

Über die Grenze hinaus (Botenszenario)

- Abujin al Raschidjaar (Maraskaner aus Sinoda– Michael SD)
- Cordovan von Fasar (Magier aus Fasar– Sascha G.)
- Aurelia (Scharlatanin aus Chorhop – Julian SD)
- Gawen „Phexado“ (Phex Geweihter – Christian Z.)

Zeitraum: Phex 1018 BF

Ort: Zweimühlen, Gallys, Grenzgebiet Almada - Horasreich

Meisterpersonen: Ragnar die Rote, ihr Verwalter Zordan und ihr Diener Seffel, der Borbaradianer Jargo „Vierfinger“, der Phexgeweihte Ulf aus Salthel, Kapitanya der Kusliker Säbel Pagola Romur, Aurelia aus Lowangen – Trägerin des 2. Zeiches

01.Phex 1018 BF

Die Helden erhalten eine Nachricht vom Prinzen. Ein Herold übergibt ihnen die Pergamentenmappe und berichtet von einem wichtigen Auftrag: die Helden sollen ins Horasreich reisen, um dort bei einem Fest im Schloss Baliiri teilnehmen. Die Helden sollen in dieser angespannten Lage (es droht ein Krieg zwischen dem Horasreich und dem Mittelreich) Verhandlungen mit der horasischen Seite über Friedensgespräche führen. Die Helden nehmen an und bereiten sich auf ihre Abreise vor. Die Frauen der Helden sind darüber natürlich nicht begeistert und protestieren. Die Heldenfrauen (+Aurelia) treffen sich seit einiger Zeit einmal in der Woche zum „klönen“ - um so über die langweiligen Wintertage hinwegzukommen.

04.Phex

In einem geheimen Tunnel unter Greifenfurt wird ein Phextempel geweiht. Die Helden erfahren, dass ihr alter Freund Ulf aus Sathel in Gefahr ist und ihre Hilfe braucht. Phexgeweihte aus Gareth berichten, dass ein Finger mit Ulfs Ring vor dem Tempel abgelegt wurde. Sein letzter Aufenthalt war im Ort Zweimühlen bei der Gräfin „Ragnar die Rote“. Eine Tohrwalerin, die von Kaiser Hal zur Gräfin erhoben wurde, weil diese sich in der 1000 Ogerschlacht verdient gemacht hat. Die Gräfin Ragnar und Ulf sind alte Freunde.

10.Phex

Zweimühlen. Die Helden treffen im Stadtpalais die Gräfin Ragnar und untersuchen mit ihrer Erlaubnis Gebäude. Die Ergebnisse: Ulf hat sich hier mit einigen Phexgeweihten getroffen und wurde von einer Gruppe Borbaradianer angegriffen und entführt – die Gräfin Ragnar war derweil in der Umgebung der Stadt unterwegs. Nach den Untersuchungen taucht plötzlich Ulf wieder auf und tut so, als wäre nix passiert. Cordovan aktiviert sein Auge und erkennt ihn als dämonischen Gestaltenwandler. Sofort greifen die Helden an und ringen den Dämon nieder. Mitten im Kampf greift der große Leibwächter von Ragnar in den Kampf ein und attackiert die Helden. Abujin wird dabei schwer getroffen und Ragnar leicht verletzt. Eine spätere Analyse deckt auf, dass der Leibwächter der Gräfin mit einem Karnifilo verzaubert wurde. Ein in einer grauen Robe gekleideter Magier mit Vier Fingern, der sich in der Nähe des Palais aufhält, entkommt den Helden. Die

Helden schicken ihren Dschinn Laila los, um Ulf zu finden – mitten in der Nacht taucht sie wieder auf und berichtet, dass sie ihn in Gallys entdeckt hat.

11.Phex

Reise der Helden nach Gallys. Am frühen Abend erreichen die Helden die kleine Stadt und suchen nach dem beschriebenen Haus. Das Haus wird einige Zeit lang beobachtet und in der Dunkelheit dringen die Helden in den Keller des Hauses ein. Ulf wird schwer verletzt aus dem Keller geborgen und mehrere zerstückelte Leichen von Phexgeweihten ausgemacht. Die Rettungsaktion wird von den Borbaradianern entdeckt und ein Kampf bricht aus. Während der Flucht aus der Stadt wird Abujin von einem Bolzen tödlich verletzt – nur der schnelle Einsatz der Trägerin des 2. Zeichens – Aurelia von Lowangen, kann ihn zurück ins Leben holen. Die Gefährten reiten die ganze Nacht hindurch und erreichen Zweimühlen in den frühen Morgenstunden.

12.Phex

Verletzt und erschöpft schleppen sich die Helden (mit dem verletzten Ulf) in ihre Betten im gräflichen Stadtpalais. In den nächsten Tagen erholen sich die Helden von ihren Strapazen und brechen dann in Richtung Süden – Horasreich – wieder auf.

29.Phex

Ankunft in Brig-Lo. Die Helden beobachten, wie über 1.000 kaiserliche Soldaten in Richtung Horasreich Aufmarschieren. In der Nacht bei Vollmond besuchen die Helden das alte Schlachtfeld der 2. Dämonenschlacht und beobachten wie Geister aus den Gräbern herausfahren und die Schlacht noch einmal schlagen.

01.Peraine

Kurz vor der Grenze werden die Helden von Kämpfern in horasischer Uniform angegriffen. Die Angreifer können zurück geschlagen werden – überlebende Angreifer entziehen sich der Gefangennahme durch Gift. Die Helden überschreiten mit Hilfe ihrer Dokumente von König Brin die eigentlich geschlossene Grenze. Im nahe gelegenen Gasthaus ruhen sich die Helden ein wenig aus und informieren sich über die Vorkommnisse im Grenzgebiet.

02.Peraine

Die Helden reiten weiter in Richtung Süden und finden immer weitere Hinweise auf eine Verschwörung heraus. [Auf der Seite des Mittelreiches verüben Reiter in horasischer Uniform Überfälle auf Reisende und auf der horasischen Seite verüben Reiter in Mittelreicher Uniform Überfälle auf kleine Weiler und Dörfer.] Die Helden kehren um und treffen auf 2 Dutzend Reiter der Kusliker Säbel – eine horasische Söldnereinheit unter Kapitanya Pagola Romur. Die Gefährten legen ihr Beweise vor und überreden sie, gemeinsam gegen diese Hasardeure vorzugehen. Nach schwieriger Spurensuche erreichen die Helden dann abends weiter nördlich eine Grenzfestung des Horasreiches im Wald am Grenzfluss. Da die Helden glauben, dass die Grenzbesatzung von diesen Hasardeuren bestochen wird, setzten sie abseits dieser Festung über den Fluss. Das Geheimversteck der Kriegstreiber wird aufgespürt und gestürmt. Nach einem kurzem Gefecht können 26 von ihnen getötet und 13 (zum Teil verletzt) gefangen genommen werden. Die Kusliker Säbel (8 tot, 4 verletzt) nehmen die Gefangenen in Gewahrsam – die Helden verabschieden sich und setzen ihre Reise in Richtung Baliiri fort.