

## Shafirs Schwur

- Abujin al Raschidjaar (Kämpfer aus Sinoda– Michael SD)
- Aurelia di Tiamant (Scharlatanin aus Chorhop – Julian SD)
- Ugo Kunske (Grenzjäger aus dem Bornland – Dennis D.)
- Reto von Taladan (Rondrageweihter aus Albernia – Magnus B.)
- Baalzor´Ngai (Magier aus Andergast – Christian Z.)
- Cordovan von Fasar (Magier aus Fasar – Sascha G.)

Zeitraum: Rondra 1020 BF  
Ort: Neetha, Thegun, Shafirs Höhle  
Meisterpersonen:

- Domna Saya di Zeforika
- Dom Furro ay Oikaldiki
- Kapitan Silvolio di Sanceria
- Ensignia Sinjara von Gebein
- Colonello Pilbo
- Comtessa Arissa la´Mandaia
- Herzog Timor von Firdayon
- Comtessa Sheranya la´Mandaia
- Mitglieder der Curia
- Bund der Neun
- Kronprinzessin Aldare Firdayon
- Amaldo Ravendoza
- Exellenza E. Q. Eternenwacht
- Kaiserdrache Shafir
- untoter Wurm von Chababien

### 07. Rondra 1020 BF

Die Helden erreichen die Grenze zum Horasreich – durch die Schließung der Grenze haben sich auf beiden Seiten lange Schlangen gebildet. Cordovan erreicht die Helden mit seinem fliegenden Teppich. Dank ihrer Papiere können die Helden schnell passieren.

### 09. Rondra

In Farsid besteigen die Helden das Schiff "Goldlöckchen" in Richtung Neetha. An Bord freunden sich die Helden mit dem mittelreicher Edlen Olbert von Hohnburg ab. Dieser ist zu den Verhandlungen in Oberfels geladen – hat sich aber völlig verlaufen. Die Helden bieten ihm ihre Unterstützung an.

### 11. Rondra

In Neetha werden die Helden Zeugen eines Überfalls! Eine edle Dame wird im Hafen von einigen Söldlingen attackiert. Mit einem magischen Blitz getroffen, lassen die Söldner von ihrem Angriff ab. Kurze Zeit später tauchen horaskaiserliche Gardisten auf und nehmen die Söldner fest. Kapitan Silvolio di Sanceria [der Kontaktmann von Ravendoza] bedankt sich bei den Helden für die Rettung der Dame la Mandaia. Bei einem Abendessen in der Villa der Comtessa Arissa la´Mandaia klärt der Kapitan die Helden auf:

"Furro der Neffe von Prenos (der Adelige der damals das Siegel gestohlen hat) ist auf sein Erbe aus. Im Moment bezirzt der den Sohn und Kronprinzen von Aldare Firdayon, Timor der der Machthaber in Neetha ist. Er plant das Haus zu spalten sodass Timor nach dem Erbe seiner Mutter greift und ihn wieder als Stadt einsetzt. Bislang befinden die sich in einer Liebschaft und er greift mit den Truppen des Kronprinzen die kaiserlichen Truppen an. Mit dem Rennen um den Rock von Thaliommnel will er seine Beliebtheit noch steigern."

Den Helden wird schnell klar welche Aufgaben sie in diesem "Spiel" haben:

- Prinzessin Aldare vor einem Attentat durch Furro schützen
- Die Comtessa vor den Häschern von Furro schützen
- Eine Intrige des Bundes der Neun zerschlagen, die wohl an der Machtübernahme arbeiten und mit Ferro in Verbindung stehen
- Verhindern das Furro das Rennen gewinnt
- Keine politische Krise auslösen

Aurelia di 'Tiamant berichtet auf den folgenden Seiten was passiert ist:

- Ankunft in der Villa Lamandia, die Comtessa die wir beschützt haben und weiter beschützen sollen. Sie ist überzeugt davon, dass sie uns nicht braucht. Zum Abendessen werden wir mit Andergaster Delikatessen wie roher Schweinezunge / Nasen beglückt.
- In der Nacht betritt ein Attentäter die Villa, der von Reto jedoch mit letzter Kraft vertrieben werden kann. Eine Verfolgung bleibt bis auf den Fund eines Dolches mit 9 Löwen (Bund der Neun?!) erfolglos.
- Am nächsten Tag wird endlich das lang erwartete Rennen um Thaliomnells Wappenrock abgehalten. Die Helden wollen dran teilnehmen und verhindern das Furro gewinnt
- Ugo, Reto und Aurelia dürfen teilnehmen, Baal nicht da er ein Magier ist. Daraufhin provoziert er den Rondra Geweihten der ein Duell fordert das Baal in jeglicher Konstellation nur verlieren kann. Baal nutzt seine Magie. Die Rondrianer drehen es natürlich so das es unehrenhaft war und Baal wird vom ODL abgeführt, bekommt aber keine wirkliche Strafe.
- Die Helden besuchen mit dem Capitano eine Gerichtsverhandlung gegen den Gefolgsmann von Furro Collonell Pilgo, der die Dame Lamandia angegriffen hat. Die Verhandlung geht natürlich zu Gunsten Furros aus, der den Prinzen scheinbar kontrolliert.
- Ein hohes Mitglied der Gesellschaft und Leiter der hiesigen Nordlandbank wird tot als Gongschläger aufgefunden. Der Capitano verhängt eine Ausgangssperre.
- Das ersehnte Rennen der Thaliommel beginnt und Furro scheint als sehr guter Reiter mit vielen Freunden innerhalb des Rennens als Sieger festzustehen. Diejenige die ein Shadif besitzen sind im Rennen fast nicht zu schlagen und so läuft es auf ein Duell zwischen Furro, Reto, und einem Handlanger Furros hinaus. Aurelia kann zwar mithalten, schafft es aber nicht ernsthaft gefährlich zu werden. Ugo sorgt dafür das einige Konkurrenten vom Pferd fallen. Furro bedient sich massiv unlauterer Mittel wie Heuwagen auf der Strecke oder Armbrustschützen. Reto kann jedoch mittels massiver Unterstützung Rondras das Rennen für sich entscheiden und erlangt Thaliomnells Wappenrock für einen Tag.
- Zu Ehren des Rennens wird ein Fest veranstaltet. Während der Vorbereitungen suchen Cordovan und Aurelia die hiesigen Phexens Kinder auf um Informationen über den Bund der Neun zu erlangen. Diese leben im Hafen auf einem Schiff und werden von einer alten Frau und einem Seebär angeführt. Für die Informationen wollen die beiden den Rondrakamm der heiligen Thaliommel haben, der auf dem Fest ausgestellt wird. Er soll durch ein echt wirkendes Replikat ausgetauscht werden.
- Auf dem Fest bandelt Baal mit der Schwester der Comtessa an, die schon länger ein Auge auf ihn geworfen hat. Reto wird als Sieger bewundert und gefeiert. Ugo sorgt mit einer Ablenkung dafür das Cordovan und Aurelia ungehindert Zugang zum Schwert bekommen (Kombination aus Penetrizzel, Blick in die Gedanken und Transversalis). Das Schwert wird ausgetauscht und übergeben. Anscheinend ist der Treffpunkt der Keller der Villa Lamandia. Auffällig ist der Prinz der Aurelia zuzwinkert während der Aktion und damit als Drahtzieher für das Phexensstück in Frage kommt.
- Als der Zeitpunkt der Kuslikana als Höhepunkt vor der Vereinigung von Schwert und Wappenrock gekommen ist, kommt es zum Eklat. Die Comtessa Lamandia demütigt ihre Schwester indem sie Baal zum Tanz bittet, woraufhin die Schwester weinend das Fest verlässt. Dabei verstößt sie gegen die Ausgangssperre und wird von den kaiserlichen Truppen mit einer Armbrust tödlich verwundet. Die Dame Lamandia führt einen Trauerzug zum Hesindetempel an um ihrer Schwester das letzte Geleit zu geben.
- Untersuchung der Kellerräume in der Villa, die Helden finden heraus – dass der Bund der Neun hier seine Treffen abhält.
- Abends bereiten die Helden einen Hinterhalt in der Villa vor, indem diese sich auf die Lauer legen und die horaskaiserlichen Soldaten als Verstärkung dazuholen – der Bund der 9 trifft

sich und die Helden können den Bund der 9 zerschlagen, unter den kaiserlichen Soldaten gibt es hohe Verluste [10 Soldaten und ein Offizier fallen im Kampf, 6 Schergen von Furro und 3 vom Bund der 9 werden getötet] - Comtessa Arissa la'Mandaia wird als Mitwisserin inhaftiert.

Am 14. Rondra brechen die Helden, die Prinzessin, ein hohes Grafenpaar mit Gefolge in Richtung Thegun auf. Baal wird unterwegs von den jungen gräflichen Zwillingen Tizzo und Tilfur tyrannisiert. Nach drei Tagen erreicht die große Reisegesellschaft die Stadt Thegun. Die Draconiter (darunter Eternenwacht und Ravendoza) empfangen den Tross herzlich und bringen diese in der Stadt / Ordensburg unter.

Aurelia di 'Tiamant berichtet auf den folgenden Seiten was passiert ist:

- Erst haben wir den Boronsanger einige Meilen entfernt besucht. Bei diesem sind wir auf Saya und ihre Begleiter getroffen haben sie jedoch ziehen lassen da wir in der Unterzahl wären. Dort haben wir einen Ghul und ein paar Khoramsbestien beseitigt und den Anger genauer untersucht. Dort waren Spuren eines Rituals welches wohl als Handel mit Thargunitoth gedacht war. Derjenige hat eine Art Macht bekommen die wir noch nicht eindeutig beziffern können. Wahrscheinlich ist abends dadurch die Bestie von Chababien wiedererweckt werden soll.  
Neben dem Anger haben wir noch einen toten Achazkristallomanten gefunden der mit einer Serie borbaradianischer Zauber getötet wurde.
- Zurück in der Stadt verschlechtert sich die Lage. Der Herzschlag ist weithin hörbar und entzieht nun auch schon die Lebenskraft der Bewohner. Diese wenden sich in ihrem Zorn gegen die Kaiserlichen, Können aber beruhigt werden.
- Die Helden können im Krisenrat erreichen das das Siegel untersucht wird. Es stellt sich heraus, dass das Siegel mit dem kleinen Teil verbunden ist und wohl als Magischer Empfänger genutzt werden kann. Damit hat saya wohl über die Schändung und ihrem Teil das Herz der Bestie vom Chababien erweckt, welches die Stadt anzapft. (Riesensindwurm den Geron erschlagen hat)
- Baal findet durch Glück den Zugang zum Versteck. Die Helden tauchen dorthin und finden ein Echsenheiligtum. Am Ende ist das Herz welches am Heiligtum nicht zerstört werden kann. Die Helden versuchen das Herz nun aus dem Heiligtum zu schaffen. Die Untötenwächter wurden zwar ausgetrickst werden uns aber verfolgen.
- Baal und Aurelia konnten sich mit letzter Kraft gegen die 8 Skelette erwehren.
- Die Kanope wurde im Oktagon gesichert und die Wirkung des Herzens gebannt.
- Die Botenreiterin des Adlerordens war eine dämonische fünfgehörnte Gestaltwandlerin Belkeles, die in der Nacht sich offenbarte und die Kanope samt Herz gestohlen hat
- Die Helden brechen mit kleinem Gefolge (Prinzessin, Barone, Abtprimas, Ravendossa, Knappen) gen Shafir auf
- Im ersten Ort treffen die Helden auf Shaya, die sich jedoch mittels Dämon absetzen kann. Lässt jedoch ein Assassinenkommando zurück
- Im Wirtshaus kämpfen Abu, Baal und Aurelia gegen diese, können jedoch gegen die Masse an Armbrust Schüssen nicht bestehen. 2 Feinde können entkommen, eine bittere Niederlage, die an den Helden nagt.
- Die 3 Zeichen spüren in der Nacht das Shaya mit Borbarad spricht und massiv dämonische Energien freisetzt. Ein Verhör ergibt das Shaya und Furro Shafir mit ihrer Armee und ihren Artefakten töten wollen.
- Ein Ucuriat erreicht die Helden und übergibt die Nachricht
- Auf der Reise ins nächste Dorf greifen eine riesige Meute Koramsbestien(kontrolliert!?) die Helden an. Baal kann knapp entkommen und die 3 Horasgardisten opfern sich und lenken die Meute um. Ob sie überleben ist unbekannt.
- Die Helden durchqueren die Drachenschlucht und steigen zu Shafirs Höhle auf. Dabei entschickt Saya 6 Dämonen, denen sich der Rondra-Geweihte entgegen stellt. Wahrscheinlich ist er tot.
- Furros Armee macht sich in der Nacht an den Aufstieg und wird demnächst oben

ankommen.

- Shafir muss mit einer Zeremonie begrüßt werden und ist nicht von Angebot des Aarenstein begeistert, da er sein Recht ist. Zusätzlich verlangt er Aldare als Frau.

#### 24. Ronda

Aldare willigt ein und in einer würdigen Zeremonie werden der Drache Shafir und die Prinzessin des Horasreiches vermählt. Shafir gelobt den Aarenstein sicher in seinem Hort zu verwahren. Kurz nach der Hochzeit greift Saya, Dom Furros Gefolge, Kolonello Pilbo mit seinen 5 Dutzend Söldnern und der Untote Wurm von Chababien an und stürmen die Höhle. Während sich Shafir persönlich dem Untoten Wurm stellt, kämpfen die Helden (Eternenwacht, Ravendoza, Enzelino, Aldare) gegen die Übermacht von Dom Furros Söldnern. Reto, Abujin, Baal, Aurelia und Cordovan können viele Söldner im Nahkampf bezwingen. Ugo erklimmt eine kleine Felsnadel und schießt einen Söldner nach dem anderen nieder. Ravendoza und Enzelino locken die feindlichen Schützen in die hinteren Höhlengänge – Aurelia entreißt den zweiten Aarenstein Saya aus ihren Händen und Cordovan liefert sich ein kurzes Zauberduell mit der finsternen Zauberin. Baal mischt sich in den Kampf der beiden Drachen ein und schleudert dem Wurm einen magischen Wasserstrahl entgegen. Abujin wird von dem Wurm gegen die Wand geschleudert.

Dann ist der Kampf entschieden! Der Wurm vergeht unter den heftigen Attacken von Shafir (dieser wird dabei selbst schwer verletzt) und Saya gelingt wieder einmal die Flucht [auf einem Karakil]. Vor der Höhle trifft Prinz Timor mit einer Hundertschaft seiner Kämpfer ein und setzt die verbliebenen Söldner [etwa 30 – davon sind 14 verletzt] und Dom Furro fest. Pilbo ist tot. Sein Leichnam konnte später aus der Höhle geborgen werden. 2-3 Dutzend weitere Söldner sind entkommen. Er ist über Dom Furros Machenschaften entsetzt und in ehrlicher Sorge um seine Schwester.

Anschließend wird in der prächtigen Höhle ein großes Hochzeitsfest gefeiert. Shafir hält sich an seinen Schwur und bringt die beiden Steine sicher in der Schatzhöhle unter. Danach dankt er den Helden für ihren Einsatz und beschenkt die Gemeinschaft mit einigen Artefakten aus seinem Hort. Baal wird nach einem langen Gespräch mit dem Drachen Shafir zu seinem Herold ernannt.

Aurelia und Cordovan reisen nach Naumstein, um ihre Tätowierungen wieder aufladen zu lassen. Beide steigen einen weiteren Kreis im Adlerorden auf.