

Das Jahr des Greifen

- Nirosh Surjeloff (Zibilja aus Festum– Christian Z.) - als Firu Wollschlägl (Seelenwanderung)
- Sahid (Alchimist aus Khunchom- Julian SD)
- Daria (Fähnrich aus Gareth – Sascha G)
- Arian von Begelsaum (Bannstrahler – Michael SD)
- Roderigo (Magier aus Punin – Sebastian B)
- Abujin (Maraskaner – Michael SD)
- Mokel (Angroschim – Dennis D)
- Saira (Firnelfe – Heiko J)
- Flintax (Angroschim – Christian Z.)
- Gawen / Alriko (Phexgeweihter – Christian Z.)
- Finwar der Halbelf aus dem Reichsforst (Halbelf – Julian SD)
- Cordovan (Magier aus Fasar – Sascha G)

Zeitraum: Tsa 1012 BF bis Phex 1013 BF

Ort: Gareth, Markgrafschaft Greifenfurt, Reichsforst, Ferdok

Meisterpersonen: Prinz Brin, Marcian, Zerwas der Henker, Schmied Darrag, Alrik von Blautann, Berman Faßbinder, Reichserzmarschall Helme Haffax, Familie Krück, Familie Dromgast, Sartassa, Wingold, Familie Brohm, Lysandra die Amazone, Hauptfrau Ira von Seewiesen, Lancorian (Bordellbesitzer)

Kapitel I: Der Kampf um Gareth!

Auszug aus dem Aventurischen Boten, Ende Tsa 1012 BF:

Beunruhigende Meldungen erreichen uns dieser Tage aus Garethien und dem Kosch: Den Schwarzpelzen ist es gelungen mit ihrer Hauptmacht bis nach Silkwiesen vorzudringen. Immerhin verlassen die ersten Bewohner die Stadt oder verstecken ihre Wertsachen. Brot ist in diesen Tagen so teuer wie nie zuvor. Marschall Whassoi ist in der Tat ein für sein Volk verschlagener und gerissener Heerführer, ja manche der kaiserlichen Offiziere lassen sich gar dazu hinreißen, ihrem schwarzpelzigen Antagonisten annähernd menschliche Intelligenz zu zugestehen, wenn es um militärische Operationen geht. Lange hat man geglaubt die Orken würden direkt gegen Gareth vorzugehen und so sammelte der kaiserliche Regent und sein Stab das Heer in Wehrheim und warteten auf den Ork. Doch Whassoi sollte seinen Widersachern ein folgenreiches Schnippchen schlagen: Verborgen im dichten Winternebel gelang es dem listigen Heerführer sich vom Reichsheer bei Wehrheim abzusetzen und ließ nur eine Albistreitmacht zurück. Mit behelfsmäßigen Flößen gelang es dem Hauptteil des Orkheeres die Breite hinabzufahren und sich erfolgreich bei Ferdok neu zu organisieren. Statt Ferdok im Handstreich zu nehmen, entschied sich Whassoi mit den Truppen heimlich direkt nach Gareth zu marschieren. Inzwischen marschierten vor den Mauern Wehrheims über 1.000 Orken auf und machten Lärm, als wären es 10.000 Krieger. Das Hauptheer unter Whassoi zog derweil plündernd den Fluss Rakula entlang und verschonten kein Dorf, Hof oder Weiler. Kaum einer der überraschten Bewohner überlebte den Angriff der Orks. Völlig unbemerkt tauchte Whassoi im Schutze des Winternebels vor dem Wehrkloster Marano auf. 144 Laienprediger und Geweihte des Ordens, Waidmänner, Waldläufer und Ferdoker Kämpen verschanzten sich im Kloster gegen die Orks. Die

Orks stürmten Siegessicher gegen die hoffnungslos unterlegenden Verteidiger, doch verkauften diese sich gut. Ihre Barrikaden versperrten einen schmalen Felsabschnitt, der auch von wenigen gehalten werden konnte. Das Kloster thront direkt darüber auf einem Felsen. Volle sechs Stunden tobte die Schlacht um die Barrikaden, bis sich die tapferen Mönche in ihr Kloster zurück zogen. Der Weg nach Gareth war frei.

Doch anstatt durch die Schlucht zu ziehen und das Kloster zu umgehen, entschied sich Whassoi das Kloster zu belagern. Am 5. Tsa stürmten die Orks mit Sturmleitern und Mauerbrechern das Kloster. Einen Tag und eine Nacht lang prasselten tausende Pfeile und Geschosse in das Kloster. Am 7. Tsa gelang es den Orken die Mauern des Klosters zu untergraben und zum Einsturz zu bringen. Die Orks stürmten rasend vor Zorn, da ihre Verluste während der Kämpfe hoch waren, das Kloster und machten jeden Bewohner nieder. Nur einen 8 jährigen Knaben ließ Whassoi nach Gareth mit einer Nachricht entkommen: „Meine Götteri gaben mir die Macht, damit ich die Furcht in die Herzen der Garether bringe.“ Wenn die Kunde der Wahrheit entspricht, dann stehen nur wenigen Meilen vor den Toren Gareths über 10.000 Orks. Aber Whassoi hat wertvolle Zeit vergeudet und so verlegt der Prinz bereits mehrere tausend Kämpfer nach Gareth. Möge Prais den Kämpfern Mut und Phex ihnen Geschwindigkeit geben, denn der schwarze Dolch zeigt mit der Spitze nun ins Herz des Reiches.

Mitte Tsa 1012 BF

In Gareth wurde der Belagerungszustand ausgerufen und die Helden erhalten von dem Reichserzmarschall Helme Haffax in Wehrheim den Befehl, sich dem II. Garether Regiment in Gareth anzuschließen. Das II. Garether Freiwilligenregiment ist jetzt die neue Heimat der Helden und Daria Sturmfels übernimmt die II. Kompanie mit 50 unerfahrenen Kämpfern (Verbrecher und Freiwillige). Mokel wird mit dem Reichsorden am purpurnen Band III. Klasse für seine Verdienste in der Answinkrise ausgezeichnet.

II. Garether Freiwilligenregiment

(Das Banner zeigt einen roten Fuchskopf auf gelbem Grund. Direkt darunter ist eine Rote Bosparanische II zu sehen. Auf der Rückseite ist die Kompanienummer in einem roten Lorbeerkranz eingestickt.)

Das II. Regiment umfasst ca. 500 Soldaten und wird von Oberst Graf Giesbert befehligt. Es gliedert sich in 10 Kompanien zu 50 Kämpfern. Jede Kompanie wird von einem Hauptmann befehligt, dem ein Bannerträger und ein Weibel zur Seite stehen. Die Kompanie gliedert sich noch einmal in fünf Züge. Jeder Zug besteht aus neun Soldaten und einem Korporal. Ausgerüstet ist das II. Regiment mit einem Lederschild, einem Säbel, einem wattierten Waffenrock, einem Dolch und einem Kurzbogen (jeweils 12 Pfeile im Köcher). Das Freiwilligenregiment hat die Aufgabe von Plänklern (schwach gerüstete Kämpfer rücken nah an den Feind heran, beschießen oder bewarfen diesen und ziehen sich dann schnell zurück).

II. Kompanie

Hauptmann: Daria Sturmfels (Heldin)

Bannerträger: Arian von Bregelsaum (Held)

Weibel: Marcus Sturmfels (Vater von Daria Sturmfels)

Ausbilder: Korporal Boltan (Veteran um die 50, ehemaliger Drachengardist)

Roderigo wird als Weibel, Sahid als Weibel und Nirosh zum Korporal ernannt.

19.Tsa

Die Helden treffen mittags in Gareth ein und sind überrascht wie sich das Bild der Stadt (Abenteuer Rabenjagd) verändert hat. Überall in den Gassen, Straßen und Plätzen beherrscht nur ein Bild die Stadt: bewaffnete Soldaten, schreiende Werber, Karrenwagen des kaiserlichen Trosses und hektische Botenreiter. Daria meldet sich beim Oberst Graf Giesbert von Bruck und die Helden warten in einem Gasthaus auf Daria. Mit ihm überlegt sich Daria einige Strategien und Planungen – ist am Ende des Gespräches aber entsetzt, wie unfähig dieser Mann ist. Er bekam die Position nur, weil er zum alten und recht einflussreichen Adel gehört. Nachdem die Helden ihre Unterkünfte im Hippodrom bezogen haben, beginnen diese mit den ersten Übungen. Abends speisen die Helden mit dem Oberst (in seiner Stadtvilla) und bemerken alle seine Unfähigkeit. Nirosh (oder Firu) muss während dem Essen Wein nach schenken. Roderigo und der Oberst geraten in einen Streit – daraufhin degradiert ihn der Oberst. Sahid (Rache?) macht sich einen Spaß und verabreicht ihm eine Portion Quasselwurz. Dies nutzt Nirosh und „schleimt“ sich beim Oberst ein. Prompt wird er zum Weibel befördert.

20.Tsa

Gleich am frühen Morgen beginnen die Helden mit der Ausbildung ihrer 50 Rekruten und werden dabei von Korporal Boltan unterstützt. Einige Rekruten fallen den Helden auf:

- Sylvia, die Seilerin (patriotische Garetherin)
- Salda Blauzahn (Thorwalerin)
- Brenno, der Dieb (recht geschickt)
- Armado Vallon (dick aber sehr guter Schütze, Tulamide)
- Dero, der Trommlerjunge
- Ugo Grabensalb (handwerklich geschickt)
- Badilak Gertenwald (beherrscht die Heilkunde von Wunden)
- Berman Faßbinder (organisiert bessere Verpflegung)

Gerade auf den jungen Dero haben die Helden ein Auge geworfen und wollen ihn aus der Kampflinie halten. Der Rekrut Berman Faßbinder fällt besonders im „verpissen, organisieren, stehlen“ auf. Daria richtet häufig ernste Worte an Berman, doch dieser kann sich mit Schmeicheleien bei ihr durch die Ausbildung winden.

22.Tsa

Große Herrschau in Gareth. Fast 14.000 Kämpfer der kaiserlichen Truppen marschieren vor der Tribüne des Prinzen und dem kaiserlichen Reichserzmarschalls Helme Haffax vorbei. Die Parade dauert einen halben Tag. Die Menschen am Straßenrand sind begeistert.

23.-26.Tsa

Durch die harte Ausbildung unter Hauptfrau Daria Sturmfels, den Helden und Korporal Boltan wurden aus dem unerfahrenen Haufen eine erfahrene Einheit.

27.Tsa

Daria bekommt den Marschbefehl für den nächsten Tag und gibt ihrer Kompanie nach einer Ansprache den Nachmittag über frei.

28.Tsa

Abends bricht die Einheit in Richtung Silkwiesen auf und erreicht kurz vor Mitternacht die Wachfeuer der kaiserlichen Truppen. Viele Einheiten aus Gareth fehlen noch – doch kann man die Wachfeuer des Orkischen Heers erkennen. Silkwiesen ist in den Händen der Orken. Der Raubtiergeruch Tausender Orken weht über die Ebene vor Gareth.

29.Tsa

Einige Stunden nach Mitternacht: Die ersten Scheinangriffe der Orken schüren die Nervosität der unerfahrenen Kämpfer der kaiserlichen Armee. Am frühen Morgen steigt Nebel über die Silkwiesen auf und die letzten kaiserlichen Einheiten treffen aus Gareth ein. Die Orken setzen ihre Schein- und Störangriffe gegen die kaiserlichen fort. Die ersten Kämpfer der Landwehr geraten in Panik und desertieren.

30.Tsa

Sahid nutzt seine Flugfähigkeiten, um erste Erkundungsflüge über die Stellungen der Orken zu machen. Dabei wird er von Feuerelementaren der Schamanen gestört und stürzt zu Boden. Verletzt und enttäuscht kehrt Sahid zu seinem Lager zurück. Vor Gareth wird der Held Abujin von einem „Rollkommando“ der kaiserlichen Armee aufgegriffen und muss sich für 1 Jahr zum Kriegsdienst verpflichten. Abujin lehnt ab, er will 2 Jahre dienen („2 ist immer besser als 1“).

Die Truppen des Prinzen:

- 7.200 Fußkämpfer der Garderegimenter
- 1.400 Gardereiter
- 3.000 Männer und Frauen der Land- und Bürgerwehr, vornehmlich als Schützen
- drei Dutzend Ritter, Edle und Barone samt Gefolge
- Kriegerinnen und Krieger der Ardariten, der Donnerer
- die Templer von Jergan
- der Rhodensteiner Orden zur Wahrung
- der Salzsteiger Schwertorden
- der Heiligen Halle Unserer Herrin Rondra zu Perricum, geführt vom greisen, aber ungebeugten Schwert der Schwerter höchst selbst
- wie auch Söldlinge, Abenteurer aus allen Völkern, darunter eine buntgemischte Truppe Patrioten, welche sich "Bund der Goldenen Drachen" nannte
- drei Trolle
- Graf Golambes mit zweihundert elfischer Reiter
- nicht zu vergessen Fürst Cuano ui Bennain und sein getreuer Waffengefährte Raidri Conchobair

Die Schwarzpelze unter Sadrak Whasso:

- 7.200 Krieger zu Fuß (darunter 300 Krieger der Leibgarde von Whasso)
- 300 Tordochai (die Besten der Orken)
- 500 Kriegshunde
- 31 Streitoger mit dutzenden Schamanen
- 21 Kampfwagen
- 700 berittene Schützen auf Orklandponys

01.Phex

Erster Tag der „Zweiten Schlacht von Silkwiesen“.

Die II. Kompanie wird als Plänkler am äußersten Rand des Schlachtfeldes (direkt an der Dämonenbrache) aufgestellt.

Die II. Kompanie wird im Schlachtfeld direkt neben der III. Kompanie stehen. Die III.

Kommandieren Hauptfrau Baronin Ira von Seewiesen (den Helden bekannt aus dem Abenteuer „Die Orkzwinger-Legion“), Bannerträger Roland Freiherr von Wied und Weibel Fredo Plattklopper. Die III. Kompanie besteht fast ausschließlich aus Veteranen der ersten Gefechte gegen die Orken. Hier wurden die Überlebenden der Orkzwingerlegion und Thurianischen Legion untergebracht.

5.00 Uhr

Nebel steigt auf und die kaiserlichen Truppen nehmen ihre Positionen ein. Pfeifen / Flöten / Hörner / Trommelwirbel auf der Seite der kaiserlichen und monotones dumpfes Trommelgetöse und Gebrüll auf den Seiten der Orken. Niosch vollzieht ein Ritual der Mocoscha. Während dem Aufmarsch erscheint Mokol (sichtlich außer Atem) mit Brander Berre und seinen 50 Milizionären (Devensberger Miliz) die Stellungen des II. Garether Freiwilligenregimentes. Mokol hatte Angst die Schlacht verpasst zu haben.

7.00 Uhr

Die Truppen des Prinzen haben ihren Aufmarsch beendet. Die dumpfen Trommelschläge der Orken dröhnt immer noch monoton über die Ebene. Beide Seite verharren in ihren Stellungen und warten auf Befehle ihrer Heerführer.

10.00 Uhr

Donner ertönt und Blitze zucken am Himmel – dann fängt es an zu Regnen. Brin gibt den Befehl zu Vormarsch an alle Truppen weiter. Unter dem Rhythmischen schlagen der Kompanientrommler rücken die kaiserlichen auf die Stellungen der Orken vor. Das II. Garether Freiwilligenregiment wird auf der westlichen Flusseite direkt vor den Eliteregimentern der Adler und Drachengarde, sowie einigen Gardereitern (Prinzengarde, Goldene Lanze) unter Prinz Brin eingesetzt. Das Freiwilligenregiment soll die Reihen der Orks mit ihren Kurzbögen lichten und die Pfeile der Orken auf sich lenken – damit die Eliteregimenter ungehindert die Orks bekämpfen können. Langsam rückt das Freiwilligenregiment vor und die ersten Pfeile der Orks lichten ihre Reihen. Die schwer gerüsteten Regimenter der Adler -und Drachengarde können ihnen im morastigen Untergrund nur schwer folgen. Die Orkischen Schützen haben sich hinter den Kriegswagen Deckung gesucht und schießen eine Salve nach der anderen auf die kaiserlichen Plänkler.

Auf der östlichen Seite versuchen die kaiserlichen Reiter gegen die orkischen Plänkler vorzugehen, bleiben aber im Morast stecken. Viele Ritter des Reiches fallen unter dem Beschuss der orkischen berittenen Plänkler.

11.00 Uhr

Das Freiwilligenregiment verliert viele Kämpfer, erwidert das Feuer und kommt vor den Wagen zum stehen. Die Orks schießen sich jetzt auf die nachrückenden Eliteregimenter ein. Das Freiwilligenregiment und die Helden machen sich für den Nahkampf bereit. Mokol versucht mit Brander Berre und seinen Milizionären die Wagen zu umgehen und gerät im Nahkampf mit den Kriegssogern. Die Milizionäre locken die Kriegssoger in den Wald (Dämonenbrache) und liefert sich dort einen erbitterten Kampf.

11.30 Uhr

Die Orks stürmen an den Kriegswagen vorbei auf das Freiwilligenregiment. Das

Freiwilligenregiment will sich zurück ziehen, doch der Oberst gibt den Befehl die Linie zu halten und nicht zurück zu weichen. Die Helden und das Regiment liefern sich schwere Kämpfe mit den Orks. Das II. Garether Regiment zieht sich teilweise zurück und verliert dabei die Regimentsfahne. Die Helden, der Oberst, Bannerträger Roland, Freiherr von Wied und ein paar andere Plänkler versuchen die Fahne zu retten. Mokel und Brander Berre kämpfen weiterhin gegen die Kriegsoger – die Devensberger Miliz wird aufgerieben und zieht sich zurück (immerhin konnten sie die Oger beschäftigen und einige von denen Erschlagen). Nur 10 überleben den Kampf gegen die Oger. Den Helden gelingt es die Regimentsfahne zu retten – leider fallen der Oberst und sein Bannerträger – sowie viele der Plänkler.

12.00 Uhr

Die Elitegarde trifft ein und greift in den Kampf ein, während sich das II. Garether Freiwilligenregiment zurück zieht. Orkische Kriegshunde folgen dem Freiwilligenregiment. Beim Rückzugsgefecht fallen Korporal Boltan, Sylvia die Seilerin, Salda Blauzahn, Badilak Gertenwald und der junge Trommler Gero. Die Helden werden ebenfalls verwundet. Das Freiwilligenregiment (noch 200 kann sich auf den Beinen halten, 150 verletzt und 150 sind gefallen) zieht sich hinter die Kampflinie zurück (einige hundert Schritt) und erholt sich. Viele werden in die Lazarette (an der Mühle oder direkt nach Gareth) gebracht.

12.30 Uhr

Die Adler und Drachengarde wird von den Orken eingekesselt und verteidigt sich Heldenhaft gegen die Übermacht. Auf der östlichen Seite treffen die Orkischen Krieger auf die Pikeniere von Helme Haffax – keine der Seiten gibt einen Schritt Boden Preis. Die Elfenreiter können sich gegen die berittenen Orkplänker behaupten – trotzdem fallen viele Elfenreiter.

14.00 Uhr

Der Kessel der Adler und Drachengarde wird von Kriegsogern angegriffen und drohen aufgerieben zu werden. Ira von Seewiesen, Daria Sturmfels und Arian von Bregelsaum sammeln die 200 Plänker des Freiwilligenregimentes.

15.00 Uhr

Auf der östlichen Seite liefern sich die Pikeniere und die Orken immer noch einen harten Kampf – die Kämpfer haben sich ineinander „verbissen“ und sind nicht gewillt sich zu lösen. Der Prinz hält seine Reiterei noch als Reserve zurück. Die Helden und die 200 Plänkler starten einen Entlastungsangriff auf den Kessel der Adler / Drachengarde.

17.00 Uhr

Es gelingt einen kleinen Korridor freizukämpfen – so das die Gardetruppen entkommen können. Doch bezahlen dafür Brander Berre und **Arian von Bregelsaum**, sowie 80 Plänkler mit ihrem Leben. Die Orken setzen nicht nach und ziehen sich hinter die Kampfwagen zurück.

18.00 Uhr

Als die Dämmerung hereinbricht, lösen sich die Orks auf der östlichen Seite und ziehen sich zum Fluss zurück. Auf der westlichen Seite errichten die erschöpften Soldaten die ersten Wachfeuer und teilen Posten ein. Sahid erreicht als Verletzter Gareth (auf einem Wagen) und sieht, wie am Stadtrand Gareths mehrere Häuser, Tempel und Villen brennen. Hunderte wilde Orken (Tordochai) ziehen plündernd durch die Vororte und kämpfen gegen Gardisten, Bürger, und Geweihte. Sahid ist entsetzt und kehrt schnell zum Schlachtfeld zurück – um die Helden davon zu berichten.

19.00 Uhr

Ira von Seewiesen wird zum Kommandanten des II. Garether Freiwilligenregiments (noch etwa 60 Kämpfer) erhoben und Daria als ihre Stellvertreterin. Die Adler und Drachengarde sind so schwer

angeschlagen (knapp ein Viertel ist noch Kampffähig), dass sie zur Mühle abkommandiert werden. Die Prinzensgarde und Goldene Lanze übernimmt dafür die Stellungen der Gardien. Jeder Held wird um einen Rang befördert.

20.00 Uhr

Mokel besucht König Brin in seinem Stabszelt.

21.00 Uhr

Nirosch, Roderigo, Sahid und einige Plänker des Freiwilligenregimentes bergen im „Niemandland“ die ersten Toten (Offiziere, Adlige) und verladen diese auf einen Karren. Plötzlich greifen mehrere Dutzend Kampfhunde die Helden an. Soldat Armado kann mehrere mit seinen gezielten Schüssen ausschalten, ehe er von der Meute zerfleischt wird. Zügig ziehen sich die Helden zurück. Vier weitere Plänkler werden ebenfalls von den Hunden getötet.

Bis Mitternacht

Immer wieder wird die Ruhe der Helden durch Fehlalarme oder Störangriffe der Orken gestört. Abujin erreicht das Lager der Helden und wird in deren Zelte untergebracht. Marcus Sturmfels (Vater von Daria) wird im Lazarett behandelt.

02. Phex

Zweiter Tag der „Zweiten Schlacht von Silkwiesen“.

0.15 Uhr

Am westlichen Silk marschieren fast 200 Untote (Gefallener Beider Seiten) im Schutz des Nebels auf die kaiserlichen Linien zu. Das II. Garethter Freiwilligenregiment ist die erste Einheit, die den Aufmarsch beobachten kann. Die Plänkler geraten in Panik und fliehen. Nur mit Mühe gelingt es den Helden, dass die Panik nicht auf die Gardereiter übergreift und informieren sofort den Prinzen.

0.30 Uhr

Der Prinz sammelt sofort seine Garde (Prinzensgarde, 1 Dutzend Magier und Geweihte, 1 Dutzend Ritter und Edle und 100 Reiter der Goldenen Lanze) und reitet der Unheiligen Schar entgegen.

1.00 Uhr

Das Heer der Untoten wird zerschlagen und der Prinz stößt auf die Kriegswagen zu – um die Schamanen der Orken zu vernichten. 100 weitere Reiter treffen beim Prinzen ein. Darauf hat Whasso gewartet und schickt seine 500 besten Krieger und 1 Dutzend Kriegssoger gegen die Reiter des Prinzen.

1.15 Uhr

Auf einer kleinen Erhöhung wird der Prinz mit seinen Reitern (200 kaiserliche, Mokel und Raidri) von über 500 Orks und Ogern eingekesselt. Die Schamanen des Orkmarschalls lassen den Hügel in einem magischen Licht erscheinen – so dass die Orkischen Pfeile ihre Ziele treffen.

1.30 Uhr

Raidri wird von einem Orkpfeil getroffen, als er den Prinzen schützen will und geht zu Boden. Mokel verteidigt sich verbissen gegen die Kriegssoger. Immer mehr kaiserliche Fallen unter den Hieben der Orks. Auf der östlichen Seite greifen die Orken (darunter viele berittene) die Pikeniere von Haffx Truppen an. Doch halten die kaiserlichen ihre Stellungen.

2.00 Uhr

Nirosch hat sich einen Steitwagen (mit Roderigo) organisiert und bricht durch die Orkreihen zum Prinzen vor. Mokel bricht tödlich verwundet zusammen – wird aber von Abujin und Nirosch gerettet.

7.00 Uhr

Hauptmann Alrik von Blautann bricht aus der Dämonenbrache hervor und greift die Orken an. Die Kaiserlichen unter Brin können den Kessel durchbrechen und liefern sich wilde Einzelgefechte. Die Magier liefern sich ein Magieduell mit den Schamanen, die daraufhin fliehen. Einige Kriegswagen gehen in Flammen auf.

7.15

Auf der östlichen Seite: Mehreren Hundert Orken gelingt ein Durchbruch durch die Stellungen der Pikeniere. Die Linie der Pikeniere droht auseinander zu brechen. Nur durch das Eingreifen von Helme Haffax kann das schlimmste verhindert werden.

9.00 Uhr

Die Rauchsäulen über dem Trosslager! Hunderte Almadaner Söldner stürmen das Trosslager und greifen die Orken im Süden der Schlacht an. Die Orks geraten in Panik und fliehen in alle Himmelsrichtungen..

10.00 Uhr

Die Schlacht ist gewonnen! Sadrak Whassoi kann mit seiner Leibgarde Orks entkommen. Die Truppen des Prinzen sind leider zu geschwächt, um den Orks nachzusetzen. Mehrere Tausend Schwarzpelze können entkommen.

Die Helden fallen erschöpft und verwundet in ihre Schlaflager. Immerhin waren sie fast 30 Stunden auf den Beinen (davon die Hälfte im Gefecht). Die kaiserlichen haben an diesen beiden Tagen über 3.000 Kämpfer verloren und weitere 3.000 sind so verletzt, dass sie in den nächsten Tagen, Wochen oder sogar für Monate das Bett hüten müssen. Bei den Orken konnte man 4.000 tote Krieger ausmachen. Damit war die größte Schlacht seit der 2. Dämonenschlacht geschlagen und Whassoi auf dem Rückzug. Die zweite Schlacht von Silkwiesen war der Wendepunkt des Krieges gegen den Orken im 3.Orkenzug.

08.Phex

Gareth. Die Helden werden für ihre heroischen Taten vom Prinzen geehrt:

- Die Helden werden um 2 Ränge befördert
(Barvedis als Furu Wollschlägl, Sahid, Roderigo, Abujin)
- Daria erhält den Rang eines Oberst.
- Mokol bekommt ein Weingut (ehem. kaiserl. Gut) in Almada geschenkt.
- Silkwiesennadel:
Barvedis als Furu Wollschlägl, Mokol, Daria, Roderigo, Sahid, Abujin

Nach der Zeremonie erhalten die Helden noch einen Brief von Dexter Nemrod, der die Helden am 10.Phex in der Stadt des Lichts erwartet.