

Offizielle Kurzchronik:

Akt 1: Die Entführung von Wendot Irrwitz

- Wendot Irrwitz wird von den Mondassassinen entführt.
 - Die Spielergruppe wird von Wendots Verwalter Davras angeheuert, um ihn zu retten. Er verspricht ihnen Reichtümer.
 - Erste Spur: Der Schwarzmarkt in Sandalor (ein riesiger Sandwurm). Hinweise führen zu Verbindungen zwischen Haus Saldar und Haus Tevesh.
 - Gerüchte deuten darauf hin, dass Wendot auf der Insel von Haus Saldar gesehen wurde und eine Affäre mit Esme Saldar hatte.
-

Akt 2: Auf der Insel von Haus Saldar

- Die Gruppe gelangt auf die Insel und trifft auf Esme Saldar, die mit Wendot Irrwitz in Verbindung steht.
 - Wendot tötet Esme, nimmt ihren Rubin (der die Ketten des Luftdjinn hält) und befreit den Luftdjinn.
 - Der Luftdjinn entfesselt einen gewaltigen Wirbelsturm, der die Insel von Haus Saldar vollständig zerstört.
 - Die Gruppe überlebt die Zerstörung wie durch ein Wunder. Nur Galvatorix erinnert sich daran, dass die Insel verschwunden ist, während für den Rest von Sandalor alles unverändert scheint.
-

Akt 3: Rückkehr nach Sandalor

- Gerald verschwindet spurlos.
 - Teb, ein mysteriöser Begleiter, schließt sich der Gruppe an. Niemand hinterfragt seine Anwesenheit.
 - Gerald kehrt später zur Gruppe zurück, doch er wurde durch einen Gestaltwandler aus Haus Tevesh ersetzt. Der falsche Gerald manipuliert die Gruppe, sich Haus Agra zuzuwenden.
-

Akt 4: Die Insel von Haus Agra

- Die Gruppe entdeckt ein riesiges Wasserreservoir unter den Katakomben der Insel.
- Sie teleportieren sich ins Herz der Insel und erwachen gefangen in einer fleischartigen Masse.

- Nach einem gefährlichen Kampf mit der Kreatur (die durch die Fusion des Wasserdjinns, Agra und ihren Töchtern entstand), befreien sie die drei Töchter und entkommen.
 - Die Kreatur verliert durch den Verlust der Töchter ihre Machtbasis und beginnt, sich über Sandalor auszubreiten.
-

Akt 5: Enthüllungen und Entscheidungen

- Teb wird als Avatar des Luftdjinns offenbart.
 - Der falsche Gerald (Gestaltwandler) versucht, die Essenz des Wasserdjinns zu manipulieren, wird jedoch von Galvatorix vernichtet.
 - Die Gruppe übergibt die drei Töchter des Wasserdjinns an Teb. Dieser vereint sie, wodurch der Wasserdjinn wiederhergestellt wird. Der Djinn wählt Liv als neuen Avatar.
 - Der Wasserdjinn und der Luftdjinn setzen ihre verbleibende Kraft ein, um die Ausbreitung der Kreatur zu stoppen und das Portal zu verschließen. Dadurch verlieren sie fast ihre gesamte Energie und ziehen sich in ihre Avatare (Liv und Teb) zurück.
 - Rokan sitzt in der Ecke und erfindet ein Spiel aus rattenknochen. Diese kann er vielleicht auch erwecken, doch das hat er noch nicht versucht.
-

Revision #2

Created 25 November 2024 00:08:03 by laborant

Updated 25 November 2024 22:31:07 by omegaRot