

Fernab der Heimat

Heschunjas Weisheit

Nach der erfolgreichen Vernichtung der Salân ash 'Iranim im Djurkaram-Massiv und dem Gespräch mit dem weisen Abu Khômhra bist du zu der Überzeugung gekommen, dass es nicht nur die Schwarzelze aus dem Finstertamm sind, welche Aventurien bedrohen. Die Gefahr ist größer, viel größer. Überall auf Dere dräut die Finsternis auf die Welt der Lebenden überzugreifen und vielleicht ist ja der Dämonenmeister Borbarad jenes große Übel, welches die Beni Dervez allerorten zu bekämpfen trachten.

Mit der Zeit fundest du dich immer besser bei den Schatten zurecht und beginnst, den großen Plan hinter den Aktionen des Bunds der Schatten zu verstehen und zu akzeptieren. Vielleicht unterscheiden sich die düsteren Visionen des Abu Khômhra am Ende gar nicht so sehr von den Befürchtungen des Sharuchs Salpikon Savertin? Allerdings beginnst du während deiner Zeit in Mirham immer mehr daran zu zweifeln, dass die wahren Absichten des Sharuchs wirklich so einfach in schwarz und weiß einzuordnen sind (siehe unten).

Du nutzt die langen Wartezeiten zwischen den Missionen, um dich besser auf die weite Welt dort draußen vorzubereiten. In Gesprächen mit Giovanni und Mirhiban lernst du die Sprache der Südländer und es gelingt dir sogar, feine Unterschiede zwischen dem im Mittelreich gesprochenen Garethi und dem südländischen Dialekt Brabai zu erkennen.

Der alte Historiker Baralbus G'Hliatan ist von deinem neu entfachten Wissensdurst sichtlich angetan und so verbringt er viele Abende damit, dir das Lesen und Schreiben beizubringen. Fast schon nebenbei lernst du dabei auch mehr über die Geschichte und die Geographie Aventuriens.

Abenteuerpunkte und Spezielle Erfahrungen:

+ 50 Abenteuerpunkte

SE Garethi (Sprache)

SE Brabai (Dialekt, Sprache)

SE Kustiker Zeichen (Schrift)

SE Geographie

SE Geschichtswissen

Rhondaras Tapferkeit und Rastullahs Geschenk

Mindestens einmal pro Woche trainierst du auch mit Giovanni im Raum der Leibesertüchtigung. Neben einfachen Übungen zur Verbesserung von Kraft, Koordination und Ausdauer übt ihr euch dabei vor allem im bewaffneten Zweikampf. Während der Söldner aus Mengbilla bei euren Duellen vor allem auf Körperkraft und Athletik setzt, gelingt es dir immer besser, die Aktionen deines Gegenübers vorauszuahnen und den schweren Hieben des Söldners dadurch einfacher ausweichen zu können. Fast scheint es so, als ob du die Attacken Giovanni in seinen Gedanken siehst, noch bevor der Söldner diese überhaupt ausführt.

Abenteuerpunkte und Spezielle Erfahrungen:

+ 50 Abenteuerpunkte

SE BLICK IN DIE GEDANKEN (Die Variante 'Kampfsinn' kann ohne Erschwernisse verwendet werden)

SE Athletik

SE Selbstbeherrschung

Die geschuppte Echse

Während deiner Zeit an der Akademie zu Mirham beobachtest du auch die seltsame Achazdienerin an der Seite von Sharuch Salpikon Savertin. Tzuktzal wird die Echse genannt und manche der Schatten erzählen sich, dass der Sharuch das Achazweibchen einst am Loch Harodrol vor Sklavenjägern rettete. Ihre Verletzungen waren schwer, doch Salpikon Savertin heilte sie, gab ihr eine neue, menschliche Hand und fortan diente die Achaz dem Sharuch als Leibdienenin. Mirhiban hält Tzuktzal sogar für eine Hexe.

Salpikon Savertin und Tzuktzal halten sich nur gelegentlich in den Tiefen Gewölben unter der Akademie auf. Die meiste Zeit verbringen sie in den oberen Stockwerken des großen Konzulsturms der Akademie, zu denen du keinen Zutritt hast. Du bemerkst, dass sich Salpikon Savertin und seine Achazdienerin wenn sie sich unbeobachtet wähen in fremdartig klingendem Rssahh unterhalten.

Manche Schatten munkeln hinter vorgehaltener Hand sogar, dass der Sharuch gemeinsam mit Tziktzal lange Ausflüge in die nahegelegenen Mangrovensümpfe am Ufer des Chamir unternimmt und in der Achaz mehr sieht als nur eine einfache Leibienerin. Sollten die beiden am Ende gar... Du verbannst diesen abartigen Gedanken sofort wieder aus deinem Kopf.

Je länger du Tziktzal beobachtest, desto mehr machst du dir daher auch über Salpikon Savertin Gedanken. Manche sagen, der Sharuch stamme aus dem Riesland, andere behaupten er komme von den äußersten Waldinseln in der Charyphik. Ist schlichter Hass auf die Diener des Dämonenmeisters wirklich der einzige Grund wieso Salpikon Savertin den Bund der Schatten ins Leben gerufen hat oder steckt noch mehr dahinter?

Auf jeden Fall bist du bereits nach wenigen Wochen sicher, dass du Tziktzal vielleicht töten könntest, deine Tat aber niemals unbemerkt bleiben würde. Solltest du also jemals den Entschluss fassen, die Achazhexe vom Angesicht Deres zu entfernen, sollte deine Flucht schnell und wohl geplant sein.

Abenteuerepunkte und Spezielle Erfahrungen:

+ 75 Abenteuerepunkte

SE *Schleichen*

SE *Sich Verstecken*