

E.12 In der Hitze von Meknesch

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.

Von Oth nach Meknesch

Nachdem die Freunde in den Kaf-Bergen in den Höhlen von Oth das Treiben einer Gruppe von Finsternmagiern um die Beschwörerin Delmana durchkreuzt und in einem dramatischen Kampf das bereits im Aufbau befindliche Weltentor zerstört hatten, rettete sie am Ende nur ein beherzter Sprung in die Flamme.

Zunächst kamen nur Damir, Maolin, Kilor, Bestija und Gortroch wieder aus der Flamme heraus.

Direkt nach dem Sprung in die Flamme hat sich eure Umgebung völlig verändert. Der erste Eindruck ist der eines strahlend hellen, auf den ersten Blick konturlosen Meeres. Flammen jeglicher Art, Größe und Farbe, die aus sich selbst heraus zu brennen scheinen, ohne eine sichtbare Nahrung zu verbrauchen, erschweren die Orientierung. Der vertraute Schein eines Lagerfeuers steht neben dem schwachen Schimmer von Kerzenlicht, und die weiße Ausstrahlung erhitzten Stahls wird durch grüne und blaue Feuertöne, wie man sie sonst nur bei alchemistischen Experimenten findet, ergänzt. Ab und zu könnt ihr beobachten, wie eine der Flammen immer mehr anwächst, heller und heller erstrahlt, bis sie schließlich explodiert, wobei sie Rauchwolken sowie einen Ascheregen hinterlässt. Ihr Platz im Reigen der Flammen wird sofort von anderen eingenommen, während der Rauch weiterzieht und die Asche langsam aus euer Sicht driftet. Ab und zu "schwimmt" ein Gesteinsbrocken inmitten des Flammenmeers. Ihr fühlt die Hitze nicht, wisst nicht, ob ihr überhaupt wirklich hier seid.

Dann, plötzlich, zieht euch eine einzige, große Flamme an, kommt näher, wird immer größer. Dann gibt es einen harten Ruck, und ihr steht auf festem Boden - auf einem steinernen Mosaik in einem großen, von Feuerschalen erleuchteten Raum. Direkt hinter euch brennt eine Flamme, so heiß, dass ihr sie spüren könnt.

Und vor euch ... vor euch steht ein stattlicher Mann mit dunkler Hautfarbe, der in ein mit Gold verziertes weißes Gewand gekleidet ist. In seiner Hand hält er eine brennende Kerze in einem verzierten goldenen Halter. Verblüfft schaut er euch an, den Mund vor Überraschung offen.

Dieser Art war ihre Ankunft im größten Ormut-Tempel in Meknesch am 13. Bär 2404 um 9.00 Uhr morgens. Ihr Gesprächspartner war Ali Hassan an-Nur, der dortige Kabir.

Ihr befindet euch in einem großen, quadratischen Gebetssaal, dessen flache Decke von verzierten Stützen getragen wird. Die Innenwände sind weiß getüncht und mit kunstvollen Darstellungen der Samawi und Ibilisi, der dienstbaren Geister Ormut und Alamans, bemalt. Den Boden ziert ein schönes, buntes Steinmosaik, das zwei ineinander verschlungene Schlangen zeigt, eine davon weiß, die andere schwarz. In der Mitte des Raumes, direkt hinter euch, wachsen aus dem Boden zwei steinerne, etwa 1m hohe Unterarme, deren Handflächen eine Kupferschale von etwa 1m Durchmesser halten. In dieser Schale brennt eine große Flamme, das Ewige Feuer von Meknesch, dessen Erlöschen dem Volksglauben nach großes Unglück über die Stadt heraufbeschwören würde. Links und rechts des Feuers ragen zwei etwa 2m hohe Obelisken aus weißem bzw. schwarzem Marmor aus dem Boden, in die Flammen und die Augensymbole Ormut bzw. die Mundsymbole Alamans gemeißelt sind. Die Obelisken sind über eine in das Gestein eingelassene dünne Kupferstange miteinander verbunden. Entlang der Wände seht ihr eine Reihe weiterer brennender Feuerschalen, niedriger und von geringerem Durchmesser, die von verkleinerten Ausgaben der Obelisken flankiert werden. Jeweils zwischen zwei solcher Schalen stehen an der Wand auf niedrigen Steinsokkeln kleine Kupferkessel; sie enthalten Wasser, das über dem Ewigen Feuer zum Kochen gebracht und so im Namen Ormut geweiht worden ist.

Da die Zwerge direkt aus der heiligen Flamme gefallen waren, wurden sie mit höchstem Respekt behandelt. Sie wurden im Gästetrakt untergebracht und gepflegt. Die Priester kümmerten sich auch um die Verletzungen der wackeren Streiter Ormut.

Der Kabir Ali Hassan versuchte die Zwerge soweit wie möglich zu informieren und ließ seine Gäste sogar an einem Pyromantie-Ritual teilnehmen, um den göttlichen Willen hinter den Ereignissen zu erforschen.

Ihr seht eine große Flamme, aus der mehrere kleinere Flammen fallen. Diese bewegen sich einige Zeit lang unruhig hin und her, beinahe so, als gingen sie im Kreis. Schließlich sammeln sie sich und gehen zusammen weg, einer dicken, geschlängelten Linie folgend, die aus eurem Sichtkreis führt.

Diese Vision deutete Ali Hassan wie folgt: Die Zwerge müssten erst etwas in Meknesch erledigen, dann müssten sie die Stadt verlassen. Die geschlängelte Linie wäre der Sabil, und die Himmelsrichtung wäre Süden.

In Meknesch unterwegs

Beim Stichwort „Erledigungen“ fiel Damir, Kilor und Maolin vor allem ein, dass sie einige Einkäufe zu erledigen hätten. Eilig brachen sie auf, um den Basar von Meknesch zu besuchen. Außerdem war immer wieder der Name des Händlers Daoud as-Sharif gefallen, der in der Straße der Antiquitäten wohnte, wenn sie den Kabir nach ausgefallenen Gegenständen, alten Papyri und ähnlichen Dingen gefragt hatten. Diesen Mann wollten sie auf alle Fälle aufsuchen.

Im Gewimmel der engen Gassen kommt man selbst zu Fuß nur mit Mühe voran. Überall wimmelt es nur so von Schariden, die emsig ihren Geschäften nachgehen. Ein unbeschreibliches Stimmengewirr liegt in der Luft, und eine Vielzahl von Gerüchen umgibt euch, viel zu viel, um sie alle einstuft zu können. Große, über die Gassen gespannte Sonnensegel tauchen den Basar selbst am helllichten Tag in ein ungewisses Dämmerlicht. Direkt vor euch seht ihr einen Händler, der ein großes Blech vor Honig triefender Köstlichkeiten auf dem Kopf balanciert und euch, von Fliegen umschwirrt, ein zahnloses Lächeln schenkt. Direkt daneben lächelt eine raffiniert gekleidete Hüchenspielerin erwartungsfroh. Rechts neben euch preist ein Händler lautstark seine Ledergürtel an und wirbelt sie durch die Luft, als wolle er euch damit erschlagen. Ein paar Meter weiter sind zwei Schariden in einen wüsten Disput um einen Metallkessel verstrickt, während direkt daneben, auf der kleinen Terrasse eines Kaffeehauses, zwei ältere Männer mit langen Bärten unbeeindruckt in ein Brettspiel (Tawla, die scharidische Version von Backgammon) vertieft sind. Ein kleiner Junge balanciert ein Tablett mit dampfendem Tee durch die Menschenmenge. Der Geruch, der von der anderen Straßenseite kommt, lässt auf einen Laden schließen, der mit Räucherstäbchen und Duftessenzen handelt.

Euer Weg führt euch schließlich in jenen Teil des Basars, der die Straße der Antiquitäten sein muss. Hier stehen die Läden dicht an dicht, und fast jedes der kleinen Geschäfte bietet „garantiert authentische“ meketische Antiquitäten an. Oft werden die Geschäfte vor dem Laden durchgeführt, auf Mastabas, kleinen Steinbänken, auf der sich Kunde und Händler niedergelassen haben, Kaffee oder Tee trinken und wild gestikulierend feilschen.

Daoud as-Sharifs Laden ist im hinteren Teil dieser Gasse zu finden, zwischen anderen Geschäften mit Antiquitäten. Gegenüber befinden sich Läden mit Schmuck, garantiert echten Antiquitäten, einheimischer Kleidung und noch mehr garantiert echten Antiquitäten. Das Haus, in dem sich nach der Beschreibung Daouds Laden befindet, fällt dadurch auf, dass es eines der wenigen in der Gasse ist, dessen Steinbank leer ist. Beim Näherkommen seht ihr, dass die Tür geschlossen ist, und dass kein Licht unter der Tür hindurch scheint. Das Gebäude ist eher klein und hat keine Fenster. Es handelt sich um eines der wenigen einstöckigen Häuser in dieser Gasse.

Nachdem die drei Zwerge von den umliegenden Händlern die Auskunft erhielten, dass Daoud in seinem Laden sein müsste, sich aber dennoch niemand auf ihr Klopfen meldete, drückten sie ein wenig fester gegen die Ladentür, die prompt nachgab und unvermittelt einen ungewöhnlichen Anblick erlaubte:

Der Raum hinter der Tür ist ziemlich klein, höchstens zwei auf drei Meter, was erklärt, warum Daoud as-Sharif die meisten seiner Geschäfte vor der Tür abwickelt und das Haus nur als Lagerraum benutzt. Der Raum selbst ist ein einziges Chaos, doch das nehmt ihr nur am Rande wahr. Weit aus auffälliger ist ein großes, geschnitztes Wesen mit Hörnern und spitzen, gefährlich aussehenden Klauen, das fast den gesamten Raum ausfüllt und über eine verkrümmte auf dem Boden liegende Gestalt gebeugt ist.

Die Zwerge zögerten trotz der Überraschung nicht lange, stürzten sich sofort auf den Dämon und lieferten sich einen kurzen aber heftigen Kampf, der für den Dunebrasten nicht gut ausging.

Danach kümmerten sie sich um den bedauernswerten Händler und konnten nur noch seinen Tod feststellen. Daoud as-Sharif war ein großer, wohlbeleibter Mann gewesen. Selbst ohne Kenntnisse der Ersten Hilfe konnte man feststellen, dass drei Treffer mit scharfen Krallen die Ursache für seinen Tod gewesen waren. Bereits der erste war tödlich gewesen; der Händler hatte noch nicht einmal mehr Zeit zum Schreien gehabt.

Sie fanden um seinen Hals ein Amulett „Fatimas Hand“ und zerknüllt in der Faust des Opfers einen Papyrus; beides nahmen sie mit. Sie untersuchten noch den ziemlich demolierten Laden und nahmen einige wertvolle kleine Antiquitäten mit, zogen sich aber zurück, bevor die Neugier der Nachbarn die Oberhand über ihre Furcht gewonnen hatte. Das Kampfgebrüll des Dunebrasten war mit Sicherheit in der ganzen Nachbarschaft zu hören gewesen!

Die drei Zwerge kehrten wieder zum Tempel zurück. Die Priester waren nicht begeistert, dass bei ihnen alle ihre Anstrengungen bereits wieder zunichte gemacht worden waren. Jetzt konnten sie mit ihrer Heilerarbeit also von vorne anfangen, ja?! Von ihren Gefährten, die sie alleine in der Krankenstation zurückgelassen hatten, mussten sie sich ebenfalls allerlei anhören. Die Drei wollten offenbar den ganzen Spaß immer nur für sich alleine haben!

Reumütig spendete Kilor dem Tempel 25 GS. Außerdem bat er einen der Priester darum, ihm den gefundenen Papyrus vorzulesen.

Der Abd el-Kuhl-Papyrus

Ich kroch weiter und sah gigantische Säulen, unbeschreiblich weit auseinander; und insgesamt waren es vier an der Zahl. Alle vier waren sie gar scheußlich anzusehen, und jede stellte ein namenloses Untier dar, das einer genauen Beschreibung spottete, und dass sich der Geist verwirrte, wenn man sie nur ansah. Den Stachel eines Skorpions sah ich an diesen Statuen, und die Köpfe von Schakalen, und die Körper von Leoparden; aber sie hatten Flügel wie ein Phönix. Und da war noch mehr, das ich nicht erkennen konnte - und nicht erkennen wollte. Und alle vier Säulen schienen etwas zu tragen, etwas Großes, das düster-rot im schwachen Dämmerlicht schimmerte, fremdartig und bedrohlich. Und dann, bevor ich noch mehr sehen konnte, hörte ich etwas.

Tief aus der Erde, noch tiefer, als ich mich derzeit befinden musste, kamen ... Geräusche. Regelmäßig und deutlich, und doch mit nichts vergleichbar, das zuvor ich gehört. Sie waren sehr alt, und sehr fremd; und sie waren zeremonieller Natur, das wusste ich ganz bestimmt. Den Klang der Flöte erkannte ich, und andere Klänge, von Instrumenten, die ich noch nie gehört hatte. All dies steigerte sich, ohne dass eine Stimme zu hören gewesen wäre, zu einem rhythmischen, brüllenden Crescendo, das meine Nerven und meine Sinne angriff und mich überaus verwirrte. Und gerade, als ich dachte, es könne nun nicht mehr schlimmer werden, nahm ich den Geruch wahr - einen Geruch von Fäulnis und Verwesung, und doch von einer unbestimmten Süße, so dass mir ganz schwach davon wurde.

Und dann hörte ich, schwach zuerst vor dem Hintergrund des tobenden Lärms, die Schritte. Schritte, offenbar von vielen Wesen, doch, so klangen sie, von Wesen unterschiedlicher Größen mit unterschiedlichen und unterschiedlich vielen Beinen, und mit unterschiedlichen Geräuschen... tapsend ... klickend ... gehend ... trippelnd ... schleifend ... kriechend ... und sie wurden lauter ... und lauter. Da kamen sie, die Toten, die doch nicht tot bleiben konnten. Und dann... und dann...

Dann war es mir, als bewegten sich die gigantischen Säulen, als beugten sie sich zu mir hinunter, um mich zu verspotten, um mir zu zeigen, wie klein und nichtig ich doch sei gegen die unermessliche und unbeschreibliche Alte Kraft, die einst das Reich der Meketer bereits durchzogen hatte und mit dem Fall des Reiches aufgehalten und vom Sand der Zeit begraben, aber nie wirklich vernichtet worden war. Die Schritte wurden lauter... die Toten-doch-nicht-Toten näherten sich ... und ich hielt es nicht mehr aus: Ich floh, ohne dass ich auch nur einen einzigen Blick auf die ankommenden Wesen werfen wollte. Über mir glühte der rote Himmel, den die titanischen Säulen trugen, drohend-dunkel auf, und es schien mir, als würde es heißer werden. Und ich fürchtete, es würde sich eine unsichtbare Wand öffnen und die Trennlinie zu einer anderen Welt überschreiten... Da kroch ich zum Rand der ersten Säule zurück, so schnell ich konnte.

Jenseits der Säule stand ich auf und rannte, rannte den niedrigen Gang zurück, so schnell ich konnte, rannte die steinerne Treppe nach oben zurück, rannte und rannte, bis ich schließlich wieder an der Geheimtür stand, die ich dareinst erst nach langem Suchen im dritten Magazin gefunden hatte. Was mich auf dem Weg hinein noch Stunden der Arbeit gekostet hatte, ergab sich von innen von selbst, und schnell war ich wieder im Grabgang der Pyramide von Achet-Serkef. Ich zog die Tür hinter mir zu, und gleichwohl es mir nicht mehr gelang, die Falle wieder zu schärfen (dazu reichten meine mechanischen Kenntnisse nicht aus), markierte ich doch eilig die Stelle, an der sich die geheime Tür befand, indem ich mit meinem Hammer dreieckige Löcher in zwei nebeneinanderliegende der vielen dort in die Wände eingemeißelten kleinen Skorpionobelisken schlug. Und diese Löcher kann man heute noch erkennen, und so kann man diese Geheimtür finden. Doch hütet euch: Geht nicht hindurch! Vollendet, was mir nicht gelang, und versiegelt sie sicher! Das Grauen lauert sonst immer noch hinter ihr, die steile Treppe hinab, im Saal mit den vier monströsen Säulen...

In den folgenden Tagen stürzten sich die Zwerge ins pralle Leben einer orientalischen Stadt. Sie lernten das Feilschen im Basar und interessierten sich für magische Rüstungen; sie fanden sogar geschickte Handwerker, die für günstiges Gold bereit waren, solche Rüstungen anzufertigen.

Damir wurde von einem kleinen Jungen beklaut, dessen Verfolgung die Zwerge frustriert aufgeben mussten, denn dem Rotzbub wurde offensichtlich von der einheimischen Bevölkerung bei seiner Flucht vor den fremden Zwergen geholfen. Damir schäumte vor Wut.

In einem Brunnen fanden sie eine entlaufene Wassis-Kröte, die sie ohne Federlesens platt machten. Edelsteinfressendes Ungeziefer! Eines weniger auf der Welt!

Die Zwerge halfen Hypathia, einer Zauberin an der Zauberschule Madrasa-al-Wuschud, die gerade von Mitgliedern einer extremen Sekte zum Zweck der Einschüchterung überfallen worden war. Sie schlugen die Angreifer zurück und bekamen auf diese Weise Kontakt zu einer wichtigen Persönlichkeit der Zauberschule.

Die Zwerge verbesserten fleißig ihre Fertigkeiten und kamen allmählich zu der Überzeugung, dass sie den Sabil hinauf zur sagenhaften Pyramide von Achet-Serkef reisen müssten, um deren Geheimnis zu ergründen und vor allem deren verborgenen Schatz zu heben.

Maolin, Damir und Kilor hatten eine rätselhafte Begegnung mit seltsamen Wesen in einem abgelegenen Haus, zu dem sie ein Botenmädchen geführt hatte:

Der hintere Raum ist leer, mit Ausnahme eines großen, stabilen Stuhls aus altem Holz, auf dem ein furchterregendes Wesen sitzt. Es ist etwa zweieinhalb Meter groß, menschenähnlich, aber skelettös, mit extrem langen Armen, geisterhaft weißer Haut und Ohren, die an ausgebreitete Fledermausflügel erinnern. Seine Mundöffnung steht senkrecht und gibt den Blick auf zwei hintereinanderliegende Kiefer frei. Das Wesen ist vollkommen haarlos. Es trägt eine in allen Farben des Spektrums schillernde Robe und hat einen kurzen, metallisch schimmernden Stab auf dem Schoß liegen.

Rechts und links des Stuhls steht jeweils ein weiteres Wesen dieser Art, allerdings nicht in Roben gehüllt, sondern in alte, schartig aussehende Lederrüstungen mit sonderbaren metallischen Beschlägen. In ihren Händen tragen diese beiden Wesen übergroße Stabkeulen.

Das Wesen auf dem Stuhl sagt mit einer Stimme, die wie das Raspeln von Eisen auf trockenem Holz klingt: „Ich bin Pelarro 'Verko' Rakall. Ihr stört unsere Pläne. Gebt uns den Papyrus und lebt. Dann stört uns nie wieder.“

Die Zwerge nahmen sich keine Zeit, etwas zu antworten, sondern drehten auf dem Absatz um und rannten, bis sie keine Luft mehr in den Lungen hatten. Seltsamerweise wurden sie nicht verfolgt.