

Die sieben Magischen Kelche

- Mokol, Sohn des Mugolosch (Zwerg – Dennis D.)
- Raluf (Fjarninger – Sascha V.)
- Zoe von Grünwald (Hexe – Sascha GK)
- Nuriel A. Salafejev (Halbelfischer Scharlatan – Christian Z.)

Zeitraum: Praios 997 BF

Ort: bei Trallop

Meisterpersonen: Rakorium Muntoganus, Schmied Tabuk (Zwerg in Trallop)

26. Praios

Die Gruppe reist weiter nach Süden in Richtung Trallop. Zoe schließt sich der Gruppe wieder an. Als die 4 Helden einen kleinen Wald durchqueren, sehen sie auf einer Lichtung einen Wildhüter, der Opfer seiner eigenen Falle wurde. Den Helden gelingt es den Wildhüter aus seiner Falle zu befreien. Als Dank schenkt er Nuriel einen kleinen Hund. Zwischen der Hexe Zoe und dem Halbelfen Nuriel kommt es zu einem Streit. Zoe glaubt das Nuriel den Wildhüter dazu gedrängt hätte, sich aus Dankbarkeit von seinem geliebten Hund getrennt zu haben. Es dauert eine Weile, bis der Streit beigelegt wird.

Die Helden setzen ihren Weg fort und treffen später auf den zerstreuten und seltsamen Magier Rakorium Muntoganus. Er bittet die Helden ihn doch zu begleiten, da es eine unsichere Gegend ist. In der Nacht werden die Helden von einer Horde Goblins überfallen und können sich aber erfolgreich verteidigen. Der zerstreute Magus erweist sie dabei als nützlich, als er den Rotpelzen Feuerlanzen entgegenschleudert.

27. Praios

Eine Gruppe Borbaradianer lauert den Helden auf. Mit geladenen Armbrüsten werden die Helden entwaffnet und in eine nächstliegende Scheune gesperrt. Das Paket von Onkel Mormosch wird ebenfalls abgenommen. Die Borbaradianer verschwinden mit dem Paket in den Wald, um durch ein altes Echsentor zu reisen. Den Helden gelingt die Flucht aus der Scheune und werden mit Rakoriums Hilfe durch das Tor geschickt. Rakorium erklärt vorher den verwirrten Helden, dass diese finsternen Gestalten die Sieben Magischen Kelche entwenden konnten. Es muss unbedingt verhindert werden, dass daraus das Schwert Siebenstreich geschmiedet wird.

Das Tor schickt die Helden in die Nähe von H`Rabaal in den Dschungel. Dort folgen sie einem Pfad direkt zu einer Pyramide. Im Eingangsbereich entdecken die Helden einen Echenmenschen, der Wache hält. Die Gruppe wagt einen Sturmangriff und besiegen die Echse. Gerade Mokol hat viel Freude daran es diesem Echsengezücht zu zeigen. Die Helden dringen in die Pyramide ein. Dort befreit Nuriel aus versehen einen Schlinger, der in seinem Käfig gefangen war. Die Helden fliehen durch die Pyramide und können das Tier leicht verletzen. Immer wieder fliehen die Helden von Versteck zu Versteck, um dem Schlinger zu entkommen.

Nuriel, Zoe, Raluf und Mokol kämpfen sich von Etage zu Etage und können dabei Echenmenschen, Borbaradianer und einen Maru töten. Nach einigen Etagen erreichen die Glücksritter den Altarraum der Borbaradianer und überraschen die Magier dort mit einem Überraschungsangriff. Das Oberhaupt Panhaschid kann getötet und die Kelche geborgen werden, bevor sie durch eine Zeremonie zu Siebenstreich geformt werden kann.

Die Helden fliehen in die unteren Etagen zum Ausgang und können den Schlinger abhängen. Doch Mokol wird durch seine Goldgier getrieben. Er versucht einen Edelstein von einer Waffe zu entfernen, die in einem Grab liegt. Dadurch wird eine Falle ausgelöst und ein Teil der Pyramide stürzt ein. Nur mit Mühe können die Helden mit den Kelchen zum Reisetor entkommen. Dort wartet Meister Rakorium und schickt die Kelche zu ihren Plätzen zurück und die Helden durch das Tor. Gegen Abend erreichen die Helden das Wegegasthaus „Tanzender Bär“ vor Trallop und beschließen dort ein paar Tage das erlebte zu verarbeiten. Meister Rakorium bedankt sich bei den Helden reist weiter per Transversalis nach Trallop.

28. Praios – 02. Ronda

Gasthaus Tanzender Bär:

Zoe bringt ihrem Pferd ein paar Kunststücke bei, sucht Kräuter und vertieft ihr Wissen in Alchimie. Sie reist dafür kurz nach Trallop, um dort für Maline ein kleines Haus zu finden und einen alten Alchimisten zu treffen, um ihr Wissen zu erweitern.

Mokol macht einen kleinen Abstecher nach Trallop, um dort einen Edelsteinhändler zu finden. In dem Paket von Onkel Mormosch war eines der 7 Magischen Kelche. Mokol ist neugierig und will den Schmied trotzdem treffen. Bei der Suche lernt er den zwergischen Schmied Tabuk kennen, mit deren Hilfe er den Schmied von Dettenhof finden kann. Der Schmied von Dettenhof entpuppt sich ebenfalls als Borbaradianer, der die Schmiede als Tarnung benutzt hat. Mokol und Tabuk können den Schmied erschlagen und unbemerkt entkommen. Mokol kehrt zur Sicherheit wieder in sein Gasthaus zurück.

Raluf bleibt im Gasthaus und schläft in der Scheune. Als Rausschmeißer und der Jagd verdient Raluf dort sein Essen und Übernachtung. Bei einem kleinen Boxkampfturnier kann Raluf die dortigen Fuhrleute besiegen.

Nuriel meditiert viel, spielt Abends im Gasthaus ein paar Kunststücke vor und setzt in Trallop eine Anzeige im Boten auf.