

## Operation Greifenschlag V: Saljeth und Xarklesh

Im kleinen und beschaulichen Städtchen Nadoret nutzten die Helden die Vorzüge einer freien, nicht unter Belagerung stehenden Stadt - wie schon zuvor in der Grafenstadt Ferdok - voll aus. Ungrimm und Roban kehrten sogleich in der Taverne 'Zum Sanften Ochsen', etwas ausserhalb der Stadt gelegen, ein. Kurzerhand entschlossen sie dort auch Proviant in Form eines Bierfasses aufzunehmen. Wulf hatte zur gleichen Zeit weniger Glück, er versuchte erfolglos einen Termin bei dem über die Koscher Grenzen hinaus berühmten Schneider Marcusi Fingerhut zu bekommen.

Mythomius hingegen widmete sich zugleich wieder seinen Studien über die Möglichkeiten, Vampirismus zu behandeln. Beim Krummen Otto ersteigerte er ein Huhn, verwandelte Sartassa sodann aus ihrer Schneckengestalt in einen Blutegel und hatte so erst einmal die Nahrungsprobleme der verfluchten Halbelbe gelöst. Das Huhn wurde anschliessend zur Sicherheit getötet und verbrannt, um die Gefahr von Vampirhühnern in Nadoret auszuschliessen.

Dem Anergaster Wulf schien es derweil als einzigem klar zu sein wie dringend ihr Auftrag eigentlich ist. Er überzeugte den griesgrämigen Hafenmeister Orbert mit einigen klingenden Münzen den Stapelzwang zu "vergessen" und konnte so eine sofortige Abreise aushandeln. Kapitän Albass (und vor allem der Matrose Piet, der ständig vor dem geheimnisvollen Flussvater warnte) waren aber von einem abendlichen Auslaufen der 'Stem von Ferdok' nicht zu überzeugen und beschlossen, erst am Morgen des nächsten Tages aufzubrechen - die Helden hatten also noch einen freien Abend in Nadoret, an dem sie in der Nadoreter Unterstadt über die Stränge schlugen. Ungrimm nahm an einem Faustkampf gegen den Blutigen Alrik teil und verdiente sich dabei den seltsamen Beinamen 'der Besser'. Roban vergnügte sich derweil auf Rahja-gefällige Weise, Ungrimms spätere Versuche, sich ebenfalls auf diese Art zu vergnügen, wurden erst durch die Hilfe Wulfs mit Erfolg gekrönt - das alte Leben als Anergaster Zuhälter holt Wulf wohl immer wieder ein.

Am Morgen des 11. Travia legte die 'Stem von Ferdok' ab und lies den Hafen Nadorets hinter sich. Schon bald passierte man die Mündung des Bodir, die Übernachtung erfolgte im kleinen Dorf Donken - dort wurde ihnen vom berühmten Bauer Dappert von Donken erzählt, der damals in der Schlacht auf den Silkwiesen die verräterische Fürstin von Darpatien einzig mit seiner Schleuder zu Fall brachte.

Am nächsten Tag ging es auf dem mächtigsten Strom Aventuriens weiter gen Efferd. Man passierte die Mündung der wilden Wama, aus den Ambossbergen kommend, und konnte dank klarer Sicht auch die mächtige Burg Garrensand an der Mündung des Unwyn erkennen. In der kleinen Siedlung Drift verbrachten die Helden dann die Nacht.

Am 13. Travia erreichte das Flussschiff die Nordmarker Stadt Albenhus, schon von Weitem an dem berühmten Tempel des Rauschenden Wassers, ein riesiges steinernes Schiff direkt in den Fluten des Grossen Flusses, Efferd zu Ehren erbaut, zu erkennen. Schon bald stieg den Reisenden aber auch der typische Geruch eines Gerberviertels, im Efferd der Stadt gelegen, in die Nase. Ungrimm und Roban nutzten sogleich ihren Aufenthalt um das Zwergenviertel Alben, auf der anderen Seite des Flusses gelegen, zu besichtigen. Ungrimm erwies sich dabei

als überraschend geizig und konnte 2 Heller bei der Überfahrt (Kosten 2 Heller pro Bein) einsparen, in dem er diese auf nur einem Bein stehend bewältigte. In Alben besuchte er den prächtigen Tempel des Angrosch und hatte dort auch ein langes Gespräch mit Väterchen Bomed Sohn des Borm. Roban musste derweil leidvoll feststellen, dass in Alben alles auf Zwergengrösse ausgerichtet ist. Wulf besuchte derweil den Rondra-Tempel im Zentrum der Stadt. Später beschloss Roban und Wulf, auch dem Tempel der Rahja einen Besuch zu gönnen, bei welchem der Nostrier mit der Geweihten Nandalee bei einem wohltuenden Bad näher ins Gespräch kam.

Am nächsten Morgen ging es dann weiter gen Twerghausen, dabei die Mündungen der Amrocebra und Gelebra passierend. Die Übernachtung in Twerghausen selbst war recht ereignislos, und bereits am nächsten Tag erreichte die 'Stem von Ferdok' die Mündung des Hadelbachs in den Grossen Fluss. An der Mündung dieses wilden Gebirgsbachs, am Fusse der gigantischen Ingra-Kuppen gelegen, verabschiedeten die Helden sich von der Besatzung des Flussschiffes und schickten sich an, den steilen Pfad hinauf nach Xorlosch zu nehmen.

Der Pfad nach Xorlosch führte die Helden erst durch dichten Nadelwald am Ufer des Grossen Flusses bis zu den Ausläufern der Ingra-Kuppen, wo er, immer wieder am Ufer des Hadelbachs entlangführend, immer steiler und unwegsamer wurde. Mehr als ein entgegenkommender Ochsenkarren nötigte die Helden zurück zur nächsten Ausweichnis abzustiegen und die Gischt des wild fliessenden Gebirgsbachs machte die steinernen Wege glitschig und gefährlich. Schon bald hatten die Helden einen gigantischen Ausblick über die Täler, Wälder und Gebirge rund um den grossen Fluss - die gute Sicht erlaubte einen Blick gar bis ins ferne Albenhus.

Am 17. Travia erreichten die wackeren Reisenden nach einem anstrengenden Aufstieg endlich den äusseren Ring Xorloschs. Ungrimm beschloss, zuerst alleine vor den Toren Xorloschs vorzusprechen und so quartierte man sich in der Herberge Drachentruz ein und genoss dort typische Gerichte der Angroschim - von Höhlenspinne bis zum Grossen Schröter war all das dabei, was den Zwergengaumen jubeln lässt.

Ungrimm konnte durch zähes Verhandeln in drei Tagen eine Audienz bei Väterchen Gramosch, dem Tempelvorsteher des oberirdischen gelegenen Neuen Angrosch-Tempels aushandeln. In der Folge verbrachten die Helden, vor allem Mythomius, der die misstrauischen Blicke der zahlreichen Angroschim egal wo er sich aufhielt zu spüren bekam, die Zeit meist in der Herberge Drachentruz. Roban liess es sich natürlich nicht nehmen, die grossartige Verhüttungs- und Schmiedetechnik der Zwerge genauer zu beobachten und verbrachte viel Zeit bei den oberirdischen Schmelzöfen am Eingang der Heimkehrersiedlung.

Am 19. Travia konnten die Helden dann endlich bei Väterchen Gramosch vorsprechen und wurden dort zu einer nächtlichen Prüfung im Inneren des Tempels aufgefordert, um sich so der Audienz bei Bergkönig Tschubax als würdig zu erweisen. Doch noch bevor sich die Gruppe um Mitternacht wieder im Tempel einfand um die Prüfung anzugehen, konnte der Magus seine Neugier nicht zügeln und betrat die durch Drachenfeuer über Jahrhunderte zu Schlacke geschmolzene Drachensinsel, ein Ort, den zu Betreten als grosser Frevel unter den Angroschim

gilt. Mythomius wurde verhaftet und in den Kerker gebracht. So mussten Ungrimm, Wulf und Roban letztendlich ohne den Magus die Prüfung der Erzzwerge bestehen, doch konnten sie diese mit Geschick, Klugheit und Erfahrung meistern. Väterchen Gramosch hielt Wort und versprach den Helden am 22. Travia eine Audienz beim König von Xorlosch.

In den folgenden Tagen besuchte Ungrimm den unterirdischen, eigentlichen Teil Xorloschs und erfuhr dort von seiner Mutter vom wahren Schicksal seines Bruders und seines Vaters. Daneben versuchte der Angroscho, den verhafteten Magus freizukaufen, wurde aber lediglich auf den Bergkönig verwiesen. Wulf hatte in diesen Tagen eine vielversprechende Begegnung mit einer Zwergendame.

Am folgenden Tag wurden die Drei dann endlich zu Bergkönig Tschubax vorgelassen. Der alte, bartlose König von Xorlosch erzählte den Helden die wahre Geschichte von Saljeth, wie Greifenfurt zu früherer Zeit genannt wurde. So erfuhren sie endlich, wieso die Orks immer wieder die Stadt Greifenfurt zu erobern versuchten; unter der Stadt ist eine dem Blutgötzen Tairach geweihte mächtige Waffe begraben, die es vor dem Zugriff der Orks zu beschützen gilt: Xarvlesh, der Fleischreisser! Im Verlaufe der Audienz gelang es Ungrimm zudem, den festgesetzten Magus bei König Tschubax gegen einen schwindelerregend hohen Dukatenbetrag (350 Dukaten!) freizubekommen.

Mit dem Wissen über Saljeth und die Götterwaffe Xarvlesh zogen die Helden dann wieder gen Greifenfurt. Am 26. Travia erreichten sie nach einem beschwerlichem Abstieg aus den Ingra-Kuppen wieder das Ufer des grössten Stroms in Aventurien. Efferd und Phex war ihnen wohlgesonnen und schickten ihnen den Flusskahn "Havenas Freude", welcher die Vier den Fluss hinauf nach Ferdok brachte.

Am 21. Tag des Mondes Boron kamen die Helden schliesslich wieder in der Grafenstadt Ferdok an. Wie sehr hatte sich die Stadt doch seit ihrem ersten Besuch gewandelt: Vor den Toren der Stadt hatte sich ein Heerlager eingefunden, Wimpel und Flaggen des Reichs wehten über den Zelten des Lagers und den Dächern der Stadt, geschäftiges Treiben allerorten. Der Prinz war mit seinem Heer in Ferdok eingetroffen! Im Hafen der Stadt lagen zahlreiche Schiffe vor Anker, darunter auch einige seltsam anzuschauende Flussgaleeren mit metallenen Panzerplatten an den Flanken.

Die Helden erbaten eine Audienz bei Graf Growin und berichteten dem Angroschim ihre Erlebnisse in Xorlosch. Dabei lernten sie eher unfreiwillig den aus der Hauptstadt angereisten Inquisitor Anshelm Hominger kennen, der er sich nicht nehmen liess, Roban und Wulf später zu Gesprächen unter vier Augen "einzuladen". Während Roban in seiner gewohnt naiven Art die ein oder andere Frage des Inquisitors mit mehr Informationen beantwortete als er eigentlich wollte, erzählte Wulf aufgrund seiner Erlebnisse in den Katakomben der Garnison Greifenfurts dem Inquisitor all das, was Marcian belasten könnte. Die Zeit wird zeigen, ob Wulf richtig oder falsch gehandelt hat.

Am folgenden Tag gelang es den Helden mit Hilfe des gräflichen Beraters Morwald Gerling eine Audienz bei Prinz Brin von Gareth persönlich zu bekommen! Die Vier wurden zum Kriegsrat des kaiserlichen Heeres vorgelassen und ihnen stockte der Atem, als sie all die berühmten Krieger und Adelige sahen, die sich in den Räumen der Grafenresidenz Ferdoks versammelt

hatten. Neben seiner allenprinzlichsten Hoheit Brin von Gareth waren unter anderem auch der grimme Reichserzmarschall Helme Haffax, der baumlange Weidener Herzog Waldemar, das greise Schwert der Schwerter Vibum von Hengisfort, die Hochmeisterin des Ordens der Schwerter zu Gareth, Cleo Eyvon, der Adjutant des Prinzen Ludalf von Wertlingen, der Grossadmiral der Perlenmeerflotte Rateral Sahin XII. und der erste Hofmagier des Kaiserhofs Virily's Eibon anwesend. Nachdem die Vier recht unbeholfen ihr Knie vor dem Herrscher beugten erlaubte dieser ihnen zu sprechen. So berichteten sie der versammelten Runde von der Geschichte Saljeths und vom Fleischreisser Xarvlesh, so wie es ihnen Bergkönig Tschubax in Xorlosch erzählt hatte. Anschliessend erfuhren die Helden, dass auch die Kaiserlichen nicht untätig waren und ihrerseits einen Plan ausgearbeitet hatten, Greifenfurt zur Hilfe zu kommen. So sammelte man im Moment eine grosse Flussflotte im Ferdoker Hafen, mit welcher frische Truppen und genügend Lebensmittel nach Greifenfurt geschifft werden sollten, um die Stadt über den eisigen Winter zu bringen. Die solcherlei verstärkte Stadt soll dann im Frühjahr vom Hauptheer des Prinzen befreit werden, die Schwarzpelze so endgültig aus dem Kaiserreich vertrieben werden.

Am Abend diskutierten die Helden noch lange darüber, ob sie sich mit der Kunde aus Xorlosch direkt gen Greifenfurt durchschlagen wollen oder ob sie erst einige Wochen später mit der kaiserlichen Flussflotte Richtung Greifenfurt aufbrechen sollen. Letztendlich entschied man sich für den direkten Aufbruch in die Greifenmark, wohl aus Verantwortungsgefühl gegenüber den immer noch eingeschlossenen und tapferen Greifenfurter Bürgern.

Am 25. Tag des Mondes Boron sind die Helden mit frischen Pferden aus den gräflichen Stallungen gen Firun aufgebrochen. Über Steinbrücken und Burg Flussfels ging es weiter bis zu den schwarzen Ruinen der Stadt Bitani. Von dort aus folgten die Helden kleinen und verzweigten Pfaden tief in den ertümplichen Reichsforst im Herzen des Mittelreichs. Wie schon während der Hinreise durch den dunklen Forst wurden sie erneut von wilden Olochtai bedrängt - nachdem die Helden einem ersten, brutalen Angriff der wolfsähnlichen Schwarzpelze blutig zurückschlagen konnten wurden sie in den folgenden Tagen und Nächten ständig vom Heulen dieser Bestien begleitet. Immer wieder kam es zu hinterhältigen Angriffen aus den Baumkronen des Waldes, selten gab es eine Minute der Ruhe, in welcher die Helden sich ob ihrer Strapazen erholen konnten. Am 29. Boron erreichte man den Weiler Hornbeil und machte dort eine grausige Entdeckung: Die Leichen der Bewohner waren allesamt am grossen Apfelbaum in der Mitte des Dorfplatzes aufgehängt worden. Der Hass auf die Olochtai stieg weiter an. Einen Tag später erreichte man Njerbusch, auch hier waren die Dorfbewohner den wilden Orks aufs Grausamste zum Opfer gefallen. Als es dann einen Tag später auch noch anfang zu schneien lagen die Nerven der Helden blank, von den Olochtai mit ihren mörderischen Blutaten und nächtlichen Angriffen an den Rande der Verzweiflung gebracht.

Am 3. Tag des Mondes Hesinde erreichte man mehr durch Glück als durch Verstand Burg Ulmenhain, den Baronsitz der Nemrods, und konnte dort die Anstrengungen der Reise durch den tiefen Forst für kurze Zeit vergessen. Am 10. Hesinde erreichte man endlich, erschöpft und von zahlreichen Verletzungen und Entbehrungen gezeichnet, den Waldrand an den Ufern der Breite - Greifenfurt war in Sichtweite! Den Helden bot sich ein verzweifelttes Bild: rings um die

Stadt hatten die Orks den Belagerungsring weiter zugezogen und die Helden konnten gerade noch miterleben, wie die Bastion am Westufer des Flusses den anstürmenden Orks zum Opfer fiel.

Die Vier berieten kurz wie sie in die Stadt vordringen konnten und fassten dann folgenden Plan: Mythomius solle in Adlergestalt in die Stadt vordringen und dann vom Südtor aus seinen Begleitern ein Zeichen geben und diese reiten sodann auf das Südtor zu, an den verdutzten Schwarzpelzen vorbei. Leider hatte man bei diesem Plan vergessen, dass das Südtor während dem letzten schweren Angriff der Schwarzpelze gesprengt worden war und nicht mehr zu öffnen war. So gelangte der Magus in die Stadt, erfuhr von dieser misslichen Lage und entschloss, sich auf magischem Wege wieder zurück zu seinen Begleitern zu begeben. Mit Hilfe mächtiger Spruchmagie gelang es dem Festumer Magier, zusammen mit dem Zwerger Ungrimm auf der Südmauer der Stadt zu erscheinen - der Schmied Darrag, der dort gerade Dienst hatte, war sprachlos, als die beiden plötzlich neben ihm auftauchten. Die beiden erklärten dem Schmied, das Wulf und Roban bald auf die Südmauer zureiten werden und sie dort so schnell wie irgendwie möglich mit Seilen auf die Mauern der Stadt gehoben werden müssen. Gesagt, getan. Mythomius gab den beiden ein Zeichen und Roban und Wulf ritten wie von Dämonen getrieben durch den Belagerungsring der Schwarzpelze gen Südmauer. Kurz vor dem Erreichen der mächtigen Mauer kam Robans Pferd ins Straucheln und stürzte, Roban überstand den Sturz wie durch ein Wunder nur leichtverletzt. Mit vereinigten Kräften zog man den Adlergaster und den Nostrier auf die Mauer der Stadt, mehr als ein schwarzgefiederter Pfeil schlug neben den beiden ein.

Schon bald danach wurden die Helden zu Oberst Marcian gerufen. Sie berichteten dem Stadtkommandanten wahrheitsgetreu die Erzählung des Bergkönigs. Marcian klärte die Vier über die momentane Situation in der Stadt auf: Die Lebensmittel würden noch maximal bis Ende Früh reichen, der östliche Teil der Stadt sei nicht mehr in der Hand der Greifenfurter Verteidiger, als neue Verteidigungslinie diene nun die mit Holzpallisaden und Toren verstärkte alte Ostmauer. Der Apfelhain sei nun ein verfluchter Ort, dort brach kurz nach der Abreise der Helden die Duglumspest aus, später wurden dort auf einem riesigen Scheiterhaufen die Kranken und Toten verbrannt. Die Lage in der Stadt wurde zudem immer angespannter und resultierte letztendlich in einem Aufstand während der Offiziersbesprechung - Marcian konnte Schlimmeres verhindern und verbannte die Aufständischen, unter ihnen auch die Rittmeisterin der Kürassiere und der junge Brohm, auf die Bastion auf der anderen Uferseite - jenes Bollwerk, das während der Rückkehr der Helden in die Hände der Orks gefallen war. Kurz gesagt, um die belagerte Stadt stand es schlecht.

Später machten sich die Helden selbst ein Bild von der belagerten Stadt und besuchten den ein oder anderen Freund innerhalb der Stadtmauern. So fand Mythomius seinen Meckerdrachen Pug völlig abgemagert in einer Wandnische der Garnison wieder, Roban sah seine Geliebte wieder. Ungrimm fand bei seinem Gang durch die Stadt den verrückten Bettler Uriens wieder, der ihm mit wirrem Gesichtsausdruck einen weiteren seltsamen Spruch mitteilte:

*"Geh, sieh diesen Stein so kalt!*

*Bedenke nur, das Wort ist alt.*

Die verborgene Macht zu kennen,  
musst' laut der Kerze Opfer nennen.  
Doch Vorsicht vor dem Worte Spiel,  
der Tempel Glanz führt nicht zum Ziel.  
Der Peraine Frühlingswort  
hilft dir an diesem finst'ren Ort.  
Doch formen muss die Menschenlunge  
der Göttin Ruf in Elfenzunge.  
Denn es ist ein Elfenstein,  
der dort harret in dem Gebein.  
Ist's mit Bedacht zurück gesprochen,  
dann ist die Zauber Macht gebrochen.

In den folgenden Tagen machten sich die Helden erst einmal alleine, ohne die Hilfe von Himgi oder Marcian, auf die Suche nach dem Torturm. Letztendlich konnte es nur einer der Türme der alten Ostmauer sein, und da man den Henkersturm schon damals sehr genau untersucht hatte wurde man schon recht bald im Purpurgewölbe der Fuchshöhle fündig. Man fand dort einen vermauerten Torbogen, den man ohne grosse Ehrfurcht freilegte. Ungrimm machte sich sogleich mit grossem Geschick an die Grabungen, später entschied man sich aber dann doch, Marcian zu informieren. Mit Hilfe von Himgis Sappeuren gingen die Grabungen im Folgenden nun wesentlich schneller voran.

Am 16. Tag des Mondes Hesinde, man hatte bereits vor einigen Tagen zwei Wege gefunden, einen gewundenen, nach Nordosten führenden, und einen geraden, nach Westen führenden, beschloss man aufgrund einer weiteren Prophezeiung von Uriens, die Grabungen am gewundenen Weg einzustellen und sich auf den geraden Weg zu konzentrieren.

Durch einen Gebäudeeinbruch im östlichen, von den Orks besetzten Teil der Stadt wurde zudem eine dunkle Ahnung zur Gewissheit: Die Schwarzpelze, sicherlich unter Anleitung des verräterischen Zwerges Kolon Tunneltreiber, versuchen ebenfalls, das Heiligtum unterirdisch zu erreichen - ein Wettlauf mit der Zeit began!

Die Greifenfurter Streiter konnten diesen Wettlauf bereits am folgenden Tage für sich entscheiden. Sie erreichten einen weiteren Torbogen, welcher mit Hilfe des Magiers und der Prophezeiung des Bettlers schnell aufgebrochen werden konnte. Man fand einen düsteren Raum vor, an dessen anderem Ende eine schwarze Statue mit blutenden Herzen in den Krallen stand - Tairach! Zu Füssen der götterlästerlichen Statue lagen die Skelette eines Angroscho, eines Menschen, eines Elfen und eines Orkschamanen. Abseits davon fand man ein weiteres, riesiges Skelett einer löwenhäuptigen Gestalt - die Überreste eines wahrhaftigen Greifen!

In den skelettieren Händen des Orken fand man eine dunkle, archaisch aussehende Keule mit blutverkrusteten, amplangen Domen - Xarvlesh, der Fleischreisser. Robans Neugier gab wieder einmal den Ausschlag und der Nostrier nahm die Waffe kurzentschlossen an sich. Kaum eine Sekunde verging mit der Götterwaffe in der Hand des Nostriers, da erbebt die Erde

unter einer donnernden Stimme! Der Geist des Greifen begann zu den Helden zu sprechen, die Macht seiner Stimme lies kleine und grosse Gesteinsbrocken von der Decke rieseln:

"Ich bin Scraan, Diener des Praios und Herrscher aus vergangenen Äonen. Mehr als zweitausend Jahresläufe war es mir bestimmt, diese Höhle nicht zu verlassen. Doch nun ist die Zeit der grossen Erschütterung nicht mehr fern. Einer Epoche, die das Gesicht Deres verändern wird. Es ist mir bestimmt, die Wacht über Xarvlesh, den Fleischreisser, aufzugeben! Die Tage des Firunmondes stehen ganz im Zeichen der Rontra. Es ist die Zeit gekommen in der sich entscheiden wird, ob Greifenfurt bestehen bleibt oder in den nächsten Wochen im Elend vergehen wird. Der Fleischreisser kann und darf nicht bleiben, wenn die Stadt fällt. In den Händen der Orks aber wird die Waffe Xarvlesh das Schicksal des jungen Prinzen besiegeln.

Ich bin es müde noch weiter in dieser Höhle, die so lange mein Gefängnis war, zu verweilen. So gehet nun und bedenkt was ich euch gesagt habe. Handelt weise. Nehmt das Horn des Lehdan, jenes Kriegers, der einst mit mir zusammen seinen fleischlichen Leib verloren hat. Wenn die Not am Grössten ist, stosset dreimal in das Horn und ich werde helfen. Doch selbstlos muss eurer Anliegen sein und ruft ihr mich alleine zu eurem Vorteil, so wird sich mein Zorn gegen euch wenden. Des Weiteren bedenket wohl, dass es mir in diesem Äon nur noch einmal erlaubt ist, auf Dere zu erscheinen. Nur nehmt den Fleischreisser doch habt gut acht auf eure Seelen! Eilt euch Sterbliche, ihr habt nicht mehr viel Zeit!"

Wieder erzitterte die Erde. Ungrimm nahm das Horn des Lehdan an sich und alle rannten so schnell sie konnten aus den unterirdischen Gewölben hinaus, nicht wissend wie lange die Deckenbalken der Anlage der Macht des Greifen noch widerstehen können! Keine Sekunde zu früh - als die Helden die Purpurgewölbe erreichten blieb hinter ihnen nur noch Geröll, Staub und Tod zurück.

Sogleich berichtete man Marcian vom Fund der Waffe des Tairach und man beschloss, die Waffe in Ungrimms Zimmer einzumauern. Ein Unterfangen, welches durch die plötzlich entstandene Gier nach der Waffe bei Roban, Wulf und Himgi stark erschwert wurde. Doch letztendlich kamen alle wieder zu Sinnen und die Waffe wurde sicher in Ungrimms Gemach verwahrt.

Des Abends konnte man ein grosses Feuer im Ostlager der Schwarzpelze ausbrechen sehen - nicht wenige sagten, dies sei der Greif Scraan gewesen, der sich durch die Stollen der Orks bis in den Nachthimmel fortbewegt hatte. Ungrimm beschloss zudem, den geraden Weg in den Gewölben unterhalb der Stadt wieder freilegen zu lassen und so die Gebeine des gefallenen Angroschims später nach Xorlosch bringen zu können.

Das Geheimnis um Saljeth war also endlich gelöst, nun ging es darum, die Stadt solange vor dem Zugriff der Orken zu schützen bis die Entsatzflotte des Prinzen eintraf. Anfang des Monats Firun hielt der strenge Gott des Winters entgültig Einzug in die Greifenmark und schon bald begannen auch die Schwarzpelze wieder mit ihren Kriegstrommeln Angst und Schrecken zu verbreiten...

Was wird die Zukunft bringen?

Wird die Flotte des Prinzen die Stadt bald erreichen?

Werden die erschöpften Verteidiger dem erneuten Ansturm der Schwarzpelze standhalten können?

Wird Xarvlesh in die Hände der Orks fallen?

Die nächsten Wochen werden Gewissheit über all diese Fragen bringen...