

## **Die Pforte des Grauens**

- 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.)
- Ragnar Hallarsson (Thorwaler Söldner aus Brabak – Dennis D.)

<u>Zeitraum:</u>	Rahja 1018 BF
<u>Ort:</u>	Punin, Khunchom, Tuzak, Boran, Zentrales Maraskan, Sinoda
<u>Meisterpersonen:</u>	Delian von Wiedbrück, Kodnas Han, der Rabe von Punin Bahram Nazir, Rayo Brabaker, Aurelia von Lowangen, Borbarad, König Denderan I von Maraskan

### 03. Rahja

Vinsalt. Die Helden sind auf dem Marktplatz und decken sich noch mit Ausrüstung ein. Dort beobachten sie eine Prozession des Horaskaiserlichen Hausorden vom heiligen Blut. Der Horas wird durch Gesang einiger Choräle gelobpreist. Außerdem werden Spenden gesammelt. Ein Beilunker Reiter sucht die Helden auf und übergibt ihnen ein Brief vom KGIA Agenten Delian von Wiedbrück. In diesem Brief beschreibt er seine Beobachtungen, die er während einer Mission auf Maraskan erlebt hat. Die Helden brechen in Richtung Mittelreich auf.

### 15. Rahja

Im Weiler Tandura machen die Helden im Gasthaus „Weinpokal“ rast. Die blinde Novizin Solva spricht dort die Helden gezielt an. Sie überbringt den Helden eine Einladung des Raben von Punin.

### 17. Rahja

Punin. Die Gefährten treffen auf dem Marktplatz vor dem Borontempel den Helden Ragnar, der gerade sein Geld bei einem Hahnenkampf verwettet. Doch Phex ist mit ihm – er gewinnt. Zusammen suchen sie den Raben von Punin auf. In der Besprechung (Anwesend ist die Kommandantin der Rabengarde Katalinya Adranez und Gernot von Mersingen – der Ordensmeister der Golgariten) eröffnet ihnen der Rabe Bahram Nazir seine Visionen und die neusten Ereignisse auf Maraskan. Es geht um eine Lieferung Endurium, dass von maraskanischen Rebellen abgefangen wurde. Jede weitere Untersuchung dieses Vorfalls verläuft im Sande – da die ausgeschickten Ermittler niemals zurück kehrten. Diese Enduriumlieferungen an das Mittelreich ist ein Teil des Friedensvertrages zwischen Maraskan und dem Mittelreich. Die Kirchen bekommen aus dieser Lieferung einen aufgeschlüsselten Anteil. Die Helden beschließen den Auftrag anzunehmen und diesen Vorfall auf Maraskan zu untersuchen.

### 18. Rahja

Die Helden [Abujin, Gawen, Aurelia, Ragnar, Cordovan und Aurelia aus Lowangen] verlassen Punin in Richtung Khunchom. Die Reise geht über den Raschtulspass (25. Rahja) und den Mhanadi entlang (30. Rahja) in Richtung Samra.

### Namenlose Tage

Die Helden verbringen die Namenlosen Tage in Samra.

## **1019 BF**

01. bis 03. Praios

Reise auf dem Mhanadi in Richtung Khunchom.

04. Praios

Ankunft in Khunchom. Die Zedrakke „Perlbeißer“ unter Kapitän Adlim (Uthuriaexpedition) liegt im Hafen und die Gefährten statten Adlim einen Besuch ab. Danach begeben sich die Helden auf die „Ingrima“ unter Kapitän von Ilsur. Mit der „Ingrima“ wollen die Helden nach Maraskan übersetzen.

05. Praios

Die „Ingrima“ läuft aus Khunchom in Richtung Maraskan bzw. Tuzak aus. Abends durchbricht das Schiff die Seeblockade der Mittelreicher Flotte.

06. Praios

Kurz vor Tuzak gehen die Helden an einem Strand an Land. Ragnar dreht wegen einer Überladung an Artefakten kurzfristig durch. Ankunft in Tuzak. Überall hängen Steckbriefe der Helden in der Stadt. Kurzer Besuch des Rur&Gror Tempels. Danach besorgen sich die Helden Pferde aus dem Borontempel und reiten nach Boran.

15. Praios

Abends, kurz vor Boran werden die Helden von etwa 20 maraskanischen Rebellen überfallen. Nach einem kurzen Gefecht können die Helden verletzt entkommen.

16. Praios

Ankunft in Boran. In der Tavern'uuzak „Das freie Königreich“ richten sich die Helden ein. Sie nehmen die Ermittlungen zu Wiedbrück, Borbarads Aktivitäten und einem gewissen von Rallerau auf. Abujin nimmt Kontakt zum maraskanischen Admiral Kodnas Han auf. Die Gefährten erfahren von dem geheimen Passweg – der direkt zu der Mine führt. Aurelia von Lowangen verlässt die Helden und reitet in Richtung Tuzak zurück – sie will mit ihrem 2. Zeichen Borbarad persönlich aufsuchen und überzeugen. Cordovan holt sie in einem Eilritt aber wieder ein und hält sie davon ab.

17. Praios

Die Gefährten brechen in Richtung Mine auf. Vor dem geheimen Pässeingang erblicken die Helden am späten Nachmittag ein kleines Holzfort der Maraskaner. Die Helden verstecken sich und besprechen wie man das Fort umgehen kann. Hier treffen sie auf einen reisenden Achaz – es werden kurz ein paar Worte gewechselt. Die Helden können abends das Fort umgehen und zu dem Passweg gelangen.

20. Praios

Ankunft bei der Mine.

Die Anlage (Gebäude und Baracken, Mineneingang, Palisade und Wachtürme) wirkt verlassen. Die Gefährten untersuchen die Anlage und finden dutzende Leichen (königlich maraskanische Einheiten und maraskanische Rebellen). Danach lassen sich die Helden in die Minenschächte hinunter und erkunden diese. Die Gezeichneten finden Hinweise über die Angreifer und deren Enduriumkarawane. Anscheinend haben einige Borbaradianer mit Hilfe falscher Papiere das Kommando über die königlich maraskanischen Einheiten übernommen, um so das Endurium von hier fortzuschaffen.

In der Mine stoßen die Helden auf einen Dämonischen Wurm, der das Endurium abbaut. Sie können das Wesen stellen. In einem harten Kampf (Aurelia von Lowangen zaubert Feuerlanzen auf den Wurm, Gawen und Ragnar fügen ihm im Nahkampf beträchtlichen Schaden zu) wird Gawen von dem Wurm verschlungen und wieder ausgespuckt – ehe Ragnar den Wurm vernichten kann. Gawen verliert dabei seine linke Hand.

Nach dem Kampf untersuchen die Helden weiterhin die Mine und sammeln das Endurium ein (mehrere Dutzend Stein). Erst ein Angriff von Kristallspinnen zwingt die Helden zur Flucht aus der Mine.

Vor der Mine schlagen die Helden dann ihr Nachtlager auf – hier kommt es zum Streit über die Verteilung des wertvollen Metalls.

21. bis 29. Praios

Aufbruch der Gefährten und Verfolgung der Spur der Enduriumkarawane durch das Gebirge.

30. Praios

Die Helden erreichen einen Hügel, über dem dutzende Krähen kreisen. Über 50 Leichen (königlich maraskanische Soldaten) liegen unbestattet herum. Die Gefährten nehmen sich Zeit, um die Leichen zu bestatten.

01. Rondra

Delian von Wiedbrück läuft (völlig „abgerissen“) den Helden entgegen und bittet um Hilfe. Er wird von 4 Borbaradianer Kultisten verfolgt. Die Helden stehen ihm bei und töten die Kultisten. Delian von Wiedbrück wird von den Helden ausgerüstet und mit Informationen nach Boran zu Kodnas Han geschickt.

03. Rondra

Abends am Friedhof der Seeschlangen. Die Helden unternehmen erste Erkundigungen und entdecken eine Stufenpyramide an der Steilküste. 2 Borbaradianer Wachposten werden angegriffen und besiegt – Abujin wird dabei von 2 Bolzen schwer getroffen. Danach dringen die Helden in die Pyramide ein und stehlen ein dämonisches Schwert – die borbaradianischen Paktierer sind alarmiert. Die Helden locken die Paktierer aus der Pyramide und es entbrennt ein wilder Kampf auf offenem Feld: Der Mittelreicher und Verräter Praiotin von Rallerau und der Thorwaler Thengar werden getötet. Der Zwerg Perilax entkommt knapp dem ersten Gezeichneten Cordovan. Die fliegende Hexe und ihre Krähen können von Cordovan ebenfalls bezwungen werden. Rayo Brabaker flieht vor Gawen in die Pyramide. Während Ragnar 3 Achazkrieger im Alleingang vernichtet, liefert sich Gawen eine Verfolgungsjagd mit Brabaker durch die Pyramide. Am Ritualplatz (unterhalb der Pyramide) kann Gawen zu Brabaker aufschließen – muss aber erkennen, dass hier unten in der Grotte noch der Echsenprieser Tschoón Tak ist und eine Beschwörung vorbereitet. Der Priester (wird von Gawen mit einem Bolzen verletzt) und Brabaker entkommen durch eine der 3 Pforten des Grauens. Vorher konnte der Echsenpriester noch eine Riesenkrake beschwören. Die Krake ist in einem Kampfrausch und schlägt wild um sich. Teile der Grotte und Pyramide geben seinen Schlägen nach. Gawen muss fliehen und versucht sich aus der einstürzenden Pyramide zu retten. Dies gelingt ihm nur mit Abujins Hilfe ganz knapp.

04. Rondra

Vor der Pyramide im Dschungel treffen die erschöpften Helden auf den Achazwanderer – der ihnen schon vor Boran begegnete. Er bittet die Helden ihm das erbeutete Zepter zu übergeben und sieht in Abujin den Auserwählten. Der Achaz führt die Helden durch den Dschungel (mit Hilfe von Magie überwinden sie viele Meilen) zu dem versteckten Echsenort Akrabaal.

05. Rondra

In Akrabaal muss sich Abujin als Zeichenträger würdig erweisen und kämpft dort in einer Arena gegen einen Leviatan. **Abujin erweist sich als würdig und erhält von den Echsen die silberne Schange – das DRITTE Zeichen der Echsen im Kampf gegen Borbarad.** Der Wanderachaz bringt die Helden mit Hilfe seiner Magie nach Sinoda.

10. Rondra

Ankunft in Sinoda. Abujin besucht dort nach seinem Aufbruch ins Abenteuerleben seine Familie. Dort muss Abujin erkennen, dass sein Vater alt und dement geworden ist und sein Bruder den Hof (Pferdezüchter) übernommen hat. Abujin verbringt mit seinen Gefährten bis zu 12. Rondra auf den Hof seiner Familie. Mittels Göttlicher Verständigung beordert Gawen die „Ingrima“ nach Sinoda.

14. Rondra

Ankunft in Tuzak. Nachdem der Rat vom Berater des Königs aufgelöst wurde, kommt es in den

Straßen der Stadt zu Unruhen – diese werden aber nur halbherzig von der Garde verfolgt. Die Helden planen derweil den Sturz des Beraters. Sie vermuten das Borbarad persönlich hier sein Unwesen treibt. Es werden Kontakte zu der KGIA, der Hand Borons und dem Admiral Kodnas Han aufgenommen. Die „Ingrima“ läuft wieder aus, um Verbündete vom Festland einzusammeln.

### 30. Rondra

Die „Ingrima“ läuft in den Hafen von Tuzak ein. Vorbereitung zum Angriff auf den Palast sind fast abgeschlossen. Das ZWEITE Zeichen verlässt ihre Trägerin Aurelia aus Lowangen – weil diese zu inaktiv war und sich somit als unwürdig erwies.

### 08. Efferd 1019 BF

Kampf um den Königlichen Palast von Tuzak.

Der Sturm auf den Palast in Tuzak erfolgte mit einem Kommando von 80 Kämpfern (darunter Stadtgardisten, Garden des Baruuns / Baruuna, den Seesöldnern der Ingrima, Kodnas Han, Ulf aus Salthel usw.). Die Garde des Königs (etwa 64 Elitgardisten und 8 Buskure) leistet erbitterten Widerstand. Die Kämpfe verlagern sich schnell vom Hof in die einzelnen Räume des Palastes. Doch tauchen plötzlich mehrere Dämonen auf und halten eine blutige Ernte unter den Kämpfern (auf beiden Seiten). Schließlich gelingt es den Helden, Ulf aus Salthel und einigen Söldnern der Ingrima zum Thronsaal des Königs vorzustoßen. Der Berater lässt seine Maske fallen und gibt sich als Borbarad zu erkennen. Ragnar beginnt den Angriff auf IHN! Borbarad und seine beschworenen Dämonen setzen den Helden und ihren Söldnern richtig zu. Ulf aus Salthel wird von Borbarad mit einer Feuerlanze getötet – Cordovan liefert sich ein kurzes Magierduell mit ihm, bevor er von dem Hass seines Auges übermannt in Ohnmacht fällt. Die Helden können schließlich SEINEN Stab erbeuten und ihn so zum Rückzug zwingen.

Über 100 Kämpfer auf beiden Seiten sind in diesem Kampf gefallen und zwei Dutzend wurden schwer verletzt (bzw. sind verrückt geworden) – aber Borbarads Übernahme der Insel wurde vereitelt! Eine anschließende Untersuchung des Palastgewölbes bringt einige SEINER Pläne und Drahtzieher ans Licht.

Am 11. Efferd verlassen die Helden mit der "Ingrima" Tuzak in Richtung Khunchom. Unterwegs auf dem Schiff wird die **Heldin Aurelia di Tiamant aus Chorhop als neue Trägerin des ZWEITEN Zeiches** erwähnt. Das Wandelnde Bild ist ab jetzt ein Teil von ihr.

- Die offiziellen Stellen auf Maraskan (bzw. Mittelreich, Al Anfa) können nicht mehr leugnen, dass ER zurück gekehrt ist. Delian von Wiedbrück erstellt mehrere Berichte, die an die Kirchen, an die KGIA und den offiziellen Stellen des Kaiserreiches weitergeleitet werden.
- König Denderan gilt weiterhin erkrankt und der Lilienrat von Maraskan übernimmt so lange seine Regierungsgeschäfte. Auf der Insel macht es schnell die Runde, dass der Sternendeuter des Königs ein Schwarzmagier war, der ihn verhexte.
- Über Maraskan wird die Nachrichtensperre aufgehoben und der Rat versucht das Leben auf Maraskan zu normalisieren.
- Das Mittelreich hält die Blockade im Perlenmeer gegen die maraskanischen Piraten trotzdem aufrecht.
- Die Endurium Mine wird von Liliengardisten und Magiern der Tuzaker Akademie abgeriegelt.