

Vom Wahn getrieben (300 AP)

- Gawen „Phexado“ - später Azra de' Quintara (Phex Geweihter – Christian Z.)
- Cordovan von Fasar (Magier aus Fasar– Sascha G.)
- Abujin al Raschidjaar (Maraskaner aus Sinoda– Michael)
- Jobdan Galdifei (Jäger aus Tiefhusen – Dominik S.)
- Kairan (Owangi aus Uthuria – Sebastian B.)

Zeitraum: Rondra 1018 BF

Ort: Khunchom

Meisterpersonen: Spektabilität Khadil Okharim (Leiter der Dracheneiakademie), Nabil Okharim (Sohn von Khadil und Gehilfe der Helden), Omar ibn Hayduk (stellvertretende Spektabilität), Hashaban ibn Dunchaban (Leiter der alchemistischen Fakultät), Quadir Munjid (Archivar der Dracheneiakademie), Hashaban ibn Rafir (Gardehauptmann von Khunchom), Ashana Saba Perihma (Tempelvorsteherin von Tsa), Rashana dar Moralan, (Hauptgeweihte der Rahja), Zhulamin (Besitzer des Teehaus), Dhamara al Fahd (Anführerin der Ritter des immerwährenden Kampfes), Hiradriel ibn Sindh ay Uru'achin (Tempelvorsteherin des Hesinde Tempel), der Lehrer der Diebe

12. Rondra 1018 BF

Ankunft der Uthuriaflotte in Khunchom. Die Mannschaften und Helden werden frenetisch gefeiert und vom Großfürsten Selo persönlich zu einem großen Bankett eingeladen. Dabei werden Geschichten, Waren und die 3 Tschatuli präsentiert. Gawen setzt sich vom ganzen Trubel in den Phextempel ab.

13. Rondra

Besuch der Dracheneiakademie. Die Spektabilität Khadil Okharim gibt den Helden den Auftrag bei der Aufklärung eines Mordes behilflich zu sein. Es handelt sich um einen bekannten Seelenheilkundigen, der viele Freunde in der Oberschicht (sogar den Großfürsten) hat. Die Helden willigen ein und nehmen am Tatort die ersten Ermittlungen auf. Dem Opfer wurden mehrere Messerstiche zugefügt und die Ohren abgeschnitten – ein brutaler Mord!

Bei einem Abendessen bespricht man den Mord – danach kehren die Helden zur Akademie zurück in ihre Wohngemächer. In der Nacht (Traum?!) werden die Helden in den Kampf um Gawens Seele hineingezogen. Tapfer kämpft man gegen die Anhängerschaft Tasfaraels, um Gawen zu helfen. Phex schließlich steht Gawen beim Kampf um seine Seele gegen Tasfarael bei und gibt ihm danach eine neue Identität. Gawen verliert sein Aussehen und darf sich nicht mehr als Gawen ausgeben. Somit ist er vor Tasfarael verborgen. Gawen nennt sich seitdem Azra de' Quintara. Nur einige seiner Freunde (z.B. Cordovan, Abujin, Jobdan, Aurelia, Cuanu und einige andere) erkennen ihn als Gawen wieder. Die Helden erwachen erschöpft in ihren Betten...

14. Rondra

Die Spektabilität ruft die Helden am nächsten Morgen zu sich. Ein weiterer Mord ist geschehen! Die Helden werden zu dem Haus der Kapitäne geführt und entdecken dort die Leiche eines 15

Jährigen Jungen. Jobdan verliert derweil den Anschluss zu der Gruppe und verirrt sich in der Stadt. Seine Angst vor Menschenmassen macht ihm zu schaffen. Erst später stößt er dazu. Angeblich soll es einen Zeugen gegeben haben und so suchen die Helden in der Stadt nach ihm. Im Elendsviertel stellen die Helden wohl zu viele Fragen, denn ein wütender Mob jagt die Gruppe vor sich her. Irgendwann gelingt es den Helden den Mob abzuhängen. Beim Lehrer der Diebe erfahren die Helden dann etwas mehr über den Mord.

15. Ronda

Im Maraskanviertel wurde die Leiche eines maraskanischen Schmiedes gefunden. Er wurde anscheinend so manipuliert dass er sich selbst getötet hat.

16. Ronda

Die Helden haben im Hesindetempel Aufzeichnungen über ein altes Ritual gefunden, dessen Resultat flächendeckender Wahnsinn wäre. Anscheinend dienen die Opfer als Katalysator und als Möglichkeit Paraphernalia zu sammeln. Die Helden konnten über die Aufzeichnungen das nächste Opfer ausmachen und überwachen es nun. An diesem Tag wurde kein Mord gemeldet!

17. Ronda

Opfer Nummer 4 und 5 wurden von den Helden bei den Ermittlungen gefunden. In der Rauschkrauthöhle „1001 Rausch“ wurde eine Süchtige tot aufgefunden und die Garde informiert. In der Wohnung bei dem Hesindetempel wurde eine Hesindegeweihte gefunden.

Die Helden rekonstruieren auf einer Khunchomkarte die wahrscheinlichsten Orte für einen Mord und legen sich auf die Lauer. In den Rahjagärten wird alles für einen Hinterhalt auf den Mörder geplant. Der Khadi und seine Frau (der verkleidete Gawen) machen wie jeden Abend ihren Spaziergang durch die Rahjagärten, als sich plötzlich 3 Gestalten vor ihnen teleportieren und sofort zum Angriff übergehen. Die auf der Lauer liegende Helden greifen sofort ein und ein wilder Kampf entbrennt. Der Magier und seine beiden Gefährten sind überrascht und so gehören die ersten Aktionen den Helden.

Nachdem die Feinde niedergeworfen wurden, entwickelt der Stab des Magiers ein gefährliches Eigenleben. Wie ein riesiger Magnet zieht er aus den Gärten Holz an sich und verwandelt sich zu einem riesigen Holzgolem. Es dauert einige Zeit, bis auch er bezwungen werden kann. Die Helden überleben verletzt und erschöpft – die Mordserie endet hier...

In der Akademie sprechen die Helden dann vor und gemeinsam mit der Spektakularität klärt sich alles auf: Rashid (ein Magister der Akademie, er hatte nur eine kurze Szene ganz am Anfang) stand unter dem Bann eines alten koptischen Zepters, welches von einem alten rachsüchtigen Geist besessen ist. Zusammen mit 2 Gardisten des immerwährenden Kampfes die von ihm beherrscht sind versuchte Rashid das Ritual zu vollenden, kann aber im Kampf von den Helden bezwungen werden. Die Stadt Khunchom versucht nun alle Morde herunter zu spielen und so verpflichten sich alle Beteiligten zum Stillschweigen.