

## **Maissa bint Cihaya – Tagebuch der Abenteuerkampagne**

***Der Fisch in der Tiefe*** – 2025/26

SL: Niels Jackson

Spieler:

**Tanji** Berggnom aus Aran (Elementarbeschwörer/Thaumaturg) – Michael Jung  
**Galim Spurina** Valeani, Gelehrter (Magier) – Sven Große  
**Bahram Chosrau** in Ungnade gefallener Diplomat aus Mokattam (Glücksritter) – Herbert Janßen  
**Dai-Lo** Kanthai, Diener von Galim (Ninja/Assassine) – Torben Große  
**Maissa bint Cihaya** Asadi-Karawanenführerin – Sven Arnold

300 EP, kostenloses Lernen in der Madrassa und bei den Alarijal

1 Punkt göttliche Gnade der meketischen Götter

**Session 01 - 25. September 2025**      **Eine uralter Fluch wird lebendig**

**Session 02 - 25. Oktober 2025**

**Session 03 - 28. November 2025**

**Session 04 - 3. Januar 2026**

**Session 05 - 31. Januar 2026**                      **Auf der Suche nach dem Eingang**

**Session 06 - 27. Februar 2026**                      **Madinat**

**Session 07 - 13. März 2026**

**Session 08 – 11. April 2026**

**Seiten aus Menhits Tagebuch**

## Session 01 - 25. September 2025

Es ist der Mond des Falken, Zeit des Frühlings und der Aussaat.

Nedschef. Karawane pünktlich und ohne Verluste abgeliefert. Rest des Lohns erhalten. Kurz vor dem Tor einen kleinen Jungen mit roten Haaren überholt. Ein seltsamer Kerl. Etwas Ähnliches habe ich noch nie gesehen. Nicht so wichtig. Ein Bauer mit einem Esel lenkt mich ab: Auf den Rücken des Tiers sind zwei große, schwarze Skorpione gebunden. Ich mache unwillkürlich Serkefs Zeichen – doch es sind nicht seine Tiere. Sein Onkel habe sie erschlagen, erzählt der Bauer, in dem felsigen Gebiet dort hinten und er weist auf eine klar erkennbare Felsenformation, etwa eine Stunde Ritt von hier, schätze ich.

Bahram Chosrau – bereits im Hof der Karawanserei – wird von einigen Jugendlichen mit herzlichem Lachen begrüßt. Sie überreden ihn, einen ihm unbekanntem Fisch in einem Trog anzufassen, der sich aber als Zitterwels entpuppt. Er erhält einen elektrischen Schlag, der ein taubes Gefühl in Bahrams Arm hinterlässt. Der Streich bringt den Aufseher auf die Palme und er scheucht die lärmenden und lachenden Jugendlichen auseinander. Danach mietet Bahram ein Zimmer bei Balsora, der Betreiberin der Karawanserei.

Galim Spurina und Dai-Lo erreichen Nedschef per Barke auf dem Sabil. Galim hat die Reise von Valian unternommen, um mit Moussa zu sprechen, einem Gelehrten in Sachen Ta-Meket der hiesigen Madrassa. Dai-Lo scheint der Diener zu sein oder ein Sklave. Auch diese beiden nehmen zunächst in der Karawanserei Quartier.

Wegen des großspurigen Auftretens der beiden und auch der unpassenden Kleidung von Galim sieht Bahram seine Chance, etwas von dessen Geld zu ergattern. Gebrauchen kann er es wohl, seine einstmalige gute Kleidung ist zerschissen und fadenscheinig. Zunächst allerdings erhält er eine sehr ausführliche Reisebeschreibung, die gar nicht mehr zu enden scheint. Mehrere Gläser Tee und etliche Schalen voller Datteln später, für deren Verschwinden vor allem der kleine Rothaarige verantwortlich ist, schwirrt Bahram und Tanji der Kopf. Ich beobachte die seltsame Gruppe und schüttele ein ums andere Mal den Kopf ob soviel Naivität.

Als wir da so sitzen in der Karawanserei, kommt ein Kind zu Balsora gelaufen, besorgt und erschrocken. Offenbar gab es einen Toten. Kurze Zeit später herrscht draußen große Aufregung, als der Mann auf einem Handkarren herbeigeschafft wird. „Oh, ich muss den Toten sehen“, ruft Galim voller Neugier aus. Offenbar ist das für ihn ein großes Abenteuer.

Der Tote umklammert ein Stein mit seltsamen Zeichen darauf, die er meketisch nennt. Das Gesicht scheint verzerrt, die Kleidung ist dunkel. Mehr kann ich von meinem Kissen drinnen nicht erkennen. Unwichtig. Tote gibt es hier immer wieder einmal. Die Wüste nimmt die, die sich ihr widersetzen, anstatt ihre Wege zu erkennen. Mitten durch die Menschentraube, die sich um den Karren gebildet hat, drängelt sich Galim, bis er direkt vor dem Toten steht. Doch anders als alle anderen interessiert er sich mehr für den Stein. Dai-Lo hingegen bemerkt, dass der Mann an Gift gestorben ist. Er kann einen Schlangenbiss am Bein entdecken.

Als Galim genauer nachfragt, wird er von den Einheimischen zum Fundort des Toten geführt. Ich folge ihnen – neugierig geworden, weshalb ein Gaijin – ein Ungläubiger – sich für so etwas Belangloses interessiert. An der Stelle ist zwar nichts weiter zu sehen, aber in einiger Entfernung kreisen Geier über dem Sand. Noch mehr Tod also.

Die Zeichen auf dem Stein, so murmelt der Ungläubige, scheinen auf das Bannen eines bösen Geistes hinzudeuten. Die Macht Pachets spielt darauf eine Rolle, und soll aus der Zeit von Menhit der Schlächterin stammen. Mir läuft trotz der Wärme ein kalter Schauer den Rücken herab, als ich diesen Namen höre – auch wenn ich ihn nicht kenne.

Auf dem Weg zu den Geiern stolpert Galim fast über eine Sandnatter, die jetzt zur Mittagszeit eigentlich unter einem Stein liegen sollte. Noch mehr Merkwürdigkeiten.

Dort wo die Geier kreisen liegt ein totes Kamel. Offenbar ist es bereits seit einigen Stunden tot, gestorben am Gift einer Schlange, wie der Diener oder Sklave feststellt. In den Satteltaschen finden wir einen Kasten mit Phiolen, einen Beutel Münzen, einen Wasserschlauch. Bei den Phiolen handelt es sich offenbar um Gegengifte. Zudem steckt in der Satteltasche ein versiegelter Krug mit der meketischen Aufschrift „Fisch aus der Tiefe“.

Wieder zurück in der Karawanserei, als Galim noch einmal den Toten untersucht, fällt ihm eine Tätowierung auf der Fußsohle auf. Offenbar war der Tote ein Anhänger Alamans, was die ganze Sache irgendwie doch zu meiner macht. Diese Männer haben den Tod verdient und keinen leichten. Leider ist dieser hier schon bei dem dunklen Zwilling.

Der Ungläubige scheint immerhin nicht gänzlich von den Geistern verlassen: Er nimmt sich vor, sich neu einzukleiden und – das wiederum lässt mich erneut den Kopf schütteln – eine Karawane ausrüsten, um den Fundort des Steinstücks zu erkunden. Sein Beutel scheint locker zu sitzen, doch ich beschließe, ihn nicht auszunehmen wie einen Wüstenschakal, als ich mich als Führerin anbiete. Er will sich passend einkleiden, das ist schon einmal ein guter Anfang. Doch zuerst will Galim mit uns ins Badehaus – ebenfalls eine gute Idee.

Wir sitzen in den Becken und entspannen, als plötzlich einer der Händler, die mit uns im Raum sind, aus dem Fenster steigt. Sein Blick ist ausdruckslos. Bahram und Tanji folgen ihm, während wir anderen dem Vorfall keine Bedeutung beimessen. Seine Schritte lenken den Mann zum Sabil, der wegen der zahlreichen Krokodile kein guter Ort ist. Wenige Schritt vom Ufer entfernt leuchtet etwas hell unter Wasser und der Händler scheint nicht ganz bei sich zu sein. Nur mit Mühe können die beiden ihn davon anhalten, schwimmen zu gehen. Und ebenso plötzlich scheint der Händler wieder er selbst zu sein und blickt verständnislos auf Tanji und Bahram, die auf ihm knien.

Nach dem Bad steht der erwähnte Abstecher zum Schneider an. Ich miete auf Bitten Galims derweil sechs Kamele und einen Betreuer sowie Proviant für den morgigen Tag. Nachdem der Schneider Maß genommen hat, besucht Galim mit den anderen einen gewissen Moussa – einen Gelehrten in der großen Bibliothek der Madrassa. Als er diesem den Stein zeigt, ist dieser entsetzt. Das Bruchstück, so meint er, stamme wohl von einer Stele, insgesamt vielleicht zwei oder drei Schritt hoch. Besorgnis zeigt sich bei Moussa, als Bahram dann auch noch von dem weißen Licht im Sabil berichtet.

Als Galims Diener Dai-Lo den Alchemisten Misa aufsucht, um die Fläschchen in dem Kasten zu identifizieren, stellt sich heraus, dass sie bei eben diesem Alchimisten gekauft wurden – und dass es sich tatsächlich um Gegengifte handelt. Erst in der

Karawanserei treffen wir wieder zusammen. Die weitere Nacht verläuft ereignislos.

Am Morgen geht Galim erneut zu Moussa, um dessen Forschungsergebnisse zu erfahren. In dessen Wohnung finden Sie Moussa, bewusstlos, die Tür aufgebrochen. Der Stein ist noch da, die Kanope jedoch nicht.

Moussa hat während seiner Nachforschungen ein Schriftstück gefunden, über den alten meketischen Gott Sutech und Lichter im Fluss. Sutech soll dafür gesorgt haben, dass die Gefahr der Lichter im Fluss gebannt wurde, nachdem sie von Menhit der Schlächterin gerufen worden waren.

Als wir am späteren Vormittag der Spur des toten Kamels folgen, führt sie uns auf eine kleine Schlucht zu. Ich kann erkennen, dass offenbar mehrere Kamele hinein gingen, aber nur eins wieder herauskam. Also reiten wir vorsichtig in die Schlucht hinein. Etwa in der Mitte des Einschnitts entdecken wir fünf angebundene Kamele, außerdem zwei Seile, die an der Felswand herunterhängen. Rund um die Kamele haben es sich etliche Skorpione und Schlangen bequem gemacht. Das ist mit Sicherheit kein Verhalten dieser Tiere, das ich je gesehen habe. Ich mache unwillkürlich ein Zeichen gegen das Böse. Ob die Schlangen und Skorpione die Kamele bewachen oder etwas anderes im Sinn haben, erschließt sich uns nicht.

## **Session 02 - 25. Oktober 2025**

Es sind ganz unterschiedliche Skorpione und Schlangen, auch in paar Riesenscorpione sind dabei. Doch sie schauen eher ins Innere des Kreises als nach außen. Ich spreche ein Gebet, während die anderen vom Schluchteingang einiges von dem Gestrüpp holen, das wir dort gesehen haben. Offenbar hat der Regen, der vor einem halben Mond fiel, es dort zurückgelassen. Feuer wird die Tiere vertreiben, so glauben wir. Wir werden jedoch enttäuscht: Die Hitze tötet die Tiere zwar, doch sie zucken nicht vor dem Feuer zurück, wie sie das üblicherweise tun würden. Ist hier Magie oder sind gar die Götter im Spiel?

Galim klettert ganz hinauf an die Kante der Schlucht und Bahram hinterher, Dai-Lo und Tanji folgen ihnen. Da ich meine Kletterkünste kenne, springe ich lieber mit dem Speer als Stab über die Skorpione und will dann an einem der Seile hinauf in eine Art Nebenschlucht klettern. Doch zuvor untersuche ich die fünf Kamele und ihr Gepäck. Ich finde einen

Stein ähnlich dem, den Galim bei dem Toten fand. Das Zaumzeug der Reitkamele kommt mir bekannt vor: Es sind Alarijal – Soldaten des Mir von Nedschef.

Oben in der kleineren Spalte stehen zwei Stelen aus Stein. Es waren offenbar einmal fünf, die in einem Halbkreis angeordnet waren. Drei von ihnen sind jedoch umgefallen und es scheint, als wäre dies das Werk des Regens gewesen, dessen Flut hier hindurchgeflossen ist.

Im Mittelpunkt des Halbkreises haben sich die Alarijal offenbar mit Spitzhacken an einer Steinplatte zu schaffen gemacht und so den Eingang zu einer Höhle freigelegt. Einer von ihnen liegt tot davor, Geier nagen an ihm, bis wir sie verscheuchen. Auch er starb an Gift, zudem aber ist eines seiner Beine seltsam verschrumpelt, wie Dai-Lo und Bahram feststellen. Der frühere Diplomat scheint immer als Erster bei den Toten zu sein. Auch in seiner Faust findet beide ein leeres Fläschchen, in dem wohl ebenfalls einmal ein Gegengift war. Glücklicherweise ist er nicht mit dem Symbol des Sultans auf den Fußsohlen gezeichnet.

Die beiden Stelen, die noch stehen, sind den Gottheiten Pachet und Satys geweiht. Der Stele mit den Symbolen Pachets fehlt allerdings die Spitze. Die übrigen drei weisen Zeichen von Serkef, Kebechet und Chepru auf. Alle fünf Götter der elementaren Ordnung von Ta-Meket sind also vertreten. Doch – auch das kann Galim nach einer Weile sagen – nur in jener von Satys fließt noch Magie. Daran ändert sich auch nichts, als wir versuchen, die Stelen zumindest behelfsweise wieder instanzzusetzen.

Allen Säulen gemeinsam war ein Bannspruch gegen einen Geist, dessen Diener von Sutechs Heeren besiegt wurden und der hier eingeschlossen wurde. Das entnimmt Galim den Zeichen. Also ist jetzt nur noch einer der Bannsprüche intakt.

Das Loch, an dem sich die Alarijal zu schaffen gemacht haben, war wohl einst von einer Platte abgedeckt. Die Zeichen darauf sind weitgehend zerstört oder unkenntlich, sodass Galim nur noch den Namen der Zauberin Chen-Zenenet entziffern kann. Sie soll eine Dienerin von Menhit der Schlächterin gewesen sein.

Vorsichtig tasten wir uns ins Halbdunkel der Höhle. Diese ist rund, an den Wänden stehen fünf Statuen grässlicher Wesen mit Tentakeln. Ormut helfe uns,

sollten sie zum Leben erwachen. Die vor Schreck verzerrten Gesichter der beiden Toten, die in der Mitte der Höhle liegen, sprechen eine deutliche Sprache. Des einen Arm ist ebenfalls verschrumpelt wie eine Dattel, die zu lange in der Sonne lag. Ihr Tod wurde aber durch Erwürgen herbeigeführt.

Eine der fünf Statuen ist von deutlich anderer Machart und viel detailreicher als die anderen vier. Nach Galims Untersuchungen sind alle Statuen magisch, die fünfte, jene, die so genau gearbeitet ist, wie es wohl kein Steinmetz könnte, jedoch auf eine andere Art als die übrigen. Tanji bemerkt zudem, dass der Staub auf den Sockel unterschiedlich verteilt ist.

Insbesondere Bahram kommt die fünfte Statue irgendwie bekannt vor: Sie hat große Ähnlichkeit mit dem Zitterwels, den es in dem Bottich in der Karawanserei gesehen hat. Die anderen vier Statuen sind offenbar nur schlechte Kopien. Galim glaubt eine Erklärung für die drei Toten zu haben: Wenn jemand die Höhle verlassen will, deren Durchgang wir von hier aus sehen können, greifen die Statuen ihn an – dann, wenn jemand die Schwelle zum nächsten Raum überquert, entkommt also niemand, der sich in der Eingangshöhle befindet, lebend.

Nach langwieriger Diskussion beschließen wir, die Schwelle zur nächsten, größeren Höhle gemeinsam zu überschreiten. Das tun wir und lesen auf der anderen Seite der Stufe, dass mehre Zaubersprüche – das heißt, Galim liest diese. Sobald jemand die Schwelle überschreitet, werden demnach folgende Zauber ausgelöst: Pachets „Schleier der Dunkelheit“ erscheint, vier Wandelsteine werden erweckt, ein Warnlaut ertönt. Nur wer Menhits würdig ist, soll verschont bleiben. Doch wie erweist man sich ihrer würdig?

Der Gang, der sich anschließt, öffnet sich in eine größere Höhle, wo wir eine weitere Fackel und einen Säbel finden. In der Mitte dieser Höhle ist ein Loch mit mehreren Metern Durchmesser zu erkennen, dessen Innenwände aus schwarzem Stein bestehen anstelle des sonst hier vorherrschenden beigen Gesteins. Eine Treppe sowie auch eine Art steinerne Rutsche führen nach unten. Es scheint eine Art Falle zu sein, die zudem einen Wasserstrahl auslösen könnte, erläutert Galim weitschweifig. Aber immerhin weist er uns auch darauf hin, wie man den Auslöser umgehen kann.

Unten angekommen sehen wir dreierlei: An deiner Seite der Höhle stehen zwei steinerne Behälter, Sarkophagen ähnlich. Auf dem Boden davor sind mehrere Beschwörungskreise in den Stein gegraben. Weiter hinten erkennen wir einen weiteren Sockel, der jedoch bis auf einige Kanopen leer ist. Zwei Fußabdrücke im Staub auf dem Sockel deuten jedoch darauf, dass das vor Kurzem noch anders war. Zudem scheint eine Kanope zu fehlen, auch das sagt uns der Staub der Jahrhunderte. Alle Kanopen tragen ebenfalls die Symbole für „Fisch aus der Tiefe“.

Das Loch stellt sich als eine Art Brunnen heraus, in denen ein weiterer Alarijal sowie offenbar ein Bauer schwimmen. Beide sind tot, offenbar ertrunken.

Die Sarkophage scheinen bei näherer Begutachtung eher Truhen zu sein, als dass sie Ruhestätten für Tote sind. Galim und Bahram schieben mit einiger Mühe die Deckel zur Seite. In den Behältern finden sie Beutel, Tiegel, Halsketten mit magischen Amuletten zum Schutz gegen geistige Magie und Ähnliches mehr.

Tanji, der sich mit dergleichen auszukennen scheint, glaubt, dass diese Dinge zusammen mit den in den Stein geritzten Beschwörungskreisen einst der Herbeirufung von Wasserelementaren gedient haben könnten. Der zweite Steinbehälter ist leer bis auf ein Bündel Papyri.

Zu guter Letzt entdecke ich ganz hinten in der Höhle ein Seil, das aus einem Loch in der Decke herabhängt. Es wurde von hier drinnen mit einem Wurfanker hinaufgeworfen. Auf diese Weise könnte der tote Diener Alamans die Höhle verlassen haben.

Gemeinsam holen Galim und Bahram die Leichen aus dem Wasser. Dai-Lo hingegen klettert das Seil hinauf und findet sich in einem Geröllfeld wieder. Etwas bewegt sich in einige Entfernung, das er nicht genau erkennen kann. Ist es selbst Stein, möglicherweise die fehlende Statue?

Als das Etwas näher kommt, stellt sich heraus, dass es tatsächlich die Statue ist, die mit dem Gefäß unter dem einen Arm durchs Gelände geht. So wie es aussieht, ist sie auf dem Weg zum Eingang der Höhle. Wir lassen sie gehen und beobachten ihr Tun. Sie stellt die Kanope wieder an ihrem Platz, steigt selbst auf den Sockel und rührt sich nicht mehr.

Wir begraben die Toten draußen in der Schlucht und verschließen die Höhle wieder so gut es geht. Ich verwische die meisten Spuren unserer Anwesenheit. Weiter unten allerdings sind die Schlangen und Skorpione noch immer da. Weil es schon zu dämmern beginnt, übernachten wir unten in der Schlucht.

Ein Dankesgebet an Ormut und Serkef kann nicht schaden, entscheide ich, immerhin habe ich die Höhle unbeschadet wieder verlassen. Im Geist erscheint mir ein grünliches Licht, und eine Stimme sagt „Komm zu mir.“ Ich scheine mich unter Wasser zu befinden. Ein Krokodil schwimmt auf mich zu und scheint mich aus diesem Traum zu reißen. Habe ich Sutech, den Krokodilköpfigen gesehen, in seiner wahren Gestalt?

Am Morgen versuchen wir, die Kamele aus dem Kreis der giftigen Tiere zu befreien. Mit einer Decke und verbundenen Augen schaffen wir es, sie aus dem Kreis zu führen. Auch die Kletterspuren entfernen wir auf dem Weg zurück.

Danach machen wir uns auf den Rückweg zur Stadt. Schon von Weitem bemerken wir ein Schimmern und Glitzern wie von Waffen und Rüstungen aus der Richtung der Karawanserei. Speerspitzen der Abjadim, der unbarmherzigen Ordenskrieger Ormut. Sie scheinen auf uns zu warten, was sich bestätigt als wir uns nähern.

Galim versucht sich im Gebäude an einer Erklärung für unser Tun und das, was wir fanden, die nicht allzu verdächtig klingt. Bahram hat das Gefühl, dass der Abjadim-Hauptmann Teile der Geschichte kennt und uns offenbar weitgehend vertraut.

Draußen im Hof, wo ich bei den Kamelen zurückgeblieben bin, fallen mir einige junge Tamim auf. Sechs oder sieben sind es und sicher keine Händler. Während die Mehrzahl der Schariden üblicherweise Amulette trägt, sind bei ihnen Tätowierungen von Sonne und Skorpion zu sehen – also Symbole Serkefs. Sie scheinen das Geschehen aufmerksam zu beobachten, wirken aber gleichzeitig so, als suchten sie nach etwas.

Nach den Gesprächen in der Karawanserei begeben sich Galim und Bahram in die Stadt, unter der Auflage der Abjadim, sich später wieder in der Karawanserei einzufinden, falls weitere Fragen auftauchen sollten. Am Eingang hinter der Brücke über den Sabil herrscht Aufruhr. Ein totes Krokodil, ein schwer Verletzter mit Krokodilsbissen, erfahren

sie. Hat Sutech ihn daran gehindert, in den Fluss zu gehen?

Galim lässt sich davon nur kurz aufhalten und sucht schnurstracks Moussa auf, der von weiteren Lichtern im Fluss berichtet, in der Nacht. Ein Bauer soll zudem nördlich der Stadt eine Gestalt gesehen haben, die aus dem Fluss stieg und in Richtung der Berge verschwand. Das dürfte die Statue gewesen sein, die auch wir sahen. Zudem soll der Alchimist verschwunden sein, Misa.

Bahram, der endlich seine Bestellung beim Schneider abholen kann, bemerkt einen anderen Kunden mit uns nur zu gut bekannten Fläschchen. Der Mann will die Stadt offenbar verlassen, was Bahram trotz aller Überredungskünste nicht verhindern kann. Allerdings kann er zwei der Abjadim auf diesen ansetzen, die vor Misas Haus Wache halten. Offenbar sucht man nach ihm. Auf Pferden jagen sie hinter dem Mann her.

In der Karawanserei satteln die Tamim ihre Kamele und reiten nach Nordosten, in die Berge. Ich folge Ihnen, nachdem ich Balisora einen Brief für Galim hinterlassen habe. Sie scheinen die Schlucht zu suchen und haben damit auch Erfolg. Ich beobachte sie. Nur kurze Zeit später nahen Abjadim aus Nedschef, nachdem Galims Versuche, das über Moussa zu verhindern, gescheitert sind.

In der Schlucht erwarten uns die Tamim im Kreis der Tiere. Am Ende kann Galim sowohl die Tamim davon überzeugen, mit uns in die Stadt zurückzukehren als auch die Abjadim. Er spielt sogar dem Hauptmann ein recht überzeugendes Theater von einem verstauchten Knöchel vor. Es ist fast so gut wie eines der scharidischen Schattentheater. Er hat jedoch nur teilweise Erfolg: Die Mehrzahl von ihnen reitet zwar mit uns zurück, einige lässt der Hauptmann jedoch als Wache in der Schlucht.

Im Gespräch mit den Abjadim stellt sich heraus, dass Misa ein Schattenbruder ist oder war. Er soll erwischt worden sein und sich mit Gift selbst gerichtet haben. Der erste Tote, der die Kanope stahl, war offenbar sein Neffe, der sich als Koch bei den Abjadim verdungen hatte.

Weil ich der Sache nicht traue, folge ich den Tamim bis zum Sabil. Mit einbrechender Dämmerung gebe ich die Verfolgung jedoch auf. Zu erfahren, was sie im Schilde führen, ist es nicht wert, Ormut's Zorn auf mich zu ziehen, indem ich des Nachts umherstreife. Ein wenig Umherfragen in der Karawanserei ergibt

dennoch, dass die Tamim zu einem Kriegerorden gehören und von ihrem Gott Serkef ausgesandt worden sind. Offenbar ist ihr Glaube an Ormut weniger ausgeprägt – ebenso wie bei mir.

### **Session 03 - 28. November 2025**

Moussa besucht Galim in der Karawanserei, um ihm die Ergebnisse seiner Arbeit an dem Manuskript von Menhit der Schlächterin mitzuteilen. [Drei Seiten konnte er übersetzen](#). Die Zauberherrscherin schreibt von einem König des tiefen Reichs, einem Fisch, der sich für einen König hält. Ihn will sie lebendig mumifizieren. Er soll im Sockel seines versteinerten Leibwächters versteckt sein, den sie zu einem lebenden Toten gemacht hat. Das Reich ohne Sonne soll ihre nächste Eroberung werden.

Weitere Eintragungen erzählen von einem „Flussschrein am Platz von Sutechs Heer“ – womit wohl die Krokodilkolonie am Fluss gemeint ist. Dort soll es einen Reif der Verständigung geben. Offenbar gibt es also einen Grund, warum die Krokodile dort am Fluss ihren Platz haben, obwohl sie damit den gesamten Sabil unsicher machen. Könnte der Einfluss Sutechs dort noch so stark sein?

Moussa ist ganz begeistert davon, einen bisher unbekanntem Schrein Sutechs zu finden und erwartet von uns eine Lösung für das Problem der Krokodile – ebenso wie Galim. Phhhh, als ob wir die Zauberer wären und nicht sie. Ich halte sie alle für vollkommen verrückt angesichts dieser menschenfressenden gepanzerten Ungeheuer.

Dennoch versuchen wir in Erfahrung zu bringen, ob es vielleicht doch eine Möglichkeit gibt, unter Wasser zu dem Schrein vorzudringen. „Wenn sie satt sind, tun sie keinem was“, das ist, was Bahram von einem der Tierpfleger am Spezereienmarkt erfährt. Galim und Moussa tun das, was sie am Besten können, sie gehen in die Bibliothek um Bücher zu wälzen.

Dieser kleine rothaarige Zwerg horcht die Fischer am inzwischen verwaisten Fischmarkt aus, und sie erzählen tatsächlich, dass der von den Krokodilen getötete Fischer ein Bekannter

war. Tanji gewinnt ihre Herzen mit seinen Geschichten und sie würden uns wohl auch helfen, wenn wir nicht zu viel verlangen. Tanji will die Fischer gerade wieder verlassen, als ein anderer kommt und seinem Gesprächspartner etwas zu flüstert, woraufhin sie alle verschwinden. Von den Kindern der Fischer erfährt Tanji, dass sie zu Mura, dem Ältesten der Fischer gerufen wurden.

Als Tanj und Bahram, der ihm gefolgt ist, sich wieder auf den Weg zur Karawanserei machen wollen, erblicken Sie flussabwärts unter Wasser erneut ein Licht. Eine Gestalt am Ufer scheint sich dem in der Dunkelheit nahezu schwarzen Sabil zu nähern, wie tags zuvor der Händler. Sie erreichen die Gestalt, einen Jungen, erst nachdem dieser bereits einige Schritte ins Wasser gegangen ist. Es tut einen großen Platsch im Wasser, es zischt, das Licht verschwindet, und der Junge steigt wieder aus dem Wasser. Bahram erkennt das Zischen als ein ähnliches Geräusch wie das, das der Zitterwels machte. Beide bringen den Jungen, der sich Khalid nennt, in die Hütte seiner Familie. Trotz aller Überredungskünste Bahrams erfahren sie von ihm jedoch nichts und werden an der Tür von seinem älteren Bruder abgewiesen.

Ich hingegen spreche ein Gebet in dem Tempel der Samawi. Ich wünsche mir, dass sie mir wohlgesonnen sind, immerhin trage ich sie in meinem Herzen, mehr als Ormut, ihren Herrn. Mir fällt während der Andacht ein Mann auf, der gerade von einem der umgebenden Bäume herunterklettert. Auch sind leise Rufe und Geflüster zu hören. Dann kommt ein Mann in meine Richtung. Hinter der nächsten Ecke tuschelt er mit jemandem und ich kann das ungewöhnliche Wort „König“ verstehen. Als ich mich erhebe, um sie zur Rede zu stellen, weil sie meine Gebet gestört haben, blicken die beiden wie ertappte Sünder drein. Einer der beiden versucht ein Seil hinter seinem Rücken zu verbergen.

Als wir drei aus unterschiedlichen Richtungen wieder zur Karawanserei streben, ertönt erneut Geschrei aus der Stadt. Fackeln sind am

Fischmarkt sind zu sehen und eine große Gruppe Alarijal, die Stadtwache des Mir. Offenbar versuchen sie, die Krokodile auf Befehl eines Offiziers mit Stangen und Netzen zu vertreiben. Bei näherer Betrachtung scheint der Mann vollkommen mit Quat zugehörnt und eigentlich unfähig, irgendeinen klaren Gedanken zu fassen, aber gleichzeitig seltsam aufgeputscht.

Als von unten am Ufer ein Schrei ertönt und ein erster Verletzter gemeldet wird, knalle ich dem Offizier eine Ohrfeige und herrsche die Soldaten an, die irrsinnige nächtliche Aktion abubrechen. Gleichzeitig habe ich die völlig verrückte Idee, dass dies genau die Ablenkung der Krokodile sein könnte, die wir gerade brauchen.

Es bedarf nur wenig Ermunterung: Tanji und Bahram – beide versehen mit einem Zauber, der sie auch unter Wasser atmen lässt – Kebechet stehe mir bei – nutzen die Verwirrung und tauchen todesmutig nach dem Schrein. Ich weiß nicht, was ich mehr bewundern soll: Ihre offensichtliche Todessehnsucht oder die Tatsache, dass selbst fingerlange Zähne in riesigen Mäulern ihrer Neugier keinen Einhalt gebieten können. Ich sollte darauf achten, dass ich mich von diesen Gaijin nicht zu sehr vereinnahmen lasse. Diese ganzen seltsamen Dinge und Zauber können nicht in Ormut's Sinn sein – zumal des Nachts.

Unter der Wasserlinie können beide im Schein eines Lichts aus Tanjis Hand eine Steinplatte mit einem Relief erkennen, das einen Fisch zeigt. Mit seinem Dolch schafft es Bahram, die Platte ein wenig zu bewegen und schließlich in den Flussschlamm zu kippen. Sie dringen in eine kleine Kammer ein mit weiteren Reliefs an den Wänden, die die Fütterung von Krokodilen zeigen. Eine Stufe beweist, dass der Schrein früher auch von oben begehbar war.

In der Mitte der Kammer steht ein Steinkasten mit meketischen Schriftzeichen, die vor allem Tanji nicht geheuer vorkommen, weshalb sie den Behälter zunächst nicht öffnen. Stattdessen wandern sie mit ihm unter Wasser durch den

Kanal in Richtung von Moussas Haus, was mir verborgen bleibt.

Weil Moussa dort nicht zu finden ist, scheint die Madrassa der einzig andere sinnvolle Ort. Sie organisieren einen Handkarren, wuchten die Kiste darauf und machen sich auf den Weg. In der Bibliothek theoretisieren Galim und Moussa noch immer über Möglichkeiten, Krokodile abzulenken. Sie neutralisieren die Schutzzauber auf dem Kasten und öffnen ihn. Darin liegt ein Diadem – offenbar der Reif von dem im Manuskript die Rede war.

Moussa und Galim überreden Bahram den Reif aufzusetzen. Sie selbst seien bei einer möglichen Beeinflussung viel zu gefährlich für ihre Umgebung. Ob das wahr sein kann?

Bahram hört erst ein Rauschen und dann eine tiefe Stimme. „Endlich“, sagt diese, und verlangt freigelassen zu werden. Der Diplomat hat das Gefühl, Antworten geben zu müssen, ob er will oder nicht. Viel Erkenntnis scheinen die beiden gelehrten aber aus dem einseitigen Gespräch nicht gewinnen zu können.

Später erfahren wir von Moussa beinahe nebenbei, dass die jungen Fischer, die ich am Tempel der Samawi traf, offenbar einen Gefangenen aus der Priesterschule befreien wollten. Mura soll ihnen das befohlen haben. „Die Herrin soll den König gefangen halten“, sei die Begründung gewesen. Wir ziehen daraus den Schluss, dass die Einflussnahme dieses seltsamen Geistes noch längst nicht beendet ist, sondern im Gegenteil immer stärker zu werden scheint.

### **Session 04 - 3. Januar 2026**

Es ist weit nach Mitternacht und wir sind immer noch in der Madrassa, als es einen Tumult unter den Gelehrten gibt. Moussa berichtet uns, dass die Oberheilerin Amarza verschwunden ist. Das gesamte Wesirat sucht nach ihr. Es erscheinen noch mehrfach Gelehrte und Magier in der Bibliothek, um Fragen zu stellen, weshalb ich die Tür verschließe und bewache. Kurz darauf klappert etwas von außen gegen einen der geschlossenen Fensterladen. Dai-Lo –

wahnsinnig oder todesmutig wie alle diese Ungläubigen – traut sich hinaus in die Finsternis und findet ein Knäuel mit einem Zettel und eine leeren Phiole. „Wier habe oire Tsauberin und wir wärden si vergifften, wenn ihr nicht jez all Gepfangenen freylast“, steht darauf mit sagenhaft vielen Fehlern – selbst für mein geringes Verständnis der Schrift.

Offenbar ist das ein erneuter Versuch dieses Fischgeistes aus der Tiefe, Einfluss zu nehmen. Gailm und ich bleiben mit dem Reif der Verständigung in der Madrassa. Bahram, Tanji und Dai-Lo wollen sich im Fischerviertel umsehen, ob sie den Aufenthaltsort Amarzas herausfinden können. Am Haus des Alchimisten Misa haben Sie keinen Erfolg, auch am Haus des Fischerjungen Khalid nicht.

Ganz in der Nähe hört Tanji Stimmen am Fluss und sieht auch ein kleines Licht zwischen den Büschen. Was er beim Näherkommen erblickt, ist eine kleine Versammlung: Eine gut gekleidete Frau, möglicherweise Amarza, inmitten einer Schar Kinder, die sich unterhalten. Khalid liegt in ihrer Mitte. Bahram spielt sich auf, behauptet, Khalid zu kennen, der offenbar gerade von Amarza behandelt wurde, und will ihn nach Hause bringen.

Amarza jedoch bleibt skeptisch, absolut verständlich, denn immerhin ist er ein Mokati und nicht vor hier. Am Ende einigt man sich darauf, Khalid zur Madrassa zu bringen. Der Junge, so erfahren Tanji und Bahram während des Wegs, wurde von einem Zauber belegt, den Amarza jedoch entfernen konnte. Khalid hat wohl den anderen Kindern Befehle gegeben, wirkte dabei aber seltsam abwesend – ähnlich wie der Hauptmann der Alarijal.

Als Moussa vom Wesirat zurückkommt, berichtet er, dass er die Beamten zwar beruhigen konnte. Am Morgen wolle der Mir einen ausführlichen Bericht. Bei unserer Besprechung zugegen ist auch Amalalah, das Oberhaupt der Zauberkundigen. Moussa wirkt, als habe er Angst vor Amalalah oder zumindest einen gehörigen Respekt.

Weil er darauf besteht, lassen wir Tani den Reif aufsetzen – allerdings unter zahlreichen Sicherheitsvorkehrungen. Wir sind bereit, ihn den dunklen Pfad gehen zu lassen, sollte er unrechte Dinge tun. Allerdings zeigt sich auch, dass der rothaarige Zwerg alles andere als ein gelehrter ist. Seine Fragen, die er laut stellt, würde ich nicht einmal von einem Kamel erwarten. Aber sei es drum.

Der Geist verlangt auch von ihm, freigelassen zu werden. Er sagt zugleich, dass er diese geistige Verbindung nur einige Zeit aufrecht erhalten kann. Die Lichter im Fluss seien seine Diener, gibt er zu. Einziges Ziel ist für ihn, zurück in seine Welt zu kommen. Unsere hingegen interessiere ihn nicht, behauptet er, vor allem, nachdem Menhit die Schlächterin ihn hier gefangen hat.

Die Tentakelstatuen in der Eingangshöhle seien seine Diener, sagt er. Menhit soll einen Zauber gewirkt haben, der ihn von ihnen abschnitt. Erst kürzlich hatte er wieder Kontakt zu ihnen. Das geschah wohl mit der Zerstörung der Stelen durch den Regen.

Als Tanji den Reif wieder abgenommen hat, entspinnt sich eine endlose Diskussion darüber, ob wir diesen Geist befreien oder doch lieber verbrennen sollten. Ich verstehe nur die Hälfte und lege mich zwischen zwei Regalen voller Bücher schlafen. Die Erholung währt jedoch nur kurz: Der Morgen graut noch nicht, als dieser Galim und auch Moussa entscheiden, noch in der Nacht die Höhle erneut aufzusuchen.

Ich weigere mich zunächst. Man darf von den Göttern nicht zu viel verlangen und ich habe das Gefühl, ihre Geduld heute schon über Gebühr strapaziert zu haben. Als jedoch alle auf mich einreden, viele Dirhem bieten, an meine Hilfsbereitschaft appellieren, lasse ich mich erweichen. Doch ich bete zuvor und erhalte von Moussa auch ein Skarabäus-Amulett zum Schutz vor den Iblisi, die uns alle holen werden.

Ich finde den Weg auch in der Dunkelheit, und – was beinahe einem Wunder gleichkommt – Alamans Kreaturen lassen uns in Frieden. Wir stellen die Kamele vor der Schlucht ab und

nutzen den Vordereingang. Galim dämpft die Geräusche, während Dai-lo dem versteinerten Wächter die Tentakel abschlägt. „Sicher ist sicher“, sagt er dazu.

Dann betrachten wir den Sockel erneut, kippen auch die Statue ganz um. Darunter verbirgt sich eine kleine Höhlung, der ein winziger mumifizierter Fisch liegt. Galim befördert ihn mittels Magie in einen Sack, um ihn nicht berühren zu müssen. Als ob ihm eine winzige Makrele Schaden zufügen könnte. Erneut kontaktiert Tanji den Fisch um zu erfahren, ob das dieser Geist ist, mit dem er gesprochen hat. Die Antwort lautet ja.

Es wundert mich nicht, dass vor allem Bahram nach einer Belohnung fragt, wenn wir tun, was der Geist verlangt. Dabei empfinde ich es schon Belohnung genug, wenn endlich diese Beeinflussungen ein Ende hätten.

Aber die Frage erledigt sich, weil der Fisch oder was auch immer er sein mag, nichts von dieser, unserer Welt besitzt. Er hatte, so erzählt er im weiteren Gespräch, Menhit seine Welt gezeigt, das „Tiefe Reich“, wie er es nennt, und dies bitter bereut. Das erklärt seine Zurückhaltung uns gegenüber. Erst nach und nach reicht das gegenseitige Vertrauen aus, und mit einer seiner Schuppen will er uns eine Erinnerung geben mit dem Wissen um einen Zugang zu seiner Welt.

Im Gegenzug wollen wir ihn in das Wasser des tiefen Brunnens geben, doch zu unserer – und auch seiner – Überraschung brüllt er vor Schmerz. Offenbar ist in Mumienform Wasser in jeder Form schädlich für ihn und er hat alle seine Fähigkeiten verloren. Müssen wir nun einen Weg finden, ihn auf andere Weise zurück in seine Welt zu bringen? Seinen Körper tauschen? Das Ba tauschen? Oder noch etwas ganz anderes? Und offenbar können wir nur nachts per Stirnreif mit ihm sprechen.

Wir reiten zunächst zurück zur Karawanserei, wo uns Barajan bereits erwartet, der Assistent von Moussa. Moussa fragt dringlich nach uns wegen des Berichts, den er dem Mir geben muss. Galim erzählt ihm zunächst nur einen Teil der

Geschichte, damit er sich im Wesirat nicht versehentlich verplappert. Wir versichern, das vermutlich jetzt keine seltsamen Vorfälle mehr geschehen werden.

Als Moussa vom Wesirat zurückkehrt, ist er einigermaßen erleichtert. Der Mir glaubt die Geschichte, allerdings will er die Höhle von den Abjadim untersuchen lassen. Während Bahram endlich seine neue Kleidung abholt, reiten wir anderen mit Moussa, einen Beamten des Mirs sowie einigen Abjadim zur Höhle.

Sie interessieren sich aber nur vage für Galims Erläuterungen, sondern suchen vornehmlich nach Zeichen der Pfeile Alamans. Finstere Magie können die Ordenskrieger nicht entdecken, aber schwach elementare Auren bei den Kanopen. Auch sind die Skorpione und Schlangen fort, was für unsere Geschichte spricht. Danach können wir uns endlich zur Ruhe betten, obwohl der Morgen bereits graut.

Am Abend versuchen wir erneut mit dem Fischgeist zu sprechen. Offenbar müssen wir seinen Geist von seinem Körper trennen, um ihn retten zu können. Aber wie? Nach schier endlosem Überlegen und Wälzen von Gedanken ergibt er sich letztendlich in das Schicksal, das ihm von Menhit der Schlächterin auferlegt wurde. Er möchte lieber zerstört werden, um nicht so weiter leben zu müssen. Um seinen Untertanen eine Nachricht zu überbringen, hinterlässt er in Tanjis Erinnerung eine Nachricht für seine Welt, die wir nur noch dorthin bringen müssen. Als wäre das nichts weiter Schwieriges.

Also erneut zur Höhle, ich könnte den Weg inzwischen mit geschlossenen Augen finden. Dort wollen wir sowohl den Fisch als auch die fünf Kanopen verbrennen und auch den versteinerten Leibwächter von seinem Los befreien. Tanji erweist sich einmal mehr als findig und er kann den Zauber, der auf der Statue liegt, brechen. Der – weil Dai-Lo ihm alle Tentakel abgeschlagen hatte – nun schwer Verletzte wird von uns zu dem Loch mit dem Wasser gebracht. Dort taucht er unter und verschwindet in der Tiefe. Wir verbrennen zuerst die fünf Kanopen und schließlich den

kleinen Fisch. Tanji hört mit dem reif noch einen entfernten „Danke“, dann wird es still.

### **Session 04 - 3. Januar 2026**

Wenn wir jetzt der Spur der Fischschuppe folgen, wem erzählen wir davon? Benötigen wir vielleicht Unterstützung bei der Suche – auch finanzielle? Erzählen wir den Oberen der Madrassa von dem Fisch in der Tiefe und machen das Geheimnis öffentlich? Oder ist dies eine Unternehmung für uns ganz alleine? Doch zunächst ist Lernen angesagt, in der Madrassa und bei den Alarijal.

#### **Bahram ...**

... verfolgt während dieser Wochen die Politik Mokkatams. Es gibt diverse Gerüchte um die Brüder der Schatten und einen neuen Propheten der Tamim. Außerdem sind die Piraten in der Serendi-See sehr aktiv.

Dieser Tamim-Prophet postuliert, dass Ormut stärker sei als Alaman und wendet sich damit gegen den Glauben an die Zweiheit. Der Sultan soll seine Panzerreiter gegen die Schattenbrüder geschickt haben, aber das glaubt Bahram nicht.

#### **Maissa**

Die Schuppe des Fisches aus der Tiefe zeigt nach Südsüdost in Richtung der Erg Samawa oder vielleicht gar nach Serendib. Die Erg Samara – mit der Oase Numan als Zentrum - ist Gebiet der Tamim-Nomaden. Eine noch sehr lebendige Wüste mit wandernden Dünen und schwieriger in der Orientierung. Ich konzentriere mich also darauf.

Ich erfahre von einem Gelehrten der Madrassa, dass „natürlich“ Ormut in der Wüste das Wasser unter dem Sand angeordnet hat anstatt darüber wie in dem großen Wasser, das die Ungläubigen befahren. Überall sei in 30 Fuß Tiefe Wasser unter den ewigen Dünen zu finden. Das ist Meinung der Gelehrten!

Höhlen soll es dort nicht oder eher nicht geben, höchstens in den Hügeln. Aber dann wären die Höhlen ja voll Wasser. Nach und nach schwindet mein Glauben an die Worte des Mannes.

Die Alchemistin Sahadi erzählt mir zu dem Skarabäus Amulett, das ich von Musa erhalten

habe, Folgendes: Es sei sehr alt, meketischen Ursprungs und vermutlich wohnt ein Schutzgeist darin. Sehr selten und wertvoll soll es sein.

### **Galim**

Musa hat noch eine weitere, vierte Seite aus dem Tagebuch der Menhit entziffern können. Auch sie suchte nach dem Zugang zu der Wasserwelt. Irgendwann berichtet er uns, dass jemand an der Höhle in der Felsenschlucht gewesen sein soll. Der Eindringling habe ein Auge zurückgelassen, womöglich ein magisch Begabter für den Zauber Zauberauge. Musa berichtet jedem außer uns, dass es ein Ziegenauge ist. Auch die Stelen scheinen bewegt worden zu sein, so als hätte jemand lesen wollen, was auf den verborgenen Seiten geschrieben steht.

Galims Untersuchungen ergeben zudem, dass von den vier Amuletten zwei ausgebrannt sind. Die anderen beiden schützen gegen Blitzzauber und gegen Beeinflussung.

### **Dai-Lo**

An einem der Tage kommt eine Barke Meknesh mit einem Verwalter aus Leonessa, der zusätzliches Geld und einen Brief für Galim bringt. Das Geld soll den valianischen Gelehrten über den Sommer bringen, heißt es darin. Im Herbst soll er aber zur Hochzeit der großen Schwestern in Valian sein. Da gäbe es gar keine Diskussion, schreibt sein Vater.

In seiner freien Zeit knüpft Dai-lo Kontakte zu den Kantai in Nedschef. Der tote Alchimist Misa ist zwischenzeitlich von einer Frau ersetzt worden. Diese Sahadi hat auch den Laden des Toten übernommen. Sie sagt, sie würde nichts benutzen, was Misa gefertigt hat – angesichts dessen Vergangenheit als Schattenbruder. Bei den Alarijal ist die Nervosität groß. Jeder Angehörige der Truppe des Mir wird nun an den Fußsohlen kontrolliert, ob dort eine Tätowierung der Schwarzen Pfeile zu finden ist.

### **Tanji**

Der Gnom träumt bisweilen. Wacht auf und erinnert sich nicht. Nur einmal bleibt ein Gefühl von Angst und Schmerz zurück. Weil er nicht

wieder einschlafen kann, unternimmt er einen Spaziergang. In der Nähe der Madrassa haben Fischer einen großen Wels gefangen, einen dieser Zitterwelse. Er kauft den Wels lebend und lässt ihn im Sabil wieder frei. Außerdem lässt er ein kunstvolles Glasgefäß fertigen, in der er die Schuppe unterbringt. Ein Siegel zum Wiederfinden des Gegenstands zeichnet er ebenfalls auf das Glas – nur für den Fall.

Wenn wir zusammentreffen diskutieren wir lange (das heißt: vornehmlich Galim und Bahram), ob wir die Madrassa informieren sollten. Auch, weil wir sie vielleicht als Geldgeber brauchen. Letztendlich entscheiden wir uns dagegen, sondern wollen lieber allein losziehen.

Auch über die Route herrscht Uneinigkeit: Mit dem Schiff in die Serendi-See? Oder auf dem Sabil nach Süden? Mit dem Schiff oder zu Kamel? Wir entscheiden uns für den Weg nach Süden auf dem Kamelrücken. Doch wir rüsten keine große Karawane aus, um in Nedschef nicht aufzufallen.

Ich kaufe also ein: Kamele, Zelte, Wasserschläuche, Rationen für etwa eine Woche. Und ich handele mit Galim aus, dass ich das Reitkamel behalten kann als Lohn für meine Dienste, wenn diese Sache erledigt ist. Ich werde mein erstes eigenes Kamel haben!

Am 19. Tag im Skorpion reiten wir los in Richtung Madinat. Es ist kurz nach der Sabil-Schwemme und alles grünt. Die Rufe der Schiffer begleiten uns. Zu Mittag setzen wir über den Fluss. Eine Karawane mit etlichen Hundert Stoßzähnen aus Mokattam kommt uns entgegen.

Plötzlich hört Galim ein Geräusch, dass er nicht einordnen kann. Das Diadem in seiner Tasche spricht! Er setzt es auf und eine tiefe Stimme tönt durch seine Gedanken: „Gefahr!“ Im selben Moment kommt hinter Galims Kamel kommt etwas aus dem Schilf geflogen. Es schlägt auf und explodiert mitten in unserem Weg, eine Art Brandbombe. Auch vor mir an der Spitze des Zuges passiert das. Gleichzeitig stürmen

Gestalten aus dem Schilfdickicht links und rechts des Weges. Sie bedrängen uns hart mit Speeren, Pfeilen, Schwertern. Doch wir wehren uns unserer Haut. Als die ersten drei von Ihnen am Boden liegen, brülle ich die übrigen an: „Ihr werdet alle sterben!“ Im Verein mit einem Frostball aus den Händen Galims wirkt das: Sie flüchten und lassen fünf Tote zurück.

Weil sich hinter der quer über dem Weg lodernden Flammenwand weitere Schatten abzeichnen, springen wir todesmutig darüber. Dahinter nähern sich tatsächlich weitere Wegelagerer. Ihr Anführer ist ein Ascobar-Söldner. Er will nicht aufgeben, auch weil hinter ihm noch weitere sechs seiner Schergen kommen. Doch Dai-Lo ist kaum zu bremsen und wütet wie ein Dschinn unter ihnen. Auch der Schwarzgekleidete haucht seinen Atem aus. Aber offenbar war er nicht – wie gedacht - der Anführer, sondern wir erfahren von einem Verletzten, dass ein gewisser Mechemet uns an der Fähre gesehen und sofort eine Taube nach Madinat geschickt hat, um diese Falle vorzubereiten. Außerdem hören wir, dass ein Zauberer uns an der Fähre beobachtet hat. Das könnte darauf hindeuten, dass wir von dessen Männern in Madinat erwartet werden. Wer hat es nur auf uns abgesehen und warum?

Wir nehmen nur einen Gefangenen: Mutar, den Tari nur retten kann, indem er ihn als seinen Sklaven annimmt. Dai-Lo und ich schneiden den anderen die Kehle durch. Ich spieße zudem den Kopf des Anführers am Wegesrand auf einen Speer. Jeder soll sehen, dass niemand ungestraft eine Karawane überfallen darf. Tanji ist davon nicht sehr angetan und starrt uns wie zwei Wahnsinnige an. Er weiß nicht, wie sehr wir im Recht sind solchen Wegelagerern gegenüber.

Weil Galim aus Neugier – wie er sagt - gerne einmal in einem Bauernhaus, also einer echten Bauernkate, übernachten will, erfülle ich ihm diesen Wunsch. Wir übernachten also bei einer Familie. Die Nacht verläuft ereignislos und anders als ich dachte. Wider Erwarten ist der Gelehrte begeistert von der abenteuerlichen Unterbringung. Und das obwohl ich keine

reiche, sondern eher eine ärmere Familie ausgesucht habe. Gemeinsam mit den Leuten schlafen wir auf dem nackten Boden mit ein wenig Stroh als Unterlage.

Heute Mittag sollten wir Sharaf erreichen. Erneut begegnen uns zwei Tamim auf Pferden, überholen uns, doch sonst geschieht auf dem weiteren Weg nichts.

In Sharaf deutet Mutar auf ein Ruderboot auf dem Fluss und sagt: „Da sind sie“ und meint damit seine früheren Gefährten. Wir wollen uns deshalb nicht lange in dem Ort aufhalten, sondern wollen versuchen auf Höhe dieses Boots zu bleiben. Jedoch sieht Galim einen dicklichen Mann mit Esel – von dem er glaubt, ihn bereits einmal in der Madrassa gesehen zu haben.

Der Mann stellt sich als Malik der Gewürzhändler vor. Beide kommen ins Gespräch und Malik lädt Galim in sein Haus in Madinat ein. Doch ich folge ihm, als er zum Hafen geht und auch Bahram fragt am Schiff nach. Es stellt sich heraus, dass es nach Nedschef zurückfährt, obwohl Malik sagte, er wolle mit diesem Boot nach Madinat. Lügen über Lügen.

Später am Tag erblicken wir von einem Hügel aus eine verborgene Ankerstelle. Dort liegt das Boot der Banditen. Offenbar ist weiter den Sabil hinauf kein anderer geschützter Ankerplatz zu finden.

Dai-Lo, der den Zauber Höhenblick wirkt, glaubt etwa 16 Mann zu sehen, die sich für die Nacht einrichten. Wir beschließen nach kurzer Diskussion sie in Ruhe zu lassen und stattdessen so viel Strecke zu machen wie möglich. Als es Abend wird, finden wir in einer Bucht einen geschützten Platz und bauen dort zum ersten Mal unser Zelt auf.

Als Galim den Reif erneut aufsetzt und fragt, wer uns vor der Gefahr gewarnt hat, erhält die Antwort „Wir dienen unserem Herrn, und er hat befohlen euch zu beschützen“. Bahram sieht gleichzeitig ein Licht im Fluss, das ist offenbar unser Wächter.

Wir brechen früh auf. Weitere Tamim-Reiter begegnen uns. Seltsam, doch uns erscheinen diese Begegnungen inzwischen irgendwie gefährlich.

Am späten Nachmittag erreichen wir Madbah. Dort sind wir Zeugen eines Streits zwischen Dörflern und einem Schiffer. Als wir dem Gespräch noch folgen, kommen zwei weitere Tamim aus der Wüste auf uns zu. „Tasah hat nach euch geschickt“, sagen sie. Die weise Frau der Tamim soll von uns geträumt haben. Auf dem Weg - denn wir folgen Ihnen - fragen Sie uns, ob wir zum „Schlund“ wollen und grinsen dabei. Offenbar ist der Schlund ein Loch in der Wüste, zwei Tage südlich von hier.

Wir begleiten die beiden Reiter zu Tasahs Zelt, etwa eine halbe Stunde in die Wüste hinein. Im Zelt erwartet uns eine Tamim-Frau, noch recht jung. Sie trägt ein Schlangenamulett meketischen Ursprungs – es zeigt ein Symbol Kebechets – oder Jamlichas, wie sie heute genannt wird.

Tasah sagt, sie solle uns eine Nachricht überbringen und unsere Zukunft vorhersagen. Sie spricht folgende Worte: Drei Tote sehe ich. Ein Toter, er verfolgt euch. Ein Toter, er beschützt euch. Ein Toter, er erwartet uns am Ziel unserer Reise.

Was die Botschaft allerdings bedeuten soll, weiß sie nicht. Kebechet gab ihr den Auftrag, dieses Orakel zu verkünden, mehr weiß sie nicht. Allerdings erhalten wir erhalten von ihr einen Wimpel, der uns gegenüber anderen Tamim als Freunde kennzeichnet. Ich knüpfe ihn an die Spitze meines Speers. Keine Frage: Mein Abendgebet gilt Kebechet. Sie möge uns schützen.

### **Session 06 – 27. Februar 2026**

Eine ereignislose Nacht liegt hinter uns. Wir bauen Tasahs Zelt ab, dann zieht sie weiter in die Wüste hinein und wir auch – allerdings Richtung Sabil. Madbah erreichen wir kurze Zeit später. Eine Statue von Kebechet steht am Ufer und offensichtlich wird sie regelmäßig von Gläubigen besucht, wie die vielen – teils frischen

- Opfergaben beweisen. Ich bete dort, während die anderen die Tiere tränken und ausruhen. Es dürfte noch einen Tag dauern, bis wir Madinat erreichen. Gegen Abend suchen wir einen Lagerplatz zwischen Straße und Fluss.

Gegen Mitternacht – während Bahrams Wache - nähert sich ein Ruderboot von Norden, gegen den Strom. Zwei Personen rudern, eine weitere sitzt im Heck. Auch Gepäck ist zu erahnen. Tanji, den Bahram wegen seiner guten Augen weckt, erkennt den Dritten als den Gewürzhändler mit seinem Esel. Malik, wie er sich vorgestellt hat. Doch das Boot fährt an unserem Lager vorbei.

Weil Tanji die Binsen stechen, holt er mit einem Schnippen seiner Finger Maliks Turban zu sich. Der vorgebliche Händler springt erschreckt auf und befiehlt den Ruderern schneller zu rudern. Offenbar hat er die kleine Zauberei erkannt, ist vielleicht gar selbst ein magisch Begabter.

Am Morgen konsultieren wir erneut die Schuppe: Diese weist inzwischen recht deutlich in Richtung der Erg Samawa. Als wir ein Lager der Tamim am Wegesrand entdecken, frage ich vorsichtshalber einmal nach Wegen in den Süden, erhalte aber lediglich die Antworten, die ich mir selbst schon zusammengereimt hatte. Entweder über die Oase im Osten oder aber weiter in den Süden und dann entlang der Küste. Bahram winkt jedoch erneut ab. Er will keinesfalls in die Nähe der Grenze zu Mokattam kommen. Wessen mag er dort wohl schuldig geworden sein? Aber das ist seine Angelegenheit, wenn er hier keine Scherereien macht.

Später am Tag nähern wir uns Madinat. Viele neue Bauten und offensichtlich erst kürzlich frisch gegrabene Kanäle fallen uns auf – schon etliche tausend Schritt vor der Metropole. Madinat ist eine reiche Handelsstadt – der Umschlagplatz schlechthin für Waren aller Art am Sabil.

Wir überlegen, ob und wann wir Madinat betreten sollen. Wer weiß, wer dort bereits auf uns wartet oder Spione an den Toren postiert hat. So auffällig wie wir sind dürften wir kaum zu

übersehen sein. Wir beschließen, zumindest ein Mindestmaß an Vorsicht walten zu lassen und uns zu trennen. Galim, Tanji und ich wollen einen Bogen reiten und die Stadt dann durch das Osttor betreten. Bahram und Dai-Lo hingegen setzen den Weg fort und reiten durch das voraus liegende Südtor.

Auf dem großen Marktplatz, der eine Einheit bildet mit mehreren ihn umgebenden Karawansereien und dem Flusshafen, sprechen reich Gekleidete zu einer Menschenmenge, das fällt beiden auf. Ein Vertreter des Mir, also des Stadtoberhauptes, sowie der Kabir als oberster Priester gehören zu ihnen. „Ihr müsst euch nicht fürchten, der Kalif wird jeden Rechtgläubigen verschonen. Alles Verdächtige solltet ihr melden“, sagt der Priester. In der Menge hören Dai-Lo und Bahram zudem, dass der Vertreter des Mir kurz zuvor verkündet hatte, dass die Panzerreiter aus Kushan abgereist seien. Sie ziehen nach Norden und trafen vor kurzem in Bab-el-Ababil ein. Alle sind deswegen in Aufruhr. Der Mir will die Stadttore schließen lassen und zusätzliche Wachen aufstellen - trotz der beruhigenden Worte des Kabir.

Auf dem Markt suchen beide zudem nach Kamelen und Gastgeschenken für die Tamim und erkundigen sich auch nach Malik. Dieser soll – so erfahren sie nach einer Weile - mit allem möglichen handeln. Das erzählt ein Wächter an der Madrassa. Auch mal mit seltenen Artefakten, seltenen Pflanzen und dergleichen mehr.

Allein wirft Dai-Lo später einen ersten Blick auf das Haus, dessen Adresse Malik Galim genannt hat. An der Rückseite steht ein älterer Mann in einer offenen Tür – seine Augen scheinen blind zu sein und dennoch schaut er Dai-Lo direkt an. Hinter ihm ist ein kleiner Laden mit Werkstatt zu erkennen. Als Dai-Lo nähertritt, erkennt er, dass der Mann Spiegel herzustellen und zu verkaufen scheint.

Beide wechseln einige Worte, aus denen schnell ein Verkaufsgespräch wird. Dabei bemerkt Galims Diener, dass in der Werkstatt eine Gestalt hinter einem Regal steht und sie beobachtet.

Während des Gesprächs, das sich um Spiegel dreht, stiehlt sich die Gestalt davon – wie es scheint ein kleiner, dicker Mann – eventuell sogar Malik. Dai-Lo lässt sich nicht beirren und lässt sich einen guten Spiegel anfertigen. Bis morgen soll er fertig sein. Als er geht, hört er hinter sich aufgeregte Stimmen, was ihn neugierig macht. Das treibt ihn wieder zurück, und er schleicht erneut an den Laden heran. Er hört, dass die beiden Männer etwas wegräumen, in den Keller oder auf dem Dach verstecken wollen. Ein gewagter, kurzer Blick durch das Fenster zeigt Dai-Lo eine unter einem Teppich versteckte Luke im Boden, dann entfernt er sich endgültig.

Wir anderen sind inzwischen durch das Osttor in die Stadt geritten. Kaum erblickt Galim das erste Gasthaus, seufzt er vernehmbar und ist von einer Einkehr nicht mehr abzuhalten. Während es sich der Valeani gut gehen lässt, spreche ich mit den Tamim am Osttor, wo einige von ihnen ihre Zelte aufgeschlagen haben. Eventuell können wir mit Ihnen Richtung Osten reisen. Sie wollen morgen in aller Frühe aufbrechen. Doch ob sie uns mitnehmen, wollen sie erst besprechen – ungeachtet des Wimpels, den Tasah uns gab.

Galim und Tanji tauchen tief in das Geschehen auf dem Markt ein. Kein Stand, den sie auslassen, keine angebotene Ware, der Galim nicht wenigstens einen Blick widmet. Er ersteht schließlich „zur Vervollständigung seiner landesüblichen Tracht“, wie er sagt, zwei reich verzierte Krummdolche. Während die Freude über seine neue Vollständigkeit noch überwiegt, wird der Valeani von einem Schariden angesprochen, dessen Aussehen ihn als Zauberer oder zumindest Gelehrten ausweist. Sharif nennt er sich. Und umso erstaunlicher: Er hat bereits Gnome gesehen, eine Seltenheit hierzulande. Auch in ihrer kurzen Unterhaltung – ebenso wie in der ganzen Stadt - sind die näher rückenden Panzerreiter Mokattams Stadtgespräch. Galim und Sharif verabreden sich für den Abend in einem Kaffeehaus nahe der Madrassa.

Währenddessen erhebt Tanji - immer noch der fixen Idee folgend, unbedingt diesen ominösen Schlund in Natura sehen zu wollen - ein wirklich langes Seil. 100 Schritte oder mehr wickelt er schließlich um seinen dünnen kleinen Körper. Das lässt ihn nun ein wenig wie einen Kreisel aussehen, mit dem Kinder spielen.

Darüber hinaus macht der Gnom einen Abstecher in die Madrassa – ebenfalls mit dem Ziel, mehr über den Schlund zu erfahren. Der Besuch bleibt weitgehend vergeblich, abgesehen von einer 200 Jahre alten Reisebeschreibung eines Valeani.

Am Abend gehe ich mit Galim und Bahram noch einmal zu den Tamim, die über unsere Bitte nachgedacht haben und einer Begleitung zustimmen. Bis zur Wasserstelle Nuzhat dürfen wir sie begleiten – das wäre etwa der dritte Teil des Wegs bis zur großen Oase Numan – wenn ich die Entfernung richtig einschätze.

Um mehr über die ominösen Vorgänge im Laden des Spiegelmachers zu erfahren, macht Dai-Lo einen nächtlichen Abstecher zu dem Haus, das er am Nachmittag beobachtet hatte. Auf dem Weg bemerkt er, dass er selbst verfolgt wird. Er verbirgt sich, bis seine beiden Schatten vorbeigehen, und folgt ihnen dann – seltsam genug bis zu der Gasse, die auch sein Ziel ist.

Die beiden Männer klopfen, aber niemand öffnet. Allerdings – das erkennt Dai-Lo aus der Entfernung – bewegt sich etwas auf dem Dach des Hauses. Der KanThai steigt von seinem Beobachtungsposten lautlos auf die Dächerlandschaft hinauf und sieht am Ort der Bewegung jemanden stehen und warten. Der Figur nach zu urteilen ist es jedoch nicht der kleine, dicke Malik.

Leise steigt Dai-Lo wieder hinab auf die Straße. Ebenso geräuschlos nähert er sich dem einen der beiden Männer, der an der Ecke zum Eingang in die Gasse offenbar Schmiere steht. Der Ring mit dem Giftstachel ist bereit, doch als Dai-Lo noch zwei Schritte von dem Mann entfernt ist, dreht sich dieser plötzlich um. Die nahe Gestalt macht ihn misstrauisch und er zieht eine

Klinge. Vollkommen überrascht, besitzt der KanThai dennoch die Geistesgegenwart, in die Rolle eines Betrunkenen zu schlüpfen und unerkant bis zur nächsten Ecke weiter zu taumeln.

Kurz darauf ist Lärm aus der Gasse mit Maliks Haus zu hören und auch schnelle Schritte. Das lässt Dai-Lo umkehren und erneut zu dem Laden schleichen. Weil die Tür nicht verschlossen ist, riskiert Dai-Lo die Gelegenheit, um den Laden und auch den Keller zu inspizieren. Unten finden sich Säcke, Kisten, Töpfe, mehr nicht.

Er versucht vergeblich auszumachen, wohin sich die Männer gewandt haben. Selbst ein erneutes Erklimmen eines Dachs ergibt keine weiteren Informationen. Allerdings bemerkt Dai-Lo eine Gestalt auf einem Dach auf der anderen Seite der großen Handelsstraße. Zu weit, um hinüberzuspringen. Also hinab und wieder hinauf? Als er wieder herabklettert, läuft er unmittelbar in einen Trupp von sechs Wachen hinein. Er kann - unerkant, wie er hofft - davonrennen und entkommt, aber es ist knapp.

Galim und Sharif setzen ihr angeregtes Gespräch im Kaffeehaus fort. Morgen wollen sie sich wieder treffen, vereinbaren sie. Doch daraus wird nichts. Am nächsten Morgen reiten wir sehr zeitig los, am 24. Tag im Skorpionsmond. Allerdings müssen wir auf Dai-Lo warten, der seinen Spiegel abholen will. Er erfährt von einem Nachbarn, dass Männer des Mir den Spiegelmacher oder Malik oder vielleicht gar beide geholt haben. Dai-Lo versucht einmal mehr einzubrechen, wird aber gesehen und rennt erneut fort.

Gemeinsam mit sieben Tamim treten wir die Reise an. Sie scheinen es recht eilig zu haben. Trotz Sonnenschirm und Kopfbedeckungen ist die Mittagshitze für die Nicht-Schariden unter uns brutal. Aus purer Verzweiflung wirkt Galim einen Hauch des Winters, als wir zur Mittagszeit Sonnensegel aufspannen und seufzt wohligh ob der kurzfristigen Erleichterung.

Gegen Abend erreichen wir das erste Brunnenhaus. Bahram springt als Erster vom

Kamel und rettet sich in den Schatten des kleinen, aus Lehmziegeln errichteten Gebäudes. Kühle und Dunkelheit umfassen ihn, doch auch eine dunkle Gestalt, die sich auf ihn stürzt. Eine Löwin, die offenbar ebenfalls den Schatten gesucht hat. Der Sprung geht jedoch fehl und es ist nur ein kurzer Kampf. Ich ziehe dem Tier das Fell ab und wir entscheiden, es den Tamim zu schenken – als Gegenleistung dafür, dass wir mit ihnen reisen dürfen. Dann fördern wir Wasser für die Tiere und uns aus dem Brunnenschacht und befreien das Haus vom herein gewehten Sand, wie es üblich ist.

### **Session 07 – 13. März 2026**

Es ist spät geworden, als wir fertig sind. Wir erzählen Geschichten am Lagerfeuer, bevor wir uns in die Zelte zurückziehen. Ich gehe Wache, als sich die Kette um meinen Hals erwärmt. Ich greife danach, doch der Anhänger in Form eines Skarabäus ist verschwunden. Gleichzeitig sehe ich einen Käfer im Sand krabbeln. Plötzlich taucht eine Spinne aus dem Sand auf, holt sich den Käfer und verschwindet wieder im Sand. Ich kann sie in der Dunkelheit nicht finden, und ramme deshalb meinen Speer an die Stelle, um am Morgen genauer nachzusehen. Am Morgen suche ich die Stelle und ein Tamim warnt mich vor dem sonnenförmigen Abdruck einer Sandspinne in der Nähe. Die Spinne flüchtet, als ich mit dem Schaft des Speers im Sand stochere, doch der Skarabäus bleibt auch nach eingehender Suche verschwunden.

Als wir losziehen, erhebt sich ein starker Wind, der den Sand aufwirbelt und die Sicht fast unmöglich macht. Man erkennt kaum das Kamel vor sich. Immerhin wird die Hitze erträglich. Wir rasten am Mittag nur kurz, auch weil der Wind kein Zelt zulässt. Am Nachmittag ragt eine kleine Felskette aus dem Sand.

Dennoch hat Suylem, der Anführer der Tamim, vor, noch zwei Stunden in der Dunkelheit weiterzureisen. Sie wollen ein bestimmtes Wasserloch erreichen. Weil es bald dunkel wird und Felsen einen guten Schutz böten, spreche ich mich dagegen aus. Mir ist unwohl, doch weil die anderen den Tamim zustimmen und ich

weiß, dass meine Kenntnis dieser Wüste nicht noch immer nicht allzu gut ist, stimme ich schließlich schweren Herzens zu.

Als bereits die Dunkelheit hereingebrochen ist, stellen wir fest, das Rami fehlt – einer der Tamim. Nur sein Kamel ist noch da und niemand kann sich erinnern, wann er ihn zuletzt gesehen hat. Wir gehen ein gutes Stück in der Dunkelheit zurück. Die Fackeln erhellen den Boden nur ungleichmäßig, was ein Verfolgen der Spur beinahe unmöglich macht. Irgendwann ist die Spur verschwunden – einfach so. Suylem entscheidet, dass wir unseren Weg wieder aufnehmen und den Lagerplatz suchen, der etwas erhöht in den Felsen liegt.

Wir halten Wache und wollen dann am Morgen weiter suchen. Ich erkenne während meiner Wache eine Gestalt hinter einem Felsen, die wie Rami aussieht und mir zuwinkt. Ich rufe die Wache der Termin und frage ihn um Rat. Er weckt Suylem und kurze Zeit später ist das ganze Lager wach.

Mit einem mulmigen Gefühl sehen wir nach. Kein Rami ist zu finden, aber Spuren von einer Person, die in die Wüste geht. Wir fünf folgen dieser. Nur dem Zufall ist es zu verdanken, dass ich das Mal eine riesigen Sandspinne mit einem Durchmesser von etwa eineinhalb Schritt erkenne. Ramis Spur führt direkt daran vorbei, was bei diesen Spinnen eigentlich ein Ding der Unmöglichkeit darstellt. Als wir andersherum um den Felsen gehen, endet die Spur Ramis erneut einfach so – als wäre er fortgeflogen. Ich mache das Zeichen gegen das Böse.

In Bahrams Wache wird einer von unseren Wasserschläuchen an einem der Kamele aufgeschlitzt. Verursacht wurde das von Ramis Dolch, der daneben auf dem Boden liegt und den die anderen Tamim erkennen. Wir streiten kurz darüber, wer uns den Schlauch ersetzen soll.

Dann erreichen wir Nuzhat. Galims erster Gedanke gilt einem ausgiebigen Bad. Wir verabschieden uns von den Tamim, die wir in den letzten Tagen begleitet haben. Als wir uns

nach einem Trupp umsehen, der uns nach Numat mitnehmen kann, erfahren wir, dass die Tamim inzwischen allen mokatischen Händlern die Weiterreise dorthin untersagt haben. Als Grund wird die nahende Anwesenheit der mokatischen Panzerreiter genannt. Diese machen die Tamim nervös. Immerhin könnte es der Kalif auch auf ihr Volk abgesehen haben.

Bahram hat in der Karawanserei eine merkwürdige Begegnung. Ein kleiner, dicker Mann (diesmal ohne Esel) fällt fast vom Stuhl, als er den Mokati erblickt. Es ist der uns wohlbekannte Malik, der stottert und etwas von Verfolgung stammelt. „Was wollt ihr von mir“, will er ängstlich wissen. Tanji nutzt die Gelegenheit, Malik seinen Turban zurückzugeben, was den schwitzenden Mann noch mehr in Panik versetzt.

Wer folgt hier also wem? Denn Malik beschreibt einen Mann, der ihn und offenbar auch uns beobachtet hat – schon an der Fährstation und auch in Sharaf sowie in der Madrassa bei Barajan – dem Gehilfen von Musa. Sie sollen Meketisch gesprochen haben, wie Galim nach eingehender Befragung Maliks zu wissen glaubt. Malik suchte in der Bibliothek der Madrassa nach Pflanzenbüchern, wie er händeringend erklärt. Das wiederholte Auftauchen dieses Unbekannten ängstigt Malik so sehr, dass er ganz abstruse paranoide Geschichten erzählt, uns aber offenbar keine Lügen aufischt.

Er spricht von einem Karim, einem ehemaligen Schattenbruder. Diese Organisation Alamans macht ihre Mitglieder manchmal auch mit Drogen gefügig. Malik „hilft“ diesen, wenn sich wieder aus dieser Sekte lösen wollen, indem er die Droge ebenfalls herstellt. Es soll eine Art Sirup auf Basis von Kwat sein. Möglich ist, dass Barajan wirklich ein Spion in der Madrassa ist. Insgeheim erwirbt Dai-Lo eine Flasche des Sirups von Malik.

Am ersten Tag im Schlangenmond – also übermorgen – wollen 20 Tamim mit etwa 100 Kamelen nach Numat aufbrechen. Mit Ihnen könnten wir ziehen, das verabrede ich.

Tanji macht sich mit den Kindern in der Oase bekannt und fragt sie beim Spielen nach ungewöhnlichen Leuten. Sie zeigen ihm einen unauffällig gekleideten Mann, der sich immer wieder nervös umsieht. Tanji schickt seinen „Sklaven“ Mutar zu Galim, um ihn herbeizurufen. Während sie ihn beobachten, füttert er gerade ein Kamel. Sie beschließen deshalb, den Kindern Geld für dessen Beobachtungen zu versprechen. Die Nacht verläuft ereignislos.

Am nächsten Morgen wird Bahram von einem anderen Mokati angesprochen, den er kennt und der offenbar einer der Händler ist, die jetzt hier festsetzen. Beide schwatzen ein wenig.

Auf dem Markt bekommt Galim einen Opferdolch der Heket angeboten. 100 Goldstücke soll dieser kosten. Es gelingt dem Valeani, den Mann auf 60 Goldstücke herunterzuhandeln, wie er uns freudestrahlend berichtet. Immerhin: Der Dolch trägt Magie in sich, wie Galim nach einigen Untersuchungen erfreut feststellt.

Doch dann - es ist kaum zu glauben, nachdem wir uns tagelang erfolgreich gegen das wahnwitzige Ansinnen gestraubt haben - überredet Tanji Galim tatsächlich zu einem Ritt zum Schlund. Sie finden einen Tamim, der bereit ist, sie für den unglaublichen Lohn von einem Dinor dorthin zu führen. Beide zusammen überreden schließlich auch Bahram und Dai-Lo, sie zu begleiten. Ich aber bleibe zurück, schon der Kamele wegen.

Die Reise soll drei Stunden in Anspruch nehmen. Der Tamim-Führer bringt die vier in die Gegend, wo sie mehrere Dünen absuchen, bevor sie den Sandtrichter finden, der Schlund genannt wird. Oben auf dem Kamm halten die anderen Tanjis Seil und lassen ihn hinab. Die Wände des Schlunds, der etwa 6 Schritt im Durchmesser misst, scheint unterhalb des Sandes aus schwarzem Fels zu bestehen. Relativ glatte Wände erkennt der Gnom, die senkrecht annähernd 50 Meter weit in die Tiefe führen. Danach scheint der Schacht in eine leichte Neigung überzugehen. Er führt jedoch noch

weiter hinab, so tief, dass Tanji nicht sicher ist, ob das Schimmern unten von den Reflexionen auf Gold und Geschmeide stammt oder aber nur heller Sand ist.

Der Gnom wirft eine brennende Fackel hinab, doch er kann nicht mehr erkennen als zuvor schon. Nur kühle Luft zieht von unten herauf. Plötzlich wird dieser Luftzug stärker und Tanji, der kaum soviel wiegt wie ein großer Wasserschlauch, hebt ab wie ein Papierdrachen, bevor er abstürzt und irgendwo im Sandtrichter landet. Wenige Augenblicke später bewegt sich ein Sandwirbel auf ihn zu. Im allerletzten Augenblick können die anderen ihn weit genug hinaufziehen. „Ich hab genug“, ruft unser verhinderter Entdecker.

In Nuzhat ist derweil gegen Mittag die Karawane eingetroffen, die wir zu Beginn unseres Ritts überholt hatten. Später am Nachmittag kommen Reiter, ebenfalls aus Madinat. Flüchtende vielleicht? Ich traue meinen Augen nicht, als ich zwischen ihnen Barajan entdecke. Auch er erkennt mich und berichtet, er sei von Musa geschickt worden, Galim zu suchen. Doch ich bin misstrauisch nach Maliks Geschichten und glaube ihm nicht. So versuche ich, ihn im Unklaren über den Verbleib von Galim und den anderen zu lassen, beginne jedoch, mich ob seiner Hartnäckigkeit in Widersprüche zu verstricken.

Immerhin achte ich darauf, die anderen abzufangen, bevor sie die Karawanserei betreten, um sie vor Barajan zu warnen. Soll er glauben, ich hätte ihn angelogen, als ich sagte, ich sei allein. Das kümmert mich nicht.

### **Session 08 – 11. April 2026**

Was Barayan mitbringt:

- eine von Musa verfasst Notiz
  - eine kleine meketische Krötenstatue aus braunem Sandstein
- Wirkung: setzt man die Kröte auf den Boden und spricht man das Zauberwort „Chep er Ankh ut“ entsteht um die Statue ein magischer Kreis des Widerstehens mit Zaubern +20 (ABW 4). Hebt man die Kröte vom Boden auf, endet die

Wirkung.

- ein meketisches Schutzamulett mit einem Krötensymbol gegen magisches Spüren  
Wirkung: Wie ein Schutzamulett gegen arkanes Spüren (ABW 8) (ARK S.184)

- einen starken Heiltrank

Wirkung: gibt 2W6 LP und AP zurück

Inhalt der Notiz:

- Das Manuskript der Menhit wurde aus der Madrasa gestohlen.
- Musa hat zunächst geglaubt, Galim hätte das Manuskript mit auf die Reise genommen.
- Die Leitung der Madrasa hat aber Hinweise\* auf die Aktivität von Schattenbrüdern in der Madrasa gefunden. Es spricht alles für einen Diebstahl durch die Schattenbruderschaft.
- Musa möchte aber herausfinden, ob Galim das Manuskript nicht doch hat.
- Musa gibt der Gruppe weitere schützende Artefakte mit, die Barayan ihnen aushändigen soll. Ein mächtiges meketisches Schutzamulett mit einem Schutzgeist darin wurde ebenfalls gestohlen oder Musa hat es der Gruppe bereits versehentlich ausgehändigt. Es besteht aus einem schlichten Skarabäus an einer Kette.
- Musa bittet die Gruppe sehr vorsichtig gegenüber Fremden zu sein und nicht zu viel Zeit zu verlieren.

Was Barayan noch berichtet:

- Der Diebstahl war einen Tag nach Abreise der Gruppe.
- Musa und er haben aus einer Chronik aus Achet Serkef noch etwas über Menhit und Neferhotep erfahren:

Im letzten Jahr ihrer Regentschaft hat Menhit in Achet Serkef einen Aufstand gegen ihre Herrschaft niedergeschlagen. Danach erreichte ihr Schreiber Neferhotep Achet Serkef. Anschließend reiste sie mit Neferhotep in die Wüste nach Osten und nahm zwei Boote und hundert Minenarbeiter mit.

- Barayan wollte die Gruppe gerne begleiten, aber die Strapazen der Reise bis hierher haben

ihn eines Besseren belehrt.

- Die Torwächter von Madinat haben ihm gesagt, wohin die Gruppe gereist ist.

\* Auf Nachfrage weiß Barayan nicht, um welche Hinweise es sich dabei handelt.

### **3. Tag im Flussferdmond Jahr 168 meiner Regentschaft**

Der Schacht reicht tiefer, als es die Sonne sieht. Mein magisches Auge mit dem Blickzauber des Satis belegt, verliert seine Sicht bei fünfhundert oder sechshundert Schritten Tiefe. Der Schacht fällt steil ab, das Wasser ist klar und weder gibt es dort Pflanzen noch Tiere noch Licht. Der Stein bleibt in seiner eigenen Art und Farbe erhalten bis auf einen Riss etwa auf halber Wegstrecke, der den dahinterliegenden Sandstein offenbart.

### **5. Tag im Flussferdmond Jahr 168 meiner Regentschaft**

Ich beschwor nacheinander zwei Wasserdienner aus Kebechets Reich zur Erkundung der Tiefe. Der erste Diener kehrte nicht zurück. Der zweite Diener kehrte nach einem halben Tag zurück und berichtete von verworrenen Tunneln und Höhlen, die schließlich am untersten Ort in eine riesige Kaverne in einem gewaltigen Fall in ein massives inneres Meer münden. Die Kaverne sei beherrscht vom Element Luft und voller Winde, hell erleuchtet doch ohne einen Zugang zur Sonne. Die Lage des Wasserfalls konnte er mir nicht genau nennen, die Tiefe nicht schätzen, da er sich oft verirrt hat. Der Diener war geschwächt und geistig zerrüttet. Ich muss schließen, dass der erste Diener den Wasserfall passiert hat und seine Rückkehr unmöglich war. Ich werde einen weiteren Diener suchen, der den Rückweg bewältigen kann. Meseknefs Aufzeichnungen aus Khet-Neser könnten hilfreich sein.

### **11.Tag im Flussferdmond Jahr 168 meiner Regentschaft**

Ein geflügelter Wasserdienner konnte nach großen Mühen gerufen und in den Schacht entsandt werden. Er kehrte nicht rechtzeitig zurück, bevor das magische Band riss. Ein weiterer Versuch soll unternommen werden.

### **12. Tag im Flussferdmond Jahr 168 meiner Regentschaft**

Meine Diener berichten von Lichtern in der Tiefe des Schachts und schweren Träumen. Bei meinem Eintreffen sind die Lichter verschwunden. Eine magische Durchsuchung des Schachts bleibt ergebnislos. Ich schließe eine magische Einflussnahme aus der Tiefe nicht aus. Die Höhle wird mit Incheprew gesichert, die das Verlassen der Höhle bewachen. Die menschlichen Diener werden bis auf zwei Beobachter entfernt. Beratung mit Shenu Zenenet morgen geplant.

## **16. Tag im Flusspferdmond Jahr 168 meiner Regentschaft**

Erster Versuch der Verständigung mit dem Reif: Ich sah mich sogleich in einen Traum aus Erinnerungen und Gedanken des Fisches gezogen. Ich sah die Kaverne und das Meer, von dem mir mein geflügelter Diener berichtet hat. Ich war in den Gedanken des Fisches und schwamm mit ihm weit durch den Ozean. Ich konnte nicht ausmachen, was mit mir geschah und kämpfte darum, nicht in Ohnmacht zu fallen. Ich sah Bilder so zahlreich und so eindringlich, dass ich sie nicht begreifen konnte. Ich fühlte dabei, was nicht meine eigenen Empfindungen waren. Ich spürte große Angst beim Anblick eines gewaltigen Wasserfalls, der aussah, als entspringe er aus dem Meeresboden in dunkler Tiefe. Der Wasserfall war rund und voller Luft. Der Fisch führte mich weit durch das grüne Meer. Ich vergaß die Zeit. Die Ausmaße der Welt wurden mir zuteil, obwohl ich die Bilder dazu nicht wiedergeben kann. Ich weiß nicht, ob es Träume oder Erinnerungen sind, ob sie für mich gedacht wurden oder Abbilder der echten Welt darstellen. Nach langer Reise tauchte er auf und ich konnte am Ufer des Meeres einen Menschen undeutlich sehen. Ich habe mir den Ort genau eingepägt. Es schien, als wolle er ihn mir zeigen. Die Orientierung war bei mir und die Lage des Ortes befindet sich noch in meiner Erinnerung. Ich werde später prüfen, ob der Ort wirklich besteht. Ich sah einen Menschen, aber er war verschwommen, als handele es sich um ein unvollständiges Trugbild. Wollte der Fisch mir das zeigen oder mich damit täuschen? Nur mit Mühen konnte ich mich diesem Gedankensturm widersetzen. Erst lange nach Anbruch der Dunkelheit bin ich jetzt wieder frei. Ich bin verwirrt und noch voller Eindrücke. Ich muss mit Schenu Zenenet sprechen.

## **17.Tag im Flusspferdmond**

Ich habe Maßnahmen für den weiteren Austausch getroffen. Schenu Zenenet wird die Abwehrkraft des Reifs verstärken, um die geistige Kontrolle über den Fisch zu erhöhen. Ich werde ihn fangen und ihn verhören müssen, um die Wahrheit zu erfahren. Mein Schreiber Neferhotep wird an den Ort aus meiner Erinnerung reisen, weit im Süden, den mir der Fisch zeigte. Er wird dort nach einem Zugang suchen und mir bald berichten. Wenn dort Menschen leben, wird er sie finden. Seine Reise bleibt geheim, nur Narmer habe ich eingeweiht

## **26. Tag im Flusspferdmond Jahr 168 meiner Regentschaft**

Der Fisch der sich als König ausgibt, widersteht bisher jeder Folter. Am Mittag kam zu meiner Belustigung ein Leibwächter aus dem Schacht. Er glich den Welsen im Sabil, war aber von monströser Gestalt und geschickt mit seinen Fangarmen. Einer meiner Diener wurde von ihm erwürgt und es gefiel mir sehr. Ich versteinerte den Leibwächter und wies meine Steinmetze an, den Inchebrew im Vorraum eine ähnliche Gestalt zu geben. Es ist doch ein bitterer Schmerz, wenn die nächsten Fischwächter beim verzweifelten Versuch ihren Herren zu befreien, von ihresgleichen erwürgt werden. Es wird mir nützen.

Zu den Bildern des Fisches: Er zeigte mir nicht nur das große Meer, das unter einem wundersam erhellten Himmel liegt und von leuchtenden Fischen bewohnt wird. Er nahm mich auch zu einer Insel mit, auf der ohne Zweifel ein Mensch unbekannter Art vor einem Feuer und einer Behausung zu sehen war. Das Bild war gewiss echt, denn ich erlangte Kontrolle über seinen Geist, als er es mir zeigte. Der Reif ist bereits sehr mächtig und die Magie des Fisches dringt kaum noch hindurch. Es muss also Menschen dort unten geben, auch wenn mir der Zugang noch unbekannt ist. Ein Reich solchen Ausmaßes wird meine Macht weitaus mehr stärken, als es der nächste Feldzug tun wird. Ein ganzes Königreich ohne Sonne eröffnet ungeahnte Möglichkeiten. Der Fisch versprach mir den Zugang zu zeigen, eine Höhle begehbar von Menschen bis an den Rand des Meeres, wenn ich ihn nur frei ließe. Er ist verzweifelt und glaubt, gegen meine Folter bestehen zu können. Er kennt mich nicht und es steht ihm noch großes Entsetzen bevor, in einem Maße, wie ich es lange nicht gekostet habe.

Mit seinen Dienern spricht er im Geiste und ein weißes Leuchten begleitet dies. Auch in getrennten Becken über einige Entfernung ohne Wasser gelingt dieser Austausch. Ich muss untersuchen, wie dieser Austausch von statten geht.

Inzwischen bin ich zu der Ansicht gelangt, dass die sehr schwache elementarmagische Aura nicht von den Fischen selbst stammt, sondern flüchtig dem Wasser aus der Tiefe anhaftet. Hierzu werde ich die Schriften Sirkups befragen.

## **12. Tag im Steinbockmond Jahr 168 meiner Regentschaft**

Meine Folter war nutzlos. Der König des Tiefenreichs weigert sich, den Zugangsweg zu enthüllen. Da meine Pflichten im Feld rufen, muss ich ihn zurücklassen. Ich kann seine Widerspenstigkeit nicht ohne ein Kunstwerk der Vergeltung lassen. Er wird zur Ankh Imumet präpariert. Sein untotes Leid wird ihn gefügig machen für eine spätere Fortsetzung der Befragung. Die vollende Konservierung seiner schwelenden Verzweiflung wird bitteren Schmerz in hohem Maße abwerfen, für den ich noch Verwendung finden werden. Seine fünf Diener werden zu Shu Imumet konserviert. Ihre nutzlose Wut wird seinen Schmerz verstärken. Möge sein Geist genießbar bleiben, bis ich mich ihm wieder widmen kann. Er ist stark und sollte bis zu meiner Rückkehr bestehen. Ich verstecke ihn im Sockel seines versteinerten Leibwächters. Dort, in dieser trockenen Grabkammer spürt er die Nähe seines hilflosen Wächters, ohne entkommen zu können.

## **13. Tag im Steinbockmond Jahr 168 meiner Regentschaft**

Im Sabil wurden in den vergangenen Tagen Lichter gesehen. Des Königs Diener sind bereits im Fluss. Sie müssen unter der Erde hineingelangt sein und ihre Geistesmagie ist eine Gefahr für die Herrschaft von Nedschef. Ich sollte nicht zu lange fortgehen.

Ich habe den Reif der Verständigung mit dem König an Narmer, Hohepriester des Sutech übergeben. Der Reif ist nun im Flussschrein am Futterplatz von Sutechs Heer verwahrt. Die Kammer liegt im Wasser. Sollte die Stimme des Königs bis in die Stadt aus dem Reif dringen, können ihm seine Diener dort hören jedoch nicht helfen und werden von Sutechs Heer verschlungen, wenn sie sich nähern. Niemandem ist gestattet den Reif bis zu meiner Rückkehr zu verwenden.

Narmer hat Anweisung seine Diener nach den Fischen des Königs auszuschicken, falls sie im Sabil auftauchen und sie zu vernichten.

Sobald ich zurückkehre, werde ich noch einen Zauber Meseknefs zur Folter versuchen. Das Reich ohne Sonne wird meine nächste Eroberung werden.