

Der Intrige letzter Teil (Botenszenario)

- Aurelia di Tiamant [2. Zeichen] (Scharlatanin aus Chorhop – Julian SD)
- Ragnar Hallarsson [3. Zeichen] (Thorwaler Söldner aus Brabak – Dennis D.)
- Baalzor´Nagai [5. Zeichen] (Magier aus Andergast – Christian Z.)
- Cordovan von Fasar [1. Zeichen] (Magier aus Fasar – Sascha G.)
- Lorion Sturmklang (Halbelf aus Donnerbach – Ralf N.)
- Luxtoschgart groscho Xandamasch (Zwerg aus Xorlosch – Michael SD.)

Zeitraum: Firun 1021 BF

Ort: Brabak, Al Anfa, Khunchom, Thorwal, Andergast

Meisterpersonen:

- Abbadi da Merinal [4. Zeichen]
- Raidri Conchobair – Markgraf von Winhall [7. Zeichen]
- Fünf Drachenpforter Schützen
- 6 Ritter der Rondra (Leibgarde vom Schwert der Schwerter)
- Franka Helmisch (Botenschreiberin und Chronistin der Gezeichneten)
- Kapitän (Admiral a.D.) von Ilsur
- Mannschaft der Ingrima
- König Miziron von Brabak
- Patriarch Amir Honak von Al Anfa
- Großfürst Selo von Khunchom
- Thomeg Atherion und der Rat der Erhabenen von Fasar
- Hetmann vom Bodir (Stadt Thorwal) Hasgar Tildasson von der Surensdottir-Ottjasko
- König Wenzeslaus der jüngere von Andergast
- Hofmagus und Wehrmeister Asmodeos Zornbold
- Burghauptmann Gasper von Albumin
- Haushofmeister Berman vom Andrafall
- Siegelmeisterin Swinhild von Teshkal
- Hofnarr Gorax
- Spektabilität Magistra Walsareffnaja
- Kurelian der Spährenlenker

24. Hesinde

Die Helden haben Glück! Die Ingrima ist im Hafen von Chorhop und nimmt die Helden auf. Es geht in Richtung Brabak. Die Reise ist ohne Vorkommnisse...nunja nicht ganz. Denn am 27. Hesinde sichtet der Ausguck eine Piratenthalukke, die plötzlich auf die Ingrima zuhält. Nachdem es aber die Geschütze der Ingrima entdeckt (mehrere schwere Onager, Rotzen, Aale usw) dreht es zügig bei und verschwindet in einer Bucht.

30. Hesinde

Brabak. Audenz beim König (mit dabei die hohen Mitglieder der Audienza -darunter die Oberste der Hammerfaust-Sippe, der Ragnar noch ne Menge Gold schuldet und deshalb vor vielen Jahren auf dem Schiff des Phileasson fliehen musste). Die Gezeichneten sprechen mit ihm über den Kampf gegen Borbarad und präsentieren Siebenstreich. Ebenfalls anwesend sind die Abgesandten aus dem Kemireich (Hilval Inares von Khefu) und der Freibeuterstadt Sylla (Rinilla von Sylla). Der König lädt Aurelia zu einem Abendessen ein, um dort weiteres mit ihr zu besprechen. Die Oberste Hetfrau der Hammerfaust-Sippe legt ihr Veto ein. Ragnar solle erst seine Schulden bezahlen. In einem

Kampf in der Arena gegen den Champion und Echsenmenschen Hzzis´zKrirr soll er kämpfen. Sie werde auf seinen Sieg setzen und wenn er gewinnen sollte, wäre seine Schuld bezahlt und würde wieder in der Sippe aufgenommen. Ragnar nimmt an – aber nur wenn die Hammerfaust-Sippe zwei Otta für den Kampf gegen Borbarad abstellen würde. Man ist sich einig.

Kampf in der Arena: Ragnar verwandelt sich selbst zum Leviathan. Der Echsenmensch unterwirft sich sofort den verwandelten Ragnar – die Menschen in der Arena fühlen sich um einen guten Kampf betrogen. Ragnar fordert den Echsenkrieger auf zu kämpfen und besiegt diesen souverän. Die Menschen in der Arena feiern Ragnar – die Hammerfaust-Sippe hat viel Gold gewonnen. Die Schuld ist bezahlt und Ragnar wird wieder in die Sippe aufgenommen.

Die Helden dürfen sich nach dem Kampf in das Goldene Buch der Stadt eintragen und feiern in den örtlichen Schenken. Aurelia isst mit dem König und kann 2 Schiffe mit Nachschub für die Armee an der Trollpforte aushandeln.

01. Firun

Die Ingrima verlässt mit den Helden den Hafen von Brabak in Richtung Al Anfa.

11. Firun

Festunginseln vor Al Anfa. Eine große Flotte fängt die Ingrima ab. Rabengardisten setzen per Beiboot zu der Ingrima über. Die Gezeichneten (Lorion und Luxtoschgart bleiben auf der Ingrima) werden gebeten ihnen in die Stadt zu folgen. Flankiert von Rabengarde und Basaltfaust bringt man die Gezeichneten in die Stadt des Schweigens, nimmt ihnen ihre Waffen ab und inhaftiert diese...

14. Firun

Die Gezeichneten werden frei gelassen und zum Patriarchen und den beiden anderen Vertretern des Triumvirates gebracht (Marschall Gubernator du Metuant und Admiralin Zornbrecht). Aurelia bespricht sich intensiv in einem "Vieraugengespräch" mit dem Patriarchen (die anderen folgen den beiden in den Park und beliben auf Distanz). Das Ergebnis: Der Patriarch verzeiht den Gezeichneten die Opferung seiner Garde und Schiffes vor Andalkan. Außerdem unterstützt er die Truppen des König Brin an der Pforte mit 50 Rabengardisten, 150 Söldnern und 3 Schiffen. Danach lässt der Patriarch die Gezeichneten zurück auf ihr Schiff zurück bringen. Dort werden sie erleichtert von den anderen Helden und Kapitän von Ilzur empfangen.

16. Firun

Der Hafen von Mirham. Die Ingrima lässt die Helden an Land und verabschiedet sich in Richtung Perricum. Die Helden reisen alleine weiter nach Mirham zur Akademie. Savertin, die Schatten und Mitglieder der Schule empfangen die Gezeichneten. Aurelia beschwört einen Dschinn und schickt diesen nach Kuslik zur Spähre. Danach ausruhen und Besprechungen mit Savertin.

17. Firun

Die Spähre trifft ein. Der mürrische Spährenlenker Kurelian begrüßt die Helden und ist garnicht froh darüber wieder mit dieser bunten Schar zu reisen. Ankunft vor Khunchom. Abbadi bringt seine Freunde zu seiner Familie und zusammen feiert man die halbe Nacht hindurch.

18. Firun

Die Garde des Fürsten umstellt die Artisten und begleitet die Gezeichneten zum Großfürsten. Abbadi verabschiedet sich noch von seiner Familie. Bei der Audienz beim

Großfürsten entpuppt sich Selo wieder einmal als schwacher Monarch. Er will Borbarad und König Brin schreiben und sich aus dem Konflikt heraushalten.

Treffen mit einem Vertreter der Kor-Kirche. Dieser berichtet den Helden, dass der Held Alrigo – den die anderen nur den Roten nennen, tot in Fasar aufgefunden wurde. Er wollte der Geschichte nachgehen, worin es hieß die Kirche von Fasar würde seltsame Praktiken anwenden.

In der Akademie gehen die Arbeiten an "Bastrabuns Bann" gut voran. Man kann bereits über eine Meile jedes Dämonenwesen / Chimärenwesen bannen bzw abhalten. Die Spektabilität Okharim gewährt den Gezeichneten einen Nachlass von 50% auf Artefakte. Die Helden geben ihre Bestellungen auf.

Mit der Spähre reisen die Helden weiter nach Fasar und erreichen die Stadt am Abend. Unterkunft in der Akademie. Besprechungen mit der Spektabilität Atherion – der Cordovan zur Vizespektabilität der Akademie erhebt.

21. Firun

Die Gezeichneten treffen sich mit dem Rat der Erhabenen von Fasar. Die Erhabenen sichern den Gezeichneten ihre Unterstützung im Kampf gegen Borbarad zu.

Fasar schickt 200 Kämpfer (100 Spießträger, 20 Zwergenschützen, 40 Ferkina-Reiter, 33 Lanzenreiter der Novadis und 7 magische Beobachter der Akademie) zur Trollpfote.

22. Firun

Mit der Spähre erreichen die Helden die große Stadt der Nordmänner: Thorwal.

Da der Hetmann Tronde auf Kriegszug im Norden ist, besprechen sich die Gezeichneten mit dem Hetmann vom Bodir (Stadt Thorwal) Hasgar Tildasson von der Surensdottir-Ottjasko. Anschließend gibt es in der großen Halla ein großes Fest.

23. Firun

Im Wald vor Andergast landet die Spähre mit den Gezeichneten. Andergast ist noch eine Tagesreise entfernt und so beschließen die Helden zu Fuß durch den verschneiten Reichsforst zur königlichen Stadt zu gehen. Kurelian bleibt im Wald bei der Spähre – die Helden helfen ihm dabei ein Lager aufzuschlagen und brechen dann auf.

Abends erreichen die Helden den Hof des Freibauern Havel Kuhbauer und übernachten bei ihm.

24. Firun

Nach einigen Stunden Fußmarsch erreichen die Helden Andergast und suchen sofort die örtliche Akademie auf. Die Spektabilität Magistra Walsareffnaja berichtet den Helden die aktuelle Lage in der Stadt: Der alte König und sein Sohn sind tot und der letzte Nachfahre des alten Königs Wendolyn nun Wenzeslaus der jüngere von Andergast ist. Dieser hat sich vor einigen Wochen zum König krönen lassen und Nostria den Krieg erklärt, weil angeblich Nostrianer hinter dem Tod des Königs und Prinzen stecken. Die Akademie hat die Kriegserklärung öffentlich kritisiert. Der neue König hat daraufhin Bewaffnete vor den Toren der Akademie abstellen lassen. Doch bisher ist es nur dabei geblieben. Außerdem ertönt über der Stadt seit einiger Zeit eine seltsame Melodie, die den Magiern der Akademie den Schlaf raubt und jede Zauberei verhindert. Die Helden unter Baal erklären sich bereit der Sache nachzugehen. Man wollte ja eh zum König, um ihm Siebenstreich zu präsentieren und um Hilfe im Kampf gegen Borbarad zu bitten. Nach einem kurzen Mahl brechen die Helden zur Königsburg auf. Doch werden diese am Tor vom Hofmarschall auf den nächsten Tag vertröstet – da der König erkrankt sei und keinen Besuch empfangen kann. Rückkehr zur Akademie und Bezug der Gästeräume.

25. Firun

Die Magier unter den Helden konnten in der Nacht keinen Schlaf finden. Trotzdem brechen die Helden erneut zur Königsburg auf. Doch wieder werden sie vom Haushofmeister Berman vom Andrafall abgewiesen und auf den Nachmittag vertröstet. Die Helden nutzen die Zeit, um bei der Niederlassung vom Bund des Roten Salamanders Alchemika einzukaufen. Außerdem verbringt man einige Zeit in einem Gasthaus. Dort treffen die Helden auf die Siegelmeisterin Swinhild von Teshkal. Von ihr erfahren sie mehr über die aktuellen Zustände am königlichen Hof und über den Stammbaum der Königsfamilie.

Am Nachmittag kehren die Helden zurück zur Königsburg. Ihre Hartnäckigkeit macht sich bezahlt und erhalten Einlass (kleine Führung durch die Burg vom Hofnarr Gorax unter strengster Bewachung). Im Thronsaal taucht plötzlich der junge König mit seinem Gefolge (Hofmagus und Wehrmeister Asmodeos Zornbold, Burghauptmann Gasper von Albumin, Siegelmeisterin Swinhild von Teshkal) auf und zeigt sich erfreut über diesen unerwarteten Besuch. Er befördert Baal zur neuen Spektabilität und will die alte Spektabilität inhaftieren. König Wenzeslaus der jüngere von Andergast benimmt sich wie ein verzogenes und jähzörniges Kind, der seine Untergebenen quält. Nach einer kurzen Unterhaltung lädt er die Helden zu einem Ball ein, dass er ihnen zu ehren ausrichten will. Die Helden werden solange auf Zimmer in der Burg geführt. Die Helden bemerken, dass der König über ketzerische Borbaradianermagie verfügen kann und beschließen auf ihren Zimmern den König zu stürzen.

Die Akademie und der zweifelnde (keiner dient gerne einer unheiligen Kreatur) Haushofmeister Berman vom Andrafall werden über den Plan informiert. Dann schlagen die Helden zu. Der Haushofmeister lenkt die königlichen Wachen vor ihren Zimmern ab und die Helden schleichen sich zum Zimmer der ehemaligen Spektabilität der Andergaster Akademie und neuen Hofmagus Asmodeos Zornbold. Leider werden die Wachen alarmiert und sammeln sich in der Burg. Baal glaubt an die Unschuld von Asmodeos und will ihn kontaktieren. Doch in den Räumlichkeiten des Hofmagus finden die Helden Beweise, die den Hofmagus als Borbaradianer entlarven (darunter eine dämonische Harfe, die unheimliche Musik spielt und aus diversen Paraphernalia bestehen). Raidri zerschlägt die Dämonenharfe. Während Baal, Luxtosgart und Cordovan weiterhin das Zimmer durchsuchen, stürmen Raidri, Aurelia und Abbad in die unteren Stockwerke, um sich der königlichen Leibgarde im Erdgeschoss zu stellen. Dies gelingt auch mit einem Friedensbund von Aurelia. Doch vor dem Zimmern des Hofmagus erscheint der König mit einigen Leibgardisten und Rittern und fordert die Aufgabe der Helden. Die 3 Helden können die 4 Leibgardisten überwältigen bzw. Vertreiben. Danach ergeben die sich zum Schein vor den 12 Rittern des Königs und wecken den Jähzorn des Königs. Dieser fällt darauf herein und offenbart vor den entsetzten Rittern seine wahre Natur. Der König wird von den Rittern festgesetzt und draußen in der Stadt übernimmt die Akademie die Kontrolle über die Stadt. Der Hofmagus und Wehrmeister Asmodeos Zornbold bleibt unauffindbar - es ist wahrscheinlich, dass er geflohen ist.

Aurelia gelingt es im Palast den Dämonenpakt des Königs zu brechen!

Da der junge König aber sein Leben verwirkt hat (hat seinen Bruder und Vater auf dem Gewissen und paktierte mit Dämonen) wird er in den tiefsten Kerker von Andergast gesperrt. König Wenzeslaus der jüngere von Andergast bekommt eine Eiserne Maske und "Banneisen" von der Praioskirche und der Akademie angebracht. Ein tauber Knecht wird den König bis an sein Lebens Ende versorgen.

Ein paar Tage später...

Die Akademie hat nach dem (offiziell tot) Tod des jungen Königs die Herrschaft über Andergast übernommen. Spektabilität Magistra Walsareffnaja findet Unterstützung von den Kirchen und dem Militär (und der Verwaltung des alten Königs). Die Akademie wird Andergast solange regieren, bis ein Nachfolger gefunden wird. Dank der Vorarbeit der Helden konnte dieser schnell ausgemacht werden: Baron Efferdan Galahan dem jüngeren von Hussbek. Nachdem Tod des Königs Wenzeslaus der jüngere von Andergast werden Boten nach Nostria mit einem Waffenstillstandsgesuch ausgeschickt. Weitere Boten brechen nach Albernia auf, um den "neuen König" ausfindig zu machen.

Auszeichnungen:

- Eintrag ins Buch der Stadt Brabak (Lorion, Cordovan, Ragnar, Baal, Aurelia, Luxtoschgart – SO+1 in der Stadt)
- Cordovan wird zur Vizespektabilität der Fasarer Akademie erhoben
- Aurelia, Baal, Cordovan und Luxtoschgart dürfen sich in das Goldene Buch der Stadt Andergast eintragen (SO+1 Stadt Andergast) - auf das sich der neue König bei den Helden erkenntlich zeigen kann!
- In der Akademie sind Aurelia, Baal, Cordovan und Luxtoschgart immer Willkommen. Eine Brosche aus Mondsilber mit dem Siegel der Akademie beweist das (SO +1 Land Andergast).
- Baal bekommt hier einen ständigen Lehrstuhl mit seinem eigenen Lehrfach und das Angebot als Hofmagus des neuen Königs tätig zu werden (SO+2 in Andergast)