

## Siebenstreich

- Abujin al Raschidjaar [3. Zeichen] (Kämpfer aus Sinoda– Michael SD) - **gefallen**
- Aurelia di Tiamant [2. Zeichen] (Scharlatanin aus Chorhop – Julian SD)
- Ragnar Hallarsson (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.)

### und zusätzlich im Kampf gegen den Schwarzen Drachen

- Finwar Mondläufer (Elf und Waldläufer - Juilian SD)
- Achmad ben Jalek (Novadi – Michael SD)
- Eslam Assiref (Golgarit – Sascha G.)
- Flintax Heimelund (Angroschim – Christian Z.)
- Ugo Kunske (Grenzjäger aus dem Bornland – Dennis D.)
- Igan von Durenwald (Söldner aus Weiden – Ralf N.)

Zeitraum: Praios – Efferd 1021 BF

Ort: Vallusa, Insel Ilderasch, Gareth, Dämonenbrache, Raschtulswall, Aranien, Schlund

Meisterpersonen:

- Abbadi da Merinal [4. Zeichen]
- Rondrasil Löwenbrand
- Kapitänin Sanin, Nichte des Admirals
- die Drachenpforter Schützen unter Hauptmann Rondrian Wolf
- Drache Faldegorn
- Rhazzazor
- Wulferick Harnischmacher
- Balphemor von Punin
- Kapitänin Deirdre ni Sanin (Verwandte von Admiral Sanin der Entdecker) von der Seeadler von Beilunk
- Syratius (Wagenlenker aus Gareth, der seine besten Jahre hinter sich gelassen hat)
- Hohe Lehrmeisterin Yathila saba Yeshima (Vorsteherin des zorganer Hesindetempels)
- Hüterin Orewana von Elburum (Geweithe der Hesinde und Hüterin der Heiligen Worte)
- Arkos Perainekind (Waisenkind in Chel´gan, wichtiger Zeuge)
- Baronin Iphemia von Narhuabad (Sitz in Chel´gan)
- Tempelritter Herolf Trautstein (Anführer der Gruppe Tempel von Jergan)
- Landgräfin Merisa von Elburum
- Kämpferin Reshemin (Dämonenbalg und Enkelin der Landgräfin)
- Ferkina-Hauptmann Yabman Pascha (im Dienst der Landgräfin)
- Hofmeisterin Oyan saba Ayla al-Azizel ("Gartenrose")
- Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund (Oberhaupt der Rondrakirche)
- Granus Algoniar von Honingen (Vertrauter und Rechte Hand vom

- Schwert der Schwerter)
- Valnar Yitskok (Erzwissensbewahrer Mittelreich)
- Erzmagier Rakorium Muntagonus (Echsenforscher und Erzmagier)
- Schwertkönig Raidri Conchobair (angeblich bester Kämpfer Aventuriens)
- Arthag der Verrückte
- Zwerg Ballsch
- Zwerg Bromosch
- Aurelia von Lowangen
- Thorulf von der Schwertklamm
- Edler Olbert
- Oberst Xaifadon
- Agha Achmad al Kira

...direkt nach der Schlacht brechen die Helden mit dem Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund, den verbliebenen 12 Schützen und einer kleinen Leibgarde nach Vallusa auf...

#### 25. Praios 1021 BF

Die Helden sind direkt nach der Schlacht mit den Rondrianern nach Vallusa. Dort haben sie die wartende Seeadler von Beilunk bestiegen. Abfahrt in Richtung Perricum. Abendessen mit dem Kapitän von Ilсур.

#### 26. Praios

Ilсур. Das Schiff landet im Hafen der umkämpften Stadt. Die Helden, ein paar Rondrianer und Seekrieger der Seeadler von Beilunk wagen sich zwischen den feindlichen Linien, um Rondrasil Löwenbrand – den Heerführer vom Schwertzug abzuholen. Löwenbrand wird sich an Bord gebracht, doch kostete dies einem Rondrianer und 3 Seekriegern das Leben. Schnell legt das Schiff wieder ab und verlässt Ilсур.

#### 29. Praios

Unterwegs erhält Baal einen Hilferuf von Faldegorn – der mit Rohezal einen Kelch abgeholt hat und nun auf Ilderasch gestrandet ist. Das Schiff nimmt Kurs auf Ilderasch. Per Beiboote werden die Gezeichneten in der Nacht auf die Insel Ilderasch gebracht. Die Seeadler von Beilunk setzt die Reise nach Perricum fort. Die Gezeichneten schlagen an der Küste ihr Nachtlager auf.

#### 30. Praios

In der Morgendämmerung werden die Helden von einer Gruppe Krakonier aufgespürt und kämpfen diese nieder. Doch war der Kampfärm überall deutlich zu hören und so müssen die Helden ihre Suche nach den Beiden schnell fortsetzen. In einem Versteck auf der südlichen Insel entdecken die Helden den im Sterben liegenden Faldegorn. Baal versucht vergeblich den Drachen zu retten. In seinen letzten Worten schildert er den Gezeichneten die Geschehnisse: Rohezal den Kelch hat und sich versteckt. Die beiden wurden unterwegs von Rhazzazor abgefangen. Dann stirbt der junge Drache. Abujin und Baal retten noch den Karfunkel des Drachen. Danach Flucht vor den Piraten. Die Helden erreichen die Burg der Brillantzwerge im Zentrum der Insel und finden dort den toten Rohezal. Er hat den Kelch versteckt und sich mit letzter Lebenskraft per Granit und Marmor verwandelt - direkt vor dem Versteck. Die Helden können den Kelch bergen - werden aber anscheinend von Such / Kampfhunden des Feindes aufgespürt. In der Festung kommt Leben und die Helden beschließen die Flucht durch die Unterirdischen

Gänge der Burg.

Die Helden beschließen in Richtung der Brillantzwerge ergo tiefer in den Berg zu fliehen. An Feinden vorbei können sie immer weiter vordringen und treffen auf dem Weg auf etliche Barilkaden der Zwerge, die von unzähligen Leichen umgeben sind. An die Fersen der Helden hat sich der Berserker (ein Belharhar Paktierer in den tieferen Kreisen der Verdammnis) geheftet. Ragnar stellt sich ihm entgegen und erkaufte den Gezeichneten genug Zeit, um zu den verbleibenden Zwergen aufzuschließen. Diese koordinieren einen letzten Verteidigungswall und verschaffen den Helden genug Zeit, um weiter zu fliehen. Dafür nutzen sie das Schienennetzwerk der Zwerge das Lorgolosh mit der Insel verbindet.

Allerdings schließen nach kurzer Zeit drei Wagen der Borbaradianer zu den 2 Wagen der Helden auf. Den ersten Wagen kann Aurelia mit Hilfe von Schwebepaste und einem unzerstörbaren Seil von der Strecke werfen, während sie die anderen beiden mit einer Weichenumstellung in einem unfertigen Tunnel zur Kollision bringt. Die Helden machen eine Zwangspause. Der Berserker nähert sich alleine auf einem Wagen der Position der Helden. Selbst alleine ist er so stark, dass er die Helden einholt und anfängt diesen zuzusetzen. Abujin reicht es und stellt sich dem Berserker entgegen. Cordovans Auge entlädt seinen Zorn und Aurelia nutzt ihren Adlerorden Ring. Dadurch erhält der Berserker einen beachtlichen Schaden, wodurch Ragnar und Abujin ihm vereint dem Rest geben können.

01. Rondra

Die Helden reisen weiter auf den Schienen und gelangen an einen Verbindungsplatz der Brillantzwerge. Die hiesigen Angroschim überzeugen sie davon, sich ihnen anzuschließen. Die Helden erreichen eine alte Grenzfeste der Zwerge und Aurelia schickt das 2. Zeichen zur Seeadler und zusammen besteigen sie gegen Abend das Schiff. Der Kelch des Eises ist gesichert.

03. Rondra

Die Helden erreichen mit der Seeadler die Stadt Perricum und von da aus reist die Gemeinschaft mit Pferden der Rondrakirche zum Schlund. Der Soldat Harnischmacher verabschiedet sich von den Helden – er will sich in Gareth zur Ruhe setzen und ein Gasthaus eröffnen (soll "Halber Hund" heißen).

05. Rondra

Am Fuß des Schlundes hat sich bereits ein riesiges Heerlager (mehrere Tausend Rondrianer und Troßvolk, sogar Vertreter anderer Kirchen sind anwesend) gebildet wo die Vorbereitungen für die Zwölfgöttertjoste bereits laufen. Die Helden übergeben Ayla den Kelch und diese weiht sie in den weiteren Plan ein: Der Kelch des Humus gilt verschollen und sein letzter Behüter soll ein gewisser Balphemor von Punin gewesen sein. Nach seinem Tod verläuft sich die Spur. Doch die Rondrakirche hat einen alten Bericht über einen Geweihten, der eine Hesinde Geweihte vor einem Magier beschützt hat, dessen äußeres wohl verholzt war. Dieser hat sie angegriffen, um heraus zu finden warum sie wusste, dass der Kelch in der Brache gewesen sei. Die Geweihte stirbt doch der Rondrianer kann den Attentäter vertreiben und das Buch der Schlange bergen. Auf Grund des Berichts schließen die Helden daraus, dass sich der Kelch innerhalb der Brache befinden muss und dort vielleicht auch genutzt wurde, um das Wachstum der Brache voran zu treiben. Jedenfalls müssen sie in die Stadt des Lichts, da dort das Buch der Schlange verwahrt wird.

06. Rondra

Bewaffnet mit einer Befugnis von Brin lassen die Helden eine Kutsche beschlagnahmen

und machen sich auf gen Gareth. Vorher treffen diese noch mit der B-Gruppe um Aurelia von Lowangen zusammen und instruieren diese Ayla von Schattengrund bei der Jagd nach den Kelchen zu helfen (die B-Gruppe verliert bei dieser Hilfe mehrere Mitglieder)

#### 07. Rondra

In Gareth angekommen können die Helden Zugriff auf das Buch der Schlange bekommen, aus dem ersichtlich wird, dass sie einen Traum hatte in dem der Kelch wohl am Grabmal des heiligen Hluthar ruhen soll. Die Helden gehen daraufhin zum Boron Tempel doch können diese ihnen nicht weiter helfen.

#### 08.-10. Rondra

Die Helden besuchen die Akademie der magischen Rüstung, wo sie sich über Balphemor von Punin Erkundungen einholen. Während des Gespräch mit der Spektabilität stellt sich heraus, dass die Helden von einem Gotongi verfolgt werden, der glücklicherweise zerstört werden kann. Gotongis sind ein altes verlorenes Wissen und höchst selten. Aurelia und Cordovan recherchieren in der Bibliothek und suchen nach weiteren Hinweisen. Ragnar geht zu den Noiniten und lässt sich zu einem Patienten führen der lebend aus der Brache entkommen ist. Dieser hat jegliche Erinnerung aufgrund von Borbrad Moskitos verloren und Ragnar versucht ihn zu heilen. Das Gift erweist sich jedoch als nicht umkehrbar. Die Helden recherchieren weiter im Hesindetempel und finden einiges über die Brache und ihre Geschichte heraus. Ein Verweis der führt sie zur Rondrakirche die die genaue Lage des Grabes kennen soll. Dort finden sie weiter heraus, dass die Rittmeisterin und momentane Tempelmeisterin ebenfalls Nachforschungen über das Grab des heiligen Hlutars anstellt und sich beim Archivar der Stadt befindet um ihre Recherchen gegen zu prüfen. Die Helden begeben sich zum Archivar, doch werden sie immer wieder von den Gotongis beobachtet.

Beim Archivar finden die Helden heraus, dass Junivera bereits dort war und auf dem Weg zu anderen Quellen sei. Aurelia fällt jedoch auf, dass auf dem Tisch eine Schwertfibel einer Rondrageweihten liegt. Daraufhin versucht sie das Seelentier des Archivar zu erkennen, doch scheitert das Zeichen an seiner Willenskraft. Die Helden verlassen das Haus und Aurelia verkündet ihren Verdacht. Daraufhin versammeln die Helden Teile der Garde (Wulferik Harnischmacher hat noch gute Kontakte zur Stadtgarde), die hiesigen Draconiter und einen Gesandten der magischen Rüstung um den Archivar zu stellen (unter der Vermutung dass es sich um einen mächtigen Magier handelt). Im Haus finden sie einen Pfuhl aus dämonischen Schleim, während im Keller gedämpfte Geräusche vernehmbar sind. Im Keller finden die Helden Junivera. Im Obergeschoss wendet sich derweil ein Schrank gegen die Bedeckung der Helden. Dieser ist von einer extrem starken Macht beseelt und entlässt Borbarad Moskitos. Wulferik Harnischmacher verliert durch einen Angriff der Moskitos einen großen Teil seines Gedächtnisses. Der Kampf fordert viel ab und kann letztlich nur durch das heldenhafte eingreifen der Garde zu geringen Verlusten gewonnen werden. Der Archivar konnte unterdessen mit seinem wichtigsten Besitz entkommen. Es handelt sich tatsächlich um Balphemor von Punin, jener Magier dem der Kelch des Humus anvertraut wurde. Der verhüllte Meister ist unfassbar alt (1600 Jahre) und verfügt über unschätzbare Wissen. Balphemor ist laut Aussage eines gefangenen Dschinns in die Dämonenbrache geflüchtet. Nun steht es außer Frage dass die Helden in die Brache müssen um den Kelch zu retten und Balphemor aufzuhalten. Junivera gibt Ragnar noch das Amulett des Hlutars welches eine beständige magische Aura hat.

#### 11. Rondra

Im "Schwert & Panzer" wurden die "Jäger" angeheuert. Eine seltsame Truppe aus Spielern, Einbrechern und Jägern. Die Helden haben diesen Haufen nach Greifenfurt geschickt. Quasi als die Gezeichneten verkleidet um den Feind abzulenken. Baal prügelt

sich im Gasthaus mit dem alten Rennfahrer Syratu. Bei der Schlägerei wurde einiges an Möbeler zerstört. Baal muss dem Besitzer Umminghausen 5 Goldstücke für den Schreiner bezahlen. Mit Hilfe der Garde reisen die Helden nach Silkwiesen, um von dort in die Brache einzudringen. Die Helden haben sich noch einen Packesel geholt – den Baal grimmig "Syratu" nennt.

#### 12.-14. Ronda

Die ersten Tage in der Brache sind für die Gezeichneten anspruchsvoll. Denn die Dämonenbrache ist gefährlich. Die Helden treffen auf Moorleichen, dämonisch pervertierte Kinder und Cordovans Böser Zwilling. Abends erreichen die Helden dann das Böse Herz der Arche: den Dämonenbaum. Nachdem die Gemeinschaft die Dämonenhecke überwunden hat (Aurelia wirkt eine "Luftbrücke" auf der man "schwimmen" kann), nimmt man den Kampf mit Balphemor und einigen Hesthot auf. Der Magier kann in die Flucht geschlagen und die Hesthot vernichtet werden. Erst danach erwacht der Dämonenbaum zum Leben und attackiert die Helden – in dessen Wurzeln er den Kelch des Humus hält.

Der Baum attackiert die Helden und wirft Abbadi mit seinen Wurzeln nieder und fesseln ihn. Abbadi wird von Abudjin von der Wurzel befreit. Ragnar dringt zum Stamm des Baumes vor und haut die Wurzeln am Kelch frei. Abudjin zerhackt ein Schlammonster, das aus dem Kelch gekommen war. Der Baum versucht die Helden mit seinen Ästen zu treffen. Nachdem der Kelch geborgen werden konnte, ziehen sich die Helden (Abbadi, Baal und Ragnar) schnell über die magische Brücke zurück. Außer Abudjin, denn er versucht den Baum im Ganzen umzutreten, was wenig zielführend ist. Abudjin erkennt die Sinnlosigkeit und zieht sich zurück - wird aber beim Weglaufen von einer Wurzel gefesselt. Aurelia und Cordovan versuchen mit Exorzismen den Baum zu vernichten. Aurelia wird vom Baum umgehauen. Cordovan trennt den Ast, der Abudjin hochhält, mit Ignifaxius ab. Äste greifen Cordovan an und verletzen ihn mit einem harzigem Gift. Abudjin entfesselt sich mit Glück von dem abgetrennten Ast, packt Aurelia auf die Schulter und sie fliehen mit Cordovan zur Luftbrücke über die Dämonenhecke.

In einer Globulenartigen Welt übernachteten die Helden erschöpft..

#### 15. Ronda

Die Helden gehen aus dem Refugium und wandern mit strammen Schritten Gen Ausgang aus der Brache. Einer Begegnung mit einem seltsamen Schwarm Schmetterlinge gehen sie aus dem Weg und erreichen schließlich eine Lichtung auf der sie eine Gestalt erblicken. Der Boden scheint komplett aus Wurzeln zu bestehen, weswegen die Helden sich der Person nur misstrauisch nähern. Der Halbfelf Lorion hat sich wohl in die äußeren Randgebiete der Brache verlaufen und hat schwer mit der pervertierten Natur zu kämpfen. Beide Seiten beäugen sich misstrauisch, bis sich auf einmal der Boden auftut und versucht die Helden zu verschlingen. Knapp können die Helden entkommen, doch leider schafft es der tapfere Esel Syratu es nicht und geht im Erdreich unter.

Zusammen mit dem Waldläufer schlagen sich die Helden aus der Brache und kommen kurz vor Silkwiesen aus den verwunschenen Wälder. Die Helden holen den Rest ihrer Ausrüstung und die Gardisten ab. In einem Gehöft untersuchen die Helden den Kelch und stellen fest, dass dieser sich von selbst von der dämonischen Verunreinigung befreit.

#### 16. Ronda

Am nächsten Tag geht es weiter gen Gareth zum Peraine Tempel wo sie sich Hilfe bezüglich Cordovans Verwandlung (das Harz vor dämonisch pervertiert) erhoffen. Zusammen mit dem Kelch des Humus, der Pollen der Alveranie und den Liturgien der Peraine Geweihten kann die Verwandlung zwar gestoppt werden, jedoch bleibt Cordovans Arm verholzt und auch andere Veränderungen machen sich bemerkbar.

Im Schwert und Panzer feiern die Helden zünftig ihr Überleben und beauftragen Umminghausen damit einen Kutscher zu organisieren. Ausgerechnet Syratius setzt sich zu den Helden und entschuldigt sich für die Schlägerei. Er will einen Beitrag zur Sache leisten und Aurelia überredet ihn die Helden die nächste Zeit zu kutschieren. Man trinkt noch auf alte Zeiten und auf seine miese Behandlung im Donnersturmrennen.

#### 17. Rondra

Am nächsten Tag treibt Syratius mit atemberaubender Geschwindigkeit die Kutsche Gen Schlund, wo die Helden bereits ungeduldig erwartet wurden. Die restlichen Kelche sind auch schon eingetroffen, doch mussten die anderen Helden schwere Verluste hinnehmen. Die Helden erstatten kurz Bericht, und bekommen direkt die nächste Queste aufgetragen. Um die Kelche zu Siebenstreich schmieden zu können fehlt eine geheime Losung, die innerhalb einer Dynastie von Hesindegeweihten vererbt wird. Die entsprechende Geweihte war bereits auf dem Weg zum Schlund, doch hat sie kurz vor Zorgan einen göttlichen Hilferuf gesendet.

Die Helden brechen sofort wieder auf und Syratius erreicht Perricum am 19. Rondra, wo die Helden die Seeadler von Beilunk besteigen.

#### 22. Rondra

Das Schiff erreicht Zorgan und erhalten dank einer Einladung der Hesindekirche Zugang zur Stadt für 4 Tage. Die Lage zwischen dem Mittelreich und Aranien sind seit einiger Zeit sehr angespannt. Es droht ein Krieg zwischen den beiden Reichen auszubrechen. Im Hesindetempel erfahren sie davon, dass die Geweihte unweit von Zorgan in einer Arangen Plantage nahe eines Peraine Schreins verschwunden ist. Nach kurzem Ritt erreichen die Helden das Dorf des Hains und erkunden sich. Die hiesige Baronin feiert eine Jagd, bei der selbst die zugehörige Gräfin anwesend ist. Im Dienst der Gräfin ist eine große Gruppe Ferkinas, die schon öfter versucht hat Frauen zu verschleppen und nur ein anwesender Rondraorden, die Templer von Jergan, konnte sie in die Schranken verweisen. In einem Perainetempel des Dorfs finden die Helden einen Jungen der beobachtet hat, wie die Ferkinas eine Frau in grüner Robe verschleppt haben.

#### 23. Rondra

Die Helden nutzen ein Fest der Baronin (Vorstellungen, Feuerwerk), um kurz nach Mitternacht in deren Anwesen einzudringen. Die Templer von Jergan entpuppen sich als zu Borbarad übergelaufene Verräter. In der Gruft der Anlage stoßen die Helden auf Untote (die Ragnar bekämpft) und die vermisste Heidegeweihte. Die Geweihte kann befreit werden. Mit ihr gelingt den Helden die Flucht nach Zorgan.

In den frühen Morgenstunden erreicht die Gruppe Zorgan. Auf dem Weg zum Hafen stellen sich den Helden Soldaten der fürstlichen Garde in den Weg. Der Agha der Einheit wurde anscheinend von Rayo Brabaker bestochen, um die Gezeichneten zu töten. Den Helden gelingt es den Agha zu bezwingen und mit einem Gegenangebot auf ihre Seite zu ziehen. Um seine Ehre wieder herzustellen, soll er Rayo Brabaker bei der nächsten Begegnung töten. Abujin überreicht ihm dafür die mächtige Waffe Sternenschweif. Zügig verlässt die Seeadler von Beilunk den Zorganer Hafen in Richtung Perricum.

#### 24. Rondra

Baal kümmert sich um die gebrochene Geweihte (langes und intensives Foltern) – die ist so erschüttert, dass sie vom Tod bedroht ist. Keiner kann ihr helfen. Die Geweihte rezitiert ständig die Liturgieworte zum Schmieden Siebenstreichs. Baal nutzt sein gutes Gedächtnis, um sich diese wichtige Formel zu merken.

## 25. Rondra

Perricum. SyratuS empfängt die Helden und bringt diese mit der Kutsche schnell zum Schlund.

## 27. Rondra

Heerlager am Schlund. Die Geweihte wird in die Obhut der Rondrakirche übergeben. Der Schwertkönig Raidri und der Magier Rakorium sind ebenfalls angereist. Doch gibt es ein weiteres Problem: Rakorium ist so vom Verfolgungswahn zerfressen, dass er sich weigert den Kelch der Magie herauszugeben. Alle Überredungsversuche sind gescheitert. Man hofft jetzt auf Aurelia mit dem 2. Zeichen.

Die Helden sprechen mit Rakorium und versuchen ihn zu überzeugen. Sein wirrer Geist erweist sich jedoch als schwer zu überzeugen und erst nach zäher Argumentation sieht er ein, dass der Kelch gefunden werden muss. Jedoch hat er sich vorsorglich das Gedächtnis löschen lassen und weiß nichts von Versteck des Kelches. Cordovan kann den Memorans umkehren und Rakorium führt die Gruppe in den Raschtulswall. Nach einem halben Tagesmarsch finden die Helden den Kelch und können ihn relativ ereignislos in das Lager zurück bringen. Einzig ein roter Maran verfolgt die Helden, da dieser jedoch auf Distanz bleibt unternimmt die Gruppe nichts. Im Lager nimmt Ayla den Kelch in Empfang und erklärt den weiteren Plan:

Die Helden sollen am Tag der Entscheidung über den Heermeister der Rondrakirche den Kelch der Kraft zum Schlund in den Tempel hochbringen.

Im Lager treffen die Helden auf ihre Begleiter (die 12 Schützen) und trinken mit ihnen auf die Gefallenen. Der Kampf gegen den Überfall der Borbaradianer auf den Zug des Horasreiches (2 weitere Kelche mitgebracht) mit fliegenden Pferden hat das Leben der einiger treuen Freunde aus der B-Gruppe gefordert (2 Ritter vom Donnerorden und der Praoisgeweihte und Chronist der Gezeichneten) gefordert.

## 28. Rondra – 01. Efferd

Die folgenden Tage stehen den Helden zur Verfügung. Baal lässt sich von Rakorium unterrichten und gleichzeitig zum Rande des Wahnsinn treiben, Cordovan lässt seine Armbrust verbessern und Aurelia spannt aus. Während dessen finden die Helden heraus dass ein Khunchomer Magier und Alchimist ermordet wurde, da er Duplikate der Kelche gefertigt hat. Später stellt sich heraus daß Geweihte der Rondra auf die Seite des Feindes gewechselt haben und spionieren. Die Helden plündern noch die Vorräte des ermordeten Alchimisten und konnten einiges an Heil- und Astraltränken sichern.

## 02. Efferd

Es folgt der Entscheidungskampf im dem Rondrasil gegen eine bisher unbesiegte junge Geweihte um die Führung der Kirche antritt. Nach einem langen und harten Kampf kann Rondrasil den Sieg erringen und tötet seine Kontrahentin mit einem gewagten Angriff. Damit ist es entschieden und Rondrasil wird die Kirche anführen. Insgesamt sind 26 Geweihte im Turnier gestorben und der Rest ist mehr oder weniger schwer verwundet. Insgesamt hat das Turnier 100 Elitekämpfer der Kirche versehrt.

Die Helden brechen nach der Dämmerung auf und versuchen sich bei Nacht an den Aufstieg des Vulkans. In der Mitte des Weges überfliegt Razzazor den gewaltigen Berg doch greift er die Gruppe nicht an. Aurelia schickt ihr Zeichen los um Ayla vor ihm zu warnen, da sie zusammen mit Raidri den letzten Kelch geleiten will. Doch wird das Zeichen zu Aurelia zurück geworfen – als es von einem mächtigen Angriff vernichtet wird. Der finale Abschnitt vor Ziel erweist sich als äußerst gefährlich und die Helden müssen Schwefelgas, kochenden Geysieren und Lavafontänen ausweichen.

### 03. Efferd

Schwer angeschlagen durch die Urmacht des Vulkans erreichen sie den Eingang zum Tempel des Angrosh in der Morgendämmerung. Die Angroschgeweihten nehmen den Kelch in Empfang und platzieren ihn zu den anderen Kelchen im Zentrum ihrer Tempelanlage. Durch die Begegnung mit dem Schwarzen Drachen aufgeschreckt, bereiten sich die Helden und ihre Gefährten auf die Verteidigung der Anlage vor.

Abbadi und ein Angroschgeselle setzen das alte Drachengeschütz instand, während überall vor dem Tempel Barrikaden errichtet werden. Im Tempelraum wird ein Verbandsplatz eingerichtet und alles an Heilmitteln zusammen getragen. Die Schützen nehmen in 4 Dreiergruppen ihre Stellungen vor und auf dem Tempel ein. Mit der Abenddämmerung maschiert eine ganze Kompanie Söldner unter dem Banner der Siebenstrahligen Krone vor dem Tempel auf und verschanzen sich hinter großen Felsen. Der Kampf um die Kelche hat begonnen.

#### Die Verteidiger

Die Helden Aurelia, Abujin, Baal, Cordovan, Lorion und Ragnar, deren Vertraute (Reste der B-Gruppe) Aurelia von Lowangen, Thorulf von der Schwertklamm, Zwerg Brombosch, Schreiberin des Boten Franka Helmisch, Junkersohn von Hohnburg und die 12 Drachenpforter Schützen unter Hauptmann Rondrian Wolf mit dem Medicus und Quartiermeister, sowie Abbadi, der Zwerg Ballasch mit seinem Freund Arthag dem Verrückten und die 4 Angroschpriester des Tempels. [32 Verteidiger]

#### Die Angreifer

Oberst Xaifadon mit einigen Paktiern und Spezialisten, der Agha Achmad al Kira mit 55 Kämpfern und Offizieren der Einheit "Hundes des Krieges" [62 Angreifer], sowie Rhazzazor der Schwarze Drache

#### Der Angriff beginnt

Die Söldner stürmen in mehreren Wellen auf den Tempel zu und die Drachenpforter Schützen schießen einige von ihnen nieder. Die Söldner verfügen ebenfalls über Fernkampfaffen und erwidern die Schüsse. Baal und Cordovan versuchen mit Fernkampfmagie deren Anführer auszuschalten. Baal liefert sich einen Magischen Fernkampf mit dem freindlichen Magier - deren Geschosse schießen quer über das Schlachtfeld. Eine Angriffswelle nach der anderen wird von den Verteidigern abgewehrt, bis es einigen Söldnern gelingt den Steinkreis vor dem Tempel zu erreichen. Die Söldner verschanzen sich dort – während ein Geode dort ein finsternes Ritual vollzieht.

Die Schützen, Abujin, Lorion und die Begleiter stürzen sich auf die Söldner und den Geoden. Aurelia sendet ein Notsignal aus und verteidigt die Tempelhalle. Der Geode hat sich der Macht des Steinkreises bemächtigt und saugt der Umgebung die Lebenskraft und alle Wärme aus. Abujin verteidigt sich gegen ca 6 Feinde während Aurelia gegen 3 kämpft. Lorion unterstützt mit Magie und Bogen. Die Kälte zwingt Abujin schließlich zum Rückzug und er überlässt es Thorwulf den Geoden zu töten. Dieser hat sein Ritual beendet und ist vollends mit der Kälte verschmolzen. In einem harten Kampf zwingt Thorwulf den Geoden zum äußersten, so dass dieser die letzten verbotenen Pforten der Druidenrache aufstößt. Dadurch schalten beide sich gegenseitig aus, doch Thorwulf kann von der Schwelle des Todes gerettet werden - während vom Geoden nur eine Schneverwehung übrig bleibt.

Beide Seiten ziehen sich zurück und man kommt in einem gegenseitigen Waffenstillstand überein, um die Leichen zu bergen. Die Helden spielen auf Zeit.

Ein erneuter Angriff der Söldner kann relativ leicht durch die Schusskraft der Schützen und



die Schlagkraft der Helden zurück geschlagen werden. Während des Gefechtes verdunkelt eine schwarze Wolke den Mond. Razzazor landet und schleudert den Helden einen niederhöllischen Ignisshaero entgegen - den Aurelia zwar mittels Gardianum vorzeitig auslösen kann, doch die Wucht ist trotzdem verheerend. Die Verwundeten Schützen und Aurelia von Lowangen werden förmlich zerfetzt. Auch Bromosh der bereits eine Vielzahl von Treffern hingenommen hat, kommt in den Flammen um. Razzazor erhebt die Gefallenen zu Untoten - die nun auf den Tempel maschieren.

Das Geschütz ist bereit und kann feuern, allerdings muss er sich dafür in der Luft befinden. Im Moment wandelt der Schwarze Drache langsam auf dem Tempel zu...

Am Schlund im Heerlager heuert Ayla von Schattengrund die im Kampf gegen den Schwarzen Drachen erfahrene B-Helden an: Finwar Mondläufer, Achmad ben Jalek, Eslam Assiref, Flintax Heimelund, Ugo Kunske und Igan von Durenwald. Die Gruppe beginnt sofort mit dem Aufstieg.

Die Untoten können zurück geschlagen werden (die Angroschgesellen wirken Wunder) und den Drachen zum Abheben zwingen. Darauf haben die Helden gewartet – eine Lanze wird aus dem Geschütz abgefeuert und trifft den Drachen. Dieser stürzt mitten auf dem Weg zum Schlund ab – und damit der B-Gruppe direkt vor die Füße...Die Gruppe greift den überraschten, verwirrten und verwundeten Drachen sofort an. Nur mit Mühe kann sich der Drache gegen die Helden erwehren. Auch die Helden müssen schwere Treffer hinnehmen. Dennoch gelingt es den Helden das Boronschwert (Verwaltet von Eslam bzw. von Jacopo – siehe Uthuria) in den Rücken vom Drachen zu rammen. Schwer getroffen flieht der Drache (und mit ihm das Schwert des Boron)...Eslam, Finwar und Igan beschließen nach diesem Kampf das Schwert wieder zu finden (Schwertqueste) – aber erst einmal setzt die Gruppe den Weg zum Tempel fort.

Nachdem der Schwarze Drache von der Lanze getroffen und der Angriff der Untoten abgewehrt wurde – stürmen die verbliebenen Söldner unter Achmad al Kira den Tempel. Der letzte Angriff hat begonnen. Achmad al Kira ruft derweil einen Pakt mit den Niederhöllen aus, der ihm große Kraft gibt. Die Söldner erreichen den Steinkreis und die Tempelhalle. Abujin (und Thorulf von der Schwertklamm) erblickt den Agha al Kira und stürmt (verletzt und angeschlagen) durch die Reihen der feindlichen Söldner. Beide wollen den Agha töten. Abujin und Thorulf erreichen den Agha – der von weiteren Paktierern abgeschirmt wird. Die Reihen der Feinde schließt sich hinter den beiden Freunden und ein wilder Kampf bricht aus. Thorulf und **Abujin fallen** in diesem Kampf gegen den Paktierer Achmad al Kira...der Abujin köpft und seinen Freunden präsentiert. Von dem Sieg berauscht stürmt der Agha den Tempel. Kurz darauf, erhebt sich der in jugendlicher nicht echsischer Abujin wieder. Rondra gewährt ihm die Erfüllung seiner letzten Aufgabe.

Cordovan hält den Tempeleingang gegen eine Übermacht der Paktiereranführer. Aurelia duelliert sich magisch mit Xharfhaidon und kann ihn vor den Kelchen zurückdrängen. Lorion setzt im Tempel alles unter Beschuss. Einer der Paktierer ist dämonisch schnell und kann innerhalb weniger KR zu den Kelchen vordringen und einen der Kelche entwenden. Er schafft jedoch nicht weit und wird knapp hinter Xharfhaidon von der Macht des Tempels niedergestreckt. Aurelia erschafft eine Nebelwand um Xharfhaidon daran zu hindern den Kelch an sich zu bringen. Dadurch entsteht ein wildes Handgemenge im Nebel von 2 Paktierern, Baals kleiner Drache und dem Angrosch Hochgeweihten der den gestohlenen Kelch wieder haben will. Al'Khira flieht in den Tempel vor Cordovan den B-Helden und dem Entsatz der Rondrianer. Alle Paktierer sind mittlerweile im Tempel. Nach zähem Hin und Her kann Xharfhaidon den Kelch erbeuten und setzt zur Flucht an. Ragnar tötet die

Söldnerführerin und stellt sich dann den flüchtende Paktierern in den Weg. Baal kämpft heldenhaft im Zweikampf gegen Al'Khira und steckt mehrere tödliche Treffer weg, doch seine Magie kann den Belharhar Champion nicht entscheidend verletzen. Abujin eilt ihm zur Hilfe und stellt Al'Khira im Zweikampf. Baal erbeutet einen Kelch zurück und muss einen weiteren aus der Lava retten. Abujins Erscheinung stürzt mit dem monströsen Paktierer in den Lavasee des Tempels und beide waren nicht mehr gesehen. Mittlerweile ist nur noch Xharfhaidon übrig, dem die komplette Gemeinschaft der Gezeichneten Gegenüber steht und jeden seiner Angriffe ausschaltet. In einem Magierduell vernichtet Cordovan den Magier und nichts bleibt von ihm übrig.

Die Schlacht um die Kelche ist geschlagen und hat vielen Freunden das Leben gekostet:

- Olbert von Hohnburg (Edler aus Gareth)
- 7 Schützen
- der Quartiermeister und Medicus der Drachenpforter Schützen
- Zwerg Ballasch
- Zwerg Bromosch
- Aurelia von Lowangen
- Thorulf von der Schwertklamm
- der Held Abujin

zum Teil schwer verletzt überlebt haben:

- 5 Schützen (darunter Hauptmann Wolf)
- Arthag der Verrückte
- der Tempelvorsteher
- und seine 3 Gesellen
- Franka Helmisch
- Abbadi
- und die Helden...

Die Helden konnten nach einer groben Zählung etwa 61 tote Söldner und Offiziere ausmachen. Nach der Schlacht werden die Toten Verteidiger in den Feuerschächten des Tempels bestattet – die toten Feinde werden in den Feuerschlund des Berges geworfen.

**In einer stillen Trauerfeier wird dem Freund der Helden Abujin al Raschidjaar gedacht. Es fließen viele Tränen...das 3. Zeichen geht auf den Helden Ragnar über!**

Nach und nach strömt ein Pilgerzug von über 1.000 Menschen und den höchsten Vertretern ihrer Kirchen den Schlund empor. Die Zeremonie zur Erstellung Siebenstreichs beginnt (*Kelche in den Schlund geworfen, die Liturgieformel gesprochen, Schlund übergibt Siebenstreich, Siebenstreich wird auf den Altar gelegt auf denen vorher Widder geopfert wurden, ein Komet fliegt über die Pilger, Siebenstreich zeigt auf den Schwertkönig Raidri*)

Raidri Conchobair, Markgraf von Winhall und Schwertkönig – Held zahlreicher Abenteuer nimmt Siebenstreich demütig an und reckt die Waffe in die Höhe. Raidri Conchobair wird damit zum Träger von Siebenstreich und damit der 7. Zeichenträger.

Erleichtert jubeln die Pilger und feiern diesen historischen Augenblick.

Auszeichnungen:

Schärpe der Rondrakirche (Gelbe Schärpe mit Köwenkopfbrosche, SO+1) für alle