



Rainer Nagel und Stephanie Lammers

# Die Pyramiden von Eschar

Quellenbuch Eschar



Sample file

#### Impressum

Herausgeber und Verlag: Verlag für F&SF-Spiele GbR,  
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg  
[www.midgard-online.de](http://www.midgard-online.de) ♦ EMail: [vfsf@midgard-online.de](mailto:vfsf@midgard-online.de)  
copyright © 1991-2026 by Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg

Autoren: Stephanie Lammers, Rainer Nagel, Christiane Ulrich  
Lektorat: Alexander Huiskes, Gerald Warstat  
Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann  
Titelbild: KI-generiert

Illustrationen: Veronika Galkina/Shutterstock, Forrest Imel, matrioshka/Shutterstock, KI-generiert,  
Ulf Lehmann, Dean Spencer (© 2015 Dean Spencer), True Touch Lifestyle/Shutterstock  
Artwork used with permission, all rights reserved.  
Karten und Lagepläne: Ulf Lehmann, Hank Wolf

# Inhaltsverzeichnis

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| <b>Die Geschichte Eschars</b> .....   | 9  |
| Das Alte Reich von Ta-meket.....      | 9  |
| Die Frühzeit des Neuen Reiches.....   | 10 |
| Zeittafel.....                        | 12 |
| Die Blütezeit des Neuen Reiches ..... | 14 |
| Die Zeit des Verfalls .....           | 16 |
| Eschar zur Zeit der Seemeister .....  | 16 |
| Das Schicksal des Südreiches.....     | 17 |
| Die jüngere Geschichte.....           | 19 |
| Eschar in der Gegenwart .....         | 22 |

|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| <b>Ta-meket</b> .....                               | 24 |
| Die Schöpfungsgeschichte.....                       | 24 |
| Die Götter von Ta-meket.....                        | 24 |
| Besonderheiten der meketischen Götterverehrung..... | 25 |
| Der meketische Kalender .....                       | 26 |
| Tempel und Zeremonien .....                         | 26 |

|                                             |    |
|---------------------------------------------|----|
| <b>Land des Sandes und der Steine</b> ..... | 34 |
| Reisen in Eschar .....                      | 34 |
| Die Wasser Eschars.....                     | 43 |

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| <b>Alltagsleben in Eschar</b> ..... | 50 |
| Die Religion der Scharadrim .....   | 50 |
| Recht und Gesetz.....               | 56 |
| Wirtschaft und Handel .....         | 64 |
| Spiele und Wettkämpfe .....         | 68 |

|                                        |     |
|----------------------------------------|-----|
| <b>Scharidische Reiche</b> .....       | 71  |
| Kairawan.....                          | 71  |
| Wichtige Städte in Kairawan .....      | 77  |
| Mokattam.....                          | 86  |
| Wichtige Städte in Mokattam .....      | 89  |
| Der Städtebund von Elhaddar.....       | 101 |
| Die Städte des Bundes .....            | 105 |
| Weitere Städte im Westen Eschars ..... | 109 |

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| <b>Die Völker der Wüste</b> ..... | 111 |
| Die Himjar .....                  | 111 |
| Die Asad .....                    | 114 |
| Die Tamim .....                   | 122 |
| Die Inaden .....                  | 125 |

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| <b>Scharidische Abenteurer</b> ..... | 130 |
| Scharidische Fertigkeiten .....      | 131 |
| Abenteurer aus Eschar .....          | 133 |
| Scharidische Namen .....             | 140 |
| Neuer Abenteurertyp (Derwisch) ..... | 141 |
| Persönlichkeiten .....               | 143 |

|                                       |     |
|---------------------------------------|-----|
| <b>Das scharidische Arkanum</b> ..... | 149 |
| Neue Zauber .....                     | 149 |
| Zauberformeln .....                   | 149 |
| Wundertaten.....                      | 152 |
| Chaoswunder .....                     | 154 |
| Nekromantische Zauber.....            | 155 |
| Die Zaubertänze Eschars .....         | 156 |
| Die 14 Tänze der Derwische .....      | 157 |
| Die Hexentänze .....                  | 160 |
| Thaumaturgium .....                   | 161 |
| Zaubermittel .....                    | 161 |
| Magische Artefakte.....               | 162 |
| Die Schriftensammlung.....            | 167 |
| Die Pyramiden von Eschar .....        | 170 |

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| <b>Bestiarium</b> .....              | 172 |
| Mumien.....                          | 176 |
| Wandelnde Statuen .....              | 178 |
| Wennofer oder göttliche Diener ..... | 180 |

|              |     |
|--------------|-----|
| Glossar..... | 183 |
| Index .....  | 185 |



**Danksagung zur ersten Auflage:** Vielen Dank an Stefan, Olaf, Sven, Frank und all die anderen, die sich ständig meine neuesten Einfälle anhören mussten und meinen fortwährenden Redeschwall mit Fassung getragen haben.

- Stephanie Lammers -

**Danksagungen zur zweiten Auflage:** Ich bedanke mich bei allen, die vor mir an Eschar gearbeitet haben. Ich hoffe, ich habe ihr Erbe angemessen repräsentiert. Mein Dank gilt auch Elsa Franke für das Vertrauen, mir die Überarbeitung zu übertragen (und dafür, selbst Fragen der absurderen Art zu beantworten, wie: „Ist der scharidische Neujahrstag der gleiche Tag wie der scharidische Tag des Jahreswechsels, und wenn ja, warum liegen drei Monate zwischen den beiden Tagen?“). Den Mitgliedern des MIDGARD-Forums verdanke ich viele anregende Ideen sowie das Auffinden von Widersprüchen, Problemfällen und offenen Punkten (auch wenn es letztlich doch kein Erdöl in Kidal gibt ...).

Und nicht zu vergessen die wichtigste Person in meinem Leben: Alexandra Velten. Sie hat unter dieser Überarbeitung in Teilen schon ziemlich leiden müssen (Stichwort: „Blumen in Tadsch Yamani“) ... Aber sie ist ja auch schuld an meiner Vorliebe für Ägypten.

- Rainer Nagel -

Sample

## Vorwort

Seit 1991 die Erstauflage dieses Quellenbands erschienen ist, hat sich Eschar im Laufe der Zeit zu einer der beliebtesten Rollenspiel-Regionen *Midgards* entwickelt. Es hat in der Zwischenzeit einige Veröffentlichungen gegeben, die das Gesicht dieses Landes in einzelnen Teilen verändert haben. Der Regenstein wurde gesucht und gefunden. Eine Dämonenfürstin versuchte, sich breitzumachen. Der Händler Sando bar erlebte auf seiner Sechsten Reise Abenteuer (nicht nur) in Eschar. In Mokattam starb der Kalif, und es musste ein neuer gewählt werden. Die geheimnisvolle Stadt Ubar tauchte aus dem Licht des Vergessens auf - und verschwand gleich wieder. Und wir erfuhren, dass die nördlichen Städte von Elhad-dar 20 Jahre lang unter huatlanischer Kontrolle standen.

All dies ist in diese Überarbeitung des Quellenbandes eingeflossen - 22 Jahre erspielte Geschichte, konzentriert auf ein Land. Eine veritable Reise in die Vergangenheit unseres Rollenspielsystems. Dabei war viel Klein- und Kleinstarbeit zu bewältigen, sind doch die obigen Ereignisse nur die Spitze der Meketerpyramide. Beispiele gefällig? In *Die Suche nach dem Regenstein* erobern Truppen des Schwarzen Auges die Stadt Lamaduf. Tragische Sache. Aber wie ging das aus? Es wurde nie erwähnt - bis jetzt. Über 20 Jahre lang hat der Prophet daran gearbeitet, die Tamim auf seinen neuen Glauben einzuschwören - und wie hat sich das in der Spielwelt geäußert? Richtig: gar nicht, zumindest nicht in „offiziellen“ Publikationen. Dieser Band erklärt, warum das so ist. Und wer hat eigentlich den Machtkampf bei den Himjar gewonnen - Sulirai oder Omar? Auch das klärt sich auf den folgenden Seiten. Und wie kommt es, dass die Inaden als „Gemiedene“ durch die Wüste ziehen? Jetzt wissen wir es.

„Du recherchierst aber gründlich“, meinte Marc Stubba, als ich ihn auf ein kleines Detail bezüglich Dairaba aus seinem Abenteuer *Das größte Rennen der Dekade* ansprach. Ich hoffe, dass er da Recht hat, und dass mir nichts von dem entgangen ist, das sich seit der Erstveröffentlichung der Kulturbeschreibung getan hat (außer einigen wenigen Informationen, die ich bewusst ignoriert habe).

Altes wurde bewahrt, soweit es ging. Die Grundlage von 1991 war solide und bedurfte keiner tiefgreifenden Überarbeitung. Neues wurde behutsam ergänzt, Widersprüche nach Möglichkeit geglättet. Zudem wurde die Geschichtslinie fortgeschrieben bis 2422 nL. Die Städte sind gewachsen (sowohl von ihren Einwohnerzahlen her als auch in der Länge der Beschreibungen), neue Persönlichkeiten haben die Bühne betreten, aber alte Vertraute sind weiterhin am Leben. Dies

ist auch ein Grund, warum die Geschichte nicht noch weiter fortgeschrieben wurde.

MIDGARD vertritt als Rollenspiel das Konzept, dem Spiel-leiter und den Spielern alles Nötige zur Verfügung zu stellen, ihnen dabei aber alle Freiheit zur Verwirklichung eigener Ideen zu lassen. Dieser Gedanke steht nicht nur hinter den Regeln, sondern auch hinter den Kulturbeschreibungen. Dementsprechend enthält das Quellenbuch zu Eschar die wichtigsten Informationen über die Region, ohne den Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben. Das übrige Material soll der Spielleitung in erster Linie als Anregung für eigene Abenteuer in Eschar dienen und ein Gefühl für die Kultur und vor allem für ihre übernatürlichen und magischen Seiten vermitteln.

Und so hoffen wir, dass auch der neue Eschar-Quellenband für die fünfte Auflage der MIDGARD-Regeln einen Meilenstein darstellen wird, wie seinerzeit der Originalband für die dritte Auflage.

- Rainer Nagel -

### Ein Überblick über dieses Buch

Das Quellenbuch zu Eschar besteht im Wesentlichen aus drei Teilen:

Im ersten Abschnitt berichten wir über die Vergangenheit der Region. Eine wichtige Rolle spielt hierbei das untergegangene Reich von Ta-meket, dessen Überresten man heute noch in Kairawan und Mokattam begegnet. Die zum Verständnis der Ruinen, Gräber und Schriften nötigen Informationen über die Kultur der Meketer befinden sich im zweiten Abschnitt dieses Teils.

Der zweite Teil des Quellenbuchs liefert den Hintergrund zu den scharidischen Reichen sowie den unabhängigen Völkern der Wüste.

Der dritte Teil liefert ergänzende Regeln, die die kulturellen Besonderheiten Eschars und Ta-mekets ins Rollenspiel umsetzen. Dort werden die Eigenheiten der scharidischen Zauberei ebenso beschrieben wie die der übernatürlichen Wesen, die für die Region charakteristisch sind. Darüber hinaus findet der geneigte Leser Informationen über landesübliche Abenteuerertypen, die als Vorbild sowohl für Spieler- als auch für Nichtspielerfiguren dienen können.

## Quellennachweise

Das Hintergrundmaterial für die Geschichte Eschars und den Großteil dessen, was mit der meketischen Kultur zusammenhängt, hat Christiane Ulrich beige-steuert (für den Fischtempel am Sabil-Zusammenfluss und das Habsed-Ritual in Bab al-Budur kann sie aber nichts); die Hintergrundgeschichte zum Zauber *Deckmantel* entstammt dem *Arkanum*. Die Informationen zu den Geschehnissen zu Unedjis und An-tankh, dazu Babatorun sowie Teile der Beschreibungen von Kuschán und Tidjat sind an die Schilderungen in *Sturm über Mokattam* von Peter Kathe angelehnt. Die „Geschichte von der schlaun Zauberin“ und die „Geschichte vom gewitzten Diener“ hat Heinrich Glumpler im Abenteuer *Die Säulen der Macht* erfunden. Der Bericht vom Untergang Wesets entstammt dem Roman *Geburt der Dunklen Götzen* von Alexander Huiske. Die Beschreibung der Situation der Scharadrim auf Serendib wurde dem Quellenbuch *Im Bann der Tode-sechsen* von Ludger Fischer und Thomas Kreutz entnommen (als erweiterte Neuauflage unter dem Titel *Das Erbe der Löwensöhne* erhältlich). Die niederen meketischen Götter Amunef, Djofaer, Min und Sächmet wurden von Lars Christian Häusler im MIDGARD-HEROLD #3 weitaus ausführlicher eingeführt. Der Beitrag „Besonderheiten der meketischen Götterverehrung“ sowie die Zusammenstellung „Die meketischen Götter heute“ stammen von Iris Tinius und erschienen ursprünglich im GILDENBRIEF #58. Die klimatischen Angaben zu Eschar erschienen ursprünglich im *Kompendium*. Die „kleine Kulturgeschichte der Wasserpfeife“ ist ein Auszug aus einem (deutlich längeren) Artikel von Rainer Nagel im GILDENBRIEF #56. Die Beschreibung der Weihrauchstraße sowie die des *Dschinnenspiegels* ist dem Abenteuer *Die Suche nach dem Regen-stein* von Isolde und Harald Popp entnommen, die Große Karawane, das Giftrituaal der Asad sowie die Beschreibungen des Zahran-Sees, der Toten Hügel sowie der Siedlungen Hama und Qum al-Naschir dem Abenteuer *Die große Salzkarawane* von Stephanie Lammers; die eine oder andere Information zu Qum al-Naschir ist an die Texte in *Jenseits der Hügel* angelehnt. Die Beschreibung der Inaden enthält ergänzendes Material von Stephanie Lammers, das ursprünglich auf MIDGARD-ONLINE erschienen ist. Die Beschreibung von Nedschef beruht auf einer Passage aus *Die Suche nach dem Regen-stein*. Sirwah und Sadije werden in *Sandobars Sechste Reise* beschrieben, Sadije zudem in *Kurai-Anat - Das Schwarze Herz* (woraus auch die Mongis-Frucht stammt). Der Quellenteil zu Kuschán ist eine (gegenüber dem Original stark gekürzte und angesichts des verstrichenen Zeitraums behutsam fortgeschriebene) Zusammenfassung der 35-seitigen Abhandlung in *Sturm über Mokattam*, für die hier in ihrer Gesamtheit leider kein Platz war. Die *Blutige Träne Gottes* hat Peter

Kathe in *Sturm über Mokattam* beschrieben. Die Beschreibungen von Taut und Tidjarat enthalten Material aus *Die Suche nach dem Regen-stein*; dort findet sich die Originalversion von Garib al-sawda. Die Angaben zu Heer und Flotte Elhaddars entstammen dem Artikel „Söldner und Piraten“ von Bernd Lehnhoff im GILDENBRIEF #56. Das Teehaus des Prinzen sowie die *Mujazalla-al-bar* entstammen dem Abenteuer *Tödliche Gier* von Heinrich Glumpler. Das *Goldene Wüstenschiff* geht auf eine Idee von Marc Stubba zurück. In die Beschreibung von Hadschar sind Elemente aus dem Abenteuer *Dunkle Schwingen über Elhaddar* von Carsten Grebe in DAUSEND DODEDROLLE #18 eingeflossen. Die Spieldaten von Alischahr wurden ursprünglich von Matthias Hartwich, die zu Habbal el-Mausili von Heinrich Glumpler erstellt und passend zum aktuellen Zeitpunkt des Quellenbuchs fortgeschrieben. Der Zauberspruch *Feuerspiel* wurde von einem Beitrag von Mario Truant im GILDENBRIEF #8 angeregt. Das *Wasser von Qass'el* stammt von Olav Heinemann und wurde bereits im GILDENBRIEF #56 veröffentlicht; Elekanders Kommode entstammt dem Abenteuer *Das Erdbeben* von Rainer Nagel, das ursprünglich als SÜDCON-SONDERABENTEUER #2 erschien und jetzt im DDD-Verlag erhältlich ist; der *goldene Skorpion* wurde von Holger Epp im GILDENBRIEF #62 eingeführt; der *Reif der Nebhut* wurde von Stefan Peschl erdacht und zuerst in DAUSEND DODEDROLLE #22 veröffentlicht; die *Sturmrossdecke* sowie der *Tarnreif* des Amunef stammen von Peter Kathe und wurden zuerst in *Sturm über Mokattam* veröffentlicht; und das *Zelt der Wüstenruhe* ist an das *Zelt Waldreds Ruh* angelehnt, wie es Oliver Drenk im SAMMELSURIUM #5 beschrieben hat. Das *Kitab al-Drumus* stammt aus Heinrich Glumplers Abenteuer *Säulen der Macht*.

Einige der hier „zitierten“ Bücher haben realweltliche Quellen, die wir für unsere Zwecke immer dann abgewandelt haben, wenn es für den Quellenband nötig war. Der Papyrus des Abd el-Kuhl zeigt gewisse Anleihen aus H. P. Lovecrafts Kurzgeschichte *Imprisoned with the Pharaohs*. Geraldon Demordos Reisebericht *Drei Monate durch den Erg Samawa* geht zurück auf *Drei Monate in der libyschen Wüste* von Gerhard Rohlfs von 1875. Amelioranas *Fast tausend Kilometer den Sabil hinauf* spielt im Titel auf *A Thousand Miles up the Nile* von Amelia Edwards (1877) an; die Auszüge stammen aber aus *Im Schatten des Todes* von Elizabeth Peters von 1975 (das ebenfalls den Bericht von Edwards als Vorlage nutzt). *Die Reisen des Mandevilus* spiegeln *Mandeville's Travels* (um 1360) wider (der Autor hieß mit Vornamen John). Das *Buch der Vergrabenen Perlen* gibt es wirklich (es wird auf das 15. Jahrhundert geschätzt). Vorbild für das *Hystorion* des Herodiklos sind natürlich Herodots *Historien*.

# Die Geschichte Eschars

**D**ie Geschichte Eschars reicht weit in die Vergangenheit zurück. In den ersten 2000 Jahren wird sie aber allein von einem Volk geschrieben: von den Meketern des Sabil-Stromes. Die Vorfahren der meisten Scharadrim der Gegenwart lebten in dieser Zeit als Nomaden in den fruchtbareren Teilen der Wüste, von wo aus sie gelegentlich das fruchtbare Land am Strom bedrohten.

## Das Alte Reich von Ta-meket

Der fruchtbare Streifen Landes, der sich an den Ufern des Sabil entlang durch die Wüste zieht, gehörte schon in grauer Vorzeit zu den kulturell hochentwickelten Gebieten *Midgards*. Dort errichteten Menschen, deren Ahnen noch in den Höhlen des Dschebel Alilat gehaust hatten, die ersten Bauerndörfer, von denen einige zu Städten heranwuchsen. Mit der Zeit gewannen die Herrscher von *Weset* an Einfluss, einer Siedlung, deren Ruinen heute südlich von Khairat auf den Lauf des Sabils blicken. Die anderen Städte des Oberlaufs unterwarfen sich diesen Fürsten und erkannten freiwillig die göttliche Legitimation ihres Herrschaftsanspruches an. Das fruchtbare Sabildelta beugte sich aber erst nach einem längeren Eroberungsfeldzug dem Fürsten und Reichsgründer *Menkaure*. Er ging als erster *Horemhet*, „Hoher Anführer“, in die Legenden seines Volkes ein, und das Land unter seinem und der Götter von *Weset* Schutz erhielt den Namen **Ta-meket**, „das geschützte Land“.

Westlich des Sabil beobachteten die geheimnisvollen *Arracht* (vgl. *Orcs, Oger & Co*, S. 69-89) diese Entwicklung mit Misstrauen. Ihr Reich, von dessen Existenz nur noch

halbvergessene Legenden künden, blühte in den Weiten der *Erg Achab*, die damals weniger lebensfeindlich war. Sattes Grün bedeckte die Toten Hügel, und dank der nie versiegenden Fluten des *Zarud* spiegelte sich die Sonne stets in dem klaren Wasser des großen *Zahran-Sees* und sorgte für üppige *Fischernten*. Der Reichtum und die Geheimnisse des Alten Volkes lockten die Menschen von *Ta-meket*, und es kam zu langwierigen Auseinandersetzungen mit den magischen Dienern der *Arracht*. Das Alte Volk wurde schließlich der Kämpfe mit den neuen Völkern, die für sie nicht viel mehr als Tiere waren, müde. Die Zahl der *Arracht* nahm immer mehr ab, und eines Tages zerstörten sie ihre Wohnstätten und zogen in die Wüste, um nie wieder gesehen zu werden. Mit ihrem Dahinschwinden trocknete auch ihr Land aus, und die Wüsten im Herzen Eschars nahmen ihre heutige Gestalt an.

Hungersnöte, Bauernaufstände und Wanderungen der Wüstennomaden führten in den Folgejahren zum Untergang des Alten Reichs der Meketer. Die Menschen verloren unter den sich mehrenden Lasten den Glauben an das Gottkönigtum ihrer Herrscher und zerrten *Chufu*, den 17. *Horemhet*, vom Palmenthron, um ihn in den Fluten des Sabil zu ertränken.

Das Alte Reich hatte etwa zehn Generationen Bestand gehabt. In den sich anschließenden zwei Jahrhunderten konnten tüchtige Gaufürsten die Nachwehen der großen Dürre überwinden. Wenn auch alles ringsum zur Wüste wurde, sorgten die Wasser des Sabil doch für das Überleben der Meketer. Nachdem die schlimmsten Folgen der Notzeiten überwunden waren, gelang es im Laufe von drei Jahrzehnten den Fürsten von *Meknesch*, der großen Hafenstadt im Sabildelta, die anderen Städte des Deltas gegeneinander und gegen die Gaue am Oberlauf des Stromes auszuspielen. Nur der Herr von *Weset*, der immer noch den - leeren - Anspruch auf die

### Der Abd al-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, so 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 und mit dem Fall des Reiches war aufgehalten und vom Sand der Zeit begraben, aber nie wirklich vernichtet wurde. 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

einzigsten 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 dereinst 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 Skorpionsobelisken 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 ...

Oberhoheit über alle Meketer erhob, stand schließlich zwischen Akertep von Meknesch und dem Palmenthron. Um den Streit zu entscheiden, ließen sich beide vor allem Volk von den Priestern des Rehotep zum Horemhet salben. Während Akertep von der göttlichen Aura umgeben wurde, verbrannte sein Rivale an einem inneren Feuer und sank tot darnieder. So wurde die 1. Dynastie des Neuen Reiches begründet.

## Die Frühzeit des Neuen Reiches

Nach etwa einhundert Jahren des Friedens bemächtigte sich **Kebechef**, der Erste Wesir von Ta-meket, gewaltsam des Throns und begründete die 2. Dynastie. An ihrem Ende lenkte ein zauberkräftiger Horemhet das Reich, der in den Überlieferungen nur Meseknef („Nachtherr“) oder Sethemhet („Schwarzer Anführer“) genannt wird. Zusammen mit seiner