

# Die Schlacht von Ostheim

(Der Age of Sigmar Kill&Grill-Spielbericht)

Der Nebel liegt kalt und bleich über dem Land vor den Mauern Ostheims.

Der nahe Hügel, auf dem das Heerlager der Orruks errichtet worden war, ist jetzt kaum mehr als ein Schatten und der dichte Wald im Westen nicht mehr zu sehen.

Die drei Generäle, deren Aufgabe es ist, die alten Mauern der Stadt um jeden Preis zu verteidigen wissen, was das bedeutet.

Sie wissen, dass der Nebel keines natürlichen Ursprungs ist, so dicht und kalt wie er in den frühen Morgenstunden nördlich des Flusses aufgezogen war. Sie spüren den Hauch des Todes, den eisigen Zorn Arkhans und seiner seelenlosen Legion, die von den Spähern und Jägern vor drei Tagen innerhalb der Grenzen des freien Landes gesichtet worden war.

Die Generäle stehen schweigend auf der Stadtmauer, ein bretonischer Herzog, ein Waaghboss der Orruks und ein Grauer Prophet der Skaven, eine seltsame Allianz in dieser Stunde der Not und so ist der Blick des Bretonen auch voller Zweifel und Misstrauen, als er den Skaven betrachtet, der mit seinem Adjutanten die Vorzüge der alten Kirchenruine als befestigte Stellung für die Feuerwaffen erörtert.



Ist es nicht so, dass die Skaven sich mit den Mächten des Chaos verbündet haben?

Ist die Gehörnte Ratte nicht in den Pantheon der Chaosgötter aufgestiegen, deren einziges Ziel es ist, den Glanz Sigmars aus den letzten freien Ländern zu vertreiben, Tod und Fäulnis zu verbreiten, bis ewige Finsternis herrscht?

Der Orruk ist einfacher zu durchschauen.

Zerstörung ist das einzige, nach dem sein Volk und er streben, wahllose und ebenso zügellose Zerstörung. Auf den Knochen der Besiegten und in den Ruinen ihrer Städte errichten Orruks dann neue Imperien, bis diese selbst wieder im ewigen Kreislauf des Waagh zerfallen.

Der Herzog seufzt und sein Herz ist schwer.



Das Bersten von Holz und das Krächzen von Krähen künden vom Kommen der untoten Legion.

Die Orrukhorde hat Stellung auf dem Hügel im Norden bezogen.

Ihre roten Banner, die das Antlitz der gigantischen Arachnarok tragen, wehen herausfordernd über Regimentern von Orruks und Ardboys. Wütend schnauben die War Boars der Boarboys und wehe, wenn sie losgelassen werden. Über den Köpfen der grünen Horde thront der Waaghboss auf seinem Wyvern und das ungeduldige Brüllen des Lindwurms schallt über das Land.

Weiter südlich reihen sich die tapferen Bretonen auf, deren Ritter und Landsknechte vom Fuß des Hügel über die Ufer des Grenzflusses bis hin zur Kirchenruine das Zentrum der Schlachtlinie halten.

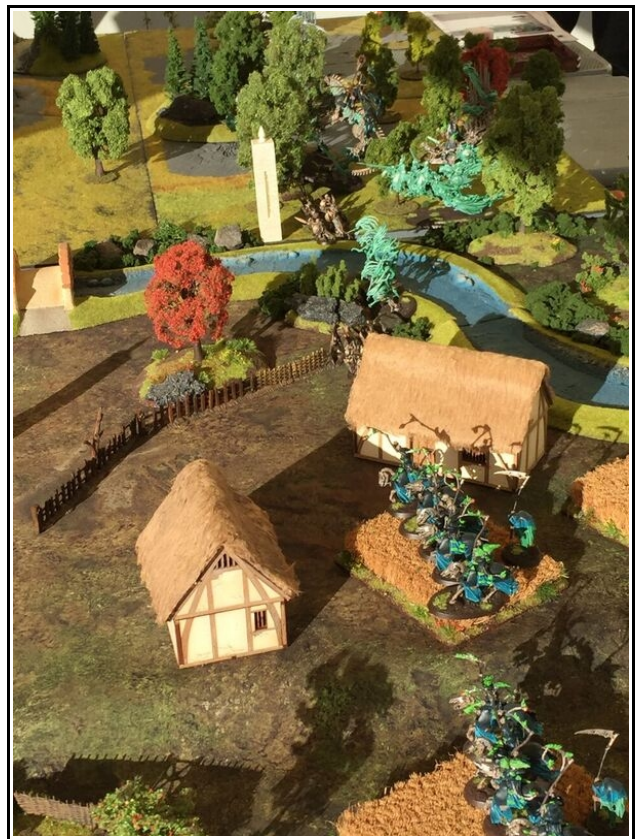




Schweigend blickt der Herzog auf den Rand des Waldes, wissend, dass das Regiment Ritter des Königs und das Regiment Gralsritter an seiner Seite jedem noch so furchtsamen Übel widerstehen werden. Mit einem stoischen Lächeln auf den Lippen blickt er in die Gesichter seiner treuen Gefolgsleute und an diesem Tag sind sie alle vom gleichen Mut und Stolz erfüllt, Ritter und Gemeine gleichermaßen. Die letzten Worte der Gebete und Segenssprüche verklingen aus den Reihen der Pilger und der Herzog spürt, wie sich der Segen der Herrin des Sees über sie legt.

Zum Glück kämpfen die Rattenmenschen an ihrer Seite, denn nichts verachtet er mehr, als Feuerwaffen und es bereitet ihm fast Freude zu

wissen, dass Arkhans Legion über das offene Feld in die Mündungen der Waffenteams aus Jezzails und Ratlingguns marschieren werden.





Das tiefe Dröhnen aus Knochenhörnern hallt vom Waldrand über die Ebene bis hin zum Bauerndorf vor den Toren Ostheims.

Die untote Legion bläst zum Angriff.

Vier Punkte von großer strategischer Bedeutung gilt es zu halten, jeweils einer mittig in den Aufmarschzonen der Heere und jeweils ein weiterer an den äußeren Flanken der Frontlinie.

Beide Seiten haben ihre Regimenter über die breite des Schlachtfeldes aufgestellt, doch früh ist ein Zögern in den Plänen Arkhans zu erkennen, die rechte Flanke der Verteidiger zu bedrängen. Groß ist die Furcht vor den tückischen Waffen der Skaven, die in einem frühen Scharmützel am Morgen den Sieg davongetragen haben.



Arkhan weiß, dass ein Angriff auf die Kirchenruine ein großes Wagnis ist, und so schickt er einen großen Teil der Legion im Schutz des Waldes an den Fuß des Hügels.

Die Orruks brüllen ihren Feinden ihre Verachtung entgegen und angetrieben von ihrer rasenden Zerstörungswut stürmen sie an den Hang des Hügels. Schnell sichern sich die Orruks das erste Missionsziel, während die Boarboys in einer Mischung aus Tollkühnheit und Wahnsinn die Frontlinie der Untoten zu durchbrechen versuchen.

Das Ziel, einen der Nekromanten Arkhans zu töten, gelingt ihnen jedoch nicht und so muss der Waaghboss mitansehen, wie seinen Jungz in einem blutigen Nahkampf vernichtet werden.

Bretonen und Skaven halten die Stellung und zu langsam rückt die Hell Pit Abomination vor, um das Ziel am rechten Flügel zu sichern.

Eine Entscheidung, die in die Geschichtsbücher als Fehler eingehen wird?

Rätselhaft erscheint das Handeln Arkhans den drei Generälen und zu spät erkennen sie, dass der erwartete späte Angriff auf die Kirchenruine niemals folgen wird. Stattdessen strömen die Legionen den Hügel hinauf, eine schier unerschöpfliche Horde aus Skeletten, Ghoulen und Crypt Horrors marschiert auf die Orruks zu, die ihr Glück kaum fassen können und sich einer doppelten Übermacht entgegen stellen.



Unter lautem Gebrüll stürzen sie sich auf die Untoten, Choppas und Smashas wirbeln durch die Luft und hacken ohne Unterlass auf staubige Knochen und verwesendes Fleisch, zischend und fauchend stakt die Arachnarok mit ihren großen Beinen über den Feind und gräbt ihre giftigen Kiefer in die Diener Arkhans. Der Waaghboss selbst thront über der Schlacht und bellt seine Befehle und schnell wird deutlich, dass sich hier auf dem Hügel das Schicksal Ostheims entscheiden wird.

Haltet aus, ihr grünen Teufel!

Der bretonische Herzog betet leise für seine Verbündeten und befiehlt ein langsames Vorrücken seiner Truppen. Die Skaven dagegen halten still, abwartend, zögernd, finstere Pläne schmiedend. Grüne Schwaden steigen aus den unheimlichen Maschinen, deren Besatzungen quiekend das Kommen des Feindes erwarten.

Doch er kommt nicht.





Der Waagboss der Orruks fällt, niedergedrungen von Arkhan und den Geistern eines Mortis Schreins. Mit einem kehligen Gurgeln bricht seine Wyvern unter ihm zusammen und bald schon werden beide von den untoten Horden begraben. Für jedes Skelett und jeden Ghoul, den die Orruks entzwei gehauen haben, sind zwei wiederauferstanden. Jeder Zauber, jeder Segen war nutzlos im Angesicht der Macht Arkhans und so dämmert es den beiden verbliebenen Generälen. Der Plan der Untoten war es niemals, einen Angriff auf beide Ziele durchzuführen, sondern mit geballter Macht den Hügel zu erobern, und dann von ihm herab in die Aufmarschzone der Verteidiger zu marschieren.

Wenn es Arkhan gelingt, dieses Ziel zu erobern, dann wäre der Sieg zum Greifen nahe.





Dunkelheit fällt über das Schlachtfeld und es wird zunehmend schwer, Freund von Feind zu unterscheiden. Irrlichter und magische Zaubere erhellten Ostheim und verzweifelt stemmen sich die Verteidiger den Untoten entgegen. Die Bogenschützen der Bretonen feuern eine Pfeilsalve nach der anderen ab während die tapferen Ritter tief in den Reihen ihrer Feinde wüten.

Gralspilger und Landsknechte beziehen strategisch wichtige Stellungen, doch langsam schwindet ihr Mut im Angesicht der Horden, die über den Hügel strömen.

Wenig nur geschieht an der rechten Flanke, wo sich die Abscheulichkeit der Skaven mit zwei Regimentern Hexwraiths im Kampf befindet. Geschickt lauert ein Regiment Skaven im Hintergrund, wohl wissend, dass ihre bloße Anwesenheit in der Nähe des Missionsziels ausreichend ist, um die Hoheit über diesen Teil des Schlachtfeldes zu sichern. Laut lachen die Rattenmenschen, als es den Geisterreitern gelingt, die Abomination zu töten, nur um dann mitanzusehen zu müssen, wie sich aus den metallischen und fleischlichen Überresten dieses Experiments eine neue Kreatur erhebt.



Das Schicksal steht auf Messers Schneide und der Sieg Arkhans ist nah.

Jeder einzelne Orruk ist tot, vollständig vernichtet von einer doppelten Übermacht und dem taktischen Genie Arkhans.

Die Bretonen leisten tapferen Widerstand, doch ihr Untergang ist nur eine Frage der Zeit.

Zeit, die beiden Seiten nicht bleibt, denn schon schwindet das wenige Licht, welches das Schlachtfeld erhellt. Jede Seite hat noch einen letzten und alles entscheidenden Zug und es sind die Untoten, die auf strategische Werte reduziert, die Oberhand über das Schlachtfeld besitzen.

Wenn doch nur die Bretonen den so wichtigen Punkt in der Mitte ihrer Aufstellungszone halten können. Das Schreien von sterbenden Reitern und ihren Pferden lässt die Landsknechte und Bogenschützen erzittern, ihr tapferer Herzog ist längst gefallen, und doch war es sein Opfer, war es das selbstlose Opfer ihrer Herren, das ihnen ein letztes Mal Mut und Hoffnung schenkt und wie ein Zeichen der Herrin des Sees leuchten goldene Irrlichter über ihnen und weisen ihnen den Weg. Tapfer marschieren sie auf das Missionsziel zu, ungeachtet des Grauens, das vor ihnen aufragt. Für die Herrin!

Für Sigmar!

Und es sind ihre letzten Schritte, die ein großes Unentschieden erwirken.

Zorn lodert in Arkhans Herzen, als er mitansehen muss, wie der Mut und der Glaube der Menschen heller leuchtet, als es seine dunkle Magie vermag.

Ein grausiges Klagen entfährt seiner Kehle, während er seiner Legion Einhalt gebietet.

Die Schlacht ist entschieden und es ist traurige Gewissheit, dass keine der Seiten einen Sieg davongetragen hat.

Zahlreiche Legenden wurden heute geschrieben, Helden gab es so viele, vom kleinsten Mann zum größten Untier, dass man sie nicht vollständig zu nennen vermag.

Noch ist Ostheim frei, teuer verteidigt von einer seltsamen Allianz aus Menschen, Orruks und Skaven gegen einen Feind, der zu Beginn der Schlacht so wenig bedrohlich wirkte, nur um dann mit dem Zorn und der Macht des Todes allen Widerstand beiseite fegte.

Der Graue Prophet der Skaven lachte.

Sein Plan war aufgegangen, der Feind war aufgehalten worden.

Ein wenig bedauerte er es, dass das ganze Ausmaß der Macht der Skaven nicht zu erkennen gewesen war, aber er wusste, dass die Stunde ihres Triumphes nah war.

Komm nur, Arkhan, zischte er!

Komm nur, mit deinen untoten Horden, und hol dir den Tod!