

Unter dem Adlerbanner

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

Zeitraum: Peraine 1018 BF

Ort: Horasreich (Schloss Baliiri, Festung Aldymon, Zentrales und südliches Horasreich)

Meisterpersonen: Staatsminister Hakaan von Firdayon-Bethana, Meister vom Goldenen Adler Amaldo Revandoza, Saya di Zeforika, Phrenos von Neetha, Aurelia von Lowangen

05. Peraine 1018 BF

Am Nachmittag treffen die Helden in Baliiri ein und nehmen Kontakt mit dem Kuriositätenhändler Yolantes Kontakt auf. Der Händler ist Mitglied der KGIA und versorgt die Helden mit angemessener Festkleidung und Informationen. Danach begeben sich die Gefährten zum Schloss und werden im Gästehaus der Schlossanlage untergebracht. Abends beginnt dann der erste Festtag. Diener Elavus wird den Helden zugeteilt und erfüllt ihnen ihre ausgefallenen Wünsche.

06. Peraine

Abujin gerät mit dem Baron F. von Shumir in Streit und fordert ihn zu einem Duell heraus [bis zum ersten Blut]. Im Schlossgarten eröffnet dann Abujin das Duell – welches genau 2 Sekunden dauerte. Denn Abujin nutzte die kurze Unaufmerksamkeit des Barones aus, um ihm mit dem ersten Streich eine sehr schwere Wunde zuzufügen. Der Baron gibt sofort auf.

Abends beginnt dann der Maskenball. Neben einer Brabaker Delegation wurde auch der lokale Adel des Horasreiches eingeladen. Die Helden vertreten die Interessen des Prinzen Brin von Gareth und versuchen nebenbei die Gespräche zwischen dem Horasreich und Brabak zu sabotieren. So wurde der thorwalstämmige Brabaker gegen einen brabaker Echsenmischling [Geheim, versuchte dies zu kaschieren] aufgehetzt. Es kam zu einem Handgemenge zwischen den beiden Delegierten aus Brabak und fast zum Abbruch des Festes.

Gawen spähte den Eingang der Waffenkammer aus, weil diese von Soldaten bewacht wurden. Er nutzte des Streit der Brabaker, um hineinzugelangen. Dort stahl er dann einen kleinen Siegelring. Doch Gawen wurde entdeckt und so wurden die Helden in Gewahrsam genommen. Neben dem Siegelring fehlte auch der Siegelstock des Reiches – doch damit hatte Gawen nichts zu tun.

Die Helden wurden verhört und man glaubte ihm schließlich ihre Geschichte. Der Staatsminister persönlich schlug den Helden dann folgendes vor: Wenn die Helden diesen wichtigen Siegelstock zurück gewinnen würden, dann würde sich der Staatsminister für Friedensverhandlungen mit dem Mittelreich einsetzen. Die Helden akzeptieren und bekommen noch die Information mit auf dem Weg, dass vielleicht ein gewisser Phrenos von Neetha hinter dem Diebstahl stecken könnte. Der Verräter wurde vor einigen Jahren entmachtet und seine Ländereien von den Horaskaiserlichen Truppen besetzt. Der gefallene Graf ist aber immer noch auf der Flucht und sinnt nach Rache. Angeblich soll er sich im Süden versteckt halten und Truppen für einen Aufstand um sich sammeln.

07. Peraine

Die Helden [**gekleidet in der Adlerordenuniform**] brechen bereits am frühen Morgen in Richtung Vinsalt auf. Es gibt Spuren, die die Helden in Richtung Süden führen. Ankunft in Vinsalt. Die Gruppe tätigt einige Einkäufe auf dem Markt und ruhen sich in einem Gasthaus aus. Am späten Mittag geht die Reise dann in Richtung Süden weiter.

In der Wegeherberge „Der gerade Säbel“ versorgt der Wirt Oro Adim dann die Helden mit seinen besten Speisen.

08. Peraine

Die Helden reisen dann per Eilritt über eine Seitenstraße in Richtung Arivor. Kurz vor Arivor treffen

die Helden auf ein Lager der aufständischen Bauern. Die Aufständischen haben eine Straßenbarrikade errichtet und einige Kutschen reicher Händler ausgeraubt und gefangen genommen. Aurelia [Illusion eines Drachen] und Cordovan [echter (!) Ignifaxius] können die Aufständischen Bauern vertreiben, damit die anderen Gefährten die Gefangenen befreien können. Abends erreichen die Helden die Stadt Arivor und ruhen sich örtlichen Gasthaus „Goldenhelm“ aus. Wirt Goran erzählt den Helden ein wenig über die Stadt. Während die Helden den Sonnenuntergang bei einem Becher Wein genießen, beobachten sie, wie 100 Rondrianer aus der Stadt reiten, um die Unruhen im Arivorer Umland niederzuschlagen.

09. Peraine

Im Weiler Weiler Lumito [80 Bewohner, ein halben Tagesritt von Arivor entfernt] werden die Helden bei der Rast am Dorfplatzbrunnen von einer wütenden Bauernmeute angegriffen. Anscheinend wurden die Bauern aufgehetzt. Aurelia gerät in Panik und schafft es nicht schnell genug auf ihrem Pferd – sie droht von der Meute niedergemacht zu werden. Abujin reitet zügig in den Bauernhaufen und verschafft ihr soviel Zeit, dass sie und die anderen rechtzeitig entkommen können.

Gegen Nachmittag erreichen die Helden die Stadt Silas. Im Magistrat verdichten sich einige Hinweise zu den Dieben des Siegelstocks und einer wird dann auch aufgespürt. In einer wilden Verfolgungsjagd über den Dächern von Silas drohte der Dieb dann zu entkommen. Cordovan nahm ihm dann mit seiner Armbrust aufs Korn und traf ihn. Der Dieb stürzte vom Dach und stirbt. Anschließend nehmen die Helden mit dem Bürgermeister im Ratskeller das Abendessen ein.

10. Peraine

Mit einem Eilritt nehmen die Helden dann die Verfolgung der restlichen Diebe auf. In Parsek werden die Pferde gewechselt. Im Gasthaus „Prais Rund“ können die Helden dann einen weiteren Dieb stellen. Es entbrennt dann ein Fechtkampf zwischen Gawen und dem Dieb. Ein Komplize [ein Magier] des Fechters mischt überraschend in dem Kampf mit und trifft Gawen mit einer Feuerlanze. Schwer verletzt setzt Gawen mit Hilfe von Abujin den Kampf mit dem Fechter auf der Dorfstraße vor dem Gasthaus fort. Cordovan nimmt den Kampf gegen den Magier auf und kann ihn mit einer starken Feuerlanze vernichtet. Doch das Feuer springt auf das Gasthaus über und beginnt an zu brennen. Während Abujin und Gawen den Fechter vor dem brennenden Gasthaus bezwingen, bilden die Dorfbewohner rasch eine Löschkette, um das Gasthaus zu retten. Das Feuer im Gasthaus kann gelöscht werden und die Helden verhören den gefangenen Fechter. Es stellt sich heraus, dass er und seine Gefährten von einem Adligen angeheuert wurden, um den Siegelstock zu holen. Welche genaue Bedeutung genau dieser Siegestock hat, wussten er und seine Gefährten nicht. Sie wurden reingelegt. Der Fechter willigt ein, den Helden zu helfen. Per Eilritt geht es dann in Richtung Methumis weiter.

Abends erreicht die Gruppe dann die Stadt. Mit Entsetzen stellen die Helden fest, dass hier die Rote Keuche ausgebrochen ist und fanatische Praioten die Herrschaft über die Stadt an sich gerissen haben. Über Umwege [Treffen mit Vertretern der Unterwelt, der Fechter entpuppt sich als alter Hauptmann der herzoglichen Garde – er wurde unehrenhaft entlassen] erreichen die Helden dann das Schloss des Herzogs, als sie hörten, dass das Schloss von einem wütenden Mob bedroht wird. Der Herzog hält sich mit seinem Hofstaat in seiner Sommerresidenz abseits der Stadt auf und hat seinen Sohn und Erben mit kleinem Gefolge in dem Stadtschloss gelassen. Das Schloss wird von fanatischen Praioten und einem wütendem Mob belagert. Der Prinz von Methumis hält das Schloss mit einer Handvoll Getreuen. Den Helden gelingt es den Prinzen aus dem Schloss herauszuholen und außerhalb der Stadt in Sicherheit zu bringen. Der junge Prinz verabschiedet sich und reitet mit dem Fechter zur Residenz des Herzogs. Die Helden reiten weiter in Richtung Neetha.

11. Peraine

Die Helden erreichen den Fluss Tovall – über dem eine große Steinbrücke führt. Doch ist der Weg durch ein Gargyl versperrt. Trotz einiger Anfangsschwierigkeiten kann der Gargyl von den Helden vernichtet werden. Im weiteren Eilritt reiten die Helden durch den Ort Thergun und machen erst irgendwo in der Wildnis am späten Abend Rast. Immer wieder erblicken die Helden brennende Scheiterhaufen mit den Toten der Roten Seuche, oder sehen verwaiste Höfe – in denen Ghule umherstreifen und die Toten fressen...

12. Peraine

Ankunft vor Neetha. Doch müssen die Helden feststellen, dass auch in dieser Stadt die Rote Keuche ausgebrochen ist. Die Tore der Stadt sind verschlossen und so organisieren sich die Helden einen Fischkutter und umsegeln [mit ihren Pferden] somit die gesperrte Stadt. Denn den Fluss kann man hier nur durch die Stadt [Brücke] überqueren.

Am späten Abend machen die Helden hinter der Stadt Neetha Rast, nachdem sie sich in einem Bauernhof Verpflegung organisiert haben.

13. Peraine

Unterwegs treffen die Helden den Händler Harsen mit seinem Pferdekarren. Er begleitet die Helden kurz und erzählt ihnen seine Geschichte.

14. Peraine

Abends kommen die Helden in Gravina an. Die Stadt wurde von der Roten Keuche stark gebeutelt. In der Nähe des Dorfes erblicken [und belauschen] die Helden eine Gruppe Novadis – die sich in Richtung Karawansei aufmachen. Anscheinend sammeln sich in dieser Karawansei [eine halbe Tagesreise von Gravina] die Anhänger vom verräterischen Phrenos von Neetha. Die Gefährten [Abujin und Cordovan] folgt der Reitergruppe durch den dichten Pinienwald in Richtung Funduq. Gawen und Aurelia bleiben zurück, um Erkundigungen im örtlichen Gasthaus von Gravina einzuholen. Kurz vor der Karawansei [mitten in der Nacht] werden die Helden im Wald von einigen Warane [tragen magische Halsbänder] angegriffen. Die Helden nehmen den Kampf nicht an und fliehen. Irgendwo abseits auf einem kleinen Berg übernachten die Helden dann.

15. Peraine

Während Cordovan auf die Jagd geht, will Abujin die Karawansei auskundschaften. Abujin muss die Erkundung abbrechen, weil er von 2 Warane gestellt wird. Die beiden Warane werden von Abujin erschlagen. Leicht Verletzt zieht er sich zum Basislager zurück, wo Cordovan bereits mit einem erlegtem Geier wartet. Bis zum späten Abend ruhen sich die beiden Helden aus und begeben sich gegen Mitternacht zur Landstraße [liegt auf einer Kuppe, die Pferde bleiben versteckt dort zurück] in Richtung Karawansei, um die Anlage auszuspähen.

16. Peraine

Die Helden erreichen die Karawansei [alte Anlage, stellenweise Heruntergekommen, davor einige Zelte] und geben sich als Söldlinge des Verräters Phrenos von Neetha aus. In der Karawansei erblicken die Helden eine bunt gemischte Besatzung: Liebfelder Söldner, Novadikrieger, Echsenmenschen und liebfelder Gardisten eines Herzogs – dazu noch ein Dutzend Warane. Insgesamt schätzen die Helden diese Streitmacht auf über 100 Kämpfer. Doch scheint es Spannungen zwischen den Gruppen zu geben. Novadis fluchen gegen die Echsenmenschen, Liebfelder Söldner wettern gegen die Novadis und die Liebfelder Gardisten hadern mit ihrem Verrat. Die Tarnung der beiden Helden fliegt auf und Cordovan und Abujin werden von den Söldnern in die Kerker der Karawansei gebracht. Im Kerker treffen die Helden auf 2 gefangene Liebfelder Gardisten und ihrer gefangenen Hauptfrau. Die Gardisten berichten den beiden Helden von den Lügen des Verräters Phrenos und seiner dunklen Zauberin Saya. Die liebfelder Gardisten des Herzogs hätten die 3 für Lügen verraten und sich Phrenos angeschlossen. Die Gardisten glauben, dass das Reich von der Roten Keuche verheert wurde und nur Phrenos als letzter lebender Hochadliger das Horasreich retten kann. Cordovan, Abujin, die 2 Gardisten und die Hauptfrau brechen aus dem Kerker aus. Es kommt zu einem Kampf in dem Kerkergang. Die Gruppe kann sich bis zum Hof durchschlagen und teilen sich auf. Die Hauptfrau versucht zu ihrer Einheit durchzukommen, um diese umzustimmen und die Wahrheit zu berichten. Abujin, Cordovan und die beiden Gardisten dringen in den Keller der Karawansei vor. In der Karawansei bricht plötzlich eine Revolte aus. Jeder scheint gegen jeden zu kämpfen. Im Keller kämpfen die 4 gegen Krokodil-Mensch-Chimären und dringen bis zum Beschwörungsraum der Magierin Saya vor. Doch die Magerin schickt den Helden einen beschworenen Zant entgegen und entkommt zum Hof der Karawansei. Cordovan löst sich und zaubert sich per Transversalis auf den Hof, um Saya zu stellen. Doch sie ist verschwunden. Abujin flieht aus dem Keller vor dem Zant und muss schwere Treffer von dem Dämonen hinnehmen. Cordovan gelingt es schließlich den Zant zu kontrollieren und in seine dunkle Sphäre zurück zu schicken. Phrenos kann [abgeschirmt von seiner Garde] aus

der Karawansei entkommen. Die Helden kehren nochmal in den Keller zurück und holen den Siegelstock des Horasreiches – den Aarenstein. Die Helden fliehen mit dem Stein aus der Karawansei [per Transversalis] zu ihren Pferden im Wald.

Abujin und Cordovan beobachten die Karawansei aus der Ferne und sehen es brennen. Beide beschließen die Hauptfrau und ihren Gardisten zu helfen und machen ihre Pferde bereit. Doch erkennen die Helden das ihnen eine große Gruppe Söldner entgegen reitet. Abujin und Cordovan müssen fliehen und reiten in Richtung Gravina. In der dunklen Nacht [Mond im Kelch] liefern die Helden ihren Verfolgern eine wilde Jagd durch den Pinienwald. Aurelia taucht plötzlich auf und unterstützt ihre beiden Gefährten. Abujin setzt sich ab und nimmt den Reiterkampf mit den Söldlingen auf. Nachdem die Helden einen Verfolger nach dem anderen abschütteln konnten, bleiben es dennoch zu viele übrig. Abujin stürzt vom Pferd [die Verfolger bemerken ihn nicht in der Dunkelheit] und Cordovan eilt ihm zur Hilfe. Mit einem Transversalis zaubert er sich zu dem bewusstlosen Abujin und beide verbergen sich am Wegesrand. Aurelia flieht derweil als einzige vor der Söldlingsmeute weiter. Sie erkennt einen ihrer Verfolger als Saya und nimmt den Kampf mit ihr auf – ein Duell, welches Aurelia [getroffen von einem Stahl aus dem Niederhollen] verliert. Sie kann aber entkommen und schließt zu den anderen Gefährten zurück. Die drei Helden haben die Verfolger abgehängt. Abseits der Straße richten die Helden in der Dunkelheit [noch ein paar Stunden bis die Sonne aufgeht] ihr Nachtlager ein.

Die Sonne geht auf und die Helden beginnen damit ihr Frühstück zu erjagen und zu sammeln. Von den Söldlingen oder der Magierin Saya ist seit Stunden nichts mehr zu sehen. Die geschwächten Helden ruhen sich weiter in ihrem verborgenen Lager am Rand des Weges aus. Am Vormittag erblickt die Gruppe eine kleine Reiterschar und beobachtet diese aus ihrem Versteck aus. Die Reiter stellen sich als Adlerritter unter dem 2. Ordensmeister Ravendoza heraus. Erleichtert geben sich die Helden zu erkennen und berichten ihm über die letzte Nacht und ihren Erkenntnissen. Ravendoza [ihm folgen 8 Ritter] ist zufrieden und fordert die Herausgabe des Siegelstocks. Cordovan übergibt ihm das Siegel – nachdem Ravendoza die Übergabe schriftlich bestätigt hat. Die Helden und die Ritter erreichen die Karawansei nach einer Stunde. Schwarzer Rauch steigt über die Anlage in den Himmel und gelegentlich ist noch Kampfplärm zu hören. Nach einem kurzem Gespräch einigt man sich. Die Helden verfolgen Phrenos, der sich anscheinend in den Süden – Richtig Festung Novaditruz – abgesetzt hat und Ravendoza übernimmt mit seinen Rittern die Karawansei, um die Hauptfrau herauszuholen.

Die Helden erreichen nach einigen Stunden die Festung Novaditruz. Diese Festung sichert einen Gebirgspass, der ins Land der Novadis führt. Auf deren Türmen erkennen die Helden mehrere Geschütze. Langsam reiten die Helden in die Festung und geben sich als Adlerritter zu erkennen, um den Verräter Phrenos zu verhaften. Der Kommandant der Festung ist misstrauisch, da sein „Gast“ Phrenos von Neetha ein gesiegeltes Dokument besitzt, dass ihn zum neuen Kommandanten der Festung macht.

Die Helden werden zu dem bewachten Speisezimmer des Kommandanten gebracht, damit alles aufgeklärt werden kann. Durch das Fenster erkennen die Helden schließlich eine Staubwolke, die sich durch den Pass in Richtung Festung bewegt. Es müssen hunderte sein! Die drei Gefährten weisen erfolgreich einem Offizier darauf hin und dürfen das Zimmer verlassen. Schnell wird den Helden klar, dass dies eine Invasion von Novadis ist – um Phrenos zu unterstützen. Die Helden stürmen nach draußen und sehen Phrenos auf einem Pferd sitzend, wie er aus der Festung den Novadis entgegen reitet. Der Kommandant der Festung zeigt ihnen einen gesiegelten Brief der Kaiserin, dass diese Novadis Gäste und Freunde wären. Abujin stürmt zu einem der Geschütztürme und Aurelia nimmt die Verfolgung von Phrenos auf. Cordovan erkennt eine Art Signalflagge auf einem Turm und macht diese mit einem Zauber unschädlich. Abujin zwingt die Geschützmannschaft auf die anreitenden Novadis zu schießen und Aurelia kann Phrenos hinter der Festung stellen – es kommt zu einem Duell! Die Geschütze schießen einige Salven gegen die Novadis. Verstört dreht das Reiterheer der Novadis ab und zieht sich in den Pass zurück. Aurelia kann mit einigen gut gezielten Schlägen und Worten den Verräter Phrenos zur Aufgabe zwingen. Die eintreffenden Ritter unter Ravendoza [war in der Karawansei erfolgreich] klären dann alles auf und nehmen den Verräter Phrenos und seine Gefährten in Gewahrsam. Der Festungskommandant wird wegen Unfähigkeit ebenfalls verhaftet. Gemeinsam kehren die Helden mit den Adlerrittern und ihren Gefangenen zurück zur Staatsfeste Aldymon um das Versprechen des Staatsministers [Friedensverhandlungen mit dem Mittelreich einzuleiten] einzufordern.