

Operation Greifenschlag

- [Gareth, 18. Phex 1012 BF](#)
- [Wehrheim, 21. Phex 1012 BF](#)
- [Eslamsroden, 22. Phex 1012 BF](#)
- [Nachtlager, 22. Phex 1012 BF, Nachtrag](#)
- [Greifenfurt, 23. Phex, Am Morgen](#)
- [Greifenfurt, 23. Phex, Am Abend](#)
- [Greifenfurt, 24. Phex](#)

Gareth, 18. Phex 1012 BF

Nach einer Woche brechen wir dann Richtung Wehrheim auf, wo wir unsere Ausrüstung erhalten. Ich erhalte tatsächlich ein Pferd, es heißt Sieglinde und ist ganz solide ausgebildet. Ansonsten lasse mir einen Satz Wundnähtzeug, Verbände und einen neuen Dolch geben, den alten hatte ich Brenno geschenkt. Die anderen vollführen einen Tanz um Unmengen an Ausrüstungsbergen auf. Militärische Operationen sind offenbar nicht ihr Ding. Ich warte also geduldig darauf, dass wir endlich fertig werden und die Reise gen Greifenfurt losgehen kann.

Wehrheim, 21. Phex 1012 BF

Nachdem wir endlich alles ausgewählt haben, schlage ich vor, einen doppelten Boden in Bredos Wagen zu bauen, damit wir unsere Waffen schmuggeln können.

Wieder einmal beweist Agmorra ihren Wert, als sie das ganz meisterlich macht.

Jadwiga verkleidet mich als Schreiberin und meine Waffen und Rüstung landen auch im Wagen.

Zusätzlich packe ich noch einen guten Teil meines Geldes hinein.

Ich hoffe, man kann Bredo vertrauen, beim fahrenden Volk weiß man ja nie...

Unterwegs stoßen wir auf Orks, die eine Brücke blockieren und Wegzoll kassieren.

Brenno und ich reiten auf Sieglinde voraus und die Orks erleichtern mich um mein Federmesser.

Ansonsten können wir unbehelligt weiterziehen.

Die anderen folgen uns mit dem Wagen und müssen auch nur einen überschaubaren Obolus entrichten.

Ich beglückwünsche mich, dass ich die Idee mit dem doppelten Boden hatte.

Ein Stück weiter sehen wir abseits der Straße brennende Wagen.

Ich reite näher und sehe tote Orks, Händler wie es aussieht.

Die Pfeile, die sie niedergestreckt haben, sind eindeutig menschengemacht.

Ich vermute, diese Orks wären kein Problem im Krieg gewesen, sie wirken eher wie die Zahori, die durch meine Heimat ziehen.

Die anderen wollen den Schauplatz weiter untersuchen.

Vor allem Jadwiga ist nicht glücklich darüber und benimmt sich, als hätte ich noch das Kommando.

Wir übernachten im freien und reiten am nächsten Tag weiter.

Kurz vor Eslamsroden sehen wir einen Bauernhof, der gerade von Orks überfallen wird.

Die anderen wollen eingreifen, aber ich meine, das wir das nicht tun sollten, wenn unsere Deckung nicht aufliegen soll.

Scheiße, wie ich das hasse.

Du siehst sie leiden, kannst aber nichts tun, ohne viele andere zu gefährden.

Und wir müssen Greifenfurt befreien.

Aber zunächst müssen wir durch Eslamsroden...

Eslamsroden, 22. Phex 1012

BF

Wie erwartet, liegt Eslamsroden in Trümmern.

Die anderen wollen trotzdem in die Stadt, um Erkundigungen einzuholen.

Sie haben alle noch keinen Krieg gesehen, die gebrochenen Existenzen sind kaum zuverlässige Quellen für militärische Informationen.

Vor allem wüssten meine Begleiter gar nicht, wonach sie fragen sollten.

Die Anzahl der Orks in Greifenfurt – die kann sich ein Dutzend Mal geändert haben, seit sie geflohen sind.

Die Lage in der Stadt – wird kaum besser sein als hier, das ist ohnehin klar.

Ich lasse mich schließlich breitschlagen, in die Stadt zu reiten.

Erwartungsgemäß müssen wir wieder Wegezoll an die Orks entrichten.

Diesmal erleichtern sie Bredo um eine Seife und einen Zinkbecher.

In der Stadt sehen wir die Grausamkeit des Krieges in ihrem ganzen Ausmaß.

Ich hätte den anderen den Anblick gerne erspart, aber vielleicht ist es sogar gut, wenn sie sehen, was wir in Greifenfurt verhindern sollen.

Wir schauen uns um und ich für meinen Teil kann niemanden ausmachen, der auch nur im geringsten so wirkt, als könne er oder sie zu einem Widerstand gegen die Orks gehören.

Eslamsroden ist am Ende, die Menschen und Zwerge, die hier leben, sind nur noch ein Schatten der einstigen Pracht.

Menschen werden von den Orks misshandelt, es ist grauenvoll.

Ich dränge darauf, die Stadt zu verlassen – Greifenfurt wartet auf uns und dort wird die Lage nicht besser sein.

Jadwiga besteht darauf, ein Gebäude zu besuchen, das wohl mal eine Taverne war.

Agmorra begleitet sie, immer auf der Jagd nach Bier.

Zwerge.

In der Taverne befinden sich drei Orks und ein Wirt, wie ich später erfahre.

Der Wirt flüchtet, als die beiden die Taverne betreten und ein wenig später verjagt Jadwiga auch die drei Orks.

Sie kann schon was, wenn sie nur noch vernünftig wird, hätte sie wirklich Potenzial.

Brenno hat unter der Taverne einen Keller mit Vorräten entdeckt.

Meine Begleiter können natürlich nicht widerstehen und plündern die Vorräte.

Ich halte das aus mehreren Gründen für falsch, aber ich bin nicht mehr ihr Weibel.

Wieder bemerke ich, wie falsch Krieg ist und wie falsch Zivilisten sich in dieser Situation verhalten.

Jadwiga versucht mich die ganze Zeit zu ärgern, sie versteht nicht, in welcher Lage wir uns

befinden.

Am Ende verlassen wir Eslamsroden mit 10 Rationen mehr im Wagen.

Nicht, das wir sie im Moment bräuchten.

Ich bin mir sicher: die Leute in Eslamsroden werden sie vermissen.

Mehr als den Kopf über meine Begleitung schütteln kann ich aber derzeit nicht tun.

Nachdem wir noch ein gutes Stück Strecke gen Greifenfurt hinter uns gebracht haben, schlagen wir ein Lager für die Nacht auf.

Jadwiga gibt Bredo irgendwelche Kräuter um besser zu schlafen.

Ich danke, dass wir eine gute Chance haben, morgen Greifenfurt zu erreichen.

Nachtlager, 22. Phex 1012

BF, Nachtrag

Wir teilen die Wachen ein.

Als einzige erfahrene Kämpferin übernehme ich die Hundswache.

Irgendwann weckt mich Brenno – es sind Wölfe zu hören.

Guter Junge.

Ich stehe auf, nehme Säbel, Buckler und meine Rüstung aus dem Wagen.

Das Madamal seht hell am Himmel, von Nordosten kommt Wind auf.

Die Wölfe sind etwas nördlich von unserem Lagerplatz zu sehen, sie wühlen in der Erde.

Seltsam, dass sie uns nicht angreifen.

Wir hören Geheule und sehen, dass die Wölfe nach Nordwesten flüchten.

Ich will mir anschauen, was sie da gesucht haben und laufe in die Richtung.

Dichter Bodennebel beginnt, man sieht kaum, wohin man tritt.

Die Erde ist naß, ich fühle mit den Fingern den Boden und stelle fest, dass er rot ist.

Blut.

Plötzlich steht Jadwiga neben mir, packt meine Hand und leckt meine Fingerspitzen ab.

Sie schaut mich an und sagt: "Blut" und schaut dabei sehr zufrieden aus und starrt in den Himmel.

Was stimmt mit ihr nicht?

Das muss ich morgen klären, jetzt ist erst einmal wichtig, was hier passiert ist.

Im Dreck sieht man dort, wo die Wölfe gescharrt haben, Körperteile.

Der Größe nach von Menschen – vermutlich haben die Orks hier ein Massaker veranstaltet und die Toten dann einfach liegen lassen oder verscharrt.

Plötzlich tauchen Nebelsäulen und Vaya neben uns auf.

Dazu das ständige Heulen – ich rufe "Zurück!", drehe mich um und renne zum Wagen.

Aus den Augenwinkeln sehe ich, dass Jadwiga und Vaya folgen.

Bredo, der am Rande des Nebels stehen geblieben ist, rennt ebenfalls zurück zum Wagen.

Als ich den Rand des Nebels erreiche, bleibe ich stehen und drehe mich um.

Ich möchte schon wissen, was da vor sich geht und auch wenn es gruselig ist,

Vaya bleibt ebenfalls stehen.

Ich meine: "Das ist ein Massengrab. Vermutlich wurden sie durch Orks getötet. Wir brauchen einen Geweihten, um den Grabsegen zu sprechen."

Die Nebelsäulen formen sich zu menschenähnlichen Figuren, ganz als wollten sie meine Worte bestätigen.

Es müssen hunderte sein.

Vaya legt mir die Hand auf die Schulter und beginnt etwas zu sagen.

Ich stoße die Hand weg.

Weil ich ihr nicht vertraue und nach dem Erlebnis mit Jadwiga gerade, möchte ich nicht berührt werden.

Dann stürmt sie plötzlich nach vorn, zwei Dolche gezogen und sticht auf die Nebenschwaden ein. Toll, noch eine Verrückte.

Als reicht Jadwiga nicht schon.

Ich schaue zu den anderen am Wagen, die blicken entsetzt in unsere Richtung.

Dann rufe ich Vaya zu, sie soll zurückkommen.

Hier braucht es göttlichen Beistand, keine Dolche.

Sie kämpft aber wie eine Besessene gegen die Nebenschwaden – die sich als Wiedergänger herausstellen.

Allerdings haben sie uns nicht angegriffen.

Wenn sie uns nicht angreifen, sollten wir sie in Ruhe lassen und Priestern Bescheid geben.

Vaya wird von dem Wiedergänger übel zugerichtet, erhält aber keine Unterstützung.

Ich werde da nicht eingreifen.

Dann höre ich es hinter mir rumpelt.

Agmorra lenkt den Wagen in unsere Richtung.

Bin ich nur von Irren umgeben?

Sie ruft etwas von Aufspringen – wozu?

Opfert sie den Wagen mit allen andere, um Vaya von ihrer Selbstmordmission zu retten?

Die hat wohl mittlerweile eingesehen, dass das nicht sinnvoll ist, was sie da treibt und rennt auf uns zu.

Agmorra lenkt den Wagen um mich herum, Vaya springt auf.

Ich schüttele nur den Kopf und laufe zur Lagestätte zurück, wo ich fast gleichzeitig mit dem Wagen ankomme.

Es scheint, als hat er das Manöver überstanden.

Alles andere wäre auch ein Problem gewesen.

Ich bin mittlerweile sehr genervt.

Jadwiga, Vaya, Agmorra – alle verhalten sich wie Helden.

Und Helden erkennt man daran, dass es Grabsteine mit ihren Namen gibt.

An unseren Auftrag denken sie keine Minute lang, nur daran, Recht zu haben.

Zivilisten!

Wir beschließen, das Lager abubrechen und die Nacht über weiter zu reisen.

Dank des Madamals ist es hell genug, um die Straße zu erkennen.

Unterwegs erfolgt eine große Aussprache.

Ich erzähle von Ragath, Unau und Bethana, das kennen alle schon.

Die anderen verbergen alle ihre Geheimnisse.

Jadwiga gehört zu einer Schwesternschaft und kann zaubern, Bredo ist Bühnenkünstler und sucht seinen Meister.

Überraschenderweise gibt sich Vaya als Borongeweihte zu erkennen.

Toll, eine Borongeweihthe, die sich mal wie eine Phexgeweihthe und mal wie eine Rondrageweihthe benimmt.

Am Morgen erreichen wir Greifenfurt.

Greifenfurt, 23. Phex, Am Morgen

Die Stadt liegt in Trümmern, von der Stadtmauer sind nur noch Fragmente zu sehen.
Wir können einzelne Hütten sehen, die aus Trümmern zusammengezimmert wurden.
Der ehemalige Praiostempel, der weithin sichtbar war, ist geschliffen worden.

Marcian wollte uns im Fuchsbau treffen.

Wir rumpeln mit dem Wagen durch die Stadt, die größtenteils menschenleer erscheint.

In einem Verschlag finden ich eine alte Frau.

Es riecht nach Abfall und verbranntem Holz.

Ein Rabe landet auf dem Verschlag und hämmert mit dem Schnabel auf das Dach, ein schlechtes Zeichen.

In dem Verschlag glimmt ein Feuer, ein verdorrtes Ding hängt darüber.

Es gibt zwei Holzbohlen zum Setzen und in einer Ecke so etwas wie ein Bett.

Unter einer Decke ist die alte Frau, die nach einem Erlan fragt.

Ich sage, dass ich nicht Erlan bin, aber wir müssen feststellen, dass sie nicht wirklich ansprechbar ist.

Als wir weitergehen, finden wir jemanden, der mit einem Eimer Wasser holen will.

Ich biete Hilfe an und frage dann nach dem Fuchsbau.

Er meint, es wäre die Fuchshöhle und zeigt auf einen Turm im Westen.

Wir lassen uns den Weg erklären und gehen vorsichtig weiter.

Links, rechts, immer wieder zerstörte Gebäude, Ruinen und Trümmer.

Wir sehen wie vier Orks drei gefesselte Menschen hinter sich herschleifen.

Die Orks sind mit Säbeln und Lederrüstungen ausgestattet.

Gut, dass sie uns nicht bemerkt haben.

Aber wir müssen in die gleiche Richtung, auf die andere Seite des Mühlgrabens.

Der Mühlgrabens stinkt, die Brunnen, die wir unterwegs gefunden haben, sind zerstört.

Ich frage mich, woher die Orks Wasser bekommen?

In Unau habe ich gelernt, wie schlimm Durst ist und wie kritisch die Wasserversorgung für eine Siedlung ist.

Wir erreichen die Brücke über den Mühlgraben.

An einem der Brückenpfeiler steht ein alter Mann, nur mit einem Lendenschurz bekleidet.

Er sieht Jادwiga, springt auf und schreit "Der Tod trägt rot" und zeigt auf uns.

Dann rennt er weg.

Niemand von uns trägt rot, der Alte ist offensichtlich ein Opfer des typischen Wahnsinns, der die Zivilisten im Krieg heimsucht und auch viele Krieger nicht verschont.

Im Süden ist auch noch ein Turm und eine innere Ringmauer.

Die Mauer ist aber auch zerstört.

Wir rumpeln weiter und kommen an ein unbeschädigtes Gebäude.

Es ist in einen Hang gebaut, wir stehen auf der Rückseite, da gibt es einen Hintereingang mit schwerer Holztür.

Schließlich erreichen wir den Turm, in dem die Fuchshöhle sein soll.

Vor dem Eingang stehen zwei Orks und langweilen sich offensichtlich.

Bredo, Jadwiga und ich wollen die Orks überlisten und so tun, als hätte Bredo einen Auftritt in der Fuchshöhle.

Die Orks sind betrunken, einer hat einen Weinschlauch.

Ich schaffe es, ihn zu belügen und davon zu überzeugen, dass Bredo Flammenglanz hier auftreten soll.

Er sagt: "Lancorian reden!"

Wir betreten also die Fuchshöhle.

Es ist keine Kneipe, Taverne oder Gasthaus, vielmehr ist es ein Freudenhaus.

Es gibt Gecken, Kissen und Kurtisanen – und Orks die ihre Finger nicht von denen lassen können. Normalerweise bin ich so einem Ort nicht abgeneigt, aber hier überkommt mich den Ekel.

Ein Mensch ruf uns zu: "Seid ihr die Gaukler, die ich bestellt habe?"

Er ist extrem gut gekleidet und will unseren Auftritt besprechen.

Wir folgen ihm durch eine Türe, Bredo tritt einen der Orks aufs Bein und hat Glück, dass der Ork weit weg von nüchtern ist.

Hinter der Türe ist eine Wendeltreppe und der Mann führt uns zwei Etagen höher.

Offenbar sind hier seine Privaträume, das Zimmer ist gut eingerichtet.

Er stellt sich als Lancorian vor und preist sein Etablissement an.

Jadwiga fragt ihn, ob die da unten freiwillig sind, mit ihrem typischen Jadwiga-Blick.

Mittlerweile weiß ich diesen Blick wirklich zu schätzen.

Wir stellen uns als eben jede Gaukler vor.

Er meint, vor zwei Tagen ist sein Koch "abhanden" gekommen.

Jadwiga soll diesen ersetzen.

Wir versuchen, mit Lancorian zu reden.

Das stellt sich als schwierig heraus.

Jadwiga und ich finden eine stumme Übereinkunft, ihn einzuschüchtern.

Leider ist er völlig verrückt und genießt sogar, bedroht zu werden.

Dann bricht die Illusion zusammen.

Der Raum ist jetzt kahl, blanke Wände, das Dach ist zusammengefallen, Wände sind weggebrochen, als fehlten Etagen über dieser.

Neben der Türe sitzt Lancorian in einem schäbigen Sessel.

Er schaut müde aus und meint, dass es ihm langsam schwer fiel, die Illusion aufrecht zu erhalten.

Ich schüttele den Kopf über diese absurde Scharade.

Lancorian führt uns in einen Geheimgang nach unten.

Er zeigt uns eine andere Perspektive auf den Raum mit den Kurtisanen.

Offenbar hat er eine Illusion geschaffen und es vergnügen sich Orks mit Orks und nicht mit Menschen.

Ich weiß nicht, welchem der Bilder ich glauben soll.

Ich vertraue Lancorian nicht.

Im Keller ist ein Mann namens Fildorn, offenbar ein Geweihter ist.

Lancorian nennt ihn "Euer Gnaden".

Agmorra und Brenno kommen durch ein Loch in der Wand dazu.

Die beiden haben die Vorräte aus Eslamsroden an Kinder verteilt, die hier mit Fildorn ausharren.

Lancorian schätzt, dass mindestens 150 Leute in der Stadt leben, vermutlich mehr.

Fildorn will sich uns anschließen, es scheint er kennt auch Marcian.

Mir kommt das alles sehr seltsam vor.

Aber wir wollen uns zunächst ausruhen und dann am Abend die Stadt erkunden.

Greifenfurt, 23. Phex, Am Abend

Eines der Kinder, Aldec, kennt sich wohl ganz gut in der zerstörten Stadt aus.

Im Zentrum tragen die Orks den Praiostempel ab und graben nach irgendetwas.

Aldec soll uns also führen.

Fildorn möchte uns begleiten.

Dagegen kann ich nichts sagen.

Die unstrukturierte Neugier der Zivilisten macht mir nur zu schaffen.

Sie wollen halt immer an die für sie interessanten Plätze, statt sich erstmal einen Überblick zu verschaffen.

Wir erfahren, dass Greifenfurt ohne Gegenwehr in einer einzigen Nacht von den Orks eingenommen wurde.

Das kommt mir seltsam vor, weil es einerseits Planung auf Seite der Orks voraussetzt, andererseits Kooperation auf Seite der Stadtbewohner.

Die Orkhäuptlinge sind wohl ziemliche Heißsporne und lassen seitdem die Stadt zurückbauen.

Das ergibt für mich überhaupt keinen Sinn:

Warum einen wertvollen Stützpunkt wie Greifenfurt aufgeben.

Andererseits passt es zu den zerstörten Brunnen.

Ich denke darüber nach, was wir sehen und komme zu der Einschätzung, dass dieser Zustand der Stadt nicht allein von Menschen verursacht sein kann.

Vor der Stadt waren weder Katapulte noch Schleudern und es gab auch kein Schlachtfeld, das von den Spuren schweren Geräts zerwühlt war.

Sinnvoll ist es nicht, eine so leicht eroberte Stadt einfach zu zerstören – die Stadtmauer von Greifenfurt war eine weithin berühmte Wehranlage.

Vermutlich haben die Orks einige Oger eingesetzt, um die Häuser zu zerstören.

Aber diese blinde Zerstörungswut passt nicht zu der meisterlichen Strategie, mit der die Orks bisher auf diesem Feldzug gegen die Reiche der Menschen unterwegs waren.

Alles an dieser Situation ergibt keinen Sinn für mich – aber wann ergibt Krieg schon Sinn?

Ich denke wieder wehmütig an Bethana und sehe mich nach dem Lieblichen Feld zurück.

Die Fuchshöhle hat einen eigenen Brunnen, der im Moment noch sauber ist.

Lange kann das nicht mehr dauern, wenn ich den Mühlgraben und die anderen Brunnen in der Stadt betrachte.

Wir erfahren, dass die meisten Bewohner Greifenfurts außerhalb der Stadt von den Orks in Schach gehalten werden.

Ich frage mich, wie die Orks diese Menge Menschen ernähren.

Einen logistisch so attraktiven Stützpunkt wie Greifenfurt nicht dafür zu nutzen, ergibt wieder keinen Sinn für mich.

Bevor wir aufbrechen, kommt jemand zu Lancorian und meint, dass ein Mann den Orks am Platz der Sonne entkommen ist.

Wir sprechen mit ihm und erfahren, dass dort ungefähr 60 Menschen als Sklaven gehalten werden. Sklaven, wie bei den Novadis in Unau.

Die Leute müssen rund um die Uhr arbeiten und schlafen in einfachen Barracken.

Sie sollen nach irgendetwas suchen und sich durch das Fundament des ehemaligen Praiostempels graben.

Der Geweihte Bruder Korvinian wurde von den Orks ans Tempeltor genagelt.

Als die Abschreckung nicht gereicht hat, haben die Orks noch ein Dutzend Leute ihren Götzen geopfert.

Mit diesem Wissen brechen wir auf.

Wir verlassen die Fuchshöhle durch den Hinterausgang der Küche, Aldec führt uns zum Haus des Magistrats.

Bredo schaut mit irgendeinem magischen Blick durch die Wand in das Haus und sieht einen älteren Mann, der an einem Kamin sitzt.

Danach führt uns Aldec zum Platz der Sonne.

Eine Wand des Tempels steht noch, der Greif sitzt noch oben auf der Mauer.

Die anderen Seiten des Tempels sind eingerissen.

Menschen in Ketten und Lumpen hacken auf das Fundament des Tempels ein.

Wir sehen Schutthaufen, Geröll, Holz, Ziegel und auch Metall zwischen den Barracken.

Aldec zeigt uns die Häuser der Familien Brohm und Elfenberg.

Die Gebäude sind nicht angerührt worden.

Typisch, die Reichsten werden verschont.

Sie waren reich und im Stadtrat.

Vielleicht haben sie mit den Orks kollaboriert und die Übernahme der Stadt mit vorbereitet?

Aldec meint, der Turm des Henkers ist auch in der Nähe.

Wir gehen in Richtung des Henkerturms, erneut am Haus des Magistrats vorbei.

Weit kommen wir nicht, als ein Tumult bei der Bodenplatte des Tempels ausbricht.

Ein Orkschame bestraft einen Orkkrieger, die anderen Orks haben es eilig, wegzukommen.

Fildon betet zu Aves und dieser gewährt ihm, die Sprache der Orks zu verstehen.

Er erfährt, dass Sharraz Garthai gen Firun ziehen will.

Aldec meint, das sei der oberste der Orks in der Stadt.

Wir kehren zurück zur Fuchshöhle.

Lancorian hat auch keine Idee, was die Orks unter dem Praiostempel suchen.

Er meint lediglich, dass der Platz der Sonne auch als Praiosberg bezeichnet wurde.

Fildorn belauscht auch noch die Orks bei Lancorian und erfährt, dass Garthais Aufbruch in fünf Tagen passieren soll.

Außerdem erfährt er, dass die Orks die Brohms in ihrem Haus gefangen halten.

Ich beneide sie fast darum, in dieser Villa ausharren zu müssen.

Den Elfenbergs ergeht es wohl ähnlich.

Lancorian erklärt, dass diese eine gute Beziehung zu Darrag dem Schmied und den Therbuniten hatten.

Die Elfenbergs haben wohl auch Karten der Stadt.

Das könnte interessant sein.

Greifenfurt, 24. Phex

Wir übernachten in der Fuchshöhle.

Ich habe schon besser geschlafen, aber auch schon schlechter.

Es sind keine Flöhe im Stroh, das ist schon fast Luxus.

Am Morgen kommt Brenno mit drei Kaninchen herein.

Der Junge ist wirklich nicht zum stillhalten zu bekommen.

Er erzählt von einem Lagerhaus im Norden mit vielen Vorräten.

Die Orks auf dem Weg dahin ließen sich leicht umgehen.

Fildorn fragt, wie ein Aufstand organisiert werden kann.

Er ist Zivilist, als erkläre ich es ihm, auch wenn es meine Geduld strapaziert.

Er könnte ja auch einfach aufpassen, was ich mache, dann würde er sehen, wie es funktioniert.

Aber ich komme kaum dazu, das voranzutreiben, weil meine Begleiter immer wieder zum nächsten Flämmchen fliegen wie die Motten.

Wir diskutieren, was wir tun wollen.

Die anderen wollen die Lagerhäuser ausrauben, wie den Keller in Eslamsroden.

Ich würde sie erstmal beobachten.

Brenno meint, die Lagerhäuser sind unbewacht, aber das kann ich mir nicht vorstellen.

Niemand lässt zwischen all den Ruinen und bei solcher Hungersnot solche Lager, wie Brenno sie beschreibt, unbewacht.

Ich habe da ein ganz mieses Gefühl.

Brenno führt uns durch die Stadt zu den Lagerhäusern.

Unterwegs weicht er einigen Orkpatrouillen aus.

Die Lagerhäuser sind wohl sehr gut gefüllt, man riecht das Essen schon auf der Straße.

Ich finde, das riecht nach einer Falle.

Brenno führt uns auf die Rückseite, wo weiter oben ein Fenster ist, durch das er reingeklettert ist.

Nach der üblichen Diskussion der Unentschlossenen klettern wir rein.

Draußen ist alles voller Essen.

Die anderen greifen sich alles, was sie finden können und beißen hinein.

Unbeherrschte Zivilisten, typisch.

Mit dem, was hier zu finden ist, könnten die 150 Leute, von denen Lancorian gesprochen hat, gut 3 Wochen auskommen.

Wenn man rationiert, vielleicht etwas länger.

Ich suche nach Unterlagen zur Buchhaltung dieses Lagers.

Wem gehört es?

Warum lagert man so viel ein?

Und warum ist es nicht zerstört oder geplündert worden?

Im zweiten Raum des Lagerhauses sind Fässer und Kisten zu finden.
Und ein Tisch mit Unterlagen und Büchern.
Tatsächlich gibt es ein Buch mit der Aufschrift "Kontor Elfenberg".
Wenn das kein Beweis ist, weiß ich auch nicht mehr: die Elfenbergs sind eindeutig Kollaborateure.

Bredo schaut sich das Buch an, als es plötzlich an der Türe rumpel.
Wir verstecken uns und sehen, dass Orks herein kommen.
Sie nehmen einige Dinge mit, was kann ich nicht erkennen, aber es ist zu hören, dass eine Kiste runterfällt.
Die Orks streiten sich darum und als sie verschwunden sind, schaut Agmorra, was da eigentlich in der Kiste war.
Es stellt sich heraus, dass es Holzschilde waren, die genauso beschädigt sind wie die im Hippodrom.
Mein Verdacht gegenüber den Elfenbergs erhärtet sich.

Die anderen laden sich voll mit Vorräten.
Ich nehme nur wenig mit, um beweglich zu bleiben, falls uns jemand begegnet.
Agmorra will nicht wieder klettern und öffnet stattdessen das Tor.
Davor steht allerdings ein Ork, den wir kurzerhand überwältigen.
Wir verstecken den Bewusstlosen im Lagerhaus und deponieren einige leere Weinflaschen um ihn, so dass es ausschaut, als hat er einen drauf gemacht.

Dann gehen wir zurück zur Fuchshöhle und übergeben Lancorian das Essen.
Er freut sich darüber und meint, dass Marcian eingetroffen ist.
Endlich, er hat sich ordentlich Zeit gelassen.

Marcian sitzt oben mit zwei Damen.
Die eine ist kampferprobt, das sieht man sofort.
Die andere trägt einen Unauer Kaftan.
Ich rolle innerlich mit den Augen.
Was will eine von den Götzenanbetern hier?

Marcian schüttelt uns die Hände und begrüßt Fildorn.
Offenbar kannten sich die beiden doch nicht.

Die Kämpferin heißt Lysandra und führt eine Gruppe Freischärler an.
Sie waren es, die den Orkzug überfallen haben, den wir vor Greifenfurt gefunden hatten.
Die Novadi heißt [Calarel](#) und benimmt sich genauso kompliziert wie man das von ihresgleichen erwarten kann.
Sie hat sogar so ein Ziegenleder dabei, mit dem sie die 99 Gesetze bestimmt.
Fildorn ist sehr neugierig, was das angeht.
Mir geht es auf die Nerven.
Als ob die Orks nicht schon genug sind.
Dann meint Marcian, er hätte einen Auftrag für mich.
Gemeinsam mit Lysandra bittet er mich zur Seite und fragt, ob ich bereit wäre, ihre Freischärler zu übernehmen.
Lysandra wird anderswo benötigt und ihr Trupp braucht jemanden mit Kommandoerfahrung.

Das klingt wie für mich gemacht.

Ich bin sehr erleichtert, dieser skurillen Situation zu entkommen und mache mich auf den Weg.