele aus und ritten sabilaufwärts. Am späten Nachmittag der 12. Schlange erreichten sie das Wüstenstädtchen Bab El-Ababil (4500 Einwohner) am Ufer des Sabil. Beim Anblick des Orts spürte Heru sofort, dass er „in seinem Jagdrevier“ angekommen war und ab jetzt „auf eigenen Pfoten“ stand.

In Bab El-Ababil herrschte langweilige Normalität. Der Ort lag an einer wichtigen Handelsroute, auf den Straßen und Plätzen waren viele Menschen unterwegs, und es gab natürlich die beiden Treffpunkte, die in keiner scharidischen Stadt fehlen durften: einen Basar und einen Tempel der Zweiheit. Weder im Quartier der Agenten (ein anständiges Gasthaus namens *Oase*) noch anderswo konnte man den Agenten von besonderen Vorkommnissen der jüngeren Vergangenheit berichten.

Während sich Pinos an diesem Abend mit einer Hafenhure vergnügte, kümmerte sich Saltor um die Ergänzung seiner Ausrüstung und erfuhr im Basar von einer Bezugsquelle für hochqualitatives Zauberöl.

Sabil-Fieber!

Am nächsten Vormittag gelang es Saltor, im Basar drei Amphoren Zauberöl zu erwerben.

Als die Gefährten in der Warteschlange am Tor zur Innenstadt standen, erlitt NyoSan plötzlich einen Schwächeanfall mit Schwindel. Wenig später packte sie ein heftiger Hustenanfall, bei dem sie etwas Blut spuckte. Was war nur los mit ihr?

Pinos befragte einen jungen Priester im Tempel zu diesem Thema. Er hielt es für möglich, dass dies die Symptome des „Sabilfiebers“ wären, einer fiebrigen Erkältung, die normalerweise nur mit Kopf- und Gliederschmerzen und allenfalls Schüttelfrost ablaufen und eher in den feuchten Wintermonaten auftreten würde. Der blutige Husten und der sommerliche Zeitpunkt wären tatsächlich neu. Er empfahl NyoSan Bettruhe und Geduld.

Im Gelehrtenviertel erhielten die Gefährten einen Termin mit Fadi, dem obersten „Wissensucher“ der Stadt. Sie wollten ihn am nächsten Tag wegen der meketischen Götter und insbesondere wegen Bastet befragen.

An einem Imbiss-Stand beobachteten die Agenten mittags ein schwächliches Mädchen mit rot verweinten Augen, das durch einen plötzlichen Hustenanfall ein billiges Humus-Gericht auf das Gewand eines Händlers spritzte, der der Täterin sofort eine Ohrfeige verpasste und sie fortstieß. Schluchzend taumelte das Mädchen davon. Pinos erinnerte sich, sie am gestrigen Abend in der *Oase* als Bedienung gesehen zu haben.

Er verfolgte das Mädchen durch das Gedränge der Passanten und stellte sie schließlich zur Rede. Djalila war der Vorfall sehr peinlich. Sie beteuerte, dass ihr nichts Ernstes fehlen würde; ihr Sabil-Fieber würde bestimmt bald wieder vergehen. Sie konnte sich nicht leisten, eine Arbeitspause einzulegen, denn ihre Familie bräuchte das Geld zum Überleben. Pinos schenkte Djalila ein Goldstück, wofür sie ihm dankbar beide Hände schüttelte, ehe sie davoneilte

Wenig später begann auch Pinos zu husten. In der Menschenmenge beobachteten die Gefährten jetzt auch hin und wieder andere Personen, die heftige Hustenabfälle bekamen. Hier begann womöglich gerade eine Seuche auszubrechen!

Die Agenten bestellten beim Arzt Suleyman einen Heilsud, der die Fieberanfälle senken sollte. Pinos empfahl ihm, gleich eine größere Menge zuzubereiten.

Nachmittags erkundigte sich PaiMuDan beim Wirt der *Oase* nach dem Namen und dem Wohnort von Djalilas Familie. Dabei erfuhr sie, dass der Vater des Mädchens, ein fleißiger Tagelöhner namens Yasir, am Vortag verstorben war, nachdem er vorher ein paar Tage anderswo unterwegs gewesen war. Aha! Die Agenten ahnten, dass sie dem Auslöser der Seuche dicht auf der Spur waren.

Die Gefährten besuchten Djalila und ihre Familie in ihrer Hütte im Außenbezirk der Kleinstadt. Dort bot sich ihnen ein trauriger Anblick. Sowohl Djalilas Mutter als auch ihre beiden jüngeren Schwestern husteten; nur ihr kleiner Bruder zeigte (noch) keine Zeichen einer Erkrankung. Vorsichtshalber näherten sich nur Pinos und NyoSan den Erkrankten, um sie zu befragen. Bolso stellte unterdessen fest, dass hier eine göttliche Aura herrschte – und der Verdacht, dass die meketischen Götter einen Fluch ausgesprochen hatten, um einen Grabraub zu bestrafen, erhärtete sich.

Die Agenten erfuhren, dass Yasir zusammen mit seinem Freund Wahid einen mehrtägigen Ausflug in die Wüste unternommen hatte und – anders als bei früheren Gelegenheiten – diesmal mit einem Schatz zurückgekehrt war, den die beiden „irgendwo da draußen“ gefunden hatten: ein wertvoller goldener Armreif mit einem grauen Schmuckstein! Außerdem hatten sich die beiden in den kalten Nächten offenbar einen schweren Husten geholt. Da der reiche Händler Shukri kein Interesse am Erwerb des Armreifes gehabt und Yasir sich zu schwach für größere Ausflüge gefühlt hatte, war Wahid allein nach Madinat aufgebrochen, um den goldenen Fund dort zu verkaufen. Er war noch nicht zurückgekehrt.

Die Agenten ließen sich den Weg zu Wahids armseliger Hütte im Innenbezirk beschreiben und gingen hin. Pinos und NyoSan gingen hinein und entdeckten den gestern verstorbenen Wahid.

Draußen schmiegte sich plötzlich ein kleines Schmusekätzchen an Herus Beine. Er ging jetzt ebenfalls in Wahids Hütte. Das Kätzchen lief ihm voraus und setzte sich an die Feuerstelle. Wie Pinos gerade ebenfalls aufgefallen war, war dort vor kurzer Zeit an einer Stelle der Lehm Boden aufgegraben worden. Die Gefährten entdeckten hier den in einen alten Lappen eingewickelten Goldreif!

Heru brach den Reif vorsichtig an sich und bemerkte den eingravierten Geierkopf und die meketische Inschrift. Als er wieder aus der Hütte trat, sprang ihm das Kätzchen auf die Arme. Es wollte sich von Heru tragen und streicheln lassen.

Im Schatten einer Hauswand kopierte Heru die meketischen Symbole und zeigte sie einem einheimischen Gelehrten, der sie mühelos übersetzen konnte: *Ich bete zur heiligen Nebthut.*

Durch die Wüste

Beim Herumlaufen merkte Heru, dass das Kätzchen immer dann schnurrte, wenn er in eine ganz bestimmte Richtung (nach Südwesten) lief. Dank Bastet hatte er nun einen Kompass!

Die Gefährten holten sie von Suleyman 20 Portionen des fiebersenkenden Suds. Pinos und NyoSan nahmen gleich einen Trank zu sich und spürten schon bald eine Abnahme ihres Hustenreizes und der Schwindelanfälle.

Die Agenten bepackten noch am Abend ihre Kamele und verließen die Stadt. Kaum hatten sie den fruchtbaren Landstreifen am Ufer des Sabil verlassen und die felsensüßwässrige Wüste erreicht, als sie feststellen mussten, dass ihre Kamele keine Lust hatten, in der Nacht durch diese Gegend zu laufen. Deshalb verbrachten sie die Nacht lieber ungestört in einer Scheune, neben der sich sogar ein Brunnen zum Tränken befand.

Am ersten Reisetag begegnete den Gefährten in einem trockenen Wadi ein Wüstenbasilisk, dessen Blick Saltor (vorübergehend gelähmt) vom Kamel fallen ließ. Das stinkende Tier wurde getötet.

Beim Nachtlager bemerkte Pinos während seiner Wache zwei Dutzend große Wüstenratten, die sich gerade an ihrem Reisegepäck zu schaffen machten. Mit Feuerschein und Lärm (und mit dem Zauber *Ungezieferplage*) vertrieb er die hungrigen Nager, ehe sie mehr als nur ein paar Tagesrationen unbrauchbar gemacht hatten.



Am Morgen des zweiten Reisetags mussten sie ihre Kamele zurücklassen, weil das vor ihnen liegende Gelände mit allerlei Stellen aufwartete, die für Reittiere völlig ungeeignet waren. Hier mussten sie Klettern oder Balancieren, um weiterzukommen.

Unterwegs überraschte Heru eine Hornvipera, die sich erschrocken davonschlängelte.

Später wurden sie von drei Riesenskorpionen „in die Zangen genommen“. Sie töteten mit vereinten Kräften die Angreifer, die keine Chance bekamen, ihre Giftstachel einzusetzen. Während sich ihre Gefährten ausruhten, bereiteten Sundari und Heru eine köstliche Mahlzeit aus dem gegrillten Fleisch der Skorpionsscheren zu.



Am späten Nachmittag erreichten die Agenten eine Senke in der Sandwüste, deren felsige Ränder wohl erst vor kurzem ein mächtiger Sandsturm freigelegt hatte. Dort waren

meketische Reliefs und insgesamt drei Eingänge zu sehen. Die Spuren von zwei Menschen waren im Sand sichtbar, die sowohl in Richtung dieser Felsen als auch wieder zurück liefen.

Das Schmusekätzchen schnurrte noch einmal und starb dann. Ehe Heru noch irgendetwas unternehmen konnte, verweste das Tier sehr schnell auf seinem Arm. Es war vermutlich schon längere Zeit sehr tot gewesen, ehe es einen göttlichen Auftrag erhalten hatte.

In meketischen Tempeln

Die Agenten folgten den Spuren Wahids und Yasirs und kamen zum Eingangsportal des Heket-Tempels. Hier standen in jeweils sechs Nischen rechts und links des Gangs 1m große Tonfiguren schakalköpfiger Kriegerinnen, die sich den unerwünschten Besuchern sofort zuwandten.

Schnell zogen sich die Gefährten zurück und folgten nun den Spuren zum Eingang des Tempels der geierköpfigen Göttin Nebthut. Die unterirdische Anlage war teilweise eingestürzt, aber der säulenumstandene Opferraum war trotz einer tiefen Spalte leicht erreichbar, weil Yasir und Wahid bereits ein paar Planken darübergerlegt hatten.

Bolso verstand als Erster, dass man auf dem Opferaltar eine Gabe niederlegen musste, wenn man von den 18 geierköpfigen Ton-Kriegerinnen ignoriert werden wollte, die im Säulenwald des nächsten Raums regungslos verharrten.

In zwei benachbarten Kammern lagen die Mumie eines (heiligen) Geiers und eines Nebthut-Priesters. Die Gefährten störten ihre Totenruhe nur wenig und konnten es so vermeiden, die Ton-Kriegerinnen zu aktivieren.

Im Durchgang zu einem Raum mit einer großen Nebthut-Statue und goldverkleideten Wänden erschien vor den Gefährten plötzlich ein Ammit, ein göttlicher *Totenfresser*, der den Kopf eines Krokodils, das Vorderteil eines Löwen und das Hinterteil eines Flusspferds besaß. Er fragte Pinos auf mentalem Weg nach seinem Begehrt. Pinos erklärte wahrheitsgemäß, dass seine Begleiter und er hier wären, um der Göttin ihren Armreif zurückzubringen. Daraufhin verbeugte sich der Ammit und gab allen den Weg zu der großen Statue frei.

Dort hängte Heru den Goldreif der Göttin an den kleinen Finger ihrer linken Hand, den sie dem Betrachter wie einen Haken entgegenstreckte. Die extrem wertvollen grauen Edelsteine, die die Augen der Statue darstellten, bemerkten die Gefährten natürlich, aber sie wollten hier nichts riskieren.

Sie folgten deshalb lieber dem aus einem Seitengang kommenden Knirschen und entdeckten dort die Öffnung eines geheimen Ganges. Sie liefen hinein, wohl bewusst, dass sich diese Öffnung jederzeit wieder schließen und damit vielleicht ihr Ende besiegeln konnte.

Nach einem langen vielfach gewundenen Weg erreichten die Gefährten direkt das Allerheiligste des Heket-Tempels. Hier stand die vergoldete Statue der Göttin, neben der sich ein Steintrog befand. Auf den Reliefs des Trogs war zu sehen, wie meketische Priester eine Art Staub über erkrankte Personen streuten, die sich daraufhin wieder putzmunter von ihrem Lager erhoben. Im Trog lagen etwa 15 kg graues Steinmehl. Heru vernahm die mentale Botschaft, dass er alles mitnehmen sollte.

Während alle Gefährten das Steinmehl schnell in kleine Gefäße füllten, die sie aus ihren Rucksäcken herausgekramt hatten, hörten sie dumpfe laute Geräusche, die aus einem

Nebenraum zu kommen schienen. Plötzlich tauchte die große Speckstein-Statue einer schakalköpfigen Frau auf, die in ihren Händen insgesamt acht wertvolle (je 500 GS) goldene Gegenstände hielt (Pokale, Schalen, Ketten und Reife), die sie den „Besuchern“ entgegenstreckte. Gern nahmen die Gefährten diese Dinge an sich.

Die Statue verließ das Allerheiligste wieder. Die Agenten folgten ihr und sahen, dass es in der Nähe eine Schatzkammer gab, die mit weiteren Kostbarkeiten gefüllt war. Sie wollten aber nichts stehlen, um Bastet nicht zu verärgern.

Heru verspürte eine große Unruhe. Er wollte schnellstmöglich nach Bab El-Ababil zurück.

Kurz vor Mitternacht kamen die Gefährten aus dem Nebthut-Tempel heraus. Nach einem kurzen Abstecher zum dritten Tempeleingang, der dank eines Einsturzes nirgendwohin führte, aber einst eine Kultstätte der Bastet gewesen war, machten sich die Agenten noch in der Nacht auf den mühevollen Rückweg.

Heimkehr

Am nächsten Morgen kamen die Wanderer an einem zerstörten Rehotep-Schrein vorbei. Hier bewachten zwei Wandelsteine nach wie vor den goldenen Tempelschatz, der sich unter einer Falltür im sandbedeckten Fliesenboden befand.

Die Gefährten legten den Boden frei. Pinos versuchte die Falltür mit dem eisernen Zugring zu öffnen – und sofort belebten sich die beiden falkenköpfigen Sandstein-Statuen. Pinos ließ den Ring wieder los, und die Statuen nahmen sofort wieder ihre leblose Ausgangsposition ein. Als Heru nun eine der beiden Statuen umdrehen wollte, damit sie nicht mehr auf die Falltür blicken konnte, litt er plötzlich unter einem Anfall heftiger Lustlosigkeit. Seine Unruhe war weg, aber auch jeder Antrieb, diesen Schatz zu bergen oder überhaupt irgendetwas zu unternehmen. Herus Gefährten drängten aufs Tempo und verzichteten auf die weitere Erforschung des Schreins.

Mittags erreichten die Agenten den Platz, an dem sie ihre Kamele angebunden hatten. Schon aus der Ferne sahen, dass ein Lindwurm alle Kamele gekocht hatte und dort jetzt offenbar darauf wartete, dass er wieder Appetit bekommen würde, um die noch nicht verzehrten Kadaver zu vertilgen. Die Gefährten gingen dem Lindwurm aus dem Weg.

Am Abend der 18. Schlange erreichten die Agenten die große Zeltstadt, die außerhalb von Bab El-Ababil entstanden war. Die Bewohner warnten die Fremden davor, die von Alaman verfluchte Stadt zu betreten. Das diesjährige Sabil-Fieber hätte schon zig Tote gefordert, und man bliebe dem Ort am besten fern, bis es ausgewütet hätte. Bis dahin könnte man nur Gebete an die Zweiheit richten, um sie um Gnade anzuflehen!

Um der Obrigkeit keine Chance zu geben, die Rettungsaktion zu stören, begannen die Agenten in Zweier-Teams, die Erkrankten mit Steinmehl zu bestreuen – erst in der Zeltstadt, dann auch an verschiedenen Stellen in der Stadt.

Alle (bis auf den ungläubigen Bolso) hatten das Gefühl, eine gottgefällige Tat zu begehen. Heru meinte sogar, im Geist eine große Katze sehr zufrieden schnurren zu hören.

Die Priester des städtischen Tempels wurden auf das heilende Werk der Fremden erst aufmerksam, als diese ihre Krankenstation betraten. Ausgerechnet Ungläubige hatten in der

Wüste ein rettendes Mittel gefunden, als in die Herzen der Gläubigen bereits Tod und Verzweiflung eingekehrt waren! Wenn das kein Wunder Ormuts war! Und eine Mahnung, niemals aufzugeben!

Der Fernhändler Shukri empfing die Retter des Orts und bedankte sich bei ihnen mit einem reichhaltigen Essen und der Bereitstellung seines vornehmen Gästequartiers. Er versprach Cerileas, auf die bisher von ihm abgelehnte engere Handelsbeziehung mit der Familie Selkarth einzugehen, zum beiderseitigen Vorteil.

Am 2. Fee legte *Larans Braut* wieder sicher in Orsamanca an. Familie Selkarth erließ ihrem Neffen Cerileas sämtliche Schulden. Eine Verbindung mit Shukris scharidischem Händlerring war von unschätzbarem Wert für das künftige Wohlergehen der Kaufleute.

Die Agenten waren bereit für ihren nächsten Einsatz. Sie hatten zwar noch keine Mannschaft für ihr Schiff, aber ihr Kapitän würde sich um diese Kleinigkeit bestimmt kümmern, ohne einen Fehler zu begehen!