

B.43 Was, zur Hölle?

Rofokoms Alpträume, Heino Christiansen, Midgard-Herold Nr. 2, 2001

Copyright © 2021 by Harald Popp.

Willkommen bei Schu

Eben waren die Abenteurer (ohne Hippodora, Coiree und Lindor) noch in KanThaiPan unterwegs und ruhten sich nach ihren Erlebnissen beim Rosaroten Panda¹ in einer Herberge aus, da waren sie plötzlich – schwupps – mit ihrer kompletten Ausrüstung ganz woanders. Gundar und LaLi waren verschwunden. Dafür waren Coiree und Hippodora plötzlich da.

Die Gefährten befanden sich innerhalb eines undurchdringlichen komplizierten Beschwörungskreises in einem nach valianischem Luxusgeschmack eingerichteten Wohnzimmer (Ess-Liegen, kleine Tischchen, Wasserpfeifen, Marmorstatuen, Geschirrschränke) mit komplett durchsichtigen Kristallwänden und einer Kristallkuppel sowie einem matten Kristallboden. Sie blickten aus etwa 30 m Höhe auf eine riesige rötliche Ebene, deren Ränder sich in weiter Ferne nach oben zu krümmen schienen und sich dort in einer vielleicht 2 km hohen Decke trafen. Irgendwie waren nirgends Details auszumachen, alles blieb seltsam diffus.

Die Kristallkuppel wurde von einem Dutzend geflügelter Teufelchen umschwirrt!

Ein kanthanischer Zauberer legte im Wohnzimmer gerade eine Schriftrolle zur Seite, die er offenkundig zur Herbeirufung der Abenteurer verwendet hatte. Schu konnte auf dem Pergament die Beschreibung der Zielpersonen lesen: *eine vertrauenswürdige, gut ausgerüstete Gruppe erfahrener Kämpfer, gern mit hohem Migrationsanteil, die das im Anhang befindliche Anforderungsprofil unter den gegebenen Umständen bestmöglich erfüllt.*

Der Zauberer stellte sich als *Elementarbeschwörer Schu* vor. Alle konnten ihn verstehen, und Schu verstand ebenfalls alle Abenteurer. Schu wollte zunächst wissen, mit wem er es konkret zu tun hatte, und er wunderte sich ein wenig, dass die Ankömmlinge uneins waren, wer eigentlich der Anführer ihrer Gruppe war.

Schu erklärte „seinen Knechten“ ihre Aufgabe zunächst nur grob. Er wollte sich ohne unnötiges Aufsehen ein ganz bestimmtes Buch beschaffen, das für sein weiteres Studium sehr hilfreich sein würde. Die Abenteurer sollten ihn begleiten, um ihn zu beschützen. Schu verriet nicht, dass sie vor allem seine eigene Anwesenheit kaschieren sollten, um potenzielle Widersacher oder Buchbewacher nicht – oder zumindest nicht vorzeitig – zu alarmieren. Der Beschwörer fügte lässig hinzu, dass er die Gruppe natürlich zu dieser Aufgabe einfach zwingen könnte, aber es wäre ihm lieber, wenn sie freiwillig einen Eid leisten würden, ihn bei der Erlangung des Buches tatkräftig zu unterstützen und ihm keinen Schaden zuzufügen. Als Belohnung stellte Schu (neben irgendwelchen Fundsachen auf dem Weg zu „seinem“ Buch) ein paar äußerst hilfreiche Allheilungstränke oder magische kanthanische Waffen in Aussicht.

Die Gefährten legten den gewünschten Eid ab (*Alle für Einen! Einer für Alle!*).

Schu erklärte seinen Knechten, dass das Buch in der Halle des Yama-Königs Pü im Zentrum der Siebten Hölle aufbewahrt wurde. Es erwartete sie also nichts anderes als ein „Spaziergang“ durch die Hölle, zunächst zum Großen Riss und dann weiter bis zur Halle, die der Yama-König derzeit verlassen hatte, so dass der Diebstahl – äh – die Bergung des Buchs vermutlich ein Kinderspiel sein würde. Schu dürfte freilich vorher nicht von den Bewohnern der Hölle entdeckt werden, sonst würde sicherlich ein großer Alarm ausgelöst werden und die ganze Mission scheitern. Deshalb würde er auf Zauberei aller Art verzichten und sie völlig unsichtbar auf ihrem Weg begleiten bzw. ihnen den Weg weisen, so gut er könnte. Nach erfolgreicher Erledigung ihrer Aufgabe würde Schu seine Knechte zurück zu ihrem Ausgangsort oder dorthin bringen, wo sie gern sein möchten.

Auf zum Großen Riss!

Plötzlich standen alle in der rötlichen Ebene vor dem Turm, der schnell auf Flaschengröße schrumpfte. Schu steckte ihn sich in den Ärmel seiner Robe, ehe er selbst unsichtbar wurde. Die Flugteufel verschwanden mit einem „Plopp“ in der Luft.

¹ TGB B.42

Schu navigierte die Abenteurer durch die gleichförmige Ebene. Unterwegs hatten sie zwölf Begegnungen.

1. Plötzlich stürmten fünf schwertwirbelnde zwergengroße feuerrote Teufelchen mit schwarzen Bocksbeinen, Klauen und Köpfen von allen Seiten auf die Abenteurer zu, wobei sie mit hohen Stimmchen *HiKiHaKi* riefen und ganz begierig darauf waren, die Höllenbesucher in kleine Scheibchen zu schneiden. Sie waren gefährlicher, als es zunächst aussah – und die Gefährten waren nicht wirklich froh, als Schu ihnen erklärte, dass sie in der Hölle zwar nicht richtig sterben, aber dafür – eigentlich sogar schlimmer – der Ewigen Verdammnis anheimfallen konnten. Allerdings gab es die Möglichkeit, gemeinsam in einem Sitzkreis zu versuchen, die Innere Ruhe zu finden – und bei Erfolg waren alle wieder hundertprozentig einsatzfähig!

Der Haken an dieser Sache war, dass bei jedem Misserfolg des Sitzkreises die Chance bestand, dass einige Höllenbewohner auf die ungebetenen lebenden Besucher aufmerksam wurden.

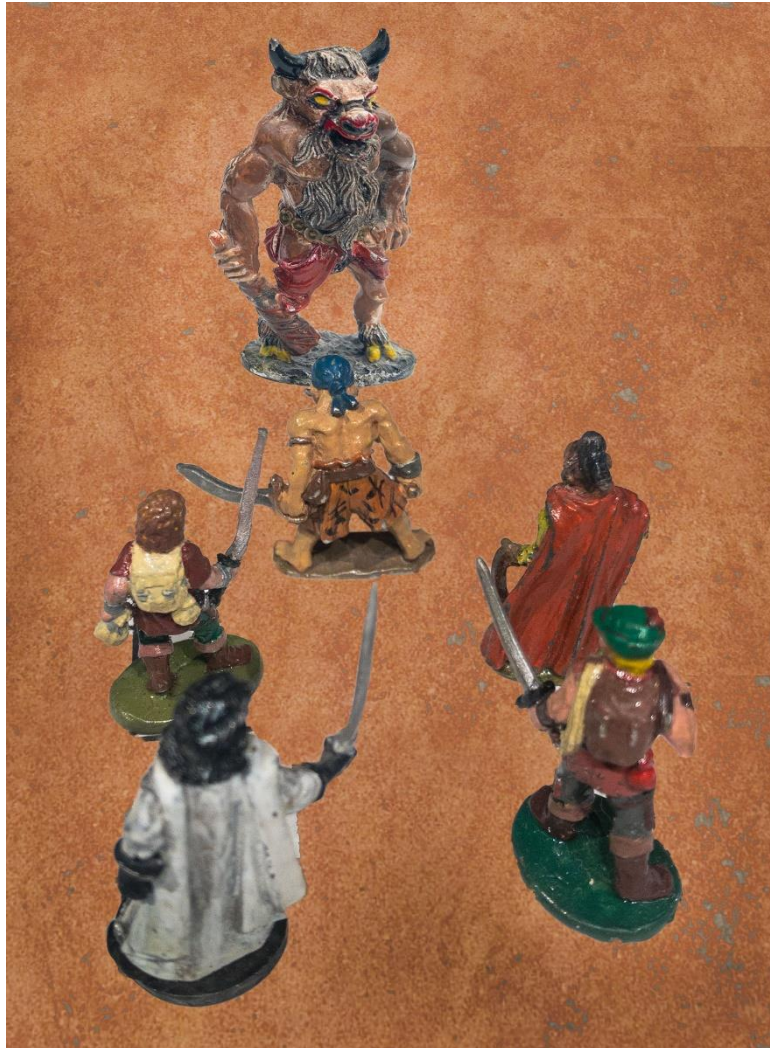
2. Ein alter KanThai wurde von einem ogergroßen und schwarzflügeligen violett-geschuppten Teufel gequält. Es war offenbar ein Schwarzer Adept, der den Abenteurern einen Ring des *Erhebens der Toten* versprach, wenn sie ihn retten würden. Die Gefährten wollten nicht und liefen weiter.
3. Die Abenteurer liefen durch einen Bereich, in dem an vielen Orten Höllenknechte mit der Bestrafung verstorbener Seelen beschäftigt waren. Die Gefährten eilten einfach hindurch.
4. Ein HiKiHaKi-Teufelchen zerstückelte einen alten Bauern und setzte ihn dann wie ein Puzzle wieder zusammen, worauf der Verstorbene mit einem Schrei wieder zu sich kam und erneut zerstückelt wurde. Shui vertrieb das Teufelchen und den Bauern, die beide mit einem Plopp verschwanden.



5. Plötzlich materialisierten um die Abenteurer herum fünf hundegroße Wesen mit großen Mäulern, deren sechsbeinige Leiber aus denen eines Drachen und eines Tigers zusammengesetzt waren. OhMeiShe, Shui und Ilmor erinnerten sich an die Vielfraße (*TaoTie*), die sie beim *Schlemmermahl*² getroffen hatten. Die Gefährten töteten alle Dämonen.
6. Heulende kanthanische Weiber hockten vor Schüsseln mit blutigem Wasser. Eine sprach ganz gezielt Shui an: *He, du kommst doch auch aus YenChan? Dann hilf uns gefälligst! Wir haben zu Lebzeiten stets TsaiChen die vorgeschriebenen Opfer gebracht, und jetzt werden wir trotzdem bestraft! Da muss ein Irrtum vorliegen!* Shui wollte nichts davon hören und lief einfach weiter. Seine Gefährten (und Schu) folgten ihm.
7. Rechts und links des Wegs standen Dutzende von Opferrädern, auf denen Schwärme von zwergengroßen Raben hockten, die die Opfer quälten. Die Abenteurer liefen schnell weiter.
8. Plötzlich tauchte in der Nähe der Gruppe ein kleines Teufelchen auf. Es begann die Abenteurer zu beschimpfen und mit Pfeilchen zu beschießen, die bei Getroffenen einen Juckreiz auslösten. Ilmor und Shui litten bereits darunter, ehe ihre Freunde den kleinen Racker verscheucht hatten. Leider rief das Teufelchen

² TGB B.24

dafür seinen großen Bruder herbei, der ein harter Gegner für die Abenteurer war. Beim anschließenden Sitzkreis sorgte OhMeiShe wegen seiner geringen Willenskraft so oft für ein Scheitern der Suche nach Innerer Ruhe, dass sich die Abenteurer erst mit drei und später mit sieben HiKiHaKi-Teufeln herumschlagen mussten und kurz davor waren, die Ewige Verdammnis genauer kennen zu lernen.



9. Zwei lebendige SaMurai – mit relativ leichter und erstaunlich ungepflegt wirkender Rüstung, aber mit offenkundig liebevoll gepflegten erstklassigen Katana – standen plötzlich links und rechts der Gruppe und grüßten die Abenteurer freundlich grinsend. Zwei zahme weiße Tiger waren an ihrer Seite. Sie wollten wissen, was die Lebenden hier in der Hölle zu suchen hatten, und waren beruhigt, als sie hörten, dass die Abenteurer auf dem Weg zum Großen Riss und zur Halle des Yama-Königs waren. Die Abenteurer waren also keine Konkurrenz für ihre eigene Mission, den Besuch der Göttin NüFeiPai, der sie die beiden Schmusekätzchen als Geschenk überreichen wollten. Ja, hier in der Hölle gab es nämlich einen VIP-Zugang zur Göttin, aber mehr brauchten die Abenteurer darüber nicht zu erfahren.
10. Ihr Weg führte sie an einer Stelle vorbei, an der ein kanthanischer Koch mit größtem Geschick ein Hackebeil führte, um angepflockte und ängstlich blökende Lämmer zu töten und fachmännisch zu zerteilen. Ihr Fleisch warf der Koch in einen über einem Kohlenfeuer brodelnden Kessel. Er wirkte sehr unzufrieden und unterbrach ab und zu seine Arbeit, um die Suppe umzurühren oder abzuschmecken. Als er gerade wieder ein Lamm zerhackte, tauchte in seinem Rücken ein fliegender Teufel auf und warf grinsend etwas Grünes in den Kessel. Der Koch drehte sich um, der Teufel schnitt eine Grimasse und verschwand. Wieder einmal hatten diese Höllenknechte dem Koch eine Suppe verdorben! Frustriert gab der Koch dem Kessel einen Tritt, so dass sich dessen Inhalt in eine Grube ergoss (nicht zum ersten Mal). Die übrigen Lämmer blökten jämmerlich. Ein Unterteufel erschien und stellte den Kessel wieder auf, ehe ein knappes Dutzend seiner Kollegen Wasser nachfüllte, worauf der Koch schwer seufzend sein Werk erneut beginnen wollte, als er seine Zuschauer bemerkte. Er stellte sich als „Tu, der Koch“ vor – und Shui erinnerte sich, dass der „Göttliche Tu“ zu Lebzeiten nicht nur eine Herberge 6. Ranges in KueiLi geführt und das *Werk der Tausend*

Kulinarischen Kostbarkeiten verfasst hatte, sondern auch ein verrückter Massenmörder gewesen war. Tu bat die Abenteurer, seinen Kessel zu bewachen, damit er endlich seine Suppe richtig zubereiten könnte, und er bot ihnen als Lohn sein von einer Metallseele bewohntes Hackebeil an, aber die Gefährten lehnten höflich ab und zogen weiter. OhMeiShe fand das nicht in Ordnung, fügte sich aber der Mehrheit.

11. Vor den Abenteurern tauchten drei Höllenbewohner auf: ein HiKiHaKi-Teufelchen namens SchniZel, ein Spießgabel bewaffneter Unterteufel namens Mig JäGa, und ein Dreizack tragender Flugteufel namens XingQiWu. Die drei verbeugten sich höflich, stellten sich vor und erklärten, dass sie momentan „arbeitslos“ wären und sich deshalb gern als Diener verdingen würden, für leichte Aufgaben, beispielsweise Sach- oder Personenschutz. Um Interessenkonflikte zu vermeiden, müsste der Einsatzort freilich außerhalb der Hölle liegen. Als die Abenteurer hörten, dass der Pakt mit einer kleinen Blutspende des Dienstherrn besiegelt wurde, lehnten alle ab und zogen weiter.
12. Als die Gefährten bereits den Großen Riss am Horizont auftauchen sahen, erblickten sie plötzlich ein paar 100 m halblinks von ihrer Zielrichtung entfernt wie bei einer Fata Morgana eine schattige „Oase“, einen von Palmen und einer Blumenwiese umkränzten Teich mit klarem Wasser, das aus einem Felshaufen in seiner Mitte sprudelte. Das sah nach einem idealen Platz aus, um zur Inneren Ruhe zu kommen! Da sich niemand ausruhen wollte, liefen die Abenteurer weiter und wurden prompt von einer selbständig laufenden, etwa 1,5 m hohen Krallenhand bedroht, die sie offenbar zu dieser Oase scheuchen wollte. Sie gehorchten. Kaum hatten sie den idyllischen Ort erreicht, wurden sie von einem riesigen Schwarm rattengroßer Heuschrecken attackiert. Sie flohen – und hinter ihnen verschwand das Bild der Oase und wurde durch einen realen *Feuerregen* ersetzt. Vor ihnen tauchte erneut die Krallenhand auf, die sie wieder zurück in das Feuer schicken wollte. Nach einem kurzen Kampf war die Hand zerstört, und die Gefährten konnten endlich zum Großen Riss laufen.

Durch den Großen Riss zur Halle des Yama-Königs

Dem (unsichtbaren) Beispiel Schus folgend, sprangen alle Gefährten in den schier endlos tiefen Abgrund des Großen Risses und landeten alle in einem riesigen Kessel, der mit warmem Sake gefüllt war. Niemandem bereitete es Mühe, zum Rand zu schwimmen und dort aus dem Sake zu klettern. Der Kessel war auf einem Gestell kippar gelagert – und kaum hatten sich die Abenteurer in Sicherheit gebracht, wurde der Kessel schon von einem Mechanismus geschwenkt, so dass der Sake in den Spalten einer riesigen Felshöhle erst Pfützen bildete und dann versickerte. Zahllose Alkoholiker bemühten sich, mit Lumpen oder bloßen Händen möglichst viel von dem Trank aufzusammeln, ehe er im Untergrund verschwunden war.

Die Abenteurer waren seltsamerweise völlig trocken geblieben (innerlich wie äußerlich). Schu konnte nämlich keine betrunkenen Knechte brauchen und hatte einen kleinen Schutzzauber gewirkt.

Dank des Hinweises eines dem Suff verfallenen Ronin (namens BaNie) entdeckten Schu und seine Helfer die schmale Öffnung in der zerfurchten Höhlenwand, die in das Höllen-Labyrinth führte und der einzige Ausgang aus dieser Saufhöhle war.

Schu belebte einen bunten Origami-Schmetterling, der der Gruppe als Führer durch das Labyrinth diente. Die Abenteurer durchquerten die Hölle der Bürokratie und die Drogenhöhle, um endlich in der Spielhöhle anzukommen. Schu entdeckte dort seine „Kontaktperson“, den Oberteufel WoWan. Er bat seine Helfer, einen Moment auf ihn zu warten. *„Dort drüben ist WoWan. Wir sind fast am Ziel! WoWan ist mächtiger, als es aussieht. Der ist kein einfacher Spielteufel, sondern ein ehemaliger Yama-König, der vor 1000 Jahren oder so beim Himmlischen Jadekaiser in Ungnade gefallen ist und keine Einwände hat, Pü etwas Ärger zu bereiten.“*

Schu eilte unsichtbar an WoWans momentan unbesetzten Spieltisch, und die Gefährten sahen, wie der Teufel ein dickes Bündel Papiergeld einsteckte, das plötzlich an seiner Seite erschienen war. WoWan blickte anschließend suchend umher und winkte die Abenteurer zu sich. Schu war mittlerweile wieder an ihrer Seite und erklärte: *„WoWan hat alles vorbereitet. Der geheime Zugang in die Halle des Yama-Königs ist installiert. Die Tormagie ist gut getarnt und in die Kulisse des Spielbetriebs integriert. Ich habe natürlich Reisefreiheit und kann aus eigenen Kräften unbemerkt mein Ziel erreichen. Ihr dagegen müsst WoWans Spiel mitspielen, sonst ist unsere Mission kurz vor ihrem Ziel gescheitert. Die Regeln erklärt er euch am besten selbst. Ich bleibe unauffällig in eurer Nähe, wie gehabt.“*

Sobald alle Abenteurer am Spieltisch Platz genommen hatten, bekam jeder Spieler von WoWan sieben schwarze Steine, ehe der Teufel folgende Worte an sie richtete: *„Werte Besucher, willkommen zum LiHei! Ich mache euch*

erstmal mit den einfachen Regeln dieses Kartenspiels vertraut, das auch Wer hat einen Glühenden Schwanz?³ heißt.“

Anschließend meinte WoWan: „Ganz einfach also. Damit LiHei richtig interessant wird, spielen wir natürlich um euer Seelenheil, wie vereinbart, aber das wisst ihr ja. Jeder von euch darf so viele schwarze oder weiße Steine als Einsatz wählen, wie er möchte, muss aber mindestens einen Stein setzen. Wer mangels Steinen nicht mehr mitspielen kann, den erwartet die Ewige Verdammnis. Nun ja, das wird Helden wie euch schon nicht passieren, und wenn doch, ist es gewiss nicht schade, wenn so ein Stümper nicht mehr euren Anteil an der Beute schmälert. Eure Gewinne erhaltet ihr stets in Form von weißen Steinen. Schiebt mir ein Spieler sieben weiße Steine über den Tisch, versetze ich den Glücklichen sofort zum vereinbarten Ziel, wie mit eurem Meister Schu vereinbart. So, genug gequatscht. Während des Spiels herrscht absolute Ruhe, klar? Da rede nur ich – und ihr beantwortet natürlich meine Fragen während der Schwanzrunde. Los geht's!“

Die Abenteurer hatten Glück, denn Shui war ein erfahrener Glücksspieler, dessen Fingerzeige allen Spielern sehr gut halfen, die jeweils richtige Strategie beim Nachziehen der Karten zu wählen. Niemand wanderte in die Ewige Verdammnis! Coiree und Hippodora lösten als erste ihren Gewinn ein und wurden sofort in die Halle des Yama-Königs versetzt. OhMeiShe folgte ihnen kurz danach, und Ilmor und Shui bildeten den Abschluss – zusammen mit Schu.

Pü verliert ein Buch

Zeitlich versetzt erreichten die Abenteurer die riesige Halle, in der hinter einem monumentalen Richtertisch (6m hoch, dicke Tischplatte aus rotem Marmor (5m * 10m) ein (leerer) monumentaler roter Marmorthron stand. (Rechts und links des Thrones befand sich jeweils ein 60cm hoher Steinsockel, auf dem die lebensgroße und sehr detailliert gearbeitete Statue eines BalRok stand. Auf der Tischplatte waren ein Ross mit einem Reiter – genauer ein JeTakai, ein *Glühende Schlächter*, also ein Dämonenfürst im Dienst PadKus, auf seinem flugfähigen Feuerross, einem HiMa.



³ Black Jack

Bis Schu zusammen mit Ilmor und Shui eintraf, hatte der JeTakai schon die ersten Ankömmlinge mit *Höllengefeuer* attackiert, das er als lodernden Glutstrahl aus seinem Mund gegen einen Gegner abfeuern konnte. Schu raunte seinen Helfern zu, dass das gesuchte Buch in einem Geheimfach in der Tischplatte versteckt wäre. Während er (unsichtbar) an einem Tischbein hochklettern und sich zu dem Schloss des Faches hangeln wollte, sollten seine Helfer die Wächter ablenken. Na prima!

Der JeTakai konnte mit *Höllengefurcht* dafür sorgen, dass Opfer vor Angst schlotternd reglos auf der Stelle verharrten. Sie wären dann ideale Ziele für sein *Höllengefeuer* gewesen. Leider ging diese Taktik nicht auf, weil sich alle „Opfer“ von dieser Furcht überhaupt nicht beeindrucken ließen. Die Abenteurer folgten OhMeiShes Beispiel und rannten schnell unter den Tisch, um den Zauberrückfällen des JeTakai zu entkommen. Dabei zeigte sich, dass eine Annäherung an die Tischbeine dafür sorgte, dass die BalRok-Statuen plötzlich aufmerksam und kampfbereit wurden.

Es galt also, erstens den JeTakai und sein Ross abzulenken, die natürlich vom Tisch zum Boden der Halle hinabgeflogen waren und jetzt versuchten, ein Opfer im Nahkampf zu verwunden oder zu töten, und zweitens die BalRoks so zu irritieren, dass sie den unsichtbaren Schu nicht bemerkten, der unterwegs zu „seinem“ Buch war. Hippodora kümmerte sich – ebenfalls unsichtbar – sehr gut um die zweite Aufgabe, von Coiree unterstützt, die sich hinter einem Tischbein versteckt hatte und für spezielle Einsätze bereit hielt. Ilmor, OhMeiShe und Shui spielten unterdessen „Fangen“ mit den beiden Dämonen und mussten ab und zu einen Angriff abwehren, gewannen dabei aber wertvolle Zeit für Schu.

Als der erste BalRok einmal seinen Platz verlassen hatte, erhob sich dort eine 30 cm durchmessende silberne Kugel aus einer Vertiefung seines Sockels, die von nun an in etwa 1,50 m Höhe herumschwebte. Die Gefährten ignorierten sie zunächst.

Schließlich war Schu mit dem gesuchten Buch wieder vom Tisch herabgeklettert. Nichts wie weg jetzt! Der nach wie vor unsichtbare Beschwörer hörte enttäuscht, dass seine Helfer noch keinen Ausgang gefunden hatten. Er selbst hatte ebenfalls null Schimmer, wie man heimlich aus der Halle des Yama-Königs herauskommen könnte. Natürlich konnte sich niemand aus dieser Halle anderswohin versetzen. WoWan hatte aber grinsend angedeutet: „*Kluge Kerlchen kennen keine Krise!*“ Es musste also einen Weg geben!

Und dieser Weg war bald darauf klar. Sobald nämlich der zweite BalRok seinen Platz verlassen hatte, weil Coiree kurz ein Tischbein berührt hatte, erhob sich auch aus seinem Sockel eine (diesmal violette) Kugel. Sie stellte bei Berührung mit *Zauberstimme* ein Rätsel! Die Lösung war nicht schwer – und beseitigte mit einem Blitzwirbel den Glühenden Schlichter und dessen Ross!

Vorsichtig berührten die Gefährten die silberne Kugel und mussten zwei weitere Rätsel lösen, was ihnen auf Anhieb gelang. Von Rätseln hatten die Höllenbewohner offenkundig keine Ahnung!

Als sie die zweite richtige Antwort gegeben hatten, schimmerte in der Rückwand der Halle plötzlich das weiße Licht eines Torfelds. Die beiden BalRoks wurden plötzlich sehr lebendig und wollten sich offenbar mit glühenden Feuerpeitschen zu dieser Stelle bewegen, um sie zu bewachen. Aber sie waren zu langsam. Schu und sämtliche Abenteurer spurteten unverzüglich in das *Tor* – und waren wieder zurück in der rötlichen Ebene, am Ausgangspunkt ihrer höllischen Reise. Sie wurden nicht verfolgt.

Schu holte den Turm aus seinem Ärmel und – schwupps – waren die Abenteurer wieder zurück im Beschwörungskreis. Der Beschwörer bedankte sich für die Unterstützung, verteilte die versprochenen Belohnungen und versetzte die Abenteurer zurück an die jeweiligen Orte, von denen er sie herbeigeht hatte.