

## 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....

## 12. Praios

### Mitternacht

Haffax lässt mehrere Hundert Lagerfeuer entzünden, die ein Boronsrad in der Dunkelheit zeigen. Damit stärkt er die Stimmung der Kämpfer. An einem dieser Lagerfeuer führen Aske, Torxes und Harden von Ragathsquell mehrere lustige Spottreime über die Oger auf. Raidri, der Schwertkönig gesellt sich dazu und versucht den jungen Kämpfern Mut zu machen (Wir in der Überzahl, Taktik wie Wölfe anwenden, den Gegner umkreisen). Die ganze Nacht hindurch versuchen vereinzelt Oger über die Mauer zu kommen und 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.

Es ertönt das Signal zum Feldgottesdienst. 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 Haffax 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. Ich 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 (meist die Landwehr) versuchen zu desertieren, können aber von den Weibern in die Schlachtlinie zurück gedrängt werden.

Haffax lässt von den Bogenschützen mehrere Salven abfeuern. Doch ist dies ohne Wirkung. Unbeeindruckt laufen die Oger weiter. Die Bombarden feuern jetzt ihre Munition ab und können den Vormarsch der Ogervorhut kurz stoppen. Einige werden von den Geschossen zu Boden gerissen. Die Ogermeute rennt jetzt noch schneller. Brandpfeile setzen Öltöpfe und Strohballen in Brand, doch die Oger laufen unbeeindruckt hindurch. Selbst die angespitzten Pfähle im Boden werden von den Menschenfressern einfach überrannt.

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.

Aus der Mauer tauchen immer wieder die beiden Schelme Aske und Torxes auf. Beide können einige Oger durch ihre Magie verwirren oder im Überraschungsmoment einen mit ihren Degen töten. Doch wird Aske von einem Oger getroffen und weil ihre Zauberkraft nicht mehr ausreichte, um durch die Mauer zu verschwinden, bittet sie Torxes, ihrem Leben ein Ende zu machen („Lass sie mich nicht lebendig fressen“) Torxes erkennt, das Aske nicht mehr zu retten ist und seine Kraft nur noch ausreicht, um 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. Dann ertönt ein Grollen und das lange Pfeifen. Das Katapult der Oger hat seine erste Ladung gegen

die Mauer abgeschossen und fegt ein Halbbanner Wehrheimer Gardisten von der Mauer.

Die Oger drängen die kaiserlichen an die Mauer und die ersten klettern die Mauer hinauf. Das Katapult feuert diesmal einen riesigen Steinbrocken zur Mauer. Das Geschoss streift einen der Türme und schlägt eine Bresche in die Mauer.

Brander Berre, Ancoron Katzenzorn und andere Helden haben die Linien der Oger umgangen und versuchen den „Ogerlöffel“ (Katapult der Oger) zu zerstören. Die Besatzung des Katapultes leisten heftigen Widerstand. Ancoron wird nach dem Kampf unter den 3 toten Ogern hervorgezogen und muss mit Wasser beruhigt werden.

Harden von Raghatsquell läuft vor der Mauer entlang und kann einige Oger so provozieren, dass viele von denen einfach die Mauer herunterspringen. Unten warten bereits einige Kaiserliche Einheiten und erschlagen die wütenden Oger.

Einige Oger erklimmen die Mauer und machen die Mauerbesetzungen nieder. Haffax gibt den Befehl zum Rückzug. Neuer Sammelpunkt: Feldherrenzelt. Vor dem Feldherrenzelt sammeln sich 2.000 völlig erschöpfte Kämpfer aller Waffengattungen.

Stabsbesprechung im Feldherrenzelt.

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)  
Rondrageweihete und Geschützmannschaften bei den Katapulten  
Reste der Prinzengarde verteidigen den Weg nach Wehrheim  
einige Heldenbanner  
wenige der Darpatischen und Garether Einheiten

Kaiser Hal betritt den Stabsraum und beschließt, mit der Panthergarde (50 Mann) und der schweren Reiterei „Raul von Gareth“ (vielleicht 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 einige 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.

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

Auf dem Feld kann man 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.

Die Reiterei stürmt in den Kessel, kann aber keine Entscheidung erzwingen. Ein wilder Kampf entbrennt. Foslarin schickt ein helles pulsierendes Licht in den Himmel. Das Licht blendet die Oger. Doch nach kurzer Zeit wird das Licht schwächer und die Oger scheinen wieder im Vorteil. Plötzlich stürmen 50 Amazonen aus einem Wald in das Kampfgetümmel. Dadurch haben die Weidener genug Zeit sich neu zu formieren und können die Oger entscheidend schlagen. Der Kaiser wandelt benommen über das Schlachtfeld und hat den Kontakt im Kessel zu seinen Soldaten verloren. Er wird von einigen Getreuen (darunter Haffax) aufgelesen und zum Feldherrnzelt gebracht. Kaiser Hal erblickt noch in der Dunkelheit, wie der brennende Ogerlöffel auseinander bricht.

13.Praios

### Morgengrauen

Der Kampf ist geschlagen. Kleinere Gruppen gehen über das Schlachtfeld und machen mit Axt und Speiß den liegenden Ogern den Gar aus. Soldaten wandern über das Feld und suchen ihre Kameraden. Hunderte Verwundete werden ins völlig überfüllte Lazarett gebracht, oder gleich nach Wehrheim abtransportiert.

Liste Einheiten:

- Ferdoker Lanzenreiterinnen
- Nordweidener Reiterregiment
- schwere Reiterei „Goldene Lanze“
- schwere Reiterei „Raul von Gareth“
- Ritter, Barone, Edle
- „Wehrheimer Garde“
- Garether Regiment „Prinzengarde“
- über 500 Glücksritter und „Helden“
- Rudel der Uhdemberger Legion
- Amazonen
- Raidri mit dem Donnersturmwagen
- Kampfmagier unter Meister Foslarin
- Panthergarde zum Schutz des Kaisers
- Regimenter aus Darpatien und Garethien
- viele Landwehrregimenter
- sogar Elfen und Trolle waren dabei (Trolle unter dem Troll Strutz)

### Offizielle/Stab:

Helme Haffax (Befehlshaber), Kaiser Hal, Markgraf Thronwig von Bregelsaum zu Warunk, Raidri Chonchobair, Lutisana von Perricum, Hitta vom Berg, Udalbert von Wertlingen, Fürstin Hildelind von Rabenmund, Ungolf vom Berg, später Herzog Waldemar Löwenhaupt zu Weiden, ich glaube auch der Landgraf und Halbelf Golambes von Gareth-Streitzig

### Helden:

Brander Berre (Held in einigen DSA Publikationen), Torxes Freigeist mit seiner Gefährten Aske, Talorion Tannensang (Elf), Bibernell von Hengisford, Rastar Ogerschreck (Donnersturmrennen), Ragnar die Rote (Svanja Ragnasdottier, später zur Gräfin erhoben), Ancoron Katzenzorn, Harden von Ragathsquell und und und (viele sind im Anhang des Abenteuers)

