

Schatten im Zwielficht

- Abujin al Raschidjaar (Kämpfer aus Sinoda– Michael SD)
- Cordovan von Fasar (Magier aus Fasar– Sascha G.)
- Aurelia di Tiamant (Scharlatanin aus Chorhop – Julian SD)
- Gawen „Phexado“ (Phex Geweihter – Christian Z.)
- Alriego Anthos (Söldner aus Brabak – Magnus B.)
- Ragnar Hallarsson (Thorwaler Söldner aus Brabak – Dennis D.)
- Baalzor´Nagai (Magier aus Andergast – Christian Z.)

Zeitraum: Boron bis Firun 1019 BF

Ort: Fasar, Mirham, Punin, Rashdul, Warunk, Andalkan

Meisterpersonen:

- Salpikon Savertin (Oberhaupt der Schwarzen Gilde, Anführer der Schatten)
- Thomeg Atherion (Spektabilität und Erhabener von Fasar)
- Händler Quendan Gorbass (Handelsherr, Maraskanhandel)
- Kurilian der Spähenlenker (Mitglied der Schatten)
- Xeraan (Magier Borbarads)
- Urdo von Gisholm (Botenreiter Borbarads)
- Amando da Vanya (Inquisitionsrat und Förderer der Gezeichneten)
- Adaque Turselin (Mitglied der Schatten)
- Kalman von Silas (Mitglied der Schatten)
- Morcania von Brabak (Mitglied der Schatten)
- Deveron Elgarstyn (Mitglied der Schatten)
- Sherianus von Darbonia (Mitglied der Schatten)
- Tirato, Tziktzal (Echsenmensch, Vertraute von Savertin und Mitglied der Schatten)
- Yasine (Mitglied der Schatten)
- Zhurlan Pelrar (Mitglied der Schatten)
- Mitglieder vom Auge des Morgens in Gareth
- Darrag (Schmied und Orkkriegsveteran)
- Lancorian (Bordellbesitzer, Illusionist und Orkkriegsveteran)
- Glombo Brohm (Vorsteher des Magistrates von Greifenfurt)

„Prolog“

03. Boron 1019 BF

Fasar. Lichtsucher Fran Dorc überbringt den Helden eine Einladung vom Inquisitionsrat da Vanya. In den Fasarer Gassen gibt es immer wieder Probleme mit den Bettlern und Straßenkindern, die sehr aggressiv betteln.

Im Basar verkauft Abujin sein von Abu Terfas erbeuteten "Rote&Weiße Kamele Spiel. Cordovan und Aurelia treffen sich derweil mit der Spektabilität Thomeg Atherion. Austausch von Informationen (Cordovan ertauscht sich einen Mondstein, der sich in dem Besitz der Spektabilität befindet, Aurelia ist neugierig auf Thomegs Schmeicheleien und verbringt eine Nacht mit ihm). Die Helden mieten sich in der Karawanei ein.

04. Boron

Cordovan trifft sich am Morgen nochmal mit Thomeg, um einige Fragmente der Fsarer Phrophezeihungen von ihm zu erwerben. Die Gelegenheit nutzt er auch, um Aurelia abzuholen.

05. Boron

Alriego erreicht Fasar und will den Kortempel aufsuchen, um an einem Gottesdienst teilzunehmen. Erst über Umwege erreicht er den Tempel (bezahlt einen Bettler als Führer, verirrt sich, Ablenkung

durch Räuber und einem Hahnenkampf).

Abujin kauft sich ein neues Pferd. Doch vorher beleidigt der Händler (ein Ferkina) Abujin wegen seinem Aussehen und Herkunft. Es kommt zu einer kurzen Schlägerei. Abujin siegt und der Ferkina ist beeindruckt.

Abends bekommen die Helden eine Einladung vom Händler Quendan Corbas für den nächsten Tag.

06. Boron

In der Karawansei bemerken einige Knechte den fehlenden Schatten von Cordovan – es kommt zu Tumulten.

Die Helden treffen den Händler Qendan Corbas, der sich als Verehrer der Gezeichneten ausgibt. Beim Abendessen wird auf den Händler ein Attentat verübt. Die Helden können Corbas retten und verfolgen die Attentäter quer durch Fasar. Im Turm der Fliegen können Gefährten die Attentäter endlich stellen – doch die Attentäter fliehen mit einem seltsamen Gefährt in den Limbus. Die Helden werden mit hineingerissen und verlieren zum Teil das Bewusstsein.

Irgendwann erwachen die Helden an einem unbekanntem Ort – umringt von Schwarzmagiern. Ihr Anführer ist die Spektabilität S. Savertin! Savertin bittet die Helden in seinem neu gegründeten Bund der Schatten einzutreten, um gemeinsam gegen Borbarad zu kämpfen. Nach langen Diskussionen und Zugeständnissen (von beiden Seiten) willigen die Helden ein dem Bund beizutreten. Die Helden dürfen die Spähre I bis zum 24. Boron für ihre eigenen Angelegenheiten nutzen – doch vorher muss der Borbaradianerfreund Corbas ausgeschaltet werden.

Rückkehr mit der Spähre I (gelenkt vom Schatten Kurelian) durch den Limbus nach Fasar. Die Helden besuchen Corbas, der gerade ein Fest zu seiner Genehsung ausrichtet. Während Alriego die Aufmerksamkeit auf sich zieht (beleidigt fortwährend die Hohe Gesellschaft auf dem Fest – die Garde wird gerufen und verhaften ihn – Alriego kann sich lösen und flieht alleine durch Fasar), zieht sich Aurelia mit Corbas in einem Nebenzimmer zurück. Während Qendan Corbas eine gute Flasche Wein (vergiftet!) für beide öffnet, schneidet ihm Aurelia von hinten die Kehle auf. Danach fliehen die Helden aus dem Anwesen zur Spähre I. Alriego verirrt sich hoffnungslos während seiner Flucht durch Fasar und erreicht durch Zufall die Spähre I (und die Helden, die gerade ihre Flucht vorbereiten). Mit der Spähre I fliehen die Helden durch den Limbus nach Punin.

07. Boron

Ankunft vor Punin am frühen Morgen. Während die Helden erschöpft einschlafen, versteckt und tarnt Kurelian die Spähre I. Alriego gerät in Panik, weil die Limbusreise Auswirkungen auf ihn hat – er wird durchsichtig und verliert für einige Zeit seine Stofflichkeit.

Nachdem die Helden Ausgeschlafen haben, besuchen sie den Raben von Punin in dem Borontempel. Die Helden übergeben ihre Unterlagen zu Bastrabuns Bann einem Boten der Rabengarde – der die Unterlagen nach Khunchom abliefern soll.

Einladung von da Vanya zum Bußgang durch die Stadt – die Helden nehmen an.

Im Haus von Cordovans Familie richten sich die Helden für die Nacht ein. Danach Einkäufe und Zechgelage in der Stadt.

In dieser und in der nächsten Nacht erleben die Helden seltsame Alpträume.

08. Boron

Die Helden erholen sich.

09. Boron

Mittags. Gemeinsam (mit vielen Hundert Gläubigen) unternimmt man den Bußgang durch Punin und nimmt anschließend an einem großen PRAiosgottesdienst teil. Im Gottesdienst werden die Gezeichneten von fanatischen Praiosgläubigen angefeindet – von da Vanya erhalten die Helden aber Unterstützung und Zustimmung. Nach der Messe treffen sich die Helden mit Amando da Vanya zu einem Gespräch – Austausch von Wissen.

Nachmittags. Die Helden lassen es sich im Restaurant "Süd-Almada" gut gehen. Danach Besuch der Gladiatorenkämpfe in der Arena.

Abends lassen die Helden den Tag in der Zwergenkneipe "Brauhaus Zwergenglück" ausklingen.

10. Boron

Reise per Spähre I. Nach Gareth. Inoffizieller Besuch in der Neuen Residenz mit dem "Orden vom Auge des Morgens". Abends vergnügt man sich im Hotel "Garetien". Einladung zum Geburtstag des Kaisers.

13. Boron

Abends reisen die Helden mit der Spähre I nach Greifenfurt. Auch diese Reise hat für Alriego schwerwiegende Auswirkungen: Sein Körper wird von astraler Energie durchströmt und einen Teil davon verschmilzt mit seinem Körper.

In Greifenfurt feiern die Helden ihre Rückkehr im Gasthaus "Grafenhaupt".

14. Boron

Mitternacht. Die Familien der Gezeichneten (Tita + Kinder, die Familie Bolzheimer und Malina + Kind) reisen mit Bedeckung in Richtung Pervin ab. Dort sollen sie bei der Baronin Schutz vor den Borbaradianern finden.

Mittags. Treffen mit Delian von Wiedbrück und den Elfenbergs.

19. Boron

Das von Gawen organisierte Immanspiel (mit dem horasischen Minister ausgehandelt) findet zwischen den Kuslikern Kavalieren und den Greifenfurtern statt. Dank dem Abwehrblock der 3 Bolzheimer Brüder (Reisen später nach Pervin) und der aggressiven Spielweise der Greifenfurter, siegt Greifenfurt mit 20:19 gegen Kuslik. Zum Schluss standen nur noch wenige Spieler auf dem Platz, da viele Greifenfurter Spieler wegen ihrer aggressiven Spielweise gesperrt wurden und viele Kusliker den Platz schwer verletzt verlassen mussten. Die Kusliker verlassen noch nach dem Spiel die Stadt – die Greifenfurter Bürger hingegen feiern noch bis zum späten Morgen den Sieg über Kuslik.

20. Boron

Reise mit der Spähre I nach Gareth. Während der Reise durch dem Limbus gibt es wieder Schwierigkeiten: Abujin plagt die Höhenangst, Alriego die Platzangst und Ragnar wird von einem Dämonen besessen (verlässt ihn aber nach einiger Zeit wieder). Landung in der Dämonenbrache. Mühsam schlagen sich die Helden durch den verfluchten Wald und verlaufen sich. Die ganze Nacht hindurch kämpfen sich die Helden voran und kehren entnervt zur Spähre I zurück.

21. Boron

Am Morgen Rückkehr zur Spähre I und Landung in einer alten Scheune im Garether Südquartier. Unterkunft in der Herberge "Kaisers Heim".

22. Boron

Aurelia trifft sich mit dem Kontaktmann der Greifenfurter Familie Elfenberg und erhält ihren magischen Stab (Luft und Erde formen).

23.

Während sich die eingeladenen Helden zur neuen Residenz aufmachen, vergnügen sich Alriego, Ragnar + Kurelian im Freudenhaus. Geburtstag Kaiser Hals und großes Fest / Ball in der Neuen Residenz. Hier bekommen die Gezeichneten eine private Audienz beim Reichsbehüter und dem Orden vom Auge des Morgens. Danach öffentliche Ehrungen der Helden:

- Pentagramm in Arkaninum für Cordovan
- Register der rondragefälligen Recken für Finwar, Cordovan, Abujin und Gawen
- Greifenstern in Bronze für Abujin, Gawen, Aurelia und Cordovan

„Juwelenjagd“

24. Boron

Gareth. Gawen verabschiedet sich von der Gruppe, weil er noch einiges erledigen muss (viele persönliche Verpflichtungen). Besuch im Rondratempel (beten, opfern und einen Brief für das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund abgeben). Vor der Taverne "4 Finger" treffen die Helden auf den jungen Magier **Baalzor'Nagai**. Dieser hat ein Empfehlungsschreiben von seinem Lehrer Morgentau, um die Gezeichneten zu unterstützen. Die Gezeichneten sind einverstanden und Baal folgt der Gemeinschaft.

Reise mit der Spähre I nach Mirham und Treffen mit Savertin. Lagebesprechung. Aus einem früheren Einsatz der Schatten ist denen eine Liste der Borbaradianer mit Edelsteinen in die Hände gefallen. Als Mitglieder der Schatten erhalten sie den Auftrag genaueres über diese Juwelen bzw. Deren Zweck herauszufinden.

Da die Spähre I gewartet werden muss und die Spähre II im Einsatz ist, müssen die Gezeichneten mit Hilfe der Mirhamer "dunkle Pforte" nach Fasar reisen. Denn einige bestimmte Edelsteine werden in den Fasarer Minen abgebaut.

In Fasar angekommen, suchen die Helden sofort die Minen abseits der Stadt auf und befragen einige Vorarbeiter bzw. Arbeiter. Doch werden die Helden auf den Beseitzer Thaiman verwiesen. Als die Helden gerade mit dem Novadi Thaiman ben Hashneddin befragen, wird seine Mine von Söldlingen [4 Schützen, 2 Kämpfer und 2 Reiter] Habled ben Cherek's angegriffen. Die Gezeichneten greifen auf Seiten Thaimans [4 Söldner] in den Kampf ein:

- Abujin holt einen Söldner mit einem Sprungtritt aus dem Sattel [1 Verletzter]
- Ragnar bewirft die feindlichen Söldner mit Speere [1 Verletzter]
- Baal schleudert einen Ignisphaero auf die feindlichen Schützen [1 Toter, 3 Verletzte]
- 2 Söldner Thaimans werden tödlich von feindlichen Pfeilen getroffen

Die Söldner Habled ben Cherek's sind von der Gegenwehr so überrascht, dass diese den Rückzug antreten. Ein dankbarer Thaiman verrät den Gezeichneten seinen Kunden.

25. Boron

Die Gezeichneten besuchen eine Gemmenschneiderei im Basar und verschwinden dann wieder mit ihren Infos.

28. Boron

Die Helden reisen mit dem Spährentunnel nach Mirham zurück. Dort besteigen sie die Spähre I [mit den Schatten Zhurlan und Morcania] und reisen weiter nach Rashdul. Dort soll auf dem Schwarzen Platz die Übergabe der Steine stattfinden. Ein gewisser Urdo von Grisholm soll die Steine dann in Empfang nehmen. Die Helden informieren den örtlichen Borontempel [Al Anfaner Ritus] und die Geweihten sichern ihre Unterstützung zu. Ragnar handelt das gleiche mit dem Tempel des Puniner Ritus aus. In der Herberge "Bishdarielruh" nehmen die Gezeichneten und Schatten sich Zimmer für eine Übernachtung. Die konservative Herberge macht Schwierigkeiten, als die "Schwarzmagier" sich als solche zu erkennen geben.

29. Boron

Lagebesprechung und Besuch des Phextempels. In einem Teehaus am Schwarzen Platz richten sich die Gezeichneten und Schatten für eine "Observierung" ein. Abujin besucht derweil das Haus Festum (abseits der Stadt). Cordovan organisiert Pferde für eine mögliche Verfolgung.

Auf dem Schwarzen Platz tauchen am Abend die Händlerin [+2 Söldner] auf und hält nervös Ausschau nach ihrem Kontaktmann. Urdo von Grisholm – der Bote Borbarads, erscheint erst ein wenig später und übernimmt die Edelsteine – im Austausch für einen Sack voller Gold. Zugriff der Helden und Schatten! Nach nur wenigen Augenblicken wird Borbarads Bote förmlich von Feuerlanzen [Morcania] und Bolzen [Schützen aus beiden Al Anfaner Tempel] in Stücke geschossen. Die Söldner der Händlerin fliehen erschrocken und die Händlerin wird von den Helden überwältigt. Die Steine werden erbeutet.

30. Boron

Beryllis Emeraldia (Gemmenschneiderin) wird von den Helden verhört und gezwungen ihr

Geschäft in Fasar aufzugeben. Die Steinschleiferin nimmt das verdiente Geld und verkauft in Fasar ihr Geschäft. In Chorhop wird sie sich eine neue Existenz aufbauen.

01. Hesinde

Die Gezeichneten kehren mit der Spähre I nach Fasar zurück und verbringen einige Tage hier.

- Cordovan unterrichtet mit seiner Schwester Harani in der Akademie
- Abujin und Aurelia reiten mit einigen Ferkina in den Norden
- Aurelia verbringt den letzten freien Abend in der karawansei bei einem Glas Wein und gutem Gespräch mit dem Schatten Zhurlan

06. Hesinde

Rückkehr nach Mirham (nehmen dabei die Fasarer Spektabilität Thomeg Atherion mit) per Spähre I.

07. - 09. Hesinde

Der Gildenrat der Schwarzen Gilde tagt in Mirham. Es wird über eine gemeinsame Haltung zu Borbarad diskutiert.

10. Hesinde

Abschussabstimmung. Während sich Kuslik, Fasar und Mirham gegen IHN entscheiden, ist Al Anfa unentschlossen – Tendenz wohl aber zu Borbarad. Brabak, Lowangen und Mengbilla hingegen sprechen sich klar für Borbarad aus. Die Schwarze Gilde ist gespalten.

„Frostige Herzen“

12. Hesinde

In der Besprechung in Mirham berichtet Savertin von weiteren Ergebnissen der Aktionen von den Schatten: Gala Olben wurde in Hersbach tot aufgefunden. In Devensberg sind der Bruder und Onkel von Mokol verschwunden. In Gareth wurden drei Schatten auf einen weiteren Zirkel der Borbaradianer angesetzt.

Neuer Auftrag: Ein borbaradianischer Spion wurde in der Akademie Ysilia aufgegriffen – der angeblich für einen Druiden arbeitet. Die Helden sollen den Druiden in Tobrien finden und verhören (letzte Sichtung - Warunk).

Während der Besprechung tauchte der von Handlangern der Borbaradianer gefangen genommene Varagaun auf. Er konnte sich selbst befreien, bevor er zu den Borbaradianern überführt wurde. Sein Körper verging, nachdem er mit Hilfe der Verbotenen Pforten (mit letzter Kraft) einen Schattenzauber wirkte. Er ist jetzt für immer ein Schattenwesen. Doch Varagaun konnte den Helden / Savertin von der Schülerin Nemris berichten, dass diese für die Borbaradianer arbeitet. Im Zimmer von Nemris musste Abujin erst einen Golem mit seinen Schmetterschlägen bezwingen (dieser war als Wächter von Nemris in ihrem Zimmer installiert worden), um einige weitere Ausrüstungsgegenstände von ihr bergen zu können. Der Golem hat die meisten "Beweise" im Zimmer zerstört.

Reise nach Warunk mit der Spähre I [die Schatten Zhurlan und Sheranius begleiten die Helden]. In Warunk landen die Helden in einer Höhle des Molchenberges. Dort entkamen sie einer dämonischen Spinne und untersuchten kurz die Wohnhöhle eines alten Drachenforschers. In dem Gasthaus "Kaiserdrache" finden die Helden einige Philosophen, die anscheinend Kontakt zu dem Druiden haben. Sogar der Wohnort des Druiden konnte herausgefunden werden.

13. Hesinde

Abujin organisiert Pferde und Ausrüstung – dabei trifft er auf Delian von Wiedbrück. Der KGIA Mann konnte ein Halbbanner Adlergardisten organisieren und ist nun auf dem Weg zu diesem "Tross" unter dem Orken "Gelbkralle".

Alriego und Baal konnten wegen einem "Leibesschwund" (Nebenwirkungen der Limbusreise) nicht an den Planungen teilnehmen.

14. Hesinde

Die Helden reiten von Warunk aus auf der Reichsstraße in Richtung Ysilia nach Viereichen. Es ist ein frostiger Winter und die Helden frieren. Unterwegs passieren die Gefährten mehrere Dörfer und Wegeherbergen. Der Schatten Sheranius nutzt seine Magie nicht immer Göttergefällig und zwingt sogar Geweihte für eine Auskunft.

17. Hesinde

Ankunft in Viereichen. Die Helden begeben sich in den Nebelwald zum Druiden. Dort werden sie von einem Sturm empfangen. Aurelias "Zeichen" kann den Druiden besänftigen und so lädt er die Helden zu sich in die Hütte ein. Man spricht über Borbarad – der Druiden verrät aber nichts von dessen Plänen. Die Helden übernachten bei dem Druiden.

18. Hesinde

Xeraan taucht am nächsten Morgen mit seinen Söldnern und dämonisch modifizierten Kindern von Ruthor vor der Hütte auf. Xeraan gibt seinen Schergen den Befehl den Druiden umzubringen. Die Hütte wird mit Zauberpfeilen beschossen, der Druiden verschanzt sich in seinem Keller und die Helden fliehen per Transversalis. Schneller Ritt zurück nach Warunk.

21. Hesinde

Die Spähre steht auf dem Marktplatz – Markgräfliche Gardisten und 3 Pfeile des Lichts bewachen die Kugel. Die Helden warten in einem Gasthaus am Marktplatz bis zur Nacht. Aurelia kann die beiden Gardisten mit einem Schlafgift außer Gefecht setzen und die anderen (Helden + Zurlan und Sheranius) klettern danach zügig in die Kugel. 2 Pfeile des Lichts stürmen heran und zaubern Flammenstrahlen gegen die Kugel. Sheranius kann die Spähre rechtzeitig in den Limbus bringen und reißt einen Pfeil des Lichts mit. Dieser treibt nun überrascht und hilflos neben den Helden im Limbus. Die Helden retten den Pfeil und nehmen ihn mit nach Mirham. Während der langen (4! Stunden) Reise durch den Limbus wird Aurelia von einem Dämon besessen - später wird dieser ausgetrieben!

Ankunft in Mirham. Besprechung mit Savertin. Nächste Mission: Aurelia soll mit ihrem Zeichen den Magier Galotta zum Bündnis bitten! Oder falls dieser Übergelaufen ist töten! Galotta hält sich zur Zeit in Al Mancha auf – eine kleine Kolonie von Al Anfa. Mit der "Opalglanz" [kleine Zedrakke] sollen die Helden diese Reise über das Meer machen. Die beiden Spähren müssen derzeit "überholt werden"

30. Hesinde

Die Vorbereitungen für die Reise sind abgeschlossen und alle feiern das Erleuchtungsfest in der Akademie .

"Das Orakel"

01. Firun

Die Helden und die Schatten (Kalman und Aduque [+Ferugian]) reisen mit der Zedrakke des Königs von Mirham ("Opalglanz") nach Al Mancha. Unterwegs lernten sich die Schatten und die Helden ein wenig kennen. Außerdem gab es noch eine seltsame Begegnung mit einer Matrosin, die offensichtlich nicht die war – wofür sie sich ausgibt. Mit dem Schopf von Abujin flieht sie vom Schiff und schwimmt an Land.

03. Firun

In Al Mancha suchen die Helden direkt das Anwesen von Galotta auf. Nach einer kurzen Begrüßung tragen die Helden ihr Anliegen vor. Den Gefährten wird jedoch schnell klar, dass sich es hier um einen Gestaltenwandler handeln muss – der den Platz von Galotta eingenommen hat. Es folgt ein kurzer Kampf gegen den Quitslinga. Dieser kehrt schließlich in seine Spähre zurück – ist aber über Galotta so verärgert, dass er seinen Aufenthaltsort an die Helden verrät: "Er soll dafür büßen, dass er mich so lange in diese Sphäre gezwungen hat: Ihr findet ihn auf einer Insel vor Maraskan, wo ein Tempel der Tiefen Tochter steht!" Nach dem Kampf untersucht Abujin die Kisten

mit den Jadestatuen (jeweils 1,5 Schritt groß) und berührt die Figuren. Damit aktiviert der Gezeichnete das Orakel. Die drei Statuen brechen aus ihren Kisten aus, steigen auf und fangen an zu leuchten. Grünes Licht durchflutet den Raum und ließ jede Person an ihrem Platz verharren. Nur Abujin konnte sich kurz bewegen. Abujin führt mit den 3 Statuen ein Zwiegespräch – während die anderen nur ein lautes Summen (Bienenschwarm) wahrnehmen können. Fleischige Lippen formen sich auf den Figuren und sprechen 3 Stimmig. Abujin muss erst durch 12 Fragen herausfinden, welche der 3 Figuren welcher Gottheit (Phex, Hesinde, Efferd) zugeordnet ist. Abujin erfüllt die Aufgabe und bekam anschließend die letzte Prophezeiung des Orakels von Altaia. Die Statuen lösen sich in Staub auf und der Boden riss auf. Die Helden und Schatten, sowie die Dienerschaft von Galotta werden in ein großes Loch gezogen und verschüttet. Kurze Zeit später befreien die heraneilenden Bewohner Al Manchas die Verschütteten....

„Sturm über Andalkan“

07. Firun

Die Expedition unter den Gezeichneten kehren nach Mirham zurück und berichten Savertin über den Verlauf. Savertin hat bereits die Schatten rufen lassen und rechnet mit deren Ankunft in einigen Tagen. Die Helden wollen weitere Verstärkung organisieren und fahren mit 3 Eilkutschen und großer Bedeckung (24 kgl. Reiter) nach Al Anfa.

09. Firun

Die Gezeichneten erreichen Al Anfa und suchen den Patriarchen auf. Dieser verspricht den Gezeichneten die Trireme "Rabenklaue" der Golgariklasse [mit 24 Matrosen + 150 Ruderer + 54 Geschützbedienung + 25 Rabengardisten und +25 Dukatengarde]. Danach treffen sich die Helden mit der Efferdgeweihten Efferia (Uthuriareisende). Baal kauft einem Alchimisten einen Funkeldrachen ab und nennt ihn Pher Drogor. Danach Rückkehr nach Mirham.

12. Firun

Ankunft in der Akademie von Mirham. Savertin begrüßt die angereisten Schatten [4 Dutzend] und hält eine ergreifende Rede. Die Borbaradianer sammeln sich vor Andalkan und die Schatten sind bereit loszuschlagen und dem Feind einen vernichtenden Schlag zu versetzen.

13. Firun

Aufbrauch mit den beiden Spähern nach Thalusa. Dort werden mit gefälschten Unterlagen (und Magie) die Kapitäne getäuscht. Die Schatten übernehmen das Mittelreicher Geschwader (3 Schiffe).

14. Firun

In Thalusa treffen die Opalglanz und Rabenklaue ein. Mit den 5 Schiffen brechen die Gezeichneten und Schatten in Richtung Andalkan auf.

21 Firun 1019 BF

In der Nacht erreicht die Flotte den Borbaradianer Stützpunkt an der Küste Andalkans. Nur 4 Schiffe des Feindes liegen vor Anker und große Wachfeuer sind am Strand auszumachen. Nachdem sich die Schiffe der Schatten positioniert haben, setzten die ersten Kommandos unter den Gezeichneten zur Küste herüber (über 200 Seesoldaten, Geschützbedienungen und Matrosen – sowie 30 Schatten in 12 großen Beibooten). Nachdem die Besatzungen der Boote am Strand angekommen sind, werden die Wachmannschaften am Feuer schnell bezwungen. Die 5 Schiffe der Schatten schießen danach die 4 Borbaradianer Schiffe zusammen. Die Trireme Rabenklaue läuft auf den Strand auf und die Söldner und Ordensgardisten landen an. Die Überraschung ist gelungen und der Sieg scheint sicher...
Plötzlich erscheinen aus einer "versteckten" Bucht über 2 Dutzend Schiffe auf und schneiden der kleinen Flotte den Rückzugsweg ab. Zu allem Unglück bestürmen über 500 Piraten und Söldner die 200 Kämpfer der Gezeichneten. Zu diesem Übel gesellen sich noch 4 riesige

"Dämonenarchen" voller Piraten und Paktierer – die aus der Dunkelheit auftauchen. Die Falle hat zugeschnappt und die Flotte der Gezeichneten wird vernichtet. Am Strand schmilzt die Anzahl der Verteidiger schnell zusammen. Mit Mühe können die Gezeichneten fliehen, weil Kurelian mit der Spähre I bei den Helden landet und die Rbengardisten des Patriarchen deren Flucht dorthin deckt. Nur 12 können dem Gemetzel entkommen:

- Mit der Spähre: Helden: Abujin, Aurelia, Alriego, Cordovan, Ragnar, Baal, + Kurelian + Harani – Schwester Cordovan
- Geflogen: Savertin und seine Echse
- mit einem Delphin: 1 Schatten und 1 Efferdgeweihter

Die Schatten haben sich im Zwielficht verloren...

DIE SCHLACHT VON ANDALKAN

Bund der Schatten

- Zedrakke Opalglanz mit 40 Matrosen
- Schivone Amboss mit 95 M + 83 G + 80 S
- Karrake Finsterkamm mit 69 M + 58 G + 50 S
- Karavelle Die Schwarze Sichel mit 53 M + 38 G + 30 S
- Trireme Rabenklaue mit 24 M + 150 R + 54 G + 50 S
- etwa 60 Magier

Totalverlust! 12 konnten entommen – das Schicksal der anderen ist unklar (vermutlich tot)

Borbarad's Heer und Flotte

- 4 Dämonenarchen
- 2 Dromonen
- Galeasse Molcho
- Karrake Golgaries Schwinge
- 1 1/2 Dutzend Thlukken
- 1/2 Dutzend Zedrakken
- über 1.500 Kämpfer, Piraten, Magier

Die Helden und überlebenden Schatten konnten 11 Schiffe zählen die untergingen oder in Flammen aufgingen. Weitere Schätzungen durch Beobachtungen: etwa 600 Tote