

Kapitel II: Der Aufstand!

10.Phex

In der Stadt des Lichts bittet (!?) Dexter Nemrod die Helden, eine wichtige Mission für das Reich durchzuführen. Die Helden sollen durch das von Orken kontrollierte Gebiet (Nördlich von Wehrheim, Mark Greifenfurt) reisen und Greifenfurt zu einem Aufstand bewegen. Der Prinz würde eine Streitmacht aufstellen um die Stadt schnell zu befreien. Die Helden müssen Greifenfurt nur 2 Wochen lang halten, bis der Prinz die Stadt erreicht. Die Leitung für diese Mission hat ein gewisser Oberst Marcian aus Gareth. Diese Mission ist streng geheim und wird von der KGIA unterstützt. Die Helden nehmen den Auftrag für eine Belohnung / Bezahlung an. Nemrod akzeptiert.

11.Phex – 17.Ingerimm

Die Helden durchleben eine harte Ausbildung bei der KGIA, um ihre Fähigkeiten zu verbessern, oder neue zu erlangen. Außerdem werden die Helden für die bevorstehende Aufgabe gut ausgerüstet.

18.Ingerimm

Die Helden werden im Hof der Stadt des Lichts von Oberst Marcian begrüßt. Er erläutert den Helden seinen Plan: Die Helden reisen über Wehrheim durch das von Orks besetzte Gebiet. Marcian wird sich in Wehrheim von den Helden trennen und einen eigenen Weg nach Greifenfurt suchen. Die Helden werden von der Elfe Sartassa (KGIA und eine Ausbilderin) und Soldat Berman begleitet. Die Helden reisen mit einem von Mokol konzipierten Karren (mit Geheimfach!).

21.Ingerimm

Die Reisegruppe erreicht Wehrheim und kommen in dem Gasthaus „Gänsehain“ unter. Nirosh und Berman suchen sich eine Kneipe („Schnapsmühle“) und betrinken sich.

22.Ingerimm

Mokol klettert kurz vor der Abreise aus Wehrheim in sein Geheimfach (immerhin kann er nicht verbergen, dass er ein Zwerg ist). Oberst Marcian verabschiedet sich. Abends erreicht die Gruppe den Ort Reichsweg und macht dort eine große Orkgarnison aus.

23.Ingerimm

Etwa 15 Meilen vor Orkenwall werden die Helden an ihrem Nachtlager von einem Freischärler angesprochen. Man benötigt Arznei und Hilfe von einem Medicus. Sahid geht mit und kann in einem geheimen Lager der Freischärler einigen Verwundeten helfen. Offenbar geriet die Gruppe in einem Gefecht mit einigen Orks.

24.Ingerimm

Gegen Mittag erreichen die Helden einen ehemaligen Kampfplatz. Mehrere zerstörte Kastenwagen und fast 50 tote Orken liegen herum – anscheinend die Tat von einigen Freischärlern. Einige der Orken sind anscheinend gefoltert worden, bevor man diese tötete.

Nachmittags erreicht die Reisegruppe Orkenwall. Die dortige Orkgarnison ist sehr misstrauisch und untersucht die Helden. Aber alles läuft glatt und die Helden können weiter ziehen. Abends wird vor Greifenfurt ein Nachtlager aufgeschlagen. Vorher kann eine weitere Orkpatrouille von der

„Harmlosigkeit“ der Helden überzeugt werden.

25. Ingerimm

Mittags erreichen die Helden Greifenfurt (kurze Durchsicherung) und kommen im Gasthaus „Das Grafenhaupt“ unter. Die Pferde und der Wagen werden in die Scheune gebracht und Mokol kann endlich heraus klettern. Sofort beginnt man mit den Planungen. Abujin sucht in der Stadt den besten Schmied und wird an Darrag verwiesen. Der soll ihm sein Pferd beschlagen und Abends zum Gasthaus Grafenhaupt kommen. Darrag wird aggressiv, als Abujin ihn nach seinen Kindern befragt („deine Kinder sehen aber nett aus“) – Abujin sei schon der zweite, der nach seinen Kindern gefragt hat. Trotzdem braucht er jeden Auftrag und willigt ein. Am Nachmittag treffen sich die Helden mit Oberst Marcian in der Fuchshöhle und berät über das weitere vorgehen. Die Helden sollen Kontakt zum örtlichen Widerstand herstellen. Darrag trifft abends im Grafenhaupt ein und kann überredet werden den örtlichen Widerstand hier ins Grafenhaupt zu bestellen. Die Helden beraten sich in der Scheune.

26. Ingerimm

Kurz nach Mitternacht treffen vereinzelt Mitglieder des Widerstandes im Grafenhaupt ein. Im Keller berät man über einen Aufstand. Die Mitglieder:

- Gernot Brohm (Patriziersohn)
- Darrag (Schmied)
- Alrik Asper (Bogenmeister)
- Zerwas (Henker)
- Lucila Dromgast (junge Tochter des örtlichen Bäcker)
- Patras Dromgast (Bäcker)
- Helmar Wingold (Hundezüchter)
- Meister Muzzek (Magier auf Durchreise)
- Tita Olben (ehemalige Geschützbedienerin der Mark Greifenfurt)
- Ugo Arsteener (Sohn des örtlichen Weinhändlers)
- Gerrik Spichbrecher (Badehausbesitzer)
- Pagol (Vertreter der Hafendarbeiter)
- und 7 weitere Bürger der Stadt

Marcian unterrichtet die Bürger von seinem Auftrag im Namen des Prinzen Greifenfurt zu nehmen und bis zu seinem Eintreffen zu halten.

Zerwas: »Wie soll eigentlich die Garnison gestürmt werden? Die Besatzungen der Stadttore zu überwältigen und betäubte Offiziere zu fangen, das stelle ich mir auch nicht schwierig vor. Aber was ist, wenn das Tor der Garnison verschlossen ist? Und soweit ich weiß, ist es jede Nacht verschlossen, und es gibt keinen menschlichen Sklaven, der es öffnen könnte. Die wenigen, die in der Garnison Frondienste verrichten, werden jede Nacht in Eisen gelegt. Also, wie kommen wir dort hinein?«

Marcian: »Wir müssen versuchen, dort jemanden einzuschleusen.«

Zerwas: »Und wie soll das gehen?«

Marcian: »Wir brauchen Freiwillige, die sich in die Festung einschleichen, die versuchen, mit

Seilen noch vor Mitternacht heimlich über die Mauern zu kommen.«

Zerwas: »Ich würde vorschlagen, dass ein starker Mann durch den Fluss schwimmt und über die Westmauer versucht, in die Garnison einzudringen. Wenn überhaupt jemand Wache steht, dann im Torbereich, nicht aber zur Flusseite hin.«

Marcian: »Und wer meldet sich für diese Aufgabe freiwillig? Vielleicht solltest du in die Garnison eindringen. Offensichtlich kennst du dich ja bestens aus.«

Zerwas: »Genau daran hatte ich auch gedacht. Ich würde diese Aufgabe gerne übernehmen.«
Zerwas schaut in die Runde: »Oder gibt es sonst noch Freiwillige? Wahrscheinlich ist es sogar schlecht, wenn zu viele versuchen, über die Mauer zu gelangen. Jede weitere Person, die bei diesem Unternehmen dabei ist, bedeutet ein zusätzliches Risiko.«

Marcian: »Gerade weil diese Aufgabe so wichtig ist, solltest du es aber nicht allein versuchen. Fällst du den Orks in die Hände, wird uns niemand das Tor öffnen.«

Zerwas: »Ich bleibe dabei: Der Starke ist am stärksten allein! Andere würden mich nur behindern.«

Marcian: »Dann werden wir eben zwei Gruppen bilden, die unabhängig voneinander versuchen, in die Garnison einzudringen. Ich denke, ich habe auf dem Weg nach Greifenfurt noch einige Mitstreiter kennengelernt, die für eine solche Aufgabe geeignet sind. Diese Freischärler unter Lysandra sind auf jeden Fall stark genug, um die Garnison ohne Unterstützung von innen zu stürmen. Darrag, kümmere du dich darum, dass wir bis morgen Nacht genügend Seile und Wurfanker haben, um die Mauern notfalls im Sturm zu nehmen!«

Danach verließen die Bürger den Keller und kehrten in die Stadt zurück. Marcian veranschiedet sich von den Helden und verlässt ebenfalls das Grafenhaupt. Die Helden legen sich im Gasthaus zur Ruhe.

Am frühen Morgen werden die Helden wach und beobachten eine Orkpatrouille, die im Grafenhaupt Tribut in Form von 2 Fässern Bier einkassiert. Danach machen sich die Helden in die Stadt auf, um weitere Informationen zu sammeln. Abujin untersucht die Grabungstätte auf dem Marktplatz und wird von den dortigen Orks aufgesammelt. Er wird gezwungen mit den anderen Sklaven zu graben. Roderigo und Nirosh untersuchen die Archive des Magistrats, Mokel bleibt in der Scheune und Sahid baut in der Küche des Grafenhauptes ein Labor auf, um Tränke zu brauen. Abends versucht Abujin den ersten Ausbruch aus den Sklavenbaracken und wird fast von den Orken erwischt. Die Orkischen Aufseher suchen einen Schuldigen und Abujin verrät einen seiner Mitgefangenen. Dieser wird von den Orken aus der Baracke gezogen und erschlagen. Die anderen Häftlinge haben dies beobachtet und hassen Abujin. Er wird verprügelt – mit letzter Kraft kann er zum Grafenhaupt fliehen, wo die Helden eine Besprechung abhalten. Grund der Besprechung: Berman hätte fast die gesamte Mission verraten, in dem er mit seinem Siegel geprahlt hat und versuchte Leute aus der Stadt zu rekrutieren. Mokel und Daria würden am liebsten Berman erschlagen.

27. Ingerimm

Über 160 Orks unter dem Kriegshäuptling Sharraz Garhai verlassen Morgens die Stadt, um im Umland Tribut einzufordern. Etwa 50 Orks (darunter auch 10 Tordochai) bleiben und fühlen sich in „ihrer“ Stadt sicher. Besprechung der Helden und Marcian im Grafenhaupt. Marcian fordert das Berman sofort ausgeschaltet werden muss, da es schon zu viele Mitwisser in der Stadt gibt. Marcian musste den Bauern Alrikshuber töten, weil er in der Stadt prahlte ein Agent der KGIA zu sein. Berman persönlich habe ihn rekrutiert. Die ganze Mission ist in Gefahr. Die Helden berichten

Marcian, dass die Sache mit Berman geklärt ist und so etwas nicht mehr vorkommt. Marcian gibt sich damit zufrieden und offenbart den Helden, dass weitere Agenten der KGIA Waffen in die Stadt schmuggeln konnten.

Bis zum Abend laufen in der Stadt heimlich die Vorbereitungen zum Aufstand. Am nächsten Tag soll es soweit sein. Kaum einer denkt jetzt an Schlaf.

28. Ingerimm

Tag des Aufstands.

Abends postieren sich mehrere Gruppen für den Angriff:

- vor der Garnison (Zerwas, Mokel, Roderigo, Gernot Brohm und seine Jungs vom Immanteam),
- in der Fuchshöhle (Marcian, Lancorian, Sahid, Daria, Lucilla Dromgast, Wingold, Olben, Arsteener, Gerrik, Berman, Darrag und Pagol)
- vor dem Andergaster Tor (Abujin, Muzzek, Asper und Nirosh – dahinter vor den Mauern warten die Freischärler in der Dunkelheit).

Alles soll in der Fuchshöhle beginnen, immerhin feiern hier die Truppführer der Garnison. Die Truppführer vergnügen sich im Keller des Turms mit den Freudenmädchen. Vorher hat Sahid in dem großen Weingefäß ein Schlaftrunk gemischt – woraus sich die Orken kräftig bedienen. In einem versteckten Nebenraum können Marcian, Sahid und Lancorian die Orks dabei beobachten. Lancorian hat zu diesem Plan nur zugestimmt, wenn es in seinem Haus kein Gemetzel geben wird. Die Zeit vergeht und die Orks scheinen nicht müde zu werden – im Gegenteil. Sie vergnügen sich weiter grunzend an die Mädchen. Marcian hat keine Geduld mehr, alles steht auf dem Spiel. Zu Sahid zischt er nur: „ Du hast es verbockt, jetzt kann ich mein Versprechen nicht halten und muss den Raum stürmen. Es wird Blut fließen.“ Lancorian ist entsetzt. Sahid kann sich nicht erklären, warum sein Schlafgift ausgerechnet bei den Orken nicht wirken sollte. Hastig stieg Marcian die geheime Treppe bis zur Turmspitze hinauf, durchquerte das Zimmer des Magiers und stieg die äußere Treppe hinab, um von der Straße in den Schankraum zu gelangen. Hastig blickte er sich dort um. Es waren nur Mitverschwörer hier. Der Schmied Darrag, die Helden und einige mutige Bürger, die schon gestern Abend bei der Versammlung in dem Keller dabei gewesen waren. »Meine Gefährten«, sagte Marcian mit hallender Stimme. »Männer und Frauen, die ihr euch entschieden habt, der Freiheit in diesen Stadtmauern wieder Einzug zu verschaffen! Nun ist unsere Stunde gekommen! Wie ein Sturm, der das letzte Herbstlaub von den Bäumen reißt, werden wir die Orks hinwegfegen. Ergreift eure Waffen und folgt mir in den Keller. Dort erwartet uns ein harter Kampf, denn der Wein hat den Bestien nicht die Sinne geraubt. Nackt liegen sie da, verzückt in ihrer Geilheit. Lasst uns ihrem grausamen Spiel mit den Mädchen dieses Hauses ein blutiges Ende bereiten!«

Alle im Schankraum ziehen ihre Waffen und folgen entschlossen Oberst Marcian in den Keller. Ein kurzer aber heftiger Kampf entbrennt. Die bewaffneten Orkposten werden schnell überwunden – trotzdem fallen einige Bürger unter den Hieben der erfahrenen Orkkrieger. Die Unterführer im Keller sind völlig überrascht und werden schnell besiegt. Nur ein bulliger und glatzköpfiger Ork kann ein Freudenmädchen in seiner Gewalt bringen und sie mit einem Messer verletzen. Marcian streckt den Ork nieder und kniet sich verzweifelt über das Mädchen. Erst als sich Sahid und Lancorian um das Mädchen kümmern, findet Marcian seine Beherrschung wieder. Entschlossen

führt er die Aufständischen Bürger und Helden zum Andergaster Tor. Dort haben Arlik Asper und Nirosh damit begonnen eine Trodochaigruppe mit Pfeilen auszuschalten. Daria, Abujin und Marcian gehen in den Nahkampf gegen die Torbesatzung. Muzzek wirkt einen Feuerzauber gegen die anrückenden Tordochai. Nachdem die Orks überwunden wurden, lässt man die Freischärler in die Stadt. Lysandra reitet in ihrer Amazonenrüstung voran, dahinter etwa 30 Reiter und 100 Fußkämpfer.

Mokel, Zerwas, Gernot Brohm und seine Immanspieler, sowie Roderigo können die Zugbrücke und das Tor sichern – als mehrere Hafenarbeiter (von Berman angeworben) dazustoßen. Mokel kann eine Explosive Kiste vor dem zweiten Innentor platzieren und zur Explosion bringen. Mehrere Orkwächter (6 Krieger) werden dabei zerrissen. Aus dem Turm der Garnison stürmen jetzt dutzende Orken und man liefert sich einen wilden Kampf auf dem Garnisonsplatz. Mokel erschlägt im Kampf alleine 4 Orkkrieger und Zerwas wird von einem Orkspeer schwer verwundet. Als dann die anderen Aufständischen aus der Stadt eintreffen wird der Orkwiderstand schnell gebrochen. Die Freischärler spüren die Letzten Orken in der Stadt auf und erschlagen diese. 1 Tordochai kann aus der Stadt entkommen. Greifenfurt ist frei! Die Bilanz des Kampfes: 11 Menschen und 49 Orks getötet, 13 Menschen wurden verletzt (darunter Lucilla Dromgast, Wingold, Arsteener, Pagol und die Helden)

Die Verletzten werden auf dem Innenhof der Garnison versorgt (Sahid hat hier viel geleistet) und die Sklaven (etwa 50) befreit. **Die ganze Stadt ist auf den Beinen und feiert.** Während der Feier hat Sahid eine kurze, aber heftige Affäre mit der Bäckerstocher Lucilla im Rondratempel. Marcian lässt Lysandra mit einem leichten, aber wirkungsvollen Gift vergiften, damit diese nicht am nächsten Tag die Stadt mit ihren Freischärlern verlässt....