

Exodus - Des Finales 1. Teil

Einige Worte im Voraus

Willkommen in Tharun
Was heisst hier Kampagne
Aventurien, Tharun und Anderswo

Theorie I: Wichtige Details der Welt

Der Himmel
Die Götter
Die Flora und Fauna
Die Gesellschaft
Magie allgemein

1. Teil: Verheissenes Land

Eine neue Herausforderung
Das Dokument des Brissalion
Weiterführende Informationen
Vorzeichen und Omen
Die Vorbereitungen

Die Seereise

1. Tag: Der Aufbruch
2. Tag: Priatenüberfall
3. Tag: Die Saat des Misstrauens
4. Tag: Das Krakenmolchneest
5. Tag: Die Rache der Piraten
6. Tag: Die Flaute
7. Tag: Die Wasserhydra
8. Tag: Der letzte Tropfen Wasser
9. Tag: Meuterei
10. Tag: Feuerschlund in Sicht

Die Vulkaninsel

Kleines Paradies
Quer durchs Dickicht
Die Ersteigung des Vulkans
Der Rand des Feuerschlundes
Die Vögel
Der Kampf
Flug in die Tiefe

Bei den Lavamengschen

Die grossen schwarzen Höhlen
Bekanntschaft mit Folgen
Umgeben von Feuer

Die Gasblase

Allgemein
Die Räume
1. Der Garten
2. Die Ankleidehalle
3. Das Schlafgemach
4. Die Badehalle
5. Küche
6. Speise- & Gemeinschaftsraum
7. Raum der Wachen I
8. Die Eingangshalle
9. Raum der Wachen II
10. Der Lagerraum

11. Der Geräteraum
12. Die Schatzkammer
13. Das verbotene Zimmer

Der Spiegelsee
Wo die Welt Kopf steht
Der Sturz
Die Schwimmpartie
Aufwärts (Tharun)
Aufwärts (Aventurien)
Im nächsten Vulkan
Neue Umstände und Gefahren
Die Kletterpartie
Begegnungen
Blick vom Kraterand
Abstieg

In einer neuen Welt

Gang durch die Felder
Das Verhängnis im Dorf
Der Weg führt in den Wald
Erste Zuflucht
Die Folgen des ersten Teils

Theorie II: Die Brigantai

Begriffsklärung
Lokalitäten
Personen und Geheimnisse
Sanyarin Dhana
Batu Batarama
Jar, Jugari, Jundari
Mamash
Ra'Ida
Mamash
Ashi
Weitere Personen

Sitten und Regeln

Schmerzhaftes Erinnerungen
Die Helden im Gefüge der Brigantai
Die heimlichen Herren der Insel

Die Wälder
Die Dörfer
Die Steppen
Der Vulkan
Der Sumpf

2. Teil: Lagerfeuerromantik

Alltagsaufgaben
Begleiten der Jagd
Sammeln
Fischen
Das vollwertige Mitglied
Der unerfüllbare Auftrag
Teilerfolg
Nebenhandlung
Die Feier
Das Glaubensbekenntnis
Die Jagd

Der See
Die Reliquie
Bekehrungstaktiken

Grössere Aufgaben
Der Überfall
Reisbeschaffung
Schutz der Bauern
Onkelchen im Sumpf
Auftrag
Treffen im Sumpf
Bekanntschaft mit Ys'twan

Die Baumhütte
Das Entree
Das Wohnzimmer
Das Schlafzimmer
Die Küche
Die Ereignisse überschlagen sich

Um eine Erfahrung reicher
Aufnahme in die 40 Grauen
Eine Einführung durch Mamash
Das Finden der Pyramide

Der Abstieg
Diverse Räume
Das Grab
Die Grabkammer
Das Klettergerüst

Die Flut kommt

Tharox I:

Reisbeschaffung
Im Fettnäpfchen
Flucht in die Höhle
Ein doppelter Kampf
Tote Guerai
Die Vögel
Besonderer Besuch
Jo-ho und ne Buddle voll Rum
Die Gefahr
Besoffene Vögel

Tharox II:

Zurück im Dorf
Die Geschichte mit der Suppe
Die Spur wird verfolgt
Die Hütte im Wald
Wie du mir...
Verfolgungsjagd
Das Finden des Heilmittels
Vorläufiges Ende
Weitere Szenarios
Angriff der Ameisen
Mord unter Verrätern
Jagd nach dem Ohrenpanther
Die Folgen des 2. Teils

Theorie III: Die Religion

Die acht Götter
Sindayru

Nanurta
Shin-Xirith
Ziraku
Pateshi
Ojo'Sombri
Numinoru
Arkan'Zin
Die Azarai
Die heiligen Schriften
Die 'ganze' Wahrheit
Heilige & heilige Geschichten

3. Teil: Die Eroberung Hamurs

Entführt

Das Fest
Schatten ziehen auf
Kriegsrat

Vorbereitungen

Bereitstellen der Ausrüstung
Ausreden & Infos
Ankunft in der Stadt

Der Palast Hamurs

Ablauf der Handlung im Palast

Ankunft
Informanten
Räumlichkeiten
Der eigentliche Palast
Die Wachgebäude
Der Tempelbezirk

Der Schwertmeistertrakt
Der Wirtschaftstrakt
Die Schmiede

Die Protagonisten

Der Insellord
Die Masha des Palastes
Die Familie des Insellords
Die Schwertmeister
Ausgewählte Guerai
Die Schmiedefamilie

Die Kymanai
Die Numinai
Die Dienerschaft

Loyalitätsproben

Ereignisse

Der 1. Tag
Mahlzeiten
Der 2. Tag
Das Orakel
Die Shin Dhara
Die Rückkehr der Numinai

Der 3. Tag
Audienz beim Insellord
Steuern und Gericht

Der 4. Tag
Die Menschenjagd
Die Feier

Der Sturm
Szenarien
Wo die Helden gebraucht werden
Vor einem Scherbenhaufen
Stabilisation der Lage
Die Steuern
Die Tempel
Die Vertriebenen
Und was ist mit den Zwölfen?
Die Folgen des 3. Teils

Theorie IV: Die Stände
Die Gruu
Die Geshai
Die Nonrai & Fischer
Die Handwerker
Die Guerai
Die Herrscher

4. Teil: Stadtgeschichten
Das Erbe der Unbesiegten
Widerstand aus dem Wald
Bekämpfung des Übels
Überraschende Verbündete
Ein Blutbad zum Abschluss
Die Sache mit dem Dämon
In einem Keller
Die Geschichte mit der Zeit
Eine akzeptable Lösung
Auf zur Kartographie
Die Tücken des Sumpfes
Fiscas und seine Runen
Strasse durch den Sumpf
Die Route
schleppende Arbeiten
Die Gefahr
Eine ewige Baustelle

Theorie V: Seefahrt einmal anders
Die Schiffe
Kunst der Navigation
Besondere Erlebnisse & Bräuche

5. Teil: Krieg der Flimmerer
Die Einfahrt in Kilmakar
Erste Personen drehen durch
Der Auftritt der Guten
Der Kampf
Raus aufs Meer
Die Treppe zum Himmel
In der Wolkenstadt
Der Turm
Die Räume
Die Geschichte mit der Flasche
Rückkehr zum Boden

Theorie VI: Runenzeichen unter der Lupe
Die Steine und ihre Bedeutung
Runenlesen
Trigrammzauber
Handzauber
Gegenstandszauber
Daimonenzauber

6. Geschichten im Archipel
Minuku
Das Problem
Die Stadt
Die Lösung auf dem Land
Saichal
Angriff gegen Piraten
Die Höhlen
Ein Kampf?
Jukush
Die Personen
Die Etappen
Abenteuerteile
Zusätzliche Flora & Fauna
Nova Bengir
Komische Begegnung
Stromaufwärts
Treffen mit den Guerai
Im Palast
Auf die andere Seite
Der Drachen von Sü'Yen
In einem Dorf
Das Orakel des Drachen
Der Tod eines Bürgers
Nachforschungen
Der zweite Drachen
Im Teehaus
Der Keller
Der Gang
Die unterirdische Kammer
Geständig
Nanja wird's richten

Theorie VII: weitere Inseln des Archipels

...

7. Teil: Die Reise beginnt
Ein Treffen mit Alam
Schöner Tag
Das Spiel
Knapp überlebt
Die unsichtbare Insel
Dumm gelaufen?
Die Rückkehr
Verurteilung
Noch einmal Gnade
Im Netz von Sichi
Ankunft

Die Insel und die Tore
Im Labyrinth
Wege
Begegnungen
Türen & Tore
Ankunft im Schloss
Gerettete Seelen
Spiel um Runen
Raum 1:
Raum 2:
Raum 3:
Raum 4:
Die Abreise
Die Archipele Hashandras
Cora Cora
Torasan

Theorie VIII: Helden, Götter & Mythen
Die Helden im Spiel der Götter
Mythos: Tharun
Mythos: Der Kampf der Götter
Mythos: Anbeginn der Zeit

8. Teil: Der erste Kontakt
Göttern auf die Füße stehen
Eine denkwürdige Begegnung
Eilmarsch zum Turm
Einlass?
1. Etage:
2. Etage:
3. Etage:
4. Etage:
5. Etage:
6. Etage:
7. Etage:
8. Etage:
Der Reif

Nachwort: Was die Zukunft bringen mag