

Maissa bint Cihaya – Tagebuch der Abenteuerkampagne xxx – 2025/26

SL: Niels Jackson

Spieler:

Tanji Berggnom aus Aran (Elementarbeschwörer) – 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 (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

Session 02 - 25. Oktober 2025

Session 03 - 28. November 2025

Session 04 - 3. Januar 2026

Drei 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 unbekannten 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 Auftrittens 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 einstmals gute Kleidung ist zerschlissen 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 schüttle 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 beimesse. 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, dass 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 Riesenskorpione 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 Zaubzeug 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 instandzusetzen.

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 mehrere 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, Sarkophage ähnlich. Auf dem Boden davor sind mehrere Beschwörungskreise in den Stein gebraten. 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, dass 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 einiger 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 röhrt 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 Ormuts. 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, Ormuts 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 Manuscript von Menhit der Schlächterin mitzuteilen. [Drei Seiten konnte er übersetzen](#).

Die Zauberherrscherrin 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 unbekannten 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, dass 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 zugedröhnt 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 abzubrechen. 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 Todessiehsucht 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 Ormuts 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 einzige 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 Schutzauber auf dem Kasten und öffnen ihn. Darin liegt ein Diadem – offenbar der Reif von dem im Manuscript 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 Tsauterin und wir würden si vergiffen, 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 empfände 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.

3. Tag im Flusspferdmond 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 Flusspferdmond Jahr 168 meiner Regentschaft

Ich beschwore 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 Flusspferdmond 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 Flusspferdmond 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.

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 Inceprew 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.