

In den Fängen der Orken

- Nirosh Surjeloff (Zibilja aus Festum– Christian Z.)
- Sahid (Alchimist aus Khunchom- Julian)
- Daria (Fähnrich aus Gareth – Sascha)
- Arian von Begelsaum (Bannstrahler – Michael)

Zeitraum: Ronda 1012 BF
Ort: Markgrafschaft Greifenfurt, Orkenwall
Meisterpersonen: Markgraf Shazaar von Wertlingen, Fürst Blasius vom Eberstamm von Kosch

1012 BF (19. Regierungsjahr Kaiser Hal's von Gareth)

In den letzten Monden übernehmen die Loyalisten die Kontrolle über das Reich und jagen überall Answinisten. Doch diese Uneinigkeit der Menschen nutzt der schwarze Marschall Sadrak Whassoi geschickt für einen Großangriff auf das Reich. Nordhag fällt noch im Peraine 1011 BF. Im Ingerimm 1011 BF schlägt die Thuranische Legion (über 1.000 Kämpfer) die Korogai bis ins andergastsche Albumin zurück, wird aber am 28. Praios in der Bärenklamm von 1.000 Tordochai völlig aufgerieben (nur 74 Menschen überleben). Sharraz Garthai vernichtet das Lager der Orkzwinger-Legion (der Prinz hatte das Lager einige Tage vorher verlassen) und erobert am 2. Ronda 1012 BF die Orte Ulmenau und Dergelstein. Die Tordochai erobern am 18. Ronda fast kampflös Greifenfurt, ebenfalls am 18. Ronda wird Greifenberg von Sadrak Whassoi erobert. Schwere Stunden für das Mittelreich. Derweil sammelt der Prinz mit dem Reichserzmarschall bei Orkenwall ein Heer, um den Vormarsch der Orken aufzuhalten. Dazu konnte er über 2.000 Kämpfer (darunter 1.000 Reiter, 500 Landwehrkämpfer, 400 Gardekämpfer und 300 Trossvolk) aufstellen. Nur wenige Meilen entfernt stehen über 6.000 Orken unter Sadrak Whassoi.

18.Ronda

Orkenwall im Heerlager der kaiserlichen Truppen. Der Markgraf Shazar von Wertlingen der verlorenen Provinz Greifenfurt bittet die Helden den von den Orken gefangenen Fürsten Blasius vom Eberstamm (Kosch) und den bornischen Grafen Wahnfried von Ask zu befreien. Den Helden werden dafür der Greifenfurter Ritter Darian Rundarek, der Edle Gerborod der Graue (den Helden vom Donnersturmrennen bekannt) und der Soldat Albin zur Seite gestellt. Nachdem die Helden ihre Planungen dazu abgeschlossen haben, legen diese sich schlafen.

19.Ronda

Aufbruch in den frühen Morgenstunden zu Pferd. Die Reise endet am Nachmittag am Waldrand bei einer Jagdhütte eines Adligen. Dort finden die Gefährten neben guten Schlafplätzen auch genug Nahrung (Räucherfleisch, Branntwein). Die Pferde werden untergestellt und man bereitet sich auf die Nachtruhe vor.

20.Ronda

Soldat Albin bleibt hier und kümmert sich um die Ausrüstung und Pferde. Die Helden ziehen alte Bauernkleidung an und brechen zum Orklager (Standort vermutet) auf. Am späten Nachmittag

erreichen die Helden tatsächlich das Lager der Orken (ein großes Orklager mit 100 Kriegeren wurde vor einer Höhle im Wald errichtet) und verstecken sich. Sahid übernimmt die genaue Erkundung – wird aber von zwei Orken überrascht. Nach einem kurzem Kampf (Sahid nutzt dazu einen Würge draht, den er magisch kontrolliert) kann er sich erfolgreich absetzen. Die Helden beschließen, dass Nirosh und Arian direkt in das Lager der Orken gehen, die Orken mit einem „Götterurteil“ (Zweikampf mit dem Besten Ork) ablenkt– während Daria, Sahid, Gerborod der Graue und Ritter Darian Rundarek die Gefangenen aus der Höhle befreien. Beide Aktionen werden zeitgleich durchgeführt. Die beiden Helden betreten offen das Lager der Orken. Nachdem die Helden ihren Vorschlag vortragen, erreichen die Gefährten unter Sahid die Höhle der Orken. Der Kriegshäuptling der Orks akzeptiert einen Zweikampf zwischen einem Helden und seinem besten Krieger. Nirosh betet zu seinem Bienengott Mocoscha. Der Krieger der Orks (ein großer und starker Tordochai) wird vom Schamanen vorbereitet. Der Kampf beginnt: Beide Kämpfer sind gleichwertig in der Kampfkraft und Nirosh kann dem Orken ein paar Wunden schlagen. Die Wächter vor der Höhle verlassen ihren Posten, um den Kampf zu sehen. Die Helden nutzen ihre Chance und erkunden die Höhle. Dort finden sie 8 Gefangene Mittelreicher (Fürst Blasius und 7 Edle)– gefesselt und verletzt. Nirosh wird von sein Glück verlassen – der Ork schlägt Nirosh mit einem mächtigen Hieb nieder, schneidet ihm sein Herz heraus und trinkt sein Blut. Die Orks jubeln. Arian tritt hervor und fordert den siegreichen Ork zum Duell heraus. Der Ork, berauscht von seinem Sieg, akzeptiert und stürmt auf Arian zu. Die anderen Helden verlassen mit den befreiten Gefangenen die Höhle und fliehen in den Wald. Daria bleibt und beobachtet den Kampf. Sie sieht, wie Arian schwer getroffen zu Boden fällt und sich nicht mehr rührt. Als der Ork auch sein Herz herausschneiden will – tritt Daria in das Lager und fordert den Orken zum Duell heraus. Der Schamane schlägt dies aus, doch der Orkkrieger fühlt sich unbesiegbar und willigt ein. Der Kampf währt nur kurz, dann fällt der Ork tot zu Boden. Gespenstische Stille und Fassungslosigkeit im Lager der Orken. Daria flößt Arian schnell einen Heiltrank ein und kann ihn retten. Auf wackligen Beinen verlässt Arian das Lager der Orken in Richtung Wald. Daria schultert den toten Nirosh und folgt Arian.

Erst am späten Abend treffen sich die Gefährten im Wald. Völlig erschöpft bereiten die ihr Nachtlager vor, als plötzlich die Orktrommeln zu hören sind. Trotzdem (weil die Kraft für eine weitere Reise fehlt) beschließen die Helden hier zu übernachten – mehrere Wachen werden aufgestellt.

21.Rondra

Die Orktrommeln tönen die ganze Nacht hindurch und bringen Ritter Darian Rundarek um den Verstand – er setzt sich von der Gruppe ab und flieht. Die Gruppe bricht auf und läuft weiter durch den Wald. Als die Trommeln plötzlich aussetzen, wird ihnen klar, dass jetzt die Orken kommen. Am Nachmittag tauchen auch schon die ersten Orken auf und drohen die Helden einzukreisen. Ein Edler löst sich von der Gruppe und lenkt die Orken auf sich. Das Ablenkungsmanöver gelingt und den Helden, Fürst Blasius, 6 Edle und Gerborod der Graue können sich bis zum Abend zur Hütte durchschlagen. Man sattelt die Pferde und flieht aus dem Wald. Man scheint die Orken abgehängt zu haben.

22.Rondra + 23.Rondra

Überall Orks! Die Helden müssen immer wieder Schleichwege nehmen, sich hinter Bäumen und Büschen verstecken, um nicht in die Fänge der Orken zu geraten. Das ganze Greifenfurter Land

scheint nur von Orks bevölkert zu sein.

24.Rondra

Orkenwall. Am Mittag erreichen die Helden das Schlachtfeld von Orkenwall. Überall liegen Leichen herum und Krähen kreisen über dem Feld und hacken auf die Gefallenen herum. In der Ferne kann man eine Fanfare hören und sehen wie gepanzerte Reiter in Richtung Wehrheim abziehen. Unter ihnen befinden sich viele Flüchtlinge aus der Gegend. Orkenwall selbst wird von Tausenden Orken geplündert. Die Kaiserlichen haben die Schlacht verloren – der Prinz konnte mit seiner Leibgarde entkommen und flieht in Richtung Wehrheim. Auf dem Schlachtfeld finden die Helden die Leiche vom Hauptmann der Panthergarde Tiro von Fuchshag. Dann ein Wunder! Ein Licht (vom toten Nirosh ausgehend) fließt in einen toten Landwehrsoldaten. Dieser rappelt sich auf und stellt sich den verwunderten Helden als Nirosh vor. Schnell verlässt man den schrecklichen Ort und schließt sich den Flüchtlingen in Richtung Wehrheim an.

In Wehrheim erhalten die Helden den Tapferkeitsorden (SO+1 im Mittelreich) für die Befreiung von Fürst Blasius vom Eberstamm und werden öffentlich geehrt. Jetzt haben die Helden einen Freund im Mittelreicher Hochadel.

In den nächsten Wochen warten die kaiserlichen Regimenter in Wehrheim auf den entscheidenden Angriff der Orken und „kratzen“ ihre letzten Reserven zusammen. In Gareth wird dem Thronräuber Answin von Rabenmund der Prozess wegen Hochverrat und 72 anderen Anklagepunkten gemacht.

Fürst Blasius vom Eberstamm Frei!

Wehrheim: Der gute Fürst Blasius vom Eberstamm und vom Kosch wurde am Tag der Niederlage von Orkenwall im Rondra 1012 BF von wackeren Streitern unter Hauptfrau Daria Sturmfels befreit. Im Auftrag von Markgraf Shazar von Wertlingen zu Greifenfurt gelang dem Kommandounternehmen dieser beeindruckende Erfolg. Während Nirosh Barvedis (2. Sieger des Donnerstrumrennens) ein göttergefälliges Duell mit dem Häuptling der Orken führte, konnte Daria Sturmfels dieses Ereignis ausnutzen, um den Fürsten und seine Ritter aus einer Höhle zu befreien. Nirosh Barvedis unterlag leider diesem Zweikampf und verstarb noch am Kampfplatz. Erst nachdem Arian von Bregelsaum und Daria Sturmfels sich dem blutrünstigen Häuptling stellten, konnte dieser getötet werden. Trotz einer Verfolgung durch die Orken, konnten die Helden entkommen. In Wehrheim dankte der Fürst seinen Helden für die Rettung. Das Reich ist noch nicht verloren, wenn es solche Helden hat.