

# 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 Jadwiga, 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.

---

Revision #2

Created 2026-05-04 13:36:47 UTC by Gerrit

Updated 2026-05-04 13:37:29 UTC by Gerrit