

Das Erbe der Magiermogule

- Azsila Ya'Quintano (Zahori – Christian Z.)
- Phedro Scanone (Geweiheter/Fähnrich – Bernd H.)
- Ramon Marboso Tiamartin (Magier – Sascha V.)
- Haldan von Agumin (Liebfelder Scharlatan – Christian F.)
- Thorim (Zwerg Artefaktmagier aus Khunchom - Christopher)

Zeitraum: Travia 1003 BF
Ort: Khunchom
Meisterpersonen: Artefaktmagier Zerbes Bakron

30.Travia

Phedro und Azsila kommen in Khunchom mit dem Schiff an. Im Hafen wird sein kleiner Wagen abgeladen und erregt die Aufmerksamkeit der Zöllner. Azsila weigert sich Zoll zu bezahlen und verzaubert die Hafengewachen. Azsila fährt zum Feterdhin-Platz und richtet seinen Wagen dort für die Nacht ein. Auf dem Feterdhin-Platz treffen immer wieder die bunten Kastenwagen der Gaukler ein und suchen sich einen Stellplatz. Phedro nimmt sich ein Zimmer im teuren Hotel „Erhabener Mhanadi“ und speist im Kellerrestaurant.

Ramon erreicht Khunchom ebenfalls mit dem Schiff und muss hier ein paar Tage verweilen, bevor es weiter nach Perricum geht. Er nimmt sich ein Zimmer im Hotel „Tulamidya“, wechselt aber später in das Haus Khunchom, weil ihm sein altes Zimmer nicht mehr gefiel (laute Nachbarn, schlechterer Service).

Der Artefaktmagier Thorim sitzt zu Hause und studiert Bücher. Der Scharlatan Haldan ist in Khunchom, um sich hier die Gauklerumzüge anzuschauen und sucht ein Zimmer. Er bittet einem kleinen Gassenjungen ihm ein Zimmer zu zeigen. Er wird in das Gassengewirr des Tulamidischen Bezirks gebracht und erhält einen einfachen Schlafplatz, den er mit diversen Gauklern teilen muss. Die Helden erfahren, dass die Gaukler auf dem Feterdhin-Platz des Diebstahls (Diamanten und andere Edelsteine wurden von den Reichen gestohlen) beschuldigt werden. Der Platz wird abgesperrt und von fast 100 Gardisten schwer bewacht.

Plötzlich ein lauter Knall über Khunchom und ein Beben erschüttert die Stadt. Eine Rote Lichtsäule steigt in den Himmel hinauf. Alle befinden sich in einem Raum.

Es ist das Hotelzimmer von Ramon. Man misstraut sich und ist verunsichert. Langsam suchen die Helden (zum Teil getrennt) nach dem Grund und untersuchen die Stadt, die Akademie und den Sultanspalast. In der Akademie gibt Azsila sich Scherzhaft als Diamantenbesitzer aus (Schubkarre voll) und wird von der Garde abgeführt, weil diese glauben den gesuchten Diamantenräuber gefasst zu haben. Azsila kommt in Haft und wird gefoltert. In der Dunkelheit treffen die Übrigen Helden am Palast ein. Durch dunkle Schächte geht es in die Tiefe zum unterirdischen Teil des Palastes. Eine große Meute Ratten durchdringt von draußen die unterirdischen Gänge. Die Helden werden aber nicht angegriffen und so gelangen die Ratten in das unterirdische Kanalsystem. Die Helden erreichen die unterirdische Halle und sehen dort Anzeichen eines Rituals, plötzlich hören die Helden den lauten Knall, dann ein Beben.

Die Helden erwachen wieder in dem Zimmer. Azsila begibt sich sofort zum alten Sultanspalast.

Dort kann er ein Gespräch zwischen einem Diener des Namenlosen und dem Magier vom Zaubertheater (Zerbes Bakron) belauschen. Es stellt sich heraus, dass der Zaubertheaterbesitzer mit Hilfe seiner magischen Puppen die Diamanten aus der feinen Gesellschaft stiehlt. Der Magier verlässt mit seinem Wagen schließlich den Palast in Richtung Stadt.

Der Diener des Namenlosen begibt sich in die Halle unter dem Palast und vollzieht ein Dunkles Ritual. Azsila kann den Worten nicht mehr lauschen, weil ihm davon die Ohren schmerzen (sie bluten). Der Diener des Namenlosen verschwindet in die Stadt. Die Helden rüsten sich in der Stadt passend aus und begeben sich ebenfalls zum Palast. Dort treffen sie Azsila, der ihnen das erlebte berichtet. Die Helden werfen die Feuerschalen der Beschwörungsstätte im unterirdischen Gewölbe um und stören so das Ritual. Die Helden kehren zur Stadt zurück und suchen den Wagen des Zaubertheaters. Der Wagen wird auf dem Marktplatz gefunden und der Magier führt gerade eine Theaterstück mit seinen magischen Puppen vor. Eine der Puppen (die Prinzessin) setzt sich von dem Wagen ab und macht sich auf den Weg zum Palast des Großfürsten Istav. Die Helden folgen der Puppe. Phedro bleibt im Sultanspalast, um mehr über dieses Ritual herauszufinden. Die Puppe läuft zum Palast des Großfürsten um dort den Schlüssel der Schatzkammer zu stehlen. Thorim folgt dem Puppenspieler. Der Magier steigt ab, um auf seine Puppe zu warten. Thorim gibt dem Pferd einen klapps, das Pferd erschreckt sich und läuft zu seinem „nach Hause“. Azsila und Haldan überqueren gerade die Brücke, als ihnen die Kutsche schnell entgegenkommt. Es gelingt den Helden die Kutsche zu dem Haus der Familie Bakron zu verfolgen. Die Helden stürmen das Haus (hören im inneren Schreie – die Familie Bakron wird getötet) Ein heftiger Kampf entbrennt und die Kultisten geraten in Bedrängnis. Ein beschworener Dämon verfolgt Haldan auf den Marktplatz und wird dort gestellt.

Die Helden erwachen wieder in dem Hotelzimmer... Die Gruppe teilt sich auf. Phedro und Haldan gehen zum Sultanspalast, um den Diener des Namenlosen bei dem Ritual zu stören. Es gelingt und der Geweihte flieht. Phedro wird von einem dunklen Fluch getroffen und fällt fast erfroren zu Boden und „taut“ langsam wieder auf. Haldan kann den dunklen Kultisten stellen und zu Boron befördern.

Die Helden wachen im Zimmer des Hotels wieder auf. Die Helden verlassen schnell das Zimmer. Azsila und Thorim stellen den Puppenspieler Bakron zur Rede und er vertraut sich ihnen an. Seine Familie wird von Dienern des Namenlosen gefangen gehalten und er müsse ihnen das Auge der Mogule (riesiger Diamant im Fürstenpalast) mit Hilfe der Puppen holen. Die Helden fassen den Plan, die Familie zu retten und sich aus dieser Zeitschleife zu befreien.

Azsila fährt mit dem Puppenspieler zum Fürstenpalast, holen den Stein und kehren zu den Sultanspalast zurück. Dort soll die „Übergabe“ stattfinden (Familie gegen Stein). Die anderen Helden lauern den Kultisten abends in der Gasse auf, um die Familie zu befreien. Per Paralü gelingt es den Helden die meisten der Kultisten zu versteinern und liefern sich danach einen schweren Kampf gegen den Anführer und seinem Gehilfen. Nach kurzer Zeit sind die Kultisten tot am Boden, oder zu Statuen erstarrt. Die Garde trifft ein und wird von der Gruppe aufgeklärt. Ein Besuch bei der Akademie und dem Alten Sultanspalast können die Angaben der Helden bestätigen. Das Auge der Mogule wird an den Fürsten zurück gegeben. Bakron wird wegen Diebstahl zu einem Jahr Kerker verurteilt. Die gefangenen Kultisten werden nach einem schnellen Verfahren zum Tode verurteilt und an einem heimlichen Ort hingerichtet. Die Helden mussten von dem Geweihten der Peraine versorgt werden, da sie Namenlose Wunden erlitten hatten. Diese Wunden heilen nicht auf natürliche Weise ab. Die Zeitschleife wurde durchbrochen und Khunchom vor dem Untergang bewahrt.

01.Boron – 08.Boron

Die Helden verbringen diese Tage in Khunchom, um sich von den Strapazen zu erholen. Die Gruppe erkundet die Stadt und lernt sich besser kennen.