

Mehr als 1000 Oger

- Nuriel A. Salafejev (Halbelfischer Scharlatan – Christian Z.)
- Blotsaxa Steinf Faust (Fjarninger – Bernd H.)
- Ramon Marboso Tiamartin (Magier – Sascha V.)
- Phedro Scanone (Geweihter/Fähnrich – Bernd H.)
- Mokel, Sohn des Mugulosch (Zwerg – Dennis D.)

Zeitraum: Praios 1003 BF

Ort: Trollpforte, Insel im Ochsenwasser

Meisterpersonen: Graf Ohmit von Vallusa, Schelme Aske und Torxes, Brander Berre und Ancoron Katzenzorn, Markgraf Thronwig von Bregelsaum, Dexter Nemrod, Brander Berre, Meister Muzzek, Harden von Ragathsquell

24. Rahja

Am Nachmittag trifft in Hersbach ein Bote aus Lorgau (Nördliches Dorf in Heidlingen) ein und berichtet von einem Angriff vieler Oger. Das Dorf wurde mitten in der Nacht angegriffen und ist verloren, er konnte aber entkommen. Baron Nuriel, Ramon, der Weibel von Nuriels Garde, sein Haushofmarschall und Blotsaxa beraten über die Situation. Man entschließt sich, die Situation vor Ort zu untersuchen. Raluf und Nuriels Knappe Vitus brechen sofort auf und reiten nach Norden den Ogern entgegen.

25. Rahja

In Sinnenau versuchen Raluf und Vitus die Bevölkerung zu warnen. Die sollen das Dorf verlassen und nach Hersbach fliehen. Doch der Ritter des Dorfes ist mit der Landwehr fort, ohne zu sagen was los ist. Der Ritter ist der einzige der lesen konnte und so glaubt keiner der Dorfbewohner den beiden. Raluf und Vitus ziehen weiter und erreichen Derdingen. Dort erreicht er mitten in der Nacht die Dorfkneipe und kann die Bewohner von einer Flucht überzeugen. Raluf zieht mit Vitus weiter nach Norden. Im Morgengrauen erreichen die beiden die große Mühle. Sie verstecken sich in den Hügeln, weil sie lautes getrampel wahrnehmen. Die Oger (3-4 Dutzend) ziehen an den beiden vorbei nach Süden. Raluf und Vitus reiten mit wilden Galopp zurück und erreichen Derdingen. Dort treffen die beiden noch auf einige Bewohner, die ihr Dorf nicht verlassen wollen. Raluf versucht sie ohne Erfolg zu überzeugen. Beide reiten weiter und erreichen am Abend Hersbach. Dort berichtet Raluf von dem Vormarsch der Oger. Nuriel entsendet Boten nach Ebelried und Perainefurten.

26. Rahja

Am Morgen erreichen 14 Flüchtlinge aus der Nachbarbaronie das Dorf Hersbach, sie berichten von zerstörten Dörfern und dem Fall von Perainefurten. Man organisiert die Verteidigung und Raluf reitet den Ogern entgegen und entdeckt, das die Oger bereits in Sinnenau lagern. Raluf reitet zurück und informiert Baron Nuriel. Die Herbacher Miliz, die Burgwachen und die Büttel der Stadt postieren sich auf der Mauer.

27. Rahja

Am Morgen erreicht ein berittener Bote Hersbach und übergibt ihm ein Schreiben des Grafen.

Nuriel soll sofort aufbrechen und 50 Mann Landwehr ausheben, um Ysilia spätestens am 04. Praios zu erreichen. Seit einigen Tagen plündern Oger die Nördliche Grafschaft. Der Bote kehrt zurück nach Ebelried. Vor den Mauern treffen fast 50 Oger ein. Angeführt wird die Meute von einem 3,10 Schritt großem Untier (der über die Mauer schauen kann), der eine mit Goblinschädel besetzte Kette trägt.

Nuriel ist auf dem Dach der Burg und fragt den Oger nach seinem Besuch (auf Goblinisch), der antwortet von Bildern im Himmel. Plötzlich ruft Nuriel seinen Wachen zu, die Tore zu öffnen. Die Oger seien Freunde (Galotta hatte Haare von Nuriel und konnte in damit zeitweise beherrschen). Die Oger brechen durch die Tore, Raluf lässt auf die Oger schießen (3 davon fallen) und dann ziehen sich alle Verteidiger auf die Burg im Stadtzentrum zurück.

Nuriel schreit währenddessen wie ein Hahn und stimmt dann sein Friedenslied an. Die Oger stoppen kurz vor der Burg und verharren, Raluf gab dem Weibel den Befehl Nuriel nieder zu schlagen, da er glaubt, dass Nuriel verrückt sei. Die Oger ziehen durch Hersbach nach Süden und verlassen das Dorf. Nuriel kann sich nicht an seine kurzen Beherrschungen erinnern und fordert eine Untersuchung. Nebenbei organisiert er 50 Mann Landwehr und verabschiedet sich von Raluf, der wieder auf sein Gutshof bei Donnerbach muss. In diesen Tagen fielen 1/10 der Heidlinger Bevölkerung den Ogern zum Opfer.

28. Rahja

Nuriel lässt Blotsaxa frei und kann Ramon überreden mitzureisen, Ramon kann Blotsaxa überreden mit nach Ebelried zu reisen. 50 Rinder kauft Nuriel den Händlern ab, um die Bevölkerung und die zu erwartenden Flüchtlinge zu versorgen.

Die Kompanie verlässt Hersbach in Richtung Ebelried. Kurz vor Mitternacht erreicht die Gruppe die Grafenstadt Ebelried.

29. Rahja

Empfang beim Grafen, Austausch von Informationen. Auch der Graf muss nach Ysilia und hat über 100 Söldlinge angeheuert. Das Heer von Nuriel lagert auf dem Marktplatz und Ramon / Nuriel, sowie die Adligen beziehen Quartiere auf der Burg. Nuriel besucht noch die Schenke im Dorf, um ein wenig über Ebenried heraus zu finden. Morgens Einkauf in Ebelried und sonst verbringt der Baron Nuriel viel Zeit mit dem Grafen.

1003 BF

02. Praios

Morgens tauchen vor der Stadt mehrere Hundert Oger auf. Nuriel wird vom Grafen auf die Burg bestellt und beauftragt ihn mit einer Mission. Er soll seine Enkelin (Sein Sohn und seine Schwiegertochter sind bei einem Jagdausritt von Ogern erschlagen worden, nur die Enkelin Lida von Vallusa überlebte) sicher nach Ysilia eskortieren. Dort lebt seine Schwester Nella Triffon von Vallusa. Sie soll sich um die kleine kümmern. Ein halbes Dutzend Bannstrahler wird ihn begleiten. Blotsaxa überquert die Brücke und reitet ein Stück in den Wald, um von dort aus die Stadt zu beobachten. Nuriel begibt sich zu seinen Leuten (Hersbacher Miliz) und rät ihnen nach Hause zurück zu kehren, wenn die Situation ausweglos wird. Ramon reitet während dessen mit den Bannstrahlern und der Kutsche (2 Kutscher und die kleine Baroness) aus der Stadt über die

Brücke nach Süden.

Die Oger stürmen auf die Stadt zu. Etwa 40 Oger greifen die Stadt an und versuchen die Brücke zu erreichen. Die anderen Oger ziehen weiter nach Kleinwardstein. Nuriel muss an der Brücke halten, weil das Tor verschlossen ist. Die Torwachen können den Riegel beiseite schieben das Tor ein wenig öffnen. Dann erblicken sie einen Oger und flüchten in den Fluss. Nuriel springt vom Pferd und versucht durch den Spalt der Tür zu kommen. Sein Pferd wird von dem Oger erschlagen. Nuriel rennt über die Brücke und der Oger folgt ihm. Als der Oger Nuriel erreicht, wirft Nuriel ein Pulver zu dem Oger. Das Pulver verwandelt sich in eine Glitzernde Wolke und verwirrt den Oger. Nuriel rennt weiter und erreicht das Ende der Brücke

Die Reisegruppe unter Ramon und den Bannstrahlern reist in den Wald an Blotsaxa vorbei. Die Bannstrahler lassen den Zug anhalten. Blotsaxa reitet zu Nuriel an das Ufer. Der Oger erreicht Nuriel und wird von einem Pfeil schwer getroffen. Einige Schläge des Ogers kann Nuriel meisterlich ausweichen, wird jedoch einmal von einem wuchtigen Hieb getroffen. Blotsaxa erreicht den Kampfplatz und fällt aber vom Pferd (der von ihm geworfene Speer geht daneben). Nuriel kann den Oger mit einem zweiten Pfeilschuss töten.

Nuriel besteigt die Kutsche und setzt sich zu der Baroness, die anderen Reiten daneben. Nuriel entdeckt das die kleine Baroness den Angriff der Oger nicht überlebt hat und als untote auf Dere wandelt (klaffende Wunde unter dem Kleid, gebrochener Blick, blasse Haut). Nuriel bittet Ramon um Hilfe, der sich ebenfalls in die Kutsche begibt. Blotsaxa wird während der Fahrt von dem Anführer der Bannstrahler über Nuriel ausgefragt und verrät das Nuriel ein finsterner Zauberer ist.

Währenddessen erreicht Mokol die Stadt Trallop. Dort erhält er von einem Beilunker Reiter die Nachricht des Kaisers. Mokol bringt noch schnell den Siegelring von Sentus (Grüne Ebene) zur Weidener Kanzlei und reist dann zügig weiter.

Als es Dunkel wird, beschließen die Helden auch in der Nacht weiter zu fahren. Die Bannstrahler weigern sich in der Dunkelheit zu reisen und beschließen ein Nachtlager aufzuschlagen. Die Helden und die Baroness reisen trotzdem weiter.

03. Praios

Kurz nach Mitternacht entdeckten die Helden ein Gehöft am Straßenrand. Es ist dunkel und nur ein Feuer flackert zwischen den Häusern. Als die Kutsche an das Gehöft langsam vorbei fährt, entdecken sie einen Oger am Feuer sitzend, der einen Menschen über dem Feuer brät. Neben ihm liegen ein Dutzend leblose Menschen. Die Mauern des Hofes sind Rußgeschwärzt. Kutsche hält an, Blotsaxa steigt ab und bereitet sich auf einen Kampf mit dem Menschenfresser vor. Doch Ramon wirft eine Flasche (ein gebundener Zant) gegen die Mauer des Haupthauses und fährt schnell weiter.

Der Zant wütet und kann den Oger und seine in den Ruinen versteckte Familie niedermetzeln. Blotsaxa bleibt stehen und beobachtet das grausige Schauspiel. Plötzlich erstarb das Brüllen des Zantes und die Oger hörten auf zu schreien. Das Lagerfeuer erlischt und das schwache Licht des Mondes bot wenig Licht in der Nacht. Blotsaxa hatte das erste Mal in seinem Leben Angst. Das laute Brüllen des Zantes weckte Blotsaxa aus seiner Starre auf. Blotsaxa läuft panisch in den nächsten Wald und versucht auf einen Baum zu klettern, doch der Zant war höllisch schnell und hatte ihn schnell eingeholt. Der Zant konnte Blotsaxa vor dem Baum stellen und in wenigen Augenblicken zerreißen. Nur wenig blieb, um ihn als Blotsaxa zu erkennen....Nuriel und Ramon

bemerkten zu spät, dass es ihr Gefährte war, der in der Dunkelheit so unmenschlich schrie.... Die Reisegruppe hält an und Nuriel entdeckt das Pferd von Blotsaxa. Er nimmt das Pferd und reitet zurück. Nach einiger Zeit kann er die leblosen Reste von Blotsaxa bergen. Nuriel kehrt mit dem Leichnam zurück. Lida (die Grafentochter, Baroness) steigt aus dem Wagen und berichtet, dass ihr soeben ein Ohr abgefallen wäre. Im Laternenlicht erblicken die Kutscher das untote Mädchen und fliehen. Lida kehrt verängstigt in die Kutsche zurück. Ramon geht zu Lida in die Kutsche und versucht sie zu erwürgen, um zu prüfen, ob sie atmen kann, bzw. wirklich tot sei. Lida schleudert Ramon aus der Kutsche (besitzt übermenschliche Kräfte). Ramon besteigt sein Pferd und beschließt mit sowas nichts zu tun haben zu wollen und reist alleine weiter nach Ysilia. Nuriel ist jetzt alleine mit der Baroness und dem Toten Blotsaxa. Nuriel schichtet ein Feuer auf und will Blotsaxa verbrennen. Da taucht in der Dunkelheit Junker Berim von Altfeld mit seinen Männern auf (ist auf der Jagd nach Ogern, die in der Gegend wildern sollen) und fordert von Nuriel eine Erklärung. Nuriel gibt sich als Baron zu erkennen und der Junker hilft ihm Blotsaxa auf das Feuer zu legen. Nuriel nimmt die Axt von Blotsaxa an sich. Nuriel reist weiter mit der Kutsche (die er jetzt selbst lenken muss). Doch plötzlich werden die Pferde unruhig und brechen aus. Schnell rollt die Kutsche die Straße entlang, aber Nuriel kann die Kutsche zum stehen bringen. Er und die Baroness steigen ab. Nuriel macht die Pferde los und diese stürmen davon. Die Präsenz von Lida ist für die Tiere zu unheimlich geworden. Ramon erreicht gegen 3 Uhr das Dorf Altdorf und kehrt in dem Gasthaus „Das Lachende Elch“ ein. Der Besitzer Ugo Milzrich (ein Norbade) vertreibt seine Gäste und versorgt Ramon, der mit goldener Münze zahlt. Nuriel und Lida marschieren zu Fuß weiter. Nuriel wird von der Müdigkeit übermannt und schläft kurz ein. Er wird von einem lauten Knacken wach. Hinter ihm steht Lida, die gerade einem Reh das Genick gebrochen hat...

Am Morgen erreichen Nuriel und Lida ein kleinen Weiler (Boronshof) und gehen zu dem Borontempel. Im Tempel erblicken die beiden die Leichname der ganzen Bevölkerung. Beide verlassen den Tempel und plötzlich laufen Oger durch den Weiler umher. Nuriel und Lida klettern auf das Dach des Borontempels. Aus dem Tempel kommen ebenfalls Oger. Die Oger versorgen sich mit Proviant (Menschen). Lida bewegt sich plötzlich so schnell, dass das Auge sie nicht erblicken kann. Auf Nuriels Vorschlag hin flitzt sie zwischen den Ogern und tritt die Monster. Die beginnen damit sich untereinander zu schlagen. Beide verlassen schnell das Gehöft. Nuriel erreicht Altdorf. Dort besucht er den Perainegeweihten Stanefried. Der kann ihm erklären, wie er Lida helfen kann. Die Alveransfrucht ist das einzige Mittel, um die Seele in diese Sphäre zurück zu ziehen. Doch wäre weit und breit keine aufzutreiben. Da fällt Nuriel ein, dass es diese Frucht in Warunk geben könnte. Er hat im Aventurischen Boten gelesen, dass dort die Botanik Ausstellung des Markgrafen stattfindet. Er warnt das Dorf vor den anrückenden Oger und lässt sich von Lida tragen, um schnell nach Ysilia zu gelangen. Auch Ramon bricht auf, um weiter nach Ysilia zu reiten.

Innerhalb einer halben Stunde erreichen Nuriel und Lida die Stadt. Dort strömen bereits viele Soldaten und Flüchtlinge in die Stadt. Nuriel übergibt die Axt von Blotsaxa einem Drachengardist mit dem Namen Reno Trutzer. Dafür bekommt Nuriel ein Amulett und 30 Taler.

Nuriel reist mit Lida weiter (in einer sehr hohen Geschwindigkeit). Ramon erreicht Ysilia und kauft erstmal ein. Nuriel erreicht mit Lida Warunk und kann die Alveransfrucht (sehr selten, wächst alle 25 Jahre nur einmal heran) von der Ausstellung stehlen und reist zurück nach Ysilia In Liliengrund

machen die Beiden Rast, damit Lida die Frucht essen kann. Lida erhält ihre Farbe wieder, die Fäulnis und Blässe verschwindet völlig. Lida ist geheilt und sieht aus wie ein ganz normales Mädchen. In Ysilia sucht Nuriel nach der Tante von Lida, doch er erfährt von der Nachbarin der Tante, dass diese nach Warunk gereist sei, um die Botanikschau zu bewundern. Nuriel organisiert eine Kutschfahrt für die Baroness nach Warunk. Nuriel meldet sich danach beim Kanzler Torben von Golzenstein und wird in der Herzöglichen Burg untergebracht. Dort übernachtet er. Ramon findet in der Stadt kein Zimmer mehr und kommt im Traviatempel unter. Dort lernt er Phedro Scarpone kennen.

04.Praios

Am Nächsten Morgen spendet Nuriel in dem Perainetempel und verkauft einen Teil seiner Ausrüstung. Ramon erhält eine Nachricht von Nuriel, dass er sich im Stern von Tobrien (bestes Gasthaus) mit ihm treffen soll. Nuriel taucht dort (beherrscht von Galotta) auf und fordert Ramon auf in der Nacht die Tore zu öffnen, weil der Herzog das so verlange...Nuriel wacht aus seiner Beherrschung auf und beide sprechen bei einem Essen über die Situation. Nuriel kann sich nie an die Beherrschung erinnern und bespricht mit Ramon ein „Losungswort“.

Plötzlich verlassen die Menschen das Gasthaus und rennen auf die Straße. Überall auf den Straßen sammeln sich die Menschen. Grund: Die Oger sammeln sich vor der Stadt und greifen vereinzelt die Mauern der Stadt an.

Panisch verlassen die ersten Bewohner die Stadt. Die Oger haben noch nicht die ganze Stadt umschlossen. Phedro Scanone übergibt als Beilunker Reiter die Borschaft des Kaisers an Nuriel. Nuriel und Ramon lesen den Brief und begeben sich zur Wechselstation der Beilunker Reiter. Dort stehlen sie ein Pferd für Nuriel und reiten zum Tralopper Tor. Hier werden sie Zeuge eines Kampfes. Am Tor liegen ein halbes Dutzend tote Oger und einen aus vielen Wunden blutenden großen Mann (Borollo Bullenwürger) mit einer Sichel bewaffnet. Der Mann kämpft heldenhaft gegen einen besonders großen Oger. Die anderen Oger warten ab und so können hunderte Menschen die Stadt verlassen. Der Sichelkämpfer wird von dem Oger getötet, kann ihm aber noch nach kriechen und die Sichel in seine Sehnen rammen. Die Ogermeute stürmt nicht weiter und wartet hinter seinem „Häuptling“ ab. Dies nutzen wiederum viele Menschen zur Flucht durch das Lilientor. Die Schützen der Stadt machen schließlich den Oger nieder. Wütend stürmen die anderen Oger in die Stadt. Ramon und Nuriel verlassen rechtzeitig die Stadt durch das Tor, bevor die Ogermeute hin durchkommen kann. Phedro kann mit seinem Pferd aus der Südtor (Lilientor) entkommen und reitet den beiden nach.

Ysilia fällt nach nur einem Tag gegen die Oger und wird fast völlig zerstört. Über 2.000 Menschen fallen dem Kampf gegen die Oger zum Opfer. Ramon trennt sich später von Nuriel und nimmt einen anderen Weg nach Wehrheim.

Währenddessen einige Meilen entfernt: Mokol erreicht abends Baliho, organisiert mit Hilfe des Kaiserlichen Schreibens Mietstallungen für seine Ponys (Wechselstation der Beilunker Reiter) und erhält dafür Zugpferde. Nach einigen Stunden Schlaf reist Mokol zügig weiter.

05.Praios

Mitternacht. Nuriel erreicht die Wegherberge „Ysiliaheim“ und bringt sein Pferd in die Stallungen, um es dort zu versorgen. In der Herberge ist es ruhig, nur ein Lichtschein des Hauptgebäudes fällt auf den Hof. Der Mondschein ist sehr schwach aber klarer Sternenhimmel sorgt für ein wenig Licht.

Nuriel geht in den Schankraum und bestellt bei der schüchternen und recht unterwürfigen Schankmagd einen Teller Suppe. Nuriel ist alleine im Schankraum. Er bekommt kurze Zeit später seine Suppe, die Schankmagd zieht sich danach schnell in die Küche zurück. Wenig später kommt die Rote Hassia (Lederrüstung, lange gelockte Rote Haare, Langschwert) aus der Küche und fordert Nuriel auf, ihr seine Barschaft zu überlassen. Von dem Haupteingang kommen 2 weitere Banditen (schwere Dolche, Lederrüstung, Cape mit Flickern) und versperren Nuriel den Weg. Als einer der Räuber Nuriels Goldbeutel ertastet, fängt dieser an zu Zaubern. Nuriel nutzt diese Ablenkung und zieht seine Waffe. Es entbrennt ein Nahkampf. Nuriel wirft seinen Suppenteller gegen die Ölampe an der Tür. Die Lampe zerbricht und das brennende Öl ergießt sich über das Bein eines der Banditen. Phedro erreicht etwas später die Herberge und platzt überraschend in den Schankraum herein. Er wird von einem der Banditen angegriffen. Der brennende Bandit flieht auf den Hof und springt in den Brunnen, die anderen beiden ergeben sich und werden gefesselt. Als die Schrankmagd das Haus verlassen will, wird sie von einem Bolzen getroffen und stürzt zu Boden. Phedro schließt die Tür und versorgt die Frau. Nuriel läuft in das obere Stockwerk und schaltet mit zwei gezielten Schüssen den vierten Banditen aus. Als er wieder nach unten in den Schankraum läuft, sind die gefesselten Banditen geflohen.

Nuriel befreit in der Scheune vier gefesselte Gestalten. Brander Berre (Söldner, mit Schlafmittel außer Gefecht gesetzt und im Schlaf gefesselt), Torxes (Schelm), Aske (seine Gefährtin, wurden mit Schlafmittel überwältigt) und der Wirt. Brander, Aske und Torxes reiten weiter, weil sie schnell Wehrheim erreichen müssen. Alle haben das Dokument des Kaisers erhalten. Nuriel und Phedro verlassen die Wegherberge, als sie die Ogerhorde herannahen hören.

Nuriel schläft aber mitten im Ritt ein und erwacht erst am Abend bei einem Lagerfeuer zwischen Phedro, Aske, Torxes und Brander. Kleine Unterhaltungen und Vorführungen der beiden Schelme unterhalten die anderen.

Doch wieder muss die Gruppe überstürzt aufbrechen, weil Oger durch den Wald auf das Lager marschieren. Die Gruppe (Nuriel, Phedro, Brander, Aske und Torxes) reiten die Nacht hindurch und gönnen sich erst am frühen morgen eine kurze Rast. Den ganzen darauf folgenden Tag reiten die Gefährten weiter.

07. Praios

Gegen Mittag erreicht die Gruppe erschöpft die Stadt Warunk. Die Gruppe wird vom Markgrafen empfangen und versorgt. Die Helden können in der Markgräflichen Burg übernachten. Nuriel wird besonders gut behandelt (Schneider, Barbier, Masseur, heißes Bad usw.). Phedro besucht den Praios und Rondratempel, um dort die Gunst der Götter zu erlangen. Er spendet etwas Geld. Nuriel besucht die Kreuzergasse in der Unterstadt, um dort „einkaufen“ zu gehen. Bei dem Musikbauer Fredor Gothman erwirbt Nuriel eine Querflöte aus Edelstahl. Dort hat er auch die berühmten Warunker Wichtel gesehen, die an einer großen Trommel arbeiteten.

Am Abend lädt der Markgraf zu einem abendlichen Festbankett ein. Eine Bardengruppe aus Warunk spielt, während die Gäste sich am reichhaltigen Essen laben. Nuriel wirft einen kleinen Blick auf die große Bibliothek des Markgrafen. Der Markgraf (angetrunken) zeigt Nuriel persönlich seinen Ladifarii (eine Art Fee, in einem goldenen Käfig).

08. Praios

Der Markgraf wird ebenfalls mitreisen, da er neue Befehle vom Kaiser hat. Die Gruppe besteht aus zwei Kutschen und 24 berittenen Warunker Schützen. Nuriel sitzt beim Markgrafen und erzählt ihm von seiner Heimat Heidlingen...

Mokel erreicht am Abend die kaiserliche Stadt Wehrheim und macht sich mit dem Schreiben zur Gräflichen Burg auf. Dort wartet bereits die kaiserliche Kanzleirätin Hitta vom Berg und teilt ihm mit, dass alle bereits zur Trollpforte aufgebrochen seien, da die Oger schnell auf dem Vormarsch sind. Mokel macht sich nach einigen Stunden Aufenthalt/Schlaf zur Trollpforte auf.

09. Praios

Am Abend erreicht die Gruppe (jetzt nur noch 2 Kutschen und 4 berittene Schützen – weil nicht so viele Pferde zum Wechsel bereit standen) das Städtchen Altzoll. Vorbei an einem kleinem Heerlager mit vielleicht 200 Kämpfern dort erblicken die Helden auch 3 Trolle und 20 Elfen, die dem Ruf des Kaisers folgten. Beim Besuch der Kneipe „Trollkrug“ treffen die Reisenden auf den Landgrafen Golambes von Gareth-Streitig und einem Dutzend weiteren Streitern, die dem Kaisers Aufruf gefolgt sind. Dort erzählt einer der Schankknechte dem Nuriel und Phedro den Scharlachkappentanz von Galotta. Kurze Pause zum Schlafen, dann geht es um Mitternacht weiter zu der Trollpforte.

11. Praios

Die Gruppe erreicht am frühen Abend die Trollpforte. Eine über vier Meilen lange Steinmauer, die den Pass komplett versperrt. Hinter der Mauer erblicken die Helden ein riesiges und buntes Fahnen/Zeltmeer...

Phedro trifft dort seinen alten Freund Bosper Trallo (ein Hauptmann der Wehrheimer Garde, war wie Phedro Kadett auf der Akademie). Nuriel sucht Dexter Nemrod auf und erhält von diesem den Geheimauftrag, den Ogerlöffel zu zerstören. Dafür erhält er eine kleine Kiste, die er an das Geschütz anbringen muss. Dafür darf sich Nuriel 6 Kämpfer aussuchen, die ihm für diese Mission unterstehen. Nuriel wählt den Magier Muzzek, die Schelme Aske und Torxes, Phedro, Brander Berre und Ancoron Katzenzorn aus. In einem Zelt wird über Ausrüstung und Schlacht beraten. Nuriel erhält die nötige Ausrüstung, um Feuerwerkskörper herzustellen. Diese verteilt er an die anderen Mitstreiter. Nuriel gibt einigen Sappeuren den Auftrag Löcher bei der Hügelkette zu graben. Die vier Zwerge machen sich sofort an die Arbeit. Mokel erreicht mitten in der Nacht das kaiserliche Lager.

12. Praios

Mitternacht

Nuriel erhält einige Tiegel Salbe, damit sie den Ogern wegen ihres Geruches nicht auffallen. Er verteilt die Tiegel an seine Mitstreiter. Phedro wird nochmal von Dexter Nemrod eingeladen. Er gibt Phedro das Kommando über die Gruppe, falls Nuriel versagt. Ein Schriftstück (unterzeichnet vom Kaiser) gibt ihm die nötige Legitimation dazu.

Mokel plant eine Verteidigungslinie und erhält vom Landgraf Golambes alle Vollmachten. Mit Hilfe von Fortifexmauern, angespitzten Pfählen und Rindern errichtet Mokel eine effektive Verteidigungsstellung vor der Mauer. Mokel schlendert durch das Feldlager und kann einige Almadaner Pikeniere (in seinem Verteidigungsabschnitt) ermutigen. Dabei lernt er den jungen Soldaten Beppo Castellani kennen. Dieser lädt Mokel auf seinem Weingut in Almada ein, wenn die Schlacht vorbei ist. Danach gesellt sich Mokel zu einem Haufen Soldaten, die an einer Lagerfeuer sitzen. Dort führen Aske, Torxes und Harden von Ragathsquell mehrere lustige Spottreime über die Oger auf. Als Raidri, der Schwertkönig sich dazu gesellt und den jungen

Kämpfern Mut machen will (Taktik wie Wölfe anwenden, den Gegner umkreisen) entgegnet Mokel, das dies die falsche Taktik wäre. Es kommt darauf an die Stellung zu halten und man muss sich immer an seine Kameraden halten, der neben einem steht. In der Nacht planen die Helden ihre Strategie für die kommende Schlacht. Ramon entschließt sich lieber dafür, zu schlafen. Denn nur ein ausgeruhter Geist kann gut kämpfen. Gelegentlich gibt es Alarme an der Mauer. Vereinzelt Oger werden bereits am Tor von den kaiserlichen Gardisten niedergemacht. Haffax lässt viele Banner an die Toten Oger vorbeimarschieren, um deren Verwundbarkeit zu zeigen. Die Moral der Truppe wird dadurch gestärkt.

Morgens.

Die Gruppe hört das Signal zum Feldgottesdienst. Phedro nimmt daran teil. Nuriel geht mit Muzzek und Brander in seinem „Loch“ an der Straße vor der Mauer, um dort auf den Ogerlöffel zu warten. Ramon begibt sich in einem der Tortürme, um von dort wirksam zu zaubern. Mokel geht zu seiner Stellung und Phedro wartet in einem Wald mit Ancoron in der Nähe des „Lochs“.

Das Warunker Musikbanner spielt den Mittelreicher Marsch und die Reichstruppen beginnen mit ihrer Aufstellung vor der Mauer. Ein buntes Fahnenmeer flattert über der Ebene.

Die Landwehr und Freiwilligen Regimenter bilden die erste Reihe. Danach folgen die Gardeeinheiten und Schützenregimenter. Auf der Mauer postiert sich der Reichsmarschall mit seinem Stab und der Wehrheimer Garde. Hinter der Mauer werden 30 Geschütze der Darpatischen Bombarden aufgestellt. Die Reiterei nimmt vor dem Reichsheer Aufstellung.

Nach kurzer Zeit erklingt ein lautes Donnern und einige Dutzend Oger überqueren die Hügelkette vor der Ebene. Raidri hatte vorher seinen Donnersturmwagen herbeigerufen und stürmt auf die Oger zu. In einem geschickten Manöver kann er einige Oger zu Fall bringen und zum Reichsheer zurückkehren.

Das Donnern wird immer lauter und die Landwehreinheiten werden unruhig. Plötzlich brechen über dem Kamm mehr als 1000 Oger. Einige kaiserliche Kämpfer versuchen zu desertieren, können aber von den Weibern in die Schlachtlinie zurück gedrängt werden.

Haffax lässt auf die Ogervorhut mehrere Salven abfeuern. Die Bombarden feuern ebenfalls ihre Munition ab und können den Vormarsch der Ogervorhut stoppen (14 Oger werden zu Boden gerissen). Das Ogerheer läuft noch schneller. Brandpfeile setzen die Öltöpfe und Strohballen in Brand, doch die Oger laufen unbeeindruckt hindurch. Durch den weiteren Beschuss durch die Bombarden und Schützen wird die Ogervorhut ausgelöscht.

Hörner und Trompeten schmettern von der Mauer und die Reiterei (fast 1000 Reiter, davon 500 der Goldenen Lanze) setzt sich in Bewegung. Mit einem lautem Krachen prallt die Reiterei in das Zentrum der Oger. Die Ogerformation (Linie, eine Meile lang) wird dabei gebrochen und so sickern die Ogerhorden ungeordnet weiter. Die Goldene Lanze wird eingekesselt und liefert sich mit den Ogern heftige Scharmützel. Die Oger prallen auf die Reihen der kaiserlichen. Die Landwehr wird bei dem ersten Aufprall förmlich überrannt und so kann der Angriff erst in der 2. Reihe, von der Garde gestoppt werden. Als die Oger auf die Stellung von Mokel zulaufen, kann die Linie halten. Mokel kann sogar mit Hilfe eines Artefaktes über 30 Oger in den Tod reißen... (eine sehr heiße Feuerwand vernichtet den ersten Ansturm).

Doch die Reihe der Almadaner hält nicht lange und so entbrennt ein erbitterter Nahkampf.

Mokel macht sich zur Mauer auf. Dort erblickt er Torxes und Aske, die gerade aus der Mauer stürmen und einen überraschten Oger ihre Degen in den Kopf bohren. Danach verschwinden die beiden wieder im Mauerwerk. Mokel wird von einem besonders großen Oger zu Boden geschleudert. Er bekommt unerwartete Hilfe von Beppo dem Almadaner. Dieser kann den Oger so

lange aufhalten, das Mokol sich wieder aufrappeln kann. Aus der Mauer tauchen plötzlich Aske und Torxes auf. Der Oger wird an den Boden per Zauberei „gebunden“. Mokol schlägt auf den Oger ein. Torxes verschwindet wieder in der Mauer und Aske wird von einem Oger getroffen, weil ihre Zauberkraft nicht mehr ausreichte, durch die Mauer zu verschwinden. Als Torxes auftaucht, fordert Aske von ihm, er solle sie nicht lebendig von den Ogern fressen lassen. Torxes erkennt, dass Aske nicht mehr zu retten ist und seine Kraft nur noch ausreicht sich selbst durch die Mauer zu retten. Er küsst Aske und sticht ihr dabei seinen Degen in ihr Herz. Danach verschwindet er durch die Mauer und wurde nicht mehr gesehen.

Plötzlich ein lautes Grollen und Pfeifen. Das Katapult der Oger hat seine erste Ladung gegen die Mauer abgeschossen und fegt ein Halbbanner Wehrheimer Gardisten von der Mauer.

Mokol und Beppo erklimmen die Trollmauer und verschanzen sich dort mit der Wehrheimer Garde.

Die Oger drängen die kaiserlichen an die Mauer und die ersten klettern die Mauer hinauf. Ramon teleportiert sich mit der „Kiste“ zum Katapult und kann es anbringen, bevor er rechtzeitig wieder verschwindet. Das Katapult wird aber nur leicht beschädigt und schießt einen riesigen Steinbrocken zur Mauer. Das Geschoss streift einen der Türme und schlägt eine Bresche in die Mauer. Ramon wird im Turm von herumfliegenden Splittern verletzt.

Nuriel und die anderen (Muzzek, Phedro, Brander und Ancoron) machen sich auf, um den Ogerlöffel zu zerstören. Kleinere Scharmützel mit den Ogern am Katapult (Nuriel und Phedro gegen einen Oger, Ancoron gegen 3 Oger und Muzzek und Brander gegen einen weiteren Oger) werden ausgefochten. Ancoron wird nach dem Kampf unter den 3 toten Ogern hervorgezogen und muss mit Wasser beruhigt werden.

Ramon versucht mit Fernzaubern (Fortifex über den Löffel) zu helfen. Das Katapult löst sich und ein Teil der Schale zerbricht. Nuriel versucht den Löffel per Zauberei zu verformen. Dabei löst sich ein Rad, das Nuriel mit Hilfe der anderen wieder angebracht werden kann. Das Katapult ist zum Teil noch beladen und wird gegen die Oger abgefeuert. Doch werden auch Menschen auf der Mauer getroffen. Dabei bricht die Schale und fliegt über das Schlachtfeld. Brander und Ancoron legen Feuer auf das Geschütz, bzw. beschmieren es mit Pech.

Dann laufen die fünf Helden zu dem Kessel der Goldenen Lanze (Phedro und Nuriel reiten) und wollen hier helfen..

Mokol kämpft auf der Mauer gegen die Oger. Beppo wird schwer verletzt und von Mokol gerettet. Harden von Raghatsquell läuft außerhalb der Mauer entlang und kann einige Oger so provozieren, dass viele von denen einfach die Mauer herunterspringen. Unten wartet bereits ein Banner Almadaner Pikeniere und einige Elfische Schützen und machen die fast 2 Dutzend Oger nieder. Harden und die anderen retten sich danach auf die Mauer. Mokol deckt deren Rückzug.

Die Oger machen die Mauerbesatzungen nieder und Haffax gibt den Befehl zum Rückzug. Neuer Sammelpunkt: Feldherrenzelt. Mokol und Harden bewachen das Lazarett. Ramon läuft durch das Lager, um sich vom Kampfgeschehen zurück zu ziehen. Vor dem Feldherrenzelt sammeln sich 2000 völlig erschöpfte Kämpfer aller Waffengattungen.

Ramon und Mokol werden zum Feldherrenzelt gerufen (Ramon wird als Magier gebraucht, Mokol hat das Vertrauen des Landgrafen Golambes). Dort nehmen sie an einer Stabsbesprechung teil

(neben Reichsmarschall Haffax, Hitta vom Berg, Fürst Udalbert von Wertlingen, Firstin Hildelind von Darpatien, Ungolf vom Berg, Landgraf Golambes und die Spektabilität Foslarin). Dort erläutert Haffax die aktuelle Situation:

Schlachtfeld: Die Goldene Lanze (schätzungsweise 200 Reiter) eingeschlossen
einige Garde, Söldner und Heldenbanner kämpfen in kleinen Gruppen

Mauer: einige Schützenbanner (in Auflösung)
noch 100 der Wehrheimer Garde (verteidigen die Türme)
100 Weidener Reiter (Bresche)

Lager: Uhdenberger Legion (einige Dutzend)
Rondrageweihte und Geschützmannschaften bei den Katapulten
Reste der Prinzensgarde verteidigen den Weg nach Wehrheim
einige Heldenbanner
wenige der Darpatischen, Greifenfurter und Almadaner Einheiten

Kaiser Hal betritt den Stabsraum und beschließt, mit der Panthergarde (50 Mann) und der schweren Reiterei „Raul von Gareth“ (150 Reiter) die Goldene Lanze aus dem Kessel zu befreien, um das Kampfglück auf dem Schlachtfeld zu wenden. Alle machen sich unter der Führung des Kaisers auf und reiten/laufen durch das Lazarett. Dort rappeln sich nochmal 100 Kämpfer auf und folgen dem Zug. Die Panthergarde und die Reste der kaiserlichen Einheiten kämpfen die Bresche in der Ogermauer frei. Dabei erlangt die Panthergarde unsterblichen Ruhm (50 Gardisten gegen 50 Oger).

Foslarin, Ramon und die verliebenden Magier bilden in der freien Bresche eine Fortifexwand, um so die nachrückenden Oger aufzuhalten. So kann die Reiterei ungestört auf dem Schlachtfeld vor der Mauer/Kessel Aufstellung nehmen. Einige Einheiten der Weidener Reiterei kann sich ebenfalls formieren.

Mokel wartet mit den verliebenden kaiserlichen hinter den Fortifexmauern ab und warten auf den Angriff der Oger, wenn die Mauer sich auflöst.

Ancoron, Muzzek und Brander sind bereits vor Nuriel vorgestürmt und dringen in den Kessel ein, um dort die Goldene Lanze zu befreien. Nuriel und Pedro reiten in den Kessel. Nuriel wird wieder von Galotta beherrscht und wirft seine Flöte davon (Friedenslied) und stürzt von einem Oger getroffen vom Pferd. Als er wieder zu sich kommt, befindet er sich in einem verzweifelten Nahkampf gegen einige Oger (Ogerkind, Ogerweibchen). Phedro beteiligt sich am Kampf gegen die Oger im Kessel. Nuriel kann Raidri mit seinem Donnersturm ausmachen, wie er verwundete aus dem Kessel rettet.

Die Fortifexmauern brechen zusammen und die verbleibenden Oger stürmen auf die Verteidiger der Bresche ein. Ramon bringt sich schnell in Sicherheit. Mokel kämpft gegen die Oger und verteidigt tapfer die Bresche.

Die Reiterei stürmt in den Kessel, kann aber keine Entscheidung erzwingen. Ein wilder Kampf

entbrennt. Nuriel schickt ein helles Licht über den Kampfplatz und stimmt sein Friedenslied (2.Flöte) an. Damit schafft er im Kampfgetümmel einen Radius des Friedens. Kaiser Hal stolpert Nuriel verwirrt über den Weg und Nuriel bringt den Kaiser sicher aus der Kampfzone. Foslarin schickt ebenfalls ein helles pulsierendes Licht (fast gleichzeitig wie Nuriel) in den Himmel. Das Licht der beiden wird schwächer und die Oger scheinen wieder im Vorteil, doch aus einem nahe liegendem Wald stürmen 50 Amazonen in das Kampfgetümmel. Dadurch haben die Weidener genug Zeit erhalten sich neu zu formieren und können die Oger selber einkesseln. Der Ogerlöffel bricht brennend auseinander. Haffax kann mit 20 Panthergardisten durch die Bresche brechen und trifft Nuriel mit dem Kaiser. Haffax und die Garde schirmen den Kaiser ab und bringen ihn sicher zum Feldherrnzelt zurück.

13.Praios

Morgengrauen

Der Kampf ist geschlagen. Kleinere Gruppen gehen über das Schlachtfeld und machen mit Axt/Spieß den liegenden Ogern den Gar aus. Soldaten wandern über das Feld und suchen ihre Kameraden. Hunderte Verwundete werde ins völlig überfüllte Lazarett gebracht, oder gleich nach Wehrheim abtransportiert. Nuriel und Mokel treffen sich auf dem Feld wieder und begegnen mehreren Ghulen, die beginnen die Toten zu essen. Im Lager treffen 500 Nordmärker Pikeniere ein und sichern die Mauer und das Schlachtfeld.

Mokel, Nuriel, Phedro und Ramon werden zu Nemrod gerufen. Dort gibt er ihnen genauere Informationen über Galottas Aufenthalt. Auf die Ergreifung des Reichsfeind NR. 1 wurden vom Kaiser 10.000 Dukaten Belohnung ausgesetzt. Die Helden nehmen den Auftrag an und erhalten Magische Tränke.

Ramon, Phedro (beritten) und Mokel (mit seiner Kutsche) brechen los. Nuriel wartet auf seinen Knappen Vitus Roßbach, der den Fliegenden Teppich bringen soll. Am 15. erreicht die Gruppe Gallys und am 17. die Kleinstadt Bohlenburg. Man heuert einen Führer durch das Gebirge bis nach Dettenhofen.

19.Praios

Nuriel bricht nach Hersbach auf, um seinen fliegenden Teppich zu holen. Dank einem Zauber kann er die Geschwindigkeit seines Pferdes stark erhöhen. So kann er fast 500 Meilen an einem Tag zurücklegen.

Ankunft der Helden Mokel, Ramon und Phedro in Dettenhofen. Dort mieten sie beim Fischer ein Segelboot und steuern die Insel von Galotta an.

19.00

Ankunft an der Insel. An einer Bucht liegen Boote versunken im Wasser. Am Strand liegen Darpatische Gardisten Tod im Sand. Die Helden machen sich auf den Weg durch die Insel zum Turm, der auf einem Berg am Ende der Insel liegt. Unterwegs entdeckt die Gruppe Schlangen, Fallgruben und Affenmenschen. Mit den Affenmenschen kommt es zu einem kurzem Kampf, der Dank Ramons Magie nur kurz ist (verwirrt flieht das Weibchen).

20.30

Die Helden erreichen den Berg und erblicken Nuriel mit seinem fliegenden Teppich. Mokel, Ramon

und Phedro steigen den Weg hinauf. Nuriel entdeckt oben am Ende des Weges (angelegt wie eine Kugelbahn) einige Steinkugeln in einer Halterung. Er warnt die Helden, doch eine Kugel (2 Schritt große Steinkugel) löst sich und rollt die Bahn herunter. Ramon und Phedro klettern die Seitenwand sicher hinauf. Nuriel fliegt mit seinem Teppich hinunter zu Mokel, der verzweifelt die Bahn herunter läuft. Doch Nuriel kann seinen Teppich nicht richtig einschätzen und stürzt auf die Bahn. Beide werden von der Kugel gequetscht, überleben aber... Nuriel und Mokel teleportieren sich mit Hilfe eines Artefaktes auf die Turmspitze.

20.45

Ramon und Phedro laufen weiter hinauf und erreichen den Turm. Ramon schaltet die Funktion der rollenden Falle aus. Eine Elfe stürmt aus dem Turm und greift Ramon an. Phedro stößt kurze Zeit später dazu. Phedro wird von der Elfe niedergestochen (schwer Verletzt, Handlungsunfähig). Ramon kann die Elfe per Magie in die Flucht schlagen, wird aber von einem Pfeil tödlich in der Brust getroffen. Nuriel verfolgt die Situation und kann Ramon per Magie in letzter Minute helfen. Ramon bleibt aber schwer Verletzt und Handlungsunfähig.

Nuriel (steckt sich das Schwarze Auge ein) und Mokel sehen wie sich ein Segelboot mit drei Elfen von der Insel entfernt und erkunden ein Stockwerk nach dem anderen (Treppe nach unten, Falltüren). In dem Schlafzimmer von Galotta werden Nuriel und Mokel von einer getarnten Elfe überrascht. Nach einem kurzem Kampf kann sie getötet werden. Beide setzen die Erkundung fort, können Galotta aber nicht finden.

21.30

Galotta hat sich in Zwischenzeit zum Ramon teleportiert, raubt ihm magische Energie und brennt ihm magisch seine Initialen in seine Wange (GCEG) und verschwindet wieder (vielleicht als „Zeichen“ an den Kaiser/Nemrod, das man einen Galotta nicht fangen kann).

Mokel und Nuriel treffen unten bei Ramon und Phedro ein.

22.00

Nuriel verwandelt sich in einen Vogel, fliegt zu dem Ruderboot, holt seine Sachen von der Landzunge der Höhle (? auf der Karte) und verschwindet nach Gareth. Dort erstattet er dem Baron Dexter Nemrod Bericht.

20.Praios

Am Morgen erreichten Darpatische Gardisten (und Kämpfer, die sich als Agenten der KGIA ausweisen) die Insel, kämpfen sich zu den Helden durch und nehmen sie sicher mit zurück auf das Festland.

26.Praios

Es geht ohne Umwege nach Gareth, wo bereits Dexter Nemrod die Helden empfängt. Er will einen Vollständigen Bericht über die Vorfälle auf der Insel haben. Das Schwarze Auge wird von Spezialisten der KGIA untersucht.

Dexter bietet den Helden direkt eine Anstellung als KGIA Agenten an. Nuriel nimmt an und ist dem Nemrod direkt unterstellt (besorgte ihm das Tagebuch des Magiers Galotta)

Danach geht es zur Alten Residenz. Dort erwartet die Helden der Kaiser und überreicht jedem eine **OGERSCHLACHTVERDIENSTMEDAILLE.**

Ramon erhält als Angebot:

zur Unterstützung des dortigen Botschafters wird er nach Al Anfa geschickt. Er ist mit den Gegebenheiten dort vertraut, hat Diplomatische Immunität und ein Einkommen von 200 Talern. Ramon lehnt dieses Angebot ab.

Phedro erhält als Angebot:

Eine Stelle als Hauptmann bei dem 2. Banner der Kaiserlich-Königlichen "Prinzengarde". Phedro lehnt dieses Angebot ab.

Nuriel bekommt seine "eingeschränkten" Stadtrechte für Hersbach und 1000 Acker Land (kaiserliches Land in Heidlingen) geschenkt. Vom Herzog gibt es noch den **Yerodin-Orden für Mut und Tapferkeit**.

Mokel wird mit der Baronie Devensberg belehnt, da der Baron von Devensberg mit seiner Familie von den Ogern ausgelöscht wurde. Es gibt keine Erben mehr und der Posten ist nun frei. Mokel muss sich dann noch beim Grafen Paske von Rosshagen melden. Richtiger Name: Mokel, Sohn des Mugolosch Baron zu Devensberg. Seinen Ritterschloss zu Appelhof muss er damit aufgeben, bzw. abgeben.

27. Praios

Dann nehmen die Helden noch an der Parade (mit etwa 4.000 weiteren Überlebenden) durch die Straßen teil. Die Parade wird vom Kaiser (in Goldener Rüstung) angeführt. Aus den Häusern wehen die Farben des Reiches und es regnet Blumen. Feuerwerk von der Salafejevmanufaktur erhellen den Himmel beim großen Bankett vor der Residenz. Tausende Garether feiern ihre 4.000 Helden.

28. Praios

Rausch ausschlafen, Angebote überlegen und sich dazu äußern. Am Abend bekommt Nuriel Besuch vom Warunker Markgrafen. Er bittet die Helden um Begleitschutz bis nach Beilunk, da er dort vom Markgrafen Hagen der Dunkle eingeladen wurde. 20 Reiter der Prinzengarde reichen wohl als Begleitschutz.... Als Ausgleich gibt es 50 Dukaten pro Person für die Auslagen....

Die Reise geht durch das verwüstete Darpatien und Warunk (marodierende Söldner, Flüchtlinge, zerstörte Dörfer, viele leerstehende Dörfer, Dörfer mit hunderte von Toten und keiner ist da der sie beerdigen kann).

Am 22. Ronda erreichen die Helden dann Beilunk.