

## Ochs und Eiche

(Meuchelmörder & Drachentöter, „Steppenwind“ und „Das zerbrochene Rad“)

- 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:

Travia – Peraine 1020 BF

Ort:

Drachenzwinge, Pervin, Bjaldorn, Grenzschanke "Ochs & Eiche"

Meisterpersonen:

- der Drache Brakador
- Hexe Katjenka
- Hauptmann Rudjew Aranken zu Drachenzwinge
- Thesia Gilia von Kurkum
- der junge Baron von Drachenzwinge
- die Knechte Bosjew und Arlin
- Indirius Probst
- Baronin Mirhiban von Pervin
- Hauswirtschafterin Janne
- Thesia von Ilmenstein
- Ugo von Eschenfurt
- Brin von Rhodenstein
- Junker Fjadir von Bjaldorn
- Uriel von Notmark

06. Travia 1020 BF

Aufbruch der Helden von Oberfels. Wenig später bricht der Zug der Edlen [700 Kämpfer + Gefolge = 1.000] auf und überquert die Grenze.

13. Travia

Punin. Unterkunft in der Heldenvilla und in der Stadt einkaufen. Am nächsten Tag brechen die Helden in Richtung Gareth auf.

21. Travia

Gareth. Die Helden beschließen nach Pervin zu reisen, um ihre Familien zu besuchen. In Gareth decken sich die Gezeichneten mit Winterkleidung ein. Nebebei hören sie die Geschichten von der Schlacht im Schnee (wie der junge tobrische Herzog um das Überleben seines Herzogtums kämpft). Am 24. brechen die Gezeichneten in Richtung Wehrheim auf. Von Wehrheim geht die Reise über Baliho an die Grenze von Dragenfeld (Wüstenei).

10. Boron

Die Helden erreichen die Grenze von Dragenfeld. Hier haben Bannstrahler einen Grenzposten erreicht und das Gebiet weiträumig abgesperrt. Die Gezeichneten werden ohne Probleme durchgelassen.

20. Boron

Die Helden schaffen die knapp 80 Meilen mit größter Mühe und erreichen am Ende der Wüstenei völlig erschöpft ein weiteres Lager der Bannstrahler. Es schien so, als wenn der tote, rotsandige Landstrich das Leben aus den Helden ausgesaugt hat.

01. Hesinde

Vor dem Abstieg in Richtung Drachenzwinge wird an der "Motte" - im Namen des Barons -

Wegezoll erhoben. In Drachenzwinge nehmen die Helden im Gasthaus einige Zimmer und lassen sich im Schankraum nieder. Dort kommt es zu einem Streit mit ein paar Söldlingen (quälen einen Hund) – die Söldner lassen sich von den Helden einschüchtern und verlassen den Ort. Unter den Gästen im Schankraum erkennt Reto die junge Prinzessin der Amazonen – Gilia von Kurkum. Sie scheint mit ihrem Schicksal nach dem Untergang Kurkums zu hadern. Reto appelliert an ihre Verantwortung als neue Königin der Amazonen.

Plötzlich erscheint auf dem Marktplatz der junge Kaiserdrache Brakador – er fordert Tribut von den Dorfbewohnern. Um seine Forderung zu untermauern, brennt er einige Häuser im Dorf nieder und vernichtet die aus der Burg ausrückende Reiterei unter der Führung des Barons mit einigen Feuerstößen. Die Temperaturen fallen unter dem Gefrierpunkt und es beginnt zu schneien.

## 02. Hesinde

Der Drache erscheint am frühen Morgen und setzt die Burg in Brand! Dann lässt er sich im Rondratempel nieder und bekommt seinen Tribut in Form von 3 Kühen von den verängstigten Dorfbewohnern. Nachdem er die Tiere verschlungen hat, fliegt der Drache davon. Über Drachenzwinge zieht ab Mittag ein Schneesturm auf (zweistellige Minusgrade) und zwingt die Bewohner in ihre Häuser bzw. Die Helden in das Gasthaus. Als der Sturm in der Nacht endet, erkunden die Helden die ausgebrannte Burg über dem Dorf.

### Aurelia di Tiamant berichtet:

Erkundig der Burg. Im Burgfried wurden überlebende gefunden. Der Sohn des Barons und einige seiner Schützen. Wir schlagen eine Zusammenarbeit vor. Im Kerker wurde die Hexe Katjenka gefunden und befreit. Von der Hexe gab es eine Paste gegen den Drachenodem.

Der Plan war sich im Keller des Rondraschreines zu verstecken und den Drachen von "unten" zu bekämpfen, während Reto, die Amazone und die Kämpfer des jungen Barons den Drachen von "vorne" zu attackieren.

Baal versuchte am nächsten Tag mit dem Drachen zu verhandeln – leider ohne Erfolg. Der junge Drache ist zu arrogant und spielt mit dem Gedanken sich dem toten Drachen anzuschließen.

Der junge Baron hat sich die Drachen Flügel seines Vaters (der ist beim Ausfall mit seinen Reitern umgekommen) umgeschnallt und glaubte damit unbesiegbar zu sein. Der Kampf gegen den Drachen verlief dann anders als geplant. Der junge Baron war natürlich nicht geneigt sich an den Plan zu halten und Reto konnte nicht verhindern, dass er den Drachen direkt angreift anstatt den im Tempel koordiniert anzugreifen. Der Drache macht kurzen Prozess mit dem Baron und seinen Männern und die nehmen die Beine in die Hand nachdem er 2 mit seinem Atem getötet hat. Thesia und Reto können sich auch nicht lange halten und werden innerhalb weniger Augenblicke in die Knie gezwungen. Mit letzter Kraft fliehen sie gen Tempel, wo ihnen Pher Dodront (Baals kleiner Drache) mit Arznei hilft. Währenddessen verwüstet der Drache das Dorf mit Feuerbällen. Die magisch begabten erfahren endlich vom Fehlschlag des Plan und greifen ein. Die beiden Rondrianer greifen mit neuer Kraft an. Cordovan und Baal unterstützen sie mit Wasserattacken, die den Drachen einiges an Kraft kosten. Gleichzeitig erwehren sie sich der magischen Attacken des Drachen mit magischen Schilden. Thesia ruft Rondra um Unterstützung an, ich gewährte sie ihr. Eine Reihe von Zaubern (Gardianum Favilludo Axxeleratus) bestärken sie in dem Glauben und in wilder Raserei schlägt sie auf den Drachen ein. Reto lenkt indessen den Drachen ab, da dieser Retos Gedanken liest und sich auf seine Attacken konzentriert. Baal kann dem Drachen mit Kugelblitzen eindecken während Cordovan versucht den Teppich aus dem brennenden Wirtshaus zu retten - doch dieser kümmert sich selbst rum. Die Hexe opfert sich um den Baron zu retten, überlebt jedoch schwer verletzt durch den Biss des Drachen. Aurelia kann mit 3 magischen Holzscheiben dem Drachen schweren Schaden zufügen, da dieser gegen Eisschaden empfindlich reagiert und die Scheiben Körperteile von ihm einfrieren.

Langsam wird der Drache nervös, da ihm die Kraft ausgeht und er niemanden lange Zeit richtig schaden konnte. Ein verzweifelter magischer Angriff schaltet Reto aus, doch Thesia wird durch Retos Shafir Schuppe auf den Beinen gehalten. Thesia zieht ihn aus der Gefahrenzone. Unsere Reserven sind verbraucht, aber auch der Drache hat einstecken müssen. Thesia greift ihn erneut

an. Durch die Vielzahl der Schutzzauber kann der Drache ihr nicht wirklich gefährlich werden. Baal sendet dem Drachen Gedankenbilder und in vollkommener Panik flüchtet der Drache und schwört die nächsten hundert Jahre keinem Menschen mehr zu schaden.

Thesia wird als Erwählte Rondras betrachtet und für ihren furiosen Kampf gefeiert. Der Baron wird eher geschmäht durchlebt aber einen Sinneswandel. Er überlasst uns eine Kaleschka und seine Knechte Bosjew und Arlin. Wir machen uns auf den Weg und reisen weiter nach Firunen und plündern die Nordlandbank. Hier erfahren wir, dass Uriel von Notmarken vor einigen Wochen gen Bjaldorn aufgebrochen ist und es wahrscheinlich schon erreicht hat. Wir treffen noch einen der Brüder (Herr Probst) des Besitzer des Festumer Tierpark. Der uns anheuern will, um alte Rondrakämme der Theater Ritter zu entdecken, hinter denen auch die Borbaradianer her sind. Wir reisen weiter gen Pervin und treffen dort auf alte Bekannte.

Am 22. Hesinde, im tiefsten und kalten bornischen Winter reisen Abujin, Reto, Ugo, Cordovan und ich nach Bjaldorn. Ohne Rast und mit hoher Geschwindigkeit erreichen wir am 30. Hesinde die kleine Stadt. Leider müssen wir mit ansehen, wie über der Stadt das Banner des Dämonenmeisters weht. Aber die Reise war nicht umsonst: 2 Überlebene (Brin von Rhodenstein und der Junker Fjadir von Bjaldorn) können gerettet und sicher nach Ilmenstein gebracht werden.

Am 12. Firun erreichen wir Schloss Ilmenstein und besprechen uns mit Thesia und den Bronnjaren. Diese fassen den Plan, Uriels Festung anzugreifen, da diese der Theorie nach wenig Verteidiger haben müsste, da alle in Bjaldorn sind. Cordovan und ich schicken einen Dschinn als Kundschafter los, der nicht zurückkehrt. Trotzdem bricht die versammelte Truppe etwa 260 Mann auf. Der Winter fordert einen harten Tribut und etwa ein Fünftel der Armee erfriert oder muss entkräftet zurück gelassen werden.

Der Zug trifft nach etwa 20 Tagen – es müsste der 06. Tsa sein, auf das Gasthaus Ochs und Eiche welches von den Ilmensteiner rigeros geplündert wird. Ohne Vorwarnung greifen die Notmärker aus einem minutiös vorbereiteten Hinterhalt an. Unter den Truppen des Gegners:

- 33 Schwanengeflügelte
- 100 schwere Platte
- 100 aranische Reiter
- 200 Ambrustsützen, Hellebardiere, Orks ,Goblins etc
- 3 Oger
- Mengbilar Paktierer und Magier ein wenig debil gebietet über Karmanthi
- Orkschamane mit Feuerschinn

Alles in allen sind die Notmärker 2:1 überlegen und im Geländevorteil

unsere Aktionen:

- Reto stellt sich mit den Pikenieren den Geflügelten des Feindes, muss sich aber gegen deren Überlegenheit ergeben
  - Cordovan wendet 2 der Oger gegen die Notmärker und wendet sich gegen den Schamanen und Mengbilar und kann deren Magie vereiteln. Mit dem Teppich kann er den Rückzug der anderen sichern, doch leider fällt Baronin Mirhiban zurück in Feindeshand.
  - ich sichere mit den Pervinern den Rückzug über das Gasthaus Ochs und Eiche. Einen Oger kann ich mit Aufgeblasen Abgehoben entsorgen und einen guten Teil der anstürmenden Söldner mit Fesselfeldern aufhalten. Seite an Seite kämpfe ich mit Tita und Mirhiban gegen die anstürmenden Söldner
  - Malina kämpft in der Luft gegen eine feindliche Hexe
- Insgesamt verlieren die Ilmensteiner 100 Mann , wohingegen der Feind einen höheren Blutzoll zahlt der diesen jedoch besser abfangen kann.

Ich und Cordovan brechen von Quelledunkel gen Ochs und Eiche auf, um Reto und Baronin Mirhiban zu befreien. Mittels Magie können wir uns ungesehen in das Wirtshaus schleichen und dort in den Keller zu den Gefangenen vorstoßen und beide befreien. Ich und Cordovan schlagen vor mit Transversalis zu fliehen, jedoch will Reto die restlichen Gefangenen nicht zurücklassen. Also bleibt er zurück.

Später erzählte er uns folgende Geschichte:

Er wagt einen Fluchtversuch mittels heiligem Befehl zwingt eine der Wache ihnen bei der Flucht zu helfen. Dadurch kommen die Gefangenen aus dem Wirtshaus, müssen sich aber der Wachen erwehren. Am Ende können 8 der 20 fliehen, während die anderen gehäutet und verhört werden. Reto erliegt seinen Wunden wird jedoch von göttlicher Hilfe gerettet und kann sich in einem Schuppen verstecken bis die Soldaten abziehen, verliert jedoch einen Finger durch den Frost. Kann jedoch nach Erholungszeit mit reichlicher Verspätung aufschließen.

Die Gezeichneten ziehen unterdessen wieder gen Pervin und erreichen es mitte Tsa.

Am 10. Phex erreicht der Elf Avathar Friedenslied Pervin um mir zu sagen, das die Harmonien aus dem Gleichgewicht geraten und er Borbarad persönlich sprechen will - um ihn abzuhalten. In einer Vision erlebe ich seinen grausamen Tod durch Borbarads Dämonen. Wir brechen nach Festum auf, um die Reise nach Greifenfurt anzutreten (ca. Ein Monat in Pervin).

Zwischenstation in Festum. Ich treffe mich mit den Sternenschatten die neue Informationen haben. Auf Maraskan konnten sie viele Borbaradianer ausschalten, den König stärken und sogar zu Rayo Brabaker vordringen der jedoch verwundet entkommen konnte. Der Orden ist angeschlagen und muss sich neu formieren. Abbadi erhält als Gezeichneter den Vorsitz über den Orden. Er bleibt in Festum um Graf Uriel zu sabotieren und die Werber des Grafen gegen ihn zu benutzen. Weiterhin haben wir beunruhigende Nachrichtenerhalten: Haffax hat sich mit den Templern von Jergan Borbarad angeschlossen und treibt nun Brin in Torbrien vor sich her. Ysilia ist gefallen. Die Borbardianer haben anscheinend massiv Leichen erhoben und mit einer Dämonenarche die Festung von Ysilia gestürmt. Als positive Nachricht hat ein charismatischer Rondrageweiheter namens Rondrasil einen Heerzug gegen Borbarad ausgerufen und schneidet seinen Weg mit Magie und Phexgefälliger List durch die schwarzen Lande.

Wir haben Glück und das Schiff "Ingrima" ist im Lande. Mit der Ingrima können wir Perricum ohne Zwischenfälle erreichen. Die Ingrima bekommt unser Banner. In Perricum bekommen wir Einladungen für ein Konvent in Punin der Magier und eine Konklave der Geweihten - welches im Ingerimm angesetzt wird. Wir reisen über Gareth und Wehrheim nach Greifenfurt. In Gareth bezahle ich noch eine Einlage für den Boten die das ganze Jahr in den Auflagen erscheint.

Am 03. Peraine erreichen wir Greifenfurt. Dort hat sich um Cordovans Turm ein kleines Dorf gebildet - in dem Tulamiden, Zwerge und Elfen miteinander leben. Weiterhin hat der Söldnerführer Grakwach beschlossen einzugreifen und Borbarad zu bekämpfen. Auch er zieht nun unter dem Banner der Gezeichneten. Weiterhin hat der Drache Apep sich dem jungen Herzog Tobriens offenbart und diesem Gefolgschaft angeboten/verlangt. Im Moment ist er ohne Heer abgeschlagen auf einem Bauernhof mit dem Namen Perainefurten!