

## **Kapitel V: Die Reise**

### 03.Rondra

Das Flussschiff "Möwe" wurde von Mokel und einigen Helfern schon Ende Praios mit extra Holzschutzwänden, einem Rammsporn und Geschützen ausgerüstet. Für diese gefährliche Fahrt wird genügend Proviant und Ausrüstung verladen, um die nächsten Reisewochen bis nach Ferdok zu überstehen. Der Abend bricht über Greifenfurt ein und in der Dämmerung verlassen die Helden, Arthag, Nyrilla, Oberst von Blautann, Tita Olben, die Jägerin Dilga, einige Kämpfer der Bürgerwehr und einige Seeleute mit der „Möwe“ (schwer fälliger Flusskahn, im Besitz der Familie Brohm) in Richtung Süden. Alriko schmuggelt den Stadtbekanntesten Gauner Ugo Folmin mit auf das Schiff. Insgesamt hat die Möwe über 30 Besatzungsmitglieder. Kapitän Eboreus „Holzbein“ steuert den Kahn langsam aus dem Hafen. Von den Belagern lösen sich 2 Orkische Reitergruppen und verfolgen das Schiff entlang des Ufers.

### 04.Rondra

Die „Möwe“ macht am Vormittag eine Rast im Örtchen Niemith und fährt dann weiter Flussabwärts in Richtung Ferdok. Abends liegt das Schiff auf einer kleinen Insel in der Flussmitte vor Anker. Eine ruhige Nacht liegt vor den Helden.

### 05.Rondra

Nach einigen ruhigen Tagen auf dem Fluss entdecken die Helden am Ufer einen Orkposten. Nachdem die "Möwe" von den Orkschützen attackiert wird, nimmt Daria den Schamanen aufs Korn. Der Schamane stürzt nach einigen Treffen und die Möwe setzt ihre Fahrt fort. Nach kurzer Zeit folgen dem Schiff die Orkreiter von Greifenfurt und ein Feuerwesen des Schamanen. Die Möwe wird von dem Feuerork (das Feuerwesen sieht aus wie ein Ork) eingeholt und setzt das Schiff in Brand. Nach einem kurzen und heftigen Kampf mit dem Dschinn fliehen die meisten Besatzungsmitglieder vom Schiff. Brennend kann die Möwe das rettende Ufer erreichen und die Helden können in den nahen Reichsforst entkommen. Bei dem Kampf gegen den Dschinn (oder so) verloren der **Held Sahid** (er „explodierte“ förmlich bei den ganzen Alchimiezutaten am Körper) und fast ein Dutzend Besatzungsmitglieder ihr Leben...Während der Flucht werden die meisten Gefährten getrennt und schlagen sich durch den Reichsforst. Der Angroschim Arthag, die Elfe Nyrilla, Oberst von Blautann und die Helden können zusammenbleiben und ihren Orkischen Verfolgern einen Hinterhalt legen. 9 Orks werden ohne eigene Verluste erschlagen - während der Rest der Reiter panisch flieht.

### 06.Rondra

Erschöpft, verwundet, mit wenig Ausrüstung und ohne Nahrungsmittel erreichen die Helden am frühen Morgen das Dorf Njerbusch. Das Dorf ist ein kleines hinterwäldlerisches Kaff im Reichsforst. Die Helden erholen sich und betreiben Tauschgeschäfte mit den Bewohnern (Firungeweiheter Firnjan, Wirt Elgor und der Schmied Sumo).

### 08.Rondra

Dilga und Tita erreichen den Weiler und treffen die erleichterten Helden. Abujin scheint sich über Titas Abwesenheit große Sorgen gemacht zu haben. In den nächsten Tagen kommen sich beide näher.

### 09.Rondra

Mit dem Wildläufer (Held Finwar Mondläufer, Halbelf) des örtlichen Vogtes von Zweifelfels machen sich Helden zum Wrack der „Möwe“ auf und untersuchen es. Nachdem die Helden aber mehrere Dutzend berittene Orken dort ausmachen, ziehen sich diese zurück. Geplant war der Bau eines Floßes. Jetzt muss die Gruppe durch den Reichsforst, um nach Ferdok zu gelangen.

### 10.Rondra

Die Helden brechen in den Reichsforst auf. Verfolgt von orkischen Kampfhunden und wilden Orken entwickelt sich die Reise der Helden zu einer wahren Flucht.

### 13.Rondra

Völlig entkräftet und schwer angeschlagen gelingt es den Helden sich mit Hilfe eines Koboldes durch ein Feentor (Pilzkreis mit einem Menhir) zu retten.

### Die Feenwelt

Die Helden finden sich auf einer weiten Ebene wieder. Auch hier erhebt sich ein grauer Menhir. Ganz in der Nähe sind bunte Zelte aufgeschlagen, über denen prächtige Banner wehen. In der Ferne sieht man Berge, Wälder und ein prächtiges Prunkschloss. Ein Trupp Reiter aus dem Lager bricht in Richtung Helden auf. Angeführt werden die Reiter (können als Elfen in Rüstungen erkannt werden) vom Elfenritter Mandavar. Die Helden werden zum Schloss „Mandalla“ geführt und der „Elfenkönigin“ Leriellas vorgestellt. Zu ehren der Gäste wird ein berauschendes Fest abgehalten. Überall tanzen Elfen im Thronsaal, Musik wird von den Wurzelbolden, Blütenjungfern und allerei seltsamen Kreaturen gemacht. Die Tafel ist reich an Weinen, Braten und Obst. Dankbar nehmen die Helden die Einladung an und feiern die ganze Nacht (so richtig Dunkel wird es nicht, es wie ein rotes Dämmerlicht, außerdem gibt es keinen Sonnenuntergang bzw. Aufgang, der Wechsel zwischen Tag und Nacht vollzieht sich immer plötzlich). Gawen (oder nennt sich auch Alriko) und der Oberst Alrik von Blautann verlieben sich in die Elfenkönigin. Beide buhlen um ihre Gunst. Die Helden verbringen hier mehrere Wochen und jeden Tag wird ein rauschendes Fest gefeiert. Die Feste werden nur von einem gelegentlichen Ausritt zur Jagd unterbrochen. Jeden Tag länger im Schloss erschwert den Helden bei Verstand zu bleiben. Die ersten von ihnen haben bereits das Elend von Greifenfurt und ihre Mission vergessen. Nur Nyrilla scheint völlig unberührt von dem Zauber der Feenwelt zu sein und ermahnt die Helden immer wieder ihre Mission nicht zu vergessen. Irgendwann dringt sie zu den Helden durch und hilft denen sich daran zu erinnern. Hilfe erhält sie von der Elfe Andra, die hier in der Feenwelt lebt und gelegentliche Ausflüge nach Aventurien macht. Andra schließt sich den Helden an. Die Gruppe flieht mit Hilfe eines Wurzelboldes aus dem Schloss (durch einen „Fluchttunnel“). Oberst von Blautann fällt es sichtlich schwer die Elfenkönigin zu vergessen. Andra führt die Helden zum Wolkengebirge. Nach einem schweren und anstrengenden Ritt (Verfolgung durch die Elfenritter) erreicht die Gruppe das Wolkengebirge und überquert die Eisbrücke, die zum Zwergen Linosch führt. Linosch sei ein alter Freund von Andra und ist schon sehr lange hier. Er sieht sich als letzten Verteidiger zwergischer Interessen in dieser Welt. Ein Bär versperrt den Helden aber den Weg und erst nachdem Linosch seinen „Freund“ zurück ruft, können die Helden die Brücke passieren. Beim Zwergen Linosch erfahren die Helden seine Geschichte und eine Geschichte des Kampfes um Saljeth – welches mit dem heutigen Greifenfurt identisch ist. Die Helden überreden Linosch mit ihnen zu reisen und nach Aventurien zurück zu kehren. Er willigt ein und packt seine Sachen. Gemeinsam durchqueren sie

den Eispass und lassen nach einiger Zeit das Wolkengebirge hinter sich. Die Flucht durch den „verwunschenen Wald“ erweist sich als Schwierig. Durch das dichte Unterholz führt als sichtbarer Weg nur noch „der alte Pfad“ hindurch. Die Gruppe begegnet dem Biestinger „Grauler“, einer Levschje und dem gefürchteten „Koataly“ am Rande vom „Moor der Angst“. Der Kampf gegen diese große und gefährliche Schlange erweist sich für die Heldin **Daria Sturmfels** als tödlich, die dem Gift des Monsters erlag. Die Helden können sie nicht mehr retten, aber den „Koataly“ erschlagen.

Nach einiger Zeit erreicht die Gruppe (nehmen Darias Leichnam mit) einen großen dunklen Fluss („Dunkelfluss“) über dem eine große Brücke führt. Hinter dem Fluss erhebt sich auf einem Berg das Schloss „Ornaval“. Hier befindet sich auch das Reich des Elfen Ornaval – so erklärt es die Elfe Andra. An der Brücke steht ein großer Baum. In den Ästen des Baumes hängen die zerschlagenen Schilde und verbeulten Rüstungen derjenigen, die vom „Brückenwächter“ besiegt worden sind. An einem der unteren Äste hängt ein großes Horn. In das blasen die Helden hinein und kurz darauf erreicht ein Bote vom Schloss die Brücke. Dahinter sammeln sich mehrere Dutzend Elfenritter und Biestinger des Ornavals. Die Helden akzeptieren. Das Duell wird im Lanzenreiten ausgetragen. Alrik von Blautann erklärt sich bereit für den Wettkampf. Aus der Menge der Gefolgschaft Ornavals löst sich ein Riese auf einem großen Pferd. Cromag (Biestinger, fast so groß wie ein Oger, Eberkopf, schwere Rüstung, Ochsenherde als Waffe) - der Beste Kämpfer jenseits des Dunkelflusses. Wenn der Wächter besiegt (nicht getötet) wird, dürfen die Helden über die Brücke weiter reisen. In einiger Entfernung beobachtet König Ornaval mit seinem Gefolge den Kampf. Der Lanzengang soll in 3 Durchgängen ausgefochten werden. Oberst von Blautann schlägt sich wacker und sitzt nach den 3 Durchgängen immer noch im Sattel – unentschieden. Dennoch bricht der Oberst (nachdem der Herold das Unentschieden ausgerufen hat) bewusstlos auf seinem Pferd zusammen. Zu schwer wurde er von den wuchtigen Stößen des Ungetümes getroffen. Für den Nahkampf meldet sich Abujin. Cromag steigt vom Pferd und grunzt laut – es hört sich an wie Gelächter. Ornaval und sein Gefolge stimmen ebenfalls in das Gelächter mit ein. Cromag stürmt mit seiner wuchtigen Ochsenherde auf Abujin zu und schlägt nach ihm. Abujin kann mehrfach geschickt ausweichen und Cromag einen Tritt versetzen. Doch dies zeigt keine Wirkung auf den Eber. Abujin wird von der schweren Kettenwaffe getroffen und taumelt umher. Als der Biestinger nachsetzen will, zieht Abujin ihm mit einem kräftigen Fußfeger die Beine weg. Cromag fällt wie ein Baum auf den Boden. In der Horde Ornavals wird es ganz still. Abujin wird von den Helden angefeuert. Oberst von Blautann ist immer noch ohne Bewusstsein. Abujin tänzelt geschickt vor dem Cromag herum und stößt ihm immer wieder die Beine weg, als der Biestinger aufstehen will. Cromag muss schwere Kopftreffer von Abujin einstecken. Ornavals Champion kann endlich nach 12 schweren Treffern Abujins (er selbst musste „luftholen“ und ging ein paar Schritte zurück) wieder aufstehen, Cromag keucht schwer und sein Gang ist wackelig. Abujin nimmt Anlauf und kickt Cromag mit einem Sprungtritt von der Brücke...angespannte Stille auf den Seiten Ornavals und großer Jubel auf den Seiten der Helden ( Blautann ist immer noch Bewusstlos). Ornaval lobt die Kampfkraft von Abujin und erlaubt der Gruppe die Brücke zu überqueren und das Feentor nach Aventurien zu benutzen. Linosch war schon so lange hier und habe sich an das komische Volk hier gewöhnt und will hier bleiben. Die Feenwelt sei jetzt seine Heimat – der Bär und Rabe seine Freunde. Andra will ebenfalls hier bleiben und Linosch nach Hause zurück begleiten. Linosch und Andra verabschieden sich an der Brücke von der Heldengruppe und die Helden beschreiten das Tor in Richtung Aventurien...

## 15. Travia

Am Rande des Reichsforstes kehren die Helden nach Aventurien zurück und bestatten Daria. Den Helden fällt auf, dass sich bereits die Blätter an den Bäumen verfärbt haben. Es scheint Herbst zu sein. Die Helden verlassen den Reichsforst und entdecken ein Schild das den Weg nach Steinbrücken zeigt und beschließen hier am Waldrand die Nacht zu verbringen. Die Stimmung ist zwiegespalten – auf der einen Seite ist man immer noch erfreut über den großen Kampf von Abujin – auf der anderen Seite ist der Tod von Daria ein schwerer Schlag für die Gruppe. Außerdem weiß man nicht, wie lange die Gruppe in der Feenwelt verbracht hat. Ist der Krieg vielleicht schon vorbei? Wer hat gewonnen? In welchem Jahr befindet man sich – mit einem Gefühl der Unruhe legen sich die Helden schlafen.

## 16. Travia

Steinbrücken. Hier nehmen die Helden an einer Auktion über den Nachlass eines verstorbenen und verschuldeten Medicus teil. Nachdem man sich hier noch mit Ausrüstung und Lebensmitteln versorgt hat, bucht man einen Flussegleiter in Richtung Ferdok.

Am Abend erreicht die Heldengruppe die Stadt Ferdok, wo sie vor der Stadt ein großes Heerlager der kaiserlichen ausmacht.

- In Ferdok sind etwa 2.000 Fußkämpfer, Reiter und Matrosen
- 30 Flussschiffe liegen vor der Stadt und warten auf ihren Einsatz
- Prinz Brin, Reichsmarschall Helme Haffax, Großadmiral Sanin, Hetmann Phileasson, Graf Growin zu Ferdok, Inquisitor Roderick, Gardeoberst Alrik von Blautann und vom Berg und Leonardo der Mechanikus organisieren in der Stadt das kaiserliche Heer
- Heilkräuter, Tränke und Waffen gibt es gar nicht mehr zu erwerben

Am Hof den Prinzen (der im Gefecht verletzte Prinz Brin, Reichserzmarschall Helme Haffax, Graf Growin zu Ferdok, Großadmiral Sanin, Inquisitor Roderick, Graf Ohmit von Vallusa, Hauptmann Harden von Ragathsquell und Leonardo der Mechanikus) berichten die Helden über die Situation in Greifenfurt und drängen zur Eile. Die Stadt muss schnellstes mit Nachschub versorgt werden, sonst droht eine Kapitulation. Roderigo gibt dem Prinzen noch einen Bericht von Oberst Marcian. Die Helden beschließen, weiter nach Xorlosch zu reisen, um das Geheimnis der Stadt Greifenfurt zu lüften. Im Heerlager trifft Mokol auf seinen Bruder, der sich als Soldat im Heer des Prinzen aufhält. Blautann, Dilga und Tita verbleiben in Ferdok.

## 17. Travia

Der Flussegleiter „Efferds Gruß“ wird beladen und Kapitän Raajan Joosten begrüßt die Helden auf seinen Schiff. Das Schiff legt ab und fährt den Fluss aufwärts in Richtung Xorlosch. Gawen verpasst das Schiff, weil er noch einige Besorgungen in Ferdok zu erledigen hat. Abends erreicht das Schiff den Ort Nadoret. Viele Händler bedrängen die Mannschaft / Helden mit ihren Waren direkt am Hafen. Die Zeiten sind schlecht und so versucht jeder hier ein gutes Geschäft zu machen.

## 21. Travia

Ankunft in der Zollfeste Thurstein. Hier erfahren die Helden von hohen Kopfgeldern, die man kassieren kann, wenn man Piraten hier abgeliefert.

## 22. Travia

Dem Segler „Efferds Gruß“ kommen drei Thorwaler Skeids entgegen, schneiden ihm den Weg ab und kurz darauf landen 2 Dutzend Thorwaler Krieger auf der „Efferds Gruß“. Der Anführer stellt sich als Phileasson vor, der sich mit seiner Ottjasko in Ferdok dem Kampf gegen die Orken anschließen will. Nachdem die Thorwaler das Schiff durchsucht haben, fahren sie „friedlich“ weiter in Richtung Norden.

## 23. Travia

Ankunft in Albenhus. Kurze Pause, Unterkunft und Einkäufe in der Stadt.

## 24. Travia

Die „Efferds Gruß“ legt ab und setzt ihren Weg in Richtung Xorlosch fort. Gawen landet als Vogel auf dem Schiff unter den Augen der verblüfften Matrosen.

## 29. Travia

Ankunft am Hardelbach. Das Schiff wartet hier und die Helden (mit Arthag und Nyrilla) gehen die letzten Meilen zu Fuß nach Xorlosch.

## 30. Travia

Ankunft in Xorlosch. Nachdem man die Helden lange warten ließ, öffnen sich dann doch die Pforten der heiligen Stadt der Zwerge. Eine Delegation des Zwergenkönigs nimmt die Helden in Empfang und weist ihnen ein „Gästehaus“ abseits der Stadt im Tal zu. Ein Schriftstück des Prinzen ermöglicht ihnen diese Gastfreundschaft. Abends dürfen die Helden noch die Geschichtsstelen der Zwerge untersuchen. Arthag übernimmt das Risiko die Schriftzeichen der Zwerge zu entziffern und einzuordnen. Neben den Stelen kauert auch ein sehr alter Zwerg und murmelt seltsame Dinge, während er die Stelen liest. Man kennt hier sein Alten nicht, man weiß nur das er hier schon sehr lange da vorsitzt und versucht die ganzen Zeichen zu entziffern. Er ist verrückt geworden.

## 01. Boron

Die Helden verbringen den Tag damit die Stehlen über die Geschichte der Zwerge nach Hinweisen über Greifenfurt zu untersuchen. Abends lädt König Tschubax die Helden in seine Stube zu einem Bier ein. Dort hören sie die Geschichte über den Kampf um Greifenfurt (der damals Saljeth hieß) gegen die Orken, über den geheimen Tempel der Orken unterhalb der Stadt und der lächerlichen Hilfe des Elfenkönigs. Gawen gelingt es den Trinkpokal des Königs vor seinen Augen zu stehlen und ihn unbemerkt einzustecken.

## 02. Boron

Die Helden untersuchen weiterhin die Stelen in der Halle. Dabei wird Arthag verrückt und brabbelt danach nur noch unverständliche Dinge. Im Gästehaus nehmen sich Cordovan und Nyrilla (Elfen dürfen nicht in die Halle der Stehlen) dem armen Arthag an. Mokol übernimmt dann die Aufgabe von Arthag und schafft es einige wichtige Informationen über Greifenfurt herauszufinden. Gelingt es den Orken die heilige Waffe (genannt "Fleischreißer") in ihren Besitz zu bekommen, würden die Menschen den Krieg gegen die Orken verlieren. Mit dieser Erkenntnis, wollen die Helden zügig zurück nach Ferdok.

### 03. Boron

Der Bergkönig ist bereit den Helden eine Ehrenwache von 7 Drachenjägern im Kampf gegen die Orken mitzugeben. Außerdem dürfen sie im Tal von Xorlosch handeln bzw. einkaufen. Nachdem Mokol mit den örtlichen Handwerkern gute Geschäfte gemacht hat, verläßt die Gruppe die Stadt Xorlosch zurück zum Flussegler „Efferds Gruß“.

### 04. Boron

Während einem Gewitter kommen die Helden in eine kleine Hütte unter und versuchen dort den verwirrten Arthag zu helfen. Tatsächlich gelingt es mit vereinten Kräften Arthags Geist zu heilen.

### 05. Boron

Ankunft am Schiff und die Helden werden Zeugen, wie die „Efferds Gruß“ von Flusspiraten überfallen wird. Über 20 Piraten gegen 11 Matrosen der „Efferds Gruß“. Sofort eilt die Gruppe (7 Xorloscher Drachenjäger, Arthag, Nyrilla und die Helden) den armen Matrosen zur Hilfe. Die völlig überraschten Piraten werden schnell bezwungen und überwältigt. Deren Schiff die „Rache“ geht bei dem Kampf in Flammen auf. Bei diesem heftigen Kampf sterben 2 Matrosen und 17 Piraten. Die Helden können 4 Piraten gefangen nehmen und fesseln, Finwar und Nyrilla kümmern sich derweil um die 8 verletzten Matrosen.

### 20. Boron

Ankunft in Ferdok. Außer einem kurzen Zwischenstopp in der Zollfeste Thurstein (die 4 Piraten werden für ein gutes Kopfgeld abgegeben) verläuft die Reise ereignislos.

Audienz beim Prinzen. Am Hof des Prinzen erfahren die Helden, dass die Flotte erst in 4 Wochen einsatzbereit ist und dann weitere 1 bis 2 Wochen braucht, um Greifenfurt zu erreichen. Die Helden beschließen so schnell wie möglich nach Greifenfurt zu reisen, um vor den Orken diese Waffe zu sichern.

- In Ferdok sind etwa 3.000 Fußkämpfer, Reiter und Matrosen und 120 Thorwaler (unter Phileasson) versammelt
- über 50 Flussschiffe und 3 Ottas liegen vor der Stadt und warten auf ihren Einsatz

Der Inquisitionsrat Roderik verhört die Helden zu den Ereignissen in Greifenfurt und sucht nach Verfehlungen gegen Marcian (Liebelei mit einer Hure, trinkt viel usw.). Mit unterschiedlichen Aussagen der Helden (Zerwas ein Vampir und Marcian duldet das!) kann Marcian belastet werden. Abends trinkt Mokol noch mit Phileasson, der sich mit seiner Flotte dem Prinzen angeschlossen hat.

### 24. Boron (leichter Schneefall, der Winter beginnt)

Mokol entschließt sich, hier in Ferdok zu bleiben. Er will Meister Leonardo mit dem Umbau der Schiffe (einige Schiffe werden mit neuen Geschützen und Metallplatten ausgerüstet) helfen. Außerdem möchte er mehr Zeit mit seinem Bruder verbringen.

Die Helden nutzen den letzten Abend für einen Badehausbesuch. Der Prinz stellt den Helden für die Reise nach Greifenfurt mehrere Eilkutschen mit Geleitschutz zur Verfügung.

25. Boron

Im leichten Schneefall reisen die Helden aus Ferdok in Richtung Greifenfurt ab.

27. Boron

Ankunft am Nachmittag in Gareth. Kleinere Einkäufe und Wechsel der Pferde. Züg fährt man am Abend weiter.

29. Boron

Die Temperaturen fallen weiter. In der letzten Nacht gab es leichten Frost und der Schneefall wird stärker. Ankunft in Wehrheim. Einige Meilen hinter der Stadt beginnt das von Orken kontrollierte Gebiet. In Wehrheim lernen die Helden eine Gruppe berittener Bannstrahler kennen, die in das Orkengebiet vordringen will. Man beschließt zusammen zu reisen.

30. Boron

Aufbruch in nach Greifenfurt. Am späten Nachmittag erreicht die Reisegruppe eine Straßensperre der Orken, die Tribut verlangen. Die Bannstrahler greifen sofort an und töten alle 20 Orkkrieger. Danach beschließen die Helden alleine weiter zu reisen, weil eine Reise mit den Bannstrahlern zu gefährlich ist, da sie zu viel Aufmerksamkeit der Orken auf sich ziehen.

01. Hesinde

Reichsweg. Cordovan kann der Reisegruppe mit Hilfe eines Bannbaladins (gegen den Orkkommandanten) Zutritt in den Ort verschaffen. Die Helden beobachten genau die Verteidiger und deren Stärke.

02. Hesinde

Eslamsroden. Genau wie in Reichsweg kann Cordovan den Helden Zutritt in die Stadt verschaffen und den Ort kurz auskundschaften. Dabei bemerken sie, dass die Stadt nur schwach verteidigt wird. Die Orken verlassen sich hier wohl auf die Stadtmauern der Stadt.

03. Hesinde (Schneefall)

Orkenwall. Der Ort ist verlassen und überall liegen die Skelette der Menschen herum. Abends sucht die Helden im Nachtlager ihr Bekannter (aber jetzt ein Geist) Tiro von Fuchshag auf. Er bittet die Helden den toten Bewohnern die Letzte Ruhe zu geben. Die halbe Nacht hindurch werden die Überreste der Bewohner in ein Haus getragen und versiegelt. Gawen segnet das Haus als Grabstätte und so können die Toten in Borons Reich einfahren.

04. Hesinde

Die Helden erreichen die alte Mühle vor Greifenfurt. In der Nähe der Mühle entdecken sie einen Kampfplatz, der nur einige Stunden alt ist. 12 Bannstrahler und fast 50 Orken (und 2 Oger) liegen tot im Schnee. Ein Versuch der Gruppe die Flussbastion zu erreichen scheitert, da diese bereits von den Orken erobert wurde. Die Helden werden mit einem Pfeil und Geschosshagel empfangen. Mit letzter Kraft gelangen die Helden schließlich durch das Andergaster Tor in die Stadt.

Marcian empfängt die Helden und zusammen tauschen sie die Erlebnisse der letzten Monde aus:

- Greifenfurt lag in den letzten Monden unter schweren Beschuss und musste mehrere

Orkenangriffe abwehren.

- Die halbe Stadt liegt in Trümmern.
- Die Nahrungsvorräte reichen noch für 1-2 Wochen und die Bürgerwehr ist auf knapp 600 Kämpfern geschrumpft (dazu kommen noch 900 Bewohner).
- Die Flussschanze wurde von den Orken erobert, die Ostschanze liegt in Trümmern und wird von 3 Dutzend Angroschim gehalten.
- Die Ostmauer wurde zum Teil provisorisch mit Holz und Trümmerresten ausgebessert und vor der Stadt lagern über 1.000 Orken.
- Kolon Tunneltreiber ist Anfang Hesinde mit einer Orkenstreitmacht nach Süden aufgebrochen und hat die meisten Belagerungsgeschütze mitgenommen
- Gernot Brohm und Alrik Asper sind in den letzten Wochen gefallen
- Zerwas ist anscheinend gefallen, er wird vermisst
- Glombo Brohm hat nach dem Tod seines Sohnes den Verstand verloren
- Marcian hat den Magistrat aufgelöst
- im Therbunitenspital liegen 20 Bürger mit der Duglumspest - Marcian plant eine Verbrennung der Infizierten
- Marcian ließ 3 Offiziere der Kürassiere wegen Verrat hingerichten
- in der Stadt gibt es keine Tiere mehr - selbst die Hunde des Züchters Wingold wurden gestohlen
- Man beginnt mit der Abholzung des Apfelhains, um Brennholz für den Winter zu haben