

C.32 Skarabäus des Todes

WFRP-Abenteuer *Lure of the Liche Lord*, Aaron Rosenberg, Black Industries 2007

Copyright © 2009 by Harald Popp.

Wo ist der Schatz?

Im Frühjahr des Jahres 2403 nL kehrte HaoDai wieder von Meknesch zurück nach Nedschef. Er war nicht allein, denn er hatte dort in einer Hafenkneipe zufällig den waelischen Priester Hrothgar getroffen, ihren alten Bekannten, der vor ein paar Jahren mit Flintstone nach Alasdell gereist war, um ihm dort bei einem Grenzstreit mit dessen rabiaten Nachbarn beizustehen, während der Rest nach Corrinis gezogen war [s. C.23]. Hrothgar war natürlich überzeugt, dass ihr Wiedersehen kein Zufall, sondern göttliche Fügung war, und selbstverständlich nahm er den Wink Fjörgynns, seines Gottes der Fruchtbarkeit und des Meeres, ernst – aber er schloss sich natürlich sowieso sehr gern wieder seinen alten Gefährten an.

Diese waren inzwischen nicht mehr auf der Suche nach dem blöden meketischen Totenöl. Sie mussten das Grainne ja nicht auf die Nase binden, die auf der Suche nach dieser Zutat für ihr Thaumagral in Kuschan weiter sämtliches Quellenmaterial durchforstete, das man der Gnomin zur Verfügung stellte. Abduls Schatzkarte dagegen [s. C.31] war ein wirklich interessantes Dokument:

Die alte meketische Schriftrolle trägt am Rand verschiedene farbige Bilderzeichen und sieht aus wie die topographische Karte einer hügeligen Landschaft. An einer Mulde oder Felsspitze befindet sich das Bildzeichen eines schwarzen Käfers.

Die Rückseite der Karte trägt in scharidischer Sprache die folgende Bemerkung Nubitis: *„Dieser Käfer ist der Skarabäus des Todes, kein Zweifel! Was für ein toller Fund! Sollte mich diese Karte irgendwie zu Karitamen führen? Das muss ich untersuchen! Keiner der Alten war in der Lage, besser mit den Bewohnern und Nachbarn des Totenreichs umzugehen, als er!“*

Maruf al-Sharq hatte seinen Gästen – zusammen mit der Warnung, dass dieses Gespräch nie stattgefunden hätte – folgende Informationen zukommen lassen:

Karitamen war ein adliger Meketer, der zur Zeit des 7. Priesterkönigs Amenemhetum (ca. 1250..1350 nL) irgendwo im Südreich gelebt hatte. Man weiß sehr wenig über ihn:

Er hatte als junger Mann wohl die Große Bootsfahrt Serkenemhets sabilabwärts nach Norden mitgemacht und dort äußerst tapfer gekämpft; das hatte ihm den Namen *Skarabäus des Todes* eingebracht. Karitamen ähnelte einem Todesboten, dessen Gegner noch nichts von ihrem bevorstehenden Ableben wussten, bis es dann plötzlich und unvermeidlich soweit war.

Später hatte er vermutlich das Amt des Hohepriesters Nebthuts begleitet, denn eine spätere Quelle (um 1500 nL) berichtet vom damaligen Hohepriester des Sutech, einem gewissen Ptahoth, der sich bei einem Streitgespräch über den besten zukunftsweisenden Weg für die schwindende meketische Herrscherschicht „auf die alten Vorschläge des weitblickenden Karitamen, eines Lieblings Nebthuts“ berief, dass der beste Weg ins erwünschte Nachleben sich nur dadurch erreichen ließe, dass die Besten des Landes zunächst ihren Aufenthalt im Diesseits verlängerten, um den Göttern möglichst auf ewig zu dienen und ihrem Volk den besten Weg ins nächste Dasein zu erlauben. Die Mehrheit der Priester lehnte aber Ptahoths Vorschlag, die meketischen Führer zu Todlosen zu machen, als anmassenden Eingriff mit zweifelhaften Erfolgsaussichten vehement ab.

Außerdem gibt es ein Schnipselchen Pergament, in dem der unbekannt meketische Autor Folgendes sagt: *„...sollte dieses unbequeme Kapitel damit endgültig abgeschlossen sein. Die Wächter – sie kennen das heilige Zeichen – sind installiert, das göttliche Siegel in Kraft, alle Sicherheitsmaßnahmen erfolgt. Bei Serkef! Möge der Ort auf immer vergessen sein, in dem der Skarabäus nebst Meister auf ewig gefangen ist. Sein Irrweg ist*

zerstört, sein Irrsinn mitsamt seinen Nachkommen und Anhängern vernichtet. Gepriesen sei der unbekannte Erschaffer des Werkzeugs, das den zähen Aufrihrer so sauber beseitigt hat, dass ihn selbst seine einflussreichen Freunde nur betrauern. Mochten sie ihm auch die letzte Ehre erwiesen und für sein Nachleben in nahezu übertriebener und jedenfalls korrigierter Weise ausgestattet haben, so wissen wir doch, wie vergeblich ihr Mühen am Ende sein muss, denn...“

Ein genaues Studium von Abduls Schatzkarte verriet, dass zwei der Bildzeichen einen speziellen Rahmen trugen; das eine zeigte einen Mann mit Steinbockgesicht, der von einem Felsen aus ins Meer schaute, und das andere stellte zerstörte Pyramiden dar. Als die Freunde mutmaßten, dass diese Zeichen vielleicht Ortsangaben sein könnten, meinte Maruf, dass bei dieser Betrachtung der Steinbockmann vielleicht für das „Kap des Satis“ stehen könnte, das sich nordöstlich der meketischen Ruinenstadt Auaris befand. Da Auaris bereits 900 nL von den Mokati zerstört worden war, könnte das andere Zeichen sogar für Auaris selbst stehen. Wenn das so wäre, dann müsste sich das Skarabäus-Zeichen irgendwo im Hügelland der Dschebel al-Salam nördlich von Auaris befinden!

Anga war nicht der einzige, der endlich wieder auf Abenteuer ziehen wollte – und ihn reizte die Aussicht, vielleicht als erster vor allen anderen Plünderern in ein altes meketisches Grabmal einzudringen. Seinen Freunden ging es ebenso. Also: auf in den Süden!

Die Gefährten ritten zunächst nach Kuschan und ergänzten ihren Tränkevorrat mit speziellen Säften der netten Alchimistin Saide. Grainne wohnte nicht mehr im Palast des Wesirs, sondern war nach Nansur gezogen; sie hatte ihren Freunden die Nachricht hinterlassen, dass sie dort die „Villa Alchemilla“ besuchen sollten! Das taten sie auch – und der Name war tatsächlich kein Zufall gewesen! Ihre lange verschollen geglaubte Begleiterin auf früheren Abenteuern wohnte jetzt im Randbezirk von Nansur in einer prachtvollen Behausung, die einen wunderschönen Blick hinab auf das blaue Meer erlaubte, und in der sich zahlreiche Bedienstete um das Wohlergehen der Elfin bemühten.

Alchemilla freute sich über das Wiedersehen und war gleich bereit, sich ihren alten Gefährten anzuschließen, die sie seit mehreren Jahren nicht mehr gesehen hatte. Nach den ätzenden Waldarbeiten für die Betschwester Vanas [s. C.17] hatte sie beschlossen, ihr Glück lieber in den südlicheren Gefilden zu suchen, und, nun ja, sie konnte es nicht leugnen, sie hatte tatsächlich ein glückliches Händchen gehabt. Einzelheiten behielt sie aber für sich.

Zum Tal des Friedens

So kam es, dass bis auf Grainne, die die Gastfreundschaft der Elfin gern annahm und ihre Totenölforschungen jetzt bei den Schriftgelehrten Nansurs fortsetzen wollte, sämtliche Abenteurer (also Alchemilla, Anga, Flintstone, HaoDai, Heather, Hrothgar, Pippin, Ronald, Ulwun) gemeinsam mit ihren Kamelen nach Süden aufbrachen.

Acht ereignislose Tage später standen sie bei den zerfallenen Ruinen von Auaris, nachdem sie die Dschebel al-Salam im Westen umgangen hatten. Das etwa 40 km * 40 km ausgedehnte „Hügelland“ war tatsächlich ein zerklüftetes Kalksteingebirge mit schmalen „Trockentälern“, die vor allem während der winterlichen Regenzeit ab und zu Wasser führten, das dann bis zum Sommer restlos verdunstete; Bäume waren selten, aber stachlige Strauchvegetation war praktisch überall, aber zum Glück gab es überall Lücken (sonst wäre ein Durchkommen völlig unmöglich gewesen). Hier gab es weder Hirten noch Jäger – die häufigsten größeren Bewohner waren neben Erdmännchen und Eidechsen jede Menge Raubvögel.

Die Kamele weigerten sich, durch dieses Gestrüpp zu latschen, also wurden sie an einem passenden Lagerplatz zwischen den Ruinen von Auaris zurückgelassen. Ulwun hatte nach einer Zwiesprache mit der Großen Eule das Gefühl, dass sich der Skarabäus nordwestlich befinden musste, und mit diesem Hinweis und den topografischen Informationen auf Abduls Karte machten sich die Freunde daran, zu Fuß nach dem Grabmal Karitamens zu suchen. Im Frühjahr waren in schattigen Höhlen hin und wieder Wasserstellen zu finden – sie mussten wenigstens kein Wasser mitschleppen.

Nach drei ergebnislosen Tagen der Suche hatten sich die Freunde in zwei Trupps aufgeteilt, die sich erst am Abend des darauffolgenden Tages an einer vereinbarten Stelle wieder treffen wollten. Einer der Trupps (Anga, HaoDai, Hrothgar, Pippin, Ulwun) wurde prompt beim folgenden Nachtlager von drei Kel-es-Suf (zwei in Geisterform, der dritte ein echter Untoter) angegriffen.

Hrothgar schützte sich mit einem *Flammenkreis* und rückte einem der Wüstengeister so sehr auf die Pelle, dass dieser keine Zauber mehr wirken konnte. Und das war auch gut so, denn der andere zaubernde Untote hatte gleich zu Beginn Anga „ausgeknipst“, der sich fortan willenlos verprügeln lassen musste. HaoDai erging es wenig später nicht anders, und als sich wenig später auch Pippin zu den „Friedfertigen“ gesellte, begannen Ulwun und Hrothgar ernsthaft über Flucht nachzudenken, noch dazu, wo erst jetzt der dritte Kel-es-Suf ins Geschehen eingriff.

Blöd war, dass nach weiteren Treffern sich Ulwun und HaoDai eine rätselhafte Krankheit zuzogen, die sie zusehends schwächte; gut war dagegen, dass HaoDai dadurch seinen friedlichen Gemütszustand abschütteln und wieder ungehindert agieren konnte. Er hechtete mit seinem Wasserschlauch, dessen Inhalt er überraschend verspritzte, durch einen der Wüstengeister – und obwohl der Kel-es-Suf in seinem immateriellen Zustand immun gegen Wasser war, schockierte ihn dieses Erlebnis derart, dass er in die Wüste davoneilte.

Mittlerweile hatte Anga seine Antriebslosigkeit überwinden können; jetzt griff er wutentbrannt den untoten Wüstengeist an, und gemeinsam mit HaoDai und Pippin, der nun auch wieder „zu sich gekommen war“, vernichteten sie diesen schwierigen Gegner. Der letzte Geist floh daraufhin freiwillig in die Wüste!

Dank Hrothgar und Pippins Einfall, ein *Sumsum* zu spendieren, wurden Ulwun und HaoDai gerettet, bevor sie die rätselhafte Krankheit hinwegraffen konnte.

Am Tal des Friedens

Am fünften Tag ihrer Suche erreichte der erste Trupp (unter Hrothgars Führung und zusammen mit Ronald, der sich ihnen am Tag zuvor nach einem Streit in der zweiten Truppe angeschlossen hatte) die gesuchte Stelle. Das runde Tal hatte etwa 100m Durchmesser mit 20m hohen spärlich bewachsenen Steilwänden und einem teilweise von Wüstenblumen und Bodendeckern überzogenen Sandboden, aus dem vereinzelt die marmornen Fundamente der früheren Gebäude herausragten. Ein erhöhter Pflasterweg aus riesigen grauen Marmorblöcken, die teilweise von Sand und Bewuchs bedeckt waren, führte an einem schwarzen Marmorobelisk vorbei, der 2m hoch aus dem Sand ragte, zu der Eingangstreppe in die unterirdische, auf dem Kopf stehende „Pyramide“ Karitamens.

Während sich seine Freunde für die unter den Sand verborgenen gut erhaltenen farbenprächtigen Bodenmosaiken interessierten, lief Anga schnurstracks zum Eingang der

„Pyramide“ und weckte dadurch die beiden Wandelstatuen aus Sandstein (Incheper), die im Sand verborgen auf ihren Einsatz gewartet hatten. Dem Zwerg blieb als Fluchtweg nur der Spalt, der zwischen den beiden Torflügeln des riesigen Eingangsportals klaffte, und unter Auslösen einer Sichelfalle, die ihm einen bösen Schnitt im Bein zufügte, humpelte er ins Innere des Grabmals.

Die Incheper verfolgten ihn nicht, sondern versanken wieder in ihrem Sandversteck. Dort blieben sie aber nicht lang. Anga, der gesehen hatte, dass der Eingangsbereich gut erhalten war, trat nämlich wieder aus dem Portal heraus und rief den anderen Fünf (HaoDai, Hrothgar, Pippin, Ronald und Ulwun) zu, dass sie ihm endlich folgten sollten – und kaum waren die ersten in der Nähe des Eingangs, schon tauchten die beiden steinernen Wächter wieder auf.

Die Incheper waren gewaltige Gegner, und zunächst gelang den Freunden nicht, an ihnen vorbei zum Portal zu laufen. Außerdem wollten Ronald und Hrothgar gern die meketischen Inschriften lesen, die sie auf dem Marmorobelisk entdeckt hatten, aber das gelang ihnen überhaupt nicht. Die Fünf gingen so planlos gegen die starken, aber langsamen Wandelstatuen vor, dass sie sogar zurück in ihr Lager oberhalb des Tals flüchten mussten (und HaoDai rutschte dabei das Seil aus den Händen und stürzte lädiert zu Boden). Das fing ja gut an!

Auf dem Obelisk befand sich die gleiche meketische Inschrift wie auf Abduls Schatzkarte; hier hatte die Zeichenfolge aber einen klaren Anfang!

Priesterkönig mit goldblauer Maske, neben dem sich ein großer Skorpion aufrichtet, breitet Hände nach rechts und links aus: „Wir, Amenemhetum, Diener des Serkef und König des wahren Ta-mekets...“

Erhobene linke Hand und rechte Faust mit Zepter: „...wünschen...“

Maskenträger (steht auf dem obersten Rand der „Pyramide“) weist mit zwei ausgestreckten Armen von sich, und viele kleine Meketer gehen in beide Richtungen: „...dass niemand...“

Auf dem Kopf stehende „Pyramide“, in der sich ein schwarzer Käfer befindet; rechts und links daneben stehen zwei Frauen – eine mit Geier-, die andere mit Schakalkopf. Beide Frauen blicken zur „Pyramide“ – die Schakalfrau hält eine leere Waage, die Geierfrau eine kleine goldene Pyramide in den Händen: „...die Ruhe Karitamens stört.“

Tapferer Kämpfer (mit schwarzem Käfer auf der nackten Brust) steht schützend vor dem Goldmaskierten und greift mit zwei Kopeschs einen großen bewaffneten Neger an; der selbe gerüstete Kämpfer metzelt zahlreiche valianische Soldaten nieder (links liegen schon die Toten, rechts stehen sie noch Schlange): „Zuerst hat Karitamen tapfer für Amenemhetum und Ta-meket gekämpft...“

Tapferer Kämpfer kniet vor Geierfrau und wendet dem Skorpion den Rücken zu; der selbe Kämpfer steht links von der Geierfrau und rechts von ihr steht ein uralter Mann mit einem bluttriefenden Dolch, den er dem Kämpfer reicht – die Frau breitet über beide ihre Flügel aus: „...und dann wurde er der neue Hohepriester Nebthuts...“

Kämpfer, hinter dem der Alte steht, zielt mit bluttriefendem Dolch auf den Goldmaskierten, der vor dem Skorpion steht und warnend den Finger hebt: „...doch dann begab er sich auf den falschen Weg...“

Kämpfer deutet mit beiden Kopeschs auf den Skorpion links von ihm – rechts von ihm stehen zahlreiche dunkelhäutige bewaffnete Menschen: „...forderte die Götter heraus...“

Goldmaskierter vor Skorpion weist auf Kämpfer, in dessen Rücken ein spitzer Dorn steckt, und der seinerseits auf leere „Pyramide“ zuschreitet: „...und wurde von ihnen bestraft.“

Der große Skorpion hält mit der rechten und linken Zange je eine Hand der Schakal- bzw. der Geierfrau fest, die ihn beide (erwartungsvoll) anblicken: „Möge er für immer in seinem Grab ruhen, bis sich die Götter selbst seiner erbarmen.“

Die Incheper waren gewaltige Gegner, und zunächst gelang es den Freunden nicht, an ihnen vorbei zum Portal zu laufen. Außerdem wollten Ronald und Hrothgar gern die meketischen Inschriften lesen, die sie auf dem Marmorobelisk entdeckt hatten, aber das gelang ihnen überhaupt nicht. Die Fünf gingen so planlos gegen die starken, aber langsamen Wandelstatuen vor, dass sie sogar zurück in ihr Lager oberhalb des Tals flüchten mussten (und HaoDai rutschte dabei das Seil aus den Händen und stürzte lädiert zu Boden). Das fing ja gut an!

Karitamens Grabmal – Stockwerk 1

Schließlich entwickelten die Fünf aber doch einen brauchbaren Plan – sie konnten ihren goldgierigen Zwerg schließlich nicht allein die Pyramide aufmischen lassen! Während Ronald zum vereinbarten Treffpunkt mit dem zweiten Trupp zurücklief, um auch die restlichen Gefährten sicher zum Tal des Friedens zu geleiten, ließen sich die anderen Vier wieder hinab auf den sandigen Talboden – und diesmal gelang es ihnen fast spielend, die Statuen so abzulenken, dass sie kurz darauf bei Anga im Eingangssaal des obersten Stockwerks der „Pyramide“ standen. Hier wollte Karitamen einst als Lebender und als Untoter seine Besucher mit seiner Vergangenheit als erfolgreicher Krieger beeindrucken. Amenemhetum hatte hier seine Todeswachen stationieren lassen; der Rest hatte ihn nicht gekümmert.

Der Eingangssaal zeigt das runde Bodenmosaik des schwarzen Skarabäus. Die beiden Steinstatuen sind aus der Felswand herausgemeißelt und am Rücken mit der Wand „verbunden“. In der Linken hält jede eine bemalte „brennende“ Steinfackel – und die Rechte liegt an einem metallenen Krummsäbel. Die Statuen tragen meketische Stoffhemden mit aufgenähten Bronzeschuppen sowie Kupferkappen als Helme.

Die Freunde lernten schnell, dass in diesem von Grabräubern unberührten meketischen Grabmal nichts gefährlicher war als scheinbar ungefährlich wirkende Einrichtungen. Das gesamte Bauwerk war gespickt mit mechanischen und thauma-magischen Fallen – und Hrothgar meinte weise, dass hier das Aufwand-Nutzen-Verhältnis einer vollständigen Absuche nach Geheimmechanismen einen ziemlich tödlichen Wert annehmen könnte.

Wie auch immer – schon im Eingangssaal löste Anga beim Bewegen eines Krummsäbels zwei Wurfsägen aus, die mit hohem Tempo durch den Raum flogen und Hrothgar und HaoDai schwer verwundeten. Der jetzt bereits zweimal schwer verwundete KanThai meinte jammernd, dass er am liebsten wieder nach Hause gehen würde! Aber das meinte er natürlich nicht wirklich ernst, und er schluckte grummelnd seinen ersten Heiltrank.

Fünf Stufen führen hinab zu einem kurzen Gang, der an blattgoldverkleideten Türen endet – vorher schimmert im Gang kreisförmig die 1m durchmessende gelbe Lichtsäule eines undurchdringlichen Kraftfeldes.

Im Raum dahinter erstrahlt beim Öffnen der Tür ein goldenes Skarabäus-Mosaik an der Decke und spendet ein warmes Licht. An den anderen blattgoldverkleideten Wänden befindet sich in der Mitte jeweils das Bild eines schwarzen Skarabäus. Vor den Bildern pulsieren dünne weiße Lichtsäulen, und daneben stehen je zwei meketisch gerüstete und mit Skorpionen tätowierte Todeswachen.



Das waren nicht die ersten regungslosen Untoten, denen die Freunde begegnet waren, die nur darauf warteten, dass ein Depp den Auslöser betätigte. Den Gefallen taten sie den Todeswachen aber nicht, sondern zerklopfen und verbrannten sie einzeln. Das ging problemlos, brachte sie aber keinen Schritt weiter ins Grabmal hinein.

Anga kam schließlich auf die Idee, die Eingangstür zu schließen. Sie trug auf ihrer Rückseite ebenfalls einen schwarzen Skarabäus. Plötzlich bildete sich im Zentrum des Raums eine undurchdringliche gelbe Lichtsäule – und als jetzt Ulwun, Anga und Pippin gleichzeitig die pulsierenden weißen Lichter berührten, verschwanden sie spurlos und ließen HaoDai und Hrothgar ratlos zurück.

- Pippin war in einer gelben Lichtsäule am Ende eines 8m langen Ganges angekommen. Als er heraustrat, verschwand die Lichtsäule. Das entfernte Ende des Ganges war mit einem großen Skarabäus bemalt. Wände, Decken, und Böden waren ebenfalls mit einer Vielzahl unterschiedlich großer Mistkäfer bemalt. Der Halbling stellte fest, dass man die Flügeldecken des großen Skarabäus bewegen konnte; als er sie aufgeklappt hatte, erschien am anderen Gange eine weiße Lichtsäule. Als Pippin zurück zu diesem Transmitter lief, wurden er von den Seitenwänden mit Spießen befeuert, aber er erreichte trotzdem problemlos sein Ziel und kam durch die gelbe Lichtsäule wieder zurück zu den beiden Wartenden.
- Ulwun war in einer gelben Lichtsäule am Ende eines 8m langen Ganges angekommen. Als sie heraustrat, verschwand die Lichtsäule. Das entfernte Ende des Ganges war mit einer geierköpfigen Frau bemalt, die ihre Arme ausbreitete. Wände, Decken, und Böden zeigten fürchterliche Hinrichtungen, Verstümmelungen und Folterungen aller Art. Die Schamanin stellte fest, dass die Brüste der Frau bronzefarben glitzerten und Druckknöpfe darstellten. Nach ihrem Betätigen erschien am anderen Gange eine weiße Lichtsäule. Als Ulwun zurück zu diesem Transmitter lief, gab eine Bodenplatte unter ihr nach, die aber nicht wie geplant den gesamten Gang zum Einsturz brachte, sondern nur Teile der Decke herabstürzen ließ. Schwer verwundet musste Ulwun erst einen Heiltrank trinken, bevor sie zurück zum Transmitter kam und wieder bei den drei Freunden war.
- Anga war in einer gelben Lichtsäule am Ende eines 8m langen Ganges angekommen. Als er heraustrat, verschwand die Lichtsäule. Das entfernte Ende des Ganges war mit einem Geier mit Frauengesicht bemalt, der seine Flügel ausbreitete. Wände, Decken, und Böden zeigten fürchterliche Hinrichtungen, Verstümmelungen und Folterungen aller Art. Der Zwerg stellt fest, dass die gespreizten Krallen des Geiers beweglich waren. Als er sie kräftig nach unten zog, erschien am anderen Gange eine weiße Lichtsäule – und unter seinen Füßen und fast auf der gesamten Länge des Ganges klappte der Boden nach unten weg; darunter war eine 5m tiefe Fallgrube mit spitzen Pflöcken. Anga konnte sich zwar an den Krallen festhalten, aber mehr konnte er nicht machen. Er hoffte, dass Rettung käme, bevor ihn seine Kräfte verließen.

So geschah es auch. Und jetzt war auch der Weiterweg klar, denn vor der geschlossenen Tür hatte sich eine weitere weiße Lichtsäule gebildet – und sie führte tatsächlich durch einen Transmitter in die Große Halle der Pyramide.

In der Großen Halle stehen zwölf Skelette, deren Totenschädel mit dem schwarzen Skarabäus bemalt sind. Karitamens Freunde haben sie hier vor dem Verschließen der Nekropole platziert; sie greifen jeden lebenden Besucher an.
--

Ulwun sorgte mit einer *Blauen Bannsphäre* für einen geschützte Zone im Eingangsbereich der Großen Halle – und dann trieben die mit *Flammenkreis* geschützten Freunde (vor allem Anga, Hrothgar und Pippin) die Skelette in die Enge und zerschmetterten sie.



Jetzt konnten sie das ganze Stockwerk ohne hinderliche Gegner durchsuchen.

Im Ruheraum der Kriegsgefährten befinden sich zwölf große Steinsarkophage. Hinter jedem Sarkophag hängt ein vermoderter Wandbehang, der stolze Kriegs- oder Heldentaten des jeweiligen Toten zeigt, dem Karitamen immer wohlwollend die Hand auf die Schulter legt. An der Ostwand ist ein großer Skarabäus abgebildet, der von einem Heer Toter umgeben ist, das die zwölf Kriegsgefährten befehligen.

Uninteressant!

Im Wagenraum steht auf einem großen Haufen gelblicher Knochen ein großer zweispänniger Streitwagen, vor den zwei skelettierte Pferde kunstfertig gespannt sind. An der Ostwand steht ein kleiner einspänniger Streitwagen sowie daneben eine große Sänfte, an die vier kleine Mumien angeschirrt sind. Die Wände zeigen Karitamens Kriegszüge auf seinen Streitwagen sowie einen zufriedenen Priesterkönig mit goldblauer Maske, neben dem sich ein großer Skorpion aufrichtet. An der Ostwand sieht man Karitamen, der sich um sein Lieblingspferd kümmert.

Die Zwergenzombies waren Karitamens Werk; sie rissen sich von dem vermoderten Geschirr los und griffen die Gefährten mit ihren Äxten an. Die Freunde verließen den uninteressanten Raum und Pippin verkeilte den Zugang, damit ihnen die untoten Zwerge, die sich in einem alten urritischen Dvarska-Dialekt unterhielten, den Anga sogar verstehen konnte, nicht folgen konnten. [Schade. Dank Anga hätten diese Zwerge ihnen sogar ein paar Auskünfte über das Grabmal geben können – und wären dankbar gewesen, in einem ehrenvollen Kampf endgültig beseitigt zu werden...]

Im Trophäenraum befindet sich an der Westwand eine Reihe von menschlichen Totenschädeln auf Bronzespießen – darüber sind ihre gebrauchten Waffen (vor allem alte Krummsäbel und valianische Kurzschwerter) angebracht. An der Südwand steht ein sargähnlicher Holzkasten voller verschrumpelter Fleischstücke – das Fries darüber macht klar, dass es die Ohren der Gegner sein müssen. An der Nordwand sieht man eine siegreiche Armee unter Leitung Karitamens, die sich „ihrer Beute erfreut“, und hier steht eine kleine metallbeschlagene verschlossene Holztruhe. An der Ostwand stehen sechs schlecht erhaltene Mumien bedeutsamer Gegner. In der Mitte des Raums steht ein tragbarer Thronstuhl aus vergoldeten Knochen; ausgestopfte Monster (Riesenkrokodil, Riesenskorpion, Bärenmensch, etcpp) stehen im Raum herum.

Uninteressant!

Im Kartenraum befinden sich an der Nordwand auf einem 12 qm großen „Wandteppich“ aus Menschenhaut die Bildzeichen von Karitamens Entwicklung von einem kopesch-schwingenden Jungkrieger hin zum gefürchteten Skarabäus des Todes.

Anga riss den „Wandteppich“ herunter. Dahinter war nichts. Uninteressant!

Karitamens Grabmal – Stockwerk 2

Vorsichtshalber kontrollierte Anga beide Zugänge hinab ins 2. Stockwerk der Pyramide und verletzte sich an der nächsten Falle. Hrothgar hatte recht – es war sinnlos, sich hier jeden fallengespickten Gang anzuschauen! In dieser Ebene wollte Karitamen seine Besucher mit seiner Vergangenheit als Hohepriester beeindrucken. Amenemhetum hatte hier seine Todeswachen stationieren lassen; der Rest der Rest hatte ihn nicht gekümmert.

Im Thronsaal befinden sich vor zwölf blauen Ziersäulen zwölf mit Skarabäen tätowierte Todeswachen mit Krummsäbeln. Der Thron ist goldfarben lackiert und seine Rückenlehne zeigt einen schwarzen Skarabäus. An der Decke leuchtet eine zentrale sehr heiße magische Lichtzone. Sie ist umgeben von feuertragenden Skorpionen. Die Wände zeigen sehr oft die geierköpfige Frau, unter deren Fittichen sich die Verstorbenen sammeln, die keine Lust auf das Nachleben haben.

Die Freunde vermieden einen Kampf mit den Todeswachen und schlichen sich hinter deren Rücken vorbei.

Der Saal des Tributs ist weitgehend leer, bis auf zwei „kleine“ 2m lange und 1m breite graue Stein-Elefanten (auf Rollen) im Süden, einem einfachen Steinaltar an der Westwand, die im Zentrum eine große geierköpfige Frau zeigt, zu deren Rechten und Linken kleinere Gestalten stehen, die zu ihr hinblicken; von links nach rechts: ein Steinbock-Mann, eine Schlangen-Frau, ein Falkenmann, ein Krokodilmann (zu ihren Füßen), eine Schakalfrau, ein Krötenmann, und ein Skorpionmann. Auf dem Altar steht eine silberne Schale und ein scharfes Obsidianmesser, das Karitamen einst für kleine Blutopfer verwendet hatte. An der mit Folterszenen glücklich massakrierter Opfer verzierten Ostwand befinden sich drei Sätze silberner Hand- und Fußschellen für „Freiwillige“, die vom Leben ins Nicht-Leben übergehen wollen. An der Nordwand ist das Bild eines großen Kämpfers mit tätowiertem Skarabäus auf der Brust und zwei Kopeschs sowie eines alten Manns mit einem Silbermesser zu sehen, der diese Waffe freundlich lächelnd ins Herz des freundlich lächelnden Kämpfers sticht; diese Szene wird umringt von freundlich lächelnden massakrierten Kriegern. An der Südwand sieht man im Zentrum den Kämpfer, der auf einem Streitwagen nach rechts fährt; über ihm schwebt ein großer Geier, und hinter ihm ist eine Armee bewaffneter Massakrierter, die teilweise aus Löchern und Höhlen heraustreten; auf der linken Seite flüchten mickrig aussehende valianische Kämpfer auf valianische Schiffe, auf denen ängstlich dreinblickende alte Männer mit blauen Haaren stehen.

Uninteressant!

Im Gang der Hände hat Karitamen die Hände von Opfern an Bronze-Fassungen in der Felswand befestigt und mit dem nekromantischen Zauber „*Macht über Totenteile*“ animiert.

Widerlich!

Im Audienzsaal befinden sich zehn regungslose Schu-Imumet, bandagierte Mumien der Diener und Sklaven, die sich Karitamen bereits erschaffen hatte. Die Wände sind schmucklos. In einer Ecke stehen etliche gut verschlossene Krüge.

Bestimmt war in den Krügen meketisches Totenöl. Anga spazierte versuchsweise in den Saal –und sofort setzte sich eine Mumie in Bewegung und verpasste ihm einen gewaltigen Hieb! Der Zwerg zog sich zurück und HaoDai mähte die Mumie (mit 4 Sai-Angriffen pro Runde – irre!) nieder. Die restlichen Mumien ließen sie lieber in Ruhe. Das Öl konnte warten.

Karitamens Grabmal – Stockwerk 3

Nun mussten die Freunde doch durch den Gang der Hände hindurch. Anga biss die Zähne zusammen und hackte sämtliche Arme ab, aus denen schwarzes Blut quoll. Ziemlich besudelt übernahm der Zwerg die Führung; durch einen Geheimgang erreichten sie das dritte Stockwerk der Pyramide. Hier wollte Karitamen den Göttern schmeicheln. Amenemhetum hatte diese Ebene überhaupt nicht angetastet.

Im Raum der Waage sind die Wände mit krokodilschnäuzigen Löwen-Nilpferden (*Ammits*) bemalt, die den Betrachter betrachten. In der Mitte der Südwand befindet sich das Bild einer goldfarbene Waage, auf deren eine Seite ein Herz liegt, und auf der anderen Seite eine goldene Pyramide.

Uninteressant!

In der Meditationskammer zeigen die Wände überall Türen und Tore, aus denen Tote nach oben strömen – sie schauen alle auf zum schwarzen Skarabäus, der sich mit goldenen Umrissen an der blau gefärbten Decke befindet. Auf einem Fransen-Wollteppich steht ein einfacher Holzstuhl – daneben ist auf einem kleinen runden Holztisch eine Tonschale und ein Tonkrug.

Uninteressant!

Im Andachtsraum ist an der Südwand und über Teile der Decke das große Abbild einer geflügelten schwarz-goldenen Geierfrau zu sehen; die übrigen Wände sind einfach weiß. Auf dem mit Nebthut-Symbolen und anderen meketischen Bildzeichen bedeckten Steinblock stehen ein kleiner goldener Becher und ein kleiner goldener Teller; davor liegt ein hölzerner Knieblock.

Uninteressant!

Im Göttersaal sind alle Wände weiß – und an der Decke sind goldene abstrakte Linienmuster. Der Boden ist mit braunen Sandsteinblöcken nahezu fugenlos ausgelegt. Auf 30cm hohen Absätzen im Westen und Osten erheben sich je 6 Statuen aus rötlichem Sandstein. Dazwischen sind bronzene Fackelhalter mit uralten Fackeln befestigt.

Zwei der Statuen waren in Wahrheit Incheper; sie griffen die Freunde plötzlich an und zerfielen kurze Zeit später unter den Schlägen der Gefährten zu Staub.



In der schlichten weißen Priesterkammer stehen sechs einfache Holzbetten mit alten weißen Wolltüchern; bei jedem Bett befindet sich ein Garderobehaken, Weidekorb, Holztischchen, Tonkrug und Holzteller. Auf den Betten liegen vier junge Männer in weißen Roben, die auf der Brust einen goldenen Skarabäus und auf dem Rücken eine schwarze Geierfrau zeigen – und in den Händen halten sie goldbemalte Kopeschs.

Die vier Zombies erhoben sich sofort von ihren Betten und stürmten auf die Gefährten zu, die sich hinter die Geheimtür zurückzogen, durch die sie das Stockwerk betreten hatten. Die Zombies kehrten wieder zurück auf ihre Betten.

Die Gabenkammer ist ein schlichter weißer Raum mit leeren in den Fels geschlagenen Wandregalen – bis auf ein paar zerbrochene Krüge, leere Holzkisten und zahlreiche Scherben ist hier nichts zu holen. In einer Ecke steht auf einem schweren Bronzedreifuß eine 3m durchmessende flache Bronzeschüssel. In einer anderen Ecke stehen zwei junge Männer in weißen Roben, die auf der Brust einen goldenen Skarabäus und auf dem Rücken eine schwarze Geierfrau zeigen – und sie haben an einem geflochtenen Gürtel scharfe mit Nebthut-Symbolen verzierte Obsidianmesser.

Uninteressant!

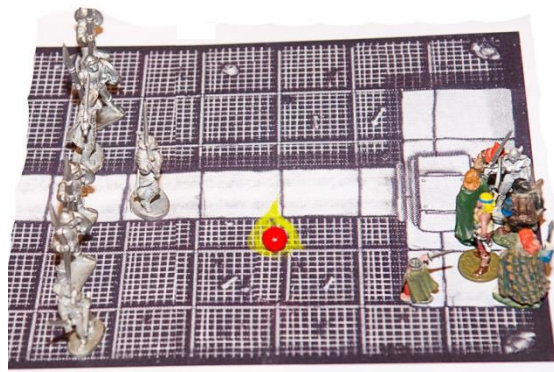
Karitamens Grabmal – Stockwerk 5

Viel interessanter war dagegen die neue Geheimtür, die sie in der Meditationskammer entdeckten, nachdem Hrothgar systematisch die Fallen auf den anderen neun Türen, die nur aufgemalt waren, mit seiner Stabkeule „entschärft“ hatte. Der Gang dahinter brachte die Freunde hinab ins fünfte Stockwerk der Pyramide. Hier wollte Karitamen sein untotes Heer aufbauen.

Der weißgestrichene und mit abstrakten blauen und goldenen Mustern verzierte Hofsaal zeigt Wandbilder, auf denen Karitamen als Anführer von Fabelwesen (Dämonen, Drachen, Geistern, Riesen Vampiren etcpp) dargestellt ist. Über einen Gitterboden führt nur ein schmaler Weg aus blau und golden bemalten Steinplatten. Auf einem 30cm hohen Absatz steht ein großer Stuhl, den man aus einem weißen Marmorblock gesägt und mit kleinen Edelsteinen verziert hat. An der Decke sind Szenen von Folterungen zu sehen. Insgesamt acht Todeswachen stehen an den Ecken des Raums und auf dem Sockel.

An dieser Stelle stieß plötzlich die zweite Truppe (Alchemilla, Flintstone, Heather, Ronald) dazu, die von Ronald geführt, der eine Vision Vanas empfangen hatte, zielsicher genau zu ihren Freunden gefunden hatte (ein paar Fallen hatten sie unterwegs trotzdem ausgelöst).

So verstärkt, schreckten die Grabforscher vor nichts mehr zurück. Sie stellten sich sämtliche acht Todeswachen zum Kampf und erledigten diese harten Gegner nach einem äußerst langen und intensiven Kampf. [Am Spieltisch verging damit der gesamte Donnerstag-Abend!] Danach war eine Pause angesagt, und Alchemilla hielt Wache.



Die weißgestrichene Krypta hatte Karitamen eigentlich für sich und seine zwölf engsten untoten Freunde als Labor geplant gehabt. Amenemhetum hatte die Einrichtung zerstören und Tetrahons Teile hier festnageln lassen.

Die beiden Säulen haben die Gestalt von mehreren rüstungstragenden Skeletten, die Rücken an Rücken im Kreis stehen und verschiedene Waffen, Schilde und Ausrüstungsgegenstände (Fackel, Schlüsselbund, etcpp) in den Händen halten. In der Mitte steht ein alter „Labortisch“ aus Stein, auf dem einst Sezierarbeiten verrichtet wurden. Es gibt keine andere Einrichtung. Überall an den Wänden, zwischen alten Fackelhaltern, befinden sich mit vergoldeten Nägeln insgesamt achtzehn Teile der Leiche Tetrahons. Sein Kopf murmelt permanent auf Meketisch die folgende Litanei vor sich hin.

Hihih – Amenemhetum Amenemhetum Amenemhetum – hihih
Der Skorpion sticht, der Geier bricht – auauau
Karitamen! Der Scheißkäfer rollt seinen eigenen Mist!
Und sein alter Lehrer? Ist der völlig im Arsch?
Nein, listig, denn der Schüler ist jenseits des Todes,
ganz so wie Tetrahon, Nebthut sei Dank.
Also listig ein schönes Teilchen gemacht, hihih.
Seelenfresserchen!
Amenemhetum dumm dumm,
nutzt gleich den Dolch wumm wumm
und bringt Karitamen – um!
Und Tetrahon? Der alte Depp!
Freut sich schon über den todlosen Freund,
der bescheiden auf den Lehrer hört.
Tetrahon dumm dumm,
denn Amenemhetum schlau schlau schlau
zerhackt den Lehrer wie die Sau!
Aber Seelenfresserchen!
Hihih – spitzes Stachelings – hihih
1000 Jahre, 1000 Jahre,
und dann, ohja, ohja, ohja,
was untot heißt, der Dümme wird's verstehen!

So richtig schlau wurden die Freunde nicht aus diesem Gebrabbel. Ihnen fehlte eben der Hintergrund.

Hintergrund

Karitamen war ein meketischer Hohepriester der Nebthut. Er lebte zur Zeit des 7. Priesterkönigs Amenemhetum (ca. 1250..1350 nL) in der Gegend von Auaris und richtete sein ganzes Streben auf den Plan, die schwindende meketische Oberschicht des Südreichs mit Hilfe von nekromantischer Zauberei länger an der Macht zu halten. Es war ja schön und gut, wenn das Nachleben die eigentlich wichtige Existenzebene war, aber wenn niemand im Diesseits für einen geordneten Übergang sorgte, nützte das gar nichts. Lange vor Ptahoth verfolgte Karitamen also schon den Plan, mittels Todlosigkeit die Machtausübung der verbliebenen Herrscher über ihre natürliche Lebensspanne hinaus zu verlängern.

In Auaris bekam Karitamen Unterricht von dem talentierten „alterslosen“ (untoten) Nebthut-Priester Tetrahon und richtete von nun an seine ganze Energie auf das Studium der Todeszauberei. Er sah darin die einzige vielversprechende Zukunft für seine aussterbende Schicht reinblütiger Meketer – und er ließ in den Bergen nördlich von Auaris ein verstecktes riesiges Grabmal errichten. In den ersten Jahrzehnten hatte er die volle Unterstützung des Priesterkönigs, aber danach begehrte Karitamen (mittlerweile ebenfalls untot) immer öfters auf.

Als Karitamen schließlich versuchte, eigene Anhänger für den richtigen Weg des langen Nicht-Todes hinter sich zu sammeln, verrieten seine zwölf engsten Vertrauten seine Pläne dem Priesterkönig, und dem reichte es jetzt. Amenemhetum traf mit ihnen die Vorbereitungen, um den fanatischen umstürzlerischen Karitamen geräuschlos aus dem Weg zu schaffen. Nach einigen Fehlschlägen – dem Untoten machte z.B. ein Giftbolzen überhaupt nichts aus – gelang schließlich das Attentat mit einem speziell präparierten Dolch („Seelenfresser“) und sah für die Freunde (und Feinde) Karitamens so aus wie ein Schlaganfall. Karitamen war aber nicht wirklich tot, sondern nur „scheintot“!

Den Dolch hatte übrigens niemand anderes als Tetrahon präpariert und Amenemhetum zugespielt, weil ihm sein Schüler zu selbständig geworden war. Tetrahon wollte Karitamen wieder unter seine Kontrolle bringen, was ihm locker gelungen wäre, hätte ihn Amenemhetum nicht zum Zeitpunkt des Attentats gefangen genommen.

Da in Karitamens Nekropole von Anfang an kein Totentor eingeplant war, weil Karitamen diese Anlage schon immer nur als Nekromantenlabor und –festung nutzen wollte, hatte der Priesterkönig nichts dagegen, Karitamen nach seinem Ableben dort zu bestatten (und von seinen Freunden mit reichhaltigen Geschenken ausstatten zu lassen). Der Weg ins Nachleben blieb ihm ja dennoch verwehrt – und seiner Familie ebenfalls. Und er fügte seinen extrem langlebigen Freund Tetrahon in kleinen Stückchen dazu – nach Amenemhetums Meinung war er der eigentliche Übeltäter, der den Sinn des guten Karitamen verwirrt hatte. Das Nekromantenlabor wurde dabei völlig zerstört.

Was Amenemhetum nicht ahnte: der Seelenfresser hatte eine „begrenzte“ Wirksamkeit von nur 1000 Jahren. Auch Tetrahon wusste das damals nicht!

Karitamen ist also seit etwa einem Jahr wieder bei Bewusstsein und fit, aber in seinem Sarkophag gefangen. Seelenfresser liegt bei ihm im Sarg, ebenso wie seine beiden Kopesch. Gegen das Bannsiegel, das Amenemhetum vorsichtshalber an seinem Sarkophag anbringen ließ, hat er keine Chance. Karitamen kann sich nicht selbst befreien, hat aber bereits geschafft, dass die benachbarten Todeswächter seinen Ruf gehört haben. Die beiden vordersten stehen bereits an seinem Sarkophag, haben aber noch nicht gerafft, dass sie den Deckel wegheben sollen.

Dafür fanden die Freunde dank Angas Kombinationsgabe den gut versteckten Geheimgang hinab in das unterste Stockwerk der Pyramide und betraten die Krypta Karitamens durch einen verborgene Geheimtür.

Karitamens Grabmal – Stockwerk 7

Von Norden führen 5 breite Stufen herunter in diese 4m hohe Krypta mit weiß gestrichenen und mit einem grünen Muster versehenen Wänden unter einem schwarzen Sternenhimmel. Der Sarkophag ist aus rotem Granit gefertigt und sehr sorgfältig überall mit silbrig glänzenden Skorpions-Symbolen und schwarz glänzenden Mistkäfern (in den Scheren der Skorpione) bemalt; bei genauem Hinschauen sieht man, dass tatsächlich im farbigen Auftrag dünne Silberfäden verlaufen. Dies ist das Bannsiegel von Amenemhetum, das verhindert, dass Karitamen aus seinem Sarkophag kann. Zwei Todeswächter stehen regungslos rechts und links des Sarkophags.

Hier wollten die Freunde keinen Unfug anstellen. Da sich die Todeswächter nicht um sie kümmerten, gingen sie die breiten Stufen hinauf, um sich die dahinterliegende Bestattungskammer anzuschauen.

Diese hohe und sehr geräumige Bestattungskammer zeigt an den Wänden eine schakalköpfige und eine geierköpfige Frau, die einem muskulösen jungen Krieger und einem alten Mann freundlich die Hände reichen. Zu ihren Füßen sieht man dunkle Tore, aus denen Tote auferstehen und sich zu Truppen unter dem Banner des Skarabäus versammeln. In der Mitte der Halle leuchtet das gelbe Licht eines großen Ankunftsfeldes eines Transmitters. Die Ziersäulen sind nur in der unteren Hälfte behauen und zeigen muskulöse Beine und Schuppenpanzer meketischer Riesenkrieger. Vier weitere Todeswächter stehen am oberen Treppenabsatz, und zwei andere befinden sich auf Höhe des Transmitters.

Die gefährlich wirkenden Todeswächter trugen alle jeweils zwei Kopesch in ihren Klauen. Flintstone waren seinen Freunden in der Bestattungskammer vorausgeeilt und wollte nun einer der regungslosen Gestalten ein Kopesch wegnehmen. Schlagartig wurden sämtliche Todeswächter „lebendig“ und gingen sofort zum Angriff auf sämtliche anwesenden Lebewesen über.



Und obwohl die Freunde zahlenmäßig überlegen waren (9:8), war dies der härteste und lebensgefährlichste Kampf, den sie seit Jahren zu bestehen hatten. Die äußerst beweglichen und mit grausamer Präzision zuschlagenden Todeswächter forderten wirklich den vollständigen Einsatz aller Kräfte und Hilfsmittel der Gefährten – und selbst dann schien es lange Zeit so, als ob sie auf hoffnungslosem Posten kämpften. Ronald brach nach einem üblen Beintreffer zusammen und verblutete, ohne dass ihm jemand zu Hilfe kommen konnte. Im Gegenteil – seine Freunde konnten während ihrer eigenen Kämpfe nur kurz und hilflos hinsehen, wie zwei unbeschäftigte Todeswächter die Leiche ihres Magiers langsam in Richtung des (momentan noch in falsche Richtung gepolten) Transmitters schleppten.



Das war ja ein echtes Trauerspiel! Wenn sich die Gruppe schon vernichten lassen musste, dann aber mit wehenden Fahnen! So oder ähnlich dachte Alchemilla, und plötzlich zog die Elfin ihr Krull geweihtes Flammenschwert und feuerte ihre Begleiter an, sich mit ihr zusammen mit frischem Mut den Todeswächtern in den Weg zu werfen, die Ronalds Leiche beseitigen wollten. Ihr Impuls riss die Freunde tatsächlich mit, und nach einem weiteren (scheinbar unendlich lang dauernden, aber in Wahrheit nur knapp zwei Minuten dauernden) Schlagabtausch gelang es ihnen tatsächlich, dem beinahe endgültig verstorbenen Magier ein rettendes Heilmittel einzuflößen [in der vorletzten Runde vor Exitus].

Und am Ende hatten sie dann wirklich sämtliche Todeswächter vernichtet.

Und waren selbst ebenfalls am Ende.

Nach einer langen Pause ging es den meisten schon wieder deutlich besser. Anga entdeckte in der Ostwand der Krypta eine geheime Nische, die eine Schatulle voller Diamanten und Edelsteinen enthielt. Jetzt ging es allen noch besser.

Was nun?

Nach einem wenig aufschlussreichen „Gespräch“ mit Tetrahons Kopf suchten die Abenteurer mit großer Vorsicht jetzt doch sämtliche bereits bekannten Räume ab und entdeckten im Saal des Tributs nach dem Wegrollen eines der Steinelefanten einen schmalen Schacht, der senkrecht in die Tiefe führte. Pippin wurde an einem Seil hinabgelassen und entdeckte die drei heimtückischen Sichelfallen, ehe sie ihm einen Schaden zufügen konnten.

Karitamens Grabmal – Stockwerk 6

Die Freunde hatten einen Zugang ins sechste Stockwerk der Pyramide gefunden. Hier sollten einstmals Karitamens Schätze gut bewacht werden; Amenemhetum hatte aber damals die meisten Wertsachen fortschaffen lassen.

Dieser Vorraum hat eine 3m hohe Decke, in der zwei Schächte münden. Wände und Decke sind mit höllischen Folterszenen bemalt. Auf einer Steintür sieht man eine geier- und schakalköpfige Frau, die ihre Hände überkreuz dem Betrachter (abwehrend) entgegenstrecken.

Dahinter befindet sich der Vorratsraum für Leichenmaterial, eine 6m tiefer liegende Grube, über die ein von Säulen gestützter Gang führt. Dank eines *Nicht-Verwesen*-Zaubers in den blau-goldenen Ornamenten auf den weißen Wänden, die auf Höhe des Gangs als Band die Grube umlaufen, haben sich die Leichen und Teile frisch gehalten. Dennoch riecht es leicht nach Verwesung; überall in der Grube liegen – sortiert – Haufen von Armen, Beinen, und halbzerteilten Leichen herum. Schräge Eisenleitern erlauben den Zugang in die Grube.

Die Gefährten zerstörten das Ornamentband, damit die Leichen endlich anständig verwesen konnten. Auf eine genaue Durchsuchung der Leichengrube hatten sie keine Lust – verständlicherweise. Damit fanden sie aber auch nicht den verborgenen Zugang zur Schatzkammer – Pech. Allerdings wurde der Zugang gut bewacht, und die Kammer selbst war dank Amenemhetums Anweisungen nahezu vollständig geleert; ein paar Fallen waren aber noch höchst wirksam. Insgesamt also: Glück!

Vom Vorraum führte ein Geheimgang ansteigend aus der Pyramide heraus und endete im Bodenmosaik im Sandboden des Tals des Friedens. Die Freunde hatten den Notausgang (oder –ingang) von Karitamens Grabmal gefunden; eine wichtige Entdeckung, wie sie bald merken sollten.

Was nun?

Die Freunde versuchten die finale Tat noch etwas hinauszuzögern und amüsierten sich ein wenig in den bekannten Räumen; die sechs Zombies im dritten Stockwerk wurden mühelos vernichtet.

Karitamens Ende

Nach einer weiteren Ruhepause war es aber Zeit für die finale Tat, und die Gefährten kehrten wieder zu Karitamens Sarkophag zurück, um ihn zu öffnen.



Unter dem Steindeckel befand sich ein goldlackierter Holzsarg, und darin hatte Karitamen nur darauf gewartet, dass endlich das Bannsiegel durch Anheben des Steindeckels zerstört wurde. Als das endlich geschah, zündete er sofort einen steinauflösenden grünleuchtenden Zauber (und ein Kraftfeld, das ihn persönlich vor der Wirkung schützte).



Die Freunde waren von dieser Explosion völlig überrascht und mussten teilweise sehr schwere Wunden einstecken, bevor sie sich mit dem vollständig gerüsteten und mit wertvollem Goldschmuck behängten todlosen Meketer beschäftigen konnten.

Ronald gelang es, Karitamen sofort eines seiner beiden Kopeschs mittels *Heranholen* zu entreißen, das Ulwun mit einem Fußtritt in den Geheimgang hinausbeförderte, und der Schamanin gelang es, dem Hohepriester auch das zweite Kopesch mit dem gleichen Zauber wegzunehmen. Naja, dass nach 1001 Jahren Ruhe Karitamen nicht besonders fit war, konnte man ja verstehen.



Derart geschwächt konnten ihn Anga und Pippin (unterstützt von Flintstone und Heather) nach und nach niederzwingen, obwohl es dem Meketer gelang, eines seiner Kopesch mit einem Fingerschnippen wieder zu sich zu holen. Anga versetzte ihm den finalen Todesstoß.

Der Zwerg verspürte im nächsten Moment einen mächtigen Schnabelhieb und fiel mit einer klaffende Kopfwunde bewusstlos zu Boden, kam aber schnell wieder zu sich. Er leidet seither beim Anblick Untoter unter einer lähmenden *Angst!*

Die Freunde steckten Gold und Juwelen ein, die der Hohepriester getragen hatte, und nahmen auch den seltsam geformten Dolch aus rötlichem Metall mit silbriger Schneide mit, der im Sarkophag gelegen war. Das war bestimmt der *Seelenfresser!*

Auf ihrem Rückweg holte Alchemilla mit *Macht über Unbelebtes* auf elegante Weise drei Amphoren Totenöl aus dem Audienzsaal, ohne dass sich die Mumien das Geringste darum kümmerten. So machte man das eben als intelligente Frau! Sie konnte über Ronalds erbärmliche *Stein-* oder *Feuerkugel-*Theorien nur mitleidig den Kopf schütteln. Er sollte seine wiedergewonnenen Kräfte lieber nutzen, ihr beim Tragen der schweren Amphoren zu helfen. Brummelnd fügte sich der Magier; wenn die Elfin eine ihrer Launen hatte, vermied man besser jeden Streit.

Zufrieden über die ansehnliche Menge an Wertsachen – und zufrieden, den Oberschuft getötet zu haben – kamen die Freunde bis zum Transmitter am Zugang der Großen Halle. Aber wo war der nur? Der Transmitter war weg – und die Abenteurer steckten fest.

Nein, natürlich steckten sie nicht fest. Sie kannten ja den Notausgang – und so kamen sie problemlos wieder heraus aus der Pyramide. Das war Glück – hätten sie sich bei der Suche nach einem anderen Ausgang in die bisher verborgen gebliebene 4. Ebene begeben, hätten sie es mit einer Menge flinker Todeswachen zu tun bekommen. Wer weiß, wie es ihnen dann ergangen wäre!

So aber war die Rückreise nach Nansur reine Routinesache.