

B.46 Weg ins Verderben

Lutz Leimenstoll, Midgard-Abenteurer, VF&SF-Spiele Stelzenberg, 2022

Copyright © 2024 by Harald Popp.

Von HuangFei über Diwakesch nach Takni

Die Gefährten kehrten zum TsaiChen zurück und begaben sich südwärts. Sie pausierten im Sommer 2408 in HuangFei am Schattenmeer. Als sie dank Shuis Beziehungen endlich die erforderlichen Pässe hatten, damit OhMeiShe seine Verwandten in KuenKung besuchen konnte, machten sie sich auf die Reise durch KuroKegaTi nach KuenKung (ca. 1000 km Landweg).

Unterwegs machten die Abenteurer auf Ilmors Wunsch einen Abstecher nach AnLan, um den Bernsteinsarg plus Bernstein-Mumie (7000 GS, 60 kg) zu bergen, den sie vor einigen Jahren dort in den Ruinen versteckt hatten. Der Schatz war tatsächlich noch da, sehr zur Freude von Ilmor, Coiree, Gundar, OhMeiShe und Vämpi.

In KuenKung suchten sich die Gefährten ein Schiff und begannen die lange „Weltumseglung“.

Im späten Frühjahr des Jahres 2409 erreichten die Abenteurer die Küste von Mokattam und gingen in Diwakesch an Land. Sie waren sich (bis auf Shui, den seefesten Ex-Piraten) einig, dass sie ihr ganzes Leben nie wieder auf ein Schiff steigen wollten – zumindest nicht, um aufs Meer hinauszufahren, und zumindest nicht sofort wieder. Sie wollten in vertrautere und zivilisiertere Gefilde, also nordwärts – und sie hofften, dass vielleicht irgendwo in Eschar ein altes meketisches Grab darauf wartete, von ihnen geplündert – äh, archäologisch untersucht – zu werden.

Die Eisenstraße bot sich für diese Landreise an. Sie führte von Diwakesch über Takni nach Sinda. Von dort konnte man nach Kuschan reisen, zur heiligen Stadt des Kalifen, die für Ungläubige tabu war. Spätestens dort, aber vielleicht schon in Takni, konnte man ein Passagierschiff besteigen (wenn es denn sein musste) und auf dem Bahr eth-Takla nordwärts zum Sabil reisen.

Die Gefährten schlossen sich einer Karawane an, die nach Takni zog. Am 6. Einhorn 2409 kamen sie in dem Städtchen an, das am Ostufer des Bahr eth-Takla lag, von einer Stadtmauer geschützt. Im Westen begann hier bald das einsame Hochland von Qataban.

Der Fluch von Takni

Die Freunde (Coiree, Gundar, Hippodora, Ilmor, OhMeiShe, Shui, Vämpi) nahmen sich ein gemeinsames Zimmer im Gästehaus am Marktplatz für zwei Übernachtungen mit Frühstück. Sie gingen, müde von der Reise, schon früh schlafen.

Nachts wurden sie von Lärm geweckt. Der Bademeister Firgam hatte seine beiden kleinen Kinder erschlagen und seine Frau nur deshalb verschont, weil sie ihm schreiend entkommen und von den Stadtwachen geschützt worden war, die Firgam getötet hatten.

Am nächsten Morgen informierte der Wesir Kamal die Einwohner, dass der Fluch leider wieder zugeschlagen hatte. Firgam war am 1. Einhorn verschwunden und in der gestrigen Nacht wie eine verrückte Bestie in seinem Heim aufgetaucht, um seine Familie zu ermorden. Fürst Walid el-Kabir hatte 4000 GS für die Beseitigung dieses Fluchs ausgelobt, und Fadezah, Firgams Frau, wollte ihrerseits weitere 500 GS dazulegen.

Wartete hier vielleicht ein Abenteurer auf die Gefährten? Sie beschlossen, sich um die Lösung dieses Falls zu kümmern, und begannen unverzüglich mit ihren Recherchen:

- Fadezah erzählte, dass sich in den letzten zehn Jahren etwa zwanzig ähnliche Unglücksfälle ereignet hatten, in unregelmäßigen Abständen. Jedes Mal war ein männliches Familienmitglied mittleren Alters erst einige Tage oder vielleicht auch mal einen halben Monat spurlos verschwunden, dann war es plötzlich nachts wieder in der heimischen Wohnung aufgetaucht und hatte die engsten Angehörigen massakriert. Sie hatte sich Sorgen gemacht, als Firgam nicht von seiner Einkaufstour heimgekehrt war, aber da ihr Mann fremden Besuchern gern gegen eine kleine Gebühr schöne Badestellen am Fluss zeigte und dort unter Umständen auch eine oder mehrere Nächte verbrachte, hatte sie nicht sofort das Schlimmste befürchtet.
- Am Markt erzählten die Verkäufer, dass sich Firgam neue gebrauchte Schuhe kaufen wollte, aber ihm hatte das Angebot nicht gefallen.

- Eine systematische Suche führte zum Kleiderhändler Hakam, der Firgam tatsächlich Schuhe aus dem Upcycling-Sortiment der Derwische verkauft hatte.

Die Derwische kamen alle paar Monate oder auch mal öfters nach Takni, um einerseits bei den städtischen Händlern die verschiedensten Dinge zu bestellen oder einzukaufen, die sie für den Betrieb ihres Klosters brauchten, und um andererseits das Ergebnis ihrer Schneiderei und Schusterei zu verkaufen, um sich etwas Geld zu verdienen und nicht nur auf Spenden angewiesen zu sein.

Yasar, der Sohn des Besitzers des zentralen Gästehauses, transportierte ab und zu mit seinen Maultieren die benötigten Waren (Mehl, Holzkohle, Öl, Wein, Lebensmittel) und Rohmaterial (Altkleider, Altschuhe, Stoffreste, Lederreste) zum Kloster, das etwa zwei Tagesmärsche westlich von Takni im Hochland von Qataban lag.

Nicht nur Hakam waren die Derwische ein wenig unheimlich. So fromm war doch kein normaler Mensch! Niemand war frei von Sünde, und niemand wollte diesen Musterbeispielen tadelloser Frömmigkeit die Chance geben, sich für seine Fehler bloßstellen oder gar bestrafen zu lassen. Man ging ihnen also gern möglichst schnell aus dem Weg und gab ihnen notfalls ein kleines Almosen, damit sie aufhörten, einen vorwurfsvoll anzustarren.

Hakam zeigte Hippodora gern die anderen Schuhe des Klosters, die er noch nicht verkauft hatte. Auf der Sohle eines rechten Stiefels entdeckte sie eine kleine (unbekannte) Rune. Vielleicht ein Markenzeichen? Sie probierte den linken Stiefel an, aber er war ihr zu eng. Hakam bot ihr an, die Stiefel zu weiten, und am Nachmittag wieder vorbeizuschauen.

- Der Wesir freute sich, dass eine fünfte Aufklärungstruppe den Fluch beseitigen wollte. Er erzählte, dass in den letzten zehn Jahren 22 Unglücksfälle (einschließlich Firgam) passiert waren; in 13 Fällen hatte es keine Überlebenden gegeben, und von den anderen 9 Familien hatten 8 nach dem Schicksalsschlag die Stadt verlassen. Nur Witwe Saja war in Takni geblieben. Beim letzten Unglück (vor einem halben Jahr) war der Tischler Yussuf der Täter gewesen; den Stadtwachen war es damals gelungen, den „Wilden“ gefangen zu nehmen, aber selbst Kerkermeister Tarik, der Verhörsspezialist des Fürsten, hatte nichts aus ihm herausbekommen, und er war gestorben, ohne einen Hinweis geliefert zu haben.

Der Wesir erklärte, dass die Untersuchungen keinesfalls das Leben der Leute in Takni gefährden dürften. Der Fürst würde die Belohnung außerdem nur zahlen, wenn die Abenteurer dem Fürsten überzeugende Beweise für die Ursache des Fluchs liefern könnten; bloße Aussagen der Ungläubigen (auch unter Eid oder magischer Inspektion) würde er nicht akzeptieren.

Nach der Unterredung ließ Kamal seine Besucher zu Tarik bringen.

- Tarik erzählte so lebhaft von dem wilden Yussuf, der wie ein wildes Tier auf jedes Lebewesen losgegangen war, keine Schmerzen kannte und letztendlich durch einen Schädelbruch bei einer starken Kopfquetschung gestorben war, dass Shui der Verdacht dümmerte, dass Yussuf vielleicht ein Entseelter, ein Todeskrieger, gewesen war, den Zauberer durch einen Todesegel in seinem Kopf mit *Macht über die belebte Natur* steuern konnten.
- Im Ormut-Tempel zeigte ein Priester Hippodora und Shui die drei Leichen des gestrigen Unglücks. Fingams linker Gehörgang war voller Wundschorf. Und in der Sohle seines rechten Schuhs war dieselbe Rune wie in Hakams Stiefel.

Der Priester erzählte die Geschichte vom Kloster Nasirthan:

Der fromme Einsiedler Nasir lebte um das Jahr 2000 nL in einer Felsgrotte am schwer zugänglichen Steilhang im Süden eines Hügels, den man heute Schabal Nasir nennt. Er verstand es, in der Einsamkeit des Hochlands in Kontakt mit Ormut zu treten und gelegentlichen Besuchern kluge Antworten auf schwierige Lebensfragen zu geben, die sich stets als außerordentlich hilfreich erwiesen.

Nachdem sich das herumgesprochen und sein Rat sogar dem Wesir des Kalifen von Kuschan mehrfach gute Dienste geleistet hatte, war es vorbei mit der Einsamkeit Nasirs, denn zum Dank schickte der Kalif Baumeister und Arbeiter und Priester zum Schabal Nasir und ließ auf dem Felsplateau der Grotte einen Ormut-Tempel und Gebäude und Mauern für ein Wehrkloster errichten, um ein Zeichen der Frömmigkeit in der von Ogern und anderen Unholden durchstreiften Wildnis zu setzen. Takni – als nächstgelegene Siedlung – erhielt die Aufgabe (und die Mittel), das Wehrkloster mit den notwendigen Vorräten zu versorgen.

Während der Bauarbeiten zog sich Nasir aus der Grotte zurück. Man hatte dem Einsiedler den Wunsch nach Ruhe erfüllt und auf dem Gipfel des Schabal Nasir, etwa 100 hm oberhalb des Wehrklosters, eine natürliche Felshöhle als Klausen eingerichtet. Von dort konnte Nasir zum Wehrkloster herabblicken, aber Besucher empfing er dort nie. Nachdem das Wehrkloster fertig und der Tempel geweiht war, ließ sich Nasir dort nur noch blicken, um sich Wasser, Nahrung oder sonst eine Kleinigkeit zu besorgen.

B.46 Weg ins Verderben

Ratschläge erteilte er niemandem mehr. Nach seinem Tod (2030 nL) wurde er in seiner Klausur feuerbestattet, wie es sein letzter Wunsch gewesen war.

Die Ormut-Priester bemühten sich, gute Nachfolger des erleuchteten Nasir zu sein, aber die Qualität ihrer Ratschläge blieb weit hinter der von Nasir zurück. Nach Ablauf der gesicherten Unterstützung des Kalifen (durch einen Machtwechsel in Kusch) wurde es bald unmöglich, den Klosterbetrieb aufrechtzuerhalten, und seit 2040 nL standen die Gebäude leer und verfielen langsam.

Vor etwa 30 Jahren entdeckten fahrende Derwische, dass der heilige Ort in der Wildnis ein ausgezeichneter Rastplatz war, um sich für eine gewisse Zeit von den anstrengenden Bettelwanderungen auszuruhen und Zeit für innere Einkehr und den Dialog mit Ormut zu finden. Seither ist das Wehrkloster ständig von frommen Leuten bewohnt, die sich regelmäßig in Takni die notwendigen Dinge auf Spendenbasis oder gegen Bezahlung holen.

- Yasar zeigte den Gästen seines Vaters die alten Materialien, die er in einem Schuppen sammelte, um sie zum Kloster zu bringen, wenn genügend davon vorhanden war. Tatsächlich war das schon der Fall, weshalb Yasar den Abenteurern anbot, sie zum Kloster zu führen, für 1 GS pro Person, sofern jeder ein Maultier führen würde. Es waren knapp zwei Tagesmärsche durch das manchmal wellige, manchmal zerklüftete Hochland von Qataban. In Nasirthan gab es eine Unterkunft (mit Verpflegung) für Wanderer, Lieferanten oder Handwerker – nicht aber für Pilger, denn die Derwische konzentrierten sich nur auf ihr eigenes Seelenheil, missionierten nicht und hielten in ihrem Tempel keine Predigten oder Andachten für Gläubige ab.

Auf Nachfrage erklärte Yasar, dass es tatsächlich einen steilen und völlig zugewucherten Pfad auf den Schabab Nasir geben würde, aber dort oben sollte es angeblich spuken – möglicherweise lauerte da ein finsterner Wüstengeist auf den wagemutigen Kletterer. Ihn selbst würden dort keine 12 Maultiere hinaufbringen.

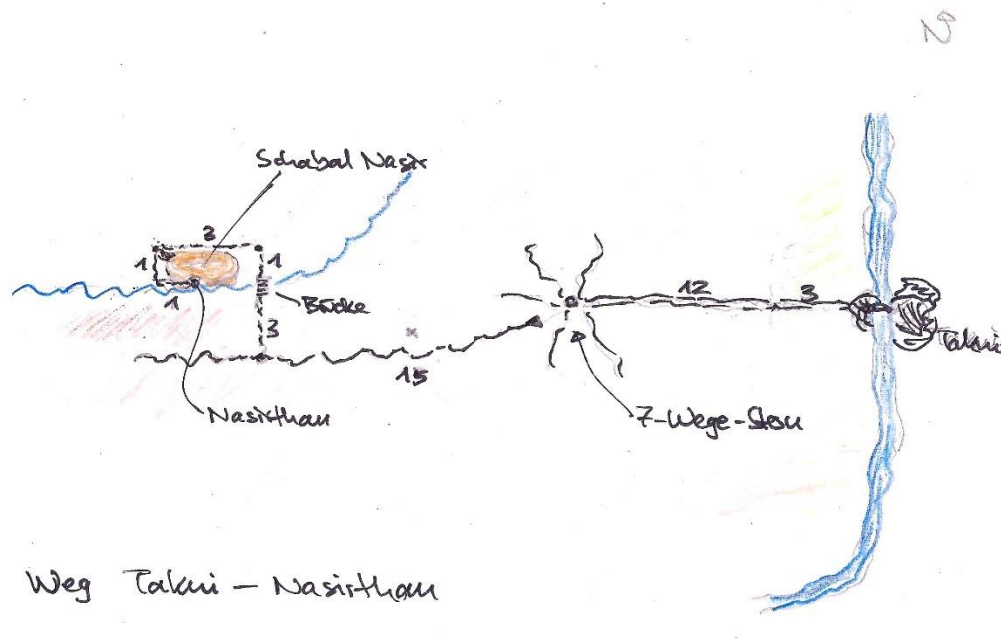
- Hippodora probierte bei Hakam den erweiterten linken Stiefel, der ihr jetzt fast zu weit war, aber einigermaßen passte. Sie kaufte das Stiefelpaar für 3 GS, ohne den rechten Schuh zu probieren, was Hakam sehr wunderte. Aber die Kunden haben immer recht.
- Die Besuche bei Witwe Saja und in der *Stube zum Falken* ergaben keine wesentlichen neuen Aspekte.
- Dagegen führte sie eine vergrößerte Zeichnung, die sie von der Rune auf der Sohle angefertigt und verschiedenen Einheimischen gezeigt hatten, zum Zauberkrämerladen des Thaumaturgen Hatim, der Zaubermaterialien an- und verkaufte. Er besaß ein altes Buch über zwergische Runenkunde und konnte diesem entnehmen, dass das eingeritzte Zeichen wohl eine zwergische Schuhrune war, die den Träger des Schuhs unwillentlich zu einem magisch festgelegten Ort gehen ließ. Derartige Zauberei war seiner Meinung nach in Mokattam völlig unbekannt.

Da nicht nur Hippodora den rechten Schuh nicht anziehen wollte, um ihre Freunde zum festgelegten Ziel zu führen, wählten die Gefährten die andere Möglichkeit und baten Yasar, sie gleich am nächsten Morgen zum Kloster der Derwische zu führen. Ihre Erkundigungen in der Stadt hatten sie jetzt neugierig auf diesen Ort gemacht; mit dem Fluch hatte dieser Ausflug nur insofern zu tun, als er ihnen vielleicht eine Eingebung bescheren würde.

Yasar freute sich über den Auftrag und bereitete gleich am Abend alles für den morgigen Start vor. OhMeiShe probierte aus, ob er sich auch ein wenig mit Maultieren unterhalten konnte – und gewann einen vierbeinigen Bewunderer.

Die Reise nach Nasirthan

Mit Yasar und insgesamt 8 Maultieren begaben sich die Gefährten am Morgen des 8. Einhornes auf die Reise zum Kloster Nasirthan.



Im westlichen Vorort von Takni gab es an der *Straße der Schürfer* zahlreiche Händler, die todsichere Schatzkarten, nur wenig gebrauchte Ausrüstungsteile (z.B. etwas undichte Wasserschläuche) und segensreiche Talismane und Amulette anboten. Yasar empfahl die magischen und geweihten silbernen Anhänger seines Freundes, die Schutz vor Ogern bieten würden (er selbst, mit Amuletten behängt, war noch nie im Hochland attackiert worden), aber die Gefährten wollten keinen Tand erwerben.

In den Feldern am Westufer des Bahr eth-Takla drehten sich die Windmühlen der Bewässerungsanlage, und man sah überall Bauern bei der Feldarbeit. Später wurde die Gegend einsamer. Am Sieben-Wege-Stern (nach 15 km) zweigte der Pfad zum Kloster von den anderen Wegen ab, die zu Steinbrüchen und Minen führten, die teilweise aufgelassen, teilweise noch in Betrieb waren.

Der Pfad schlängelte sich durch die Hügel und Senken des Hochlands nach Westen.

Nachmittags meldet sich beim *Grandiosen Gundar* plötzlich das Schildkrötenkästchen (in moravischer Sprache): *Heute Abend hast du das verabredete Stelldichein mit der einheimischen Wandergruppe. Freu dich und bleibe gesund!*

Kurz vor Sonnenuntergang erreichte die Gruppe den von Yasar angepeilten Lagerplatz, an dem die Maultiere bequem frisches Wasser aus einem kleinen Quellteich trinken konnten.

Während die anderen schliefen, hielten Gundar, Shui und Vämpi Wache. Sie sahen plötzlich im Norden, etwa 1 km entfernt, den Schein eines Lagerfeuers, das dort wohl in einer Senke brannte.

Gundar und Shui beschlossen, sich diesen Ort anzusehen. Als sie schließlich von einer Bodenerhebung aus zum Lagerfeuer blicken konnten, sahen sie dort einen muskulösen Oger (mit einer nietenverzierten Lederrüstung und etlichen metallischen Piercings im Gesicht und in den Oberarmen), neben dem ein großer Sack und eine mit Metalldornen verstärkte große Keule lagen.

Da es windstill war, hatte der Oger offenbar das Menschenfleisch noch nicht gewittert, das gerade in seine Nähe gekommen war. Und das Menschenfleisch zog sich schnell wieder zurück und wurde nicht verfolgt. Auf einen Kampf mit dem Oger wollten die Gefährten verzichten. Klar, den hätten sie mit links erledigt, aber die Nachtruhe wäre versaut gewesen, für nichts und wieder nichts.

Am nächsten Morgen weckte das Schildkrötenkästchen noch vor Sonnenaufgang den *Grandiosen Gundar*: *Heute erwartet dich ein aufregender Besuch im Kloster Nasirthan. Mach dich gefasst auf einen erlebnisreichen Aufenthalt bei*

13 Derwischen des einfachen sowie 17 Derwischen des gehobenen Diensts, die unter der Leitung von 8 Priestern des höheren Diensts (und einer nicht näher identifizierbaren Wesenheit) ihren Gott verehren. Wähle deinen Weg weise und bleibe gesund!

Am Vormittag erreichte die Reisegruppe eine Abzweigung und folgte jetzt einem steinigen Pfad nordwärts, der einen sanften Hang hinauf- und auf der Hochfläche weiterführte. 3 km später überquerten sie vorsichtig (und einzeln) mit ihren Maultieren eine 30m tiefe und 7,5m breite Schlucht auf einer Holzbrücke. Unten rauschte ein Bach aus den höheren Bergen des Westens ostwärts (und später nordostwärts).

Yasar erklärte, dass die unzugängliche und unpassierbare Schlucht genau jene war, über der weiter westlich das Kloster Nasirthan an der Felswand des Schabal Nasir klebte, der sich im Nordwesten erhob. Ihr Weg umrundete den 100m hohen Felsrücken, der im Süden senkrecht abfiel und an den anderen Seiten etwas weniger steil, zerklüftet und mit Bäumen und Sträuchern bewachsen war.

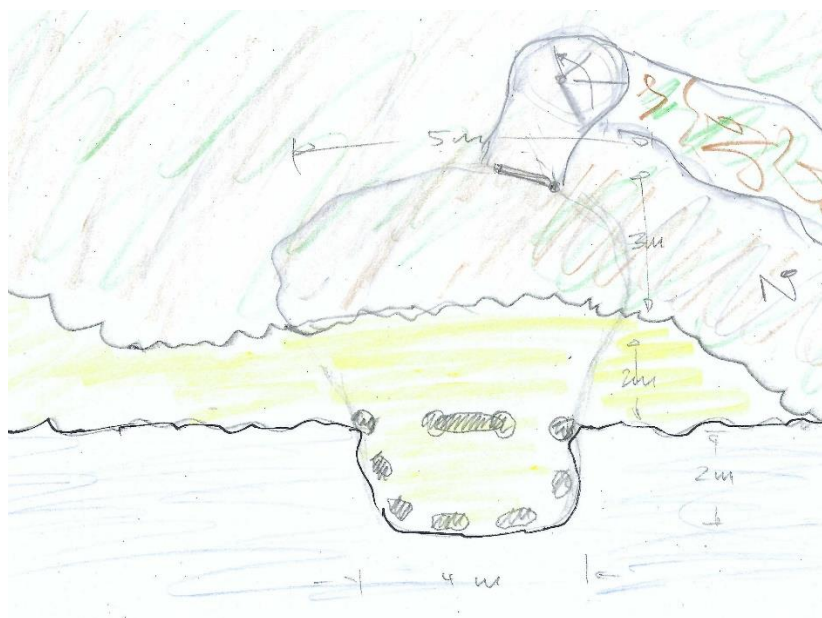
Mittags hatten sie den nordwestlichsten Punkt der Umrundung erreicht. Yasar kannte hier eine wassergefüllte Senke, die er gern als Tränke für seine Maultiere nutzte. Ein sehr schmaler und zugewucherter alter Pfad führte von hier in Serpentinaen hinauf zu der Felsgrotte, die einst Nasirs Klausen gewesen war und nur wenige Höhenmeter unterhalb des Gipfels an der steilen Abbruchkante 100m über dem Kloster lag.

Yasar kannte diesen Pfad und wusste von Neugierigen, dass es dort spuken sollte. Er war gern bereit, auf die Abenteurer zu warten, wenn sie die Klausen besuchen wollten. Sollten sie eine Stunde vor Sonnenuntergang noch nicht zurück sein, würde er mit den acht Maultieren eben allein zum Kloster weiterziehen.

Nasirs Klausen

Kurz vor Erreichen des Gipfels meldete sich das Schildkrötenkästchen beim *Grandiosen Gundar*: *In Kürze triffst du einen alten Klugscheißer, wie bestellt. Sei tapfer und bleibe gesund!*

Der Pfad brachte die Gefährten direkt zur senkrechten Abbruchkante der 100m tiefen Steilwand. Hier ragte eine natürliche Felsplatte (4m breit) 2m über den Abgrund hinaus. Ein paar Steine dienten als provisorisches Geländer; ein flacher Stein auf zwei Steinbrocken hatte dem Eremiten wohl einst als Sitzbank gedient. Auf der Hangseite war eine Grotte erkennbar, deren Felswände mit naiven Bildern zur Verehrung des Sonnengotts bemalt waren.



Man konnte von hier hinab in die beiden Höfe des Klosters blicken. Dafür fehlte den Gefährten aber zunächst die Zeit, denn aus der Felsgrotte trat die Gestalt eines ausgemergelten Greises heraus, der mit Lumpen bekleidet war, viele Sommersprossen oder Leberflecken auf seinem bis auf spärliche Haarbüschel kahlen Schädel trug, und der die Ankömmlinge mit klauenartigen Knochenfingern zu sich heranwinkte, während er sich ihnen näherte.

Im Rucksack von Shui verdampften plötzlich die beiden Verwandlungstränke der Hexe Aoki, und im Rucksack von Vampi widerfuhr den beiden Todesessenzen das gleiche Schicksal.

OhMeiShe stand gerade an der Spitze der Gruppe und wollte sich von dieser unnatürlichen Erscheinung weder vertreiben noch beeindrucken lassen. Während sich seine Gefährten vorsichtshalber auf einen Kampf vorbereiteten, blieb der KanThai kaltblütig und ließ sich von der Gebundenen Seele übernehmen. Seine Gefährten verhielten sich ebenfalls kaltblütig und unternahmen nichts dagegen. Es war natürlich Nasirs Seele, die jetzt OhMeiShes Körper kontrollierte, denn der fromme Einsiedler fand im Jenseits keine Ruhe, solange im Nasirthan-Kloster Alaman statt Ormut verehrt wurde.

Nasir schärfte OhMeiShe mental ein, dass er unbedingt die finsternen Diener restlos aus dem Kloster vertreiben oder, noch besser, sie allesamt vernichten müsste. Solange er diese Aufgabe nicht erfüllt hatte, dürfte er diesen Ort nicht mehr verlassen, verstanden? Von dieser Kleinigkeit abgesehen, wollte sich Nasir nicht in die Kontrolle von OhMeiShes Körper einmischen, es sei denn, es würde zum Äußersten kommen – dann würde er seine Unterstützung nicht verweigern. Die Kraft von Ormut's Sonne würde sowieso gnädig auf OhMeiShe wirken, sofern sich Nasir nicht irren sollte. Ach so, Ormut's Sonne! Die könnte auch OhMeiShes Begleitern nützlich sein: eine dünne Silberscheibe, die er irgendwo versteckt hatte. Leider wusste er nicht mehr, wo das gewesen war.

OhMeiShe kam nach einer kurzen Phase des inneren Dialogs wieder zu sich und berichtete seinen Gefährten von seinem Erlebnis. Im Kloster waren also Alaman-Verehrer? Das war ja sehr interessant!

Die Freunde riskierten einen Blick in den Abgrund. 100 Meter unter ihnen konnte man gut die Ziegelgebäude des Klosters sehen, in dem zahlreiche Derwische ihrer Arbeit nachgingen. Auf einem Hügel erhob sich ein 9m hoher Ormut-Tempel, der von einem 12m hohem Turm überragt wurde, auf dem ein großes Horn montiert war. Dort stand offenbar ein Derwisch. Die Ziegelbauten des Klosters umgaben zwei Höfe, in denen es kleine Gartenbereiche gab. In der Nähe des Tempels, der keine Ewige Flamme vor seinem Eingang brennen hatte, war ein größere Fläche für Gräber vorgesehen, die man wohl in den Felsboden gehauen und mit Erde gefüllt hatte. Eines der Gräber war vermutlich für eine Bestattung vorbereitet, denn dort konnte man die Grube und den Erdhaufen daneben sehen. Das Grabfeld war auf der Seite der Schlucht nur von einer 2m hohen Außenmauer begrenzt; ansonsten reichten die Mauern der Klostergebäude bis an den südlich gelegenen Abgrund. Der im Westen gelegene Eingang zum Kloster wurde von einer 8m hohen Ziegelmauer versperrt; hier gab es einen Torturm und hohe Außenmauern, um die Anlage gegen Unholde zu verteidigen. Im Osten und Norden ragte die steilen Felswände des Schabal Nasir auf.

Shui entdeckte unter der Sitzfläche der steinernen Bank das Versteck der 15 cm durchmessenden, vierzackigen Scheibe, die Nasir mit „Ormut's Sonne“ gemeint hatte. Nachdem er sie dort herausgedreht hatte, wurde Shui kurz von einem gleißenden Schein umhüllt und wirkte danach wieder völlig normal. Um auszuprobieren, ob dieses Artefakt „irgendwie“ jeden beschützen würde, der es berührte, gab er die Silberscheibe Hippodora; dabei leuchtete zunächst Shui selbst kurz hell auf, und dann wanderte das Leuchten erst in Ormut's Sonne und dann weiter zu Hippodora, ehe es verschwand. Die Ordenskriegerin spürte erwartungsgemäß keine Veränderung, aber Shui fühlte sich „irgendwie“ deutlich erschöpft.

Von nun an blieb Ormut's Sonne bei Hippodora.

Die bemalten Felswände von Nasirs Grotte waren an einer etwa 20 cm durchmessenden kreisförmigen Stelle sauber geglättet. Daneben war das Bild eines alten Manns, der den Betrachter anblickte und dabei mit dem Zeigefinger auf diese Stelle zu deuten schien. Als Hippodora dort Ormut's Sonne probenhalber hinhielt, blieb sie dort „magnetisch“ haften! Und als Hippodora sie drehte, platzte plötzlich der farbige Putz von den Fugen einer Geheimtür, die sich hin zu einer Wendeltreppe öffnete, die nach unten führte. Hippodora konnte die Sonne nach dem Öffnen der Tür problemlos wieder an sich nehmen.

Auf der Innenseite der Tür war kein Schloss oder Geheimmechanismus zu sehen, nur eine 20 cm durchmessende glatte Fläche. Diese Geheimtür war eine erstaunliche Kombination großer Steinmetz-Kunst und sonderbarer Magie. Shui tippte darauf, dass hier ein zwergischer Thaumaturg aktiv gewesen war.

Die Wendeltreppe mündete 5m tiefer auf einen verwucherten schmalen Treppensteig, der oft in den Felsen geschlagen war und fast immer auf der Talseite von mindestens 2m hohen künstlich angelegten oder natürlichen Steinmauern gesichert wurde. Der Steig war sehr mühsam zu begehen, da überall Bäume und Sträucher (und Äste und Zweige) den Weg versperrten. Die Gefährten wollten trotzdem wissen, wohin dieser Pfad führte, den man vom Kloster praktisch überhaupt nicht erkennen konnte, und quälten sich Schritt für Schritt den Berg hinab. Dabei vernahmen sie (um 14:00) einen kurzen Hornstoß, der vermutlich vom Turm des unter ihnen liegenden Klosters kam.

Am Nachmittag erreichten sie schließlich etwa 100 Höhenmeter tiefer einen 3m langen geraden (1,5m breiten und hohen) Felstunnel, der an einer glatten Steinwand (mit der Fuge einer Tür) endete. Hippodora konnte hier wieder Ormut's Sonne „ankleben“ und auch diese Geheimtür öffnen, die in einen winzigen Klosterhof (4 qm, #9 im Plan) führte. Drei Seiten des Hofes waren natürliche Felswände (durch eine sahen die Abenteurer gerade heraus in den Hof), eine war die Ziegelwand eines eingeschossigen Gebäudes mit geneigtem Ziegeldach; in dieser Ziegelwand war eine Holztür zu sehen, die ebenso wie der zugewucherte Hof völlig ungenutzt wirkte.

Die Gefährten hatten also einen ungenutzten „Hintereingang“ ins Kloster entdeckt. Interessant!

Sie kehrten um und stiegen wieder hinauf zu Nasirs Klause und dann auf der anderen Seite des Schabal Nasir wieder herab, um zu Yasar und dessen Maultieren zurückzukehren. Ihr Führer glaubte ihnen nicht, dass es dort oben gar nicht gespukt hätte. Er ging davon aus, dass sie irgendwo weiter oben eine längere Pause eingelegt hatten und jetzt ziemlich zerschrammt und verschwitzt wieder herabgeklettert waren.

Gäste des Klosters Nasirthan

Endlich erreichte die Reisegruppe am frühen Abend das Kloster. Im Wehrgang über der geschlossenen Tor-Durchfahrt wurde ein hölzerner Fensterladen geöffnet, und ein Derwisch unterhielt sich mit Yasar. Er zeigte sich freudig überrascht über die unerwartet frühe Lieferung von Nachschub, wunderte sich aber über die große Zahl bewaffneter Fremder, die Yasars Maultiere begleiteten.

Yasar erklärte freimütig, dass ihn die Ungläubigen begleitet hatten, weil sie in Takni von der wunderbaren Lage des Derwisch-Klosters gehört hatten und sich jetzt erhofften, diesen Ort wenigstens ein klein wenig mit eigenen Augen bestaunen zu können. Die weitgereisten Fremden wären Gäste im Haus seines Vaters und würden demnächst weiter nach Eschar ziehen; ein kurzes Bestaunen des altherwürdigen Orts, an dem die frommen Derwische wohnten und arbeiteten, wäre hoffentlich nicht zu viel verlangt, ja?

Nach einer kurzen Wartepause wurde das Tor geöffnet, und zwei ältere (unbewaffnete) DERWISCHE traten heraus. Einer unterhielt sich mit Yasar über die gelieferten Sachen, während der andere (er hielt eine Bettelschale in der Hand) jeden Abenteurer einzeln befragte: wie er hieß; woher und wohin er unterwegs war, und warum; wo sein Lebensmittelpunkt war; welchen Rang er in der Gruppe einnahm; wer seine besten Freunde in dieser Gruppe waren; womit er normalerweise seinen Lebensunterhalt verdiente: ob er zaubern oder kämpfen konnte, und welche speziellen Fertigkeiten er außerdem besaß.

Am Ende dieser Vorstellungsrunde lagen Münzen im Wert von 30 GS in der Bettelschale. Eigentlich eine schöne Summe, aber der DERWISCH bedauerte, dass sich sein Kloster keine Ruhestörung durch offenbar ebenso ungläubige wie knausrige Besucher leisten könnte. Die Fremden hätten sich wohl umsonst auf den Weg hierher gemacht. Yasar wäre bestimmt in einer Stunde oder so mit dem Abladen fertig, dann könnten sie vor Einbruch der Nacht noch den Heimweg antreten oder notfalls vor den Klostermauern campieren.

Und mit dieser unfreundlichen Absage ging der DERWISCH zurück in sein Kloster; das Gold in der Bettelschale nahm er natürlich mit.

Den Gefährten standen die Münder offen angesichts dieser Unverfrorenheit. Gewaltsamen Widerstand vor der Tormauer des Klosters wollten sie freilich nicht leisten, doch sie riefen Yasar zu sich her, der überrascht war, als er hörte, dass seine Begleiter nach dem langen Marsch tatsächlich nicht wenigstens 10 oder besser 15 GS pro Person gespendet hatten und jetzt lieber ohne Aufenthalt im Kloster umkehren wollten. Nun ja, das wollten sie freilich nicht. Sie legten also zusätzliche 105 GS dazu – und wurden eingelassen!

Der DERWISCH erklärte den Gefährten, dass sie die kommende Nacht innerhalb der Klostermauern verbringen könnten. Er würde sie gleich zum Gästequartier bringen; dort könnten sie ihr Gepäck ablegen, vor allem ihre Waffen und Rüstungen, für die es im Kloster keinen Bedarf gab. Tatsächlich bestünde ein explizites Verbot für das Tragen von Waffen (Ausnahme: Dolch), dessen Missachtung zum sofortigen Verweis aus dem Kloster führen würde. Die Besucher sollten solche Dinge also in ihrem Quartier lassen; bei jedem Bett würde eine abschließbare Truhe für die Aufbewahrung persönlicher Sachen stehen.

Weiterhin erklärte der DERWISCH den Besuchern, dass sie sich gern tagsüber im unteren Hof umschauen könnten, abgesehen vom Torhaus (#1 und #T), in dem sich rund um die Uhr vier Wachen (Derwische) des Klosters aufhielten. Hier gab es eine Schmiede (#C), eine Scheune (#A), einen Pferdestall (#E), in dem jetzt die 8 Maultiere der Besucher standen, einen Brunnen (#B), der eigentlich eine Zisterne war, die regelmäßig mit Wasser aus dem Bach in der Schlucht gefüllt wurde, wozu die Derwische mit ihren Klostereseln mehrere Male Fässer an einer zugänglichen Stelle der Schlucht weiter westlich füllen mussten, eine Stallhöhle (#2) für Ziegen und Esel, Tränken (#I) und Tröge (#J), ein Lagerhaus (#D) mit Regalen und Vorräten aller Art und mit einer Werkstatt für Schuster- und Schneiderarbeiten, um aus alten Sachen wieder brauchbare „neue“ Gebrauchsgegenstände herzustellen, einen Waschraum (#F) für Kleidung und Körper, einen Schuppen für Brennholz und Holzkohle (#H) und eine Backstube (#G) für Fladenbrot.

Im oberen Hof waren die meisten Orte tabu für Besucher – mit Ausnahme des Gästequartiers (#4) und der Taverne (#5) sollten Besucher die übrigen Orte des Klosters meiden. Es gab also keine Führung in den Tempel (#6). Sein Innenraum

war nur den Gläubigen des Klosters vorbehalten, ebenso wie die zweigeschossigen Wohngebäude (#3), in denen die knapp 40 Bewohner des Klosters ihre Kammern hatten, das Gräberfeld (#L), der Klostergarten (#8) oder der sowieso uninteressante Abstellschuppen (#9) neben der verfallenen Turmruine (#T).

Während sich Yasar mit den Derwischen um seine Maultiere kümmerte, liefen die Gefährten mit zwei DERWISCHEN zum Gästequartier. Vom oberen Hof aus konnte man gut die Felsplatte erkennen, die bei Nasirs Klause über den Abgrund ragte. Die DERWISCHE erzählten die gleiche Geschichte über die Historie des Klosters, die die Abenteurer schon in Takni gehört hatten. Außerdem erfuhren sie:

- Die frommen Bewohner nutzten das Kloster als Quartier und als Ort der inneren Erleuchtung. Wer hierher gekommen war, der hatte auf der Suche nach dem Weg in Ormut's Paradies auf irgendeine mystische Weise die göttliche Eingebung erhalten, sich nach Nasirthan zu begeben. Durch ein bescheidenes Leben in der Abgeschiedenheit könnte man es vielleicht schaffen, die Sonne Ormut's in sich selbst zu begreifen und dürfte dadurch hoffen, nach seinem Tod ein Leben im Hofstaat Ormut's in all jenem Luxus zu führen, den man sich in diesem Leben versagt hatte.
- Derzeit wohnten im Kloster 13 Novizen der Verehrung, die jungen Derwische, die sich um die Alltagsarbeiten und die Torwache kümmerten. Dazu gab es 17 auf dem inneren Weg fortgeschrittene ältere DERWISCHE. Auch sie trugen zum Betrieb des Klosters bei, konzentrierten sich aber vor allem auf ihren Weg zu Gott. Sie unterstützten die frommen Ormut-Gelehrten bei ihrem religiösen Tun, 8 Priestern, die ein tiefes Verständnis für die göttlichen Dinge hatten und im inneren Zwiegespräch mit Ormut Wundertaten lernen und ausüben konnten. Die Priester verließen das Kloster nur selten und wollten mit Ungläubigen keinen verwirrenden Kontakt aufnehmen. Einen Hohepriester des Klosters gab es nicht: alles wurde vom Rat der Priester gemeinsam beschlossen.
- Die Ewige Flamme, die normalerweise vor einem Ormut-Tempel brannte, war schon vor Jahrhunderten erloschen. Die Priester hatten schon vor 30 Jahren nach langen Andachten die Eingebung erhalten, dass Ormut ihnen nicht die mühevollen Verpflichtung auferlegen wollte, hier in der Einsamkeit ständig eine Flamme mit Brennstoff zu versorgen; sie sollten sich lieber auf das Wesentliche ihres Glaubens konzentrieren. Und so war es dann auch geschehen.
- Mit einem Blick hinauf zum großen Bronzehorn auf dem Turm neben dem Tempel (dort stand ein Derwisch halb verborgen hinter den Zinnen) erklärten die DERWISCHE den Tagesrhythmus ihres Klosters. Auf dem Turm war auch eine Sonnenuhr und ein Gestell mit Sanduhren, so dass man ganz gut die Zeit einteilen konnte.
 - 8:00: kurzer doppelter Hornstoß für die Wachablösung der Derwische am Tor
 - 14:00: einfacher Hornstoß für die tägliche einstündige Ritualfeier der Priester und DERWISCHE im Tempel
 - 16:00: kurzer doppelter Hornstoß für die Wachablösung der Derwische am Tor
 - 23:00: dreifacher Hornstoß zur Einberufung einer Großen Zeremonie im Tempel (nur selten, Besucher sollten sich nicht stören lassen, aber für die kommende Nacht war so eine Andacht sowieso nicht geplant)

Im Gästequartier gab es im Gang vor den beiden Zimmern hinter einem Vorhang eine saubere Latrine (mit gefüllten Wasserkrügen und sauberen Stofflappen) und einer schmalen Schießscharte zum Hof hin, die für Belüftung sorgte. In den beiden Zimmern ließen schmale Schießscharten (zur Schlucht hin) Licht und Luft herein; sie waren ähnlich mit jeweils sechs Betten, Decken und Truhen eingerichtet und wirkten sauber und ungenutzt.

Gundar, Ilmor, Shui und Vämpi nahmen das westliche Zimmer, Coiree, Hippodora, OhMeiShe und Yasar (dem sie einfach ein Bett zuwiesen) das östliche Zimmer.

Die DERWISCHE erklärten, dass sie im Hof vor der Tür des Quartiers ab sofort und auch nachts in Bereitschaft bleiben würden, um Wünsche der Gäste zu erfüllen (beispielsweise, um frisches Wasser für die Latrinenkrüge holen). Sie empfahlen den Gästen, den Waschraum (#F) zu nutzen und sich in der Taverne (#5) zu verköstigen. Dort gab es einen getrennten Aufenthaltsbereich für Gäste bzw. für Bewohner des Klosters, der zu beachten war. Eine Unterhaltung mit den Klosterleuten war nicht erwünscht.

Eine unruhige Nacht

Coiree lief zu Yasar und half ihm beim Abladen der Maultiere und ihrer Versorgung. Die anderen Gefährten beratschlagten in ihrem Quartier, was sie jetzt im Kloster unternehmen sollten. Der ursprüngliche Plan, die Örtlichkeiten nachts ungestört erkunden zu können, erschien angesichts der Turmwache mit Alarmhorn und einer Überzahl von kampf- und zauberkundigen Klosterbewohnern sehr riskant. OhMeiShe spürte Nasirs Unruhe in sich und wollte unbedingt irgendetwas gegen diese Alaman-Kultisten unternehmen. Vielleicht könnte man die Zahl der Gegner ja nach und nach verringern, indem man einen Derwisch/DERWISCH nach dem anderen tötete und seine Leiche in den Abgrund warf? Seinen Freunden erschien dieser Vorschlag ebenfalls viel zu riskant.

So sehr sie sich auch bemühten, eine weniger riskante Aktion zu planen, so wenig gelang es den Gefährten, sich auf einen guten Plan zu einigen. Ilmor lief in die Taverne und nahm dort sein Abendessen ein; dabei sah er, dass dieses Gebäude offenbar unterkellert war, weil die Derwische, die gerade Küchendienst hatten, ab und zu über eine schmale Wendeltreppe in eine tiefer gelegene (nicht sichtbare) Vorratskammer stiegen, um z.B. einen Krug mit Wein zu füllen.

Seinem Beispiel folgten schließlich auch die Gefährten und Yasar, der bei seinen bisherigen Aufenthalten stets im Gästequartier übernachtet hatte, aber dem nie die Ehre zuteil geworden war, von zwei DERWISCHEN vor der Tür betreut zu werden. Nachdem es schon dunkel geworden war, und nachdem die Gefährten jetzt gegessen und getrunken hatten, einigten sie sich auf Hippodoras Vorschlag. Die Ordenskriegerin hatte schon mehrfach vorgeschlagen, die Nacht einfach ohne Aktion im Kloster zu verbringen und am nächsten Morgen zusammen mit Yasar aus der Anlage zu verschwinden, um dann den Hintereingang für weitere Forschungen zu nutzen. Sie würde froh sein, lebend aus dieser Falle entkommen zu sein!

Alle legten sich also in ihren Gästezimmern schlafen – alle bis auf OhMeiShe, der Wache hielt und durch die schmale Luke der Latrine hinaus auf den Klosterhof schaute. Später löste ihn Ilmor ab – und er konnte zwei Dinge beobachten: erstens die Wachablösung (ohne Hornsignal), die vermutlich (gefühlte) um Mitternacht herum stattfand – und zweitens etwa eine Stunde später allerlei Aktivitäten im Klosterhof. Eine Torwache (mit Laterne) kam vom unteren Hof herbei und lief in das Wohngebäude (#3) – und kurz darauf eilte sie mit drei DERWISCHEN zurück zum Tor. Einige Zeit später kehrten die drei DERWISCHE zurück und gingen zum Eingang des Tempels. Zwei schleppten zusammen einen Sack, in dem sich vielleicht ein Mensch befand, und der andere trug ein gefesselter und geknebeltes Hirtenmädchen über der Schulter, das ab und zu vor Schmerzen stöhnte.

Ilmor alarmierte (leise) seine Gefährten.

Jetzt war es vorbei mit der klugen Vorsicht der Gefährten! Sie waren wild entschlossen, das Mädchen zu retten und die Alaman-Kultisten zu vernichten. Das war endlich voll und ganz nach OhMeiShes Geschmack! Die Abenteurer zogen ihre Rüstungen an und bewaffneten sich.

Hippodora wollte zunächst unsichtbar in den Hof huschen und die Lage erkunden, aber ihr Zauber funktionierte nicht.

Vämpi erinnerte sich an ihren Ring der Unsichtbarkeit, aber statt ihn Hippodora zu geben, wollte sie ihn selbst nutzen, um einen der beiden DERWISCHE zu töten, die vor ihrer Tür Wache hielten. Shui (noch ohne Rüstung) öffnete die Tür und bat die DERWISCHE um einen Nachtrunk – und tatsächlich machte sich einer der beiden auf den Weg zur Taverne, um einen Krug für die Gäste zu holen. Vämpi wartete hinter der Tür, bis Shui den anderen DERWISCH hereingebeten hatte, um auch einen Schluck Wein zu trinken, dann packte Ilmor den überraschten Mann und hielt ihm den Mund zu, während Vämpi ihn tötete. Die Gefährten warfen seine Leiche auf Ilmors Bett und legten eine Decke darüber.

Als der andere DERWISCH mit einem Krug Wein und einigen Bechern zurückkehrte, forderte ihn Shui auf, hereinzukommen - und der Mann wurde auf ähnliche Weise getötet, konnte aber einmal lauthals um Hilfe schreien. Die Gefährten warfen seine Leiche auf ein freies Bett und legten eine Decke darüber.

Yasar spitzte durch die Tür seines Zimmers und sah entsetzt, dass die Fremden gerade einen frommen Derwisch massakriert hatten. Er betete zu Ormut, dass er ihn vor Alamans Geschöpfen bewahren möge, kroch zurück in sein Bett und zog die Decke über sich. Hoffentlich würden ihn diese fremden Teufel verschonen! Seine Gebete wurden vermutlich erhört, denn die Abenteurer vergaßen völlig, dass ihr ortskundiger Führer in diesem Bett lag.

Da niemand auf den Hilferuf des getöteten DERWISCH zu reagieren schien, huschten die Abenteurer über den dunklen Klosterhof zum Eingang des Tempels. Der Derwisch beim Horn oben auf dem Turm schien weder den Ruf des DERWISCH bemerkt zu haben, noch ihre momentane Bewegung, so ein Glück!

Der Innenraum des Tempels war dunkel, still und unbelebt. Die Gefährten eilten durch die Seitentür in den Turm, in dem eine Wendeltreppe nach oben und nach unten führte. Als sich die Gefährten gerade auf den Weg nach unten machten, hörten sie, wie weiter unten eine Tür geöffnet wurde und sich Leute (unverständlich) miteinander unterhielten. Dann wurde die Tür geschlossen, und Schritte von mehreren Personen waren hörbar, die nach oben stiegen.

Ilmor packte eine skarabäische Schlafgasgranate, ging den Unbekannten entgegen und warf den drei DERWISCHEN die Granate zwischen die Beine, als er sie zu Gesicht bekam. Dann rannte er schnell die Treppe wieder hinauf und versuchte, das (unbekannte) Gas nicht einzusatmen. Zwei DERWISCHE verfolgten ihn. Sie wurden auf Höhe des Erdgeschosses von den Gefährten getötet. Die Toten trugen Schlüsselbünde (und Dolche) bei sich. Die Gefährten nahmen die Schlüssel an sich.

Danach stiegen die Gefährten die Wendeltreppe hinab, töteten den schlafenden DERWISCH – noch ein Schlüsselbund – und kamen nach sechs Höhenmetern an eine eisenbeschlagene und mit einem vergitterten Guckfenster versehene Tür.

OhMeiShe probierte die verschiedenen Schlüssel eines DERWISCHS am Schloss aus – und war damit noch nicht fertig, als er überrascht wurde, weil sich das Guckfenster öffnete und eine Stimme (auf scharidisch) die Parole verlangte.

Der zufällig an der Tür vorbeikommende DERWISCH war angesichts der gerade erfolgten Lieferung in übermütiger Stimmung und erlaubte sich einen Scherz mit seinen schlaftrunkenen Kollegen, die offenbar noch etwas vergessen hatten und jetzt am Schloss der Tür herumhantierten, das doch schon lange nicht mehr verwendet wurde, weil diese Tür bekanntlich nur noch von innen auf- oder zugeriegelt wurde.

OhMeiShes Antwort (irgendetwas mit „Alaman“) von einer unbekannten Stimme und Ilmors reaktionsschneller Einwurf einer griffbereiten Schlafgasgranate durch die Luke der Tür sorgten für einen allgemeinen Alarm auf der anderen Seite der Tür. Man hörte, wie sich die Schritte mehrerer Personen eilig der Tür näherten.

Shui begann, die Wendeltreppe des Turms nach oben zu spuren. Er wollte den Derwisch ausschalten, der sich oben beim Alarmhorn befand.

Unten wurde die Tür entriegelt und aufgerissen. Dahinter war ein mit Öl-Laternen erhellter Quergang und gegenüber eine Tür, die in eine Art Andachtsraum führte, dessen Ausstattung die Gefährten gerade nicht ausführlich bestaunen konnten, da sie es mit zahlreichen Gegnern zu tun bekamen, die teilweise auch zaubern konnten.



Hippodora und OhMeiShe stellten fest, dass ihnen die Zauber der DERWISCHE und Priester nichts anhaben konnten. Es gelang ihnen erfolgreich, die magischen Angriffe (vor allem Blitze) auf sich zu ziehen, die dadurch völlig wirkungslos blieben.

Shui war besorgt gewesen, dass die Kampfgeräusche durch den Turm zum Derwisch dringen könnten und dieser daraufhin das Alarmhorn blasen würde. Doch der Zugang zur Plattform war mit einer Falltür geschlossen, und Shui hütete sich, sie zu öffnen. Er eilte wieder zurück zu seinen Gefährten, wobei ihm auffiel, dass sich die Leichen der drei im Turm getöteten Derwische in einen stinkenden Brei auflösten (nur die Körper, nicht die Kleidung).

Obwohl es den Abenteurern viel länger vorkam, dauerte der ganze Kampf im Keller nicht einmal fünf Minuten, ehe eine – vielleicht nur kurze – Pause entstand. In den Gängen lagen 7 tote DERWISCHE, 4 tote Priester und 4 tote Derwische.

Ein massives Absperrtor aus Eisen in einem der Gänge erregte ihr Interesse. Sie liefen hin, und Coiree betätigte die Kurbel, um das Tor zu schließen.

In einem benachbarten Raum waren zwei Todeskrieger an die Wand gekettet. Coiree und Shui erschossen einen mit ihren Armbrüsten. Danach war der Weg frei ins Quartier von Narescharam, dem Oberhaupt der Alaman-Kultisten.

Narescharam war ein ehemaliger Bibliothekar des Fürsten von Takni, den die Schikanen der örtlichen Ormut-Priester in die Arme Alamans getrieben hatten. Dank seiner Studien war es ihm schließlich gelungen, einem Iblis, einem Götterboten Alamans, Einzug in seinen Körper zu gewähren. In seiner neuen Gestalt (u.a. grün leuchtende Augenhöhlen statt Augen, Mund voller spitzer langer Zähne) hatte er Diener um sich geschart (die sich als „fromme Derwische“ ausgaben) und war ins Kloster Nasirthan gezogen, um dort heimlich Alaman zu dienen.

Narescharam war in seiner Kammer der Meditation und entspannte sich in einem gelben Nebel. Er war berauscht vom Tod der vielen Kultisten, die im Dienst Alamans gerade ihr Leben ausgehaucht hatten. Als Vampi den Vorhang der Kammer zur Seite schob, bemerkte er die störenden Besucher, packte seine Flammensense und griff an, ohne auf seine

eigene Sicherheit bedacht zu sein. Seine Waffe verursachte sehr schweren Schaden, aber seine Todeszauber wären vermutlich noch verheerender gewesen, wenn er fähig gewesen wäre, sich auf einen Zauber zu konzentrieren.

Hippodora, die Trägerin von Ormut's Sonne, wusste, dass jetzt der Moment gekommen war, diese finstere Kreatur mit der Sonnenscheibe zu berühren. Es gelang ihr nicht, und so erging es auch Shui, dem sie die Scheibe schließlich gab.



OhMeiShe wurde von Nasirs Seele gedrängt, in den Kampf einzugreifen, aber ein schwerer Sensentreffer setzte ihn vorübergehend außer Gefecht, und schließlich versetzte Gundar dem Iblis mit *Mokrenks Werk* den finalen Hieb – und er zerfiel in grünlichem Feuer zu Asche.

Während sich die Gefährten eine kurze Pause gönnten, um ihre Wunden zu versorgen, wurde an der verriegelten Eichentür des Quartiers geklopft. Die Gefährten machten nicht auf. Coiree eilte zum Vorraum (mit den Todeskriegern) und verriegelte dort schnell die Tür.

Die restlichen Kultisten hatten sich in Gruppen aufgeteilt, um die gewalttätigen Eindringlinge aufzustöbern und abzulenken, damit Narescharam fliehen konnte. Sie wussten nicht, dass ihr Chef durch die außergewöhnliche Zahl an Todesfällen der Kultisten erst in ein paar Stunden wieder vernünftig gehandelt hätte, falls er dann noch gelebt hätte.

Da Narescharam nicht öffnete, ließen die Kultisten drei Leute zurück, um vor der Eichentür zu warten. Sie öffneten die eiserne Gangsperrung und trafen sich mit den anderen Gruppen in der unterirdischen Tempelhalle. Keine Spur von den Fremden! Hatte Narescharam persönlich den Gang versperrt, um ungestört zu sein? Waren die Störenfriede etwa auf magische Weise verschwunden? Was hatten sie übersehen? Sie konnten letztendlich nur abwarten und beten, und das taten sie nun.

Als Coiree schließlich die Eichentür öffnete und in den Gang dahinter blickte, sah sie in der Waffen- und Folterkammer gegenüber einen Derwisch, der sich mit einem Aufschrei sofort auf sie stürzte. Zusammen mit OhMeiShe (und mit Hippodoras Blitzangriffen aus der zweiten Reihe) bezwang und tötete sie zwei Derwische, während ein DERWISCH nach kurzer Zeit floh, um Verstärkung zu holen.

Unterdessen waren Ilmor, Shui, Gundar und Vampi durch die offene Gangsperrung in den langen Gang gelaufen, um mit den beiden Derwischen zu kämpfen, die dort am Eingang Wache hielten.

Intensive Kämpfe gegen das restliche Personal folgten, das sich teilweise mit dem orangenen Schimmer der *Schmerzeshülle* umgeben hatte.

Zwei DERWISCHE und zwei Priester flohen von der Tempelhalle durch die offene Gangsperrung und verriegelten sie hinter sich.

Sie wagten sich jetzt doch ins Quartier des Iblis und sahen entsetzt, dass Narescharam vernichtet worden war. Jetzt gab es nur noch eins – Flucht zum Friedhof und hinaus aus dem Kloster. Da alle Priester stets mit Zwiesprache in Verbindung standen, wussten nun auch die Kollegen Bescheid. Die Gruppe befreite den verbliebenen Todeskrieger, öffnete vorübergehend die Gangsperrung und ließ den Untoten in den Gang wanken, ehe sie die Flucht antrat. Er wurde vernichtet.

Zwei Priester versuchten durch den Eingang hinaus zur Treppe zu flüchten, die in den Turm des Tempels führte. Sie wurden getötet.

Ein Derwisch floh von der Tempelhalle durch den Geheimgang ins Wohngebäude des Klosters. OhMeiShe und Ilmor verfolgten und töteten ihn.

Die drei Gefangenen der Kultisten (ein verwundeter Einsiedler, ein Hirte und seine verwundete Tochter) wurden befreit und mit Wasser, Essen und Verbänden versorgt. Die drei geschwächten Leute blieben aber noch in ihren Zellen, damit die Gefährten ungestört den Rest des Klosters erforschen und Gefahrenquellen beseitigen konnten.

Die fliehenden vier Kultisten eilten zu ihren Eseln, beluden sie mit Reisproviant und flohen (in der Dunkelheit des frühen Morgens) aus dem Kloster. Yasar hatte dasselbe schon vorher mit seinen Maultieren getan (die Torwachen waren schon vorher abgezogen worden, um die Eindringlinge zu schnappen).

Die Gefährten legten eine Erholungspause ein und suchten dann die Räumlichkeiten ab. Dabei entdeckten sie auch den Felstunnel, der vom Friedhof zum alten Bestattungsraum der Ormut-Priester führte. Hier hatte ein Steinsarkophag den Zugang zu einem unterirdischen Gang verborgen, den die Kultisten geöffnet und bei ihrer Flucht benutzt hatten. Ilmor eilte zum Eingang und stellte fest, dass die Esel und die Maultiere fort waren. Mist!

Nach heftiger Diskussion beschlossen die Gefährten, die Kultisten zu Fuß zu verfolgen; schließlich war es längst schon hell geworden. Sie kamen an der Senke vorbei, die Yasar gern als Tränke für seine Maultiere nutzte. Er hatte dort den Rest der Nacht verbracht und wollte seine Maultiere gerade auf den Weg führen, als die Gefährten vorbeikamen. Yasar floh vor den Bösewichten, die die frommen Derwische getötet hatten, in die Büsche. Er glaubte den ausländischen Teufeln kein Wort davon, dass im Kloster in Wahrheit Alaman verehrt würde.

Die Gefährten eilten schließlich weiter und holten die vier Kultisten mit ihren Eseln tatsächlich an der klapprigen Holzbrücke ein, über die sie am Tag zuvor zum Kloster gekommen waren. Sie befanden sich jenseits der Schlucht. Die beiden Priester zauberten bei ihrem Anblick zwei *Steinwände* auf die Brücke (unabgesprochen) – und sie stürzte daraufhin ein, was den Kultisten nicht ungelegen kam. Sie flohen.

Die Gefährten kehrten frustriert um. Sie überredeten Yasar, mit ihnen zum Kloster zurückzukehren, um zumindest für das verwundete Mädchen ein Reittier zu haben. Dort päppelten sie das Mädchen mit magischen Heilmitteln auf. Dann durchkämmten sie die unterirdischen Räume auf der Suche nach Wertsachen und fanden allerlei Brauchbares.

In einem geheimen Seitengang standen zwölf Skelette, die einen sehr robusten Eindruck machten. Hippodora beseitigte elf mit einem kräftigen Wort des Lebens – und der letzte Untote war natürlich sofort auf konventionelle Weise vernichtet. Die Gefährten gewannen zwölf gut verpackte Phiolen, die mit dem Bild einer Wolke verziert waren. Vampi hatte die Idee, in den Schriftstücken Narescharams nach Hinweisen auf diese Phiolen zu forschen. Die Gefährten entdeckten, dass das Wolkensymbol mit Schwerelosigkeit zu tun hatte und die Phiolen nur mit Vorsicht und im Notfall zu verwenden waren.

Nach einer langen Ruhepause machten sich die Gefährten mit Yasar und den drei Geretteten auf den langen (Um-)Weg nach Takni. Sie kamen dort am Abend des 16. Einhorn an.

Der Fürst verdoppelte hocheifrig die Belohnung und bat die Gefährten, als seine Gäste im Palast zu weilen. Das machten sie gerne.