

Verbotenes Wissen – Spieltermin IX

25. Efferd 1018 B.F.

Nachdem die Helden also beschlossen hatten, als nächste Etappe die im Regengebirge verborgene Echsenstadt H'Rezxem aufzusuchen, erklärte Aischa Aram ihnen die ungefähre Lage des Tals der Echsen und warnte sie zudem, dass der einzige Zugang zur Echsenstadt, der Tafelberg Chap Mata Tapam, unter den Oijaniha als Tabu gilt.

Im Tempel der Travia überreichte ihnen Aischa einen in bosparanischer Sprache verfassten Reisebericht eines gewissen Ramon Fontanoya, welcher H'Rezxem erst vor wenigen Jahren besucht hatte. Die Helden studierten den götterlästerlichen Text eingehend und Gonzalo vermutete, dass sich hinter dem dort beschriebenen, zerstörten Tempel der 'Lustvollen Herrin der Katzen' gar die (erz)dämonische Wesenheit Aphasmyra verbergen könnte. Nach dem Studium des Berichts kamen die Helden überein die frevlerische Schriftrolle dem reinigenden Feuer Ingerimms zu überlassen, denn in einem Tempel der göttlichen Herdmutter hatte dieses Schriftstück wahrlich nichts verloren. Als Ersatz für den Tempel bot Henam Aischa einen von ihm verfassten Reisebericht sowie einige Sudoku-Rätsel an.

26. Efferd 1018 B.F.

In den Morgenstunden des nächsten Tages kamen unverhofft drei Krieger der Oijaniha in Brokschal an. Die Helden hatten am Tag zuvor beschlossen, für den beschwerlichen Weg zum Tal der Echsen um die Erlaubnis und vielleicht auch um die Hilfe der Waldmensen zu bitten und so stellten sie sich den Oijaniha alsbald vor. Da die ersten Verständigungsversuche mit den Waldmensen eher holprig verliefen bat Henam den göttlichen Nandus um Beistand und der Herr des Wissens erhörte seine Bitte. In den nächsten Minuten konnten sich die Helden mit den Oijaniha daher wie in ihrer Muttersprache unterhalten. To-Pata, die Wortführerin der Waldmensen, bekräftigte die Gültigkeit des vor einigen Tagen durchgeführten Blutpakts und stimmte zudem zu, die Helden im Tausch gegen einen Drachenzahn bis zum Fuße des Chap Mata Tapams zu führen.

Noch am gleichen Tag brachen die Helden gemeinsam mit den Oijaniha auf.

27. Efferd 1018 B.F.

Die beschwerliche Reise führte die Helden für einige Tage in grob südwestlicher Richtung durch den dichten Dschungel des Regengebirges. Mit Hilfe der Oijaniha konnten die meisten Gefahren ohne Probleme umgangen werden. Am vierten Reisetag konnten sie einer gewaltsamen Auseinandersetzung mit einem mehreren Schritt großen Affen, von den Oijaniha Kuka genannt, nur um Haaresbreite entgehen.

1. Travia 1018 B.F.

In den Morgenstunden des 1. Travia führte To-Pata die Helden schließlich auf eine weitläufige Lichtung. Mehrere mit Federn und Tierschädeln bestückte Holzpfähle markierten den Platz als Tabu der Oijaniha. Am anderen Ende der Lichtung erhob sich die schroffe Felswand des gewaltigen Chap Mata Tapam gen Alveran. Dort entdeckten die Helden eine in den Felsen gehauene, nach oben führende Treppe, den wohl einzigen Zugang zu H'Rezxem.

Nachdem Gonzalo mit einem Odem-Cantus auf der Lichtung keinerlei Gefahr erkennen konnte wagten sich die Helden, allen voran der Angroscho Gerlosch, auf die Lichtung. Am Fuße der Treppe entdeckten die Helden einen steinernen, mit einigen Eidechsen-Reliefs geschmückten Altar. Ein Altar der Zsahh? Henam betrachte die verwelkten Blumen in der Opferschale des Altars, pflückte dann einige frische Blumen und legte sie in die Mulde.

Dann began der kräftezehrende Aufstieg auf den Chap Mata Tapam. Viele hundert Stufen legten die Helden zurück und die luftige Höhe mit dem weit ausladenden Blick über das Blätterdach des Dschungels zerrte schon bald am Gemüt des Angroschos. Immer wieder mussten die Helden eine Rast einlegen um neue Kräfte zu schöpfen. Und wer kann schon sicher sagen ob die Helden ohne die magischen Fähigkeiten der beiden Brüder Gonzalo und Lumino überhaupt das Ende der Treppe erreicht hätten?

Nach 1.664 Stufen erreichten die Helden dann endlich ein kleines Plateau. Dort entdeckten sie einen weiteren Altar, auf dessen Vorderseite die Gestalt einer Schildkröte eingearbeitet war. Lumino erinnerte sich an die zahlreichen Wandbilder in den Hallen von Drakonia und vermutete, dass es sich hierbei um einen Altar zu Ehren Khas handeln musste.

Die nächsten 832 Stufen führten die Helden immer weiter an der Felswand des Chap Mata Tapams in die Höhe. Die dünne Luft und die körperliche Anstrengung brachte die Helden an ihre Grenzen und Henam wurde ob des endlos erscheinenden Wegs sogar von Selbstzweifeln übermannt. Erst durch das gute Zureden von Gonzalo konnte der Nandus-Geweihte überzeugt werden seinen Weg fortzusetzen. Schließlich betraten die Helden ein weiteres, sehr kleine Felsenplateau. Dort erblickten sie mit Schlangen verziertes Steinbecken, in welchem die Reste einer vertrockneten Reptilienhaut lagen. Nur Augenblicke später vernahmten die Helden eine flüsterne Stimme in ihrem Kopf, die einem jeden von ihnen ein der Göttin Hesinde gefälliges Rätsel stellte. Henam und die Magierbrüder beantworteten ihre Rätsel fast spielerisch während Gerlosch bei der Suche nach der Antwort sichtliche Mühe hatte.

Nach 416 weiteren Treppenstufen erreichten die Helden ein weiteres Plateau. Dort erblickten sie einen unheimlichen, aus dunkelblauen Gwen Petryl-Steinen geformten Altar mit dem Mosaik einer großen Seeschlange. Bei genauerer Betrachtung des düsteren Altars entdeckten sie allerdings zahlreiche Kratzer und grob eingeritzte Runen sowie gelblich braune Spuren am Sockel des Altars. Ohne Zweifel, Beorn der Blender und seine Ottajasko hatten diesem götterlästerlichen Altar ihren "Respekt" gezollt!

208 weitere Stufen führten die Helden weiter in die Höhe bis zum nächsten Felsplateau. Auch dort befand sich ein steinerner Altar, diesmal mit dem Bildnis einer auf einem kristallinen Ei hockenden, feisten Kröte. In einer kleinen Erdmulde vor dem Altar fanden sich Spuren einer eingetrockneten, rotbraunen Flüssigkeit... Blut? Henam überlegte kurz, dann ritzte er sich die Handfläche auf und ließ vier rote Tropfen seines Lebenssafts in die Mulde rinnen.

Weitere 104 Stufen führten die Helden schließlich zu einer weit über den Abhang herausragenden Felsnadel, auf deren Spitze sich die steinerne Gestalt einer geflügelten Echse befand. Wahrlich beunruhigend waren aber jene Stufen, die von hier aus weiter auf den Berg hinauf führten: Jede einzelne Stufe ragte gleich dem Zahn eines Raubtiers völlig frei aus der Felswand und der Abstand der einzelnen Stufen zueinander betrug fast einen halben Schritt. An diesem Punkt war sogar Gerlosch froh, dass Lumino und sein Bruder den Luftdschinn Abu al-Siral um Hilfe baten.

Gut eine Stunde später wirbelte der quirlige Luftdschinn um die Männer herum und beförderte sie schließlich geschwind wie der Wind bis zum Ende der Treppe.

Die Helden befanden sich nun auf einer weitläufigen Hochebene. Hinter ihnen befand sich die letzte Treppenstufe jener unfassbar langen Treppe, die sie an der Flanke des Chap Mata Tapam hinaufgeführt hatte, am anderen Ende der Hochebene blickten sie auf das im Tal gelegene, dicht besiedelte H'Rezxem hinab.

Bevor sich die Männer jedoch auf den Weg hinab ins Tal machen konnten stiegen hinter ihnen drei mit archaischen Waffen bewaffnete Wütechsen die Treppe hinauf. Der mittlere Maru fauchte die Helden wütend an und schon bald stellte sich heraus, dass die Helden durch den Flug mit dem Luftdschinn Abu al-Siral die Prüfung des Gottes der Wütechsen umgangen hatten. Die Marus forderten Blut und Tod für Krr'Thon'Chh und die Helden nahmen diese Forderung an. Gerlosch wurde einstimmig als Streiter für die Helden erwählt und Gonzalo und Lumino konnten den Rüstungsschutz des Zwergen gerade noch durch Magie verstärken ehe der Angroscho von den Wütechsen auch schon in die Bluthöhle des Krr'Thon'Chh geführt wurde.

Gerlosch und ein Maru mit einem mächtigen Zweihandhammer mit steinerner Schlagfläche standen sich also gegenüber. Der Kampf begann.

Bereits der erste Hieb des Zwergen durchbrach die Deckung des Marus und grub sich tief in das geschuppte Bein der Wütechse. Direkt danach wuchtete der Maru den steinernen Hammerkopf auf den Waffenarm des Zwergen. Die Rüstung splitterte, Blut spritzte und Knochen knirschten. Die Wütechse traf Gerlosch erneut, doch diesmal verhinderte die magische Rüstung des Zwergen schlimmeren Schaden. Ein Schlagaustausch folgte und keiner der beiden Kontrahenten konnte einen weiteren Vorteil erringen. Dann jedoch gelang es Gerlosch seine Axt in der Brust der Wütechse zu versenken. Brüllend wich die Echse zurück und holte zu einem gewaltigen Hieb aus. Doch auch dieser etwas zu hastig geführte Hieb ging daneben und Gerlosch nutzte den Augenblick, um sein Axtblatt ein weiteres Mal tief in den Körper des Echsenkriegers zu treiben. Blutige Blasen schäumten aus dem Maul des Marus und dieser kippte regungslos zu Boden. Der Kampf war entschieden!

Nun war es den Helden erlaubt die Echsenstadt H'Rezxm als Gäste und nicht als "Fleisch" zu betreten. Die Männer passierten einige Hirse- und Reisfelder, ehe sie den Nordrand der Stadt erreichten. Schon wenig später hatte sich eine Traube starr blickender Echsen um die Helden herum ausgebildet. Um Missverständnisse zu vermeiden bat Henam seinen Gott erneut um die Gunst der Verständigung und auch dieses Mal gewährte Nandus seinem sterblichen Diener diese Bitte. Schon bald gelang es Henam, mit Hilfe seiner Sudoku-Rätsel zumindest das Interesse einiger Achaz zu wecken, unter ihnen auch der (oder die?) Gelegemeister Za'zata.

Die übrigen Männer versuchten indes einige der bewachten Gebäude näher zu erkunden, wurden von den Achaz aber abgewiesen. Frustriert beschlossen die Helden schließlich jene verfallene Steinpyramide im Zentrum der Stadt aufzusuchen, die Gonzalo bereits auf der Hochebene aufgefallen war. Hier vermuteten sie den von den Dienern Praios' geschliffenen Tempel der Lustvollen Herrin der Katzen, der starke Ähnlichkeiten mit dem Tempel der Zerzal in der Grimmfrostöde aufwies. Wenn in H'Rezxm also irgendwo ein Teilleib der Kreatur lauern sollte, dann in diesem Tempel.

Wenig später standen die Helden vor der überwucherten Stufenpyramide und mussten feststellen, dass zumindest die oberen Stockwerke nicht mehr begehbar waren. Der Grundriss der verfallenen Zikkurat glich dem Tempel der Zerzal allerdings augenscheinlich und so suchten die Männer das Bauwerk weiter ab. Zwischen Moosen und Flechten verborgen fanden sie einen Zugang in den ersten Stock der Pyramide, konnten dort jedoch nichts von Belang finden. Dann erinnerten sie sich allerdings, dass das Erdgeschoss im Tempel der Zerzal nur durch einen Schacht im Zentrum der Pyramide zu erreichen war – ob dies hier ebenfalls der Fall war?

Unter dem Schutz eines von Gonzalo gesprochenen Silentium-Cantus machte sich Gerlosch also mit einer Spitzhacke daran die im Inneren gelegene Mauer aufzubrechen. Als der Angroscho ein etwa kopfgroßes Loch geschlagen hatte konnte der Nandus-Geweihte Henam seine Neugier nicht mehr zügeln und steckte seinen Kopf durch die Öffnung. Im magischen Lichte Luminos erblickte der Geweihte tatsächlich das gut erhaltene, nicht zerstörte Erdgeschoss des Tempels. An den Wänden prangten farbenfrohe und detaillierte Wandbilder, der nördliche Bereich wurde von einer großen Sphinx-Statue eingenommen.

Gerlosch vergrößerte hastig das Loch und etwa ein Dutzend Minuten später stiegen alle vier Helden gemeinsam in das Erdgeschoss des verlassenen Tempels hinab. Die Helden betrachteten die Wandbilder lange und verschiedene, teils verstörende und teils sogar götterlästerliche Interpretationen spukten in ihren Köpfen herum:

Waren hier verschiedene Zeitalter abgebildet? Sollte dies eine Beschwörung des Götterfürsten Praios darstellen? Etwa... Theurgie? Die Wölfe... allesamt Himmelswölfe? Hatte etwa Graufang, der ob seiner unbändigen Wut von Gorfang und Grispelz einst zum Schlafe verdammt Himmelswolf, Kerbold den Ketzer in den Limbus gerissen? Hatten die Trolle also auf Seiten des Namenlosen gestritten? Wieso warf das Einhorn, Sinnbild des göttlichen Nandus, einen weißen und einen schwarzen Schatten? Sollten die beiden Schatten am Ende etwa Alveranier des Nandus' darstellen? Und wurde der weise Rohal nicht oftmals Sohn des Nandus genannt? Wurden die Gryphone, das mystische erste Volk des Praios, vom Götterfürsten Praios gerichtet? Hatten sie sich von Praios abgewandt? Entstanden so einst etwa Greifen, Sphingen und die dämonisch pervertierten Irrhalken?

Dann plötzlich blitzten in den steinernen Augenhöhlen der Sphinx bernsteinfarbene Augen auf und ein jeder der Männer hörte die Stimme der Sphinx in seinen Gedanken. Jeder der Helden wurde Zeuge eines lebhaften Orakels! Die Helden formulierten in ihren Gedanken Antworten und Fragen und schließlich zeigten sie sich wohl würdig, denn die Stimme der Sphinx erklang erneut in ihren Köpfen. Eine Wahl stand ihnen bevor, eine Wahl wie sie einst auch die Gryphonen zu treffen hatten und die sicherlich weitreichende Folgen haben würde.

Nachdem die Männer ihre Gedanken wieder sortiert hatten entwickelte sich eine lebhafte Diskussion um das weitere Vorgehen. Am Ende kamen die Helden überein, dass das Gleichgewicht zwischen dem verborgenen und dem verbotenen Wissen um jeden Preis gewahrt werden muss. Eine Probe der vielleibigen Kreatur soll weiterhin an jedem Ort genommen werden, doch zugleich sollen diese Orte anschließend für immer versiegelt bleiben.

Über das wahre Ziel von Salman de Myrantis waren sie sich indes weiterhin uneins: Wollte er mit Hilfe der Kreatur das Gleichgewicht zwischen dem verborgenen und dem verbotenen Wissen stören? Wollte er die Kreatur oder einen Teil der Kreatur zurück auf Dere rufen? Oder wollte er sich die Schätze und Fähigkeiten Kerbholds aneignen? Die Helden brachten viele Theorien vor, doch keine dieser Theorien barg endgültige Gewissheit.

Am Ende war es erneut Henam, der eine Probe der versteinerten Reste der Kreatur zu Füßen der Sphinx an sich nahm und in einer seiner Phiolen aufbewahrte. Anschließend beschlossen die Helden jedoch die einzelnen Teilstücke der Kreatur getrennt aufzubewahren, denn noch immer konnten sie die Gefahr die von den Teilstücken ausging nicht wirklich einschätzen. Während Gonzalo weiterhin über die Haare Pardonas wachte nahmen Lumino und Henam jeweils drei Phiolen an sich, Gerlosch indes nur zwei.

Nach diesen bedeuteten Erkenntnissen und Erfahrungen verließen die Helden die verfallene Pyramide wieder. Während Henam die zahlreichen Achaz mit seinen Sudoku-Rätseln in seinen Bann zog erkundigten die übrigen Helden die restliche Stadt.

Im Süden der Stadt erblickten sie eine riesige Schildkröte, die sich bei näherer Betrachtung tatsächlich als lebende Schildkröte herausstellte! Gerlosch kletterte keck auf dem Rücken des riesigen, sicherlich sehr alten Wesens herum während Lumino mit Magie versuchte sich mit der Schildkröte zu verständigen. Langsam und schleppend erfuhr er so, dass in H'Rezxem einst Gryphone gelebt hatten und das ein goldener Drache für die Zerstörung des Tempels der Lustvollen Herrin der Katzen verantwortlich war.

Der Angroscho Gerlosch, der an der unendlich langsamen Schildkröte schon bald wieder das Interesse verlor, beobachtete indes neugierig wie menschliche und echsische Sklaven gleichermaßen in einem Steinbuch am östlichen Hang des Talkessels ihr Leben fristeten. Eine dunkle Höhle, einige Höhenschritte über ihm gelegen, erweckte schon bald sein Interesse. Als er sich näherte ertönte jedoch ein gewaltiges Brüllen aus dem Inneren der Höhle und wenig später schleppten zwei Marus einen jämmerlich wimmernden Menschengklaven in die Höhle. Schmerzerfüllte, panische Schreie und das Krachen von Knochen ließen sodann auf den Bewohner der Höhle schließen... ein Schlinger? Die beiden Wütehsen kamen wieder auf den Angroscho zu und so beschloss dieser, sich lieber von diesem Ort zu entfernen.

Gonzalo schaute sich indes die Felsnadel im Süden der Stadt an, die wohl als Heiligtum des geheimnisvollen Luftgottes der Achaz diente. Auf der anderen Seite des durch das Tal fließenden Flusses erblickte er zudem ein in das Wasser eines dunklen Sees führendes Amphitheater – das Heiligtum der dunklen Meeresgöttin der Echsen? Angewidert wendete er sich ab.

Die Ablehnung der Achaz nahm mit jeder Stunde spürbar und überdeutlich zu und so beschlossen die Helden schließlich, die Echsenstadt zur Sicherheit noch an diesem Tage zu verlassen. Niemand konnte sagen wie lange der gewonnene rituelle Zweikampf Gerloschs die Bewohner H'Reztems von feindlichen Handlungen abzuhalten vermochte.

Lumino bat einmal mehr den Luftschinn Abu al-Siral um Hilfe und schon bald wirbelte der Luftschinn die Männer unsanft herum und erhob sich schließlich gemeinsam mit den Helden hoch in die Lüfte über dem Tal der Echsen.

Das nächste Ziel war Chorhop, die berühmt-berüchtigte Phexokratie am Askanischen Meer. Dort hoffen die Helden weitere Hinweise auf den genauen Standort von Gulagal zu finden, jener Stufenpyramide die vermutlich starke Ähnlichkeiten mit den Tempeln der Zerzal und der Lustvollen Herrin der Katzen aufweist.