

## Gleichgewicht der Macht (Spährenkräfte)

- Nesro (Alchimist – Christian Z.)
- Haldan von Aquamin (Liebfelder Scharlatan – Christian F)
- Thorim (Artefaktmagier, Christopher)
- Thorge (Gladiator – Bernd H)
- Avessandra (Rabengardistin, Heiko J)
- Friar (Einbrecherin, Michael SD)

Zeitraum: Travia 1005 BF

Ort: Rashdul

Meisterpersonen: Shanatir von den Sheynuchanim, Spektabilität Dschelef ibn Jassafer

### 01.Travia

Haldan und Thorge erreichen Khunchom und mieten sich dort im Gasthaus „Erhabener Mhanadi“ ein. Beide brechen zu der Akademie auf, um sich mit Thorim zu treffen. Vor der Akademie treffen die beiden Helden den Zwerg. Thorim ist auf dem Weg zum Marktplatz, um dort mit den Scholaren „Prüfungsaufgaben“ zu verkaufen.

Am späten Nachmittag hat Thorim seinen Dienst für die Akademie beendet und geht mit Haldan und Torge zum „Erhabener Mhanadi“, um in der Schankstube etwas zu trinken. Man spricht über die alten Zeiten. Die Drei besuchen am Abend den Vater von Thorim in seinem Anwesen. Dort erhält Thorim die Aufgabe, eine wichtige Auftragsarbeit zu einem Geschäftsfreund in Rashdul zu bringen. Es handelt sich um ein Kollier – ein sehr wertvolles Kollier. Bis zum 5. Travia hätten die Helden Zeit. Falls Thorim und seine Freunde versagen sollten, würde sein Vater über eine Enterbung nachdenken. Das Verhältnis der beiden ist eh seit Jahren angespannt. Die Helden willigen ein und planen gleich in den frühen Morgenstunden aufzubrechen.

### 02.Travia

Kurz vor Sonnenaufgang holen Thorge und Haldan den Thorim ab. Thorims Sippe lebt im Maraskanerviertel und unterhält dort mehrere Werkstätten für Schmuckbearbeitung. Auf dem Weg zum Tor sehen die Helden wie ein paar Gestalten den Rur&Gror Tempel ausräumen und alles auf einen kleinen Kastenwagen laden. Haldan wirkt eine Illusion (Gardisten tauchen auf) und die Einbrecher laufen davon. Zwei von ihnen springen auf den voll beladenen Wagen und wollen mit der Beute fliehen. Thorge stürmt voran und durchschlägt die Zügel. Die Pferde scheuen und laufen davon. Haldan und Thorim folgen Thorge zum Wagen. Thorim konzentriert sich auf einen Zauber und Haldan zieht seine Waffe, um den Anführer auf den Wagen zu stellen. Thorge liefert sich ein kurzes Duell mit dem Wagenlenker und kann ihn nach einigen wuchtigen Schlägen zur Aufgabe zwingen. Haldan hat weniger Glück und wird schwer vom Anführer der Gauner verletzt, dass er sich zurück ziehen muss. Der Gauner springt vom Wagen, um Haldan den letzten Schlag zu verpassen, als er plötzlich starr in seiner letzten Bewegung wird. Thorim hat einen Praralü auf ihn gewirkt.

Die Helden finden im Tempel die beiden Geweihten und können die von ihren Fesseln befreien. Danach tragen die Helden die gestohlenen Gegenstände zurück in den Tempel. Dabei stoßen sie auf Nesro, der eingerollt in einem Teppich liegt. Nesro revanchiert sich mit einem Heiltrank für Haldan. Er gibt vor, neu in der Stadt zu sein. Er ist vor einigen Tagen von Maraskan gekommen.

Die beiden Maraskaner bedanken sich überschwänglich und segnen die drei Retter.

Die Gruppe beschlagnahmt den erbeuteten Kastewagen und macht noch einige Besorgungen auf dem Marktplatz. Die Helden reisen weiter nach Rashdul.

#### 03-04.Travia

Unterwegs treffen sie auf Jassar ibn Rohal, einem Wagenlenker und bieten ihm Geld, damit er sie bis nach Temphis zum Hafen bringen kann. Jassar ist einer der besten Wagenlenker des Balash. In Temphis verkaufen die Helden den Wagen und die Pferde und buchen eine Passage nach Rashdul. Dort versucht Nesro mit Hilfe eines Rosstäuschers ein erfolgreiches Geschäft abzuschließen, was aber erst nach einigen Widrigkeiten gelingt. Verspätet gelangt er auf das Schiff.

#### 04.Travia

Nachmittag. Ankunft in Rashdul. Die Gruppe macht sich auf den Weg zum Basar und trifft dort den Händler Faruk ibn Hamed, um das Kolloier zu übergeben. Doch dieser lehnt ab und bittet die Helden, ihm erst am Abend die Kette zu überreichen. Es soll eine Überraschung für seine erste Frau werden und die wäre heute Abend nicht im Haus. Die Helden sind einverstanden und überlegen nun, was sie bis dahin anstellen können, als die Gruppe Zeugen eines Wortduells zweier Magier werden. Ein junger Elementarist und ein alter Beschwörer streiten sich auf offener Straße. Es droht zwischen den beiden Magiern ein Magierduell auszubrechen. Die ersten Basarbesucher bringen sich in Sicherheit. Plötzlich ertönt über der Stadt ein lautes Grollen. Ein Dämon löst sich von einem Turm der Akademie und fliegt auf den Basar zu. Auf den Weg zum Basar feuert der Dämon Flammenstrahlen auf die Häuser ab. Die Menschen rennen panisch durch die Straßen und werfen dabei die Marktstände um. Der alte Beschwörer will den Dämonen bannen, doch hat er alleine nicht die Kraft dazu. Doch der junge Elementarist verweigert jede Hilfe und will den Beschwörer bekämpfen. Nesro schreitet ein und greift den Elementaristen an, während Thorim dem Beschwörer hilft den Dämonen zu bannen. Thorge läuft durch die Gassen um den Dämonen auf sich aufmerksam zu machen und abzulenken. Nesro kann den jungen Magier mit einem gezielten Tritt schwer verletzen und ihn so von einem Angriff auf den alten Beschwörer abbringen. Doch der junge Feuelementarist schlägt mit einem Flammenstrahl zurück und Nesro zieht sich schwer verletzt aus dem Kampfgetümmel zurück. Der junge Elementarist kann nicht dazu überredet werden sich einer magischen Gemeinschaft anzuschließen, um gemeinsam den Dämonen zu bannen. Er zieht sich in den Hintergrund zurück. Haldan versucht den Dämonen zu bannen und Thorim versucht ihn mit Magie zu beschützen. Doch es gelingt nicht. Aus der naheliegenden Akademie kommt Hilfe: zwei Dschinne und ein halbes Dutzend Magier können den mächtigen Dämon bannen.

Die Garde trifft ein und versucht für Ordnung zu sorgen. Häuser brennen, Marktstände liegen zerstört am Boden und Menschen wurden verletzt. Die Spektabilität Dschelef ibn Jassafer lädt die Helden ein, ihn am nächsten Tag in der Akademie zu besuchen.

Das Kolloier kann an dem Händler erfolgreich übergeben werden. Danach mieten sich die Helden im Haus Festum ein. Thorge hat es sich plötzlich anders überlegt und verabschiedet sich von der Gruppe. Er hat kein Interesse im Land der Tulamiden herumzureisen. Er will nach Norden und versucht alleine seinen Weg zu finden.

#### 05.Travia

Die Helden besuchen die Akademie. Dort erfahren die Helden den Hintergrund des gestrigen Ereignisses. Es ist eine Geschichte über die den Kampf Beschwörer gegen Elementaristen, der seit vielen Jahren in der Akademie ausgetragen wird. Vor einem Jahr wurde Belisunim Spektabilität der Akademie und Verbot die Elemtarzauberei. Nach einem internen Kampf gegen die Lehrer wurde sie getötet. Die Gruppe erhält einen Auftrag von der Spektabilität: Sie sollen einen Weg finden, der alle Dämonengefäße/Speicher ausfindig macht, den die Belisunim erschaffen hatte, bevor sie starb. Dabei soll das Buch Ketab al Djiinim hilfreich sein, doch es ist seit einem Jahr verschwunden.

Die Helden besteigen den Turm der ehem. Spektabilität Belisunim. Thorim aktiviert eine der steinernen Wandfiguren mit einem Analysezauber. Ein Zant manifestiert sich und die Helden sehen sich plötzlich in einem Kampf um Leben und Tod wieder. Nach und Nach fällt ein Held nach dem anderen unter den wütenden Hieben und Bissen des Untiers bewusstlos zu Boden. Der Hausdschinn Ramanlyr kann den Zant vertreiben und die Spektabilität rechtzeitig zu Hilfe holen.

#### 06.Travia

Die Helden liegen im Krankenzimmer und werden durch Heilmagier und Kräutermischer der Akademie aufgepäppelt.

#### 07.Travia

Die Helden nehmen die Nachforschungen wieder auf. Mit der Hilfe des kleinen fliegenden Hausgolems können die Helden den Schüler Nahid ibn Achmed und den Kampfmagier Rohal ibn Raul des Diebstahls des Buches überführen. Beide werden der Schule verwiesen. Doch befindet sich das Buch jetzt im Besitz der Familie Sheynuchanim. Die Helden versuchen soviel wie möglich über die Familie Sheynuchanim herauszufinden. Thorim sucht in der Bibliothek nach Hinweisen und Nesro versucht etwas persönliches von der Belisunim zu bekommen und braut in der Alchimieküche ein paar Tränke. Die Helden finden heraus, dass die Belisunim ein Mitglied der Familie Sheynuchanim war. Haldan erkundet den Turm der Belisunim. Doch wird ihm das alleine zu unheimlich und so bricht er die Untersuchung ab. Abendessen mit allen in der Akademie und danach treffen mit Spektabilität Jassafer.

#### 08.Travia

Die Helden erkunden den Turm der Belisunim, der seit einem Jahr nicht mehr betreten wurde. Im Raum hängt ein riesiger Wandspiegel, der durch ein Tuch verdeckt wird. Das Tuch bildet sich zu einer Hand, als wenn jemand aus dem Spiegel greifen würde. Haldan schlägt nach der Hand und das Tuch fällt zu Boden. Nebel wabert aus dem Spiegel und füllt langsam den Raum. Die Helden verlassen schnell den Raum (außer Nesro, der neugierig vor der Tür steht). Nesro wird von einer Nebelhand gepackt und verschwindet im Nebel. Haldan läuft in den Raum, um Nesro zu helfen. Nesro taucht im Keller der Akademie auf (aus dem zweiten Spiegel) und wird von einem Schüler gefunden. Die Tür schlägt plötzlich zu und Haldan ist alleine im Raum. Die Fenster im Raum verdunkeln sich und die Statue (mitten im Raum) bewegt den Kopf zu Haldan. Der Dschinn Ramanlyr, Nesro und die Spektabilität klopfen oben an der Tür. Der Spuck hört plötzlich auf. Die Helden beschließen das Haus der Sheynuchanim aufzusuchen und so an das Buch zu gelangen. Thorim fertigt Artefakte an und Haldan lässt sich ein Beschwörergewand machen. Er will sich als Schüler der Belisunim ausgeben. Am Nachmittag macht er sich auf um die Familie zu

besuchen. Haldan erreicht das Anwesen und steht vor dem Tor des Anwesens: „Gib Blut und tritt herein“ steht dort in Tulamidya geschrieben. Am Tor ist ein kleiner Metallkopf angebracht und der hat scharfe Zähne. Haldan ritzt sich den Finger an den Zähnen und zieht an dem Hebel. Das Tor geht auf und er betritt den Kiesweg der zum Haus führt. Im Haus wird er von einer Wächterin empfangen. Er wird eingelassen und wartet im großen Saal der Ahnengalerie. Meister Shanatir der Patriarch der Familie begrüßt ihn und bittet ihm einen Tee an. Haldan erzählt ihm seine Geschichte, doch Shanatir glaubt ihm nicht und fordert einen Beweis. Haldan beschwört einen Heshtot, doch kann er ihn nicht beherrschen. Der Heshtot jagt Haldan bevor er sich wieder in seine Spähre zurück zieht. Shanatir ist jetzt besonders misstrauisch und stellt Fragen zu seiner angeblichen Lehrmeisterin. Doch Haldan kann seine Fragen nur unzureichend beantworten und wird von Shanatir aus dem Haus geworfen. Haldan ist froh, dass er mit heiler Haut aus der Sache gekommen ist und zieht sich zum Hesindetempel zurück, um dort Buße zu tun. Danach geht er in ein Teehaus, um sich zu betrinken.

Friar kommt in Rashdul an und erkennt einen betrunkenen Mann vor einem Teehaus im Basarviertel und hofft darauf, ihre Barschaft zu erweitern. Es ist Haldan, den sie gleich um seinen Geldbeutel erleichtert. Danach bringt sie ihn zum Haus Festum und hofft auf mehr Beute. Avessandra sucht sich ein Gasthaus in der Stadt und versucht verzweifelt ihre Dublonen in Shekel einzutauschen. Sie findet ein Zimmer in der Karawansei Haus Festum. Sie legt sich schlafen. Haldan und Friar betrinken sich in der Schankstube und mieten sich ein Zimmer.

#### 09.Travia

Haldan und Friar sitzen im Schankraum um ein Frühstück einzunehmen und beobachten dabei, wie Avessandra von zwei betrunkenen Fuhrleuten belästigt wird. Es kommt zu einer Keilerei, wobei die beiden Blank ziehen. Haldan und Friar schreiten ein und können den Fuhrleuten kräftig zusetzen. Die beiden Fuhrleute fliehen, doch musste Avessandra schwere Treffer einstecken. Es kommt in der Taverne zu einer wilden Schlägerei. Haldan, Avessandra und Friar verlassen die Karawansei. Friar und Avessandra suchen einen Heiler auf. Haldan kehrt zu der Akademie zurück.

Nesro erkundigt sich über Händler die das Haus der Beschwörer beliefern. Er erfährt, dass man eine Lieferung Pflanzen erwartet und so besucht er den Pflanzenhändler. Er kann ihn überreden, ihn bei dem Besuch am Nachmittag zu begleiten.

Nesro besucht mit dem Pflanzenhändler die Sheynuchanim. Dort wird er mit dem Händler freundlich empfangen und in das Empfangszimmer geführt. Nesro versucht Shanatir einige seltene Alchimistische Zutaten zu verkaufen (unter anderem ein Zyklopenauge). Während dem Gespräch tritt der Alte Beschwörer vom Basar in den Raum und setzt sich dazu. Er ist ein alter Freund der Familie und erkennt Nesro sofort. Shanatir bietet Nesro an, alles weitere bei einem Abendlichen Essen zu besprechen. Nesro und der Händler verlassen das Anwesen.

Während Thorim sich bei einem Schneider eine neue Robe machen lässt, trifft Haldan die beiden Frauen beim Haus Festum. Er heuert beide Frauen an. Sie sollen die Gruppe verstärken und diverse Aufgaben übernehmen. Nesro und Thorim stoßen später dazu und man bespricht die Fortschritte und Ergebnisse. Ein Bote übergibt Nesro eine Schriftliche Absage von Shanatir, dass er an die Angebote doch nicht interessiert sei (ist zu einem Besuch bei Freunden außer Haus). Die Helden beschließen trotzdem Shanatir einen Besuch abzustatten und planen wie man dort vorgehen will.

Am Abend machen sich die Helden auf zum Haus von Shanatir. Thorim ist unter einen Turban versteckt, den Nesro auf seinem Kopf trägt. Nesro hat Thorim mit Hilfe eines Trankes schrumpfen lassen. Friar, Avessandra und Haldan folgen Nesro. Im Garten entdecken die Helden eine Sandfarbende Katze, die um die Beine von Haldan herum streift. Haldan packt die Katze und will diese über die Mauer werfen. Doch die Katze schlägt gegen die Mauer. Die Katze verwandelt sich in einen Cha Muyan Dämonen und greift die überraschte Gruppe an. Es entbrennt ein Mörderischer Kampf. Die Helden stecken schwere Treffer ein und merken, dass die kaum eine Chance gegen das Tier haben. Plötzlich wird der Dämon unsichtbar und schleicht um die Helden herum. Die Tür vom Anwesen öffnet sich und ein Diener steht in der Tür. Nesro packt den Diener und würgt ihn nieder. Der Diener wird bewusstlos und bricht zusammen. Zwei Wächterinnen ziehen gerade die Vorhänge zu und werden von Thorim mit einem Paralü ausgeschaltet. Die Helden erkunden vorsichtig das Erdgeschoss und belauschen dabei einige Diener. Meister Shanatir ist nicht im Haus und kehrt erst später wieder. Das wollen die Helden ausnutzen und durchsuchen einige Räume im Erdgeschoss. Doch sie kommen nicht weiter. Haldan verkleidet sich und nutzt eine Illusion, um als Meister Shanatir aufzutreten. Er tritt in einen Dienerraum und fordert von den überraschten Bediensteten, dass sie ihn zu dem Arbeitszimmer führen sollen. Die Helden folgen dem Diener hinauf in den 1.Stock zu dem Arbeitszimmer von Shanatir. Dort entdecken die Helden das Buch Ketab al Djiinim. Es ist mit einem Lederband auf einen Pult gefesselt. Haldan durchscheinendet das Band und nimmt das Buch an sich. Nesro entdeckt ein Geheimfach mit 200 Dublonen und nimmt das Gold mit. Die Tür ist plötzlich verschlossen und ein Gitter sichert die Tür. Nesro hat eine Sicherung ausgelöst, als er das Gold gestohlen hat. Die Helden schauen auf den Balkon hinunter und entdecken Shanatir im Garten, wie er zurückkehrt. Thorim wirkt einen Zauber. Die Luft ist jetzt so zäh, das man darauf „schwimmen“ kann. Schnell steigen die Helden auf diese Luftmasse und versuchen die Mauer zu erreichen. Shanatir und die Wächterinnen erreichen das Arbeitszimmer. Mit Hilfe eines Motoricus kann Shanatir Thorim das Buch aus der Hand reißen, doch Thorim wendet ebenfalls einen Motoricus an, der genauso stark ist wie der von Shanatir. Das Buch wird hin und her gerissen. Die Wächterinnen schießen mit Kurzbögen auf die Helden. Ein Nebel wird von Haldan erzeugt und verhindert, dass die Kämpferinnen ihre Ziele anvisieren können. Die Helden können das Buch endlich an sich bringen und erreichen die Mauer. Shanatir wirkt eine Dämonenbeschwörung in seinem Garten. Die Dämonenkatze folgt den Helden. Die Gruppe versucht im nahe liegenden Rahjatempel Schutz zu finden, doch auch die Katze folgt ihnen dort hinein. Die Helden erreichen mit Mühe die Akademie und können der Spektabilität das Buch übergeben.

#### 10.Travia

Shanatir fordert die Rückgabe des Buches und sein Gold von der Akademie. Die Spektabilität versichert Shanatir, dass der Goldraub eine Sache der Glücksritter sei. Beide einigen sich darauf, dass die Akademie das Buch für einen Mond ausleihen darf. Die Helden fordert er hingegen zu einem Duell. Haldan nimmt die Herausforderung für die Gruppe an, wenn 50 Dublonen vom gestohlenen Gold als Prämie für den Sieger gestellt werden. Shanatir ist einverstanden. Thorim will sich in einem Spiel (1001 Nacht, Memory) des Geistes messen, Friar will sich hingegen in einem Rechnenwettbewerb messen, Haldan versucht sich in einem Zauberduell und Nesro läßt sich auf ein „Rote und Weiße“ Kamele ein.

Die Spektabilität Jassafer ibn Dschelef wird als Schiedsrichter teilnehmen und fordert die Helden auf, die Akademie zu verlassen, damit seine Neutralität von Shanatir anerkannt wird.

## 12.Travia

Tag des Duells. Ort ist das Anwesen von Shanatir. Ein Versuch ein Dutzend „Zuschauer“ anzuwerben (wurden mit neuer Kleidung und Essen gelockt) scheitert vor der Tür der Villa Sheynuchanim. Die „Zuschauer“ haben einfach zuviel Angst vor dem Magier.

In dem Duell gegen Thorim muss sich Shanatir klar im Spiel 1001 Nacht geschlagen geben und verliert 50 Dublonen an ihm. Das Wettrechnen gegen Friar kann er klar für sich entscheiden. Bei dem Spiel „Rote und Weiße“ Kamele kann er sich ebenfalls klar durchsetzen und nutzt die Möglichkeit Nesro zu verhöhnen. Durch versteckte Magie kann er die Figuren so erhitzen, dass sich Nesro die Finger verbrennt. Im Magischen Duell gegen Haldan muss Shanatir überraschend eine Niederlage hinnehmen. Beide stehen sich im Duellkreis gegenüber. Haldan wirkt bereits eine Illusion von sich vor Shanatir (ohne das er es merkt) und verkriecht sich unter einem hingeworfenen Mantel im Duellkreis. Shanatir wirkt als erster einen Zauber auf die Haldanillusion, doch kann Haldan mit Hilfe eines Motoricus (unter dem Mantel) den Gürtel und die Schuhe manipulieren, das Shanatir aus dem Kreis gezogen wird. Der verwirrte alte Magier stolpert aus dem Kreis und verliert so das Duell. Shanatir akzeptiert seine Niederlage und lässt die Helden mit den 100 Dublonen ziehen.

Avessandra wird von den Helden aus dem Borontempel abgeholt und dann buchen die Helden am Abend eine Schiffsreise nach Khunchom.