

Kapitel III: Freund und Feind!

29. Ingerimm

Auf dem Marktplatz der Stadt spricht Marcian vor der versammelten Stadt und liest einen Brief vom Prinzen vor. Oberst Marcian hat vom Prinzen die alleinige Autorität erhalten die Stadt in seiner Abwesenheit zu führen. Der Stadtrat wird durch einen Offiziersrat ersetzt, den er auswählt. Er fordert die Loyalität und Unterstützung von den Greifenfurter Bürger ein, denn nur dann könne er ein Gutes Wort bei der Inquisitionsuntersuchung einlegen. Denn diese würde es sicher geben, um zu prüfen wer den Orken unterstützt habe. Gleich nach der Ansprache werden die toten Orken verbrannt und die toten Menschen vor der Stadt bestattet. Danach besucht Marcian die „kranke“ Lysandra im Haus der Terbuniter und verabreicht ihr noch eine Anwendung Gift. Die Helden untersuchen die Löcher auf dem Marktplatz und fragen sich, nach was die Orken graben ließen.

Der erste Offiziersrat tritt gegen Mittag zusammen:

- Oberst Marcian
- Daria Sturmfels
- Glombo Brohm (Vertreter des alten Stadtrates)
- Darrag der Schmied (Anführer der Bürgerwehr)
- Lancorian
- Mokel
- Ulf aus Salthel (Hauptmann der 50 ehemaligen Sklaven / kaiserliche Soldaten)
- Alrik Asper

Die Themen der ersten Sitzung:

- Zusammenfassung des gestrigen Kampfes (Opfer, Schäden, 1 Ork entkommen usw.)
- Lysandra ist erkrankt und ihre Freischärler bleiben erstmal in der Stadtmauern, Marcian übernimmt bis auf weiteres deren Oberbefehl
- die Sklaven der Orken waren kaiserliche Kämpfer bei Orkenwall und werden von Hauptmann Ulf angeführt
- Glombo Brohm fordert die Eröffnung des Magistrats, die Einsetzung des alten Stadtrates als Unterstützung des Offiziersrates

Weitere Themen konnten nicht angesprochen werden, weil ein Soldat die Besprechung unterbricht. Die Tochter des Bäckers wurde tot und skalpiert im Rondratempel aufgefunden. Während sich die Helden an die Untersuchung des Fundorts der Leiche machen (Sahid wird von den Bürgern der Stadt gemieden – immerhin war er der letzte, der mit Lucilla zusammen war), werden auf dem Platz der Sonne die Sklavenbaracken abgerissen und das Loch zugeschüttet. Den Helden fällt der verrückte Uriens auf, den die Bürger als zweiten Mörder beschuldigen. Immerhin ist dieser verrückt und hing immer bei den Orkhäuptling herum. Nirosh und Abujin haben das Gefühl, dass Uriens etwas gesehen haben könnte und bereiten am Abend im Grafenhaupt eine Traumreise mit ihm vor. Sahid bezieht währenddessen sein Quartier als neuer Stadtheiler in der Garnison. Nirosh dringt in den Traum von Uriens ein und entdeckt dort bizarre Bilder. Der Geist eines kranken und verwirrten Mannes. Als plötzlich ein roter Dämon Nirosh

angreift. Nirosh kann entkommen und berichtet den Helden von seiner Erfahrung. Nirosh und die anderen Helden betrinken sich danach im Grafenhaupt.

30. Ingerimm

Offiziersbesprechung: Lysandra geht es noch nicht besser und Zerwas ist verletzt. Marcian bittet Daria darum, dass sie Zerwas überwachen lassen soll. Die Helden besuchen den Magistratschreiber Zaberwitz und haben Einsicht in die Pläne des ehemaligen Praiostempel – der von den Orken abgerissen wurde und wo diese gegraben haben.

Nirosh und Abujin besuchen den verletzten Henker Zerwas. Nirosh ist erstaunt, wie wohlhabend dieser Mann sein muss – weil sein Turm prächtig (darunter Zauberbücher!) ausgestattet war. Nirosh sieht, dass Zerwas noch geschwächt ist und wittert leichte Beute. Er versucht Zerwas (dem er sowieso nicht traut) mit einigen Schlägen seines Dolchknaufes nieder zu schlagen. Zerwas bittet Nirosh damit aufzuhören und weicht zurück. Nirosh gibt Abujin die Anweisung schnell die Tür des Turmes zu schließen, damit kein Bürger das hier mitbekommt. Abujin verlässt den Turm, verschließt die Tür und bleibt vor ihr stehen. Darauf hat Zerwas gewartet. Er nimmt ein Schwert von der Wand und sticht Nirosh mit wenigen Streichen nieder. **Nirosh** war von dem unerwartet starken Gegner Zerwas völlig überrascht (auf jedenfall zeigten das die weit aufgerissenen Augen des „Helden“) und konnte Zerwas nicht viel entgegen setzen. Abujin ignoriert die lauten Schreie vom inneren des Turmes. Es glaubt, dass Nirosh den armen Zerwas fertig machen würde. Nach einiger Zeit wird Abujin neugierig und versucht die Türe zu öffnen – verschlossen. Er klopft an und ein entspannter Zerwas öffnet ihm. Auf die Nachfrage wo denn Nirosh sei, entgegnet Zerwas, dass er Nirosh nicht gesehen hätte. Abujin erkennt hinter Zerwas Blut auf dem Teppich. Sofort holt Abujin Daria zur Hilfe, die gerade aus der Offiziersbesprechung kommt. Marcian, Daria und Abujin machen sich zum Turm auf. Zerwas gibt sich gelassen und meint, dass Nirosh nicht hier sei. Die Helden finden kein Blut (Teppich ist verschwunden) oder andere Hinweise auf ein Gewaltverbrechen. Marcian ist sauer, dass seine Befehle so umgesetzt werden. Immerhin trauen Marcian und die Helden dem jetzt Henker noch weniger. Was hat er zu verbergen?

Am Nachmittag ertönen die Signalhörner der Mauerwachen. Ein Reiter hält auf die Stadt zu und wird von einigen berittenen Orken verfolgt. Mit letzter Kraft kann sich der Held Flintax Heimelund (ein Zwerg) in die Stadt retten. Die Orks drehen ab und verschwinden hinter den Hügeln der Stadt. Flintax berichtet den Helden und Marcian, dass er mit neuen Nachrichten aus dem Süden komme. Sofort wird eine Offiziersbesprechung einberaumt, in der Flintax alles erklären sollte. Flintax sei zu der Stadt geritten, weil er hier eine alte Freundin hätte. Als er gehört hat, dass die Orken die Stadt besetzten zögerte er nicht, um seine Freundin aufzusuchen. Außerdem sei er ein Mitglied der GCC (Garether Criminal Cammer) und könnte bestimmt hilfreich sein. Er weiß zu berichten, dass die Reichsarmee unter Brin nicht vorankommt und von dem neuorganisierten Herr der Orken aufgehalten wurde. Marcian bittet die Mitglieder des Offiziersrates diese Information erstmal geheim zu halten. Nach der Besprechung besucht Daria ihre neu ausgehobenen 40 Bürgerwehrkämpfer vor dem Grafenhaupt, Soldat Berman unterstützt sie bei der Ausbildung. Flintax besucht seine Freundin und ist erleichtert, als er sie wohlauf vorfindet.

Abends drehen die Helden ihre Runde durch die Stadt und werden dabei von einem roten Dämonen angegriffen. Daria wird im Kampf verletzt und die anderen Helden versuchen zu fliehen. Flintax wird von dem roten Dämon verfolgt, lässt aber von ihm ab, als eine unbekannte Elfe neben ihm landet (als Vogel und Verwandlung zurück). Die Helden sind neugierig auf die Elfe, die sich

Saira nennt, und befragen sie. Saira kommt aus einem fernen Land und habe das Lied über den Lügenbringer gehört, der hier in der Stadt sein Unwesen treiben sollen. Die Elfe spricht nur Isdira und kann sich nur schwer mit den Helden verständlich machen. Dann verschwindet die Elfe auch sofort in der Dunkelheit. Sofort suchen die Helden Marcian auf und berichten ihm vom roten Dämon und der geheimnisvollen Elfe. Marcian sieht in ihr einen Verbündeten im Kampf gegen die Orken und dem Dämon. Er fordert die Helden auf, die Elfe am nächsten Tag zu suchen.

01.Rahja

Abujin und Flintax suchen am frühen Morgen auf dem Platz der Sonne die beiden KGIA Agenten und Magier Riedmar & Odalbert auf. Zu viert suchen sie nach der Elfe in der Stadt. Im Apfelhain werden sie fündig. Die Elfe hat dort ihr Lager aufgeschlagen, um dem Wind zu lauschen. Der hier in der Stadt so anders klingt. Die Elfe wird zu Marcian gebracht und dort versucht man sich zu unterhalten – keiner kann Isdira, oder nur leidlich. Die Helden geloben die Sprache der Elfe zu verstehen und sich um sie zu kümmern. Roderigo führt die Elfe durch die Stadt in den Apfelhain. Dabei treffen die beiden auf Alrik Asper. Alrik spricht die Elfe auf ihren kunstvollen Bogen an und gibt ihr zu verstehen, ob sie damit auch umgehen könne. Dann liefern sich beide einen Wettstreit, den die Elfe gewinnen kann. Beleidigt zieht Asper davon. Sahid hilft der Bäckersfamilie Dromgast beim Verkauf ihrer Waren aus, weil der alte Dromgast völlig betrunken ist und das nicht mehr machen kann. Sahid hat Mitleid mit dem Bäcker. Am frühen Nachmittag treffen sich die Helden vor dem Gebäude des Magistrats, um im Archiv einige Nachforschungen anzustellen. Diese Nachforschungen im Archiv dauern die ganze Nacht, bis zu den frühen Morgenstunden. Roderigo und Sahid leisten hier im Kampf gegen die Unordnung übermenschliches. Einige Interessante Aufzeichnungen können geborgen werden. Flintax taucht erst am späten Abend im Magistrat auf, weil er vorher zu geschwächt war (an Wundfieber erkrankt, Nachwirkungen von der Verletzung durch den Dämonen). Immerhin versorgt er die Helden mit Essen und trinken (lässt er sich von einem Gasthaus bringen).

02.Rahja

Mit den ersten Sonnenstrahlen verlassen die übermüdeten Helden das Archiv und legen sich im Grafenhaupt zur Ruhe. Mittags gehen die Erkundigungen weiter und so sucht der kranke Flintax die Familie Brohm auf, um Informationen aus deren Bibliothek zu bekommen. Daria und Sahid suchen den Magistratschreiber Zaberwitz auf (Verantwortlich für das Archiv und deren Unordnung). Doch können sie ihn nur noch erhängt in seinem Haus vorfinden. Nach einer kurzen Durchsuchung der Räumlichkeiten finden die beiden auch die verräterische Prozessakte von Zerwas -der als Vampir enttarnt wird. Marcian wird die Akte Übergeben und danach der Tatort untersucht (und den toten Zaberwitz). Die Helden finden heraus, dass Zaberwitz ermordet wurde. Marcian eröffnet den Helden, dass man Zerwas weiter beobachten und seine Schwächen herausfinden soll. Immerhin darf man einen Vampir – der vielleicht auch der rote Dämon ist – nicht unterschätzen. Abends wird eine neue Offizierssitzung abgehalten. Marcian muss Zerwas zum Offizier befördern und in den Rat einsetzen. Immerhin ist Zerwas bei der Bevölkerung sehr beliebt und einige (Darrag ist mit Zerwas befreundet) von denen forderten das bereits lautstark.

Die Sitzung:

- neue Bürgerwehreinheiten werden ausgehoben und Bürgerwehroffiziere ernannt

- es müssen Waffen hergestellt werden, 12 Schmiede in der Stadt müssten das schaffen
- die Stadt wird in Bezirke eingeteilt
- der Offiziersrat wird erweitert
- die Geschütze müssen repariert werden
- dazu muss Holz aus dem Umland beschafft werden
- Stand der Ermittlungen im Mordfall Zaberwitz
- Lysandra geht es wieder besser, sie beschließt erstmal in der Stadt zu bleiben

Es wird beschlossen, das Darrag mit 200 seiner besten Kämpfer am nächsten Morgen losziehen soll, um Holz in der Umgebung zu schlagen, damit die Geschütze repariert werden können.

03. Rahja

Darrag zieht mit seinen 200 Bürgerwehrsoldaten und einigen Karrenwagen ins Greifenfurter Umland, um Holz zu schlagen.

05. Rahja

Darrag trifft wieder in Greifenfurt ein und konnte 10 Quader Holz in die Stadt bringen. Es gab keine Vorkommnisse. Die Helden reparieren die Geschütze (dank Flintax), produzieren Waffen (dank Mokol) und brauen Heiltränke (dank Sahid).

14. Rahja

Die Helden bemerken, dass die Elfe Sartassa (KGIA, Marcians Agentin) und der Soldat Berman verschwunden sind. Wieder ertönen die Signalhörner der Mauerwachen. Marcian, die Helden und die Offiziere laufen zum Tor, um die 120 Kürassiere (recht angeschlagen) unter Oberst Alrik von Blautann zu begrüßen. Man hatte gehofft, dass dies die Vorhut des Prinzen und der kaiserlichen Armee ist. Nachdem man mit Alrik von Blautann gesprochen hat (hier wurde gleich die Kompetenzen geklärt) und die verwundeten Kürassiere versorgt hat – wird der Offiziersrat einberufen. Diesmal mit neuer Besetzung.

Der neue Offiziersrat:

- Oberst Marcian
- Obristin Daria Sturmfels (Heldin) = 40 Kämpfer der Miliz
- Stadtratvorsteher Glombo Brohm
- Hauptmann Gernot Brohm = 250 Miliz, Nordmauer und Andergaster Tor
- Hauptmann Yonusus = 50 Miliz für die Geschütze
- Hauptmann Ulf aus Salthel = 50 Soldaten (ehemSkaven), Garnison am Fluss
- Hauptmann Alrik Asper = 100 Miliz, Schanze am Fluss
- Hauptmann Zerwas der Henker = 250 Miliz, Ostmauer
- Hauptmann Darrag der Schmied = 500 Miliz, Südmauer, Südtor, Rondratempel
- Hauptfrau Lysandra = 130 Freischärler, Garnison der Stadtwache
- Oberst von Blautann und vom Berg = 120 Kürassiere, Garnison am Fluss
- 3 Hauptleute der Kürassiere
- Lancorian
- Bannerträger Roderigo (Held)

- Bannerträger Sahid (Held)
- Bannerträger Abujin (Held)
- Bannerträger Flintax (Held)
- Baron Mokel zu Devensberg (Held)

Marcian erläutert den Offizieren, dass der Prinz noch auf sich warten lässt und man erstmal auf sich alleine gestellt ist. Zwischen Lysandra und dem arroganten Oberst von Blautann kommt es zum Streit – Marcian muss schlichten. Es wird beschlossen, dass die Umliegenden Dörfer evakuiert werden, um ihnen Schutz vor den Orken zu bieten. Außerdem hätte man dadurch eine größere Anzahl an Bürgerwehren in der Stadt.

Abends offenbart sich Zerwas den Helden und lässt seine Maske fallen. Er übergibt den Helden den Leichnam von Nirosh Barvedis, damit diese ihn würdevoll bestatten können.

15.Rahja bis 23.Rahja

Die Helden beginnen damit die umliegenden Dörfer auszuspähen, damit die Kürassiere und Widerstandskämpfer diese Orte von den Orken befreien können und die Dörfler danach nach Greifenfurt zu evakuieren. So konnten die Orte Niemith, Breitenbruck und Greifenberg von den Orken befreit und die Bewohner nach Greifenfurt evakuiert werden. Dabei kam es immer wieder zu kleineren Scharmützeln mit der dortigen Orkengarnison. Dutzende Kürassiere und Freischärler, sowie fast 100 Orks verloren dabei ihr Leben. Zerwas war bei der Evakuierung und den Kämpfen eine große Hilfe für die Helden. Greifenfurt beherbergt jetzt über 4.000 Menschen.

24.Rahja

Die Helden erreichen Greifenfurt und hören, dass Soldat Berman von Marcian inhaftiert wurde. Er hätte versucht die Truppe unerlaubt zu verlassen. Nachdem Daria mit Marcian gesprochen hat (Bericht über die erfolgreichen Evakuierungen erstatten und Fürsprache für Berman), bekommt diese den Schlüssel für seine Zelle. Daria lässt Berman laufen – der setzt sich sofort nach Andergast ab. Die Helden machen sofort mit den Planungen der Verteidigung von Greifenfurt weiter. Daria und Abujin bilden weiterhin die Bürgerwehren aus, Roderigo unterstützt sie dabei, indem er den Soldaten versucht ein paar orkische Wörter beizubringen. Sahid kümmert sich um die verletzten Kürassiere (dafür bekommt Sahid einen Gehilfen – den talentierten Boutsen) und Flintax hat große Mühe der Elfe Saira (die sich als sehr hilfreich bei der Befreiung der Dörfer erwiesen hat) Garethi beizubringen. Zwischen Flintax und dem Zwerg Arthag entsteht eine Rivalität um die Freundin von Flintax (die ebenfalls eine Zwergin ist). Beide buhlen um sie – doch nach einem Zechgelage können die Differenzen zwischen den Beiden beigelegt werden.

2.Tag des Namenlosen

In der Nacht des zweiten Tag des Namenlosen erreicht die Baronin Ira von Seewiesen (Orkzwingerlegion, Silkwiesen) schwer verletzt Greifenfurt. Sie berichtet, dass der Prinz bei einem Hinterhalt der Orken vom Pferd gestürzt ist und wahrscheinlich tot sei. Marcian und der Offiziersrat entschließen sich deshalb am nächsten Morgen den Bürgern der Stadt die Wahrheit zu sagen.

3.Tag des Namenlosen

Marcian tritt an das Fenster eines der hohen Kaufmannshäuser und begann mit seiner Rede:

»Frauen und Männer von Greifenfurt. Freischärler, Ritter und Flüchtlinge, in der letzten Nacht hat mich eine Kunde erreicht, die das Leben von uns allen verändern wird. Eine Reiterin, geschändet und gequält, erreichte die schützenden Tore eurer Stadt, die sich in den letzten beiden Wochen bereits für Hunderte anderer Flüchtlinge geöffnet haben. Der Name Greifenfurt ist gleichbedeutend mit dem Wort Hoffnung geworden. Hoffnung auf ein freies Leben ohne die Knute der Orks. Freunde, ich habe nun die traurige Pflicht, euch zu sagen, daß ein Teil dieser Hoffnung verloren ist. Es ist sehr wahrscheinlich, dass Prinz Brin im Kampf gegen die Orks sein Leben verloren hat.«

Marcian machte eine Pause. Ein Raunen ging durch die Menge. Wieder hob der Inquisitor die Hand, und es wurde still.

»Ich sagte, es ist sehr wahrscheinlich. Es ist nicht sicher, doch es ist meine Pflicht, euch diese Nachricht zu verkünden, bevor falsche Gerüchte die Runde machen. In der letzten Nacht ist es der Baronin Ira von Seewiesen gelungen, aus der Gefangenschaft der Orks zu fliehen. Sie gehörte zur Leibgarde des Prinzen und sah, wie er in einem Gefecht vom Pferd stürzte und von Orks umringt wurde. Sie sah ihn nicht sterben! Dann wurde sie selbst durch einen schweren Treffer ohnmächtig und geriet in die Gefangenschaft der Orks. Erst im Lager der Orks hörte sie vom Tod des Prinzen. - Ich glaube, dass dies alles Lug und Trug ist. Eine bösartige Intrige, um uns unsere Hoffnung zu nehmen, doch ich kann mich auch irren. Aus diesem Grund, weil ich mir selbst nicht mehr sicher bin, was wahr ist und was verwirrendes Gaukelspiel unserer Feinde, kann ich nicht mehr weiter für euch entscheiden. Ich weiß, dass ich mir in den letzten Wochen als Befehlshaber dieser Stadt viele Feinde gemacht habe. Trotzdem kann ich für mich beanspruchen, vor meinem Gewissen immer recht getan zu haben und niemals eigennützig entschieden zu haben. Was ich wollte, war das Wohl des Kaiserreiches und seiner Bürger. Die Entscheidung aber, die heute zu treffen ist, kann ich nicht für euch tragen. Ich möchte nicht in meinem Namen womöglich euer Unglück verschulden. Ich werde weiter kämpfen, denn das Kaiserreich ist für mich eine Idee, die nicht mit dem Schicksal eines einzelnen Menschen verbunden ist. Sollte der Prinz tot sein, haben wir einen Helden verloren, der sein Leben und seine ganze Kraft dem Fortbestand des Reiches geopfert hat. Doch auch wenn der Prinz tot ist, so ist sein Reich nicht verloren. Er hat es geschafft, die Gefahr von Gareth abzuwenden und die Orks fast wieder über die Nordgrenzen des Reiches hinauszutreiben. Und ich werde für dieses Ziel weiter kämpfen, für das Brin gestorben ist. Würde ich nun aufgeben, hätte ich ihn verraten. Doch dies ist die Entscheidung eines Ritters, der sein Leben seinem Land verschrieben hat. Ich kann es verstehen, wenn für euch Bürger andere Werte gelten. Mir ist wichtig, dass mein Sohn einst nicht den Nacken vor einem Orkherrscher beugen muss. Doch ich entscheide hier nur für mich allein. Ich habe keine Familie, an die ich denken muss, bin nicht dafür zuständig, hungrige Mäuler zu stopfen. Ich habe allein die Rechte und Pflichten eines Ehrenmannes! Doch für euch mag es andere Dinge geben. Wenn ihr euch den Orks ergebt, werden sie einige von euch bestrafen, um wegen des Aufstandes ein Exempel zu statuieren. Vielleicht werden sie euch allen auch tief in die Taschen greifen, eure Hühner vom Hof stehlen und eure Silbertaler unter dem Bettkasten wegholen. Aber ihr werdet leben. Nicht das Leben von freien Ehrenmännern, aber immerhin werdet ihr nicht tot sein. Vielleicht werden die Orks auch euren hübschen Töchtern nachstellen, und ihr werdet ihre Bastarde auf den Schößen eurer Frauen sitzen sehen. Aber ihr werdet leben und nicht tot sein! Nun, für mich kann es ein Leben ohne Ehre nicht geben, auch wenn es meine letzte Freiheit sein sollte, ehrenhaft zu sterben. Ich werde jetzt mein Schwert nehmen und in die Garnison gehen, die

ich vor vier Wochen mit meinem Schwert befreit habe. Ich werde dort warten. Und wenn die Orks kommen, werde ich meinen letzten Kampf kämpfen. Wenn ihr euch entscheidet, nicht zu kämpfen, so öffnet den Orks die Tore. Vielleicht werden sie euch die Rebellion dann vergeben. Weist mit den Fingern auf die Garnison und sagt ihnen, dass dort der Rebell sitzt, der für den Tod der Orks, die diese Stadt besetzt hielten, verantwortlich ist. Ihr seid Bürger und keine Helden. Ich erwarte deshalb nicht, dass ihr euch wie Helden verhaltet. Solltet ihr mir folgen, so kann ich euch nur Elend, Hunger und Tod versprechen und die Hoffnung, dass die, die überleben, werden ein Leben in Freiheit führen können. Doch viele von euch würden die Freiheit nicht mehr sehen. Vielleicht sind sogar alle dazu verdammt zu sterben. Ich will nicht in Unfreiheit leben. Für mich ist Ehre mehr als nur ein Wort, doch über euer Schicksal mag ich nicht entscheiden. Darum gehe ich nun und warte auf eure Entscheidung. Ich sage ›Nein‹ zur Demut. Ich sage ›Nein‹ zum leichtesten Weg. Doch wenn ihr ein Überleben um jeden Preis wollt, dann sagt nun ›Ja‹ zur Sklaverei.«

Die Bürger nahmen die Rede von Marcian gut auf und feierten ihn euphorisch auf den Marktplatz. "NEIN" zum Orken, "NEIN" zur Kapitulation!

5.Tag des Namenlosen

Heute ist es besonders heiß und schwül. Über der Stadt liegen dunkle Wolken. Im Palais der großen Garnison tagt der Offiziersrat und bespricht die Situation in der Stadt. Es herrscht jetzt unter den Bürgern der Stadt eine große Zuversicht dem Orken die Stirn bieten zu können. Die Offiziersbesprechung wird am Nachmittag durch mehrere Hornsignale der Mauerwachen gestört: Vor den Mauern der Stadt haben sich hundert berittene Orken versammelt und der Druide Gamba fordert die Menschen der Stadt auf, Greifenfurt zu verlassen. Wer dies nicht macht, hat sein Leben verwirkt. Den Flüchtlingen wird freier Abzug gewährt. Durch ein angebliches Gottesurteil des Gottes Tairach wird die Baronin Ira von Seewiesen durch einen Pfeil getötet, den der Druide Gamba senkrecht in die Luft geschossen hat. Die Bürger der Stadt sind entsetzt und sind verunsichert. Marcian und Zerwas sprechen zu den Bürgern und geben ihnen die Wahl. Abzug oder bleiben und in der Stadt zu kämpfen. Die Orken vor der Stadt reiten davon. Während die Bürger in der Stadt über das Geschehene beraten und sich dabei in alle Himmelsrichtungen zerstreuen – untersuchen die Offiziere in der Fuchshöhle den Pfeil des Druiden. Roderigo, Sahid und Lancorian sind nach ihren Untersuchungen davon überzeugt, dass der Pfeil magisch ist. Vielleicht sogar dämonisch verändert – er konnte sein Ziel überhaupt nicht verfehlen. Dieser Pfeil war personalisiert auf die Baronin von Seewiesen. Auf dem Pfeil wurde der Name von der Baronin eingeritzt.

Abends teilt der Held Flintax den Helden mit, dass er das Angebot der Orken annehmen und Greifenfurt verlassen wird. Er glaubt nicht mehr an einen Erfolg gegen die Orken.

1013 BF (20 Hal)

01.Praios

Viele Bürger (etwa 1.500) von Greifenfurt verlassen die Stadt in Richtung Andergast und Wehrheim. Berichte von einigen Offizieren (einige ritten mit den Bürgern) bestätigen, dass die Orken die Bürger von Greifenfurt unbehelligt abziehen lassen. Nur einige von ihnen wurden von den Orken kurz aufgehalten, um diese zu befragen. Die Orken wollten die Namen von den Offizieren der Bürgerwehren und wer für den Aufstand verantwortlich ist. Abends wird wieder ein

Offiziersrat einberufen, um über weitere Strategien zur Verteidigung der Stadt nachzudenken. Es wird beschlossen die genaue Stärke der Orken bei Orkenwall (dort vermutet man das Haupttheer der Orken) auszukundschaften. Darrag soll wieder mit seinen Kämpfern nördlich von Greifenfurt Holz schlagen, damit die Verteidigung (unter anderem Palisaden) der Stadt verbessert werden kann. Als die Besprechung in der Nacht endet und die Helden die Garnison verlassen wollen, spricht sie ein junger Mann auf dem Burghof an. Er heißt Alriko Mandawar (Held) und bietet seine Dienste an. Er sei recht geschickt mit der Waffe und könnte sich gut im Dunkeln bewegen. Die Helden akzeptieren und nehmen den „Neuen“ mit auf die Reise nach Orkenwall. Die Helden wollen so schnell wie möglich aufbrechen und die Dunkelheit nutzen. Eine Stunde vor Mitternacht verlassen die Helden die Stadt.

02.Praios

Mit dem Sonnenaufgang richten die Helden ihr Schlaflager in einem kleinen Wäldchen ein. Tagsüber schlafen und in der Dunkelheit reisen. Am frühen Nachmittag werden die Helden von mehreren Kämpfern (Fußkämpfer, schlechter Zustand) des Widerstands entdeckt. Ihr Anführer ist ein ehemaliger Weibel der Drachengarde, der sich als Malzan Treublatt (fast 60 Jahre alt) vorstellt. Er sei bei der Schlacht von Orkenwall von seinem Banner getrennt worden, als diese vom Orken aufgerieben wurde. Er und seine 10 Kämpfer (Holzfäller, Bauern) benötigen Arznei und Nahrung. Die Helden versorgen die Kämpfer mit dem nötigsten und empfehlen ihnen das Gebiet zu verlassen. Ein Flüchtlingszug aus Greifenfurt sei hier ganz in der Nähe und denen soll er sich anschließen. Die Greifenfurter hätten freies Geleit bis nach Wehrheim – zugesichert vom orkischen Kriegshäuptling der Mark. In wenigen Tagen wird es von den Orken nur so wimmeln. Der Weibel bedankt sich und zieht sich mit seinen Getreuen zurück. In der Abenddämmerung machen sich die Helden wieder auf dem Weg in Richtung Orkenwall und erreichen den Ort (einige hundert Schritt entfernt) kurz vor Mitternacht ohne Vorkommnisse. Vor den Helden liegt ein großes Lager der Orken. Wie viele genau, können die Helden nicht erkennen. Die Elfe Saira verwandelt sich in einen Falken und überfliegt das Lager der Orken mehrfach. Doch plötzlich wird sie von einem großen Adler attackiert. Der Adler verletzt die Elfe schwer und sie muss sich zurück ziehen. Saira landet bei den Helden und berichtet von dem Adler – der nicht natürlichen Ursprungs war. Die Helden hören, dass im Lager der Orken Bewegung kommt. Schnell springt man auf die Pferde und galoppiert davon. Über 2 Dutzend berittene Orken verfolgen die Helden. Die Helden schlagen mehrere Haken, durchreiten den Orkenwaller Wald und versuchen die Orken abzuhängen – doch ohne Erfolg.

03.Praios

Gegen Mittag erreichen die Helden völlig erschöpft die Stadt Greifenfurt und die Orken drehen ab. Saira berichtet den Helden und Marcian, dass die Orken Zauberer, Oger, kranke Hunde und viele Hundert Krieger hätten. Marcian muss immer wieder genau nachfragen, weil die Elfe wohl ein anderes Zahlenverständnis hat als er („Orks so Zahlreich wie die Blätter des jungen Apfelbaums, dem die Hälfte der Blüten fehlen“). Marcian liebt Zahlen, genaue Zahlen. Marcian teilt den Helden mit, dass Darrag heute Morgen aufgebrochen ist, um Holz zu schlagen. Die Helden haben sich eine Ruhepause verdient.