

## **Kapitel IV: Die Belagerung**

### 05.Praios

Gegen Mittag kehrt Darrag mit mehreren Quadern Holz zurück. Doch wurde er unterwegs von Schwarzpelzen angegriffen und hatte hohe Verluste. 43 seiner Männer und Frauen wurden getötet, 51 sind schwer verwundet und 3 Wagen wurden zerstört. Er berichtet, dass in der Gegend von Greifenfurt, orkische Reiter unterwegs sind. Er wurde von 100 von ihnen angegriffen – konnte den Angriff aber abwehren. In der Offiziersbesprechung am Abend bespricht man den Ausbau der Verteidigung. Die Reparaturen an den Geschützen gehen gut voran und viele Waffen konnten hergestellt werden. Um den Platz der Sonne soll ein Graben (2 Schritt breit und 2 Schritt tief) angelegt und die alte Stadtmauer soll durch die Stadt erweitert werden.

### 06.Praios

Im Morgengrauen marschieren endlose Kolonnen der Orks vor der Stadt auf und beginnen damit einen Belagerungsring um die Stadt zu ziehen. Marcian und die Helden zählen über 1.000 Krieger!

### 28.Praios

Seitdem 20. Praios meinte es Efferd besonders gut mit Greifenfurt und es regnete über eine Woche lang. Die Straßen sind voller nassem Schlamm und der Fluss schwoll bedrohlich an. Bedrohlich, weil die Hafenkette jetzt knapp 2 Spann unter Wasser liegt.

Die Verteidigungserweiterungen sind in der Stadt abgeschlossen, auch die Schwarzpelze scheinen ihre Positionen um Stadt ausgebaut zu haben. Die Orks haben Stellungen vor den beiden Toren, der Ostschanze und der Flussschanze (gegenüber vom Hafen). Alrik von Blautann forderte in den letzten Sitzungen immer wieder einen Ausfall seiner Reiter gegen die Orken, doch die anderen Offiziere – allen voran Marcian, waren dagegen. Zu viele Gegner warteten da draußen vor der Stadt und deren Kampfkraft sei denen der Bürgerwehren im Offenen Feld deutlich überlegen. Nur hinter den hohen Mauern haben die Verteidiger überhaupt eine Chance gegen die Orks.

Folgendes konnte von den Verteidigern beobachtet werden: Über 1.500 Orken (darunter etwa 200 beritten und 50 der gefürchteten Tordochaikrieger), ein halbes Dutzend Kriegsoger, eben so viele Schamane, über 100 Kampfhunde, einige Katapulte und 3 Dutzend Scheibenwagen mit 6 Dutzend Zugochsen). Marcian schätzt, dass ein Krieger die Kampfkraft von 3 bis 4 Bürgerwehrsoldaten hat. Damit ist die Bedingung eines erfolgreichen Sturmangriffes erfüllt. Die kaiserlichen Strategen an den Akademien lehren ihren Schülern, dass man 3 zu 1 überlegen sein muss – wenn ein Belagerungsangriff erfolgreich sein soll. Am 29.Praios verlässt die Elfe Saira die Stadt ebenso überraschend, wie sie vor einigen Wochen erschien.

### 30.Praios

Die Helden werden von den Signalhörnern der Mauer und Turmwachen geweckt. Am Horizont kann man die Segel von 5 Schiffen ausmachen. Ist das der Entsatz, der versprochen wurde? In dem Lager der Orks kommt Bewegung. Die Helden erkennen, wie die Schwarzpelze am Flussufer mehrere Katapulte/Rotzen in Stellung bringen (ein Zwerg ?! kommandiert die Orken) und mehrere Reiter der Orks die Schiffe mit brennenden Pfeilen attackieren. Die Schiffe verteidigen sich nur Mühsam mit Armbrüsten, einigen Hornissengeschützen und einigen Kampfmagiern – die Feuerlanzen auf die Orken abfeuern. Ein schneller Plan muss her. Marcian ruft schnell seine Offiziere zusammen. Oberst von Blautann und seine 100 Kürassiere reiten nördlich über die

Brücke und fallen dem Schwarzpelz in den Rücken. Die Helden, Gernot Brohm, Riedmar und Odalbert, Dilga (Jägerin, KGIA), Zerwas, Darrag, die Elfe Nyrilla (KGIA unter Marcian), der alte Magier Muzzek und Lancorian führen 100 Kämpfer auf kleinen Booten an das gegenüberliegende Flussufer. Die Geschütze müssen ausgeschaltet werden bevor die Schiffe in Schussreichweite der Orken kommen. Zügig versammelt man sich am Hafen, besteigt die Boote und rudert schnell zum Flussufer. Die Orken bemerken die herankommenden Bürgerwehren unter den Helden und drehen einige Geschütze (Rotzen) in deren Richtung. Die Elfe Nyrilla wirkt einen Zauber und legt einen Nebel über die feindlichen Stellungen. Dann landen die Helden und über 100 Kämpfer an das Flussufer. Beim ersten Ansturm werden viele der Greifenfurter verletzt oder getötet. Gernot Brohm geht schwer getroffen zu Boden und kann von Alriko gerettet werden. Dilga und Riedmar gehen getroffen zu Boden. Darrag hat Schwierigkeiten mit einem Tordochaikrieger und muss mehrere Treffer einstecken. Abujin rettet Alriko das Leben, nachdem er schwer getroffen zu Boden geht. Abujin geht zu Boden, als er von einem Orkpfel getroffen wird. Am Boden liegend erkennt er einen Oger, der auf ihn zugeht. Zerwas erschlägt im Lauf mehrere Orks und verschwindet dann kurz im Nebel. Taucht plötzlich wieder auf und man erkennt, dass er vor einem Oger flüchtet. Daria kann einen Kriegshäuptling zu Boden schicken, doch bevor sie ihn zu seinem Gott schicken kann – muss sie sich gegen die stürmischen Angriffe eines Orkkrieger erwehren. Hinter dem Ork taucht ein großer Oger auf, der Daria angrinst. Muzzek schleudert mehrere Feuerlanzen gegen die Orken und Geschütze. Schreiend brechen einige Orken zusammen, dann trifft Muzzek ein schwerer Hieb eines Tordochaikriegers. Muzzek stirbt. Die Bürgerwehr und die Helden geraten in schwere Bedrängnis. Scheint alles vorbei? Nicht ganz. Der Nebel verschwindet und ein Riese stapft langsam auf den Kampfplatz zu. Panik erfüllt die Orken und dann laufen die schreiend davon. Neunfinger hier in Greifenfurt? Lancorian betritt den Kampfplatz und krempelt seine Ärmel herunter. Schnell begreifen die Helden die Situation und zerstören schnell die Geschütze. Der Riese löst sich auf, doch zu spät für die Orken. Alrik von Blautann's fällt mit seinen Kürassieren über die fliehenden Orken herein und erschlagen diese. Danach schneller Rückzug in die Stadt und Begrüßung der Schiffe, die im Hafen festmachen. Alle 5 Schiffe sind ohne größere Schäden durchgekommen. 100 Kämpfer der kaiserlichen Schanztruppen (viele Zwerge) unter Hauptmann Himgi und 5 Magier aus dem fernen Horasreich verlassen die Schiffe. Außerdem werden Vorräte ausgeladen. Man erfährt, dass der Prinz in Ferdok die kaiserliche Armee versammelt. Die Schiffe verlassen nach einer Stunde wieder den Hafen in Richtung Süden. Die Bürgerwehr hat sich in ihrem ersten Kampf behauptet. Meister Muzzek ist gefallen, ebenso wie 60 Kämpfer der Bürgerwehr und 20 Reiter der Kürassiere. Die Orken verloren über 120 Krieger. Sofort wird ein Treffen des Offiziersrates einberufen. Die 5 Magier aus Bethana (allesamt arrogante Kerle unter Eolan) und Hauptmann Himgi werden in den Rat aufgenommen. Die Magier werden in die Villa der Elfenbergs (haben am 1. Praios die Stadt verlassen) als Quartier nutzen, während die Kämpfer unter Himgi in der Ostschanze untergebracht werden.

Noch am Abend untersuchen die Helden im unteren Geschoss der Fuchshöhle die seltsamen Zeichen am Gemäuer. Erst mit Nyrilla und Arthag können diese Zeichen entziffert werden. Es ist eine Art Schutzzeichen der Elfen und Zwerge. Arthag schlägt gegen die Wand und öffnet somit einen alten geheimen Gang. Nachdem die Helden diesen einige Schritt lang erkundet haben, vermuten die Helden, dass es sich hier um ein altes orkisches Heiligtum handelt. Nachdem die Helden am nächsten Tag bei Marcian Bericht erstattet haben, gibt er den Helden den Auftrag nach Ferdok (den Prinz aufsuchen) und Xorlosch (erfahren, was damals in Greifenfurt passiert ist) zu reisen. In den nächsten Tagen soll es losgehen...