

Hauch der Pestilenz

28. Trava im Jahr 1017 BF

Nach den schrecklichen Entdeckungen im Tempel der Peraine zu Chalimba folgen Azaru, Karim, Nazir und Härnhardt von Mersingen-Eberstamm zusammen mit seinem Knappen Mechmed am nächsten Tag dem Kniippeldamm am Nordufer des Llanego ins Landesinnere. Irgendwo dort, so vermuten sie, befindet sich der Ursprung allen Übels und vielleicht auch ein Hinweis auf den Verbleib der Dame Saya di Zefonka.

Wenige Stunden später endet der Kniippeldamm allerdings an einer verfallenen Fischerhütte am Rand des Llanego-Walds. Zwar führt ein kleiner Pfad weiter in den Wald hinein, doch mit den Pferden ist dieser auf keinen Fall begehbar. Daher wird Mechmed bei den Pferden zurückgelassen, während der Rest der Gruppe auf dem Trampelpfad am Llanego entlang tiefer in den Wald vordringt.

Nach einigen beschwerlichen Wegstunden kommen die Männer auf einer morastigen Lichtung an, auf welcher sie eine gigantische, uralte ehsische Stufenpyramide erblicken. Das steinerne Bauwerk ist bereits im morastigen Untergrund eingesunken und hat den ursprünglichen Eingang dadurch unerreichbar im Sumpf versinken lassen. An der Südseite der Stufenpyramide führt allerdings eine große, nicht für Menschen gemachte Prozessionstreppe über die einzelnen Stufenstockwerke bis ganz nach oben. Die vier Männer wagen den Aufstieg und finden sich dort oben auf einer Art Opferplattform wieder, die von vier steinernen Säulen umgeben wird. Auf den verwitterten Säulen sind noch immer die Reliefs von Eidechsen zu erkennen, die allesamt in die Mitte der Plattform zu blicken scheinen. Dort entdecken die Vier einen dunklen, bodenlosen Schacht. Eine hölzerne Leiter, lediglich mit einigen Seilen an den Steinsäulen befestigt, führt in die Tiefe. Sowohl die Seile als auch die Holzleiter weisen kaum Spuren von Satinars Hörnern auf und wurden wohl erst vor wenigen Wochen hier angebracht.

Da niemand an das Mitnehmen von Fackeln oder Sturmlaternen gedacht hat, lässt der Elementarist Azaru eine Lichtkugel erscheinen, die den düsteren Schacht in der näheren Umgebung notdürftig ausleuchtet. Karim kann daraufhin seine Neugier nicht mehr bezähmen und steigt die Leiter nach unten. Bereits nach wenigen Schritten hat er aber den Rand des Lichtscheins der magischen Lichtkugel erreicht und greift in der Dunkelheit immer wieder versehentlich an die mit glitschigem Moos bewachsenen Steinmauern. Mehr als einmal wunden sich dabei Maden, Würmer und Käfer zwischen seinen Fingern und als auch noch ein Schwarm Schmeißfliegen um Augen und Nase herumschwirrt, klettert der Tulamide schnell wieder nach oben.

Daraufhin fasst sich Azaru ein Herz und steigt mit der ihm folgenden Lichtkugel als Erster hinab. Die Anderen folgen ihm. Der Schacht führt tief hinab in das Herz der Stufenpyramide. Die Abenteuerer müssen sicherlich über 20 Höhenmeter überwinden, ehe sie in einer riesigen Kammer mit über fünf Schritt Deckenhöhe endlich wieder den Boden unter ihren Füßen spüren. Der Gestank nach Fäulnis und Verwesung, der die Nasen der Männer beim Abstieg nur gekitzelt hat, ist hier unten allerdings deutlich stärker. Als sich Karim im Raum umblickt, erkennt er schnell den Grund für den Gestand: Dort liegen die verwesenden Leichen zweier Männer, von Myriaden von Schmeißfliegen umschwirrt und mit aufgeplatzten, eitrigen Beulen, aus denen Maden und Würmer kriechen, übersät. Würgend wendet der Magier den Blick ab. Die Männer versuchen mit Tüchern und Schleiern vor Mund und Nase so gut es geht, den Gestank zu mindern.

Insgesamt vier Gänge – einer in jede Himmelsrichtung – gehen von dem zentralen Raum unter dem Schacht ab. Der östliche Gang weist eine Deckenhöhe von über fünf Schritt auf und so beschließen die vier Abenteuerer, zuerst nach Osten vorzudringen. Schon bald kommen sie in einem sternenförmigen Höhlendom an, von welchem vier weitere Gänge tiefer in das Labyrinth der Pyramide führen. Auf dem steinernen Boden in einer Ecke des Höhlendoms liegen einige Schlafsäcke, Decken und Tornister. Gerade bemerkt Nazir, dass dort zwei Gestalten zu schlafen scheinen, als sich diese unbeholfen erheben und mit blutunterlaufenden Augen in Richtung der

Eindringlinge schlurfen! Die ehemals vornehme Kleidung hängt faulig und in Fetzen an den Leibern und beständig tropft dickflüssiges Blut aus Mund, Nase, Augen und den Ohren dieser unglücklichen Seelen. Mit krächzender Stimme rufen sie: *"Frisches Fleisch für Belzhorash!"*

Nazir und Härnhardt können sich als Erste aus ihrer Schreckstarre befreien und ziehen ihre Waffen. Der Novadi kann mit einem gezielten Doppelangriff einen der beiden Angreifer zu Boden schicken, während der Golgarit mit einem wuchtigen Hieb seines Rabenschabers die zweite bedauernswerte Kreatur vom Leben in den Tod überführt. Dann ist der Spuk auch schon vorbei, die beiden geschundenen Gestalten liegen leblos vor den Füßen der Kämpfer. Mittlerweile hat auch Karim seine Schockstarre überwunden und durchsucht mit flinken Fingern die Schlafstätten und Rucksäcke in der Ecke des Raums. Dabei findet er eine Zeichnung des Yaquimischen Kronensiegels, neben welcher ein weiteres, sehr ähnlich aussehendes Siegel abgebildet ist – das neethische Siegel? Bei beiden Zeichnungen wurde offensichtlich jeweils besonderen Wert auf den eingefassten Stein gelegt.

Anschließend dringen die vier Männer weiter in die beiden nördlichen Durchgänge vor. Einer der beiden Gänge endet in einem weiteren riesigen Höhlendom, dessen Wände, Boden und sogar Decke mit riesigen Kratzspuren übersät sind – was hat hier einst gewütel? Der andere nördliche Durchgang nimmt dagegen schnell menschliche Ausmaße an und endet schließlich in einem kleinen Raum mit mehreren Kerkerzellen, in denen sogar noch die kläglichen Überreste eines Menschen gefunden werden können.

Mit gemischten Gefühlen erforschen die vier Abenteurer nun auch die beiden Gänge südlich des Höhlendoms. Einer der beiden Gänge endet recht bald in einem weiteren großen Höhlendom, in dessen Mitte eine riesige Statue aus blutrotem Gestein steht: Eine aufrecht sitzende Kröte mit armlangen Krallen. Ob es wohl einst wirklich solche mystischen Geschöpfe gab? Dies würde die Kratzspuren erklären. Der letzte Gang führt in eine weitere Höhle, in welcher die rostigen Überreste zahlreicher archaischer Waffen liegen – viel zu groß, um von einem Menschen geführt zu werden, doch gerade recht für eine vier Schritt große, aufrecht gehende Kriegerkröte.

Die Männer kehren zum zentralen Raum unter dem Einstiegschacht zurück, um von dort aus auch die anderen Gänge der Stufenpyramide zu erforschen. Der südliche Gang führt stetig nach unten, endet aber bereits nach einigen Schritten. Der Sumpf hat diesen Teil der Pyramide bereits vor langer Zeit wieder zurückerobert, die vier Männer können nur vermuten, dass dieser Gang wohl einst bis zum eigentlichen Eingangsportale des ehsischen Bauwerks führte. Halb unter Morast und Schlingpflanzen verborgen sind die Skelette einiger menschengroßer Ehsenwesen zu erkennen. Während einige der Skelette recht sicher der Rasse der Achaz zuzuordnen sind, weisen andere Skelette langgezogene, mit scharfen Zähnen bewehrte Schädel auf – ähnlich wie die Schädel der Riesenkaumane in den Selemersümpfen.

Der vom Einstiegsraum nördlich gelegene Gang verzweigt sich indes bereits nach kurzer Zeit und führt in zahlreiche, von Moosen und Flechten überwachsene kleinere Räume. Einzelne Tonscherben, Knochensplinter und verfaulte Holzteile sind die einzigen Spuren der einstigen Bewohner dieses Höhlensystems.

Schließlich finden sich Azaru, Nazir, Karim und Härnhardt im zentralen Einstiegsraum wieder. Der westliche Gang ist der einzige Durchgang, den die vier Männer noch nicht betreten haben. Der Gestank von Fäulnis und Verwesung scheint dort aber besonders schlumm zu sein und auch die immer wieder auftauchenden Schmeißfliegen scheinen aus dieser Richtung zu kommen. Die Männer fassen sich ein Herz und betreten den Gang, um den westlichen Bereich der Stufenpyramide zu erforschen. Bereits nach einigen Schritten flummert die Luft rötlich und der feuchtwarme Dunst lässt die Männer zusammen mit dem Gestank nach Fäulnis und Verderben schwitzen und würgen. Karim und Azaru überkommt der Ekel und beide entleeren ihren Mageninhalt auf den Boden. Nazir und Härnhardt sind hingegen aus anderem Holz geschnitzt und treten mutig weiter nach vorne, genau auf die rötlich flimmernde Luft zu.

Von einem Schritt auf den nächsten ändert sich für die Beiden alles – fast scheint es so, als ob die beiden Streiter eine Grenze überquert haben, die von Sterblichen niemals überschritten werden sollte. Ein süßlicher Verwesungsgestank schlägt den Eindringlingen unbarmherzig entgegen und Myriaden von Aasfliegen haben die

Neuankömmlinge als lohnende Mahlzeit entdeckt. In der Mitte des Raumes befindet sich ein massiver Steinblock. Vor dem Steinblock liegt die verwesende Leiche eines Kultisten, während der Steinblock – ein Altar? – mit den fauligen Leichen unzähliger Kleintiere umgeben ist, darunter auch zwei grässlich verstümmelte Storchenvögel. Das Schlimmste ist jedoch das, was sich auf dem steinernen Altar befindet: Dort liegt ein an Händen und Füßen auf den Altar genagelter Geweihter der Peraine, dessen gesamter Unterleib eine einzige, schreckliche Wunde darstellt. In und über dem roten Loch, das einst Bauch und Unterleib des geschundenen Geweihten darstellte, wabern blutige Dunstschwaden umher. Dann manifestieren sich plötzlich drei durchscheinende, grässlich anzusehende Dämonen über dem blutigen Portal! Hektabeli aus der Domäne der Belzhorash!

Beherrzt beginnt der Gogariti mit einem Exorzismus, während Nazir den finsternen Blutnebeldämonen mutig entgegentritt. Wenige Augenblicke später überschreiten auch Azaru und Nazir die rötlich flimmernde Grenze und erblicken ebenfalls die schreckliche Szenerie.

Azaru spricht sogleich einen Aquafaxius auf den Hektabelus direkt vor Nazir. Dieser versucht dem Nebeldämon mit seinen Khunchomern beizukommen, doch schließlich wabert der Dämon an der Parade des Novadis vorbei – und zerplatzt! Ein weiterer Dämon berührt Azaru indes von der Seite und zerplatzt ebenfalls in einer Explosion aus blutigem Fleisch. Zischelnd spricht der Schlangenreif "Zzzerssfore esss!", während Azaru sich das ausgebrannte Schutzamulett vom Hals reißt.

Karum hat sich indes an den Hektabeli vorbeigeschlichen und versucht mit seinem Zauberstab die Leiche des Geweihten vom Altar zu stoßen. Wenig später hat er die blutige Masse, die einstmals wohl Vater Esteban darstellte, von dem steinernen Altar geräumt, doch die festgenagelten Arm- und Beinrümpfe sowie das blutig wabernde Portal befinden sich noch immer auf dem Steinblock.

Azaru erkennt die vergeblichen Bemühungen des Fasarer Schwarzmagiers und versucht, den zerstörerischen Hass des Schlangenreifs auf das rote Portal zu richten. Das Schlangenband zieht sich enger um seinen Hals, folgt aber bereitwillig seinem Befehl. Aus dem wabernden Blutportal manifestieren sich indes als Antwort drei weitere Hektabeli, die Azaru als größte Gefahr zu erkennen scheinen und dem Elementaristen gefährlich nahe kommen.

Die Kampfgefährten von Azaru reagieren jedoch schnell. Einer der Dämonen zerplatzt unter dem mächtigen Exorzismus des Gogariten, während Nazir einen weiteren Nebeldämon mit schnellen Hieben bedrängt. Karum, der die Wirkung der Amulette erkannt hat, umarmt todesmutig einen weiteren Dämonen, der sofort in einem blutigen Schwall aus Fleischetzen und Maden zerplatzt. Karum sieht dadurch die Möglichkeit, den Altar endgültig zu vernichten und so bindet er das Amulett an seinen Zauberstab und hält diesen in die blutrote Wunde über dem steinernen Altar. Das Amulett vergeht jedoch zischend, die Macht des roten Portals wurde nicht gebrochen.

Wenige Augenblicke später vollendet Azaru jedoch die Destruktion des Dämonenportals. Gleißend fährt die Macht des Schlangenreifs in die wabernde Wunde – und die Welt um die Männer herum explodiert in einer Kaskade aus Blut, Fleisch und Hitze!