

## Beschreibung der Stadt

Nördlich der Stadt führt eine Brücke, am Ende der Reichstraße I gelegen, über die Breite. Eine Straße führt den Reisenden weiter - zwischen Finsterkamm und Kosch - bis nach Andergast. Die Brücke ist in Sichtweite von Greifenfurt gelegen, etwa 500 Schritt entfernt.

Die Breite ist nur im Frühling und im Herbst befahrbar, im Sommer ist der Fluss aufgrund des geringen Tiefgangs meist zu gefährlich für die Flussschiffer. Im Winter gefriert die Breite fast immer komplett zu.

Das Herz der Stadt stellt der **Praiosberg** da. Weitere Stadtteile sind die **Neustadt** rund um den Praiosberg, der **Hafen**, der **Nordhafen**, **Perainehof**, **Schifferstadt** und die **Webergasse** (eine der ärmsten Stadtteile in Greifenfurt) ganz im Osten der Stadt.

## Die Befestigung der Stadt

Die Mauern der Stadt sind ähnlich hoch wie die Mauern der Garnison, etwa 8 Schritt. Ihre Dicke beträgt allerdings nur 2 Schritt. Fast überall ist die Mauer zinnenbewehrt, Zugänge zu den Mauern existieren in den zahlreichen Türmen, daneben gibt es noch recht viele Steintreppen, die den Zugang zur Mauer fast überall ermöglichen.

Seit dem Orkensturm wurde zudem die **Alte Stadtmauer** im Osten der Stadt wieder aufgebaut. Ein neues **Torhaus** wurde gebaut, der ehemalige **Henkersturm** (heute Sitz der Bannstrahler) und die **Fuchshöhle** wurden ebenfalls in diese Stadtbefestigung integriert.

## Der Magistrat (1)

Dieses stolze Gebäude beherrscht die Ostseite des "Platzes der Sonne" auf dem Praiosberg. Es ist aus Granit erbaut und besticht durch die klare Gliederung seiner Fassade, deren einziger Schmuck aus bunt verglasten Fenstern besteht. Im **Erdgeschoß** tagt der Magistrat, der sich aus den reichsten Händlerfamilien und den Zunftmeistern der Stadt zusammensetzt. Ratsherr ist der reiche Händler und Geldverleiher **Perval Svellter**. Ebenfalls im Erdgeschoß sind die wichtigeren Beamten Greifenfurts untergebracht. Das **erste Geschoß** beherbergt weitere Amtsstuben städtischer Angestellter sowie des Zollmeisters und die früheren Zimmer der gräflichen Steuereintreiber und der Steuerverwaltung. Das **Dachgeschoß** wird als Abstellraum genutzt. Hier findet sich neben beschädigtem Mobilar aller nur erdenkliche Plunder. In den Kellergewölben unter dem Magistrat liegt das **Archiv** der Stadt.

## Die Neue Residenz der Markgräfin (1b)

Dieses prunkvolle Gebäude direkt am Sonnenplatz dient der Markgräfin neben dem Palas in der Garnison als Residenz.

## Komplex der Stadtwache (2-5)

Schuldturm, Garnison, Arsenal und Pferdestall bilden einen in sich abgeschlossenen Komplex. Ein Brunnen im Hof der Anlage und die Vorräte im ehemaligen Zeughaus stellen sicher, dass sich die "alte Stadtwache", selbst wenn sie vom Rest der Stadt abgeschnitten wird, eine Weile gehalten kann. Die Stadtwache wird von Orkensturmveteran **Bardo Wagenfelder** angeführt.

## Der Schuldturm (2)

Der Schuldturm ist Bestandteil der nördlichen Stadtmauer. Er verfügt über ausgedehnte Kellergewölbe, in denen man Gesetzesbrecher inhaftiert, die vom Magistrat verurteilt werden. Sein einziger Ausgang weist auf den Hof des Gebäudekomplexes, der zur Stadtwache gehört. Der Turm hat drei oberirdische Geschosse und wird von einem Dach aus grauem Schiefer gekrönt.

## Die Garnison der Stadtwache (3)

In diesem großen, grauen Gebäude sind die 20 Leute zählende Stadtwache untergebracht.

Die Garnison hat zwei Geschosse, neben der Kammer des Hauptmanns Wagenfelder sind noch Mannschaftsquartiere, Schreibstuben und ein Speisesaal vorhanden. Im ersten Geschoß befindet sich eine Tür zum Wehrgang, die die Garnison mit dem Schuldturm verbindet. Zur Straßenseite hin hat das Gebäude im Erdgeschoß keine Fenster, in der oberen Etage sind Schießscharten angebracht.

## Das Arsenal (4)

Das Arsenal der Stadt ist ein massiger, turnartiger Bau aus Granit mit einem zinnenbewehrten Flachdach.

## Stallungen (5)

Der Stall der Stadtwache bietet Platz für zwanzig Pferde. Der Bau ist recht massiv gestaltet. Nur wenig Holz wurde verarbeitet, und das zinnenbewehrte Dach des Pferdestalls liegt auf einer Höhe mit dem Wehrgang der Stadtmauer. Direkt über den Ställen befindet sich ein niedriges Zwischengeschoß, das zur Aufbewahrung von Sätteln, Zaumzeug und diversen Gerätschaften dient.

## Die Fuchshöhle (6)

Dieses berühmteste Bordell im Umkreis von mehr als hundert Meilen gehörte einst dem berühmten Illusionisten **Lancorian**. Nach seinem Tode während des Orkensturms hat das ehemalige Freudenmädchen **Cindira** die Leitung der Fuchshöhle übernommen. Die ehemalige **Weibelin Dimionia Dergelsfurter** war seit ihrem Alkohol-bedingten Rauswurf bei der Stadtwache für kurze Zeit auch Türsteherin der Fuchshöhle.

Der hohe Turm ist Bestandteil des wieder neu aufgebauten Ostwalls. Er hat vier oberirdische und zwei unterirdische Geschosse. Im **Erdgeschoß** befindet sich eine Schankstube. In der **Schankstube** sind meist mehrere Liebesdienerinnen und -diener anzutreffen. Im

Schankraum ist ein Gemälde der in Greifenfurt sehr berühmten "**Schlacht am Hühnerstall**" zu bestaunen. Mit ihren Freiern steigen die Freudenmädchen durch eine Bodenluke in das **erste Untergeschoss**, wo sich einige aufwendig eingerichtete Zimmer befinden. Im **zweiten Untergeschoss** liegt das "Purpurgewölbe", ein großer Raum, dessen Wände mit purpurnen Stoffbahnen behangen sind. Auf dem Boden liegen schwere Teppiche und Kissen. Hier pflegen Orgien mit mehreren Beteiligten gefeiert zu werden, unter Lancorian war dieses Zimmer für seine großartigen Illusionen berühmt. Im **ersten und zweiten Geschoss** des Turmes befinden sich die Kammern der Mädchen und Lustknaben. Das **dritte Geschoss** wird von Cindira bewohnt. Durch alle Etagen des Turmes läuft eine vermauerte, **verborgene Wendeltreppe**, die nur in Cindiras Zimmer und hinter dem Schanktresen im Erdgeschoss Zugänge besitzt. Neben dem Turm liegen - an die östliche Stadtmauer angelehnt - ein Pferdestall und die Reste von mehreren weiteren, kleineren Stallungen.

### Der Praios-Tempel (7)

Der '**Tempel unseres Herrn und seines getreuen Diener Scraans**' wurde schon bald nach dem Ende des Orkensturms neu errichtet. In der riesigen, prachtvollen Kuppelhalle sieht man zahlreiche Gemälde und Statuen von Greifen. Der Hochgeweihte **Anshelm Horninger** hat das Amt nach dem Ende des Orkensturms übernommen und führt die Greifenfurter mit strenger Hand in eine neue Zeit.

Im Zentrum des Tempels befindet sich eine goldene Greifenstaupe, die den **Greifen Scraan** darstellt. Eine Inschrift unter der Statue würdigt die Greifenfurter Verteidiger: *Oberst Marcian, Oberst Alrik von Blautann, Seine Gnaden Himgi, Hauptmann Darrag, Hauptmann Bardo Wagenfelder, Hauptmann Voltan Breitenfurt, Hauptmann Arthag, Hauptmann Ungrimm Eisenfaust, Hauptmann Roban Loken, Hauptmann Wulf Steinhauer, Hauptfrau Sartassa, Hauptmann Greifwin Elfenberg, Hauptmann Gernot Brohm, Adeptus Maior Mythornius von Festum, Magister Magnus Eolan von Streitzig, Siglinde die Jägerin.*

### Die Kornspeicher (8)

Ein Teil der Lebensmittelvorräte Greifenfurts ist in diesen vier mächtigen Speichern untergebracht. Sie sind alle in Fachwerkbauweise ausgeführt und haben jeweils unter dem Giebel eine Seilwinde, mit deren Hilfe Kornsäcke in das Dachgeschoss gehoben werden.

### Der Bäcker vom Andergaster Tor (9)

Dieses steinerne Gebäude ist Wohnhaus und Verkaufsstube der reichsten Bäckerfamilie Greifenfurts. In dem angrenzenden niedrigen Häuschen aus Granit ist die Backstube untergebracht. Seit der Bäcker **Dromgast** seine Tochter während des Orkensturms verloren hat, gilt er als griesgrämiger und mürrischer alter Mann.

### Darrags Schmiede (10)

Das kleine Haus des lokal berühmten Orkensturmveterans ist aus Bruchstein errichtet und hat ein Schieferdach. Die **vordere Hälfte des Erdgeschosses** ist offen gehalten. Hier befindet sich Darrags Werkstatt, wo er mit drei Gesellen arbeitet. Hinter der Werkstatt liegt ein Essraum. Pfannen und Töpfe hängen an den Wänden, und es werden Vorräte gelagert. Ein kleiner Tisch mit einer Bank und zwei Stühlen beherrscht den Raum. Eine Leiter führt unter das Dach. Dort trennt eine dünne Holzwand das **Dachgeschoss** in eine Kinderkammer und den Raum, in dem das Ehebett von Darrag und Misira steht. Unter dem Bett liegen zwei lange, eisenbeschlagene Kisten, in denen das Ehepaar seine Kleider aufbewahrt. Im Schlafzimmer finden sich zudem zahlreiche Andenken an den verstorbenen Sohn Marrad.

Neben der Schmiede steht - an die alte Stadtmauer angelehnt - ein kleiner, hölzerner Schuppen. Hier lagern Eisenbarren, Brennholz und einige Säcke mit Holzkohle.

### Der Ordensturm der Bannstrahler (11)

Der ehemalige **Henkersturm** wurde als **dreistöckiger Turm** restauriert und ausgebaut und dient heute als **Ordensitz der Bannstrahler**. Das Kommando hat der blinde **Nasar** inne, ein Ordensmitglied tulamidischer Herkunft.

Nichts deutet mehr auf den ehemaligen Henker Greifenfurts oder die Belagerung der Stadt während des Orkensturms hin.

### Das Greifentor (12)

Dieses Tor wurde nachträglich beim Wiederaufbau der alten Ostmauer aufgebaut. Im Gegensatz zu den Stadttoren haben die beiden Tortürme lediglich zwei Stockwerke und ein niedriges Zwischenstockwerk mit einigen Schießscharten. Das zweiflügelige schwere Eichenholztor kann von innen mit einem schweren Riegel geschlossen werden (es steht allerdings immer offen), ein Fallgatter existiert im Gegensatz zu den beiden Stadttoren aber nicht. Die beiden Türme sind sowohl von westlicher Richtung als auch von den Wehrgängen erreichbar.

### Das Andergaster Tor (13)

Nur wenige Schritte nördlich des Andergaster Tors verläuft die große Reichsstrasse, die von Andergast über Greifenfurt nach Wehrheim führt. Das Tor wird **flankiert von zwei Türmen**, die sowohl von der Ringstrasse als auch von den Wehrgängen der Stadtmauer her betreten werden können. Im **Erdgeschoss beider Türme** sind jeweils drei Etagenbetten für die Wachmannschaften untergebracht. Steinerne Treppen führen in das **Zwischengeschoss**. Hier ist die Decke sehr niedrig. Jeweils drei Schießscharten weisen auf das offene Feld vor dem Stadttor. Einige Bündel Pfeile und Speere sowie große, mit Öl gefüllte Amphoren lehnen an den Wänden. Das **erste Geschoss** liegt auf gleicher Höhe mit dem Wehrgang der Stadtmauer. Die Wachräume des Turms sind Tag und Nacht besetzt. Ihre Einrichtung ist schlicht und besteht aus einem Tisch

sowie ein paar Schemeln. In die Wände sind Haken geschlagen, an denen Waffen und Schilde aufgehängt werden können. In einer Ecke des Raums liegt ein großer Stapel Brennholz. Von den Wachräumen führt jeweils eine Tür in das Torhaus und auf den Wehgang. Eine schmale steinerne Stiege verbindet den Wachraum mit der **Plattform des Turms**. Über dem gewölbten Torgang liegt das **Torhaus**, das auch als Verbindung zwischen den Türmen dient. Hier befinden sich die Hebevorrichtungen für zwei Fallgitter, die den Torgang an seinen beiden Enden blockieren können. In der Mitte des Raumes, genau über dem Zenit der Wölbung des darunterliegenden Durchgangs, ist eine Rinne in den Fußboden geschlagen, die mehrere Löcher aufweist, welche im Torbogen zu Pechnasen auslaufen. Eine zweite Rinne gleicher Machart verläuft unmittelbar vor der Nordwand, die leicht über das darunterliegende Tor hervorsticht. Beide Kanäle münden vor der Feuerstelle in der Südostecke des Raumes. Hier hängt an einem eisernen Schwenkarm ein mächtiger Kupferkessel, in dem bei einem Angriff auf das Tor Öl oder Wasser zum Sieden gebracht und je nach Bedarf in eine der beiden Bodenrinnen geschüttet wird, von denen aus sich die siedende Flüssigkeit über die Angreifer ergießt. Nord- und Südwand des Torhauses weisen etliche Schiesscharten auf. Das Haus wird von einem mächtigen, roten Ziegeldach gekrönt. Die Plattformen der Türme sind zinnenbewehrt. Das zweiflügelige Tor der Anlage ist aus schweren Steineichenbalken gezimmert und mit breiten Eisenbändern beschlagen. Es wird durch zwei quergelegte Balken verschlossen.

### Das Ogertor (14)

Dieses im Süden gelegene Tor stellt eine genaue Kopie des Adergaster Tors dar. Die Mauersteine sind allerdings wesentlich heller und neuer, da das Tor während des Orkensturms vollständig zerstört und erst kürzlich wieder komplett neu aufgebaut wurde.

### Die ehemalige Bastion am Fluß (15)

Von der ehemals trutzigen Bastion auf der anderen Uferseite der Breite sind nur noch rußgeschwärzte Trümmer vorhanden. Diese befestigte Schanze wurde damals während der Belagerung durch die Schwarzpelze geschleift und dann nicht mehr neu aufgebaut.

### Der Greifenturm (16)

Einst stand hier das mächtigste Bollwerk, die Ostschanze der Stadt. Diese wurde durch niederhöllische Mächte der Orken allerdings vollständig zerstört, der neu errichtete Wachturm und die angrenzenden Mauerabschnitte sind deutlich heller, da diese allesamt erst vor wenigen Monden fertiggestellt wurden.

Auf der Plattform des Greifenturms wurde eine vergoldete **Greifenstatue** zu Ehren des Greifen Scraans aufgestellt.

Eine Inschrift unter der Statue würdigt die Greifenfurter Verteidiger: *Oberst Marcian, Oberst Alrik von Blautann, Seine Gnaden Himgi, Hauptmann Darrag, Hauptmann Bardo Wagenfelder, Hauptmann*

*Voltan Breitenfurter, Hauptmann Arthag, Hauptmann Ungrimm Eisenfaust, Hauptmann Roban Loken, Hauptmann Wulf Steinhauer, Hauptfrau Sartassa, Hauptmann Greifwin Elfenberg, Hauptmann Gernot Brohm, Mythornius, Magister Magnus Eolan von Streitzig, Siglinde die Jägerin.*

### Das Gasthaus 'Zum Löwen' (17)

Diese einfache Gaststätte mit durchschnittlichen Preisen ist, begünstigt durch die Torlage, eine der beliebtesten Absteigen für Fremde. Sie verfügt über geräumige Ställe, in denen auch Wagen untergestellt werden können. Über den Stallungen sind Pferdekehne und Mäde untergebracht, während die Wirtsfamilie zwei Kammern im Erdgeschoß des Gasthauses bewohnt. Im zweiten Geschoss finden sich Unterbringungs-möglichkeiten für zwei Dutzend Gäste. Im Erdgeschoss kann man neben dem Schankbetrieb auch preisgünstig und gut speisen.

Der dicke Wirt **Ultuman** erzählt jedem der es gerne hören möchte (und auch allen anderen), dass hier in seinem Hause die berühmten **Greifenfurter Helden** genächtigt haben - passend dazu bietet er auch seinen selbstgebrannten Schnaps an: Den scharfen und sehr starken **'Eisenfauster'**

### Das Siechenhaus der Therbuniten (18)

Dieses große, zweigeschossige Haus verfügt über einen mit kleinen Bäumen und Büschen bepflanzten **Innenhof**. Ein breiter, säulengesäumter Kreuzgang im Erdgeschoss ermöglicht den Genesenden bei jedem Wetter kleine Spaziergänge. Einige steinerne Bänke laden zur Rast ein. Im **Erdgeschoss** sind Verwaltungsräume, Küche, Vorratsräume und die kleinen Kammern der Therbuniten untergebracht. Diese Laienbrüder und -schwestern in ihren grünen Roben haben sich ganz dem Dienst an Kranken und Verletzten verschrieben. Auch einige Perainepriester befinden sich in ihren Reihen. Oberhaupt des Hauses ist der Laienbruder **Gordonius**, der sich während des Orkensturms bewährt hat. Das ganze **Obergeschoss** des Hauses beherbergt Krankenbetten.

### Das ehemalige Haus des Irgan Zaberwitz (19)

Einst wohnte hier der Schreiber Irgan Zaberwitz, der allerdings während dem Orkensturm ums Leben gekommen ist.

Heute steht das Haus leer, man sagt ein dunkler Fluch liegt auf diesem Haus, welcher auch den Schreiber in den Tod getrieben haben soll.

### Das Patrizierhaus der Familie Brohm (20)

Das mächtige, dreigeschossige Haus ist ganz aus Stein gebaut. Reich verzierte Friese gliedern und schmücken die Fassade. Ein vielgiebeliges Dach aus grauem Schiefer krönt den Bau. Die Außenwände sind in einem blassen Ocker getüncht. Es sieht allerdings etwas heruntergekommen aus, so als ob sein Besitzer sich schon seit einiger Zeit nicht mehr um sein Anwesen kümmern würde.

Der Besitzer **Glombo Brohm** hat nach dem Tod seines Sohnes Gernot den Verstand verloren und lebt seitdem alleine und zurückgezogen in seiner Villa. Sein Amt im Stadtrat hat er längst verloren, nur noch wenige Bedienstete sind ihm geblieben.

### **Die Flusstürme (21)**

Diese beiden massigen Türme mit quadratischem Grundriss sichern die zwei Stellen, an denen die Stadtmauer auf die Breite trifft. Sie sind nur über den Wehrgang zu betreten, wo eisenbeschlagene Pforten den unbefugten Zugang abwehren. Über die Eingänge ragt jeweils eine Pechnase. Im **Erdgeschoss** befindet sich eine Winde, über die eine schwere Kette durch einen Spalt in der Mauer zum Fluss führt. Mit Hilfe dieser Kette kann die eiserne Flusssperre hochgezogen werden. Im feuchten **Keller** des Turms werden gut gefettete Waffen und in Fässer verpackte Lebensmittel gelagert. Im niedrigen **Zwischengeschoss** finden sich acht Schlafgelegenheiten. Aus der **ersten Etage** führt die Eingangstür zum Wehrgang. Hier stehen ein Tisch und Stühle für Wachen sowie eine eiserne Kohlenpfanne, um den Raum notdürftig zu beheizen. Es weisen Schiessscharten in alle Richtungen. Im **zweiten Geschoss** gibt es eine ähnliche Vorrichtung wie in den Torhäusern, um heißes Pech über Angreifer zu gießen, die den Turm von der Stadtmauer aus attackieren. Jede Wand weist drei Schiessscharten auf, und in den Ecken stehen Bündel mit Pfeilen und Speeren. An der Ostwand ist ein Kamin. Die **Plattform** des Turms kann man durch eine hölzerne Bodenluke erreichen.

### **Die Flusssperren (22)**

Die Sperre sieht aus wie ein großes Gitter aus armdicken Eisenstäben. Normalerweise liegt die rostige Eisenkonstruktion auf dem Grund des Flusses. Droht der Stadt ein Angriff, wird das Gitter über Winden in den Flusstürmen hochgezogen und sichert den Flussarm gegen Boote und Schwimmer.

### **Hölzerne Bootsschuppen (23)**

In den kleinen Schuppen, die häufig nur grob aus Brettern zusammengezimmert sind und ganz so aussehen, als würde sie ein etwas stärkerer Windstoss in Trümmer fallen lassen, bringen die Flussschiffer der Stadt ihre Boote unter. Im Gegensatz zu anderen Häfen liegen hier die Boote und Schiffe meist im Sommer auf Kiel, um überholt zu werden, weil der Wasserstand der Breite zu niedrig ist, um zu dieser Jahreszeit den Fluss zu befahren. In den Schuppen liegen alte, nach Fisch stinkende Fässer, Werkzeuge aller Art, Holzvorräte, Harz und Pech für Bootsreparaturen, Fischernetze, Seile und andere Kleinigkeiten.

### **Die Lagerhäuser (24)**

In diesen soliden, zum Teil zweigeschossigen Lagerhäusern ist ein Teil der Vorräte der Stadt untergebracht. Sie haben samt und sonders Dächer aus Schiefer, die sich in einem ausgezeichneten Zustand befinden und gehören den reichen Patrizierfamilien der

Stadt. In den großen Holzhäusern lagern viele lange haltbare Lebensmittel wie getrocknete Bohnen, gepökeltes Fleisch und geräucherter Fisch.

### **Das Flussschiff ‚Die Möwe‘ (25)**

Die "Möwe" ist ein flachgehendes Flussschiff. Im Bug gibt es eine Vorrichtung, um Treidelseile festzuzurren. Mittschiffs befindet sich eine lange, flache Kabine. Seitlich davon können Ruder auf die Reeling montiert werden. Die zwölf langen Ruder liegen auf dem Dach der Kabine. Aus der Mitte der Kabine erhebt sich ein dicker Mast, an dem bei Rückenwind ein großes quadratisches Segel gehisst werden kann. Die Segel-eigenschaften eines Flussschiffes sind allerdings alles andere als gut. Der lange, breit ausladende Rumpf bietet Platz für fast fünfhundert Sack Weizen oder eine entsprechende Lademenge. Um das Schiff flott zu machen, braucht man mindestens sechs Mann, höchstens vierzehn. Gesteuert wird die "Möwe" mit Hilfe eines mächtigen Seitenruders im Heck. Auf dem Kabinendach oder im Bug steht ständig ein Lotse, da die Breite so weit im Norden schwer schiffbar ist.

### **Das Viertel der Flussschiffer und Fischer (26)**

In den schlichten, aber keineswegs ärmlichen Häusern dieses Viertels wohnen die Flussschiffer und Fischer der Stadt. Hier lassen sich die entsprechenden Fachkräfte für jede Operation auf dem Fluss finden.

### **Das Viertel der Obstbauern (27)**

Die kleine Ansammlung von Häusern zwischen der Mostgasse und der Pflanzergasse ein Viertel zu nennen, ist schon mehr als eine Übertreibung. In den soliden Steinhäusern wohnen die reicheren Obstbauern der Stadt. Sie besitzen Obstwiesen außerhalb von Greifenfurt.

### **Das Viertel der Hafen- und Feldarbeiter (28)**

Die Bewohner der armseligen Hütten südlich der Pflanzergasse werden kaum besser als Sklaven behandelt. Es sind billige Lohnarbeiter, die beim Löschen von Schiffsladungen helfen oder während der Erntezeit in den Pflanzungen eingesetzt werden. Die Häuser hier sind windschiefe Gebilde aus Brettern oder vergammelte Fachwerkhäuschen.

### **Der Totenhain (29)**

Einst war dieser Park ein schöner Hain mit unzähligen Apfelbäumen. Die Bäume wurden während der Belagerung allerdings alle als Feuerholz verwendet, zudem wurden damals die Toten der Duglumspest hier verbrannt.

Mittlerweile wächst wieder Gras überall auf dem Hain, und die ersten zaghaften Obstbäume wachsen wieder in die Höhe. In der Mitte des Parks steht allerdings ein **Altar des Borons**, welcher auch an die Opfer der Duglumspest erinnern soll.

### **Villa Elfenberg (30)**

Diese schöne Villa gehört der Patrizierfamilie **Elfenberg**. Seit dem Tod der alten Witwe Elfenberg ist der junge **Greifwin Elfenberg** Oberhaupt dieser alteingesessenen Patrizierfamilie.

Da die Elfenbergs die Stadt aber während der Belagerung feige verlassen haben, sind bei weitem nicht mehr alle Greifenfurter gut auf die Patrizierfamilie zu sprechen, von manch einem Veteranen werden sie unter der Hand als "feiges Pack" bezeichnet.

### **31) Die Hütte des Drugon**

Hier wurde während der Belagerung der Witwer Drugon und seine Kinder grausam abgeschlachtet. Seitdem gilt das Haus als verflucht, bewohnen will die Hütte niemand mehr, zu groß ist die Angst vor dem 'blutrünstigen Orkendämon', welcher die Hütte einst heimgesucht hat.

### **32) Das 'Apfelheim'**

Die teure Schenke neben dem Park ist auf Apfelwein und Schnaps spezialisiert. Sie gehört der Familie Gombet.

### **33) Der 'Saljeth-Bau'**

Eine billige Schenke, in der sich früher mit Vorliebe die Soldaten der Garnison tummelten.

### **34) Der 'Orkenschlächter'**

Eine weitere billige Kaschemme.

### **35) 'Drei Kronen'**

Diese Wirtschaft ist teurer. Hier verkehren Offiziere und reichere Bürger. Ein Türsteher achtet darauf, dass diese vornehme Klientel unter ihresgleichen bleibt.

### **36) Das 'Grafenhaupt'**

Der Wein, den die schwarze Hanne ausschenkt, ist zwar mäßig, dafür gibt es hier gutes Essen und saubere Betten für Reisende. Im Hof befindet sich ein Pferdestall.

### **37) Der 'Stiefel'**

Es gibt gutes Bier zu guten Preisen. "Der Stiefel" ist berüchtigt für die Schlägereien zwischen Flussschiffnern und Soldaten der Garnison.

### **38) Der 'Letzte Taler'**

Nomen est Omen. In diesem teuren Gasthaus wird man schnell seinen letzten Taler los. Dafür gibt es garantiert nichts Gepanschtes in den Krug. Ultiman kann dieses Gasthaus nicht ausstehen und macht es regelmäßig schlecht.

### **39) Die Flussmühle**

An der Westseite des großen Hauses ist ein Wasserrad angebracht, das in die Breite ragt. Der Müller ist fast Tag und Nacht damit beschäftigt, das Korn der Bauern aus der Region zu mahlen.

### **40) Das Tuchmacherviertel**

In dieser ärmlichen Wohngegend findet man Tuchmacher, Weber, Schneider, Färber, Gerber, Seiler, Schuhmacher, Maurer, Schreiner, Töpfer und andere weniger angesehene Handwerker.

### **41) Schmiede**

Eine Schmiede ähnlich wie die des Schmiedes Darrag.

### **42) Die Neustadt**

In diesem Viertel wohnen die etwas wohlhabenderen Handwerker. Es dominieren gepflegte, zwei- bis dreigeschossige Fachwerkhäuser mit bunten Butzenscheiben. Hier finden sich Gold- und Silberschmiede, ein Glasbläser und ein Glaser, Weinhändler, Möbelschreiner, pensionierte Offiziere etc.

### **43) Der Bauerngrund**

In diesem Viertel herrschen ein- und zweigeschossige Fachwerkhäuser vor, in denen freie Bauern wohnen, die vor der Stadt eigene kleine Äcker besitzen.

### **44) Das Badehaus**

Das große, zweigeschossige Badehaus ist vollständig aus Holz gebaut. Obwohl Bürger aus fast allen Schichten hier verkehren, genießt das Etablissement einen schlechten Ruf. Einige der Baderinnen und Bader arbeiten auch zeitweise in der „Fuchshöhle“. Das Baden an diesem Ort ist immer ein gesellschaftliches Ereignis. Lange Reihen von hölzernen Zubern stehen nebeneinander, und es ist üblich, während des Badens zu essen und zu trinken, zu plaudern, einem Barden oder Geschichtenerzähler zu lauschen oder sich anderweitig zu vergnügen.

### **45) Stallungen**

Hier werden die Pferde der Streiter des Rondraordens untergebracht. Gemeinsam mit dem Turm, den Mauerresten und dem Rondratempel dient diese Anlage, wie auch die Stadtwache, als autarke kleine Bastion innerhalb der Stadt.

### **46) Rondras Wehr**

Dieser Turm der Südmauer ist die Unterkunft der Priester und Ritter des Rondrakultes. Er ist nur über das schmale Tor auf dem Vorhof des Tempels zu betreten. In seinen **Kellergewölben** lagern Waffen und Vorräte. Die **drei Geschosse** des Turms werden von den Angehörigen des Tempels bewohnt, wobei die oberste Etage gänzlich dem Tempelvorsteher vorbehalten ist. Vom Turm aus sind die Wehrgänge der Stadtmauer und der neu ausgebauten inneren Ostmauer zu erreichen.

### **47) Der Tempel der Orkenwehr**

Das Gotteshaus der Kriegsgöttin liegt auf der Ostseite des inneren Ostwalls der Stadt. Der **Tempelvorsteher** ist der mit dem bronzenen Kaiser-Raul-Schwert ausgezeichneten und erst kürzlich zum Rondra-Orden bekehrte ehemalige zwergische Hauptmann **Himgi**. Der

kleine Tempel hat feste Mauern und ein zinnenbewehrtes **Flachdach**, das auf einer Höhe mit dem Wehrgang der angrenzenden neuen Ostmauer liegt. Sein Inneres besteht nur aus einem langgestreckten Raum, an dessen nördlichem Ende sich vor einer Nische in der Wand ein marmorner Altarstein erhebt. An der Nord- und Westseite des Tempels gibt es schmale, schießschartenbewehrte Fenster.

Entlang der West- und Ostwand sind Grabplatten in den Fußboden eingelassen. Hier ruhen die Gebeine von Kriegeren, die sich in den jahrhundertelangen Kämpfen mit den Orks hervorgetan haben. In Kopfhöhe laufen Friese mit Kampfszenen entlang der Wände. Hier sind auch zahlreiche Szenen aus dem erst vor wenigen Jahren stattgefundenen **Orkensturm** zu bestaunen. Auch *Wulf Steinhauer*, *Roban Loken*, *Mythornius* und *Ungrimm Eisenfaust* sind auf dem ein oder anderen Fries zu erkennen.

#### 48) Der Rahjatempel

Der Kuppelbau aus weißem Marmor mit Buntglasfenstern und rotem Ziegeldach gehört zu den exotischsten Gebäuden der Stadt. Die hauchdünnen Vorhänge machen den Hauptbau zu einem unübersichtlichen Labyrinth aus Gängen und Separées. Am westlichen Ende des Sakralbaus, dort wo rechts und links eine Tür zu den privaten Gemächern der Geweihten führt, befindet sich das hochheilige Kultbecken.

#### 49) Der Ingerimmtempel

Der Tempel des Ingerimm ist ein langgestreckter, von einem Dach aus roten Ziegeln bedeckter Bau. In der Mitte der **Tempelhalle** steht eine fast zwei Schritt durchmessende eherne Feuerpfanne, die mit Gravuren, die die großen Taten des Gottes der Schmiede verherrlichen, bedeckt ist. Hier brennt Tag und Nacht das heilige Feuer.

Entlang den Wänden befinden sich zahlreiche Halterungen für Fackeln. Im Norden und Süden grenzen zwei kleine **Anbauten** an das Heiligtum. Im südlichen Anbau sind die ‚Gesellen‘ des Tempels untergebracht, während im nördlichen Anbau der Meister der Esse residiert. Dort findet sich, verborgen unter einem umgestürzten Schrank, eine gut getarnte Falltür, unter der eine Wendeltreppe in die **Reliquienkammer** des Tempels führt. Die heilige Kammer ist gefüllt mit hunderten exzellenter Schmiedearbeiten, darunter Dutzende Waffen und Rüstungen jedlicher Art.

#### 50) Der Perainetempel

Die **Halle** der Peraine ist mit Ähren aus der Ernte des letzten Jahres geschmückt. Von der Decke hängen Bündel von getrockneten Kräutern und Blumen. Direkt an die Tempelhalle schließt sich ein **zweigeschossiger Turm** an. Im kühlen **Kellergewölbe** befinden sich einige Krankenlager. Im **Erdgeschoss** sind Betten für wandernde Geweihte aufgestellt. Im **ersten Geschoss** liegt das Gemach der einfachen Geweihten, im **zweiten Geschoss** das der Hochgeweihten. Der ganze Tempel ist schmucklos und aus grauem Stein errichtet. Das Dach bilden rote Ziegelsteine.

#### 51) Das Zunftthaus der Schmiede

Mit fast einem Dutzend Schmiede beherbergt Greifenfurt ungewöhnlich viele Vertreter dieser Zunft hinter seinen Mauern. Vorsteher ist der Orkensturmveteran **Darrag**. Die Stadt ist der zentrale Umschlagplatz für die Bauern, Fallensteller und Abenteuer dieser nördlichen Reichsprovinz. Die Innung der Schmiede ist eine der reichsten Zünfte in der Stadt und kann sich ein prächtiges Zunftthaus aus feinstem Granit mit schwarzem Schieferdach leisten. Das Haus wird von einem Wirt bewohnt, dessen Aufgabe darin besteht, dass Gebäude in Ordnung zu halten und die Schmiedemeister bei ihren häufigen Zunftversammlungen mit Speis und Trank zu versorgen.

#### 52) Rotburgs Kräuterladen

Der alte, gichtige Fehman Rotburg bestreitet seinen Lebensunterhalt mit dem Verkauf von mehr oder weniger heilkräftigen Kräutern. Der Kundige wird feststellen, dass sich hier in erster Linie Schund findet.

#### 53) Das Haus der Kapitäne

Dieses schöne, zweistöckige Fachwerkhaus gehört der Innung der Kapitäne und wird von einem Wirt unterhalten. Hier können fremde Flussschiffer jederzeit gegen ein geringes Entgelt Unterkunft und gutes Essen finden.

#### 54) Die Kelterei Gombet

Durch ein großes Tor zur Ferdoker Straße gelangt man in die berühmte Kelterei Gombet. Zur Rechten sieht der Neuankömmling eine **überdachte Arbeitshalle**, in der Fruchtpressen und Fässer, in welche die frisch gepressten Säfte gefüllt werden, stehen. Links ist ein **großer Stall**, in dem neben Vieh und Zugpferden auch mehrere Wagen untergebracht sind. Über dem Stall haben Gesinde und Angestellte der Gombets ihr Domizil. Direkt vor dem Besucher liegt das prächtige **Herrenhaus**, das in seinem Luxus durchaus eines Stadtadeligen würdig wäre. In der Halle mit den Pressen und im Herrenhaus der Gombets befinden sich Zugänge zu den **weitverzweigten Gewölben**, die unter der Anlage liegen. Dort lagern unzählige Fässer mit Wein, aber auch große, versiegelte, irdene Krüge mit dem berühmten ‚Greifenfurter Goldsirup‘, einem süßlichen Rübenmus, das mittlerweile Verbreitung in den Küchen ganz Aventuriens gefunden hat. Alle Gebäude sind weiß getüncht und haben Dächer aus grauem Schiefer.

#### 55) Das Haus der Pflanzler

Dieses große, mit Holzschindeln gedeckte Fachwerkhaus ist der Treffpunkt der Greifenfurter Obstbauern. Hier werden häufig Gildenversammlungen abgehalten.

#### 56) Der Hundezüchter

Auf dem weitläufigen Gelände werden unter anderem die berühmten Greifenfurter Rennhunde gezüchtet. Der alte Besitzer Wingold starb während der

Belagerung Greifenfurts an der schrecklichen Duglumspest.

### 57) Wanfrieds Krämerladen

Ein typischer Krämerladen für den reisenden Abenteurer von Welt.

### 58) Kontor der Elfenbergs

Das Kontor der Elfenbergs ist ein großes Fachwerkhaus mit einem ausgeprägten Keller als Lager.

### 59) Spelunke 'Efferds Hafen'

Schäbige Spelunke.

### 60) Verlassene Hütte

Heruntergekommen und verlassen, unterkellert. Der Kellerzugang ist unter all dem zerfallenen Mobiliar nicht einfach zu finden. Im Keller haust eine Bande Bettlerkinder.

### 61) Dalinas Laden

Der Krämerladen der geheimen Phex-Geweihten Dalina. Der Laden wurde während der Erstürmung der Ostschanze vollständig zerstört. Der Neuaufbau ist noch in vollem Gange.

### 62.) Zunfthaus der Goldschmiede

Das Zunfthaus der Goldschmiede, hier finden regelmäßig Versammlungen des Gildenrats statt.

### 63.) Kontor 'Svellter'

Der Kontor des Magistratsherren **Perval Svellter**. Der Vorsitzende des Stadtrats verdient sein Geld mit Geldverleih und den daraus resultierenden Zinsen.

### 64.) Villa 'Svellter'

Das Wohnhaus des Magistratsherren **Perval Svellter**.

### Die Garnison

(Karte siehe Abenteuer)

Die Mauern der Garnison sind zwischen 7 und 8 Schritt hoch. Ihre durchschnittliche Stärke beträgt 4 Schritt. Die Tiefe der Breite, die die Festungsmauern umspült, hängt stark von der Jahreszeit ab. Da rund um die Garnison sowie im Hafens das Flussbett ausgehoben wurde, beträgt die Tiefe immer mindestens drei Schritt, kann aber um bis zu zwei Schritt weiter ansteigen. Alle Gebäude sind aus dem Granit des Finsterkamms gebaut. Die ganze Anlage liegt auf einem kleinen Felsplateau, das flach aus den Wassern der Breite ragt.

Nach der endgültigen Befreiung Greifenfurts von den Orks wurde **Marcian** zum Kommandanten der Garnison ernannt.

### G1) Das Brückenhaus

Das Brückenhaus mit seinen halbrunden Türmen schließt den Zugang über den Fluss. Zwei Fallgitter sichern den Durchgang. Die Verteidigungsanlagen gleichen denen

des Andergaster Tors. Die Plattformen der Türme und das Dach des Torhauses bilden hier allerdings eine durchgehende Verteidigungsbastion. Hinter dem Tor ragt eine Brückenkonstruktion halb über die Breite. Das letzte Stück der Brücke ist nur bei herabgelassener Zugbrücke passierbar.

### G2) Das äußere Torhaus

Eine schwere Zugbrücke verschließt die Toröffnung (die, wenn heruntergelassen, die Brücke über das Wasser vervollständigt). Dahinter liegt ein zweiflügeliges Tor aus Steineiche. Es wird durch zwei quergelegte Balken verschlossen. Zwei Fallgitter sichern zusätzlich den Durchgang. Das Tor wird **flankiert von zwei Türmen**, die sowohl vom Innenhof als auch von den Wehrgängen her betreten werden können. Die Zugänge können mit einer Holztür geschlossen werden, welche einen Balken auf der Innenseit aufweisen. Im **Erdgeschoss beider Türme** sind jeweils drei Etagenbetten für die Wachmannschaften untergebracht. Steinerne Treppen führen in das sehr niedrige **Zwischengeschoss**. Hier ist die Decke sehr niedrig. Jeweils drei Schiessscharten weisen in Richtung Stadt. Einige Bündel Pfeile und Speere sowie große, mit Öl gefüllte Amphoren lehnen an den Wänden. Das **erste Geschoss** liegt auf gleicher Höhe mit dem Wehrgang der Garnisonsmauer. Die Wachräume des Turms sind Tag und Nacht besetzt. Ihre Einrichtung ist schlicht und besteht aus einem Tisch sowie ein paar Schemeln. In die Wände sind Haken geschlagen, an denen Waffen und Schilde aufgehängt werden können. In einer Ecke des Raums liegt ein großer Stapel Brennholz. Von den Wächerräumen führt jeweils eine Tür in das Torhaus und auf den Wehrgang. Eine schmale steinerne Stiege verbindet den Wachraum mit der **Plattform des Turms**. Über dem gewölbten Torgang liegt das **Torhaus**, das auch als Verbindung zwischen den Türmen dient. Hier befinden sich die Hebevorrichtungen für zwei Fallgitter, die den Torgang an seinen beiden Enden blockieren können. In der Mitte des Raumes, genau über dem Zenit der Wölbung des darunterliegenden Durchgangs, ist eine Rinne in den Fußboden geschlagen, die mehrere Löcher aufweist, welche im Torbogen zu Pechnasen auslaufen. Eine zweite Rinne gleicher Machart verläuft unmittelbar vor der Ostwand, die leicht über das darunterliegende Tor hervorragt. Beide Kanäle münden vor der Feuerstelle des Raumes. Hier hängt an einem eisernen Schwenkarm ein mächtiger Kupferkessel, in dem bei einem Angriff auf das Tor Öl oder Wasser zum Sieden gebracht und je nach Bedarf in eine der beiden Bodenrinnen geschüttet wird, von denen aus sich die siedende Flüssigkeit über die Angreifer ergießt. Ost- und Westwand des Torhauses weisen etliche Schiessscharten auf. Das Haus wird von einem mächtigen, roten Ziegeldach gekrönt. Die Plattformen der Türme sind zinnenbewehrt.

### G3) Der Palas

Im **oberen Geschoss** des großen Gebäudes residiert die **Markgräfin Irmenella von Wertlingen**. Das **untere Geschoss** beherbergt einen **großen Rittersaal**, in dem an U-förmig aufgestellten Tischen mehr als hundert Gäste

bewirtet werden können. Hier werden mittags in zwei aufeinanderfolgenden Schichten die dreihundert Soldaten der Garnison gespeist. Ein **zweiter, kleinerer Rittersaal** dient offiziellen Empfängen der Gräfin und bietet noch einmal Platz für rund 30 Personen. Des weiteren beherbergt das Erdgeschoß eine **Großküche**, in der nicht nur für die Gräfin und ihre Gäste, sondern auch für die ganze Garnison gekocht wird. Um das halbe Dutzend Feuerstellen zu bedienen und effektiv zu arbeiten, braucht es rund 20 Mägde und Diener. Gegenüber der Küche liegen mehrere Vorratskammern. Zwei Treppen führen in das **Obergeschoß**. Alle Räume des Obergeschosses sind nur zwei Schritt hoch und haben gewölbte Decken. Es gibt einen **Gang**, der über die gesamte Länge des Hauses an der Südwand entlangfährt. Zahlreiche Nischen mit Schießscharten weisen hier auf den Hafen. Gegenüber liegen **zehn kleine, karg eingerichtete Zimmer**. Hier wohnt die Markgräfin und ihr Gefolge. Einige Zimmer werden ständig für Gäste bereitgehalten. Die Kammern haben jeweils zwei oder drei Betten, einen Tisch und mehrere Schemel. Um private Dinge zu verstauen, gibt es Schränke oder Kleiderkisten. Alle Zimmer haben ein großes Fenster zum Hof der Garnison. Im Winter sind die Räume nur über Feuerpfannen zu beheizen. Das Gebäude wird von einem **Flachdach** abgeschlossen. Dies ist zwar unschön, in diesem Fall aber sehr zweckmäßig, denn die so gebildete Plattform liegt auf einer Höhe mit dem Wehrgang. Auf dem Dach stehen zwei schwere Rotzen, die auf den Hafen ausgerichtet sind. Über einen großen Kran können Waren direkt aus im Hafen vor Anker liegenden Flussschiffen in die Burg gehievt werden. Zwei eiserne Falltüren verschließen die Treppen in den Palas.

#### **G4) Der Arsenalturm**

Als einziger Turm verfügt dieser über ein geräumiges **Kellergewölbe**. Hier werden Hunderte behauener Steine als Munition für die Geschütze der Festung gelagert. Im **Erdgeschoß** befindet sich die Rüstkammer, in der zusätzliche Rüstungen, Helme und Schilde für die Garnison gelagert werden. Das **erste Geschoß** beherbergt eine gut bestückte Waffenkammer. Im **zweiten Geschoß** ist der Rüstmeister der Garnison und seine beiden Knappen untergebracht. Wie alle Türme der Garnison hat auch der Arsenalturm eine **Plattform**.

#### **G5) Das Quartier der Panzerreiter**

Der lang gestreckte Bau hat im **Erdgeschoß** Stallungen für fünfzig Pferde. Darüber, im **Obergeschoss**, liegen die Quartiere für die "I. Schwadron Markgräflisch Greifenfurter Elitereiter". Obwohl in dieser Truppe viele Söhne und Töchter von Landadeligen dienen, unterscheiden sich die Quartiere in ihrer kargen Einrichtung in nichts von denen der anderen Unterkünfte in der Garnison. Am Nordende des langen Ganges, der sich durch das ganze Obergeschoß zieht, liegen die Quartiere der Offiziere. Auch hier sind die Decken des Obergeschosses gewölbt und tragen ein **Flachdach**, das mit dem Wehrgang der Ostmauer auf einer Höhe liegt.

#### **G6) Quartier der Angbarer Sappeure**

In dem zweigeschossigen Haus ist wieder eine Kompanie Angbarer Sappeure untergebracht. Das Gebäude trägt wie die Schmiede, das Haus des Heilers und das Quartier der 1. Schwadron Grenzreiter ein Dach aus roten Ziegeln.

#### **G7) Das Haus des Heilers**

Das kleine quadratische Haus gehört dem Orden der Therbuniten, die ständig einen Heiler in der Festung untergebracht hatten. Im **Untergeschoß** liegt ein großes Krankenzimmer, im **Obergeschoß** das Privatgemach des Heilers und ein kleines alchemistisches Labor.

#### **G8) Das Haus des Burgschmieds**

Das große Haus beherbergt im **Untergeschoß** eine gut ausgestattete Schmiede. Im **ersten Geschoß** befinden sich die engen Wohnräume des Schmiedes und seiner Gesellen. Unter dem Dach wird Eisen, Brennholz und Steinkohle gelagert.

#### **G9) Reiterquartiere**

In den beiden lang gestreckten Häusern sind die 1. und 2. Schwadron Kaiserlich Greifenfurter Grenzreiter untergebracht. Die Quartiere sind identisch mit denen der Markgräflischen Reiter. Die östliche Kaserne hat ein Ziegeldach, die westliche ein massives Flachdach. auf dem drei schwere Rotzen stehen, die den Fluss beherrschen.

#### **G10) Scheunen**

In diesen beiden an die Kasernen angegliederten Gebäuden werden Stroh und Heu sowie Futterreserven für die Pferde gelagert. Beide Bauten sind aus Stein. Weite Tore, die nach Süden weisen, erlauben, hier auch Karren unterzustellen. Unter dem Dach sind Schlafplätze für Pferdeknechte eingerichtet.

#### **G11) Der Frauenturm**

Die drei Etagen dieses großen Turmes stehen größtenteils leer. Bevor sie zur Markgräfin ernannt wurde lebte Irmenella hier im Turm, daneben waren einige Söhne und Töchter aus gutem Hause hier untergebracht, um bei Markgraf Shazar das Waffenhandwerk zu erlernen.

#### **G12) Das Torhaus zum Inneren Hof**

Abgesehen davon, dass diese Anlage nicht von Türmen flankiert ist, ähnelt sie der am Andergaster Tor. Es gibt ein schweres, eisenbeschlagenes Tor aus Steineiche, zwei Fallgitter und Pechnasen.

#### **G13) Der Gesindeturm**

In den **drei Etagen** dieses Turms finden sich sechs enge Kammern. Hier ist der größte Teil des Gesindes untergebracht, das in der Burg dient. Wie bei (4) und (11) gibt es zwei Türen, die auf die angrenzenden Wehrgänge führen.



#### **G14) Kasernen**

In den beiden **zweigeschossigen Bauten** sind die zwei Banner Markgräflich Greifenfurter Langschwerter untergebracht. Auf den **Flachdächern**, die auch hier auf einer Höhe mit dem Wehrgang liegen, sind jeweils zwei mittelschwere Rotzen aufgestellt.

#### **G15) Der innere Hof**

Auf diesem großen Hof finden täglich kurz vor Sonnenaufgang und nach der Praiosstund Exerzierübungen statt.

#### **G16) Der Burgfried**

Der Burgfried ist der höchste Turm der Stadt. Seine Mauern sind bis zu vier Schritt stark. Seine Decken aus gewölbtem Stein erreichen eine Dicke von einem Schritt. Der mächtige Turm stellt eine Festung für sich dar und ist der **einzigste Zugang** zu den unter der Garnison liegenden, aus dem Felsen gehauenen **Gewölben**. Geht auch der innere Hof verloren, ist dieses Gemäuer der letzte Zufluchtsort der Burgbesatzung. Zum Hof hin lehnt sich ein **kleinerer Turm** dicht an den Burgfried an. Er birgt eine Wendeltreppe, die sich von den Kellergewölben bis zur Turmplattform zieht. Die kleine Tür zum Treppenturm liegt in vier Schritt Höhe und ist über eine Treppe an der Außenmauer des Turms zu erreichen. Zwischen Tür und Treppe liegt eine zwei Schritt weite Kluft, über die in Friedenszeiten ein dickes Brett gelegt ist. Das **Tor des Turmes** ist nur klein und sehr massiv. Um es zu durchschreiten, muss man sich bücken. Die oberirdischen Etagen des Bergfrieds haben eine Höhe von vier Schritt. Das **Erdgeschoß und das erste Geschoß** bieten Platz, um hier ein ganzes Banner (immerhin 50 Mann!) samt Ausrüstung unterzubringen. Im **ersten Geschoß** findet sich ein offener Kamin, der sowohl als Kochmöglichkeit als auch zum Erhitzen für Flüssigkeiten dient, die durch die Pechnasen über dem Tor gegossen werden können. Das **zweite Geschoß** hat acht bogenförmige, in die Mauer eingeschnittene Nischen. Hier sind vier leichte Rotzen untergebracht. Das **Geschoß** dient als Munitions- und Waffenlager des Burgfrieds. Die **dritte Etage** schließlich ist der private Wohnraum des **Stadtkommandanten Marcian**. Auch hier gibt es einen Kamin. Ein großes Bett, ein prächtig geschnitzter Schreibtisch, ein Schrank, ein Lehnstuhl und ein Waffenständer sind die einzigen Möbel in diesem großen Raum. Im Winter werden zusätzlich zum Kaminfeuer noch Feuerbecken aufgestellt. Im Osten liegt in einer Mauernische ein Fenster, aus dem man über die Stadt blicken kann. Einige andere Mauernischen münden in Schießscharten. An den weiß gekalkten Wänden hängen Tierfelle. Auf der **Plattform** des Turms steht ein zwei Schritt hoher Feuerkorb. Droht der Stadt eine Gefahr, wird hier vom Turmwächter ein Signalfeuer angezündet.

#### **G17) Der Kerker**

Durch die Mitte des Raumes läuft eine im Boden verankerte Eisenstange. Hier können Gefangene mit ihren Fußfesseln

angekettet werden. Alle unterirdischen Gewölbe sind vollständig aus dunklem Felsgestein herausgemeißelt.

#### **G18) Vorratsräume**

Die unterschiedlich großen Vorratsräume sind größtenteils mit lange haltbaren Lebensmitteln angefüllt, um einer erneute Belagerung der Orken trotzen zu können.

#### **G19) Kasematten**

Die beiden langgestreckten Gewölbe sind mit jeweils 26 Etagenbetten gefüllt. Hier können zur Not noch zwei Banner Soldaten untergebracht werden.