

Dajin Solo

1.1 Lesen der verbotenen Bücher/Auseinandersetzung mit verbotenem Wissen

Ich bin mir nicht sicher, ob Du weißt, warum diese Bücher verboten sind. Folgende Eindrücke schreibe ich Dir mal auf.

Arkanum (Standort: zukünftig Assarbad's Kammer)

Als du das Arkanum liest, merkst Du, dass es nicht nur göttliche Wörter von ungeheurer Macht gibt, du kennst selbst noch 1, 2 ? , sondern dass dich die wahren Namen der Dämonen nach dem Lesen anspringen. Sie hinterlassen ein pelziges Gefühl auf der Zunge und massieren deine Gehirnwindungen. Du magst zwar durch die maraskanisch inherente Ablehnung von Dämonen und die knallharte Gehirnwäsche deiner Ausbildung des zeiten fingers tsas so weit sein, dass dir von den Versuchungen nur übel wird, denke aber daran, dass deine Schüler eben noch nicht so weit sind und a) Halef Rashtullagläubig ist und b) Rohal dem tulamidischen 12 Götterglauben anhängt, dort wo man der Zeit der Diamantenen Sultane noch nachtrauert, und Dämonen wie Elementare wie gefährliche Hilfsmittel verwendet wurden

Borbarad's Testament (Standort: zukünftig Assarbad's Kammer)

Borbarad's Einflüsterungen sind kalt und logisch. Sie heben alle Gedanken eine Kategorie nach oben - sie haben die Dimension, sich selbst als Gott zu sehen und eigene Moralvorstellung durchzusetzen.

Beispiele:

- Wenn Religion behauptet, dass man Tiere schlachten darf, weil Menschen überlegen sind, warum kann man dann nicht Menschen schlachten, verwenden, wenn man ihnen überlegen ist. Ob Sklaverei, Lehnswesen oder Macht des Geldes, es ist praktisch immer das selbe
- wenn Aktivposten der Macht (Kaiser, Hochgeweihte usw.) unfähiger sind als man selbst, oder selbst unmoralische Dinge tun und sich bspw. durch die Götter decken, ist es da nicht moralische Pflicht Veränderung durchzuführen
- wenn etablierte traditionen die ersten beiden dinge zementieren, muss man nicht dagegen angehen und erst einmal alles in frage stellen und ausprobieren, bevor man es akzeptiert
- am ende wird man von seinen restriktionen gelöst. Bereits er (borbarad) verspricht große Macht - die man verwenden kann, wie man möchte (also auch altruistisch) - man muss nur an ihn glauben und mit Lebensenergie zaubern. Aber das eigentliche was er verspricht, ist es Macht ohne göttliche restriktion zurück an die Menschen zu geben, und zwar an die, die es verdient haben (Nichterstgeborene, Bastarde, von garethern unterdrückte usw.)e

überlege, wie das auf deine Leute, bspw. Deinen 8t geborenen Nachfolger alef oder deinen einbeinigen Magier wirkt, der sich dank borbarad einfach ein neues Bein wachsen lassen könnte.

Denk darüber nach, welches Wissen du zur Verfügung stellst - ändert, das was ich oben geschrieben habe, etwas an deinem Lehrplan?

Ich hätte beiden einen Blick hinein mal gewährt, aber mehr sonst erstmal nicht. Und ich würde es auch in der Kammer aufbewahren.

Borbarads Testament ist für die beiden Schüler nur mit mir gemeinsam zur Verfügung, dazu natürlich danach eine philosophische Diskussion.

Die beiden Magier dürfen es lesen, wenn Sie denn wollen. Aber grundsätzlich vertraue ich den beiden, sonst hätte ich Sie nicht ins Tal geholt.

Lehrmeister, Ausbildung der Schüler genauer definieren

Gespräch mit Rohal

Du stellst fest, dass Rohal nicht nur unglaublich schlau ist, sondern auch weitläufig interessiert ist. Er lässt sich von dir beispielsweise rote und weiße Kamele beibringen und hat schon bald deine Fähigkeiten. Du hast zwar mehr Erfahrung aber er holt beständig auf. Halef der das Spiel bereits in jungen Jahren von seinem Vater gelernt hat, ist schon lange kein Gegner mehr für Rohal. Trotzdem - und das beruhigt dich - sind die beiden ein Herz und eine Seele, Macht und Hirn sozusagen.

- Diskussion mit Hergare, Roana (Tochter von Rohezal) und den beiden anderen Magiern zu diesen Themen klären

Reise in den Sphärentunneln und die Forschung

Experten im Tal:

Rohana (Rohezals Tochter)

Mujajjan Porst

5 Elfen

Grundlage

Ob Feenpfaden oder Trollpfaden, grundsätzlich sind es Wege neben der 3ten Sphäre.

Feenpfade sind für Sterbliche unsichtbare Wege, die Feen aber auch Minotauren und Zyklopen benutzen, um große Distanzen zu überwinden, da man auf ihnen mit höherer Geschwindigkeit reisen kann. Sie verlaufen durch Feenwelten, verbinden verschiedene Feentore miteinander und können durch Feensalbe sichtbar gemacht werden.

Trollpfade ermöglicht die Überwindung gewaltiger Distanzen in deutlich kürzerer Zeit, indem man sich durch die "Urklüfte" oder "neben der Welt her" bewegt. Die Trollpfade, die erst durch ein Ritual an der Pforte aktiviert werden müssen, folgen dem Verlauf von Kraftlinien. Es handelt sich hierbei um uralte, urwüchsig-elementare Trollmagie. Besonders der Trollstamm der Tonkerompf soll Wissen um dieses Fortbewegungsmittel errungen haben. Trollburgen sind meist nur über Trollpfade erreichbar

- Die Trollpfade scheinen sehr alt (viele 1000 Jahre) - die astrale Energie um so etwas zu schaffen ist kaum einschätzbar. Dies gibt eine Idee, dass es früher Entitäten und Völker gab, die unvorstellbar viel astrale Kraft hatten.
 - Die Pfade aus der Höhle flackern anfangs in einem grünen Licht, wenn Du das Tal verlässt. Dabei sind sie alles andere als gerade, sondern es gibt viele Sackgassen, in denen man falsch abbiegen kann. Normale Markierungen (Stifte, etc. funktionieren nicht) Magische Markierungen bspw. durch Zauberzeichen scheitern an der Kenntnis. Eventuell muss man sich einen Experten suchen
 - Je weiter nördlich Du dich bewegst, scheint es stärker ins Blaue zu gehen. Weiter südlich gen Selem ins rötliche. Damit ist (mit Kauf der Sonderfähigkeit Trollpfade 100 AP) eine rudimentäre Orientierung möglich
 - Die Trollpfade sind aufgrund des Alters nicht überall stabil. Wenn Du dich durch sie bewegst, kann es zu 33% sein, dass Du zwischen 3 und 60 Asp (3W20) aufbringen musst, um bis zum Ziel zu kommen. Das heißt, Reisende sollten immer von Magiebegabten Person begleitet werden
 - Wenn dann keine Astralenergie vorhanden ist, um das ganze zu stützen, wird man in den Limbus gezogen und verliert sich dort.
 - Dies macht notwendig, dass um 100% sicher zu gehen 3 Magier (a 40 Asp. zusammen durch den Tunnel gehen.
 - Die Pfade sind noch nicht einfach zu nutzen. Ich glaube, ich muss nicht sagen, dass die 3 -60 Asp spieltechnische Werte und euren Charakteren nicht bekannt sind, oder? ;)) Der Unterschied zwischen Limbus und den Sphärentunneln ist: In der guten alten Zeit waren dies Verbindungen durch den Limbus zwischen zwei Orten, oft betretbar durch dunkle Pforten. Zum Öffnen brauchte man 6 AE (oder Lebenskraft) - und auf der anderen Seite eben zum Verlassen. Eventuell konnte man an Abzweigungen wählen, wo es lang ging. Heutzutage sind dies Sphärentunneln eben sehr brüchig. Innerhalb der Sphärentunnel bleibt man von der lebensfeindlichen Aura des Limbus auch verschont,
-
- Bei eurer Forschung hat Rohana und Magister Porst festgestellt, dass manche von euch als Instabilität interpretierten Stellen eigentlich Abzweigungen und

Nebenglobule, manchmal auch extrem brüchige Stellen sind, an dem die Wand eures Sphärentunnels zum Limbus sehr leicht zu durchdringen wäre.

- Es gab jedoch schon einmal einen Zusammenstoß mit einem Wesen, welches ihr als Dämon identifiziert habt. Es war ein fliegendes 60 cm großes Auge. -mit hinterherschleifendem Sehnerv. man fühlte sich betrachtet. Als dann zischend ein schutzamulett los ging, weil das fliegende auge wohl eine verzauberung lostrat, haben sie es mit einem ignifaxius vernichtet
- Kann man was gegen diese unsicheren Stellen tun? Daran forschen die beiden und sind noch nicht weiter gekommen. Sie würden gerne mit anderen Gelehrten zum Thema Sphärenreise in Kontakt treten, wenn ihr dies erlaubt. Auch wenn sie sich bemühen würden, das Geheimnis des Tals zu bewahren, ist nicht gesagt, dass dadurch Spuren hinterlassen würde, die dann irgendwann zu euch führen würden.
Dies wird aktuell aber noch nicht angestrebt
- Die Wege sind durch Sphärentore geschützt, auf denen verschlungene Linien und ein Siebenstern zu finden sind. Wird das richtige Wort ausgesprochen und Astralenergie in die Siebensterne gelenkt, so schießt ein Bogen aus grünlichem Feuer empor, zwischen dem sich eine wallende Schwärze zeigt. Wer nun durch den Bogen tritt, befindet sich irgendwo im Nichts zwischen den Sphären und den Niederhöhlen und wird ein grausiges Ende erleiden, wenn er nicht weiß, wohin er zu gehen hat. Wer allerdings die Macht und Kenntnis besitzt, kann über andere Öffnungen in die diesseitige Welt zurück gelangen. Auch die Elfen können, nachdem man sie einführt, den Weg nehmen.
- Das Knacken/Öffnen eines Tores verlangt viel Zeit/Geduld um die richtige Kombination auszulösen. (Spieltechnisch (tbd): Nur ein Magier, dem ein ANALYS +30 gelingt, kann die verschiedenen Arten von Zauber erkennen, die hier verwoben wurden. Wenn man Zeit hineinsteckt wird einem wahrscheinlich die Probe gelingen. Auch kann der Austausch mit anderen Gelehrten helfen.
- Da initiale astrale Kraft genutzt werden muss, können die Rätsel auch nur von den Zauberkundigen geknackt werden.
-

Wissen/Fragen aus Deinen Büchern

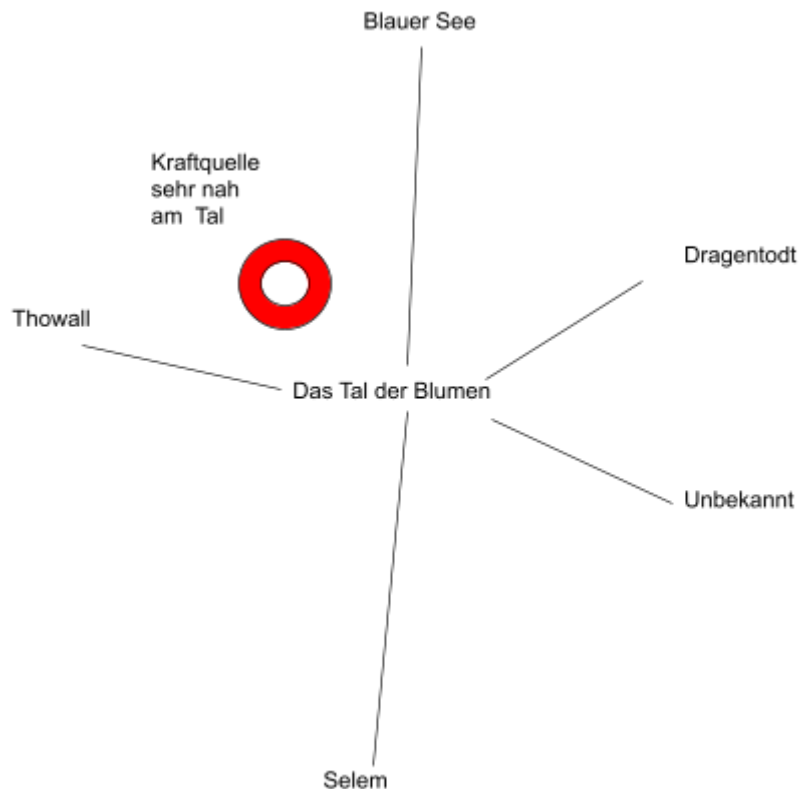
Was ist die Dämonenzitadelle, wo liegt sie

Die Dämonenzitadelle ist die in Dere ragende Spitze des Dämonenbaums und eine der Konzilsburgen. Sie soll sich im Hohen Norden (Ehernes Schwert, Eiszinnen, Ewiges Eis) befinden, kann jedoch auch im Limbus verschwinden und an anderer Stelle auftauchen, um die Position zu verändern.

Rohezal sucht nach ihr mittels Hellsichtsmagie

Im Arkanum heißt es: Als vor Äonen dei Namenlosen Zeit ihren Höhepunkt hatten, ließ der Dämonensultan das Ungeheuer los, das zu seinen Füßen kauerte. Die Vielleibige Bestie, das Zerrbild des Lebens selbst, drang in die Welt ein. So gräßlich war ihr schierer Anblick, dass die Menschen sich schreiend am Boden wande, und selbst manche der Götter

wandten sich im Grauen ab. Erst das Opfer von dreier Gigantinnen erlaubte es, die Bestie zu zerschlagen. Die drei toten Gigantinnen sind die schwarze, die rote und die gelbe Sichel, Mit diesen Waffen von Ingrim geschmiedet, konnten die Götter das Untier besiegen und zerteilen, wobei die Einzelteile vor allem im tobrische und weidnischen zu finden sind. Unter den hängenden Gletschern der schwarzen Sichel, Kurkum, Neunaugensee, unter dem Molchberg von Warunk (man munkelt, dort läge eines der größten Leiber)



Erzählung von Raidri über Antworter und Vergelter zum Tuzaker Aufstand Kampf gegen die maraskanischen Zwillinge.

Nach dem Kampf:

Söldner«, ächzte er nochmals. Blutige Bläschen bedeckten seine Lippen. Ich stützte ihn im Nacken. Die Wunde zog sich quer über seinen Leib und klaffte offen, geschaffen vom Schärfsten, was Menschenhand schmieden konnte. »Die Schwerter ... die Prophezeiung«, keuchte er mühsam, »ich verstehe jetzt. "Zwei Hände, in denen dasselbe Blut fließt." Das bist du. Du mußt sie führen. Das ist Antworter...« Nur seine Augen verrieten, daß er das Schwert des Bruders meinte: »... und das Vergelter.« Seine Hand tastete nach der eigenen Waffe. »Antworter und Vergelter, Corula und Columna, Rur und Gror«, sein Atem ging immer schneller und gequälter, »Antworter und Vergelter, das sind wir, das bist du. Du mußt es bewahren. Es wird kommen... aus dem Herz der Kette... schwarz und rot... schwarz wie Endurium, rot wie Blut. Du mußt bereit sein. Versprich es! Die Insel hat keinen anderen Sinn ...« Eine seltsame Intimität war zwischen uns - so

als hätte sie immer schon bestanden. Ich umarmte ihn und wiederholte heiser, fast gelehrig, was ich verstanden hatte: »Ich verspreche es. Ich werde die Schwerter führen, ich werde die Prophezeiung ergründen, ich werde die Insel beschützen.« Er atmete pfeifend aus:
»Die Welt ist schön!« Blut sprühte auf meine Wange.
Ich wartete vergeblich darauf, daß er noch einmal Atem holte, doch er war tot.

Dajin, aus dem grünen Tal

Kurzbeschreibung:

Dajin wurde 988 BF in Tuzak geboren. Seine Eltern starben beide beim Tuzaker Aufstand 895 BF, wo Sie beide zu den Anführern gehörten. Nach ihrem Tod wurde er von der Bruderschaft des 2. Finger Tsas aufgenommen, und nachdem sein magisches Talent erkannt wurde, wurde er in der Schule des Wandelbaren ausgebildet, wo er unter der Aufsicht von Morjinefjia Zabajar, erzogen und ausgebildet wurde.

Er zog mit 19 Jahre aus Maraskan aus um Borbaradianer zu jagen und sein Rur und Gror Glaube, bestimmen seither seinen Lebensweg. Dass die Kinder der Schöpfung jedwede Anwendung dämonischer, borbaradianischer oder nekromantischer Zauberei grundsätzlich ablehnen, versteht sich von selbst.

Er hat im Grünen Tal in der Gor eine neue Heimat gefunden, und somit sind er und auch seine Schüler etwas fremd, dem Leben der größeren Städte.

Wenn Dajin einen Schüler aufnimmt, gehört dieser auch zur Familie, und "die Neuen" werden wie Angehörige behandelt. Der Gemeinschaftsgedanke ist nicht nur Ideal, er ist ein Muss,

Die Scholaren sollen zu selbständigen Personen und Streitern – oder zumindest Unterstützern – der Schöpfung erzogen werden. Sie sollen fest im Glauben sein, was bedeutet, an das Gute, die Schöpfung, zu glauben, gegen das Böse, das Chaos, zu kämpfen und stark gegenüber dessen Einflüsterungen zu sein.

Sie finden im Tal (zumindestens unter den menschlichen Bewohnern), einen unhinterfragten und alle Lebensbereiche durchziehenden Glauben, der Freude und einen glücklichen Ausgang aller Geschichte verspricht.

Seine Schüler erhalten zwar u.a. eine Ausbildung in den allgemeinen Wissenschaften, Etikette, und Geschichte, vor allem aber ist sein Lehrplan von der Maraskanischen Philosophie, theoretischer Magiekunde und der Form- und Eigenschafts-Magie bestimmt.

Einer der ersten Zauber die Dajin seinen Schülern beibringt ist immer der Adlerauge Wolfsgestalt. Er ist der Meinung, dass die Verwandlung in ein Tier und die damit einhergehende Gefühle und Wahrnehmung, eine neue Sichtweise auf die Welt ermöglicht um ihre Schönheit zu erkennen.

Während der Ausbildung wird kein großer Fokus auf die Befolgung des Codex Albyricus gelegt, auch wenn er natürlich erklärt wird, und ebenso die Konsequenzen die eine Nichteinhaltung außerhalb des Tales einen treffen können.

Diejenigen die unter ihm lernen haben Zugang zu einigen der seltensten und berüchtigtsten Bücher über Magie in Aventurien, auch wenn Dajin, bei einigen der Bücher, das Studium nur in seinem Beisein und streng kontrolliert erlaubt.

Neben Dajin sind noch 2 weitere Maraskanische Magier im Turm im grünen Tal ansässig, die Dajin bei seinen Lehraufgaben unterstützen, gerade wenn Dajin doch einmal ohne die Begleitung seiner Schüler loszieht.

Mylenjida Tobritschjaar ist eine ältere Frau, die einst schon zu Dajin an der Akademie zu Tuzak unterrichtete. Sie ist eine lebensfrohe, fröhliche Magiern, die jedoch auch schnell aufbrausend ist wenn ihre Schüler nicht auf sie hören, und kaum einer von ihnen hat die Welt nicht schon mal aus der Sicht eines Geronskäfer gesehen.

Mujiagian Porst ist nur wenige Jahre älter als Dajin. Er trägt ein Holzbein, da er bei einem Flug als Roter Maran wohl einem Artgenossen in der Balzzeit als Konkurrent angesehen wurde, und der sein Bein dabei so stark verletzte, dass es später amputiert werden musste.

Er hat sich danach zum größten Teil der Forschung verschrieben, fliegt aber trotzdem noch gerne seine Runden über das Tal.

Schüler von Dajin (X GP)

Voraussetzungen: KL 14, IN 12, CH 13 Kultur ???

Modifikationen: +11AsP, MR +2 (aus Vollzauberer; -1 pAsP für Bindung des Stabes), SO 6-8

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer / Neugier min 5, Verpflichtungen

Kampf: Stäbe +2, Zweihandhieb Waffen +2, **Körper:** Fliegen +3, Selbstbeherrschung +3, Sinnschärfe +3 **Gesellschaft:** Betören +1, Etikette +3, Lehren +3, Menschenkenntnis +2, Überzeugen +2 **Natur:** Wildnisleben +1, Orientierung +1 **Wissen:** Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Heraldik +1, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +2, Philosophie +4, Rechnen +3, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +2, Tierkunde +2, **Sprachen:** Lehrsprache Garethi, Sprachen kennen (Rogolan) +5, Sprachen kennen (Bosparano) +2, Sprachen kennen (Tulamidya) +2, Sprachen kennen (Urtulamidya) +2, Sprachen kennen (Zhayad) +2, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +3, Lesen/Schreiben (Rogolan) +3, Lesen/Schreiben (Tulamidya) +3, Lesen/Schreiben (Urtulamidya) +2, Lesen/Schreiben (Zhayad) +2 **Handwerk:** Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichnen +2

Sonderfertigkeiten: Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie, Große Meditation, Merkmalskenntnis Eigenschaft, Merkmalskenntnis Form, Bindung des Stabes

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Regeneration I

Hauszauber: Adlerschwinge Wolfsgestalt +7, Attributo +5, Eigenschaft wiederherstellen +3, Odem Arcanum +3, Paralysis starr wie Stein +3, Psychostabilis +2, Salander Mutander +6, Verwandlung beenden +2

Zauberfertigkeiten: Armatrutz +3, Analys Arkanstruktur +2, Axxeleratus Blitzgeschwindigkeit +3, Blitz +2, Flim Flam +5 Gardianum Zauberschild +4, Ignifaxius Flammenstrahl +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Durch die seltenen Bücher die Dajin auf seinen Reisen gefunden hat, können auch einige Zauber erlernt werden, die in fast keinen der anerkannten Akademien gelernt werden, allerdings zum größten Teil in eigener Arbeit, da auch Dajin diese zusammen mit seinen Schülern erforscht.

Mylenjida Tobritschjaar

Rasse: Mittelländer

Kultur: Maraskan

Alter: 62

Profession: Magiern / Akademie zu Tuzak

Größe: 1,65 (82,5 Finger)

Gewicht: 72 Stein

Haarfarbe: Schwarz

Augenfarbe: Grün

äußere Erscheinung: energisches Auftreten, breites Lächeln mit einigen Zahnlücken

Charaktereigenschaften: fröhlich, impulsiv;

aktuelle Verfassung: normal

Verhalten & Darstellung: -

Mylenjida ist das Kind einer Maraskanischen Färberin und eines Tulamydischen Händlers.

Sie lernte ihren Vater nie kennen, fand aber auf der Akademie eine neue Familie, so dass dies Sie nie störte.

Nach ihrer Ausbildung ließ sie sich oft von Abenteurern anheuern als Begleitung in die unergründeten Teile von Maraskans Innenland.

Während einer ihrer Reisen in das Landesinnere musste Sie jedoch feststellen, dass es keine Gruppe von Abenteurern war, die Sie angeheuert hatten, sondern eine Gruppe von KGIA Agenten, die auf Maraskan waren um die Lage vor der Invasion zu erkundschaften. In dem Wissen, diese nicht mit ihrer eigenen Stärke loswerden zu können, führte Sie die Gruppe auf ihrer Reise tief in den Dschungeln nur um sich des Nachts in einen Geronksäfer verwandelt, diese zurückzulassen.

Sie hat nie wieder von ihnen gehört, und die Tatsache, dass sie auch nach der Eroberung Maraskans durch das Mittelreich weiter als Dozentin arbeiten konnte lässt Sie zuversichtlich sein, dass niemand von ihnen dem Dschungel entkommen ist.

Danach zog Sie nie wieder aus der Akademie aus und konzentrierte sich auf ihre Aufgaben als Dozentin und an der Akademie wo auch Dajin einer ihrer Schüler war.

Auch Mylenjida zog bei dem Exodus mit aus. Sie fühlte sich zu Alt um noch einmal an einem aktiven Aufstand gegen das Mittelreich teilzunehmen.

In Khunchom traf sie wieder auf Dajin, der sie einlud mit ihm im Tal eine neue Heimat zu finden, wo Sie ihren Lebensabend verbringen kann.

Mujiajian Porst

Rasse: Mittelländer

Kultur: Maraskan

Alter: 43

Profession: Magiern / Akademie zu Tuzak

Größe: 1,78 (89 Finger)

Gewicht: 120 Stein

Haarfarbe: Braun

Augenfarbe: Grün

äußere Erscheinung: ein Holzbein, schweigsam

Charaktereigenschaften: zurückhaltend, lehrbegierig

aktuelle Verfassung: normal

Verhalten & Darstellung: -

Mujiajian wuchs auf einer Plantage im Innenland Maraskans auf. Während der Invasion Maraskans flüchteten seine Eltern mit ihm nach Tuzak in der Hoffnung auf eine sichere Zuflucht.

Schon früh in seinem Leben aus seiner Heimat herausgerissen, dass ungewohnte Stadtleben und später nach seiner Aufnahme an der Akademie von seiner Familie, führte dazu, dass Mujiajian sich oftmals zurückzog und sich seinen Büchern widmete.

Er konzentrierte sich mehr und mehr auf sein Studium und wenn ihm das Leben in der Stadt bedrängte, floh er als Roter Maran dieser Umgebung und erfreute sich der Freiheit der Lüfte die es in Tuzak sonst nicht gibt.

Bei einem seiner Flüge geriet er mit einem anderen Maran aneinander. Es war gerade Balzzeit und er wurde als Konkurrent angesehen. Er versuchte zu entkommen, aber wurde bei dem Kampf so schwer am Bein verletzt, dass dieses nach seiner Rückkehr amputiert werden musste.

Danach zog er sich nur noch weiter zurück und vertiefte sich in das Studium der Magie und wurde später ein Dozent an der Akademie.

Auch er zog aus Maraskan aus, da er die Gängelung, welche die Schule des Wandelbaren ständig ausgesetzt war nicht mehr mit durchmachen wollte.

Er traf Dajin in Khunchom wieder, der zur selben Zeit an der Tuzaker Akademie lernte.

Dieser bot ihm an, an einen Ort zu kommen wo er in Ruhe leben kann, und wo es viele Geheimnisse magischer Art gab, deren Erforschung er sich widmen kann,

Briefe

An den Gildenrat der Großen Graue Gilde des Geistes

28.PRAios 1016 BF

Sehr geehrte Convocati,

Vor 7 Jahren bin ich mit meinen Gefährten zum Gildenrat gekommen um vor der Rückkehr Borbarads zu warnen. Vertreten waren Oswin Putschinske, Leiter der Halle der Macht zu Lowangen. Erzmagus Thomeg Atherion, Spektabilität der Akademie der Geistigen Kraft, Magister Corollku, Spektabilität der Schule der Beherrschung zu Neersand, Magister magnus Salandrion Farnion Finkenarn, von der Akademie der Hohen Magie zu Punin, Erzmagierin Racalla von Horsen-Rabenmund, Spektabilität der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth und Convocatus primus Saldor Foslarin,

Spektabilität der Akademie Schwert und Stab zu Gareth. Wir berichteten von unserer Entdeckung, dass 4 Magier daran arbeiteten Borbarad wieder zu erwecken. Dies waren Liscom von Fasar, Gaius Cordovan Eslam Galotta, der Schelm Torxes von Freigeist, der an den Folgen der Ogerschlacht wohl seinen Verstand verloren hat und der Magier Xeraan.

Nach der Audienz wurde auf jeden dieser Magier ein Kopfgeld von 100 Dukaten ausgesetzt und wir bekamen ein Schreiben, das uns erlaubte an allen Akademien vor der möglichen Rückkehr Borbarads zu warnen.

Wir wurden oft gewarnt, dies nicht mehr zu, aber in Anbetracht der Umstände habe ich keine andere Wahl mehr als dies zu tun.. Borbarad ist wieder da und wir konnten es nicht verhindern.

Liscom von Fasar konnten wir noch aufhalten und ihn töten, als er versuchte durch ein Satinav Frevel bei Drakenfels, Borbarads Rückkehr herbeizuführen. Aber nicht viel später, als im weidnischen Winter, als so viele Menschen verschwanden und starben, wurde Borbarad mithilfe eines Ritual des ~~Bruderlosen~~ Namenlosen wieder zum Leben erweckt.

Dies ist schon über ein Jahr her, und wie wir es befürchteten versucht er seine Macht wieder zu erlangen. Seitdem sind wir auf der Suche um Anhaltspunkte für seine Aktivitäten zu finden.

In der Nähe von Khunchom fanden wir Xeraan und Torxes von denen wir schon damals berichteten. Mithilfe von Astralessenzen wollten Sie Borbarad stärken. Wir konnten haben Xeraan und Torxes getötet, aber wir wissen nicht wie lange Sie dort schon Astralessenzen sammeln konnten und Borbarad war auch nicht physisch vor Ort. Es scheint, als dass Borbarad mit Hilfe von Sphärentunneln mit ihnen in Kontakt stand und wohl auch an vielen anderen Orten auf Dere ähnliche Ziele verfolgt.

Noch ist er schwach und wird sich nicht offen zu erkennen geben, aber er wird alles versuchen, wieder an seine alte Macht zu gelangen, und dabei vor keinem Mittel zurückschrecken.

Ich werde mit meinen Kameraden auch weiterhin versuchen Borbarad aufzuhalten, aber das Wissen um seine Rückkehr darf kein Geheimnis bleiben, dass nur wir kennen. Er ist wieder da und durch seine Kenntnisse von Sphärentunneln wird es ihm möglich sein, überall auf Dere aufzutauchen und seinen Machenschaften nach zu gehen. Es ist unumgänglich, dass die Akademien unserer Gilde gewarnt werden müssen und auch die Weiße und Schwarze Gilde müssen davon erfahren. Wenn wir Borbarad nicht aufhalten können, bevor er zu seiner alten Macht findet, wird dies nur unsägliches Leid über uns alle bringen.

Preiset die Schönheit,
Magus Dajin

An den Gildenrat der Großen Graue Gilde des Geistes

10. EFFerd 1016 BF

Sehr geehrte Convocati,

erneut muss ich Ihnen schreiben, denn meine Befürchtungen haben sich bestätigt.

Gleich nachdem wir Borbarads Pläne nahe Khunchom zerstörten, reisten wir nach Altaia um das dortige Orakel aufzusuchen. In Charypso trafen wir einen jungen Mann mit dem Namen Borotin. Er begleitete Expeditionen in den Dschungel, und obwohl er kein einheimischer war, schienen die Bukanier vor Ort, ihn als ihren Anführer zu sehen. Wir reisten mit ihm nach Altaia um das Orakel zu finden. Aber als wir Altaia erreichten täuschte er uns und erreichte ohne uns das Orakel. Als wir ihn einholten gab er sich schließlich als Borbarad zu erkennen. Er verschwand schließlich vor unseren Augen, ohne dass wir es verhindern konnten. Aber er flüchtete nicht einfach. Er entfesselte einen Drachen und öffnete ein Tor in die Niederhöhlen. Ganz Altaia wurde zerstört und hunderte starben. Dies war sicher nur ein kleiner Vorgeschmack der skrupellosigkeit mit der er seine Ziele verfolgt.

Ich weiß, dass diese Nachrichten nicht leicht zu glauben sind und auch ich wache an manchen Tagen und hoffe das alles nur ein böser Traum ist, nur um kurz darauf von einer Stimme in meinem Kopf an die Ernsthaftigkeit der Sache erinnert zu werden. Und darum bitte ich noch einmal die Nachricht zu verbreiten und vorsicht walten zu lassen. Borbarad kann überall auftauchen und er wird alles tun um seine Ziele zu erreichen. Es ist zu befürchte, dass Borbarad und seine Anhänger auch ihre Finger beim Schisma der Praioskirche und den Unruhen in der Rondrakirche beteiligt sein könnten.

Ich vertraue darauf, dass ihn in euerem Wissen und eurer Weisheit die richtigen Schritte einleitet um die aufziehende Bedrohung zu bekämpfen.

Preiset die Schönheit,
Magus Dajin

p.S.

Soeben erreichten mich noch weitere besorgnis erregende Neuigkeiten.

Vor einigen Tagen wurde ein Mann an die Schule der Austreibung zu Perricum gebracht.

Auf ihm lag wohl ein Bann, der ihn unnatürlich schnell altern und ihn ständig rufen ließ, "dass 'er' den Gegenzauber den Würdigsten lehre".

Ich habe wegen der Sache schon mit Erzmagier Rohezal gesprochen, und auch er ist der Meinung, dass Borbarad mithilfe einer der verlorenen Satinav Zaubern versucht, Mitglieder unserer Zunft und auch andere magiebegabte, mit dem versprechen der Unsterblichkeit auf seine Seite zu ziehen.

Wenn es mir gelingt, ist es mir eine Freude im Hesinde bei Ihnen vorzusprechen, aber Borbarads Umtriebe erlauben mir nicht immer an einem Ort zu einer bestimmten Zeit zu sein.

Ich werde jedoch auf jeden Fall Vertreter meines Vertrauens senden, die in meinem Namen sprechen werden, falls ich nicht kommen kann.

Schule der wandelnden Form im grünen Tal

Gildenzugehörigkeit: Gildenlos (strebt Zugehörigkeit zur Bruderschaft der Wissenden an)

Spezialgebiet: Eigenschaft und Form und Hellsicht. Neben der magischen Analyse liegt der Fokus auf unterstützender Magie und der Verwandlung.

Größe: sehr klein, geplant mittelgroß

Spektabilitäten: noch keine

Personen der Historie: Noch keine

Bedeutende Abgänger: Noch keine

Fachliche Reputation: Unbekannt

Einfluss: gering (hinlänglich im grünen Tal)

Finanzkraft: Sehr groß

Ausstattung: hinlänglich

Bibliotheksbestand: hinlänglich (kleine Bibliothek aber ein paar sehr seltene und bedeutende Werke)

Die Akademie ist in Aventurien praktisch noch unbekannt.

Das Gelände der Akademie befindet sich im Herrscherviertel der Stadt. Auffällig sind die 4 Türme an den Ecken des Grundstücks, das ansonsten von Mauern umgeben ist.

Die Akademie ist eng in das Leben im Tal eingebunden, und man sieht die Scholaren und Magister bei anderen Arbeiten im Tal mit eingebunden.

Die Scholaren sollen zu selbständigen Personen und Streitern – oder zumindest Unterstützern – der Schöpfung erzogen werden. Daraus folgt auch, dass Untersuchungen zu Nekromantie und Dämonologie zwar gemacht werden dürfen, aber dass praktizieren strengstens verboten ist.

Wert gelegt, wird auf das Gemeinschaftsgefühl innerhalb der Akademie (wie?).

Leben an der Akademie

...

Kontakte

Bekannte von Dajin in Tuzak

Hesindasab Bagoschjaar und Yohaijian Bagoschjaar, Zwillinge, arbeiten als Tuchmacher und Färber in Tuzak. Freunde von Kindesalter an.

Morjinefjia Zabjaar - Ziehmutter, Dozentin an der Akademie und Mitglied der Bruderschaft

Ayji Daskejaar - Mitschülerin von Dajin, Freunde von Kindesalter an