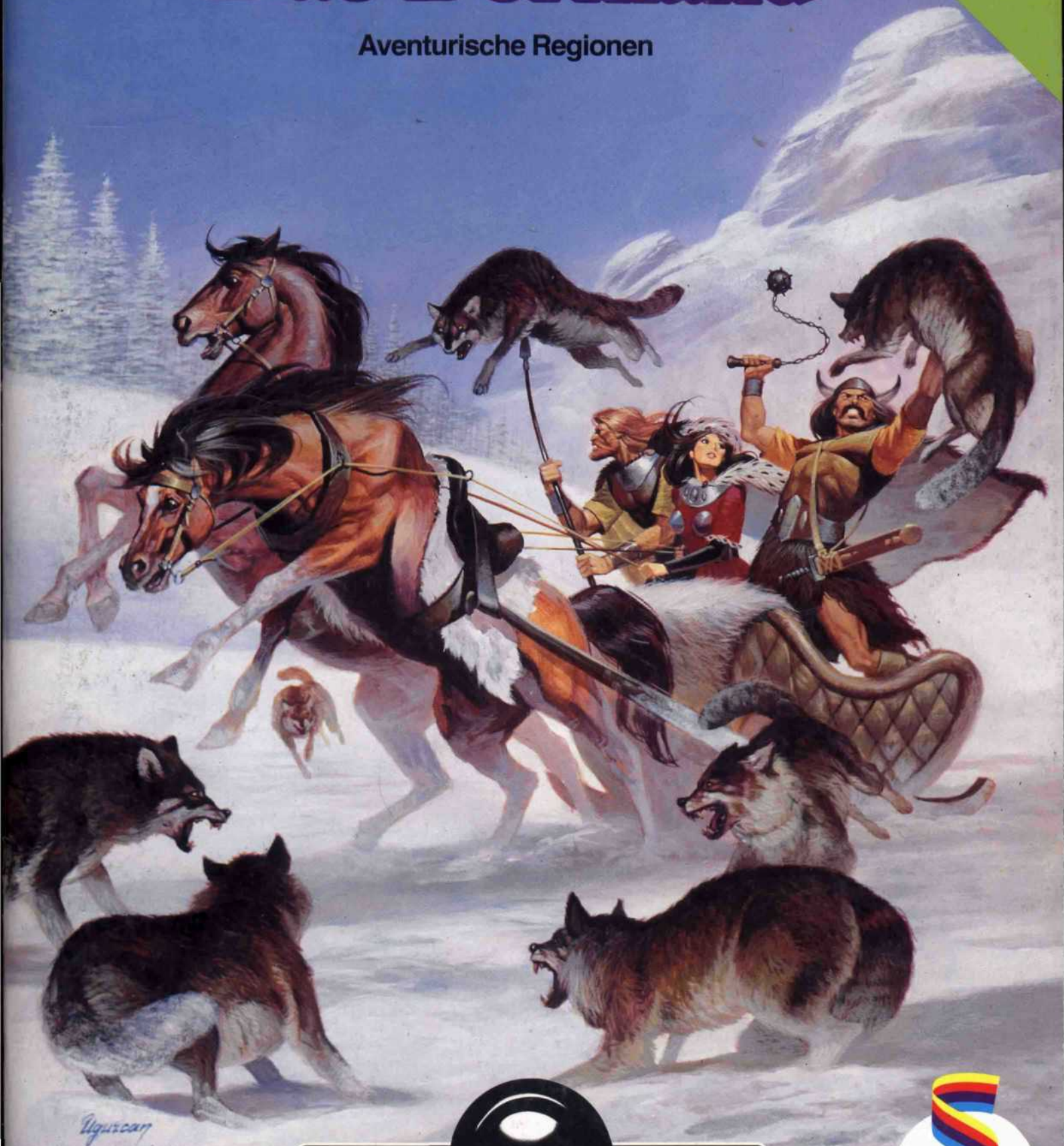
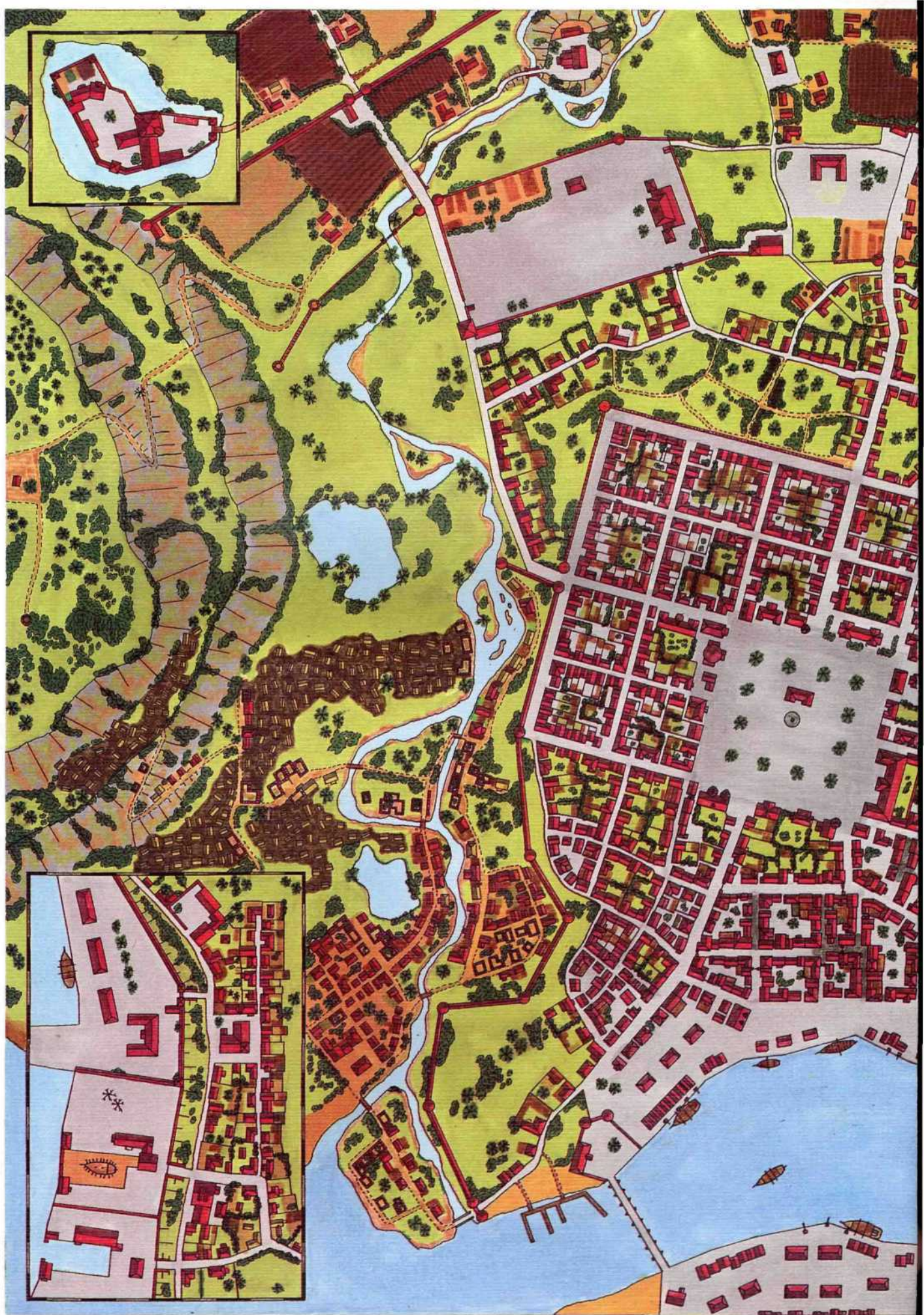


Das Bornland

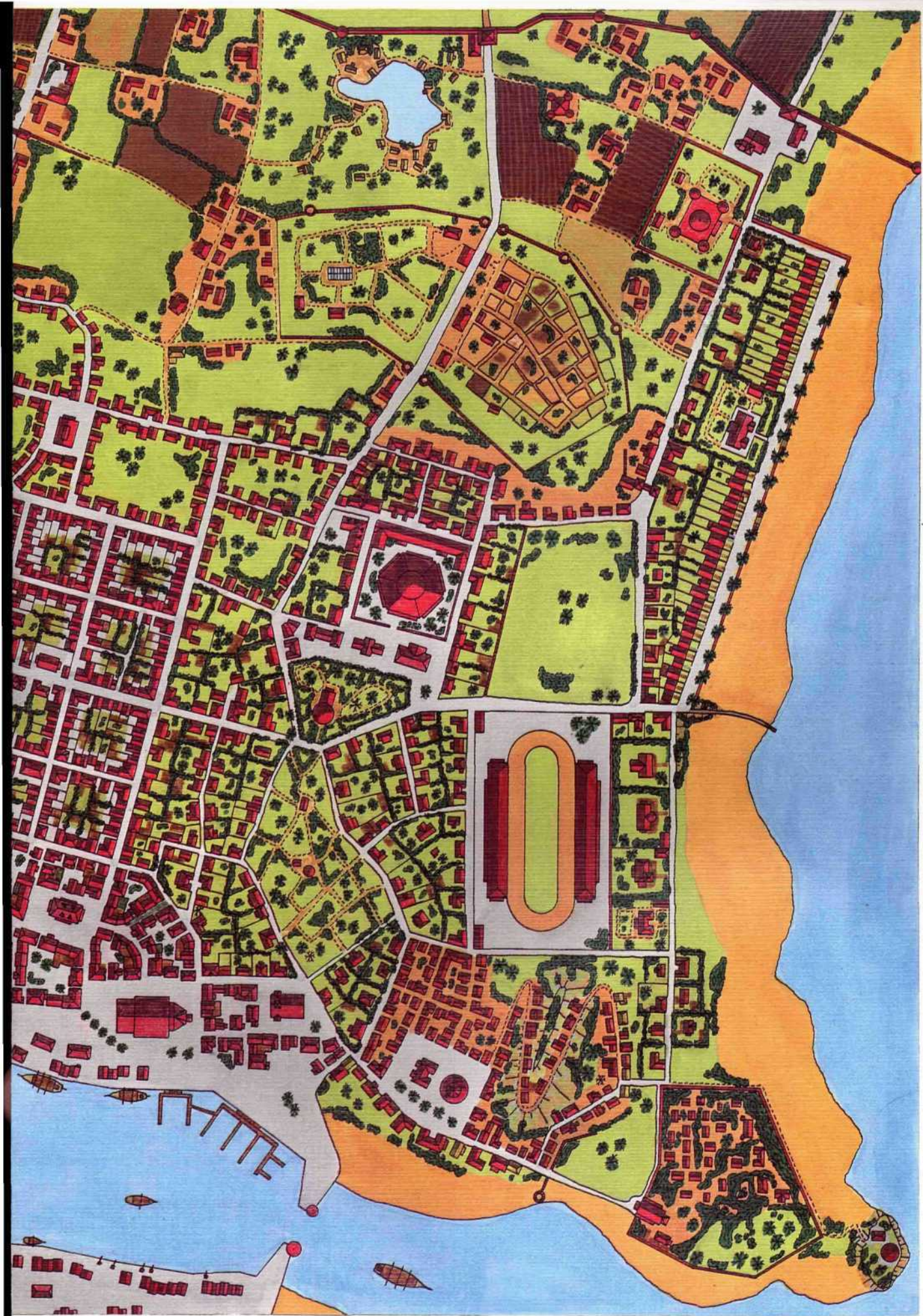
Aventurische Regionen



Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele



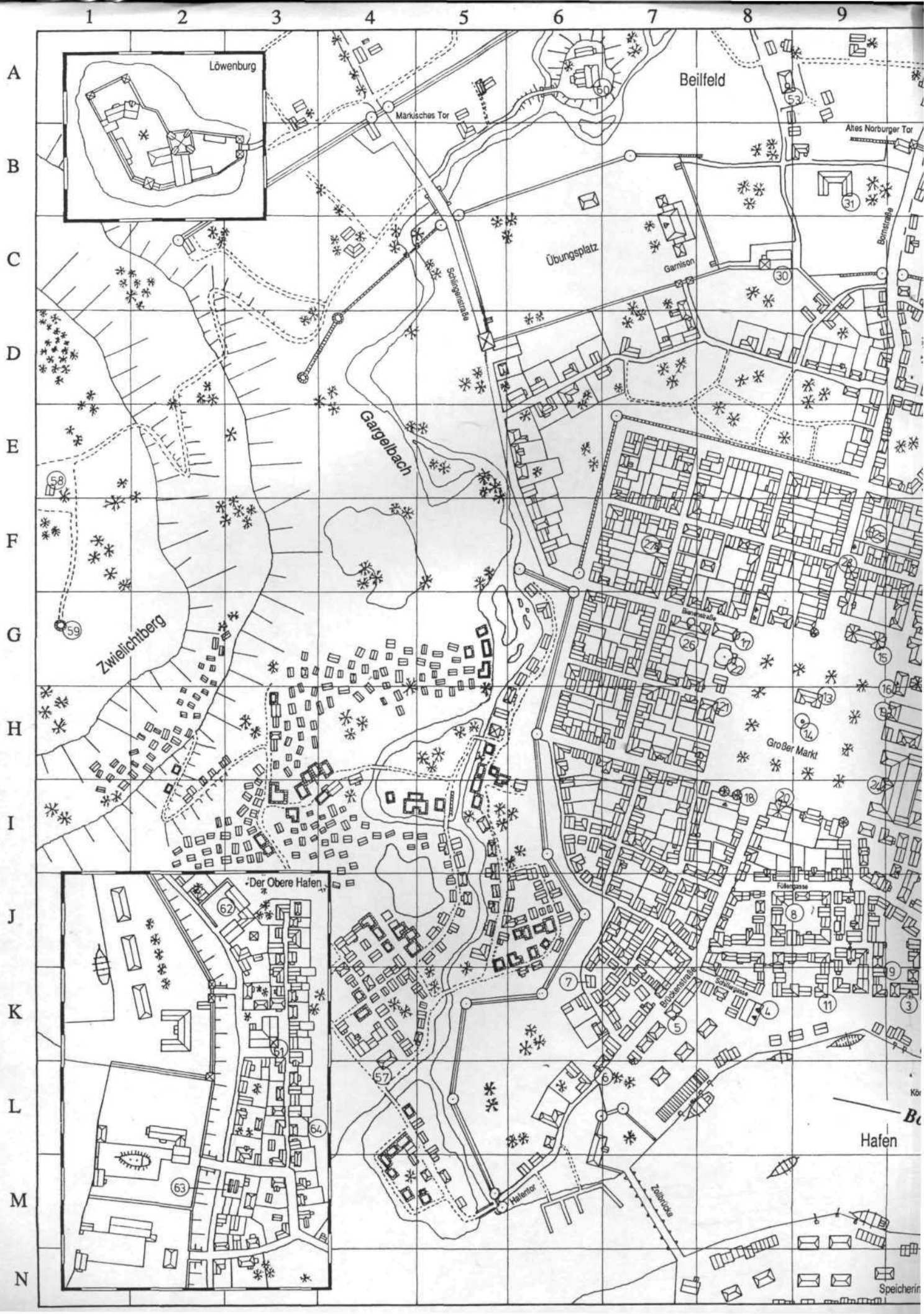
Hextum - Hauptstadt des Hornlandes

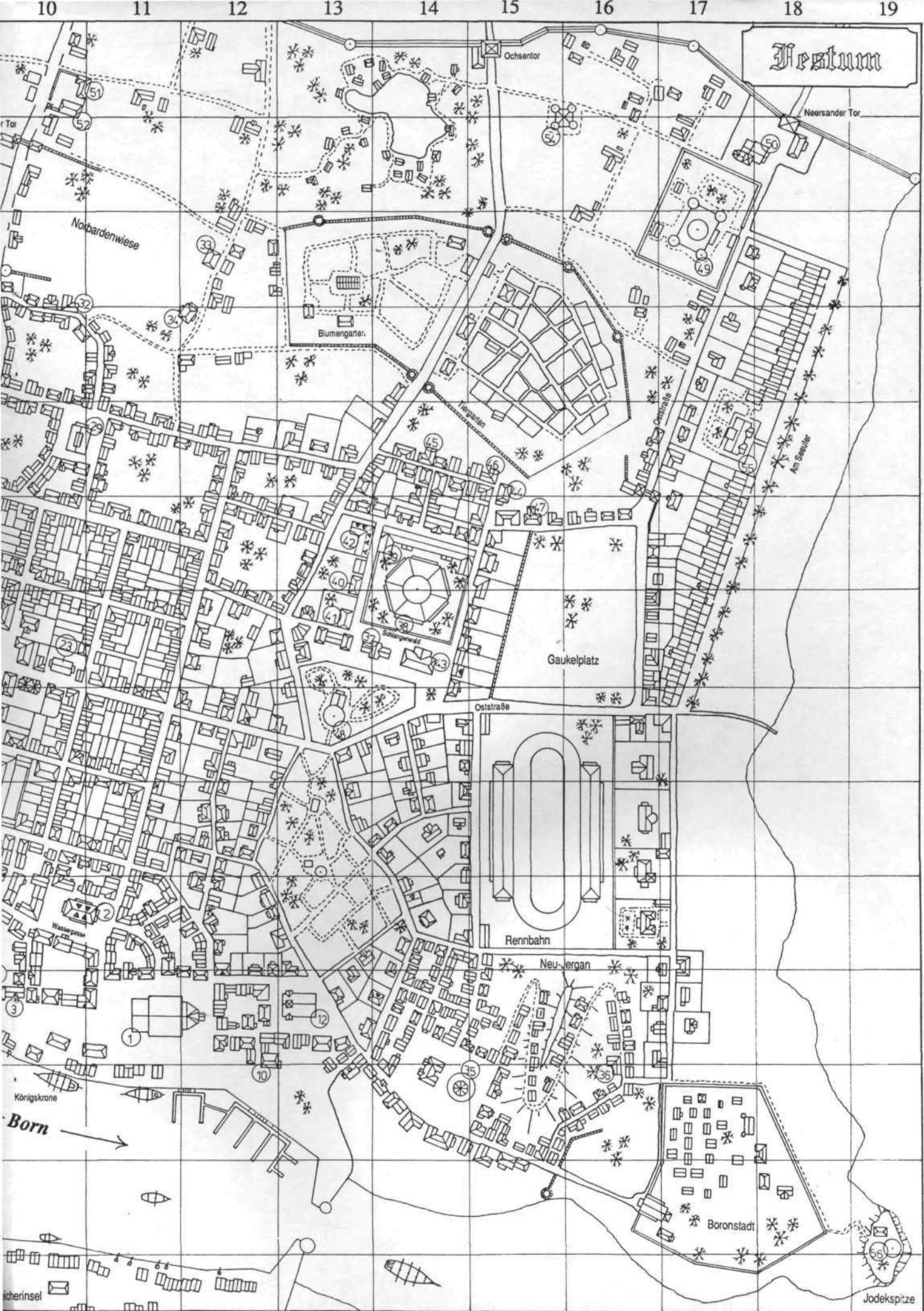


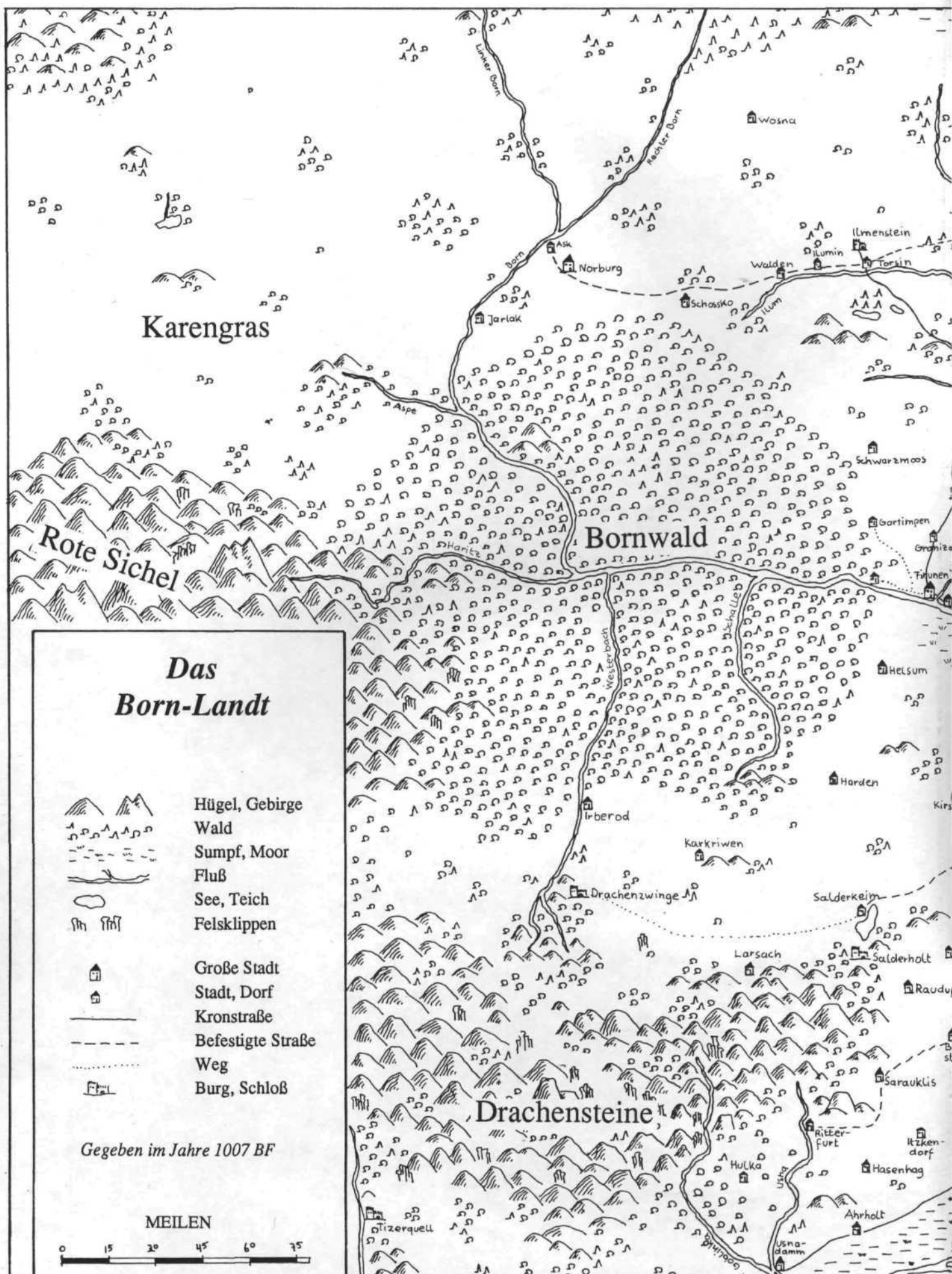


Rodebrannt











Aventurische Regionen

Das Bornland

von
Jörg Raddatz

Eine Spielhilfe aus der Serie
"Das Land des Schwarzen Auges"



Inhalt

Vorwort.....	6
Zum Geleit.....	7
Allgemeines.....	8
Die Völkerschaften des Bornlandes.....	11
Tier- und Pflanzenwelt.....	12
Kurzer Geschichtsüberblick.....	13
Sagen und Legenden.....	14
 Festum.....	 17
 Reisewege durch das Bornland.....	 27
Strecke 1: Die Kaiserstraße von Festum nach Usnadamm.....	27
Strecke 1a: Auf dem Sumpfpfad von Skorsky nach Vallusa.....	28
Strecke 2: Die Küstenstraße von Festum nach Neersand.....	30
Strecke 2a: Von Hinterbruch nach Riwilauken.....	33
Strecke 3: Auf der Bornstraße von Festum nach Norburg.....	33
 Weitere Städte des Bornlandes.....	 38
 In der Heftmitte (zum Herauslösen):	
Geheimnisse des Bornlandes	
Karte des Bornlandes	
Orientierungsplan Festum	

Vorwort

In der mittlerweile mehr als siebenjährigen Geschichte des Spiels **Das Schwarze Auge** hat es eine deutliche Verlagerung des Spieler-Interesses gegeben: Während am Anfang der Hintergrund, vor dem die einzelnen Abenteuer stattfanden als wenig bedeutungsvoll erachtet wurde, so hat inzwischen die Welt des Schwarzen Auges eine immer wichtigere Rolle zu spielen begonnen.

Viele Spieler wollen inzwischen sehr genau wissen, in welcher Landschaft sich ihre Helden bewegen, welchen Menschen und anderen Wesen sie begegnen, wie die Region, die sie durchstreifen, regiert und verwaltet wird, wer die offiziellen und wer die geheimen Machthaber sind.

Diesen Wünschen tragen wir Autoren natürlich gern Rechnung, da auch wir der Meinung sind, echtes Rollenspiel kann sich nur in einer Welt entfalten, die den Spielern fast so anschaulich ist wie ihre alltägliche Umgebung. Wir alle wissen, wie sehr ein Abenteuer an Reiz gewinnt, wenn die Spieler das Gefühl haben, die Helden bewegten sich nicht in einem engen Rahmen, sondern hätten die Freiheit, sich jederzeit in eine neue, überraschende Richtung zu wenden. Damit eine solche Freiheit im Spiel erlebt werden kann, müssen die Helden (und vor allem der Meister) eine gute Kenntnis ihrer Umgebung besitzen.

Dieses Wissen wurde als allgemeiner Überblick in der Box **Das Land des Schwarzen Auges** zusammengetragen; die Bände aus der Reihe **Aventurische Regionen** sollen einen noch detaillierten Einblick in einzelne Gebiete des Kontinentes Aventurien vermitteln. Die *Aventurischen Regionen* sind so konzipiert, daß sie sowohl von Spielern als auch von Meistern genutzt werden können.

Der umfangreichere Teil ist als *Reiseführer* gestaltet. Wir gehen davon aus, daß diese Texte in Aventurien selbst entstanden sind und zugleich für die Region werben und über sie informieren wollen. Wie jeder gute Reiseführer enthält auch dieser Warnungen vor bestimmten Gebieten oder einzelnen Etablissements, aber dies sind Informationen, an die jeder Bürger des Bornlandes und mancher Reisende relativ leicht gelangen kann.

Das echte Geheimwissen, das die Gestaltung von Abenteuern erst möglich macht, steckt in dem Band *Geheimnisse des Bornlandes*. Dieser Teil sollte vom Spielleiter herausgenommen und an einem sicheren Ort verwahrt werden, während er den Reiseführer-Text ohne weiteres seinen Spielern aushändigen kann, damit diese sich selbst ein Bild von der Region machen können.

Wie immer, wenn wir eine neue Publikationsform wählen, sind wir besonders gespannt auf Ihre Reaktionen, liebe Leser. Also schreiben Sie uns doch einmal ein paar Zeilen. Vor allem sind wir an den Antworten auf folgende Fragen interessiert: Hat Ihnen dieser Band gefallen? Was sollten wir in Zukunft am Konzept verändern? Welche Regionen sollen wir demnächst vorstellen?

Ihre DSA-Redaktion

Das Schwarze Auge
Postfach 1165
8057 Eching

Zum Geleit

Ein Grußwort des Adelsmarschalls

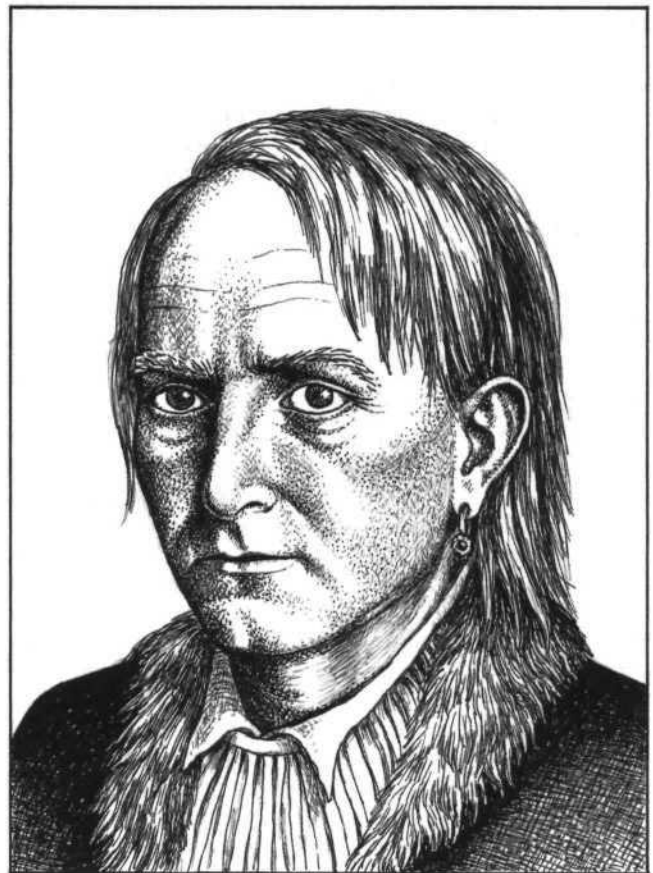
"Unser Bornland ist ein wahrer Edelstein, in den sich der Fremde hineinschleifen muß, um seine Schönheit und Klarheit zu erfassen."

Dies große Wort unseres bedeutendsten Barden **Güst von Behrenhoff** möge diesem Buche vorangehen, in dem zum ersten Mal eine umfassende Auskunft über unser Heimatland gegeben werden soll.

Dieses Bändchen richtet sich vor allem an den noch unkundigen Gast - wer möchte ihn einen "Fremden" nennen, legt doch die Wahl seines Reiseziels jene innere Verbundenheit mit dem Bornland dar, die auch unsere Herzen erfüllt. Und gerade in diesen Tagen ist, so muß ein jeder offen bekennen, unser Bornland ein überaus lohnendes Ziel für alle, die noch die Hintergründe jenseits des offen zutage Tretenden zu erforschen trachten. Ich bin nun gewiß kein Freund pathetischer Worte, doch muß ich den Autoren den Dank für ihr zugleich kühnes und liebevolles Unterfangen so rein vorbringen, wie er mir aus Herz und Seele quillt. Schildert doch dies Werk nicht nur die bedeutenden Persönlichkeiten, erhabenen Landschaften und großen Städte, die uns alle so mit tiefem Stolz erfüllen, nein, die Verfasser gedenken auch jener kleinen, in keinem Falle aber unscheinbar zu nennenden Dörfer und Weiler, in denen sich Tag für Tag die gesunde Kraft in den starken Armen und blühenden Antlitzen unserer Jugend zeigt, die das Unterpfand darstellt für eine hervorragende Stellung unseres Bornlandes auch in den Tagen, die da noch geschehen sollen. Wenn das große Werk über unser Land eines deut-

lich macht, so ist es dies: Zwischen Born und Walsach breitet sich ein fruchtbarer Grund, auf dem nicht nur Rüben und andere Feldfrüchte, sondern auch die Helden von morgen gedeihen...

Ich möchte schließen mit dem innigen Wunsch, daß diesem Buch die Verbreitung zuteil werden möge, die es verdient hat.



*Jucho von Dalienthin und Persanzig,
Adelsmarschall des Bornlandes*

Allgemeines

I. Reisevorbereitungen

Auskunft: Die Verfasser haben bei ihrer Arbeit versucht, die meisten der Fragen zu beantworten, die sich ein des Bornlands unkundiger Reisender stellen mag, doch sind gewisse Lücken naturgemäß unvermeidlich. Wünschen Sie also weiterführende Auskünfte über das Bornland als Reiseziel, als dieses Büchlein sie geben kann, so wenden Sie sich bitte an den "*Verein zur Unterstützung reisiger Kaufleute*" in Festum, Haus zum Einhorn, der auch gerne privaten Besuchern hilft. Schriftlichen Anfragen fügen Sie bitte den Botenlohn für die Antwort bei.

Reisezeit: Die übliche und günstigste Besuchszeit für das Bornland ist der Zeitraum von Ende Ingerimm bis Anfang Travia. Dann, im Sommer, sind die Wege weitgehend gut benutzbar; die meisten der volkstümlichen und sehenswerten Veranstaltungen finden in diesen Tagen statt. Schon an dieser Stelle sei der Reisende aber an die große Bedeutung erinnert, die der Aberglauben den fünf Namenlosen Tagen beimißt: Fremde sollten sich in der letzten Rahja-woche mit allem Notwendigen eindecken, denn während in Festum die Mehrzahl der Geschäfte geöffnet bleibt, wird es im übrigen Bornland äußerst schwer werden, auch nur eine offene Schenke zu finden.

Das Bornland im Winter hat ohne Zweifel seinen besonderen Reiz: Viele der landestypischen Weiher und Bäche sind eisbedeckt und werden von der Bevölkerung genutzt, um darauf mit hölzernen oder beinernen "Kufen" zu gleiten. Allerlei Getier verläßt die Wälder und ermöglicht gar manche spannende Jagdpartie. Wahrscheinlich werden Ihre landeskundigen Bekannten zur Winterszeit in ihren Häusern anzutreffen sein. Dagegen sind die im Sommer leider fast allgegenwärtigen Moskitos während der kalten Monate kaum zu finden.

Absolut abgeraten werden muß von den Monaten Phex und Boron: Die sturmflutähnlichen Regenfälle im Herbst, an dessen Ende die Schlammrutschungen über Nacht einfrieren, machen Weg und Steg ebenso unbrauchbar wie die reißenden Hochwasserwellen nach der Schneeschmelze im Frühling.

Reiseausrüstung: Grundsätzlich ist es weitgehend unnötig, mit besonderem Gepäck die Reise anzutreten, da in Festum, dem Ausgangspunkt der meisten Fahrten, reichlich Gelegenheit für jeden Geschmack und Geldbeutel besteht, sich mit dem Nötigen zu versorgen.

Für Reise, Schifffahrt und Wanderung empfiehlt sich Kleidung, die auch bei plötzlichem Temperaturwechsel, einer Besonderheit des Bornlands, nicht belastet oder die Gesundheit des Trägers gefährdet.

Ebenso gibt es Einkaufsmöglichkeiten in den größeren Städten des Binnenlandes, allerdings zu manchmal erheblich

höheren Preisen als in Festum. Manche kleine, aber sehr nützliche Dinge werden in der Provinz nur schwer oder gar nicht zu bekommen sein, wie etwa Schreibzeug, fremdländische Heilkräuter oder Fernrohre zur Vogelbeobachtung. Grundsätzlich sollte man sein Gepäck auf das Mindestmaß beschränken.

Geld: Das Bornland hat eine eigene Währung: Ein goldener Batzen hat zehn Silbergroschen oder hundert aus Messing gefertigte Deut. Daneben gelten die edel metallenen Münzen des Kaiserreichs (Taler und Dukaten) weiterhin uneingeschränkt im offiziellen Verhältnis 1 Batzen = 1 Dukaten, so daß man sein Geld nicht unbedingt umtauschen muß. Der Reisende hüte sich deshalb vor "Geldwechslern", die ihm in Festum in Scharen begegnen werden und seine Ratlosigkeit beim Umgang mit der fremden Währung ausnutzen wollen, indem sie ihm anbieten, sein Geld in "Festumer Florin" oder ähnliche Fantastereien umzutauschen und dem Überraschten dann für sein gutes Geld wertlose Blechscheiben aushändigen.

Wer sich scheut, auf der Anreise größere Summen in bar mitzunehmen, sei auf die hilfreichen Dienste der Festumer Wechsel- und Einlagenhalle hingewiesen: In deren Niederlassungen können Sie für eine beliebige Summe (mindestens aber 1 Batzen/Dukaten) einen Wechselschein erwerben, der Ihnen in Festum zur vollen Höhe ausbezahlt wird. Niederlassungen der Nordlandbank gibt es zur Zeit in Gareth, Kuslik, Beilunk, Zorgan, Norburg, Neersand, Firunen und Vallusa und in den quasi zu Festum gehörenden Handelsstationen Kannemünde, Mhanerhaven und Port Stoorrebrandt. In Festum selbst und auch in Norburg und Neersand sind diese Scheine in den Standardbeträgen von einem, zwei, fünf, zehn und zwanzig und vierzig Batzen oder Dukaten sogar zum anerkannten Zahlungsmittel in manchen Geschäften geworden. Erkennen kann der Reisende die betreffenden Geschäfte an dem Symbol einer Biene auf einer goldenen Wabe, dem Emblem der Nordlandbank. Auf diesem Zeichen, das auch auf den Wechselscheinen zu sehen ist, beruht auch deren volkstümliche Bezeichnung "Wachspapier".

Ein innerbornländisches Zahlungsmittel ist schließlich das Hacksilber: Batzen und Dukaten sind viel zu selten und kostbar, Groschen und Taler mit der Zeit abgegriffen und beschädigt, so daß sie meist ausgewogen statt gezählt werden. Häufig findet man auf den Märkten von Norburg und Ouveenmas halbe und geviertelte Taler und Groschen, wenn nicht überhaupt Ware gegen Ware getauscht wird. Ein häufig vorkommender Ausdruck harret noch der Erläuterung: Wegen des absoluten Vorherrschens jener Prägestätte werden Golddukaten nicht nur im Volksmund sehr oft als "Beilunker" oder "Bedonblüten" bezeichnet.

Sprache: Die Festumer beherrschen in der Regel das Neuausländische, untereinander sprechen sie aber meistens im

für den Fremden schwerverständlichen Dialekt, der vor allem in Aussprache, Satzbau und Wortschatz abweicht. Typisch bornländisch ist etwa der Gebrauch von "täten" anstelle von "würden": "Wann we jetzt nen Batzen haben täten, könnten we drietich Schank Meskines trinken." In der Mark wird das Neuaventurische mit leichter örtlicher Färbung gesprochen, während das eigentliche Bornländische des Festenlands und Seweriens noch sehr viele Elemente aus dem Nivesischen und dem Alaani, der Norbardsprache, aufgenommen hat. In manchen Gegenden Seweriens spricht die bäuerliche Landbevölkerung ausschließlich Nivesisch.

II. Anreise

Die eindeutig beste Form der Anreise ist die Schiffspassage nach Festum. Hierfür suche man sich tunlichst der Dienste eines Schiffers mit dem Heimathafen Festum zu versichern, da diese einer strengen Kontrolle durch das Hafenamt unterliegen. Regelmäßige Verbindungen bestehen - sofern das Wetter und Efferds Wohlwollen es zulassen - von folgenden Häfen: zweimal wöchentlich: Beilunk, Perricum, Zorgan; einmal wöchentlich: Al'Anfa, Tuzak, Khunchom; alle zwei Wochen: Mendena, Thalusa, Jergan. Ohne längere Wartezeit dürfte die Suche nach einem Schiff auch in den größeren Häfen der Westküste (Kuslik, Belhanka, Havena) bleiben. Die Anreise zu Lande erfolgt meist über Vallusa oder Usnadam.

III. Grenzübertritt

Die Einreise ins Bornland sollte ohne Probleme vonstatten gehen, da nur zwei Personengruppen davon ausgeschlossen sind: Zum einen haben im Mittelreich oder im Lieblichen Feld steckbrieflich gesuchte Verbrecher und Schurken mit ihrer sofortigen Festnahme durch die unbestechlichen Grenztruppen zu rechnen, zum anderen kann der Adelsmarschall einen Übeltäter zur "Unerwünschten Person" erklären, was Landesverweis und Verbot der Wiedereinreise nach sich zieht. In der sicheren Hoffnung, daß sich derlei Gelichter nicht unter unserer geschätzten Leserschaft befindet, möchten wir dies unerfreuliche Thema damit abschließen. Gepäck darf ebenfalls uneingeschränkt mitgebracht werden, solange es sich um gebrauchte, für den persönlichen Gebrauch bestimmte Gegenstände handelt. Für neue Waren, die dem Handel dienen, gelten natürliche bestimmte Zolltarife. Von der Einfuhr ausgeschlossen sind einerseits Rauschkraut und rauschkraut haltige Erzeugnisse und andererseits Schriften mit staatsgefährdendem oder götterlästerlichem Inhalt. Letztere Bestimmung wird erfahrungsgemäß von den Grenztruppen weit enger ausgelegt als von den Festumer Hafenzöllnern, zumal Schriften der Diener eines der in Festum zugelassenen Götter - praktisch alle Götter der Wesen Aventuriens außer H'ranga - zur Wahrung des freien Wettbewerbs prinzipiell nicht auf Lästerung anderer Götter untersucht werden.

IV. Wege und Straßen

Die Bornländischen Wegverhältnisse sind leider keineswegs als durchgängig gut zu bezeichnen. Zum einen erschwert die natürliche Beschaffenheit des Landes den Straßenbau, da

viele Stellen moorig sind, zum anderen obliegt der Bau und die Unterhaltung von Straßen dem Besitzer des Bodens, auf dem sie verlaufen.

Regelmäßig instandgesetzt und auf weiten Strecken gepflastert sind deshalb beinahe nur die Kronstraßen, die über Staatsland verlaufen und jedem offenstehen, während alle anderen einem Adligen gehören, der theoretisch jedem Benutzer eine persönliche Genehmigung geben muß. Heutzutage sind für die wichtigeren Verbindungen in Festum Wegerechts-Scheine zu erwerben, die entweder einen Monat oder ein Jahr gelten, es gibt aber auch Gutsbesitzer, die ihre Straße jedem Fremden sperren.

Dazu kommt noch, daß gerade bei Wegen die Besitzverhältnisse sehr kompliziert sind. So gibt es Fälle, bei denen die Straße dem einen Adligen, die angrenzenden Sträucher aber schon seinen Nachbarn gehören. Da die Gutsherren im Bornland auch die Niedere Gerichtsbarkeit innehaben, kann vor mutwilligen Verletzungen dieser Wegerechte nur abgeraten werden.

V. Fortbewegung



Für die Weiterreise nach einem Aufenthalt in Festum, den der Reisende auf jeden Fall vorsehen sollte, bieten sich verschiedene Verkehrsmittel an:

a) Das gängige und sehr zu empfehlende Landfahrzeug des Bornlands ist die Kaleschka, eine Mischung aus Kutsche und Schlitten. Bei ihr können nämlich im Winter die Räder abgenommen und auf einer Halterung am Wagenende befestigt werden, so daß das Fahrzeug auf den weiter innen angebrachten Kufen gleitet. Das Vorhandensein zweier unabhängiger Kufenpaare - ein starres hinten, ein über die beiden parallelen Deichseln lenkbares vorne - sorgen für gute Wendigkeit. Die Bespannung ist für das Bornland typisch: Unter einem jochähnlichen Bogen läuft das Mittelpferd zwischen den zwei Deichseln, die beiden Seitenpferde werden rechts und links daneben angespannt. Die Ärmeren, die sich aber noch ein Fahrzeug leisten können, begnügen sich manchmal auch nur mit dem Mittelpferd.

Der Kauf einer Kaleschka - für etwa 800 bis 1000 Batzen - ist in den größeren Städten und auf reichen Gutshöfen in der Regel möglich, ebenso bestehen Unterstellmöglichkeiten für Wagen und Tiere in fast allen Landgasthäusern.

b) Sehr zu empfehlen ist die wild-romantische Fahrt auf einem Flußschiff born- oder walsachaufwärts.

c) An Reittieren findet im Bornland fast nur das Pferd Verwendung, da Esel und Maultiere nahezu unbekannt sind. Der Elch, das Tier der Auen und Laubwälder, läßt sich übrigens hervorragend zähmen und abrichten, wenn er von klein auf an Menschen gewöhnt wird. Er duldet sie schließlich sogar auf seinem Rücken und kann bis zu 150 Stein tragen, wie er auch geduldig größere Schlitten und Wagen zieht.

Dem Pferde überlegen zeigt sich der Elch in moorigem Gelände und bei hohem Unterholz, also in den unerschlossenen Teilen des Landes, zumal er auch mit karger Nahrung wie Moderholz und Blättern zufrieden ist. Bei längeren Ruhepausen ist Zufütterung mit Heu und Rüben allerdings anzuraten.

d) Die am wenigsten günstige Fortbewegungsweise ist das Wandern; zumindest ein Packtier sollte schon zur Verfügung stehen, wenn es nicht gerade der Geldbeutel unmöglich macht.

So man aber auf die eigenen Füße als Transportmittel angewiesen ist, empfehlen sich gut ausgetretene lederne Schuhe mit starken Sohlen und breiten Absätzen, ferner ein wasserdichter Loden- oder Ledermantel. In der Mittagswärme traue man sich keine besonderen Leistungen zu. Die Fußpflege ist an Wandertagen zu steigern. Um dem Wundlaufen vorzubeugen, reibe man vor Antritt des Marsches die Füße mit Hirschtalg oder Dachsfett ein. Nach Ankunft am Übernachtungsplatz schützt noch etwas Bewegung vor dem Steifwerden der Glieder.

Wenn die Mitnahme von Proviant unerlässlich ist, wähle man Lebensmittel, die man zu essen gewohnt ist: Brot, Käse, gedörrte Früchte. Mit Getränken gehe man sparsam um, Alkohol in jeder Form (Rotwein, Weinbrand) ist nur als *Medizin* zulässig.

VI. Unterkunft

In Festum bieten sich Logiergelegenheiten für alle Wünsche und Möglichkeiten. Auch in den größeren Städten des Landesinneren und entlang der Kronstraßen fehlt es nicht an Häusern, die auch hohen Ansprüchen genügen. Abseits dieser Gebiete tut der Reisende dagegen gut, seine Erwartungen auf bescheidene Verhältnisse einzustellen; zuvorkommende Aufnahme und gute landesübliche Verpflegung mögen dabei über den Mangel an einfachsten Bequemlichkeiten hinweghelfen.

Ein Trinkgeld in Höhe eines Zehntels des geforderten Preises ist üblich.

VII. Essen und Trinken

Dieser Text kann und will nicht die Küche des Bornlands in aller Vollständigkeit schildern, es soll aber eine gewisse Vorstellung vermittelt werden. Grundsätzlich zu trennen ist zwischen der Kochkunst an den Adelshöfen, wo die Köche meist dem Garethher Vorbild nacheifern, und den Gerichten etwa der Dorfgasthöfe, die - wenn auch verfeinert - noch sehr

mit der bodenständigen bäuerlichen Kochweise verwandt sind. Da der Gast mit der Garethher Küche wohl vertraut sein wird, befaßt sich dieses Kapitel nur mit der eigentlich bornländischen.

Die bornländische Küche unterscheidet sich nun nicht derartig stark von der mittelländischen, wie manche glauben; unbestreitbar ist aber, daß es viele Spezialitäten gibt, die durch die besonderen klimatischen Bedingungen entstanden sind. So muß der Koch etwa mit einer geringeren Auswahl von Zutaten auskommen, da die karge Witterung viele Dinge nicht recht gedeihen läßt. Der frühe Wintereinbruch bringt es auch mit sich, das die Kunst des Konservierens durch Trocknen, Räuchern oder Einlegen zur Perfektion entwickelt worden ist.

Die Kartoffel als ein bekanntes Erzeugnis des Bornlands tritt auch in der Küche stark hervor und wird dort mit besonderer Liebe verarbeitet. Deshalb ist etwa auch der Kaiserliche Kartoffelkoch am Garethher Hof ein Bornländer. Seine neueste Kreation - dünne Kartoffelstäbchen in heißem Praisoblu-menöl ausgebacken und mit einer dicklichen Creme aus Öl, Eigelb und etwas Senf Übergossen - begeisterte sogar den verwöhnten Gaumen des Kaisers. Doch auch die ländliche Küche verwendet Kartoffeln in vielfältiger Zubereitungsweise: Gekocht, gebraten, als Suppe oder Brei, Klöße oder Pfannkuchen. Häufig gegessen werden in der Herdasche gebackene Kartoffeln mit saurer Sahne.

Saure Sahne und Quark sind überhaupt das Merkmal unserer Küche: Der Bornländer nimmt sie als Beigabe zu fast allem und stellt aus Quark auch noch so köstliche Nachspeisen her wie z. B. Paßcha mit Eiern, Honig, Trockenfrüchten und Nüssen, die etwa zu Apfelmilch (vgl. S.28) gereicht wird. Neben solchen Weizenmehlkuchen, die es nur selten gibt, wird vor allem dunkles Roggenmehl verwendet. Der Reisende sei hingewiesen auf das sogenannte Schwarzbrot, denn was man für ein säuerliches Brot hält, entpuppt sich als schweres Gebäck, das wie das Thorwaler "Mörkalimpa" seine Farbe vom reichlich zugefügten Honig oder Rübensirup hat. Außerdem gibt es aber zum Glück noch Sauerteigbrot mit Kleie, das "Raugmikla" genannt wird und wirklich herzhaft und bekömmlich ist.

Fleisch ist recht selten und kommt nur zu Festtagen auf den Tisch, dann aber in den raffiniertesten Gerichten. Auch an Fürstenthöfen ißt man gerne "Rolle auf Festumter Art", bei denen das Kalbs- oder Hühnerfleisch halbfingerdick geklopft, um ein Stück Butter gerollt, in Milch und Brotkrumen gewälzt und dann in heißem Öl gebacken wird. Bei richtiger Zubereitung muß beim ersten Anschneiden der Fleischrolle ein Strahl heißer Butter über die beigegebenen Kartoffeln spritzen.

Das Hauptgericht bildet aber meist die Suppe, in der Regel aus Kohl oder Rüben gekocht. Oft entscheidet sich die entgeltliche Zusammensetzung danach, was der Koch gerade zur Hand hat. Der Kohl ist das bornländische Gemüse schlechthin. Im Sommer ißt man ihn frisch aus dem Garten, im Winter als Sauerkraut eingelegt aus dem Faß, das in nahezu jedem Bauernhaus in der Ecke steht. Andere Gemüse sind Salz- oder Essiggurken, wie sie auch in das beliebte Norburger Ragout aus Rind- oder Wildfleisch gehören, ebenso wie Pilze, die bei uns so reichlich vorkommen, daß man in fast jeder Küche vielschrittlang Schnüre findet, auf die man getrocknete Helmlinge, Blaue Elchpilze, Honigmorcheln, Ogerohren und Schopfreizker aufgefädelt hat.

Weit verbreitet sind Fischsuppen aus verschiedenen Fischarten zugleich, die nach dem Kochen durchgeseiht werden. Daneben ißt der Bornländer auch gerne gekochten Fisch, so etwa Karpfen oder Stör. Eine große Delikatesse ist Ikra, der schwarzgraue Rogen des Bornstörs oder der rote des Lachses, der nach ganz Aventurien verschickt wird. Am anderen Ende in der Preisskala steht Wobla, getrockneter und gesalzener Fisch, der wegen seiner Zähigkeit langsam gekaut und mit viel Kwassetz heruntergespült wird.

Damit wäre das Thema Getränke erreicht: Kwassetz ist ein saures Erfrischungsgetränk aus vergorenem Röggelbrot und Trockenkirschen, es perlt im Glas und ist nur schwach

alkoholisch. Ein anderes häufiges Getränk ist Schwarztee von den Waldinseln, den man mit Honig und viel Sahne trinkt.

Weit gefährlicher ist der beliebte Met aus vergorenem Honig, ein schwerer Wein, der rasch in den Kopf und die Beine geht.

Gebrannt (und wiederum mit viel Honig versetzt) ist er als Meskinen bekannt und geradezu mörderisch für den, der ihn nicht so gewohnt ist wie die einheimische Bevölkerung.

Als große Kostbarkeit gilt "Torkelbeerenessenz", ein Destillat verschiedener Waldfrüchte von fruchtig-würzigem Geschmack..

Die Völkerschaften des Bornlandes

In unserer Heimat gibt es Mitglieder der unterschiedlichsten Völker Aventuriens, die alle mehr oder minder friedlich zusammenleben. Im folgenden Text sei dem Fremden ein kurzer Überblick über ihre Herkunft und Sitten gegeben - jedenfalls was die größeren Gruppen unter ihnen betrifft.

Die ersten Bewohner des Bornlandes waren vermutlich die **Elfen**. Doch nur wenig kündigt von jenen fernen Tagen, als nur das Auvolk die sumpfigen Niederungen an Born und Walsach durchstreifte und Elch und Forelle nachstellte. Denn das allmähliche Verschwinden der Elfen vollzog sich weit früher als das Kommen der ersten Siedler, und so rätselt man noch heute, wer oder was die "Langohren" vertrieben und nur wenige entlegene Pfahldörfer zurückgelassen hat, in denen die Auelfen heute noch einsam jagen und Bausch ernten.

Weder das Wald- noch das Firnvolk gehört zu den echten Bornländern - die Elfen dieser Stämme sind erst in neuester Zeit aus ihrer Heimat im Norden zu uns gewandert.

Die ersten Menschen unseres Landes waren die **Nivesen**. Trotz ihrer weiten Verbreitung liegen die Ursprünge dieser hellhäutigen, rothaarigen Leute im tiefen Dunkel. Ihre Heimat ist manchen Gelehrten zufolge wirklich das Land an Walsach und Born, denn gewisse undeutliche Sagen lassen vermuten, daß das unstete Nomadenleben erst durch die Angriffe der Goblins während der Herrschaft der Kunga Suula ausgelöst wurde. So zogen denn die Heimatlosen von nun an durch die karge Tundra und jagten und hegten die Karene, bis sie sich zum Teil wieder in sicheren Dörfern in Sewerien niederließen, wo sie ihren Glauben an die Gottwölfe meist zugunsten von Firun, Ifirn und Travia aufgaben. Bei den Seßhaften findet man dann auch sehr häufig den Glauben an die Gabetaj, freundliche, meist weibliche Hausgeister und die Pirtinaj, die Schützerinnen der Schwitzbäder. Beide gibt es in unfaßbarer Anzahl, eine in jedem Anwesen, und fast immer hängt ein Bild dieser "Traviatöchter" neben Herd oder Ofen.

Die nächsten menschlichen Einwohner unserer Heimat waren die **Norbarden**, das Händlervolk des Bornlands, doch sie sind ganz eindeutig nicht hier entstanden: Wenn man ihren recht eindeutigen Überlieferungen Glauben schenken darf, lebten sie ursprünglich am Radrom und wurden durch die Güldenländer nach den Trollkriegen in nördlicher Richtung abgedrängt, um während des Dunklen Zeitalters im heutigen

Tobrien zu leben, von wo sie durch die neuerliche Expansion unter den Kusliker Kaisern ins Bornland kamen, dort aber nicht mehr seßhaft werden konnten.

Die äußerliche Ähnlichkeit der Norbarden mit manchen Völkern des Südens wird von einigen Gelehrten mit der Abstammung von den Tulamiden begründet, die irgendwann einmal von Nebachot aus die Trollzacken überstiegen und rasch jeden Kontakt mit der Heimat verloren - bis auf einige Bräuche, manche Tulamidyaworte im Alaani und die allgemein lockerere Art, wie sie etwa ihre heiter-komischen Fabeln im Vergleich zum Fatalismus der Nivesen ausdrücken.

Auch seine wichtigste Göttin Hesinde hat das Händlervolk geprägt: Das Streben nach neuem Wissen, neuen Wegen und neuen Künsten ist nur die gelehrte Seite einer Frömmigkeit, die sich genauso in der uralten Verehrung von Schlangen und magischen Kräften zeigt. Als Tochter der Hesinde und des Ingerimm gilt ihnen auch ihre Schutzgöttin Mokoscha, die mit den ewig schwärmenden und sammelnden Bienen verbunden wird.

Zahlenmäßig die größte Gruppe bilden die Siedler aus dem Südwesten, im Bornland **Mittelreicher** genannt (der häufig zu hörende Ausdruck *Die Neureicher* bezieht sich hingegen nur auf Untertanen und Bürger aus dem Kaiserreich.) Deren Kultur und Brauchtum ist dem Besucher natürlich sehr geläufig, so daß hier nur die religiösen Zustände erwähnt werden.

Die Besiedlung des Bornlands begann erst nach Gründung des Neuen Reiches und faßte zuerst in der Mark Drachenstein Fuß. Die hiesige Bevölkerung kam freiwillig aus älteren Pioniergebieten ins Land und stammt vor allem aus Tobrien und Warunk, im Nordwesten auch aus Weiden, was heute nur noch für Gelehrte an leichten Dialektunterschieden und örtlich verschieden geprägtem Brauchtum erkennbar ist; gemeinsam aber ist den Märkern, das sie neben dem Ackerbau auch stark die Binnenfischerei und vor allem die Rinderzucht und Käseerei pflegen.

Dem Volksmund zufolge zeigen die lange von Kämpfen mit den Goblins der Sicheln und Drachensteine in Anspruch genommenen Siedler große Entschlossenheit, Zusammenhalt und Freiheitsliebe - so daß es hier auch immer wieder unter der leibeigenen Landbevölkerung zu Unruhen und Aufstandsversuchen kommt. Trotz aller Verfolgungen durch den Zwölferrat hat sich hier der Glaube an Rondra recht stark

erhalten können, doch werden natürlich vor allem Firun, Travia und Peraine verehrt.

Die zweite Phase der Besiedlung ging mit der Eroberung des Festenlandes durch die Theaterritter einher. In großer Zahl wurden Bauerntöchter und -söhne, aber auch Leibeigene und sogar Sklaven aus Garetien, Darpatien und Kosch über Pericum auf dem Seeweg ins Bornland geholt und in planmäßig angelegten Dörfern angesiedelt. Dies mag der Grund dafür sein, daß sich die arbeitsamen Festenländer nicht nur durch großen Fleiß bei der Feldbestellung und teils gerühmte, teils belächelte Ehrlichkeit bei der Zinszahlung, sondern auch meist durch größten Gehorsam - manche sprechen von Unterwürfigkeit - gegenüber ihren Herren auszeichnen. Zeuge dieser Erscheinung ist die Verbreitung des Praioskultes im Festenland.

In Sewerien stellt schließlich die mittelländische Bevölkerung eine absolute Minderheit dar und ist fast nur in den größeren Dörfern - und natürlich im Adel - vertreten. In religiöser Hinsicht ist Sewerien sehr gemischt, doch dominieren unter den Zwölfgöttern Firun und Tsa (neben den "Adelsgottheiten" Praios und Rondra.) Bekannt ist auch der Brauch, sich zum Frühlingsfest kunstvoll bemalte Eier als Fruchtbarkeitssymbol zu schenken, wobei die Adligen oft unglaubliche, kostbarste Kunstwerke aus Mammutzahn fertigen lassen.

Eine Bevölkerungsgruppe, der nicht wenige die Bezeichnung "Volk" am liebsten aberkennen möchten, ist die der **Goblins**. Und doch muß hier festgehalten werden, daß das Bornland und die angrenzenden Gebirge das Gebiet der goblinischen "Hochkultur" bilden: Denn nur hier haben sie sich ihre Sitten einigermaßen bewahren und gegen andere

Einflüsse verteidigen können - wohl eine Folge des goblinischen "Großreichs" der Schamanin Kunga Suula, die in den ersten Jahren nach Bosparans Fall die wilden Stämme der Berge unter ihrer Herrschaft einte.

Die Borngoblins sind in der Regel klüger und gesitteter als ihre wilden Vettern und ihre Gewalttätigkeit scheint weniger auf der tierhaften Brutalität eines Orks als auf einer kriegerischen Weltsicht zu beruhen - so scheint es sogar ausgefeilte Kampfrituale zu geben, bei denen die Gegner waffenlos einander oft über viele Meilen verfolgen und wie ein Jäger das Wild überraschend zu stellen versuchen. Zur größten Verlegenheit bei dessen menschlichen Anhängern finden sich denn auch immer mehr Goblins, die ihren strengen, ernsten und harten Jagdgott mit dem, uns wohlvertrauten Firun gleichsetzen.

Selten zu finden sind hingegen **Orks**, was wohl mehr mit der gnadenlosen Jagd der Adligen und der Nivesen Seweriers auf herumstreifende Orkbanden zu tun hat als mit dem sagemunwobenen Riesen Milzenis im Bornwald, der auch ein Feind der Schwarzpelze sein soll.

Gar nicht vertreten im Bornland außerhalb der großen Städte ist das Volk der Zwerge: Ganz offensichtlich scheint ihnen der teils feuchte und schlammige, teils sandige, auf jeden Fall aber felslose Untergrund für ihre berühmten unterirdischen Kavernenbauten nicht geeignet.

Die Gebirge des Westens, Rote Sichel und Drachensteine, sind schließlich wohl zu sehr Stammsitz der Goblins - und nur wenige wagen es, eine Beziehung zwischen den Söhnen Ingerimms und den seltsamen Winzlingen jenseits des Walsach herzustellen.

Tier- und Pflanzenwelt

In erster Linie wird der kulturbewußte Besucher unseres Landes natürlich die Städte mit ihren Sehenswürdigkeiten aufsuchen wollen, doch ist daneben auch eine Exkursion zu den Naturschönheiten des Bornlands sehr zu empfehlen. Leider gibt es gerade auf diesem Gebiet eine Fülle von Halbwahrheiten und Gerüchten, Jägerlegenden, so recht dazu angetan, den Gast zu verschrecken.

Die folgende Übersicht über die wichtigsten Tier- und Pflanzenarten soll es dem Fremden nun erleichtern, sich auch ohne ortskundige Führer, wie sie gerade in den rauheren Gebieten schwer zu bekommen sind, in der Wildnis zurechtzufinden. Wenn auch nicht so artenreich wie die Dschungel des Südens, so zeigen doch die bornländischen Wälder und Feuchtgebiete eine wahre Fülle an Leben.

Der Ortsfremde mag sich das Bornland - jedenfalls seine in frühzeitlicher Ursprünglichkeit verharrenden Gebiete - als einförmig düstere Ansammlung ineinander übergehender Nadelwälder vorstellen. Gewiß, die Rotföhre prägt die Landschaft sehr - sie macht zusammen mit anderen Nadelhölzern fast drei Viertel der Bäume aus und ist als Lieferant von gutem Holz für Möbel allen Aventurieren bekannt -, doch gibt es im Süden des Landes, in der Mark und im Festenland, ebenso Laubwälder, aus denen etwa das im Schiffbau notwendige Holz der Steineiche stammt. Auch findet man bis in nördlichste Bereiche noch Birken, sowie Erlen, Pappeln und Weiden in den Auen.

Im Norden wird der Nadelwald immer wieder aufgelockert durch Lichtungen, Bäche, Moore und Flüsse, die sich zu manchen Jahreszeiten weit über die angrenzenden Auen ergießen und diese in Seen verwandeln.

Die Tierwelt im Bornland ist natürlich nicht von der der Nachbargebiete abgekapselt, so daß es zahlreiche Tierarten gibt, die der Besucher auch aus dem Mittelreich kennt.

Diese Tiere sind etwa das Wildschwein, der Auerochse, der Kronenhirsch, der Wolf und der Waldlöwe, wie auch Einhorn im Bornland angeblich recht häufig sind - es mag dies an der Magie liegen, die über der stillen Schönheit unseres Landes zu ruhen scheint.

Drei Tierarten schließlich kommen nur selten im Bornland vor, während ihre eigentliche Heimat an anderen Orten liegt: Die furchterregenden Mammute und Säbelzahn tiger der nördlichen Tundren und der gefährliche Höhlendrache aus den Walbergen im Osten unserer Heimat.

"Eingeborene" des Bornlands sind der große Elch, ein normalerweise scheues und oft belächeltes Tier, das aber mit seinen schweren Hufen selbst Bärenschädel einschlagen kann, und mehrere erschreckende Raubtiere: Die abscheulichen Sumpfrantzen (s.S.35), die Bornbären, Sonnenluchse und schließlich der Bärenmarder, ein gerissenes Geschöpf von mehr als einem Schritt Länge, das im Sommer plump erscheint, sich auf Schnee hingegen ungemein geschickt zu bewegen weiß. Selbst Hirsche und Karene tötet es, plündert



Fallen und Hütten und gilt deshalb den leidgeprüften Nivesen als Verkörperung des Bösen.

Doch gibt es natürlich auch Marderarten, die ob ihrer Felle hoch geschätzt werden: Ihr kostbarster ist der tiefschwarze Zobel, doch auch das schneeweiße Hermelin ist beliebt - und der Nerz. Farblich gibt es Nerze in den verschiedensten Tönen, besonders begehrt sind die blaugrauen Norburger Nerze des oberen Born und die silbrigweißen Silsach-Nerze, deren Felle wohl mit je einem Batzen bezahlt werden. Auch die samtbraunen Nerze aus dem Ouveenas'schen werden geschätzt.

Andere wertvolle Felle stammen von Dachs, Fuchs und Biber.

Unter den bornländischen Vögeln wäre zu erwähnen als Wasservogel der Singschwan, der den Nivesen als Bote der Ifin gilt und ob seiner Schönheit - und seines ungenießbaren Fleisches - kaum gejagt wird. Andere häufig anzutreffende Gäste der Seen und Weiher sind die der Travia geweihten Wildgänse, die neben der üblichen Graugans auch eine gelbbraune, Goldgans genannte Form hervorbringen.

Ein Tier, das die besondere Zuneigung aller Bornländer genießt, ist der fröscheverzehrende Storch, den man wegen der weiten Verbreitung von Feuchtgebieten vielerorts antrifft. Nicht nur, weil er der Göttin des Ackerbaus geweiht ist: Wer einen Storch attackiert oder gar tötet, ist des Zornes der ganzen Dorfbevölkerung sicher.

Oft ist auch der Rabe zu finden, im Bornland manchmal ein Riese von mehr als einem Schritt Flügelspannweite. Hiesige Hexen wählen, wie es heißt, meistens ihn zum Vertrauten - oder aber eine Steineule, wie jener große Vogel genannt wird, dessen dumpfes "Buhoo" so manchen nächtlichen Wanderer erschreckt.

An sonstigen Greifvögeln gibt es bei uns die üblichen Arten des Mittelreichs, daneben aber auch noch den in höchsten Baumwipfeln horstenden Goldadler, der gern von Adligen für die winterliche Wolfsjagd abgerichtet wird.

Wegen der winterlichen Kälte findet man nur wenige Echsen, bemerkenswert sind hier die harmlosen Nattern, die man häufig in den Hütten der Norbarden findet. Der nützliche Mäusefresser ist zu erkennen an seinen kreisrunden Pupillen.

Schmackhafte Speisefische - Bersig, Saumer, Albock u.a. - fängt der Angler in den Binnengewässern in großer Zahl. (Unbedingt vorher Erlaubnis des Grundherren einholen!)

Kurzer Geschichtsüberblick

Es kann nicht das Ziel dieses Buches sein, in wissenschaftlicher Weise die bornländische Historie wiederzugeben - vorliegender Text soll sich vielmehr mit jenen Aspekten unserer Geschichte befassen, die besonders im Gedächtnis des Volkes haften geblieben sind. Alle Jahresangaben sind im offiziellen Stil, also nach Bosparans Fall berechnet.

Die Vorgeschichte des Bornlands liegt weitgehend im Dunklen - belegt scheint nur zu sein, daß die ersten Einwohner Auelfen und die ersten Menschen Angehörige des Nivesenvolkes waren. Allmählich drangen auch etwa ab 300 v. BF. von Süden die Norbarden in das Land an der Misa vor, doch was genau sie aus ihrer Heimat am Radrom in die Kälte trieb, wissen sie nicht einmal selbst.

Die erste faßbare Person aber ist schließlich die gefürchtete Kunga Suula, die "Hela-Horas der Goblins", die ab 50 BF. mit nie mehr dagewesener Schläue und Härte ein goblinisches Großreich zwischen Born und Walsach schuf. Elfen und Nivesen wurden nach Norden vertrieben, die Norbarden aber eigenartigerweise recht gut behandelt.

Der ungebrochene Ansturm des Reiches der Kunga Suula, die ihre Residenz in heute kleinen Dorf Wjassuula hatte, machte der neugegründeten Markgrafschaft Drachenstein schwer zu schaffen - selbst die Hauptstadt Vallusa geriet in Gefahr - so daß Kaiser Gerbald 177 dem mächtigen und im

Goblinkampf erfahrenen "Heiligen Orden unserer Herrin vom Theater in Arivor" das Land jenseits des Born übergibt. Mit dieser strategisch geschickten "Schenkung" beginnt die Zeit der Theaterritter:

183 wird auf einer Halbinsel, die vom Hinterland durch einen breiten Sumpfgürtel getrennt ist, der Brückenkopf Pilkamm erbaut, wenig später folgen Neersand und Festum. Die Eroberung des Landes schreitet voran, als von der 193 erlangten Stadt Leufurten (heute Firunen) aus langsam das Vordringen nach Norden und damit die Einkreisung der Goblins gelingt. Mit der Schlacht von Wjassuula 243 endet das Goblinreich, die wenigen Überlebenden werden entweder als Sklaven eingesetzt oder fliehen über den Walsach in die Walberge. Die letzte "Kunga Suula" - der Name ist längst zum Titel geworden - wird von Rondra selbst in die Finsternis gezogen.

Nach diesem Sieg verliert die Hauptstadt Pilkamm immer mehr an Bedeutung, da die einstmals schützende exponierte Lage den Ort vom Handelsverkehr zwischen Festum und Neersand abschneidet und gleichzeitig der Hafen zu versanden beginnt. Deutlich vor Augen tritt die schlechte Lage, als 263 Marschall Gerbald von Ruckenau in den Sümpfen verunglückt.

Stattdessen gewinnt durch äußere Ereignisse eine Grenzstadt Bedeutung: 274 stirbt der letzte Markgraf von Drachenstein

erbenlos. Sowohl sein Schwager, der Herzog von Tobrien, und der im Testament bedachte Theaterorden melden Ansprüche an. Der vierwöchige unblutige "Rübenkrieg", der sich nur gegen die Vorratsdepots des Gegners richtet, endet mit dem Kaiserlichen Schiedsspruch, der das Land entlang der Misa teilt.

Zur besseren Kontrolle über die neugewonnene Mark verlegt Marschall Jadvige von Hummergarben ihre Residenz nach Festum. Die Macht des Theaterordens ist enorm gewachsen: Kaiser Ugdalf ist sein Ehrenritter und spielt lange mit dem Gedanken, den Arivorer Hochmeister zum Vorsitzenden des Regentschaftsrates zu machen, überträgt dieses Amt dann aber doch aus Tradition dem Boten des Lichts.

335 verbieten die Praiospriester den Rondrakult und verbrennen den Hochmeister. Marschall Anshag von Glodenhof läßt den Orden rüsten und zieht gen Gareth. Durch falsche Information hält er den Weg nach Trallop für sicher, jedoch wird das Heer von Goblins stark geschwächt. Als der Marsch des Marschalls Baliho erreicht, werden die Ordensstruppen von einem Heer unter Priesterkaiser Aldec vernichtet. Fast alle Ordensritter, Landmeister und Komture der Mark und des Festenlands fallen.

Der Priester Praios lob von Selem wird mit der Eroberung des Bornlandes beauftragt. Beim Heranrücken des Praiosheeres

geschieht das Unerwartete: die Festumer Seesoldaten meutern, der Rat zieht nach und liefert die Stadt kampflos aus, die unzerstört bleibt.

Im Laufe eines Jahres erobert Praioslob das ganze Bornland, gibt den eilig bekehrten Adligen ihr Lehen als Besitz und setzt den berüchtigten Zwölferrat ein, dessen Mitglieder ganz dem Willen ihrer Meister in Gareth gehorchen. Eine erbitterte Verfolgung aller Rondragläubigen, Magier und Hexen geht durch das Land, das schwer leidet - so sehr, daß es nach dem Ende der Priesterherrschaft anders als im Mittelreich 467 zur Zerstörung vieler Tempel und der Tötung der Priester kommt. Anführer des Volkes ist der Festumer Wenschenz Ismain, der sich zum Vogt Rohals ernennt und nach Stillung der Rachegelüste eine Politik des Wiederaufbaus einleitet.

503 schließt sich das Bornland freiwillig dem Mittelreich unter Rohal an und wird während der Magierkriege vor allem durch Magicus Urnislaw von Uspiaunen vor Zerstörungen bewahrt. Fernab der Garether Politik, konnte sich das Land 755 lossagen und eine Verfassung geben, die alle Nachkommen eines Theaterkitters zu Adligen und Stimmberechtigten im Adelskonvent erklärte. Seitdem haben die Adelsmarschälle viel dafür getan, die Gegensätze zwischen dem Landadel und Festum auszugleichen.

Sagen und Legenden

Reich ist unser Bornland an Überlieferungen aus alten Zeiten wie auch an Scherzen und Rätseln, die die Menschen an langen Winterabenden unterhalten. Hier nun einige davon:

Eyn erstawnlich Mär vom dapffern Ordensritter Festo unnd dem greuwlichen Schuppenthier

Nachdem wol vor 500 jar die Rondraritter anhuben ir Regiment zu Pillkamm unnd im Bornlandt, haben sie erwöhlt ein verstendigen und dapffern Mann mit Nammen Festo aus Ariwor, zu wonen wo das Wasser Born ins Mer der Perlein flieszt und zu wachen über die Leut, die dort in Dörffen wonten. Es hett aber das Uebel, das ein grosser Wurm (etlich sagen von einem Hölenttrachen) kam aus einer Hülin der Erd herfür und erwürgt Menschen und Vieh, so an dem Ort fürgiengen. Disz kümmerte den Komptur Festo gar übel, darumb er auch verordnet dem grauwsamen Thier täglich zu geben drey Vieh, mit denen es wol zufrieden war, unnd die Leutt ungeschedigt liesz. Da disz aber dem Landt auch beschwerlich seyn wolt, erdacht der Komptur eyn solchen List: Er thet in die Körper die man dem Trachen darwerffen solt, Schwäfel, Päch, Wachsz und dergleichen Ding, verbarg auch dareyn ein fewrigen Zundel, warffs dem fräßigen Thier hin, daran es erworben solt, wie dann auch geschehen. Denn das Thier fiel mit grossem Hunger in die fürgeworffen Speisz, frasz die giriglich ohn Unterscheidt, fieng an, von inn herausz zu flammen, schreyte viel und starb nit ohn Schmerzen.

Da er seynen Underthanen nun ser lieb war, bawet Festo ein Schlosz unnd die Statt, die man nach seinem Namen nennt Festum; diesz Statt ist nun ein Hauptstatt worden des Bornlandts. Die Knochen, so das Thier hinterliesz, sinnd noch heut sichtbar dorten.

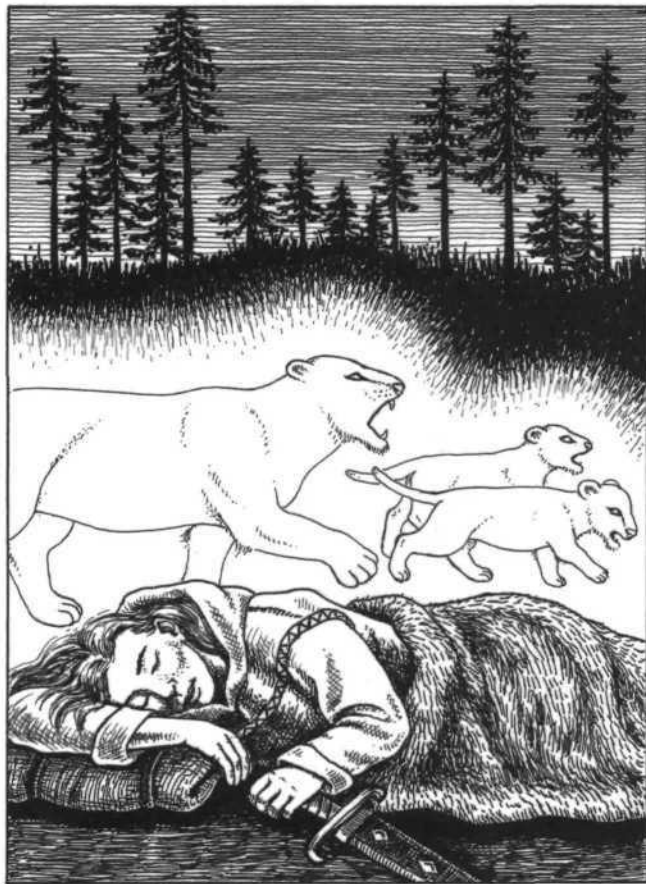
Die Schwerter des Nordens

Damals, als die Priesterkaiser die Macht in Gareth an sich gerissen hatten, lebte in Festum eine heldenhafte und edelmütige Kriegerin namens Rondraga von Riedemer. Ihr Gebieter, der unglückliche Ordensmarschall Anshag von Glodenhof, war im Mittelreich auf dem Felde der Ehre geblieben, das Praiosheer zog gegen Festum. Als ihr ein Mitglied des Rates, dem sie einst das Leben gerettet hatte, auch noch die Aufstandspläne der feigen und gierigen Festumer hinterbrachte, verzweifelte sie fast, dann aber sah sie, was not tat: Im Tempel der Rondra zu Festum lagen nämlich vierhundert vorzügliche Waffen, Rondrakämme, die durch ein Wunder der Göttin unvergleichlich scharf und unzerstörbar geworden waren. Diese Klingen durften einfach nicht den Feinden in die Hände fallen, und so stellte die Kriegerin ihr eigenes Schicksal frauhaft hintan und verkaufte ihr Hab und Gut, erwarb einen Karren und die Kleidung eines Norbarden und zog nordwärts, nur von einem norbardischen Diener begleitet; die Schwerter aber nahm sie mit sich.

Ihr Ziel waren die undurchdringlichen Wälder, in die der Arm Gareths niemals reichen würde. Viele Feinde lauerten ihr auf diesem Wege auf, wilde Tiere, Räuber, Praiosdiener stellten ihr nach, doch mit Hilfe Rondras entkam sie allen Gefahren; und schließlich erreichte sie in den vorher nie bezwungenen Drauhager Höhen eine Lichtung, wo sie erschöpft einschlief.

Im Traum sah sie eine wunderschöne Waldlöwin, die ihren Jungen an eben dieser Stelle das Jagen beibrachte, und so folgte sie der göttlichen Eingebung und vergrub die Waffen im Boden. Danach verließ sie diese Stätte, schenkte den Wagen ihrem treuen Diener und folgte dem Ruf der Göttin in die Schlacht; niemand aber außer Rondra kennt ihr weiter-

es Geschick. Und so liegen auch heute noch die besten Klingen Aventuriens, genug, eine kleine Armee auszurüsten, irgendwo in der Erde des Nordens, bis sie ein Glücklicher findet.



Der Schatz auf dem Festumer Marktplatz

Damals, als im Mittelreich Kaiser Valpo regierte und in Garbautzen auf der Heide das Kalb mit den zwei Köpfen geboren wurde, träumte einem Bauern bei uns in Pogrimmen, in Festum läge ein großer Schatz auf dem Marktplatz. Jeder andere hätte nun gesagt: "Was soll's", der aber, der Itzko hieß, bettelte so lange beim Gutsherrn, bis der ihn mitfahren ließ. In Festum angekommen lag natürlich kein Schatz für ihn da, er aber hockte sich jeden Tag hin und starrte den Platz an. Bis ihn eines Tags einer fragte, was das sollte, dem er dann alles erzählte. Der Festumer aber lachte nur und sprach: "Auf Träume darfst du nichts geben, mein Freund! Sieh mich an, mir träumte gerade heute Nacht, in einem Kaff namens Pogrimmen läge unter der alten Dorflinde ein Goldschatz verborgen. Nun kennt hier aber niemand solch ein Nest, und darum werde ich meine Zeit nicht mit so etwas verschwenden."

Der Bauer Itzko dankte ihm und reiste eilends heim, grub unter der Linde und fand wirklich einen riesigen Goldschatz. Den nahm der Gutsherr natürlich gleich an sich, weil er aber ein guter Mensch war, setzte er dem Itzko und seinen Kindeskindern eine Leibrente von fünf Dukaten monatlich aus und befahl außerdem, daß unser Pogrimmen künftig Itzkendorf heißen sollte, und so ist es bis heute. Mein Urgroßvater, der

ein sehr glaubwürdiger Mann ist, hat noch selbst mit ihm gesprochen, und der hat es ihm erzählt.

Der Untergang von Pilkamm

Reich und mächtig waren die Ordensritter geworden, die Herren des Bornlands, und stolz dazu. Ihre Burgen bauten sie prächtig aus und besonders kostbar natürlich ihre Hauptstadt Pilkamm, die am Meere lag. Schiffe aus aller Herren Länder konnte man da sehen, die wertvolle Güter herantrugen - denn vom Binnenland trennte Pilkamm die Große Mosse -, und Platz hatte der Hafen für sie alle, denn die Herren Ritter selbst hatten ihn von gefangenen Goblins graben lassen - wie hieß es doch: "Der Hafen von Pilkamm ist das Grab von mehr Goblins als die Walstatt bei Wjassuula". All diese Kostbarkeiten wurden von den städtischen Händlern verkauft, von Sonnenaufgang bis -Untergang, wenn der Große Markt geschlossen wurde. Und das war recht einfach, lag er doch vor der Burg, durch einen tiefen Graben von der Stadt getrennt.

Mit der Zeit aber ergriff Hochmut die Herzen der Ordensritter. Nichts war ihnen gut, nicht vornehm oder edel genug. Wie sehr hatten sie vergessen, daß sie doch alles Rondra weihen und mittellos leben wollten.

Eines Tages dann beauftragte der Ordensmarschall einen Kauffahrer, dessen Schiffer vom seinem Kammerfenster aus im Hafen liegen sah: "Du hast das größte Schiff Pilkamms, Händler. Fahre deshalb aus und bringe mir das Kostbarste, das du in ganz Aventurien finden kannst!"

Und so durchfuhr der Schiffer das Perlenmeer, das Meer der Sieben Winde und gar Ifirms Ozean - aber nirgendwo sah er etwas, das ihm als das Allerkostbarste erscheinen wollte.

Verzagt ging er wieder auf Heimatkurs, umrundete die Südspitze und sah sich schließlich gezwungen, nahe Kannemünde an Land zu gehen. Dort aber herrschte Dürre und die Leute starben gleich in Scharen hungers. So erkannte der Kapitän: "Das Kostbarste sind Korn und Brot, die Nahrung der Menschen!" Und so hielt er in Thalusa und nahm das ganze Schiff voll Reis, danach segelte er stolz zurück.

Dort aber geriet der Marschall in fürchterlichen Zorn: "Reis bringst du mir, wie wir ihn den Schweinen geben? Ich wollte Gold, Edelsteine, Geschmeide! Schütte den Reis nur in den Hafen!" Der Marschall ließ den verzweiferten Schiffer auspeitschen und seines Besitzes berauben, der Reis aber wurde über Bord geworfen, jedes einzelne Korn; sogar ausgefegen ließ der zornige Marschall die Lagerräume. Die Götter aber ruhten nicht: Nach einiger Zeit begann das Saatgut zu keimen. Überall im Hafenbecken durchbrachen auf einmal Reishalme die Wasseroberfläche, leere, taube Halme ohne Körner. Zuerst wunderten sich die Leuten, dann aber begannen sie zu klagen: Denn der Hafen begann zu verlanden, wurde unbefahrbar, erst für die großen Karacken aus den fernen Ländern, dann auch für die kleinen Küstensegler.

Endlich begriff auch der Marschall. Doch in seinem Geiz blieb er zu lange bei seinen Schätzen, nachdem alle anderen die sterbende Stadt verlassen hatten und nach Festum gezogen waren. Schließlich ließ er aber all sein Gold auf das letzte Schiff tragen, das noch im Hafen lag, das Schiff, das auch den Reis nach Pilkamm gebracht hatte. Er selbst wollte auf dem Landweg fliehen - doch er versank in der Großen Mosse, wo heute noch sein Geist umgeht. Das Schiff aber erreichte nie einen sicheren Hafen. Ob es noch im Hafen kenterte, überla-

den im Sturm versank oder die Mannschaft das Gold irgendwo verbarg, ist keiner Menschenseele bekannt. So strafen die Götter den Hochmut der Sterblichen.

Die Große Wehrmauer von Vallusa

Kurz nachdem Raul in Gareth zum Kaiser erhoben worden war, richtete sich sein Blick auf die Länder im Nordosten, die der neuen Hauptstadt doch so viel näher lagen als dem alten Bosparan im Lieblichen Feld. Und um den Blick des Volkes von jenem gefallenem Land abzulenken, befahl er, das Gebiet nördlich des Dogul zu erforschen und zu erobern, wenn es sich lohnen sollte.

Daraufhin stieß in Perricum eine Flotte in See, geführt von Admiral Misa von Rulkadu, segelte lange, lange nordwärts, bis sie einen Fluß erreichten, den niemand mehr kannte und dem die Admiralin deshalb ihren Namen gab. In der Mündung des Flusses aber lag eine Insel, die Schutz vor den wilden und unheimlichen Tieren sowie den Goblinhorden der Sümpfe im Norden und Süden bot.

So befahl Kaiser Raul, an dieser Stelle eine Stadt zu gründen und sie nach seiner Gemahlin zu benennen - und es entstand Vallusa. Nun lebten aber auch Molochen in den Sümpfen, und man ließ sie alle harten und schweren Arbeiten bis zu Erschöpfung und Tod ohne Gnade ausführen. Efferd in seinem Zorn jedoch schickte darob Sturmfluten gegen die Stadt, die ein jedes Mal schwer beschädigt und fast zerstört wurde. Was man auch tat, ob man Wellenbrecher errichtete oder den Gott um Milde bat - nichts vermochte dem Wüten des Meeres Einhalt zu gebieten.

Dann aber entsann sich der Baumeister Elgor der Zwerge seiner Beilunker Heimat und schickte zu ihnen, sie möchten ihm beim Bau eines Walles gegen die See beistehen. Und

zwanzig Baumeister der Zwerge kamen und errichteten unter Gebeten zu Ingerimm in nur drei Monaten die gewaltige Wehrmauer, die jeder Sturmflut trotzte. In die dem Meer am meisten zugewandte Stelle aber setzten sie einen Tempel des Schmiedegottes, und von seinem 20 Schritt hohen Feuerturm verkündete eine ewig brennende Flamme den Sieg des Feuers über das Wasser. Wenn aber eines Tages - so sagte der Anführer der Zwerge nach vollendetem Werk - ein Bauwerk von Menschenhand den Turm des Feuers überragen sollte, dann werde die Mauer fallen und die Fluten Efferds fänden Zugang zu der Stadt, von der sie jetzt ausgesperrt sind. Sonst aber, wenn man nur den Ingerimm ehre, brauche man sich auf tausend Jahre keine Sorgen zu machen, und werde die Mauer sicher und fest stehen.

Bornländische Redensarten in Mundart

Wie gehts?-Gutt: Wenn sag äk mies, gibst me ja doch nuscht. Wenn de's Geld nich rechenst, isses reen geschonken.

Warum mußt de Dieb hangen? Wegen de Strick was ze korz. Wer'n Hond schlage will, find ooch en Knöppel dazu.

Besserwisse iss ooch was wert, leichter wie Wisse allemal. De Deut iss dem Batzen sein Großvatter.

Allet kannst verliere, aber man bloß nich de Ruh.

Wann äk den seh und't Geld nachzähl, fehl'n 10 Deut am Groschen.

Fett schwämmt obe, unn wennet vom Hund iss.

Sätz de opp de Erd unn laß de Been hänge, kannst nich tiff falle.

Wer nich olt werde will, muß sich jung opphange.

Wenn de Schnappes me nich ombrengt, sauffäk, bis dat äk sterw.

Festum

Die Hauptstadt des Bornlands, gelegen an der Mündung des Born ins Perlenmeer, ist als bedeutender Hafen der natürliche Ausgangspunkt einer Bornlandreise, so daß auch diese Beschreibung der Stätten und Wege mit ihr beginnen soll.

Die Einwohnerzahl von Festum ist nach wie vor kaum zu ermitteln. Ein Grund neben vielen andern ist die Anziehung, die die Festumer Freiheit auf viele Bauern des nahen und fernen Umlands besitzt, was die Menschenzahl auch ständig steigen läßt. Und so muß man sich mit den Schätzungen zufrieden geben. Die 'offizielle' Bevölkerungszahl - 27.000 Einwohner jedenfalls bezieht sich nur auf die *steuerpflichtigen* Festumer. Alle Kinder unter vierzehn Jahren, alle Ge-
weiheten, Adligen sowie der Hof des Adelsmarschalls - und natürlich die zahlreichen Besucher und die entlaufenen Leibeigenen, die sich erst nach Jahr und Tag als nunmehr Freie melden - fallen also heraus, so daß die wirkliche Einwohnerzahl wohl um Einiges höher liegt.

Bekanntlich besteht Festum aus mehreren sehr verschiedenen Stadtvierteln, die sich gerade hinsichtlich ihrer Regierungsform und der Kultur, Herkunft und Lebensweise der Bewohner unterscheiden. Vor der Aufzählung und Beschreibung der Viertel soll jedoch zuerst die Rede sein von dem, was allen Festumern gemeinsam ist. Denn trotz aller Unterschiede bei Besitz, Abstammung und Glauben sind den meisten Bürgern einige Züge gemein, die nicht nur ihre Feinde als typisch bezeichnen: So schätzen sie den Handel und den Erwerb von Reichtum - doch eher als Bestätigung ihrer Fähigkeiten auf diesem Gebiet denn als Selbstzweck. Daher spenden sie auch viel von ihrem Geld wieder für öffentliche Zwecke. Der echte Festumer spricht übrigens nicht von seinen Spenden, plazierte sie aber so, daß jeder ihre Herkunft erkennt.

Ein weiterer Zug der meisten Festumer ist ihre Neigung zu Nüchternheit und Pragmatismus, was fälschlich auch als Kälte ausgelegt wird. So ist den Festumern auch die Überzeugung gemein, daß man die anderen zwar in der Not tatkräftig unterstützen, ansonsten aber ruhig gewähren lassen soll.

Von vielen belächelt wird der Hang der Festumer zur Präzision: Diejenigen Kaufherren, die wegen ihrer weitgespannten Handelsverbindungen in neureichischer Währung zählen, rechnen oft alle Preise in Hellern oder gar Kreuzern und verabscheuen alle durch Rundung und Vereinfachung entstehende Ungenauigkeit. So spendete etwa der Kaufherr El-sorn exakt die zur Neuausstattung der Festumer Schattenbühne nötigen 34629 Heller - nicht weniger, aber auch keinen Kreuzer mehr.

Ein beherrschendes Merkmal vieler Festumer aber ist ihre Ehrlichkeit, wie sie nur bei wenigen anderen Kaufleuten zu finden ist. Das heißt beileibe nicht, daß sie in Handelsdingen gutmütig oder weichherzig wären: Festumer Verträge sind

das Ergebnis langen Gefeilsches um winzige Beträge und Prozente und enthalten auch zum Teil für leichtfertige Kunden überraschende Bestimmungen - sie werden aber stets eingehalten, denn nach allgemeiner Ansicht ist der Vertragsbrecher kein geeigneter Handelspartner mehr für Ehrenmänner, was in einer vor allem auf Vertrauen angelegten Wirtschaft den Ruin bedeutet.

Der Festumer ist stolz auf sein Heim: Inmitten einer stürmischen Welt stellt seine liebevoll ausgestattete Kammer einen Punkt der Ruhe dar, den er sich von allem Geschäftlichen freihalten will. Sollten Sie, lieber Gast, einmal von einem Festumer in sein Haus eingeladen werden, stellt das eine besondere Ehrung dar, die abzuschlagen einer schweren bis tödlichen Beleidigung gleichkommt. Gewöhnliche Treffen finden in Kontoren, Kanzleien oder in einer der unzählbaren Schenken der unterschiedlichsten Qualität statt.

Anders als an jenen Orten, die von einem Fürsten regiert werden und dessen Willen gehorchen, bestimmen die Festumer ihr Schicksal selbst, so daß es nötig ist, einige genauere Angaben zur Regierungsform zu machen: Zusammengefaßt werden die einzelnen Stadtviertel durch ihre Abneigung gegen die Allmacht des Adels, die sie täglich um sich herum erleben, und das Bewußtsein, daß sie bei allen inneren Unterschieden doch ihre gemeinsamen politischen Ziele nur durch Einigkeit erreichen können.

Über das Organ dieser Zusammenarbeit wurde lange gestritten, schließlich aber fand man eine Regelung, die sämtliche respektablen und mit einem gewissen Vermögen ausgestatteten Bürger berücksichtigt: Der *Weite Rat*, eine Versammlung von dreihundert Ratsherren, wird von allen Festumern gewählt - einzige Bedingung ist nur die Bereitschaft, den Wunsch nach Mitentscheidung durch den Kauf eines Wahlzettels für zwei Batzen zum Ausdruck zu bringen. Auf diese Weise erreicht man das erstrebte Ziel, daß nur die wählen, denen dieses Recht auch etwas wert ist. Man ist in Festum der Ansicht, daß die ärmeren Teile der Bevölkerung von solch verantwortungsvollen Bürgerpflichten verschont bleiben sollten.

Der Erlös der fünfjährigen Wahlen fließt in die Ratskasse. Zur Wahl stellen kann sich jeder, der fünf Jahre Bürger Festums ist und Steuern zahlt. Als gewählt gelten die dreihundert Kandidaten mit den meisten Stimmen. Der so zustandegewählte Weite Rat wählt aus seiner Mitte den zwölfköpfigen *Engen Rat*, der die Stadt nach außen vertritt und dem die beiden Bürgermeister vorstehen. Die Bürgermeister wiederum ernennen mit Zustimmung des Engen Rates den Stadtschreiber, den Hochrichter - dem in Friedenszeiten auch die Stadtgarde untersteht - und andere wichtige Stadtbedienstete. Zur Zeit liegt das Amt des geschäftsführenden Altbürgermeisters bei dem Kaufmann Tirnik Wonitz, Jungbürgermeister ist Wulf Ladigo.

Zum Schluß noch einige kurze Hinweise: Die an ihrer rot-weißen Kleidung erkennbaren Stadtgardisten sind sehr kom-

petente Ansprechpartner auch für Reisende. Haben Sie Fragen oder Beschwerden über an Ihnen begangene Straftaten wie Beutelschneiderei etc., wenden Sie sich getrost an eine der überall zu findenden Zweimann oder Zweifraustreifen. Diese sind auch bestens mit dem Festumer Recht vertraut und können Verbrecher rascher aufspüren als das Bürgern möglich ist.

Häufig Anlaß zu gewalttätigen Reaktionen bot das unvermutete Auftauchen von Goblins auf den Festumer Straßen. Dem Reisenden sei versichert, daß diese Goblins friedfertige Bürger der Stadt sind, Beleidigungen jedoch nicht hinnehmen müssen und bei Angriffen unter dem Schutz der Stadtgarde stehen.

Festumer Stadtteile

Die Reihenfolge der Stadtteile in dieser Beschreibung folgt nur der wahrscheinlichen Route eines Besuchers und bringt keine sonstige Wertung zum Ausdruck.

Der Hafen

Damit meint der Festumer nicht nur die Kaianlagen, sondern das ganze Gebiet um den eigentlichen Hafen mitsamt den Lagerhäusern, den Wohnvierteln der Seeleute und vieler Kauffahrer, den der Zerstreuung dienenden Etablissements und der Speicherinsel. Der Festumer Handelshafen (vom weiter flußaufwärts gelegenen Kriegshafen und dem Neuhafe mit den Werften wird an anderer Stelle die Rede sein) wurde ursprünglich von einem schmalen Seitenarm des Born gebildet, in dem die Schiffe gut geschützt vor den Gezeiten und dem jährlichen Eisgang im Lenz liegen konnten.

Mit der Zeit erwies es sich aber als notwendig, das Hafenbecken durch künstliche Maßnahmen zu vergrößern - die bedeutendste davon war die halbjährige Trockenlegung und Ausschachtung des Hafenbeckens, wobei viel Wissen für den Bau des Trockendocks im Neuhafe gewonnen wurde.

Der Hafen besitzt keine eigene Regierung, die über das Schicksal der Bewohner entscheiden könnte, sondern untersteht als lebenswichtiger Teil der Stadt direkt dem Engen Rat. Als Berater in Fragen, die die Seefahrt betreffen, ist allerdings der *Schifferzirkel* genannte Ausschuß der Kaufahrgemeinschaft anerkannt. Dieses Gremium ernennt auch den Hafenmeister und beaufsichtigt die Zöllner.

Sehenswürdigkeiten:

Der Haiäntempel (1) des Efferd in der **Wassergasse** ist mit einer Fläche von 1800 Rechschritt einer der größten der Stadt. Seine Geschichte reicht noch in die Zeit des Theaterordens, als der Tempel erst als illegale Betstätte der Seeleute aus Perricum gegründet wurde und später dann offiziell von Komturin Baluma von Yellem zugelassen wurde. Seit dieser Zeit mußte der Kultbetrieb nur während der größten Exzesse des Zwölferrates ruhen; heute zieht er wieder Geweihte, Gläubige und auch einfach Schaulustige aus ganz Aventurien an, die oft mehrmals in der Woche das hohe Tor aus Walbarten durchschreiten.

Das Tempelinnere gliedert sich in mehrere große Räume: zum einen die Vorhalle, in der aus Seenot gerettete oder sonst vom Gott gesegnete Schiffer - aber auch Kaufherren, die ihren Besitz durch günstige Winde vermehren konnten - zahlreiche Votivgaben von oft fernen Plätzen ausgestellt haben, die zum Teil ob ihrer güldenen Kostbarkeit, zum Teil

ob ihrer rührend einfachen Frömmigkeit das Auge des Betrachters erfreuen - wie etwa eine schlichte Efferdfigur, die von den Matrosen der trotz völligem Mast- und Kielbruchs noch in den rettenden Hafen gelangten "Sturmmöwe" aus dem ramponierten Kielschwein geschnitzt wurde.

Dahinter liegt der Kultraum, in dem die Gottesdienste abgehalten werden und der Hochgeweihte dem Gott Meeresfrüchte auf dem prächtigen, mit roten und weißen Südmeerkorallen verkleideten Altar opfert. Eine Tür führt zu dem nur den Geweihten zugänglichen All erheiligten.

Ebenfalls auf dem Tempelgelände befinden sich die Wohnungen der acht Priester und dreiundzwanzig Novizen sowie die Amtskammer der *Meisterin der Brandung*, Paisuma Laikis, der höchsten Efferdgeweihten des Bornlands.

Die **Speicherinsel** bildet die Südseite des Hafens und ist mit dem Festland über die **Zollbrücke** verbunden. Diese steinerne Bogenbrücke schließt den Hafen nach Westen ab und hat zugleich eine Funktion als Posten der Zolleintreiber - denn was in den Lagerhäusern auf der Speicherinsel liegt, kostet den Besitzer nur die Speichermiete. Zoll zahlen muß er erst bei der entgeltlichen Verbringung der Waren auf das Festland. Besondere Bedeutung erlangte die Insel in den Jahren 925 bis 928, als sie von dem Thorwaler Korsaren Atmaskot Blutsäuer im Handstreich erobert und drei Jahre lang zur Schmach der Festumer gehalten wurde.

Atmaskot zerstörte die Zollbrücke, ernannte sich selbst zum "*König von Lagrholm*" und freute sich seiner Schätze, bis ihn ein erlesenes Aufgebot der Festumer Garde des Nachts aus seinem Schlafgemach entführte. Die sonst so kühlen Festumer zogen dem Freibeuter die Haut ab, ehe sie ihn vierteilten und schlugen auf der damit bespannten Thorwaltetrommel, während die nach langer Belagerung gefangenen übrigen Thorwaler ihren Gang zum Richtplatz antraten. Der Zorn der Bürger erlosch erst, nachdem Festumer Galeonen den Thorwalerstützpunkt bei Llanka vernichtet und die Korsaren für zwei Jahrzehnte aus dem Perlenmeer verjagt hatten. Heute ist diese Feindschaft vergessen - und doch ist einem Thorwaler nicht anzuraten, sich am 8.Phex, dem Jahrestag der Hinrichtung, auf der Speicherinsel zu zeigen, da dann leicht eine Schlägerei entstehen kann.

Die **Füllengasse** hat ihren Namen vermutlich von der **Stutenweide**, die der Theaterorden hier einst vor der Altstadt unterhielt - heute aber hat der Name unter Einfluß des Rahjakultes ganz andere Bedeutung gewonnen: Wenn auch der Tempel der Göttin nicht hier liegt - ein munteres Treiben herrscht hier allemal, so daß der Enge Rat die Gasse mitsamt ihren Nebenstraßen **Laternenstiege**, **Obere Mövengasse** und **Mondscheinweg** an allen Zugängen mit gußeisernen Toren versehen ließ, die nur für erwachsene Elfen, Zwerge und manche Menschen geöffnet werden - nicht für Goblins und Thorwaler.

Sollte nun der Eindruck entstanden sein, daß die kühnen Drachenschiffer aus Olport und Prem in Festum mit Feindseligkeit behandelt werden - nichts könnte falscher sein. Von dem Respekt, den man den Thorwalern entgegenbringt, kündigt schon der **Tempel des Swafnir (2)**, wie man ihn sonst wohl selten an der Ostküste sieht. Inmitten einiger fast nur von Thorwalern bewohnten Straßenzüge (Ottagasse, Schlangentodweg, Premer Gasse, Olporter Gasse) liegt diese Kultstätte des Efferdsohnes, die aus einer einzigen großen Halle besteht, in der die Thorwaler zu ihren Dankesfeiern zusammenkommen.

Sehr zu empfehlen ist auch die Besichtigung des noch im Hafen liegenden Schiffes **Königskrone**, mit dem einige Festumer vor 500 Jahren nach Selem fuhren und ohne Widerstand der Bewohner einige Straßenzüge niederbrennen konnten, in denen das Geburtshaus des Praioslob von Selem stand. Berühmtheit erlangt hat auch das Gebäude in der Sturmgasse, das die Redaktion der **Allgemeinen Schiffsglocke (3)** beherbergt. Dieses vierteljährlich erscheinende Blatt ist eine der in Festum beheimateten Zeitungen und beschäftigt sich ausschließlich mit Fragen der Seefahrt, dies allerdings sehr weitgefaßt: Neue Handelsgesetze sieht man ebenso wie Wettervorhersagen für die nächsten drei Monate und eine Liste der neuzugelassenen oder gesunkenen Schiffe ganz Aventuriens.

Wie ein Fremdkörper inmitten der Hafengegend wirkt das gediegene, aus Backstein erbaute Giebelhaus in der **Schiffergasse**, wo die **Festumer Colonialcompagnie (4)** ihren Sitz hat. Diese Vereinigung hat es sich zum Ziel gesetzt, Festum für die Erschließung neuer Märkte im Süden zu gewinnen und zeigt deshalb eine sehr interessante ständige Ausstellung über die Eingeborenen der Waldinseln. (Eintritt 1 Groschen) Zu erwähnen ist auch das Vereinslokal **Kapitänsklaus (5)**, in dem sich einmal in fünf Jahren alle in Festum beheimateten Kauffahrer versammeln, um nach einem komplizierten, auf Mastenzahl, Laderaumgröße und Schiffslänge beruhenden Stimmrecht das achtzehnköpfige Gremium zu wählen, das dem Engen Rat in Seefahrtsbelangen zur Seite steht. Vorsitzende des Schifferzirkels ist Kapitänin Nauda Lowekin, ihre Vertreter sind Elgfrodi Axtblatt Halfansson und Kargo Wittensnee.

Einen besonderen Ruf hat das **Alte Lotsenhaus (6)**, heute eine Schenke, in der sich die ehemaligen Seeleute aller aventurischer Flotten treffen und bei Honig- und Zuckerschnaps von ihren Erlebnissen auf See erzählen, wobei einer den anderen zu überbieten sucht. Es gibt wohl nichts in Efferds weitem Reich, das nicht einer der Gäste im Lotsenhaus schon gesehen und oftmals bekämpft hätte - von Kraken bis zu Seedrachen.

Das Lokal **Bilderfrau (7)** ist bekannt geworden aufgrund eines Brauchs, den die Seefahrerin und Wirtin Moschane Kuser von den Waldinseln mitgebracht hat: Sie ist über und über mit unabwaschbaren, leuchtend bunten Zeichnungen bedeckt, die sie "Lulua" nennt und für viel Geld in einer langwierigen Prozedur auch bei Kunden anfertigt - ein ziemlich zweifelhafter Schmuck.

Ein besonders übles Nepplokal ist von einer so großen Anziehungskraft auf manche Reisende, daß hier extra davor gewarnt werden soll: Die Kaschemme **Das Riff der verdorrenden Kehlen (8)** ist ein Treffpunkt allerlei verrufenen Gelichters, geleitet vom mehrfach wegen Hehlerei bestraften Wirt Trutz Trundloff.

Daß es im Hafen ferner noch eine große Zahl sehenswerter Schiffsbedarfs- und Kuriositätenläden gibt, die leider unbehandelt bleiben müssen, versteht sich von selbst. In diesen Geschäften findet auch der anspruchsvolle Kunde reizende Geschenke sowie Andenken an seinen Besuch in Festum.

Auch gibt es gerade im Hafengebiet eine überaus große Zahl von Bewirtungstuben unterschiedlichster Art - Hotels, Herbergen, Pensionen, Tavernen, Schenken und Bordelle. Hier eine vollständige Liste zu erstellen ist nahezu unmöglich und würde den Rahmen dieses Büchleins bei weitem

sprengen - leider können hier und bei den anderen Stadtteilen nur die in irgendwie besonderen Lokalitäten erwähnt werden.

In ganz Aventurien berühmt ist das Speiselokal **Bei Suschi (9)**. Geführt wird das auch gerne von den Geweihten des nahegelegenen Efferdtempels aufgesuchte Haus von Birscl Bessuchke, genannt Suschi, die eine reichhaltige Auswahl von Speisen, vor allem rohen Fischgerichten, anbietet, zu deren Herstellung kein Feuer gebraucht wurde.

Ein weiteres exzellentes Fischrestaurant ist die **Meerperle (10)**, in deren Speisekarte mehrere Dutzend frischer Fischspeisen verzeichnet stehen, für die die Meeresfrüchte von den drei lokaleigenen Fischkuttern täglich gefangen werden.

Ursprünglich zur Vergnügung der Matrosen und Seeleute eröffnet worden, in letzter Zeit auch von den Wißbegierigen höherer Stände aufgesucht wird das bekannte Etablissement **Rettender Hafen (11)**, in dem jederzeit amüsante Würfel-, Brett- und Glücksradspiele bei Musikbegleitung durch Seemannsmusikanten abgehalten werden.

Das einzige außerhalb der Sperrzone im Hafengebiet angesiedelte Bordell ist das dem Weiten Rat gehörende Aves(12). Es ist verbunden mit einem vorzüglichem Schwitzbad nivesischer Art und beschäftigt zur Sicherheit einen hauseigenen Medicus. Es zeichnet sich insgesamt durch hohe Qualität und Preise aus. Alle dort beschäftigten Damen und Herren aus ganz Aventurien haben ordentliche befristete Verträge und neben den Trinkgeldern ein festes Gehalt. In einer Stadt, die prinzipiell keine Orden vergibt, gehört eine Nacht im Aves zu den höchsten Ehrungen und Gastgeschenken, die der Rat verteilt.

Die Altstadt

Folgt man vom Hafen aus der breiten **Brückenstraße** mit ihren Geschäften und Schänken nach Norden, gelangt man in den Kern Festums, die **Altstadt**. Schon ihre eigenartige, streng rechtwinklige Anlage macht deutlich, daß sie wie sonst keine andere aventurische Stadt auf dem Reißbrett geplant wurde. Denn als der Theaterorden im Jahre 189 eine Stadt an der Bornmündung anlegen ließ, war es der große Mechanicus Dalek Korlong aus Kuslik, der den Plan entwarf. Über viele Jahrzehnte hinweg aber füllte die Stadt nur einen Teil der vorgesehenen Fläche aus, um sich dann immer stärker zu entwickeln, so daß sie heute in alle Richtungen ausfuhrt.

Regiert wird die Altstadt von einem **Alte Consuley** genannten Rat, der von den führenden Patrizierfamilien besetzt wird. Dabei wählen die sechzehn Consuln nach vier Jahren Amtszeit unter ihren Vorgängern zwölf Nachfolger, die wiederum vier Neulinge in die Consuley berufen. Diese Neuconsuln bestimmen einen aus der Alten Consuley zum Mitkieser und erwählen dann aus ihren zwölf Kollegen den Stadtvogt. Dieser Titel für den obersten Ratsherrn der Altstadt wie auch das komplizierte Wahlverfahren stammt aus der Ordenszeit und ist heute ebenso unerklärlich wie die Zugehörigkeit zum Patriziat.

Der wirtschaftliche Mittelpunkt Festums jedenfalls ist der quadratische **Große Markt**. Er nimmt ein Sechstel der Fläche der Altstadt ein und ist so mit 150 Schritt im Geviert möglicherweise der größte öffentliche Platz in Aventurien. Dies hat zur Folge, daß er nur zu den großen Messen in Ingerimm und Travia und den Adelsversammlungen im

Firun und Praios ganz gefüllt ist, den Rest der Zeit steht er meist zur Hälfte leer, während der übrige Platz von Marktständen, Gattern mit Vieh und den Wagen reisender Gaukler eingenommen wird. Auf dem Markt ist wohl jede in Aventurien bekannte Handelsware in größerer Zahl zu bekommen, die Preise liegen im unteren Durchschnitt, so daß auch weniger Wohlhabende sich mit allem Gewünschten eindecken können.

In der Mitte des Marktes steht die Laube des **Marktgerichts** (13), das bei Verstößen gegen die Marktgesetze angerufen wird. Als Mittel der Rechtsfindung dient ihm die *Urwaage*, ein Meisterwerk zwergische Mechanik: eine gewaltige Wäganlage, mit der selbst Quadergewichte auf das Gran genau bestimmt werden können.

Geringere Vergehen gegen die Marktordnung - die im übrigen an der Gerichtslaube in Garethi, Nivesisch, Alaani und Tulamidya angeschlagen ist - ahndet der Marktrichter oft mit einer manchmal mehrtägigen Schandstrafe am **Pranger**, der vor der Gerichtslaube aufgestellt ist. In der Nähe findet sich auch eine weit angesehenere Sehenswürdigkeit:

Der **Drachenbrunnen** (14), ein hochaufragendes Monument voller Statuen aus der Festumer und der bornländischen Geschichte, das gekrönt wird von einer Figur des Höhlendrachen, der nach der Stadtgründungssage hier vor Urzeiten gehaust haben soll und dessen Knochen im Rathaus ausgestellt sind.

An gewöhnlichen Tagen sprudelt Wasser aus den zahlreichen "Wunden" des bronzenen Ungeheuers, zur Eröffnung

der Warenschauen und der Adelskonvente aber ist es brennender Holzgeist, der so den Flammentod des Monsters anschaulich wiedergibt.

Umgeben wird der Platz vom Ring der wichtigen städtischen und staatlichen Gebäude, aber auch die Zunfthäuser der wichtigen Gilden und einige Tempel liegen am Markt, der deshalb zu den teuersten Geschäftsadressen der Stadt zählt. Im Norden des Marktes wendet das **Rathaus** (15) dem Betrachter seine mit Sandsteinfiguren reich geschmückte Fassade mit den berühmten sechs Giebeln zu. In diesem weitläufigen Gebäude befinden sich alle städtischen Ämter von Bedeutung: An Tagungsräumen findet man die Ratssäle sowohl der Alten Consuley wie des Engen Rates - der Weite Rat tagt wegen seiner Größe unter Lauben auf dem Platz -, daneben die drei Kammern des Festumer Gut- und Blutgerichts, das Archiv der Stadt, die Amtliche Bibliothek und verschiedenste Kanzleien, die die täglichen Stadtgeschäfte erledigen. Außerdem gibt es hier noch in einem der Seitenflügel die Wohn- und Empfangsräume des Stadtvogtes - zur Zeit hat dieses Amt Herrin Libussa Stekelink inne - und in der Tiefe des Gebäudes, wohlverwahrt unter der Erde, den **Ratskeller**. Dieses Lokal gehört der Stadt und wird vom Weinmeister verwaltet, der für Ankauf und Lagerung edler Tropfen aus ganz Aventurien bürgt.

Nach dem Urteil vieler erfahrener Reisender speist man im Keller vorzüglich und ist das Weinangebot reicher und besser als an sonst einem Ort im Mittelreich und nördlich davon. Hier trifft man sowohl reiche Handelsherren beim Gespräch mit fremden Gesandten wie auch Ratsherren oder den Bürgermeister in freundlicher Unterhaltung mit dem Adelsmarschall. Der Reisende sei deshalb auch darauf hingewiesen, das der Einlaß in die fünf weiten Kellergewölbe nicht nur vom nötigen Wohlstand, sondern ebenso von Kleidung und Benimm abhängt.

Im Innenhof des Rathauses findet man das viele Rechtsschritt große **Wappenmosaik**, das aus ungezählte kleinen Steinchen zusammengesetzt ist und die Wappen Festums, des Bornlands und anderer Städte des Landes zeigt.

Ein für den neureichischen Besucher interessantes Gebäude ist die **Botschaft des Neuen Reiches** (16), untergebracht in einem Backsteinhaus am Markt. Hier residiert der in alter Tradition Landhauptmann genannte Botschafter, dem aber seit dem Vertrag von 976 nurmehr die Funktionen eines Gesandten zukommen. Seine Exzellenz Barnhelm von Rabenmund hat selbst noch einmal auf alle Aufsichtsrechte über das Bornland feierlich verzichtet und widmet sich ganz der Wahrnehmung und Vertretung der kaiserlichen Interessen. Direkt benachbart, was auch der Freundschaft jener Länder entspricht, ist die **Botschaft des Lieblichen Feldes** (17). Der oberste Gesandte Clarilion von Clastumeia, von den Festumern kurz, aber respektvoll als "der liebliche Botschafter" bezeichnet, ist nicht nur der Vertreter Ihrer Majestät Amene, sondern auch als guter Porträtmaler stadtbekannt.

Außerdem findet man am Markt noch die **Botschaft Al'Anfas** (18), die einzige aventurische **Botschaft des Svelltschen Bundes** (19) sowie die **Dauernde Gesandtschaft Araniens** (20), die trotz des abweichenden, auf das Kaiserreich Rücksicht nehmenden Namens eine Botschaft mit allen Rechten und Zuständigkeiten ist.

Eine bekannte Adresse ist das **Markthotel** (21), in dem vor allem auswärtige Handelsreisende der höchsten Kategorie absteigen.



Drachenbrunnen

Ebenfalls am Altstädter Markt liegt der **Wildganstempel (22)**, ein orangefarbener Bau mit hohem Kuppeldach, wo die zahlreichen Traviaanhänger aus Festum und von weither zusammenkommen und sich im Dienst ihrer Göttin versammeln. Die natürliche Gastfreundschaft der Bornländer verbindet sich mit dem Glauben an das befriedende Wirken der Göttin zu einer überaus beeindruckenden Erfahrung für jeden Besucher, der den schlichten dreigeteilten Raum betritt, in dessen Vorhalle stets eine wärmende Flamme brennt, dessen Hauptsaal bis zu hundert Menschen zugleich Platz bietet und dessen Altarraum mit dem kultischen Herd sich in einen Garten öffnet, in dem man stets Goldgänse auf dem Teich erblickt.

Etwas abseits des Marktes ist der **Tempel des Neuen Lichtes (23)** gelegen, der vor erst dreißig Jahren der Verehrung des Praios in Festum wieder eine würdige Stätte gab, während sich die Gläubigen bis dahin mit der kleinen Praioskapelle im Adelsviertel begnügen mußten - so sie dort Einlaß erhielten. Dank einiger Kunstspenden aus Neu-Gareth und vor allem der tatkräftigen Unterstützung der Wachszieher- und Bernsteinschneiderzünfte ist die Kapelle schon zu einem sehenswerten Ziel für Reisende und Gläubige geworden. Deutliches Zeichen für die Bedeutung des Marktes ist der Umstand, daß hier mehrere Gebäude überwiegend aus Prestige Gründen erbaut wurden und von den eigentlichen Bewohnern kaum genutzt werden: Dies gilt sowohl für die **Residenz des Adelsmarschalls (24)** wie auch für die Haupthäuser mehrerer Handelsherren, die ihren Geschäften ansonsten eher in der Neustadt nachgehen.

Es sei hier auch hingewiesen auf die verschiedenen Zunft Häuser, die sich fast alle in der Altstadt finden. Dort erhält das ausgewiesene Mitglied der Zunft, sei es auch aus fernen Gegenden Aventuriens, also ein Wandergesell, nach seiner Ankunft drei Tage lang Kost und Unterkunft und wird während dieser Zeit einem der ortsansässigen Meister vermittelt, auf daß der Wanderbursch für einen Monat die Festumer Art und Weise seiner Kunst kennenlernen kann. In den Zunft Häusern werden auch die Beratungen und Feiern der Zünfte abgehalten, so daß sich meistens sogar kleine Schenken angeschlossen haben, die entweder von der Zunft oder einem Pächter geführt werden.

Für Nichtmitglieder sind folgende Zunft Häuser interessant: Das Bernsteinschneiderhaus mit reichem Innenschmuck, das Kerzenmacherhaus, das Leinweberhaus, das für seine gute norbardische Küche gerühmte Pelzschneiderhaus, das Bierträgerhaus, das Grützmacherhaus mit einem schönen Garten und das Stockfischweicherhaus, das für die gute altbornländische Hausmusik bekannt ist.

Ebenfalls bedeutsam für die Stadt ist das **Redaktionsgebäude (25)** der zweimonatlich erscheinenden "**Festumer Flagge**". Denn nicht nur diese Zeitung, die sich mit örtlichen und aventurischen Begebenheiten in einer kritischen Weise auseinandersetzt, wird hier produziert; das Haus beherbergt zugleich die vielleicht wichtigste Druckerei des Bornlands, in der neben den offiziellen Wahlzetteln auch die Wechselscheine der Nordlandbank und dieses Büchlein hergestellt werden.

In der Altstadt liegt schließlich auch eine Einrichtung, die sehr viel für den Einfluß Festums in aller Welt getan hat: die **Festumer Wechsel- und Einlagenhalle (26)**. Auch ein Besucher, der keine Geldgeschäfte tätigen will, sollte sich dieses prächtige, noch neue Gebäude in der **Bienenstraße**

einmal anschauen. Ihn erwarten einige erstaunliche Sehenswürdigkeiten.

Ob der Straßennahe erst nach der Bank geprägt wurde, weiß man nicht, doch auszuschließen ist es keineswegs - ist doch das fleißig sammelnde Tierchen das Symbol des Instituts. Und so erblickt man auch als erstes die beiden mannshohen, angeblich echt goldenen Bienenkörbe, die die Treppe ins Innere flankieren. Schon ehe man dann die Marmorstufen emporgestiegen ist, sieht man schon die Götterbilder zu beiden Seiten des Portals: Der "**Münzende Ingerimm**" und die "**Rechnende Hesinde**" sind weithin bekannt geworden: Sowohl aufgrund ihrer künstlerischen Vollkommenheit als auch wegen des heftigen Streites, der darum tobt, daß der Künstler die Figuren allen göttlichen Glanzes bar fast als gewöhnliche Menschen dargestellt hat. Manche sehen hierin eine Blasphemie, andere bejubeln die Statuen als erste Formen eines neuen Kunststiles.

Sei dem, wie es sei - wenn der Besucher das Gebäude betreten hat, sieht er sich in einer Vorhalle, die wie die übrigen Besucherräume der Bank ihre besondere Note gewinnt durch die ausschließliche Verwendung von edlem Holz und Blattgold anstelle von Stein und Marmor. Um für ihre Kunden eine ruhige Umgebung zu schaffen, sah sich die Bank gezwungen, von Besuchern ein Besichtigungsgeld in Höhe von einem Groschen zu verlangen. Neue Kunden erhalten deshalb traditionell bei ihrem ersten Geschäft einen Groschen zurück.

Auch wer sparen muß: Der Groschen ist auf jeden Fall gut angelegt, kann man doch in der Vorhalle nicht nur Mantel und vor allem seine Waffen ablegen (wie es hier erforderlich ist), sondern auch die kunstvollen Intarsienarbeiten an den Wänden betrachten, die jene aventurischen Städte zeigen, in denen die Bank eine Niederlassung besitzt.

Die wirklichen Sehenswürdigkeiten aber findet man in der Kassenhalle: Hier befinden sich unter ständiger, aber diskreter Bewachung durch die kampferprobte Bankgarde einige der zahlreichen Pfandstücke, die der Bank von ihren Kunden übergeben wurden. Das wohl bedeutendste davon ist die prächtige Königskrone Mizirions III., geschaffen aus Gold und Smaragden in jenen Tagen, als Brabak noch reich war. Interessierte Besucher brauchen sich nicht sonderlich zu beeilen, da mit einer Auslösung des Schatzes in nächster Zeit nicht gerechnet wird. Ähnliches gilt wohl für diverse Stücke aus dem Kronschatz sowohl Nostrias wie Andergasts - die Bank hält sich aus aller Politik heraus - und in besonderem Maße für eine einfache Scheibe aus maraskanischem Rötelholtz: Dies ist der Reichsdiskus der früheren Könige Maraskans, der aus Boran nach Festum gebracht wurde und von der Bank nur an einen rechtmäßigen Erben zurückgegeben werden wird.

Anders ist es schon mit dem Kelch und allerlei Schmuck der Fürstin Sybia, dem Zepter des Kalifen und einer prächtigen Bildersammlung aus Kuslik, die wohl nur vorübergehend ihren Weg in die Kassenhalle der Nordlandbank gefunden haben.

Daneben kann man in der Kassenhalle natürlich auch die Geldgeschäfte tätigen, für die sie erbaut wurde. Außerdem ist der "Umtausch" von Bargeld in Wechselscheine möglich, eine sichere Besitzform, da die Bank Papier nur für wirklich vorhandenes Gold ausgeben darf.

Des weiteren erwähnenswert ist noch das Gebäude der Festumer Commercienammer, in der sich die wichtigsten der

Handelshäuser einen losen Zusammenschluß gegeben haben. Neben den Verwaltungsräumen dieser Gruppe findet man hier auch eine Bibliothek, in der man Aufschluß über fast alle Handelswaren und -wege Aventuriens erhält und die besonders vom Kaufherrn Stoorrebrandt geförderte Handelsschule. In dieser Lehranstalt erwerben die Zöglinge im Verlauf dreier Jahre Kenntnisse in Schreiben und Lesen, Rechnen, Warenkunde, Wegekunde und grundlegenden Umgangsformen.

Fraglich ist, ob noch extra auf die guten Einkaufs- und Übernachtungsmöglichkeiten hingewiesen werden muß, die die Festumer Altstadt bietet. Unter den Gaststätten und Lokalen werden besonders gerühmt das **Speisehaus Scheuter (27)**, dessen Angebot die feinsten Köstlichkeiten der bornländischen und mittelreichischen Küche umfaßt, und das für seine nivesischen Brat- und Grillfleischgerichte berühmte **Kromanskaja (28)**.

Die Neustadt

Im Norden und Osten der Altstadt erstreckt sich auf einer überaus großen Fläche die **Neustadt**. Dieses Viertel entstand nicht so geordnet und geplant wie die Altstadt, sondern aus mehreren kleineren Vororten Festums, in die die wachsende Bevölkerung auswich. Eines der ersten Gebäude, die damals vor der alten Stadtmauer errichtet wurden, war der **Tsa-Tempel (29)**, der bis in unsere Tage keinerlei Anzeichen von Verfall aufweist.

Charakteristisch für die Neustadt ist, daß hier Handwerk und Handel zwar eine wichtige Rolle spielen, noch mehr Bedeutung aber den kulturellen und künstlerischen Einrichtungen zukommt.

Regiert wird die Neustadt von der *Stattherrlichkeit*, einem Rat, dessen Mitglieder von den Bürgern gewählt werden, indem jeder erwachsene Steuerzahler nach einer komplizierten Regelung, die Haushaltsvorständen, Handwerksmeistern und Zunftmeistern eine größere Stimmenzahl zubilligt, seine Stimme(n) abgibt.

Allgemein ist die Neustadt verhältnismäßig dünn bebaut (für eine Großstadt) und immer wieder von Gärten und Parks aufgelockert. So wird sie dann auch nach Norden und Osten von den weiten grünen **Mauergärten** begrenzt. Diese Bezeichnung ist nur dann verständlich, wenn man weiß, daß sich hier bis vor fünfzig Jahren die überaus breiten Wall- und Stadtmaueranlagen befanden, die bei der Stadterweiterung geschleift und durch Grünflächen ersetzt wurden. Von Nordwesten bis Südosten teilen sich die Gärten in verschieden gestaltete und genutzte Abschnitte:

Gleich am Anfang - von Nordwesten gesehen - steht dann auch das letzte militärische Überbleibsel auf dem Ring der Mauergärten: Der **Übungsplatz** wird von den Festumer Soldaten zum Exerzieren, aber auch für Paraden genutzt. Die Truppen der Stadt bestehen übrigens aus den 600 Mitgliedern der Kriegergilde - wohl der einzigen als Zunft organisierten Kämpfergruppe Aventuriens - sowie 800 Seesoldaten der Bornländischen Flotte, die aufgrund ihrer Herkunft ebenfalls sehr enge Bindungen an Festum zeigen, dazu kommen noch die Mitglieder aller Festumer Zünfte, da diese sich auch einmal im Monat an den Waffen üben müssen.

Während diese Kämpfer in der Regel bei sich zu Hause wohnen, sind die im Dienste der Stadt stehenden Söldner außerhalb Festums kaserniert.

Ursprünglich einbezogen in die Wallanlagen und bei deren

Abriß natürlich verschont geblieben ist der Ronda geweihte **Tempel der Löwin (30)**. Seine Herkunft sieht man dem düster-grauen Granitbauwerk noch gut an, so daß es jetzt inmitten des freien Feldes noch mehr wie eine Trutzburg wirkt als früher. Hier treffen sich die Anhänger der Kriegsgöttin zum Gottesdienst, daneben dient die weite Eingangshalle auch zur Weihe der neuen Mitglieder der Kriegergilde. An den Wänden hängen liebevoll von alten Haudegen gefertigte Schlachtengemälde, die bei dem des jeweiligen Scharmützels unkundigen Betrachter eine gewisse Ratlosigkeit hinterlassen. In einem niedrigen Seitenflügel residiert *Ger-not von Halsingen*, Schwertbruder und Meister des Bundes für das Bornland.

Ganz in der Nähe steht auch die **Hohe Festumer Kavaliersakademie (31)**, die mit nur durchschnittlich 50 Schülern und 6 Lehrern relativ kleine Kriegerschule. Obwohl Direktorin Yassula Wolfstein ihren Zöglingen eine durchaus solide Ausbildung bietet, zieht es der bornländische Adel vor, seine Jugend zur Neersander Kämpferschule zu schicken.

Auf der **Norbardenwiese** ist das traditionelle Frühlings- und Herbstlager der wandernden Norbardensippen, die dann zum Handel in die Stadt kommen. Zu den großen Warenschauen herrscht hier immer großer Andrang und eine lauthallende Geräuschkulisse zeigt die Anwesenheit der Händler. Knochenflöten werden geblasen, Steppenhunde kläffen, von Zeit zu Zeit hört man das Brüllen eines der seltenen Zugelche. In jenen Tagen kann der nicht des Alaani mächtige Gast auf einen Besuch in den umliegenden Gasthäusern getrost verzichten: Sie sind - besonders natürlich ohnehin auf den Geschmack der Nordlandhändler abgestimmte Lokale wie das **Zur Elchschaufel (32)** und das **Lavaitzis (33)** - fest in norbardischer Hand.

Unweit der Norbardenwiese findet man auch den vielleicht einzigen feststehenden **Tempel der Mokoscha (34)**. Hier verehren die Norbarden ihre Göttin der Reisenden, Boten und Händler. Doch auch im Sommer und Winter ist das kleine, aber aus wunderschön geflammtem Holz errichtete, bienenkorbähnliche Gebäude nicht leer: Auch die seßhaften Norbarden Festums bringen hier ihr Honigopfer dar.

Geleitet wird der Tempel von "Immenmutter" Bite Barvedis, die auch den Verkauf von - den Norbarden heiligem - Honig und Met lenkt. Und die Bienen in den sechs tempeleigenen Stöcken werden wohl auch in Zukunft immer genügend Nahrung und Blütensaft finden können: Denn der benachbarte Abschnitt der Mauergärten wird vom **Blumengarten** eingenommen: Auf vielen Wiesen und Rasenflächen, aber auch in einem von Mechanicus Sorp Sapwiß Sanderwik konstruierten, fast ganz aus kleinen Glasscheiben zusammengefügt Haus werden Blütenpflanzen von weither gezeigt. So weit ist der große Ruf dieser Anlage gedrungen, daß etwa Markgraf Throndwig von Warunk vor fünf Jahren bei seinem sechstägigen Staatsbesuch vier Tage im Blumengarten verbrachte.

Im Osten dieser Grünfläche schließt der **Tiergarten** an. Er ist allseits von einem Gitter umgeben (Eintritt 2 Groschen) und umfaßt einen Park mit zahlreichen Käfigen, in denen Tiere aus allen Regionen Aventuriens zu sehen sind, sofern sie das Festumer Wetter vertragen. Und das trifft auf erstaunlich viele Arten zu: Neben einheimischen Tieren wie Karenen, Elchen, einem Mammut und einem Säbelzahn tiger erblickt der staunende Besucher einen Elefanten, der der Stadt durch Tar Honak von Al'Anfa geschenkt wurde, Kamele aus

Mherwed, einen Jaguar aus dem Regenwald und verschiedene Affen.

Einmalig in seiner Art ist auch der **Große Gaukelplatz**: Haben andere Städte nur von Zeit zu Zeit Besuch von Gauklern, die dann ihre bunten Künste vorführen, so hat der Enge Rat Festums vor einigen Jahren eine beträchtliche Fläche auf Dauer an Gaukler vermietet, die hier nun Tag für Tag Bären tanzen lassen, Feuer speien und aus den Karten lesen. Dadurch, daß die Buden nicht jederzeit abgebaut werden müssen, haben sich besonders auf dem Gebiet der akrobatischen Künste sehr bemerkenswerte Attraktionen entwickeln können: Im Hochzelt, das auch bei schlechtem Wetter Besucher aufnehmen kann, werden ungeahnte Kunststücke in mehr als zehn Schritt Höhe vorgeführt (Eintritt 3 Gr.).

Gern besucht werden auch immer die Buden, an denen man seine Geschicklichkeit im Messerwerfen, Bogenschießen oder Ringen unter Beweis stellen kann, sowie das Ringenspiel, eine von Mechanicus Sanderwik gefertigte, mit Holzperden bestückte Anlage, die über Wellen und Zahnräder immer im Kreis bewegt wird.

Echte Pferde findet man auf der **Rennbahn**, einer noch recht schlecht ausgestatteten Anlage daneben. Hier findet praiostags immer ein Rennen statt, zu dem alle Pferde in verschiedenen Gewichtsklassen zugelassen sind: 1. Kleinvieh: Paaviponies, Onager, Mherwati; 2. Echte Pferde: Nordmähen, Sveltaler, Khompferde, Beilunker; 3. Schlachtrösser: Elenviner, Norburger Riesen.

Hauptsächlich überlassen die Festumer das Reiten den Jokkeys der professionellen Reitställe und wetten stattdessen gerne und viel auf das Rennergebnis, aber so mancher Bürger läßt es sich nicht nehmen, selbst auf seinem Lieblingsroß das "Feld vor sich herzutreiben". Der Eintritt zur Rennbahn kostet je nach Platz 5 Deut bis 1 Batzen.

Gaukelplatz, Blumen, Tiergarten und Pferderennbahn sind für die Festumer praiostags und an Feiertagen beliebte Erholungsstätten. Die übrigen Teile der Mauergärten sind hingegen noch nicht in besonderer Verwendung, sondern werden zur Zeit als innerstädtische Viehweide und vor allem Anbaufläche genutzt, denn die Stadt will sich bei einer Belagerung selbst von Nahrungsmitteln und eigenen Produkten ernähren können.

Im Süden der Rennbahn, noch innerhalb der Gärten, schließt **Neu-Jergan** an. Hier leben seit der Eroberung Maraskans durch das Mittelreich viele Flüchtlinge bzw. deren Nachkommen, die von König Frumold regiert werden. Die Südmenschen haben sich auch einen guten Teil ihrer Sitten bewahrt: So pflegt man nur noch hier die Kampftechnik, bei der ein Diskus mit messerscharfer Kante so geworfen wird, daß er bei Verfehlen des Ziels in die gepanzerte Hand des Werfers zurückkehrt. Neben der Scheibenwurfbahn auf einem Stück der Mauergärten und den turmähnlichen, verschachtelten Ziegelhäusern ihrer maraskanischen Heimat erbauten die Emigranten noch den kreisrunden **Tempel von Rur und Gror (35)**, den wohl prächtigsten auf dem Festland. Hier hüten die Oberpriester Nitor und Folnor ein gewaltiges tönernes Gefäß mit *Heiligem Wasser* des *Talued*.

Auch von anderen Festumern gern aufgesucht wird das Speiselokal **Freies Maraskan (36)**, in dem man zum Tuzaker Drachenblut als maraskanische Spezialität die typischen runden, mit allerlei Fleisch, Gemüse und viel Käse belegten Marasfladen aus Hefeteig reicht.

Bekannt geworden ist vor allem das Meisterwerk des Wirtes Krezellon Lobrara, die *Marasa Rurica*, auf der der Koch in liebevoller Kleinarbeit vor dem Backen die ganze Erdscheibe aus Schinken, Tobritzen, Käse und grüner Soße nachgebildet hat. Und nur bössartige Zungen sagen, das man diese Köstlichkeit auch besser weit von sich schleudert...

Das Hesindendorf

Gerade noch diesseits der Mauergärten, in der nordöstlichen Ecke der Neustadt, von dieser aber durch die Reste einer alten Mauer und das anders verlaufende Straßennetz klar getrennt, liegt das sogenannte **Hesindendorf**, trotz des ländlich klingenden Namens einer der städtischsten Teile Festums überhaupt.

Mittelpunkt und Keimzelle ist der **Schlangenberg**, eine große Anlage aus Hesindetempel und Magierakademie. Um ihn gruppieren sich die verschiedenen kulturellen Einrichtungen der Stadt, hier haben die Künstler und Gelehrten, die Weisen und Forschenden, die Schaffenden und Bildenden ihre Heimstatt.

Von einer Regierung kann man beim Hesindendorf kaum sprechen, denn der starke Individualismus der Bürger läßt das **Konzil der Künste (37)** zu einer machtlosen Gesprächsrunde werden.

Der sechseckige **Tempel des Wissens (38)** ist der größte der Stadt. Dies mag den Fremden etwas erstaunen, verbindet man die Verehrung der Hesinde doch eher mit südlichen Gefilden wie dem Lieblichen Feld. Aber die Schlangengöttin wird hier aufgrund der norbardischen Tradition auch und vor allem als Schirmherrin und Erfinderin der für Handwerk und Handel so wichtigen Künste des Lesens und Schreibens, des Rechnens und des Kunstschaffens gedeutet. Und so stellen die Festumer sie noch über Phex, dem sie unreflektierte Habgier zuschreiben.

Das Dach der gewaltigen Kuppelhalle ist im Inneren mit einem riesigen Mosaik geschmückt, das in Gold und Grün eine endlos lange Schlange zeigt, die sich allmählich zum kleinen Lichtloch in der Spitze emporwindet und auf ihrer Haut Zeichen und Symbole trägt, die der Eingeweihte als Anspielung auf die Wissenschaftsgeschichte Aventuriens versteht. Einer der vielen Novizen im Tempel wird dem Reisenden gern in zwei oder drei Stunden die Bedeutung erläutern.

Ihr Gegenstück hat die Schlange an der Decke in den zahllosen Pechnatern, die sich auf dem Boden furchtlos zwischen den Füßen der Betenden und Schauenden vorüberschlängeln - und auch der Besucher kann ohne Furcht sein, denn die wie Vulkanglas glänzenden Tiere sind trotz der Länge von 2 Schritt harmlos.

Das Halten dieser Schlangen wird von manchen auf die traditionellen Hausschlangen der Norbarden, von anderen auf den regen Besuch des Tempels durch Hexen zurückgeführt.

In der Mitte der von unzähligen Fackeln erleuchteten Tempelhalle steht der Altar mit dem Bild der Göttin, das sie in norbardischer Festtagstracht mit entblößten Brüsten darstellt, die emporgestreckten Arme von Schlangen umwunden.

Als weitere Abbildungen sieht man die Statuen der Elementargeister von Wasser, Feuer, Erde, Luft, Stein und Schnee in den sechs Ecken des Tempels, an den übrigen Wänden sind die schönsten Artefakte in Tempelbesitz dargestellt.

Auf dem übrigen parkähnlichen, mit Blutulmen und Steinei-

chen bestandenen Gelände befindet sich das Verwaltungsgebäude des Tempels mit den Schlaf- und Wohnräumen der 32 Novizen und Priester, den Amtsräumen der bornländischen Erzwissensbewahrerin Iltscha Krasnakoff sowie den unterirdischen Schatzkammern für die wertvollen Opfergaben.

Ein anderes Bauwerk, das weniger ob seiner Schönheit als seiner weitstrahlenden Bedeutung bekannt wurde, ist ebenfalls hier angesiedelt: Die **Halle des Quecksilbers (39)**. Mehr als bei vielen anderen Schulen gilt hier das Streben eher der Suche nach den Urgründen als dem Meistern eines einzelnen Bereichs: In dieser Magierakademie, die geleitet wird von dem erfahrenen Erzmagier Rakorium, forschen die Zauberkundigen nach dem Wesen der Materie und ihrer Wandelbarkeit.

Deshalb gibt es auch eine reiche Bibliothek, deren Spezialgebiet die Eigenschaften aller festen und flüssigen Stoffe ist und die auch von den Handwerkern Festums gern und häufig genutzt wird.

Seit knapp zwei Jahren befindet sich hier auch die neue **Hauptwerkstatt des Roten Salamanders (40)**, die nach Festum verlegt wurde, um allerlei Streitigkeiten in Norburg zu entgehen und enger mit den Magiern der Stadt zusammenarbeiten zu können.

Die Verbindung aus Magiern und Alchimisten besitzt keine feste Leitung, doch als der große Meister der Kunst genießt besonders Graf Arbeit Magnes von Bollstett Autorität und vertritt das Institut nach außen.

Die dritte hier ansässige Gemeinschaft von Adepten der arkanen Künste ist die **Schwesterschaft der Mada (41)**, die einen kleinen Ordensraum unterhält und auch mit anderen auf dem Gebiet der Linderung von Leiden Tätigen zusammenarbeitet.

Weniger mit arkanen Dingen, aber ebenso mit wichtigen medizinischen Forschungen befaßt man sich im **Therbunitenspital (42)**, wo die grüngewandeten Heiler nicht nur Kranke und Sieche pflegen, sondern mit besonderer Erlaubnis des Engen Rats auch Untersuchungen an den Körpern Verstorbener durchführen dürfen.

Weit amüsanter als dieser mit Leiden und Tod verknüpfte Ort ist die **Festumer Stadtbühne (43)**, die auch im Hesindendorf liegt. Hier werden fast jeden Abend Schaustücke und Singspiele gegeben, die von den Festumern nach anfänglichem Zögern begeistert aufgenommen wurden. Anders als im Süden unterscheidet man hier nicht so streng zwischen Gattungen wie Opern und Schaustücken, da die Musik in beiden eine wichtige Rolle spielt. Tanz und Chorgesang sind die große Leidenschaft aller Bornländer, so daß die meisten wohlhabenden Adligen eine eigene Tanzgruppe unterhalten und sogar bei der Einteilung von Soldaten in Kompanien auf die Singstimmen geachtet wird.

Daneben gibt es noch das Scherzgespräch, das sich aus der bekannten Neigung der Festumer zu Wortspielereien entwickelt hat: Dieser schnelle Vortrag oder Wortwechsel befaßt sich mit aktuellen Vorgängen und bleibt wegen der Verwendung vieler Kürzel und Anspielungen für den Nicht-Festumer oft unverständlich. Wohl vor allem wegen der freimütig geäußerten humorvollen Kritik hat sich diese Kunstform noch nicht über die Stadtgrenzen hinaus verbreiten können, sondern bleibt den Kneipen des Hesindendorfes vorbehalten, in denen sich Zauberer und Alchimisten mit Malern und Literaten treffen und vielerorts Dichterlesungen stattfinden.

Typisch für diese Schenken sind die dem Fremden oft wunderlich vorkommenden Namen, die auf alten Anekdoten basieren. So bezieht sich etwa der Name der bekannten Taverne **Die sieben damischen Elche (44)** auf ein vielbeachtetes Ereignis, als sich einige dieser Tiere auf der Norbardenwiese losrissen und durch die Stadt stürmten, um schließlich den Heilkräutergarten des Spitals abzuweiden.

Völlig klar hingegen ist wohl der Ursprung der auch und gerade von Magiern und Therbuniten aufgesuchten **Halle des Quacksalbers (45)**, in der fast nur Gespräche über Krankheiten, Heilzauber und Obduktionen geführt werden. Der hier ausgeschenkte "Heiltrank" zeigt jedenfalls rasch seine schmerzlindernde Wirkung...

Bekannt ist auch der **Blaue Salamander (46)**, in dem der Alchimistenschüler Rodger Speck seinen kritischen Lehrmeister Proben seiner großen Fertigkeit im Destillieren vorführt.

Abgeraten werden muß leider vom **Tempel von Rum und Grog (47)**; nicht, weil die Qualität des Weines und der Speisen schlecht wäre, aber das Lokal ist häufig Schauplatz von Schlägereien zwischen Gästen und heißblütigen neu-jerganer Rollkommandos.

Nach Süden begrenzt wird das Hesindendorf durch das blumenreiche Gelände des **Tempels der Freude (48)**. Hier nutzen nicht wenige der wohlhabenden Festumer ihre freie Zeit zu ausgedehnten Besuchen - und wie Hesinde die Göttin der ersten Künste ist, so gilt Rahja als Schützerin der leichten Muse, so daß Tag und Nacht lustige Musik ertönt und das Innere des hellroten Kuppelbaus von verschiedenartigsten erotischen Gemälden aus vielen Jahrhunderten geschmückt wird.

Verläßt man den Ring der Gärten entlang der Oststraße, sieht man im Norden die prächtige **Botschaft des Kalifats (49)**. Hier residiert der Gesandte Dschemallah al Daufeni, der auch der Erbauer und Schirmherr des einzigen **Rastullah-tempels (50)** im Norden ist.

Ebenfalls jenseits der Mauergärten, aber noch innerhalb des Neuen Walles liegt im Norden **Prähnsgardt**, dessen Name auf eine alte Aussprache des Götternamens Peraine zurückgeführt wird.

Und wirklich ist das Viertel noch kaum von dem städtischen Trubel Festums erfaßt: Inmitten von Feldern und Wiesen liegen bäuerliche Häuser; im größten residiert der noch immer **Dorfältester** genannte, oberste Sprecher der weit überwiegend nivesischen Bevölkerung.

Denn die ursprünglichen Untergebenen des **Grünen Klosters (51)** zogen fast alle in die Stadt - wie man das übrige Festum hier nennt - und ihre Stelle nahmen Zuwanderer aus dem Norden ein, die die engen Gassen und steinernen Gebäude der Altstadt meiden wollten.

Heute befindet sich in den Räumen des Klosters der Festumer **Tempel der Peraine (52)**, aber nur wenige Anhänger hat die Göttin des Landbaus in unserer Stadt, und nicht einmal alle von ihnen finden den langen Weg hierher.

Im Vergleich dazu besitzt sogar der ganz aus Weißbirkentstämmen gebaute **Wintertempel (53)** mehr Anziehungskraft, zu dem die Firungläubigen von weither kommen, um dem Herrn des Schnees und seiner Tochter zu gedenken. Es gilt als Zeichen des besonderen Segens, der auf dem Ort liegt, daß der Teich vor dem Gebäude selbst in grimmigsten Frostnächten nicht zufriert und so stets einige der schneeweißen

Schwäne beherbergt, die hier als Symbol- und Lieblingstiere der Ifim gelten. Geführt wird der Tempel von der *Schwanentochter*, deren Autorität nicht einmal der des "Weißen Mannes" in Bjaldorn nachsteht.

Ob es sich bei dieser noch jungen Frau aber um eine Halbgöttin handelt, wie die Nivesen glauben, ist höchst unsicher. Im Osten von Prähnsgardt siedeln auch die wenigen Auelfen, die den Weg in unsere große und laute Stadt gewagt haben. Interessanterweise arbeiten hier die sonst so verschiedenen Völker der Elfen und Novadis gerade in einer Sache der Religion zusammen: Einzigartig ist der **Turm des Schweigens (54)** in der Mitte zwischen der Auelfensiedlung und dem Rastullahtempel. Hierhin bringen beide Völker ihre Toten, um sie den Rabenvögeln zu übergeben, die hier stets reichlich kreisen.

In dem weiten Gebiet östlich der Gärten finden sich ansonsten vor allem die Wohnungen der wohlhabenderen Festumer, deren kostbarste aber sind die Häuser an der **Seeuferstraße**, die direkt am Strand des Perlenmeeres entlangführt. Hier werden die Bodenpreise nach jedem Schritt Seeblick berechnet und daher ist das Bauland dermaßen teuer, daß selbst die Reichen nur ein Zimmer schmale, wenn auch sehr lange und hohe Häuser besitzen. Das einzige Gebäude, das darin eine Ausnahme macht, ist die quer zur Promenade errichtete Villa des Handelsherrn **Stoerrebrandt (55)**. All diese Häuser stehen dem Besucher natürlich nur nach ausdrücklicher Einladung offen.

Eine Besichtigung der sicherlich sehenswerten palastartigen Anlage auf der dem Seeufer etwa 200 Schritt vorgelagerten **Goldinsel** ist leider auch nicht möglich, da sich Insel und Residenz im Privatbesitz der Familie Tsirkevist befinden. Im Süden treffen sich die Wasser von Born und Perlenmeer und umspülen gemeinsam die **Jodekspitze**, die weit in die See hinausragt und an deren äußerstem Punkt der große **Leuchtturm (56)** errichtet ist, der wohl seine 30 Schritt emporragt. Eine Besteigung ist gegen fünf Deut möglich und erlaubt an sonnigen Tagen einen einmaligen Rundblick über die Stadt. Doch auch an frühen Herbsttagen erfährt man hier ein besonderes Erlebnis, wenn bei Wolkenhimmel und Bodennebel für den Betrachter alles außer dem Turm in reinstem Weiß verschwindet, so daß in ihm ein Gefühl der Einsamkeit und Götternähe entsteht. Nicht fern liegt die dem Totengott geweihte **Boronsstadt**, jene schattige Nekropole aus prächtigen marmornen Grabhäusern, unter denen sich die mit Fallen und Zaubern wohlgeschützten Gräfte der reichen Familien befinden.

Nur selten kommt jemand hierher, denn man will die Toten in Ruhe ihr eigenes Dasein führen lassen, so daß ein Besuch des gewiß interessanten und lehrreichen Orts nicht möglich ist. Der hiesige Borontempel folgt natürlich dem Puniner Ritus.

Im Westen ist Altstadt und Hafen eine Örtlichkeit vorgelagert, über die man nicht gerne spricht und die hier auch nur kurz behandelt werden soll: Das in der Mehrheit von Goblins bewohnte **Gerberviertel** oder **Westende**. Hier wird die für die Stadt wichtige Fellverarbeitung zu Leder und Pelzen ausgeübt, hier entströmt den Walkbecken und Färbekesseln ein fast unerträglicher Gestank, der zum Glück vom ständigen Ostwind weit fortgetragen wird. Hier sollte der Reisende nur bewaffnet einhergehen und sich besonders vor den *Menschen* hüten, denn den Goblins scheint der Gestank nichts

auszumachen, wer aber als Mensch hierherzieht, hat kein ruhiges Gewissen.

Oberhaupt der Goblins ist die alte Schamanin Mantka Riiba. Man kann darauf vertrauen, daß sie ihre Untergebenen ruhig hält, da sie die Vorteile des gesicherten Daseins kennt.

Ein sehr interessantes Bauwerk ist der **Jagdtempel (57)**, der von Antoli Tschalbatin, einem menschlichen Firungeweihten, geleitet wird. Die Festumer rätseln noch immer, welches Gelöbnis den bekannten Jäger und Waldläufer dazu brachte, bei den Goblins zu missionieren - sicher ist nur, daß Firun den alten Orvai Kurim fast ganz ersetzt hat, andererseits aber nur die Billigung durch die Schwanentochter den "Ketzertempel" bisher vor anderen erbosten Firungläubigen rettete. Sind die Goblins des Westendes immerhin noch ehrliche Arbeiter, so gelten die Bewohner der elenden Hütten am Hang des **Zwielichtberges** als der Inbegriff des Abstiegs. Stammt der Name des Hügels vielleicht auch von dem früheren Brauch, hier oben Abenddämmerung und Sonnenuntergang zu beobachten, so sind heute vor allem die finsternen Gestalten des Ortes zwielichtig zu nennen. Wenn der Gerbergestank vorbeiweht, fragt man sich nicht, warum hier auch die **Hütte des Scharfrichters (58)** steht: So hat es Meister Schlagto Upaatl, der Ork im roten Henkersgewand mit der kupfernen Mondscheibe am Hals nicht weit bis zu Galgen und Blutstein auf der Hügelkuppe, wo übles Diebs- und Mordgesindel seine gerechte Strafe findet. Von den wenigen, denen das Festumer Blutgericht zu Unrecht das Haupt vom Rumpfe trennen ließ, heißt es, daß ihre ruhelosen Seelen nächstens einen alten **Beobachtungsturm (59)** auf dem Zwielichtberg heimsuchen, um von dort ihre unheimliche Klage ins Tal hinabzurufen.

Vom Galgen hat wohl auch die **Schiingenstraße** ihren Namen, die in einem weiten Bogen nördlich des Hügels nach Westen führt. Bekannt gemacht hat die Straße aber eine unvergleichlich vornehmere Einrichtung: Inmitten eines uralten Parade- und Duellplatzes, dem **Beilfeld**, entspringt der Gargelbach, der die Gerbereien mit Wasser versorgt. Hier liegt, auf einem kleinen Hügel und von allen Häßlichkeiten des Westendes abgewandt, das **Hotel zur Quelle (60)**, das beste seiner Art im Bornland, ja, Küche und Zimmer lassen sich nur mit dem *Seelander* in Gareth vergleichen.

In den weiten Sälen des Hotels findet zweimal jährlich die Adelsversammlung statt, auf der über die Geschicke unseres Landes entschieden wird. Zu diesen Zeiten weilen in den Suiten, die sonst von den reichsten Großkaufherren aus ganz Aventurien bewohnt werden, die bedeutendsten Adligen des ganzen Landes, während die weniger wohlhabenden oft in andere Hotels ausweichen oder gar in der Nähe in Reisewagen nächtigen müssen.

Eine gewaltige Zimmerflucht in der ersten Etage wird vom Adelsmarschall, Herzog Jucho von Dallenthin und Persanzig, bewohnt, der die Annehmlichkeiten des Hauses der kalten Residenzfestung einige Meilen nördlich bei weitem vorzieht:

Dort in der **Löwenburg** sitzt seit über hundert Jahren nur noch der kleine Verwaltungsstab des Adelsmarschallamtes, dem die Kronvögtin und der Wappenkönig vorstehen.

Außerdem beherbergt das trutzige kalte Gemäuer die Kriegerschule der bornländischen Elite sowie das Zentrale Wappen- und Adelsmatrikel, in dem alle Adligen eingetragen sein müssen, um Stimmrecht in der Adelsversammlung zu genießen.

Dort draußen befinden sich auch die offiziellen Gästekammern der bornländischen Regierung, doch wer hier statt in der Altstadt oder der Quelle einquartiert wird, merkt rasch, daß er von seinen Gastgebern nicht sonderlich geschätzt wird.

Der Obere Hafen

Weiter im Westen kommt man schließlich zum **Oberen Hafen**, wo die Werften und der Kriegshafen Festums liegen. Hier findet der technisch Interessierte nicht nur ein in seiner Größe einmaliges Trockendock, sondern auch dessen Schöpfer und Meister der Kunst: Mechanicus Sorp Sapwiß Sanderwik, der für seine Genialität im Konstruieren von Mechanismen aller Art sogar von den Zwergen gerühmt wird, die rund um den **Tempel des Erdfeuers (61)** leben und allerlei beim Schiffbau wichtige Schmiedearbeiten ausführen.

Hier herrscht nur wenig vom Trubel des Handelshafens. Vor allem werden Segel und Seile gemacht und aus Eichen-, Ulmen- und Föhrenholz Schiffe wie die schnellen Karavelen, stolzen Karracken, dickbäuchigen Koggen und hochbordigen Galeonen konstruiert, die zu Festums Ruhm begetragen haben.

Doch wird das auf dem Born herbeigefloßte Holz auch anders verarbeitet: zu den Fahrzeugen der bekannten **Stellmacherei Stoorrebrandt (62)** etwa oder in der **Städtischen Papiermanufaktur (63)**. Vom üblichen Kanzlei- und Briefpapier bis hin zu dem Büttenpapier mit Wasserzeichen für Wahlzettel und Wechselscheine wird hier alles in der Verwaltung wichtige Schreibmaterial erzeugt und auch nach weithin verschickt.

Um einer oft gestellten Frage zuvorzukommen: Eine genauere Besichtigung des Kriegshafens ist leider nach einem Gesetz der Adelsversammlung nicht möglich, doch sei der Reisende versichert, daß die mächtigen Galeonen im Falle eines Krieges auch sein Wohl wie das ihrer Heimatstadt Festum erfolgreich gegen alle Angreifer verteidigen werden - und wer am ersten Efferd hier weilen sollte, wird in den einmaligen Genuß der großen Schiffsparade kommen, wenn die schönsten der Kriegsschiffe, begleitet von zahllosen Handelsseglern, majestätisch den Born hinabgleiten, um die Jodekspitze biegen und vorbei an Seeufer und Goldinsel paradieren.

Am Oberhafen findet man auch die sogar für Stoorrebrand-

ter geeignete Bornfähre, die die einzige Möglichkeit zur Überquerung des hier zwei Meilen breiten, im Sommer träge dahin strömenden Flusses darstellt. Die Beförderung einer Person oder eines Pferdes kostet drei Groschen, eines Wagens oder Schlittens einen Batzen.

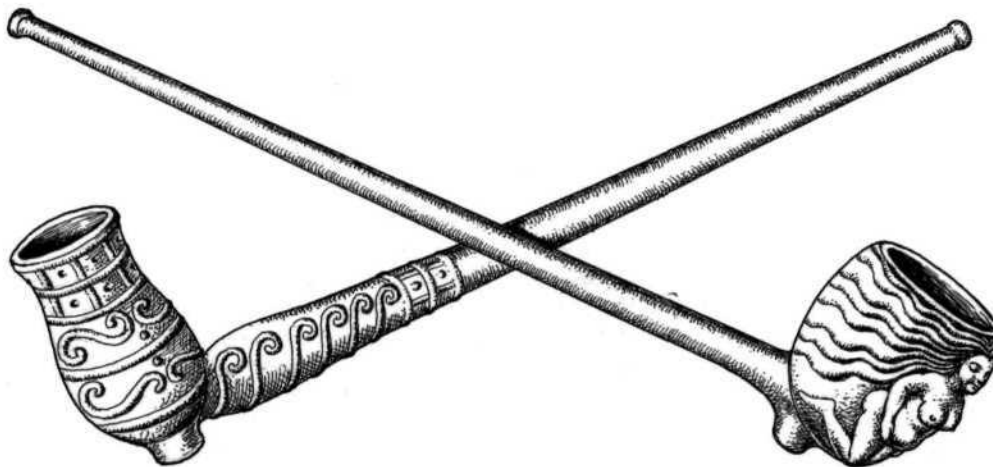
Rund um den **Oberen Hafen** wohnen schließlich auch noch viele Hersteller von Schiffszubehör und auch einige Tavernenwirte, die die auf Schiffen im Trockendock zurückgebliebenen Seeleute als Kunden haben. Ein oft zu hörender Name für dieses Viertel ist **Klein-Grangor**, denn von jener Inselstadt am Meer der Sieben Winde kamen die ersten Siedler, die vom Theaterorden als Deich- und Schiffbauer hierhergeholt wurden.

Ihr Werk sind etwa die meisten der stolzen Festumer Galeonen und der **Große Deich**, der den Oberen Hafen vor dem alljährlichen Frühlingshochwasser schützt. Beaufsichtigung und Instandhaltung dieses Bauwerks ist nur einer der vielen Aufgaben, die dem **Bornkönig** Joost ter Goom obliegen: Daneben kontrolliert er noch die gesamten Bornflüsse, gibt ihnen Regeln und schlichtet ihre Streitigkeiten untereinander und mit Kaufleuten und Passagieren. Da Meister Joost einerseits in seiner Jugend zur See gefahren ist und andererseits heute eine bekannte Werft betreibt, soll er wohl die Interessen abwägen können.

Regiert wird Klein-Grangor mit dem Oberen Hafen von der **Steuerstube**, einem Gremium, dessen vierzehn Mitglieder - die "Steuerleute" - zur Hälfte vom Engen Rat ernannt und zur Hälfte von den Bürgern gewählt werden. Der Vorsitzende Steuermann ist Henk ter Straten, seine Stellvertreterin ist Tineke ter Goom.

Außer vom Schiffbau leben die Klein-Grangorer vom Handel, denn sie haben sich ihren kaufmännischen Geist bewahrt.

So findet man denn auch hier draußen den **Tempel des Fuchses (64)**, in dem man den Phex verehrt. Zu erkennen ist die in einem normalen Bürgerhaus untergebrachte Weihestätte zuerst an dem blauen Rauch, der noch stärker aus den Fenstern quillt als bei den übrigen Häusern: Der Handel mit Knaster und Pfeifenkraut aller Art, vor allem aber dem starken Mohacca, liegt fest in den Händen der Klein-Grangorer, die das würzige Blattgehäcksel gerne und viel in eigenartigen langstieligen Tonpfeifen rauchen und es sogar dem Phex als Brandopfer darbringen.



Reisewege durch das Bornland

Immfolgenden beschreiben wir einige Routen, auf denen der Reisende das Bornland durchqueren kann. Da sich unser Führer durch das Land vor allem an den soliden, auf seine Bequemlichkeit und Sicherheit bedachten Leser wendet, legen wir das Schwergewicht auf solche Strecken, die weitgehend durch zivilisierte Gebiete und über gut passierbare Straßen führen.

Mancher Weg dürfte auf Wildpfaden und ähnlichem schneller zurückzulegen sein, aber von solchen Touren kann hier nur energisch abgeraten werden, denn trotz aller Bemühungen der wackeren Bornländer ist die Natur ihres Landes in

weiten Gebieten keineswegs gebändigt; ganze Landstriche stehen - zumal in der langen Winterzeit - unter der Herrschaft der Wolfsrudel und anderer wilder Kreaturen, und keine Büttel oder Milizionäre können dem Wanderer Schutz bieten.

Zur kurzen Charakteristik der am Wegesrand zur Rast ladenen Gasthäuser verwenden wir die gebräuchlichen Abkürzungen: GR: Gemeinschaftsschlafrum; EZ: Einzelzimmer; DZ: Doppelzimmer, wobei das Vorhandensein von Einzelzimmern für gewöhnlich auf eine gewisse, gehobene Qualität des Etablissements schließen läßt.

Strecke 1: Die Kaiserstraße von Festum nach Usnadamm

Als die Hauptverbindung mit dem Mittelreich ist die Kaiserstraße besonders gut ausgebaut und befestigt: Soweit der Boden das überhaupt zuläßt, ist sie wie eine Reichsstraße fünf Schritt breit und durchgängig mit Stein gepflastert. Die alle fünfzehn Meilen zu findenden Stationen und Herbergen werden nur in Auswahl erwähnt.

Von **Festum** aus über den Born, danach südwärts. Die Straße verläuft zuerst durch die wichtige Kronfestung **Bangra**, die vor zwanzig Jahren von der Adelsversammlung als "Gegensstück" zu Festum errichtet wurde. Burg und Dorf haben heute etwa 245 Einwohner, von denen die Bauern als Geheimnisträger unter verschärfter Leibeigenschaft stehen, da sie vielleicht die Bauarbeiten beobachtet haben. Trotz dieser Vorsichtsmaßnahme fahren immer wieder Bauernmädchen und -burschen in eilig zurechtgezimmerten Booten über den Born nach Festum oder zu in der Mündung verweilenden Schiffen. Reisende seien ermahnt, daß die Fluchthilfe für Bangrabauern von der Adelsversammlung mit der Todesstrafe durch Peitschenhiebe belegt worden ist. An Herbergen findet man den **Rotstein** (GR, 6EZ)

Weiter südlich erreicht die Kaiserstraße das Meer. Hier wurde - im Zusammenhang mit Bangra - die Ortschaft **Tsastrand** (134 E.) gegründet, die in Kooperation mit dem benachbarten **Neuhafen** (89 E.) Festum den Rang ablaufen sollte. Heute ist dieser Anspruch weitgehend vergessen oder wird verschämt verschwiegen, die Orte aber sind sehenswerte Fischerdörfer mit viel zu großen Werftanlagen, auf denen aber mehrmals jährlich ein Gauklertreffen stattfindet.

Gasthäuser: *Herberge Meersturm* (GR, 5EZ, 3DZ), *Gasthof bei Onkel Igor* (GR, 4DZ)

In **Baldrom** (345 E.) findet man eine große Schwarzeiche, die gut und gerne über eintausend Jahre alt sein mag. Am Stamm, der von drei großgewachsenen Frauen oder Männern nicht umfaßt werden kann, sind die Namenstafeln aller Herrscher dieses Gebietes, von den ersten Markgrafen Drachensteins bis zum heutigen Adelsmarschall zu sehen - zumindest seit zweihundert Jahren bringt jeder Marschall

seine Tafel im ersten Jahr seiner Regentschaft beim Besuch in Baldrom selbst an. Bei dem Baum wird man oft zahlreiche Gläubige der Peraine, aber auch Druiden und Hexen erblicken, die aus dem Rauschen der Blätter eine Botschaft zu entnehmen hoffen. Unweit der Eiche findet sich ein vielgerühmtes Kloster der Badilakaner, das jedem Reisenden gastfreundlich Unterkunft gewährt.

In Meeresnähe liegt das kleine Dorf **Neu-Wulzen** (89 E.), das seinen Namen von dem in der Nähe zu suchenden Ort Wulzen hat, der hier vor mehreren Jahrhunderten von einer Wanderdüne allmählich begraben wurde, wobei sogar der reiche Hesindetempel im Stich gelassen worden sein soll, wie die Sagen berichten. Wie dem auch sei - der Blick von der großen Wulzener Düne auf das Perlenmeer bei Sonnenaufgang ist ein lohnendes Naturschauspiel.

Allmählich wird der Reisende am Abnehmen der Waldgebiete feststellen, daß er sich den Misa Sümpfen nähert, die eine wirksame Bastion gegen nicht zu erwartende, aber doch nie auszuschließende Angriffe aus dem Neuen Reich sind.

Am Rande der Sümpfe liegt **Skorpsky**, der südlichste große Handelsplatz des Bornlandes - wenn man das umstrittene Vallusa nicht mitzählt. Mit 879 Einwohnern ist Skorpsky eine nennenswerte Stadt und zugleich ein wichtiger Knotenpunkt. Hier treffen sich die Wege von Ysilia und von Vallusa auf ihrem Lauf nach Festum. Auf dem Markt der Stadt müssen nach dem alten Stadtprivileg von 456 die aus Tobrien kommenden Güter erst zum Verkauf angeboten werden, ehe sie nach Festum weitertransportiert werden dürfen, so daß viele Festumer Kaufherren hier Agenten und Aufkäufer besitzen. An einheimischen Erzeugnissen wird in Skorpsky vor allem das sogenannte Schilfpergament verkauft, eine kostbare Papyrusart. Sie gilt als besonders edel und wird gern vom Festumer Efferdtempel für Niederschriften verwendet, aber sonst mehr und mehr vom Papier verdrängt.

Gasthöfe: *Hotel Stoorrebrandt* (8EZ, 8DZ), *Zum Toten Ochsen* (GR, 4EZ, 4DZ), *Zum Füllhorn* (GR, 5EZ, 5DZ), *Fuhrmanns Trost* (GR, 3EZ), *Sumpfschänke* (GR)

Gleich nach Skorpsky biegt die Kaiserstraße in südwestlicher Richtung ab und verläuft im Norden der Sümpfe. Die bebauten Felder am Wegesrand werden spürbar weniger und machen fetten Feuchtwiesen mit Bornisch Bunten und hier und da Wanassi-Rindern Platz, auch sieht man viele Obstgärten.

In dem Dorf **Ahrholt** (156 E.) wurde zuerst die Spezialität hergestellt, die heute im Bornland, in Weiden und Tobrien als Krönung eines Mahles gilt: Ahrholter Apfelkäse, für den man Apfelstücke kocht, püriert, mit Honig, Quark und Eiern mischt und zwischen Brettern zu einer köstlichen mürben Masse preßt, die mit saurer Sahne zum Nachtisch gegessen wird. Der "Echte Ahrholter" ist als erlesenes Geschenk oder Mitbringsel durchaus auch für Höhergestellte geeignet und im Ort in Leinensäckchen von zehn Unzen für einen Groschen erhältlich. Herberge: *Bei Gaisa Tilts* (GR, 6EZ, 3DZ) An der Misa kommt man an die Grenze des Bornlands. Hier

liegt der einzige auch von Gruppen mit mehr als zwanzig Wagen nutzbare Übergang über den Fluß: Im Osten beginnen die recht unwegsamen Sümpfe, im Westen sind die Gobiinka und die Usna vor ihrem Zusammenfluß viel zu stürmisch und reißend. Und so findet man hier die bedeutende Grenzstadt **Usnadamm** (564 E.), die ihren Namen von der fünfzehn Schritt hohen Staumauer hat, die zur Beruhigung der Misa gebaut wurde; hier beginnt auch die Wasserleitung in die Stadt Vallusa, die den Misastausee so als Wasserspeicher nutzt. Durch den flachen, steinigten Fluß zu Füßen des Dammes verläuft die Furt ins Mittelreich und nach Ysilia. Die mächtige Burg Usnadamm schützt die Furt und den Damm gegen Angreifer aus den Sümpfen und den Bergen, befehligt wird sie von Burgvögtin Kara Stavoklis, die vom Adelsmarschall ernannt wurde.

An akzeptablen Gaststätten findet der Reisende die *Grenz-wacht* (GR, 3EZ, 3DZ) und *Zum Füllhorn* (2GR, 6EZ, 6DZ).

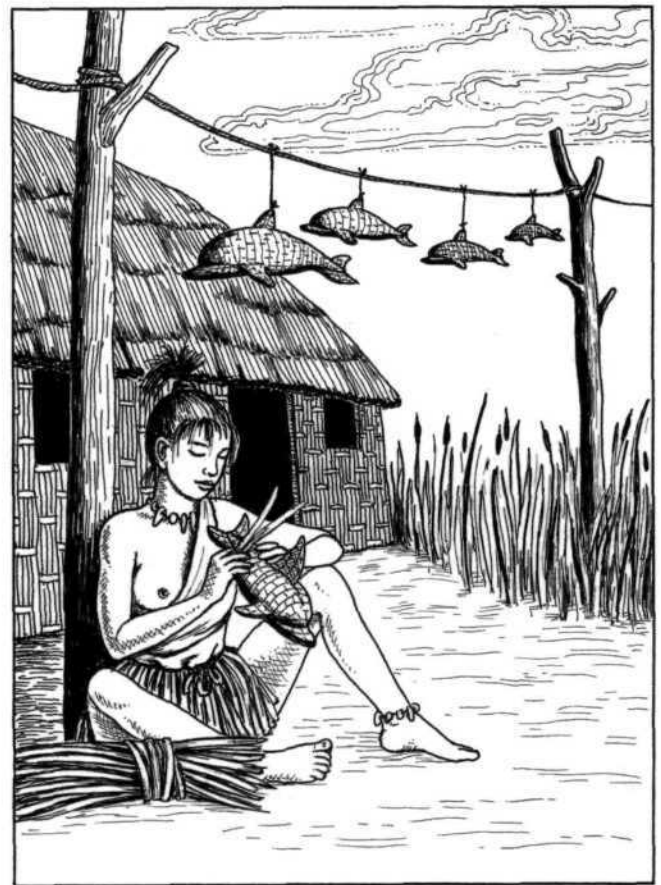
Strecke 1a: Auf dem Sumpfpfad von Skorpsky nach Vallusa

Von Skorpsky kommt man in südlicher Richtung auf einem meist drei Schritt breiten, mit Holzstämmen ausgelegten Pfad durch die Misasümpfe. Im Sommer ist dem Reisenden bedeckende Schutzkleidung und ein Schleier zur Abwehr der unangenehmen bis gefährlichen Modernücken sehr zu empfehlen. Der Anblick dieser Landschaft ist nicht jedermanns Sache: Mannshohes Gras und Schilf wachsen bis dicht an den Pfad heran und bieten schleichenden Sumpfkreaturen Schutz vor dem Blick des Wanderers. In dem üppigen graugrünen Gestrüpp schimmern unzählige große und kleine Wasserlachen von brauner bis pechschwarzer Farbe. Aus manchen Tümpeln steigen blubbernde Blasen auf. Flechtenbehängene Baumleichen recken die kahlen Äste in den Himmel. Wie in vielen Sümpfen Nordaventuriens zeigen sich auch in diesem des öfteren Irrlichter und andere Erscheinungen, auf die man gefaßt sein sollte.

In der winzigen, auf Pfählen und Plattformen errichteten Ortschaft **Rathein** leben die 45 Einwohner von der Bettelei und der Jagd auf Fischotter und Sumpffische, die sie mit Genuß verspeisen. Ihre Herrin, die Gräfin von Rathein, pflegt sich Gerüchten zufolge gegen Geschenke den reisenden Händlern hinzugeben. Einzige sichere Übernachtungsmöglichkeit ist die mit Festumer und Vallusaner Mitteln erbaute *Händlerklause*, die den Absolventen der Festumer Handelsschule kostenlos und allen übrigen Reisenden für einen Groschen ihren Schlafsaal zur Verfügung stellt.

Inmitten der ebenen Sumpfgegend findet man den **Mörderstein**, einen Findling von drei Schritt Höhe und vielen Quadern Gewicht, der senkrecht gespalten ist. Der Sage nach soll hier ein Wegelagerer seine Opfer so fest gegen den Fels geschmettert haben, daß der zerbrochen sei - später habe dann ein Trupp Festumer Söldner den Schurken gefaßt, in den Spalt geworfen und dort langsam verhungern lassen, während vor seinen Augen Festmahle gehalten wurden. Und wirklich sind im Spalt (menschliche?) Knochen zu sehen und dunkle Gestalten versammeln sich hier in den Tagen ohne Namen und weben böses Gespinnst, so daß kein ehrlicher Mann hier gerne länger als irgend nötig oder gar über Nacht verweilen mag.

Besondere Beachtung sollte man auch dem kleinen Dorf **Aurghrhrropp** schenken. Die naheliegende Vermutung, es



handele sich bei diesem Ortsnamen um einen Fehler des Verfassers oder des Setzers, kann nur entkräftet werden, wenn man daraufhinweist, daß die 146 Einwohner dem seltenen Volk der Molochen angehören. Diese recht gering entwickelten Leute leben überwiegend von Wildbeuterei, so daß ihr wichtigster Beitrag zur bornländischen Kultur auch ein unerwartet wohlschmeckender Schilfkolbeneintopf mit Dörrfisch ist.

Der Reisende, dem man mit Neugierde und Respekt begeg-

nen wird, sei noch einmal an den Schutz erinnert, den Efferd diesen Wesen angedeihen läßt, so daß man sich jeden Spottes enthalten und lieber die handgeflochtenen Schilf-Delphine bewundern sollte, die die Molochen ihrem Gott opfern, aber auch an durchreisende Händler und Bornlandbesucher gegen metallene Werkzeuge und Salz eintauschen. Übernachten - so man sich dazu genötigt fühlt - kann man in der einzigen Schenke am Ort, *Bei Ghrruffhtrjrapph* (GR), die trotz ihres Names nicht etwa von einem Molocher, sondern von einem Norbarden betrieben wird.

Ein Hinweis noch zur vereinfachten Aussprache molochischer Namen: Hinter -rr-, -pp- und -ff- bleibt das -h- stumm.

Nach weiteren acht Meilen über verschlungene Wege durch die Sümpfe erreicht der Reisende die Misa - und damit die Grenzstadt **Vallusa** mit ihren 2687 Einwohnern. (Die Aufnahme der Stadt in einen Reiseführer, der sich dem Bornland widmet, geschieht nur zur Bequemlichkeit des Benutzers und soll keinerlei Stellungnahme im bornländisch-tobrischen Grenzstreit zum Ausdruck bringen.)

Die Handels- und Hafenstadt zwischen dem Bornland und Tobrien liegt auf der Vallusaner Insel mitten in der Mündung der Misa. Durch die dichtgedrängte Bauweise auf beengtem Raum entstanden die bis zu sechsstöckigen Hochbauten, die den Anblick der Stadt von See aus unverkennbar machen.

Die Stadt ist Sitz mehrerer bedeutender Handelshäuser und einer Botenstation der Beilunker Reiter. Gegründet wurde sie vor fast tausend Jahren als Vorposten des Neuen Reiches in der damals wilden und goblinreichen Gegend zwischen Dogul und Born. Rasch entwickelte sich die Siedlung dank der geschützten Insellage und wurde 100BF Residenz des Markgrafen der neuen Provinz Drachenstein. Bis zur Ansiedlung des Theaterordens im Bornland war Vallusa der nördlichste Hafen am Perlenmeer und hatte beinahe Monopolstellung im Pelzhandel, seine Handelsbeziehungen reichten bis Belhanka am anderen Ende Aventuriens.

Anders als der Teil der Provinz nördlich der Misa kam die Stadt nach dem Aussterben der Markgrafen nicht an das Bornland und wurde auch nicht von Tobrien einverleibt. Diese zufällig errungene Unabhängigkeit hat Vallusa bis in unsere Tage erhalten können.

Die Zeit der Priesterkaiser überstand Vallusa relativ gut, da die Besatzung der Ordensburg bis auf vier Leute bereits gen Baliho gezogen war und das Praiosheer nach seinen Siegen im Bornland weiter misaaufwärts vorbeizog und sich mit der Ergebnheitsadresse der Stadtväter - und der Schließung der anderen Tempel - zufriedengab.

Eingeschlossen zwischen den Provinzen Bornland und Tobrien, wurde Vallusa 655BF nominell Teil des Reiches, blieb aber als "Stadtfreyheit" faktisch ebenso unabhängig wie die Bergkönigreiche der Zwerge. Mit der Unabhängigkeit des Bornlands 755BF erhielt auch Vallusa die volle Freiheit zurück.

Der Besucher sollte sich vor jeder Einmischung in die Zugehörigkeitsdiskussion hüten, um aber manche sonst dunkel bleibenden Zusammenhänge zu enthüllen, folgt hier doch eine kurze Übersicht über die Parteien: Die bornländische Adelsversammlung und der tobrische Herzog in Ysilia stimmen in einem überein: Vallusa ist keineswegs unabhängig und dies auch rechtmäßig nie gewesen, sondern untersteht einzig und allein dem benachbarten Staat - welchem der beiden jedoch, ist die entscheidende Frage. Die überwälti-

gende Mehrheit der Vallusaner pocht dagegen auf ihre Unabhängigkeit und führt dazu neben dem Zeughausschwur auch das Ilsurer Edikt Kaiser Eslams an, der die Stadt eben nicht einer Provinz eingliederte.

Äußeres Zeichen der Unabhängigkeit ist auch, daß sowohl Bornländische wie Reichsmünzen anerkannt werden und zugleich eine eigene Währung besteht: Der Vallusaner *Witten* ist einen Batzen oder Dukaten wert und hat zehn *Stüber* und hundert *Flindriche*.

Sehenswürdigkeiten:

Rund um den Zwergenplatz im Osten der Stadt liegen die wichtigsten Amtsgebäude, die aufgrund ihres hohen Alters sehenswerte Zeugen der Zeit der ersten Klugen Kaiser sind. Das Rathaus beherbergt neben allerlei Kanzleiräumen das Stadtarchiv, das für zwei Stüber pro Tag auch für Fremde zugänglich ist, den Ratskeller, der eine vielfältige Auswahl guter Speisen und Biere bietet und schließlich den Großen Ratssaal, wo einmal wöchentlich der vierundzwanzigköpfige Stadtrat zusammentritt. Ebenfalls am Zwergenplatz liegen der Tempel der Peraine, der von einem kleinen, aber sehenswerten Blumengarten umgeben ist und der ehemalige Rondratempel, der heute nur noch von einem Novizen des Ardaritenordens betreut wird und statt dessen die Wohnungen und Übungsräume der zwanzig Stadtbüttel enthält. Die gläubigen Anhänger der Kriegsgöttin aber gehen zum Opfern in die Kapelle der Ardaritenfestung.

Im Norden der Garnison findet man schließlich noch das Gerichtshaus mit einem kleinen Praiosschrein und den Kerker. Das wichtigste Bauwerk der Stadt aber, das dem Zwergenplatz seinen Namen gab, ist die Große Wehrmauer mit dem Ingerimtempel. Dieses Bauwerk wurde noch zu Lebzeiten Kaiser Rauls aufgeführt, und eine schöne Sage rankt sich um seine Entstehung (vgl S.16). Und fürwahr sieht die aus grauem, zur Stadtseite mattschwarz poliertem Basalt erbaute Mauer mit ihrer Höhe von fünfzehn Schritt überaus riesenhaft aus - der hylailische Kaufmann ist zu verstehen, der dieses Werk irrträumlich den gewaltigen Zyklopen seiner Heimat zuschrieb.

Nach Westen hin öffnet sich der Platz zur Marktstraße, die die gesamte Insel in die bornländische und tobrische Seite teilt. Diese Bezeichnungen sind rein örtlich zu verstehen, und der Stadtrat bekämpft sie seit langem vergeblich, um den Eindruck einer Zugehörigkeitserklärung zu vermeiden.

Würde aber einmal die Macht Festums schwinden und Tobrien mit der Adelsversammlung zu einer Einigung kommen - eine Teilung der Stadt entlang der Marktstraße wäre ihr Tod: Denn diese breite Straße, die schon mehr einem langen Platz gleicht, ist das Handelszentrum Vallusas, und ein Kontor mit Blick auf die Marktstraße ist das Ziel jedes aufstrebenden Kaufmannes. In diesem Bereich finden wir deshalb auch die höchsten der Vallusaner Hochhäuser mit vier oder fünf Stockwerken; unübertroffen aber ist das Kontor der Kauffrau Latorga Lilibnieka, dessen sechs Etagen niemand mehr überragen kann, denn schon jetzt ist die Höhe des Feuerturmes beinahe erreicht - nur drei Spann fehlen noch...

Die lange Marktstraße ist in einzelne Abschnitte geteilt, die nach der jeweiligen hauptsächlich verkauften Warenart benannt sind. Von Osten nach Westen sind dies: der Fischmarkt, der Krautmarkt (wo auch Obst und Blumen verkauft werden), der Eisenmarkt (Werkzeuge aller Art), der Holzmarkt (mit

Kohlen), der Brotmarkt und der Eiermarkt (mit Geflügel- und Fleischverkauf).

Nördlich und südlich der Marktstraße finden sich die Wohngebiete, in denen die Häuser ebenfalls eine Höhe von bis zu fünf Stockwerken erreichen. Außer dem geschäftigen Treiben, wie man es in jeder Großstadt findet - Leute, die zum Einkaufen eilen, fliegende Händler, die lautstark ihre Waren anpreisen, Bettler, die den Passanten die Schalen oder geöffneten Hände entgegenstrecken, alte und junge, auf jeden Fall aber bunt und grell herausgeputzte Gunstgewerblerinnen - sieht man hier auch die typischen Vallusaner Wasserträger. Denn in dieser Stadt ist Süßwasser rar, Quellen selten und das Misawasser rund um die Insel viel zu brackig, so daß das kostbare Naß von weither in einer Leitung aus tönernen Röhren in der Flußmitte herbeigeführt und in Eimern, von denen je zwei an einem Joch hängen, verteilt werden muß. Zu beiden Seiten der Insel gibt es Hafenanlagen, die von zahlreichen Schiffen aufgesucht werden.

Von Zeit zu Zeit erblickt der Reisende im Hafen besonders malerische Gefährte: Kreisrunde Schilfboote der *Floßleute*, wie sie hier genannt werden, eines kleinen und kleinwüchsigen Völkchens von recht dunkler Hautfarbe. Sie leben fast das ganze Jahr über auf der hohen See und ernähren sich von Fisch und mitgeführten Kaninchen. Deren Felle - und Trockenfisch - tauschen sie ab und zu in Vallusa und Ilсур, sehr selten auch in Festum, gegen Werkzeug und Mehl. Solche

Besuche ereignen sich meist am Ende des Frühlings, wenn die Floßleute von der Schilfernte in den südlicheren Marschen kommen. Dem Anschein nach kennen die Floßleute kein Geld und nehmen es auch nicht an, wie sie auch keinen Fürsten über sich anerkennen, sondern bei Bedrängnis einfach des Nachts aus den Häfen verschwinden und manchmal auf Jahre nicht zurückkehren. Herkunft, Glaube und Sprache sind völlig unbekannt, da in der Regel einer der Floßbewohner etwas Neuaventurisch beherrscht. Manche Gelehrte vergleichen übrigens die eigentliche "Floßsprache" mit der der Mohas.

An Verbindungen mit dem Festland gibt es die Tobrische und die Märkische Brücke, die mit jeweils 154 Schritt zu den längsten Brücken Aventuriens zählen. Zur Unterhaltung dieser Bauwerke - die ständig in gleich gutem Zustand sein müssen, damit die Stadt nicht unversehens nur noch mit einem Nachbarn verbunden ist - erheben die Städtischen Brückenwarte einen Zoll von jeweils fünf Deut für Vallusaner und einem Groschen für Auswärtige.

Gasthöfe: Dem Reisenden bietet Vallusa vielfältige Übernachtungsmöglichkeiten, die hier nur auszugsweise angegeben werden können (Eine vollständige Liste gibt es im Rathaus): *Hotel Tobrischer Hof* (GR, 20EZ, 10DZ), *Hotel Märkischer Hof* (GR, 20EZ, 10DZ), *Haus Drachenstein* (GR, 15EZ, 10DZ, Bad), *Gasthof zum Reiter* (GR, 6EZ, 6DZ), *Zum Füllhorn* (GR, 7EZ)

Strecke 2: Die Küstenstraße von Festum nach Neersand

Die Küstenstraße ist als eine der wichtigsten Verbindungen des Bornlands durchgehend mit Backsteinen gepflastert, nie weniger als vier Schritt breit und damit den südlichen Reichsstraßen nahezu ebenbürtig. Eine berittene Reisegruppe oder eine Kutsche kann die Strecke in drei Tagen hinter sich bringen, ein Handelszug braucht in der Regel fünf.

Festum verlassen wir in nordöstlicher Richtung durch das *Neersander Tor*.

Etwa die ersten 90 Meilen verläuft die Straße durch relativ dichtbesiedeltes Gebiet; nahe des Weges erblickt der Reisende üppige Felder, auf denen Hafer, Roggen und Kartoffeln gedeihen und Weiden, von denen Norburger Riesen, Nordmähen oder Bornische Bunte zu ihm herüberschauen. Vom Meer wird die Straße meist durch einen bis zu zwei Meilen breiten Dünengürtel getrennt. Ein Ausflug zu einem der schmucken Fischerdörfer an der Küste wird sehr empfohlen. - Ein besonderes Produkt dieser Gegend ist der Bernstein*, das "Bornländische Gold", das in nutzbarer Qualität nur zwischen Born- und Walsachmündung gefunden wird.

Im Dorf **Soprieten** (156 E), drei Meilen seewärts, bietet die *Schenke zum Blauen Netz* einen guten Mittagstisch mit fangfrischen Fischgerichten.

Als Übernachtungsort ist die kleine Stadt **Garbein** (364 E.) gut geeignet. Der Efferdtempel mit der aus einer angeschwemmten Wurzel geschnitzten Delphinfigur und die Reste einer kleinen Ordensburg sind sehr sehenswert, Unterkunft findet der Reisende im *Gasthof Peschelei* (GS, 8EZ, 5DZ) und in der Pension *Meerblick* (4EZ, 3DZ).

Das hübsche Fischerdorf **Garbeidüne** (105 E.) hat sich in den letzten Jahren zu einem beliebten Ausflugsziel der Festumer entwickelt. Besonders die wohlhabenderen jungen Bürger kommen sommers für einige Tage hierher, um sich vom Trubel ihrer Heimatstadt zu erholen.

Das Baden und Schwimmen in der See ist in letzter Zeit zu einer Lieblingsbeschäftigung der reicheren Festumer geworden, da es - in Maßen getrieben - nach neuesten heilkundlichen Erkenntnissen eine entspannende und kräftigende Wirkung hat. Dabei kleide man sich tunlichst in spezielle, den ganzen Körper bedeckende Schwimmgewänder aus leich-

*Der Bernstein ist unbekannter Ursprungs. Manche Gelehrte glauben, er entstünde aus den Tränen des Praios oder des Ucuri, die über die Gesetzlosigkeit der Irdischen weinen, doch scheint diese Wehleidigkeit bei solch hochherrschaftlichen Göttern unwahrscheinlich. Viele meinen auch, er entstehe aus dem Harn des Sonnenluchses und dem staubfeinen Sand der Strände, schließlich lehren auch wieder einige Alchimisten, daß

der Bernstein eine besondere Form des gelben Schwefels sei, denn er brennt wie dieser. Auf jeden Fall aber ist der Bernstein sehr begehrt: Als Schmucksteine werden vor allem die goldklaren Steine, doch auch die milchigweißen nach ganz Aventurien ausgeführt; die Bernsteindreherzunft in Festum versteht es, aus den bis zu zehn Stein schweren Brocken wahre Kunstwerke, aber auch hübsche Gebrauchsgegenstände zu fertigen.

Sogar der Bote des Lichts, Jariel Heliodan in Neu-Gareth, trägt als Seehilfe Festumer Augengläser aus Bernstein, die ihm den berühmten goldigen Blick geben. Dem Praios dient der Bernstein auch noch auf andere Weise: Als Rauchopfer verbrannt, erfüllt er die Tempel des Gottes mit süßem Wohlgeruch. Bernstein minderer Qualität findet in Öl gekocht als edler Lack Verwendung. Man findet den edlen Stein in der

Kegel am Strand, doch gibt es auch Stellen, wo er aus der Erde gegraben wird. Nach altem Gesetz aus der Ordenszeit gehört der gesamte gefundene Bernstein dem Staat und muß - gegen einen guten Finderlohn - abgeliefert werden. Heute wird dies bei kleineren Stücken nicht mehr so eng gesehen, das Unterschlagen von Brocken von über einer Unze Gewicht wird allerdings auch weiterhin empfindlich bestraft.

tem Stoff, die die Haut vor bräunenden Sonnenstrahlen schützen. (Besonders gern werden natürlich Strände mit so puderfeinem Sand aufgesucht, wie man ihn rund um Garbeldüne findet. Dadurch wurde der Andrang hier allerdings so groß, daß die selten gewordenen Zimmer zu äußerst hohen Preisen vermietet werden: Man rechne mit acht Groschen für das Einzel- und zehn für das Doppelzimmer bei oft einfacher Ausstattung.

Gasthöfe (in der Regel von Travia bis Peraine geschlossen): *Hotel Festum* (4EZ, 2DZ), *Hotel Gareth Hof O EZ*, 2DZ), *Hotel Aventurien* (4 EZ), *Hotel Seeblick* (2GS, 2EZ, ca.500 Schritt landeinwärts), *Pension Olff* (GS, 5EZ, 5DZ)

Ruckenau (145 E.) liegt am kleinen Bach Rucke, der hier eine Furt besitzt. Die wohlschmeckenden Ruckenauer Spratzen, kleine Haferküchlein mit Räucherfisch-Füllung, haben den Ort bekannt gemacht. Schenke *Zum Bratfisch* mit Schlafsaal. Hinter Ruckenau werden der Sand und die Dünen allmählich abgelöst von lehmigerem Boden von blaugrauer Farbe.

Im Dorf **Sonngrunden** (168 E.) gräbt die Bevölkerung den Sonngrunder Bernstein aus der Erde, der besonders oft Einschlüsse von allerlei Käfern und Spinnen aufweist und wegen seiner (unbewiesenen) magischen Kräfte als Amulett getragen wird.

Ab Sonngrunden verläßt die Straße entgeltig das Meer und verläuft im Binnenland nördlich des Sumpfgebietes, das nach einem alten Wort für Moor "*Die Große Mosse*" genannt wird.

Die in einer recht menschenleeren Gegend gelegene Ansiedlung **Hinterbruch** (80 E.) ist trotz ihrer geringen Größe einer der wichtigsten und bekanntesten Knotenpunkte des Bornlands: Hier trennt sich der nach Ouveumas und Norburg führende Nordpfad von der Küstenstraße. In gewisser Weise ist Hinterbruch die älteste noch bewohnte Siedlung des Festenlands, der Name jedenfalls ist von **Pilkamm** aus zu sehen und bezieht sich auf die Lage jenseits der Großen Mosse.

Die Wegkreuzung hat von alters her die Form eines Ringes von zehn Schritt Durchmaß, in den die Wege münden. Die Fläche innerhalb des Ringes wird von einem künstlichen Hügel bedeckt, auf dessen Kuppe eine uralte Statue steht. Das "Vierhauptbild" hat die Gestalt eines fünf Schritt hohen Mannes, dessen vier Köpfe in alle Himmelsrichtungen blicken.

Den rechten Arm hält er gekrümmt vor die Brust. Dieses Standbild steht seit Menschengedenken an dieser Stelle und blickt wie ein Wegweiser auf die drei Straßen - der nach Pilkamm weisende Kopf ist abgeschlagen. Auch sonst hat das Vierhauptbild unter der rauen Witterung gelitten: Der Sandstein ist verwittert und von Moos bedeckt.

Der Überlieferung zufolge stellt die Figur den allmächtigen und allsehenden Götzen eines Goblinstammes aus den Walbergen dar und wurde von den Ordensrittern nach dem Sieg über jenes barbarische Volk und der Vernichtung ihres Kultplatzes nach Hinterbruch gebracht, um als "Wegweiser" allen Vorbeikommenden die Niederlage und Ohnmacht der Wilden zu demonstrieren. Spätere Pläne der Praisopriester, das Standbild als Verhöhnung des Allsichtigen Gottes zu zerstören, wurden ebensowenig verwirklicht wie die Idee, die Statue zur Vereinfachung der Straßenführung an eine andere Stelle zu versetzen.

Eng mit dieser Figur verbunden ist auch der Gasthof, der eigentlich den Ort bildet, da knapp die Hälfte der Einwohner

dort arbeitet und der Rest ihn mit Lebensmitteln versorgt: Der *Gasthof zum Roten Widderhorn* (4GS, 20EZ, 16DZ) hat seinen Namen von dem gut einen Schritt langen, blutrot angemalten Horn eines Walbergwidders, das in der Großen Schankstube zu sehen ist und etwa vier Maß Flüssigkeit faßt. Es soll früher als Symbol der Fruchtbarkeit und des Kampfes im Arm des Götzen gelegen und den Goblinschamanen als Trinkgefäß gedient haben. Heutzutage ist es nur noch ein wirklich sehenswertes Überbleibsel einer lange vergangenen Zeit.

Der Gasthof ist seit Jahrhunderten im Besitz der Familie Alatzer, die trotz ihres "bürgerlichen" Namens zum Adel gezählt wird.

Jetziger Wirt ist *Thezmar Alatzer*, als Schank- und Markvogt im Grafenrang auch "*Herrscher*" von Hinterbruch und damit zugleich örtlicher Richter.

Anders als die Wege nach Westen, Norden und Osten ist der Pfad nach Süden durch das Sumpfgebiet weitgehend überwuchert und verfallen, weil er niemals von den Einheimischen benutzt wird. Die Große Mosse beherbergt ihren Angaben zufolge die verschiedensten wilden Tiere, aber auch gefährliche Geister und sogar Dämonen. Da am Ende des Pfades nur das heute von allen rechtmäßigen Bewohnern verlassene Pilkamm liegt (vgl. die Sage auf Seite 15) und niemand weiß, wer oder was sich heute dort verbergen mag, kann von diesem Weg nur abgeraten werden.

Der nächste größere Ort an der Küstenstraße ist dann bereits die Kleinstadt **Puspereiken** mit 298 Einwohnern. Hier findet man blauen Ton, der eifrig aus der Erde gegraben und nach Neersand verkauft wird. Gasthöfe sind *Die Krone* (GR, 7EZ, 5DZ), *Grüner Busch* (GR, 4EZ, 1DZ), *Zum Füllhorn* (3EZ, 3DZ).

Daß **Neersand** (1536 E.) eine wirklich große Stadt ist, erkennt der Reisende bereits daran, daß hier die Straßen Namen haben und nicht die einzelnen Gebäude. Neersand beherbergt die Bornländische Kriegerakademie und eine Niederlassung der Nordlandbank. Die Stadt wurde im Jahre 191 vom Theaterorden als Hafenstadt an der Walsachmündung gegründet, doch schon damals waren die natürlichen Bedingungen herzlich ungeeignet, so daß der Ort weit hinter Festum und sogar Pilkamm zu dessen Blütezeit zurückblieb. Größere Bedeutung gewann er allerdings, als der Adelsmarschall nach Festum umzog und Neersand Sitz des Landmeisters für das Walsachgebiet wurde. Heutzutage lebt die Stadt vor allem von der Herstellung der bekannten Neersander Blautöpfe aus Puspereiker Ton. Diese weitverbreitete Ware ist sogar als blauer Topf im silbernen Feld ins Stadtwappen gelangt und hat zu dem hier recht ungern gehörten Scherzwort geführt, ihren einzigen guten Hafen trügen die Neersander im Wappen.

Sehenswürdigkeiten:

Die Ordensfestung auf dem sanft ansteigenden Burghügel stammt aus dem dritten Jahrhundert und zeigt den typischen quadratischen Grundriß. Nach dem Ende des Theaterordens stand sie lange leer und drohte zu zerfallen, bis sich vor rund zweihundert Jahren die Bornländische Kriegerakademie dort oben niederließ, die heute noch die Elite der hiesigen Kämpfer ausbildet und zur Zeit 83 Zöglinge hat. Die Besichtigung des Großen Gastsaaes und der Übungsplätze ist nach vorheriger Anmeldung beim Leiter der Akademie gegen eine

Spende von fünf Groschen möglich. Ebenfalls auf dem Burggelände liegt der Rondratempel mit einem schönen Glasfenster, das die Taten der Göttin zeigt.

Vom Burghügel hat man auch einen guten Blick über die ganze Stadt und den Hafen direkt am Walsach. Sogar der große Strudel, der der Seefahrt so zu schaffen macht, läßt sich als kreiselnden Wellenzone ausmachen; die stumpf graugrünen Flecken im Wasser schließlich sind die Sandbänke und Untiefen, die mancherorts nur einige Spann unter der Wasseroberfläche liegen. An klaren Tagen kann der Besucher weit über den Walsach hinausblicken und in der Ferne die Walberge liegen sehen.

In der eigentlichen Stadt sind sehr beachtlich die schwarzsteinerne Residenz des Markvogtes von Neersand und das aus roten Backsteinen erbaute Rathaus. Die beiden Gebäude liegen sich am Markt genau gegenüber und bringen so die Spannung zum Ausdruck, die zwischen den beiden Gewalten herrscht. Denn Neersand ist als Stadt auf Kronland dem Adelsmarschall Untertan, der hier jeweils für vier Jahre den Kronvogt einsetzt. Der Rat hingegen wird bestimmt von der Töpfergilde, die Fuhrleuten, den Sauerbäckern und einigen kleineren Zünften; und deshalb stehen sich Rat und Kronvogt oft feindselig gegenüber. Dem Reisenden muß eindringlich empfohlen werden, sich nicht in die Intrigen der Parteien hineinziehen zu lassen.

Auf dem Markt selber werden überwiegend bäuerliche Produkte des Umlands und natürlich Töpferware verkauft. Will man als Reisender einen echten Neersander Blautopf als Andenken mitnehmen, wende man sich besser an die Töpfer, die in ihrem eigenen Laden verkaufen und dies durch einen vor die Tür gehängten Blautopf zeigen. Anerkannte Meister ihrer Kunst sind Bastan der Langsame, Töpfergasse 14, und Ornario Weissband, Töpfergasse 23, der seine zartblauen und hauchfeinen Schöpfungen wohl nach altem elfischen Muster herstellt und selbst nach Gareth verkauft.

In der Ulmengasse im Norden findet man sowohl den schmucken Perainetempel mit einer Therbunitenhalle wie auch die Villen einiger Adelsfamilien aus dem Umland, nämlich der Sumowitz, der Lobbin und der Bolenson, die ihre Landsitze nur noch im Sommer aufsuchen. Häufig wird auch der Kronvogt aus einer dieser Familien ernannt. Die jetzige Amtsinhaberin, Gräfin Holga von Kirschhausen, stammt jedoch aus dem Märkischen.

Außerhalb der Stadt, im Norden, ist schließlich die zweite bedeutende Lehranstalt der Stadt angesiedelt: *Die Schule der Beherrschung* ist eine der drei bornländischen Magierakademien. Hier wird nicht nur jenen Bürgern der Stadt, die sich keinen Hauslehrer leisten können, Grundwissen in Rechnen, Lesen und Schreiben vermittelt, sondern so mancher Adept der magischen Künste auf dem Gebiet der Beherrschungszauber ausgebildet. Die braven Bürger der friedlichen Stadt haben aber keinerlei Anlaß, sich zu beunruhigen, denn Meister Corollku, Leiter der Schule und angesehener Mitbürger, lernte zwar in Fasar, wandte sich aber nach langen Jahren in Gesellschaft von Firmelfen vom Schwarzen Zweig ab und begründete die einzige Schule der Beherrschung, die dem Grauen Weg folgt. Zudem verpflichtet er seine Zöglinge, Zauber wie den hier besonders geschätzten Bannbaladin nur gegen eindeutige Feinde und auch nur zur Abwehr von Schlimmerem einzusetzen. Ebenso ist er entschieden gegen das Erlernen von Kampfzaubern.

Von einem Besuch im Hafengebiet ist leider abzuraten, da

sich hier weniger die selten gewordenen Flüsse als vielmehr das menschliche Treibgut aus dem ganzen Bornland ansammelt. Besonders in der Teergasse wird der Fremde unaufhörlich von Leuten angesprochen werden, die den einzigen richtigen Weg in die Länder östlich des ehernen Schwertes kennen oder sogar schon dort gewesen sind und gegen Geld von den Wundern des Kontinents berichten wollen. Daß diesen leicht bis schwer verrückten Individuen nicht zu glauben ist, liegt auf der Hand. Der Efferdttempel ist wie ein rettender Hafen in diesem Gewirr, er liegt am Ende der Delphingasse gleich am Fluß und bietet einen erwägenswerten Dienst an: Gegen eine Spende von einem Batzen kann man sich von einem Novizen über den Walsach in das Dorf Niederwals staken lassen.

Einmal im Monat kann man im Sommer bauchige Karacken aus dem Süden erblicken, die für das Weinhandelshaus Torvinnen große Fässer mit Rebensaft heranbringen, der dann auf Flußschiffe verladen und walsachaufwärts verschickt wird. In der Regel ist es möglich, für 1 Batzen pro Tag und tatkräftige Mitarbeit, diese Gelegenheit zur Weiterfahrt zu benutzen.

Gasthöfe: *Residenzhotel* (10EZ, 8DZ), *Hotel Neersand* (GR, 8EZ, 6DZ), *Haus Walsachblick* (7EZ, 7DZ), *Zum Füllhorn* (6EZ, 4DZ) *Dünenschenke* (GR, 2EZ), *Schenke zum Edlen Schiffer* (GR, "Spende zur Unterstützung der Ostlandflotte" von zwei Groschen wird erbeten.)

Die Überquerung des Walsach wird außer vom Efferdttempel auch von einigen privaten Flößern angeboten, doch sollte man hier sehr vorsichtig sein und Preise vergleichen.

Niederwals auf dem anderen Flußufer ist mit nur 189 Einwohnern ein kleines Dorf, dessen Bevölkerung weniger vom Verkauf der Ackerfrüchte nach Neersand lebt als vom recht regen Besuchsverkehr. Denn dank ihrer Lage wird die völlig harmlose Ansiedlung schon zum sagenumwobenen Überwalsgebiet gezählt und viele Fremde nutzen hier die Gelegenheit, auch einmal jenen gefährlichen Landstrich zu betreten. Auf diese Besucher haben sich die Niederwalser nur allzu bereitwillig eingestellt: Sie tragen mit Vorliebe weite bunte und zerrissene Gewänder, die sie wie eine Mischung aus Streunern und Wegelagerern erscheinen lassen und laufen ständig schwer bewaffnet einher. Der Reisende möge sich bitte dadurch nicht zu tätlichen Angriffen hinreißen lassen, da die Niederwalser in Wirklichkeit äußerst friedfertige Menschen sind und das Beste aus ihrer Situation machen. Besonders sehenswert ist der "*Tempel des Namenlosen*", ein Gebäude im Süden des Ortes, das mit allerlei grauslichen Dämonenstatuen und Opferszenen geschmückt ist und zur Besichtigung freisteht. (Eintritt für Kinder verboten, ansonsten pro Person 2 Groschen)

Die Gasthöfe sind alle in äußerst einfachem Stil gehalten: *Schlangenloch* (4EZ, 3DZ), *Zum dreckigen Drachen* (GR, 5EZ, gute Küche), *Räuberhöhle* (GR, 2EZ, 1DZ), *Mördergilde* (GR, 4EZ, 3DZ, mystische "Einweihungszeremonie" bei neuen Gästen)

Es besteht auch die Möglichkeit, mit einer größeren Gruppe unter kundiger Führung eines Waldläufers mehrtägige Ausflüge in das wilde Umland zu machen (Kostenbeitrag 1 Batzen), doch sollten dies nur wirklich im Wildnisleben erfahrene Besucher wahrnehmen, da die Exkursion, wenn nicht gefährlich, so doch äußerst strapaziös sein wird.

Strecke 2a: Von Hinterbruch nach Riwilauken

Die an der Schenke *Zum Roten Widderhorn* nach Norden abzweigende Straße zählt ebenfalls zu den Kronstraßen und ist auch ebenso ausgebaut.

Nach einigen zwanzig Meilen beginnt wieder dichter bewohntes und bebautes Land, Felder und Weiden tauchen am Straßenrand auf, der von Pappeln gesäumt wird.

Im Dorf **Jekaisit** mit seinen 189 Einwohnern findet man den legendären **Eichenhain** mit den vielleicht schönsten Steineichen Aventuriens, die aber niemals gefällt werden dürfen. Eine alte Legende ist mit ihnen verbunden: So soll einst ein Bauer des Dorfes dem Namenlosen seine Seele verkauft haben gegen viel Geld - und als die Zeit kam zu sterben, handelte er dem Schicksal noch den Aufschub um eine Erntezeit ab. Listig, wie er war, ging er aber hin und säte Eicheln. Manche sagen nun, daß der Bauer immer noch einsam und ohne Freunde durch die Wälder streift.

Der nächste größere Ort ist das schmucke Städtchen **Plötzingen** (459 E.), benannt nach den in zahllosen Teichen plüppig vorkommenden Tieren. Für den Reisenden am interessantesten wird ein Besuch auf dem kleinen Landschloß sein, auf dem Baron Fredo Wulfhelm von Plötzingen-Eberstamm residiert. Denn jener Nachkomme eines Theaterritters aus Kosch lädt gerne und häufig fremde Gäste ein, die er dann fürstlich bewirtet. Nach dem Mahl erzählt er stets von den Abenteuern, die er als Gefolgsmann des berühmten Uribert von Kieselburg erlebte; etwa über ihre Reisen auf klapprigen Karren und fliegenden Teppichen durch die Wüste und wie sie nach einer langen Nacht sahen, wie die Sonne grün wurde.

Den Walsach erreicht man in **Riwilauken** (897 E.), dessen Bevölkerung überwiegend von Flußfischerei und -handel

lebt, so daß die Stadt neben Peraine- und Travia- auch einen schönen Efferdtempel ihr eigen nennt. Hinter Riwilauken setzen nur wenige ihre Reise zu Lande fort, denn das Westufer des Walsach ist recht moorig, das Ostufer aber zu gefährlich. Bemerkenswert sind die etwas außerhalb lebenden *Otterleute*, ein kleines Völkchen sehr gewitzter und aufrechtgehender Fischottern, die sich mit einer eigenartigen Pfeifsprache verständigen und ihre Zeit mit dem Fischfang und drolligen Spielen verbringen. Über ihre Herkunft ist nichts bekannt, doch scheinen sie aus Überwals zu stammen. Hier sollen noch einige gängige Gerüchte erwähnt werden: So halten die meisten die Walberge für reich an allen möglichen Fabelwesen, von denen die bekanntesten wohl die Winzlinge, ein koboldhaftes Volk, sind. Andere vermuten hier - wohl zu recht - Höhlendrachern, daneben noch überaus intelligente und rachsüchtige Goblins, die Reste des alten Reichs der Kunga Suula. Unbestreitbar aber haben sich hierher allerlei Gesetzlose und geflohenen Leibeigene zurückgezogen, nach denen niemand fragt, so daß sogar die fantastisch anmutenden Berichte von dort operierenden Sklavenjägern aus Al'Anfa wahr sein mögen. Wem aber die Häfen jenseits von Kap Walstein gehören, Al'Anfanern, Gesetzlosen, Goblins oder Wesen von Jenseits, und ob sie überhaupt mehr sind als Rauschträume abgetakelter Seebären, weiß niemand.

Auf jeden Fall aber ist wohl begreiflich, daß nur tollkühne Abenteurer es wagen, die für den Schiffbau vorzüglich geeigneten Walbergnußbäume zu fällen und weit über Land nach Riwilauken zu bringen - oder in einen der Vorposten, die der Schiffsreisende im Abstand einer Tagesreise erblickt und in denen der Dienst als hart und gefährlich gilt.

Strecke 3: Auf der Bornstraße von Festum nach Norburg

Born aufwärts führen zwei Wege höchst unterschiedlicher Qualität nach Norden. Die *Große Nordstraße* verläuft am Westufer, im Märkischen, und markiert die Kette von Kastellen, die im zweiten Jahrhundert zur Sicherung der Drachensteinschen Grenze gegen die Goblins angelegt wurden. Heute ist dieser Weg mit vielerorts verschwundener Pflasterung in sehr schlechten Zustand und soll deshalb auch nur kurz behandelt werden: Nach der Überquerung des Born macht die Straße eine Biegung nach Norden. Sie wird heute nur noch als Weg benutzt, auf dem die Adligen der nördlichen Mark nach Festum kommen können - doch ziehen diese nach Möglichkeit die Beförderung auf einem Bornschiff vor.

Die eigentliche Verbindung mit dem Norden ist die *Bornstraße* am Ostufer, die ständig auf dem Qualitätsstandard einer Kronstraße gehalten wird. Sie ist stets mindestens drei Schritt breit und mit Feldsteinen gepflastert.

Festum verläßt der Reisende in westlicher Richtung und folgt der Straßenbiegung vor der Fähr nach Norden.

Erster größerer Ort nach Festum ist **Alderow** mit 289 Einwohnern, die teils vom Ackerbau, vor allem aber von der Hege ihres Haines aus Borakirschenbäumen leben. Die bekanntesten Erzeugnisse Alderows sind die weithin verkauften Trockenkirschen, sowie der vorzügliche Kirschwein,

-likör und -brand. Das zähe Holz der Kirschbäume ist wegen des Drehwuchses kaum zu Brettern und ähnlichem verarbeitbar, es findet aber reiche Anwendung in der Schnitzerei und besonders für die als Mitbringsel beliebten *Alderower Alraunenmännlein*.

Wenn man beim Dorf **Ollenschitz** (132 E., Gasthof *Marschall Jorngast* mit GR) die Bornstraße kurz verläßt und etwas nach Westen reist, kommt man auf den im Bornland berühmten Hof **Geringen**, der von 45 Menschen bewohnt wird. Auf diesem recht unscheinbaren Fleckchen Erde wurde vor vielen Jahrzehnten der Grundstein gelegt für die planmäßige Züchtung jener Hunderasse, die den Namen unserer Heimat überall bekannt gemacht hat und im übrigen Aventurien als "Bornländer" bekannt ist. Der Interessierte sollte einen Bornländer am besten hier in Geringen, für etwa 15 Batzen kaufen. Außer den Zwingern kann man hier auch das Gutshaus mit der Verwaltung besichtigen (Eintritt 2 Groschen, Voranmeldung erwünscht) und sich von fachkundigen Hundeburschen ausführlich beraten lassen.

Im Norden findet man die kleine Stadt **Nivesel** (564 E.), die ihren Namen nach den ersten Bewohnern dieser Gegend trägt. Als Festung des Theaterordens 243 entstanden, hat sie heute noch, trotz des Verlustes jeder militärischen Bedeutung, einen kopfstarken Armbrustschützenverein, der aber

mehr dem Trunk als der Schießkunst zugetan ist. Die Bewohner sind ein rechtes Gemisch und werden von den wohlhabenderen Bürgern regiert - so stellt etwa die Familie Langohr seit Jahrhunderten den Bürgermeister. Heute residiert Graufei Langohr in der Ratsblockhütte vor den Toren der Stadt im Auwald: Denn ihr schönes Rathaus haben die Niveseler vor nunmehr zwanzig Jahren dem Festumer Handelsherrn Kupfopf verkauft, der es abreißen und dort eine Markthalle errichten ließ. Beachtenswert ist noch das Giebfeld eines alten Stadttors. Da den Niveselern das Bauwerk im Wege stand, schleiften sie es, erhielten aber das Reliefbild des Torgiebels und setzten es eine Handbreit über dem Boden in irgendeine Mauer ein - eine architektonische sowie ästhetische Kuriosität, auf die die Niverseler gleichwohl recht stolz zu sein scheinen. Gasthöfe: *Zum Schwan* (GR, 4EZ, 2DZ), *Zum wuselnden Wiesel* (GR, 3EZ, 3DZ)

Vom Niveseler Flußhafen lohnt sich ein Besuch am anderen Ufer in der Stadt **Hilgen**, die mit ihren 215 Einwohnern fast kleiner ist als die weitläufige Festungsanlage in ihrem Süden, die vor fast neunhundert Jahren gegen die Goblins angelegt wurde und nun verlassen ist - wenn man von den Holzfällern absieht, die hier die Stämme von Ulme, Kiefer und Schwarzeiche lagern, ehe sie sie nach Festum verschiffen. Übernachten sollte der Reisende wegen der von rauen Gesellen dominierten Schenken möglichst wieder in Nivesel. Nach Norden kommen wir zum alten Übungsplatz der Theateritter, der heute weitgehend verwaist ist und erreichen nach einigen Meilen das Dorf **Blütenfeld** mit 94 Einwohnern, das für die Blumenpracht seines Perainetempels bekannt ist. Unterkunft ist im Schlafsaal des Traviatempels zu bekommen. Der Reisende sollte die malerische Stätte mit besonderer Ehrfurcht betrachten als den Herkunftsort des berühmten Barden und Dichters Ullick Jessoff, dessen Sprachgewalt sich nur mit der eines Elfen vergleichen läßt, und dessen Werke vor allem von den Kindern unseres Landes mit großer Begeisterung gehört und gelesen werden.

Hinter dem winzigen Nest **Hamkeln**, dessen 52 Einwohnern vielleicht zu Unrecht ein Hang zur Wegelagererei nachgesagt wird, und der Schenke *Zum Weißen Stein* (GR, 3EZ) kommen wir in das Städtchen Birkholt. Heute leben die 643 Bürger überwiegend von der Weberei: Birkholter Stoffe sind im Ort selbst so beliebt, daß der Reisende etliche Tuch- und Kleiderhandlungen finden können. Die andere Stütze der örtlichen Wirtschaft ist hingegen eingestürzt: Die Stadt war auch ein Zentrum der Rinderzucht, bis vor einigen Jahren die Bauern der Umgebung durch unsachgemäße Zufütterung von Heilkräutern ihre Bornländer Bunten vergifteten und diese bis zum letzten Kalb notgeschlachtet werden mußten. Einzigartig - in seiner Häßlichkeit, wie manche sagen - ist das neue Rathaus der Stadt, das die Bürger nach dem Vorbild einer Wasserburg des Theaterordens in den toten Seitenarm des Born gebaut haben, an dem die Stadt liegt. Gerüchten zufolge soll jährlich die Hälfte des Stadtsäckels für Brennholz ausgegeben werden, damit die Ratsherren im Winter überhaupt auf ihrer Insel im Eis arbeiten können. In Nachahmung des Vorbilds enthält das Rathaus auch eine Bühne, die jedoch - wie auch der Bären-Festplatz vor den Toren der Stadt - höchstens einmal im Jahr von Gauklern genutzt wird. Die Stadt beherbergt vor ihrer Mauer die kleine Kriegerschule "Drachenstreiter-Akademie", in der der in vielen Gefechten gestählte Kampfmeister Rondrian Roloff junge Krieger zu größtmöglicher Ausdauer und Abhärtung

auffordert. Gasthöfe: *Stube M* (GR mit Ausschank), *Schlafsaal zum Morian*

(2 GR), *Herberge bei Duchdo* (GR)

Nördlich von Birkholt mündet die Balgericke, ein mittelgroßer Fluß aus den Sümpfen, in den Born. Das Dorf **Balgerick** (121 E.) ist eine Siedlung mit schmucken Häusern und einem großen Fischmarkt, auf dem einmal in der Woche die kleinen Moderlieschen verkauft werden, die man hier aus dem Flusse holt. Das Flußwasser ist übrigens so schlammig, daß die Bewohner große tönernen oder hölzernen Wasserfässer besitzen, in denen sie ihr Trinkwasser aus dem Born aufbewahren und angeblich so selten baden, daß der Balgericker Fischgeruch sprichwörtlich geworden ist. In der Schenke *Am Wasser* (GR, 4EZ) erhält der Reisende eine gute, aber salzige Fischsuppe.

Hinter Balgerick knickt die Bomstraße in nordwestlicher Richtung ab und verläuft durch ziemlich wildes Gelände. Die Gegend wird eindeutig ärmer an Dörfern und Menschen und bald ist auch der Grund dafür zu sehen: Allmählich machen sich am Horizont die ersten Ausläufer der *Rotaugensümpfe* bemerkbar, wo die abscheulichen Rotaugen oder Sumpfranten hausen. Über dem Land sind im Sommer oft so riesige Vogelschwärme von Bruchstelzern und Mooshühnern zu sehen, daß sie manchmal sogar den Eindruck von Feuerqualm erwecken: Viele der "Torfbrände", die Reisende und Bauern erschrecken, erweisen sich als solche fliegende Vogelwolken. Wenn aber einmal ein Moorbrand auftreten sollte, ist er das Ende vielen Lebens: Denn der Torf ist nicht zu löschen und schwelt noch nach Wochen weiter. Der Überlieferung zufolge starben beim großen Brand von 834 mehrere hundert Menschen, die in dem seither verschollenen Dorf Kadelbrock vom Feuer eingeschlossen und getötet wurden.

Einzige Ansiedlung, die über karge Gutshöfe mit Leibeigenen hinausgeht, ist **Dornacker**, ein Dorf mit 134 bäuerlichen Bewohnern und einer in ganz Nordaventurien bekannten Druidin. Die alte Abgabala Varditais wird gerühmt als menschenfreundlich - für druidische Verhältnisse - und mit dem Blick in die Zukunft ausgestattet, zudem soll sie überaus kräuter- und heilkundig sein. Sicher ist jedenfalls, daß jährlich bis aus Thorwal und Salza die Bittsteller kommen, die von der Druidin aber nur selten empfangen werden. Hier spielen die Bauern Dornackers offensichtlich die Rolle der "Vorzimmersekretäre", denn nur wer ihnen nicht hochmütig oder herrisch begegnet, hat überhaupt eine Chance, vorgelassen zu werden. Man kann gut übernachten im Gasthof *Zum Füllhorn* (GR, 6EZ, 5DZ) —

Die Straße kommt schließlich vorbei an der wichtigen Burg **Schlüsselfels**, die ihren Namen vermutlich von ihrer Position erhielt, durch die sie den Weg nach Norden offenhalten oder versperren kann. Heute ist das typisch quadratische Bauwerk im Besitz der Grafen von Gulnitz, die in einem palastähnlichen Gutshof einige Meilen östlich am Rand der Rotaugensümpfe residieren. Im vorgelagerten Burgdorf Schlüsselfels (134 E.) findet der Reisende einen guten Huf- und Werkzeugschmied (Runkor, Sohn des Rostragom) und die Schenke *Zum Schlüssel* (GR), in der man einen angeblich magischen Universalschlüssel sehen kann und wo der "Torfbrand", ein aus Moorkräutern hergestellter schmackhafter Schnaps, ausgeschenkt wird.

Nachdem man beim Dorf **Schotzen** (145 E.) mit der Fähre

die Lirnitz überquert hat (2 Groschen pro Person/Pferd), gelangt man in die bedeutende Stadt **Firunen** mit gut 1100 Einwohnern. Sie liegt am Zusammenfluß von Lirnitz und Born und ist ein wichtiger Handelsplatz an der Bornstraße, wodurch sie das Bindeglied zwischen dem südlichen Bornland und Sewerien bildet. Die Stadt beherbergt mehrere Tempel, einen Posten der Beilunker Reiter und eine Niederlassung der Nordlandbank. Das Gebiet von Firunen ist weit länger besiedelt als das des übrigen Sewerien, worauf hinzuweisen die Firuner nie müde werden: An der Stelle der heutigen Stadt gründete Markgraf Ornald II. im Jahre 130 die Stadt und Festung Leuhagen als Abschluß der Kette der Bornburgen und Brückenkopf auf dem jenseitigen Flußufer. 193 wurde Leuhagen mit feierlichem Zeremoniell gegen die Summe von 1000 Dukaten dem Theaterorden abgetreten, der die Festung als Ausgangspunkt zur Eroberung Seweriens nutzte. 340 hielt sie vier Monate lang stand gegen das Praiosheer, bis sie durch Verrat erobert werden konnte. Der Kommandant, Komtur Threson von Ilmenstein, fiel wie die Mehrzahl der Ritter beim ersten Ansturm der Belagerer. Die Bürgerwehren vertrauten dem Versprechen Praioslobs, kein Tropfen Blut werde vergossen werden und legten ihre Waffen nieder, woraufhin die gesamte Bevölkerung im Born ersäuft wurde; die Stadt wurde niedergebrannt, die Festung geschleift. Im Jahre 404 errichteten Festumer Händler an diesem Ort wieder eine Handelsniederlassung und Fahrstation, deren Bevölkerung stark wuchs, so daß 536 die Siedlung unter dem Namen Firunen zur Stadt erhoben wurde. Im *Gesselschen Ausgleich*, der durch den Kaufmann *Salvor Gessel* ausgehandelt wurde, erhielt die Stadt die Unabhängigkeit, Festum behielt gewisse Rechte wie etwa das der Gleichberechtigung Festumer Händler mit ortsansässigen und das der ständigen Stationierung von 10 Flußschiffen.

Sehenswürdigkeiten:

Ganz gleich, ob man mit dem Flußschiff oder zu Lande gekommen ist: Seinen Rundgang beginnt man am besten am Hafen. Hier herrscht meist ein buntes Treiben, denn in Firunen verläßt die Bornstraße den Fluß und verläuft nach Norden. Im Sommer werden hier also ständig Güter umgeladen, von Norbardenkarawanen und Wagenzügen auf Flußschiffe und umgekehrt. Die im Festumer Stil aus Ziegeln errichteten Lagerhäuser sind ebenso sehenswert wie der kleine Efferdetempel, der direkt am Flußufer erbaut wurde und sich zum Teil auf im Born steckende Pfähle stützt. Längs der Bornstraße sind die Amtsgebäude der Stadt erbaut: das Rathaus mit einem Ratskeller, der für hiesige Verhältnisse recht erfolgreich dem berühmten Festumer Vorbild nacheifert, und das Gesselhaus, der ehemalige Sitz der Händlerfamilie, das nach dem tragischen Tod der letzten Erbin vor vier Jahren zur Gedenkstätte für die Taten *Salvor Gessels* umgebaut wurde (Eintritt ein Groschen) und der recht kleine Hesindetempel, der aber eine gute Bibliothek zum Thema Bornwald besitzt. Weiter nordwärts kommt man zum Markt, wo die Waren vor oder nach ihrer Flußfahrt zum Verkauf stehen. Es werden aber nur wenige Dinge in auch für Normalbürger sinnvollen Stückzahlen angeboten, hier herrscht eindeutig der Großhandel vor. Am Markt liegt auch der Tempel der Peraine. Außerdem gibt es noch einen Tempel der Rahja am Nordwestrand der Stadt, dessen auffälligste Besonderheit ist, daß hier traditionell der Zeremonienwein - ein Brombeeren-trunk - selbst angebaut und auch verkauft wird. ("Firuner

Frostblume", das Schank für sechs Deut) Firun gläubige finden in der Stadt leider keinen Tempel ihres Gottes: Das große Haus im Osten ist seit dem Tod des letzten Geweihten vor sieben Jahren verwaist und bis jetzt hat sich kein Nachfolger finden können.

Gasthöfe gibt es in Firunen reichlich, da die Flüßler und Fuhrleute viel Zeit beim Laden ihrer Waren verbringen und letztere im Winter lange auf die Abfahrt ihrer Wagenzüge warten müssen. Weil die Sumpfrantzen in der kalten Jahreszeit besonders angriffs-lustig und blutgierig sind, schließen sich die Fuhrleute gern zu Zügen von bis zu 20 Schlittenge-spannen zusammen.

Die in der Liste mit einem Fragezeichen markierten Etablissements sind ganz auf den rauen und rustikalen Geschmack dieser Gruppe abgestimmt und sind leider nur bedingt auch dem Reisenden aus der Stadt zu empfehlen:

Haus Festum (16EZ, 6DZ), *Hotel Bornland* (GR, 6EZ, 6DZ), *Alt-leuburg* (8EZ, 7DZ), *Zum Bornbären* (GR, 8EZ, 4DZ), *Zum Lustigen Fuhrmann* ? (GR, 2EZ, Ausschank des Kräuterlikörs "Rantzentod", der einen nicht nur Affen verschau-chenden Mundgeruch erzeugt.) *Zum Füllhorn* (GR, 4EZ, 4DZ), *Riesenburg* ? (3GR), *Herberge zum Hafen* (5EZ), *Herberge Zalpuk* (4EZ)

Ehe man das Gebiet von Firunen auf der Bornstraße nach Norden verläßt, bieten sich zwei Ausflüge in die Umgebung an, die der Besucher unbedingt machen sollte. Der erste führt ihn weiter bornaufwärts, wo die Straße schon längst anders verläuft, zum Rand des Bornwaldes. Dieses gewaltige Wald-gebiet, größer als das Festenland, ist kaum bewohnt von Menschen und reich an tierischem Leben aller Art. Überwie-gend von Nadelbäumen gebildet, ist er ein unerschöpflicher Quell allerlei düsterer Geschichten, die sich um seine ge-heimnisvollen Bewohner ranken.

Sogar erfahrene Flüßler weigern sich oft, die Fahrt von Firunen nach Norburg zu unternehmen und verweisen auf gefährliche Stromschnellen, doch untereinander kann der Reisende sie reden hören von Drachen, Orks und gar dem menschenfressenden Riesen Milzenis, die dort hausen sol-len.

Deshalb sollte auch der Besucher haltmachen im zwanzig Meilen flußauf gelegenen Auelfendorf **Erlenbruch** (97 E.), wo man ihn gern aufnehmen wird, wenn er die Regeln der Höflichkeit beachtet und sich mit einem schönen Geschenk anstatt mit gleißenden Metallstücken bedankt. Reisende mit Wildniserfahrung sollten *zusammen mit ortsansässigen El-fen* eine Tagesreise weit in den Bornwald vorzudringen versuchen.

In der Gegenrichtung gelangt man von Firunen aus in das Reich der Rotaugensümpfe. Im Sommer sind sie ein überaus lohnender Anblick: der Torfboden ist bedeckt von leuchten-den Blumentepichen, Libellen schwirren über die Wasser-flächen, im Gestrüpp entbieten Frösche quakend ihren Gruß, Kraniche und Stelzläufer durchschreiten die Tümpel. Von Zeit zu Zeit erblickt das scharfe Auge den fahlweißen bis schmutzig olivfarbenen Pelz einer Sumpfrantze, einer blut-gierigen Affenart mit dolchscharfen Zähnen und Krallen. Nach dem ersten Schneefall darf man nur in großen Wagen-oder Schlittenzügen in die Nähe der Sümpfe kommen: Denn im Winter endete so mancher Unvorsichtige in den Bäuchen einer Sumpfrantzenhorde.

Manche schauerlichen Geschichten gibt es auch von Dör-

fern, die über Nacht vom Moor verschluckt worden sein sollen und bösen Magiern, die im Sumpf ihr Unwesen treiben und etwa die Sumpfrantzen auf Menschen hetzten. Solche Erzählungen besitzen, wenn sie von einem alten Fuhrmann bei Fackelschein in der Schenke vorgetragen werden, großen Unterhaltungswert, doch hüte man sich vor Personen, die "nur zur Unterstützung eines kranken oder verarmten Verwandten" das uralte Familiengeheimnis einem Fremden enthüllen und ihn zum Versteck eines verschwundenen Schatzes oder magischen Artefakts führen wollen - oftmals entpuppen sich diese als Schurken, die den Ortsunkundigen in Fallen locken und zumindest ausplündern.

Ein weiteres interessantes Ausflugsziel ist die Holzfällersiedlung **Gartrimpfen am Walde**. Die 223 Einwohner leben fast ausschließlich vom Fällen und Schälen der Bäume des Bornwaldes*, den sie hier am Rande gerade noch zu betreten wagen. Neben dem Traviatempel bietet die *Herberge Splitterholz* (GR, 3EZ, 1DZ, mit Musik und Tanz) dem Reisenden Unterkunft.

Von Firunen führt die Bornstraße nach Norden, tief nach Sewerien hinein: Das Gelände zu beiden Seiten des Weges ändert sich allmählich und wird immer waldiger und feuchter, so daß es kaum noch Ansiedlungen gibt, die größer sind als ein Gutshof; und keine davon ist besonders erwähnenswert - vielleicht mit Ausnahme des winzigen Nestes **Grani-za** (45 E.), in dem der Reisende das Gebiet der Grafschaft Ilmenstein betritt.

Erst in der größeren Stadt **Rodebrannt** - der Hauptstadt der Grafschaft Ilmenstein - mit ihren 1.203 Einwohnern findet man wieder die Annehmlichkeiten der Zivilisation, wenn auch in einer abgeschwächten Form. Der Ort erinnert noch mit seinem Namen an die ausgedehnten Waldgebiete, die erst langsam durch Feuer und starke Abholzung reduziert wurden - eine Ausnahme bildet da nur der *Kahle Berg*, ein steiler Hügel, der wohl immer schon unbewaldet aus der ihn umgebenden Ebene emporragte.

Der Teil der Stadt, den der Reisende zuerst erreicht, ist **Niederrodebrannt** am Fuße des Kahlen Bergs, durch das auch die Bornstraße verläuft, parallel zu dem kleinen Fließchen *Biezel* (oder *Bieselbach* - wie ihn die Einheimischen nennen), von dem die drei Müller des Ortes ihre Mühlen antreiben lassen.

Doch wenden wir uns zunächst dem eigentlichen Rodebrannt zu, das man nur von drei Seiten aus erreichen kann: östlich von Niederrodebrannt über eine lange, gewundene Straße und von Norden und Süden her, wo recht steile Straßen in den Berg gehauen sind.

Mitten auf dem Kahlen Berg erhebt sich wiederum eine flache Kuppel, von einer alten Festungsmauer bewehrt. Dies

*Für den Schiffsbau sind von den Hölzern des Bornlandes in erster Linie die Steineichen interessant, die man hier in Massen findet - was vielen Fremden nicht bekannt ist. Doch besteht hierin vielleicht auch der Unterschied zwischen einem Land wie Andergast, das zur Finanzierung der kostspieligen Kriege sein Holz um jeden Preis ausführen muß, und dem Bornland, wo seit Jahrhunderten ein Gesetz verbietet, Steineichenholz unbearbeitet aus dem Lande zu lassen.

Daneben zählen zu den begehrten Exportartikeln etwa das Holz der Lärche, das ob seiner Säurefestigkeit von Alchimisten geschätzt wird und das der Festumföhre, deren Harzlosigkeit sie auch im Schiff- und Hausbau Verwendung finden läßt.

ist das eigentliche Zentrum Rodebrannts, denn hier steht die alte Burg, von der aus das Ilmensteinsche verwaltet, wo Gerichtstag gehalten wird, Verhandlungen mit den Freien geführt und Bittsteller empfangen werden, wenn Gräfin *Thesia von Ilmenstein* sich einmal im Monat für ein paar Tage in Rodebrannt aufhält. Neben der Burg befinden sich der Rondratempel mit einem schön bemalten, steinernen Standbild der Göttin, der gepflegte, aber recht unbedeutende Praiostempel, der "Turm", in dem Schuldner einsitzen und solche, die Haftstrafen verbüßen müssen, und die ehemaligen Gamisonsgebäude, die heute teilweise leerstehen, in deren Hof aber in Anwesenheit des Praiosgeweihten Körperstrafen und Hinrichtungen vollstreckt werden. Entgegen dem Festumer Brauch wünscht die Gräfin nicht, daß solche Maßnahmen der Volksbelustigung dienen.

Unterhalb der Burg stehen am großen Marktplatz die Häuser der Hesinde, Peraine und Travia. Neben der recht hohen Zahl von Beamten und Schreibern, die dem Stadtvogt und ilmensteinschen Generalverwalter *Dajin von Bahrenberg* unterstehen, lebt in Oberrodebrannt vor allem der angesehenere Teil der Bürgerschaft.

Wenn den Reisenden jedoch unabdingbare Geschäfte in die Unterstadt führen, so tut er gut daran, die Hand fest auf den Dukatenbeutel zu legen. Allzu viel übles Gelichter hat sich am Fuß des Kahlen Berges niedergelassen, wo es sich in Amüsierhäusern die Zeit vertreibt, käufliche Liebe feilbietet oder ganz einfach der Beutelschneiderei nachgeht.

Fast in jedem Etablissement kann man Söldner zum Schutz von Warentransporten anwerben; nur sollte man nicht die erstbesten nehmen, will man nicht hinter der nächsten Wegbiegung von den eigenen Mietlingen ausgeraubt werden.

An Sehenswertem zu nennen bleibt neben den in der Unterstadt angesiedelten Häusern der Tsa und des Phex noch der ausgesprochen schöne Rahjatempel, der sich auf halbem Weg zwischen Ober- und Unterstadt befindet und in dem Reisenden und Rodebranntern beider Stadtteile jederzeit ein freundlicher Empfang zuteil wird.

Gasthöfe in Oberrodebrannt: *Hotel Alte Schanze* (6EZ, 5DZ), *Haus Ilmenblatt*, (8EZ, 8DZ), *Hotel Nordland* (GR, 6EZ, 5DZ), *Sewerischer Hof* (GR, 3EZ, 3DZ)

Gasthöfe in Niederrodebrannt: *Zur Schwarzen Lilie* (7DZ), *Jägersmann und Wilder Keiler* (GR, 2DZ), *Deichselbruch* (GR, 2EZ, 2DZ), *Rahjas Kelch* (5DZ) letztere mit Tanz und Musik

Hinter Rodebrannt rückt ein düsterer Wald von beiden Seiten dicht an die Straße heran, so daß es einem einsamen Wanderer schon recht beklommen ums Herz werden kann. Gehöfte oder gar größere Ansiedlungen bekommt man kaum einmal zu sehen. Die Grafschaft Ilmenstein mag eine große Fläche bedecken, reich an Menschen ist sie nicht.

In **Pervin** (486 E.) verläßt man neuerdings auf kurze Zeit die Grafschaft, denn der schmucke Ort gehört seit neuestem einer für ihre Schönheit gerühmten Baraonin aus der Khom. Ein- oder Ausreisezölle werden jedoch nicht erhoben. Auffällig an dem Ort ist der relative Wohlstand auch der leibeigenen Bevölkerung. Die Bornstraße ist - soweit sie durch Pervin führt - in tadellosem Zustand.

Sehenswürdigkeiten:

Tempel der Peraine und Travia, beide klein, aber hübsch und

gut gehalten. Essen und Übernachten kann man im *Stier* (2EZ, 3DZ), *Mühlstein* (GR, 1DZ, Musik und Tanz), *Die Dicke Dorlin* (GR, 1DZ, 2 EZ).

Quer durch eine hügelige Landschaft führt der Weg nach **Torsin**, das völlig unbedeutend wäre, stünde nicht in unmittelbarer Nähe das bekannte Schloß Ilmenstein. Dem Anhänger der Hesinde mag hier die weise Haldana in den Sinn kommen, Magisterin der Magister in Kuslik, die in diesem Schloß zur Welt kam. Derzeitige Herrin auf Ilmenstein ist Gräfin Thesia, eine der bedeutendsten Kriegerinnen unseres Landes. Die weiten Räume des Schlosses beherbergen eine überaus sehenswerte Waffensammlung, die Gräfin empfängt jedoch keine unangemeldeten Besucher.

Jenseits des Ortes führt die Straße westwärts am Fluß *Illum* entlang, der trotz seiner geringen Tiefe eine gewisse Bedeutung für die Flößerei hat, so daß es eigens nach Vorbild des Flußkönigs einen Beamten in ilmensteinschen Diensten gibt, der über die Sicherheit auf dem Wasser wacht und nach seiner Residenzstadt allgemein einfach *Illumin* genannt wird. Der jetzige Inhaber des Illuminats, *Freiherr Locko Mathoms*, residiert traditionsgemäß auf der trutzigen Citadelle im Norden der mit nur 134 Einwohnern recht kleinen Siedlung.

Nach dem Verlassen Ilmensteins kommt der Reisende in den Hauptort der Grafschaft **Waiden**, der nur knapp 267 Menschen und 45 Elfen beherbergt. Die Haupteinnahmequelle ist das Umladen der Waren von Wagen auf Illumboote und umgekehrt, sowie das Treideln der Kähne flußaufwärts, eine Aufgabe, für die die Arbeiter oft bis Torsin reisen - denn heimwärts schleppen ist einfacher, sagen sie. Auf jeden Fall hat es ihnen solche Kräfte verliehen, daß der Fremde jeden Streit in der einzigen Wirtschaft *Zum Festen Strick* (GR) vermeiden sollte.

Der Weg nördlich des Bornwaldes führt durch weite Steppegebiete, aus denen sich vereinzelt dichte Wälder wie Inseln erheben. Eine dieser Inseln - die jedoch weit ab von der Straße liegt, ist der "*Silvanden Fae'den Karen*". Dieser alte nivesische Name wird gern mit "*Feenwald*" übersetzt und bezeichnet eine Heimstatt für allerlei Kobolde, Dämonen und Geisterwesen. Aber auch fern vom *Fae'den* ist das Leben rauh und feindselig. Die Menschen leben in wohlumzäunten Wehrsiedlungen, denn winters kommen sonst manchmal Wölfe und allerlei Getier mehr bis in die Häuser hinein. Schließlich zeigen sich wieder wohlhabendere und besser genährte Landleute, die Dörfer werden größer und schmukker:

Norburg ist nahe, jene Handelsstadt, die sich selbst das "Festum des Nordens" nennt. Doch sehen sich die 2498 Norburger nicht als Rivalen der Hafenstadt, nein, sie hegen alle eine tiefe und innige Verehrung für das große Vorbild - und da die Sitten hier weit rauer sind, möge man sich mit seiner Kritik am hochgeachteten Festum besser zurückhalten:

Zu abschreckend ist etwa das Beispiel des bekannten exzentrischen Reiseschriftstellers Korkus "Nordbär" von Elburum: Die aufgebrachte Menge massakrierte sein Schoßtier, einen schwarzen Panther, und warf ihn selbst - geteert und mit den Resten seines zahmen Raben gefedert - aus der Stadt, nachdem er in angetrunkenem Zustand einige Festumer Gelehrte verspottet hatte.

Ansonsten aber sind die Norburger freundlich und hilfsbereit.

Norburg eine Stadt mit wechselvoller Geschichte: An ihrer Stelle befand sich vor tausend Jahren ein uralter Handelsplatz namens *Starpnika*, wo sich Nivesen und Norbarden trafen. Zu dieser Zeit muß der Born noch unmittelbar am Standort der Stadt vorübergefließen sein, inzwischen hat er sein Bett einige Meilen nach Westen verlagert, so daß die Norburger Brücke sich recht weit von der Stadt entfernt über den Born spannt.

In den frühen Tagen der Besiedlung konnte der Theaterorden das Land am oberen Born nur langsam unter seine Herrschaft bringen, gründete aber schließlich 298 Burg und Stadt Norburg.

Auch Norburg erlebte das Priesterkaisertum und dessen Ende, das sich in der Vernichtung des isoliert gelegenen Praiostempels niederschlug. Nach der Aufnahme erster Handelskontakte mit Festum wuchs die Bevölkerung schnell, denn viele Festumer erkannten die ungemein wichtige Lage der Stadt - und 756 eröffnete der elfische Waldläufer Ispildais Hellauge die Route nach Gerasim, auf der nunmehr sogar Handel mit Orten am Meer der Sieben Winde getrieben wird.

Heute ist Norburg eine wohlhabende Handelsstadt, die weite Verbindungen in Nordaventurien unterhält und nebenbei als Herkunfts- und Zuchtort der Norburger Riesen den Pelz- und Honigverkauf noch durch Pferdehandel ergänzt.

Weite Wiesenflächen, die sich längs des Bornufers erstrecken, nehmen in jedem Winter die Herden der Nivesen auf: Norburg ist eine wichtige Station für den allwinterlichen Karrentrieb bornabwärts nach Festum.

Sehenswürdigkeiten:

In einer Landschaft, die den Einsatz großer Heere schwierig bis unmöglich macht, ist eine hohe Stadtmauer sinnlos, so daß Norburg sich durch einen Gürtel von Erdwällen und Palisaden gegen Angreifer schützt. Festungsbauten aus Stein sichern jedoch die Tore.

Hier im hohen Norden ist Holz der bevorzugte Baustoff, auch die Wohnhäuser der reicheren Norburger wurden gänzlich in Holzbauweise errichtet, während der ärmere Teil der Bevölkerung traditionell in Blockhütten haust. Von diesen sind einige schon Jahrhunderte alt und wurden mittlerweile vom eigenen Gewicht tief in den weichen Boden gedrückt, so daß man manchmal wohl einen halben Schritt hinabsteigen muß, um in die Stube eines einfachen Bürgers zu gelangen.

Die eigentliche Stadt mit steinernen Häusern beschränkt sich auf recht wenige Straßenzüge. Hier liegen die prächtigen Geschäftshäuser, in denen Festumer Handelsherren ihre Niederlassung haben; besonders erwähnenswert sind das rotmarmorne Kontor des Hauses Surjeloff und die ganz aus elfischem Blaustein erbaute Filiale der Nordlandbank, die deshalb und wegen ihres ungewöhnlichen, grasbewachsenen Daches oft mit einem anderen legendären Bauwerk verwechselt wird:

Einzigartig ist die etwas außerhalb errichtete, sogenannte *Botschaft des Elfenkönigs*, ein inmitten eines weiten Gartens auf hohen Stützen ruhendes Bauwerk. Hier residiert Elsurion Sternlicht, dem Vernehmen nach ein Angehöriger derselben Familie, aus der auch der legendäre Elfenkönig stammen soll. Tatsächlich wird der "Botschafter" bisweilen als Schlichter in Streitfällen unter Menschen und Elfen angerufen. Ebenso häufig wie in der "Botschaft" kann man Elsurion aber auch in der *Halle des Lebens* antreffen, wo er andächtig den

Ausführungen der Lehrmeisterin und Akademieleiterin Maschdawa Patriloff lauscht oder selbst einen seiner geschliffenen und fundierten Vorträge hält, die so viele Studenten in die Schule der Heilung locken. Ein anderes bekanntes Institut, in dem Magie geübt wurde, mußte allerdings vor zwei Jahren nach Festum umziehen: Die Experimente des *Roten Salamanders* hatten viele der Elfen und Nivesen Norburgs mit Lärm und Gestank verärgert.

Interessant sind auch der als Kuppelbau auf sechseckiger Basis typisch norbardisch gestaltete große Tempel der He-

sinde sowie der trutzige Tempel der Rondra, der drei Brände und die zeitweilige Umwandlung in einen Pferdestall überstand, sehenswert ist hier vor allem der Gegensatz zu dem filigranen weißmarmornen Standbild der Göttin auf dem Vorplatz.

Gasthöfe: *Hotel am Markt* (10EZ, 8DZ), *Haus Wolfsruh* (GR, 5EZ, 5DZ), *Zum Füllhorn* (GR, 5EZ, 4DZ), *Am Badehaus* (GR, 4EZ, 2DZ), *Schwamm und Seife* (GR, 4EZ), *Zum Karen* (GR, 3EZ)

Weitere Städte des Bornlandes

In diesem abschließenden Kapitel sind Beschreibung interessanter Reiseziele und wichtiger Orte abseits der großen Straßen zusammengetragen.

Ouvenmas ist mit 1652 Einwohnern fast schon eine Großstadt. Hier findet der Reisende neben für diese Breiten guten Einkaufsmöglichkeiten vor allem Musterbeispiele solider sewerischer Holzbaukunst, während der gleichfalls hölzerne Rondratempel leider weitgehend verfallen ist.

Wer die Gelegenheit hat, sollte die Stadt im Firun besichtigen, wenn auf dem großen zugefrorenen Mühlteich ein Umzug mit Fackeln und Masken stattfindet. Man tanzt um ein großes Feuer in der Mitte der Eisfläche, so lange, bis das Feuer durch die Eisdecke hindurchgeschmolzen ist. Dann werfen Männlein und Weiblein - zumindest die mutigsten unter ihnen - ihre Kleider ab, um ein öffentliches Bad im Teich zu nehmen. Anschließend werden gemeinsam große Mengen von Torkelbeerensenz verzehrt, um den schlotternden Körpern wieder eine gewisse innere Wärme zu verschaffen.

Da die prächtige *Neue Fürstenresidenz* zur Zeit unbewohnt ist, kann man für sechs Deut einige sehenswerte Schauräume wie den Ballsaal und die Ahnengalerie besichtigen. Der vor Zeiten gerühmte Park ist aber dem Urwald der Umgebung schon recht ähnlich geworden.

Nicht besucht werden kann *Burg Ouvenstam* im Nordosten, was sehr zu bedauern ist, denn die alte Wasserburg inmitten eines klaren Sees erfreut schon von außen das Auge eines jeden Betrachters.

Gasthöfe: *Hotel Neumond* (GR, 6EZ, 4DZ), *An der alten Ouve* (GR, 5EZ, 5DZ), *Zum Füllhorn* (GR, 4EZ, 2DZ), *Zur Ente* (GR, 2EZ)

In Notmark (1539 E.) wird der Reisende zuerst das Walsachviertel betreten, in dem der Hafen mit den Holzhandlungen und einige Krämer und Schankwirte leben - eine recht ansehnliche Siedlung, aber das eigentlich Notmark liegt weiter oben, zu Füßen der trutzigen *Feste Grauzahn*, wo Graf Uriel herrscht.

Hier sind es nicht die allesamt recht häßlichen Tempel und Häuser, die interessieren, sondern die geheimnisvollen Relikte alter Tage, wie etwa der Eingang zu einem weitverzweigten *Höhlenlabyrinth*, das sogar unter dem Ehernen Schwert durchführen soll sowie die angeblich mit Menschenhaut bespannte riesige *Goblinpauke*, mit der man schreckliche Wesen von jenseits des Gebirges herbeirufen können soll.

Gasthöfe: *Hotel Notmark* (GR, 4EZ, 4DZ), *Zum Füllhorn*

(GR, 3EZ), *Zum Ehernen Schwert* (2GR), *Zum schwelenden Herd* (GR)



Graf Uriel von Notmark

Ein vielbefahrener Weg führt zur **Stadt der Toten** (0 E.) auf einer Insel am Rand der Totenstümpfe. Hier liegen auf einem weiten Feld hunderte der bekannten bornländischen Gebeinhäuser, Villen gleich, in denen sich die Gräfte vieler reicher sewerischer Adelssippen befinden. Die Schätze, die dort liegen sollen, sind legendär, doch haben Pietät, Takt und mörderische Fallen die Kammern bisher vor jeder Plünderung geschützt - dazu kommt noch die alte Sage, daß sich die mit Eis konservierten Toten auch gut selbst verteidigen können.

Silling ist der Name eines kleinen Schlosses an der Silsachmündung, gelegen inmitten dichter Wälder, die nur von

räuberischen Köhlern bewohnt werden. Das Schloß, das für seine ungewöhnliche, theaterähnliche Halle gerühmt wird, ist seit kurzem im Besitz von vier ehemaligen Abenteurern, die gerne andere Leute zu ihren dreimonatigen Winterfeiern einladen.

Wjassuula war einst die Hauptstadt des Goblinreiches - heute findet man in dem kleinen Flecken an der Balgericke nur noch Ruinen, denn hier tobte der Endkampf zwischen den Theaterritten und den Horden der Kunga Suula. Die Hütten wurden niedergebrannt, der Tempel zerstört und das Götterbild von einem Gespann aus Ochs und Esel nach Hinterbruch geschleift, die alte Schmamanin anscheinend von Rondra selbst in die Verdammnis geschleudert, denn ihre Leiche fand sich nie. Heute ist der Ort bekannt für seine Wälder aus Blutulmen, die auf der Walstatt von Wjassuula prächtig gedeihen und von Zeit zu Zeit die Balgericke hinab nach Festum geflößt werden - obwohl das Holz manchen als unglückbringend und "böartig" gilt und vielleicht gerade deshalb von Schwarzmagiern gern für Zauberstäbe und andere Artefakte verwendet wird.

Gasthöfe: *Schamanengrab* (GR, 3EZ), *Flüssers Nachtruh* (2GR)

Salderkeim mit 897 Einwohnern ist eine Stadt am Goblinpfad, der von Festum durch die Grafschaft Sichelwacht nach Trallop und Baliho führt und ob ihrer Unsicherheit nur recht selten zur Anreise benutzt wird. Bedeutung hat Salderkeim,

dessen Bewohner schöne Holzschuhe schnitzen, vor allem in religiöser Hinsicht als Standort eines der schönsten Praios-tempel, die es im Bornland gab. Gab, denn beim Aufruhr nach dem Ende der Priesterherrschaft wurde das prachtvoll vergoldete Gebäude von den Salderkeimern niedergebrannt. Und so ist die Stätte heute Wallfahrtsziel mancher Anhänger des Sonnengottes, die ob einer alten Sage auch stets den Saldersee im Osten der Stadt aufsuchen: Hier soll damals ein Novize des Tempels in einem Boot geflohen sein, mit sich führte er den *Gülden Gong*, eine ungeheure Scheibe, mit deren Klang die Priester einst zum Opfer riefen. Auf der Mitte des Sees aber kenterte das Boot und der Gong versank in der Tiefe, von wo man ihn manchmal zur Sommersonnenwende heraufdröhnen hört.

Eine andere Legende sagt aber, das Klingen des Gongs habe die Kraft gehabt, die Unwetter Rondras zu vertreiben, wenn sie sich der Stadt näherten - die Bauern aber hätten ihn in den See gestoßen, weil er auch allen Regen fernhielt.

Sehenswert ist auch das aus rotem Marmor erbaute alte Schloß der Fürsten von Salderkeim am Nordrand des Ortes. Gasthöfe: *Haus Seeblick* (GR,3EZ), *Greifenrast* (GR,4EZ)

In **Brandthusen** (567 E.) findet der Reisende alles, was in einer so nördlichen Stadt zu erwarten ist, daneben aber auch noch eine Örtlichkeit abseits der Siedlung, die ganz andere Besucher anzieht: Hier ist ein großer *Hain des Levthan*, und so mancher heimlich von weither Gekommene feiert hier in den dunklen Nächten den widderköpfigen Halbgott der Wollust.

Geheimnisse des Bornlandes

(Informationen nur für Spielleiter)

Im Reiseführerteil dieses Heftes können Sie all das nachlesen, was ein gebildeter Bornländer über seine Heimat weiß - hier finden Sie nun die wahren Geheimnisse, die nur für Sie als den Meister bestimmt sind.

Einige der folgenden Geheimnisse lassen sich durch gezielte Recherchen der Helden relativ schnell aufdecken, andere sind so gut gehütet, daß sie - außer den direkt betroffenen Personen - nur den Göttern bekannt sind. Wir haben darauf verzichtet, das Geheimwissen in "Heimlichkeitsstufen" einzuteilen und überlassen es Ihrer Entscheidung als Spielleiter, welche Fakten Sie zu welchem Zeitpunkt den Spieler enthüllen wollen.

Lassen Sie sich aber keines der Geheimnisse allzu leicht entlocken und behalten Sie ruhig einige für immer für sich. Es schadet der Spannung und der Spiel-Stimmung, wenn die Helden irgendwann das Gefühl bekommen, sie hätten ein ganzes Land tatsächlich bis ins Letzte erforscht, durchleuchtet und sich so nach Belieben verfügbar gemacht...

Das bornländische Machtgefüge

Eines der geheimnisvollsten Themen ist das Geflecht der politischen Machtgruppen und Intrigen, die die Arbeit der Adelsversammlung so erschweren. Die heutige Verfassung beruht auf den Beschlüssen der *Großen Einung* von 755, als man sich auf eine Machtteilung verständigte, die dem Adel die herrschende Stellung im Staat und gleichzeitig Festum die Selbstverwaltung zusicherte, wobei die Städte Firunen und Norburg der Herrschaft Festums unterstellt wurden.

Das ist bis heute Grundlage der Beziehungen, es verschiebt sich aber durch dessen wachsende wirtschaftliche Macht das Gleichgewicht laufend zugunsten Festums, das praktisch eine eigene Außen- und Handelspolitik betreibt. Bei einer Einteilung der Mächtigen in Gruppen kann man **Festum** bei allen inneren Spannungen als geschlossenen Block bezeichnen, dessen Vertreter für Ausbau der städtischen Rechte und gute Beziehungen zu allen potentiellen Handelspartnern auch und gerade im Ausland eintreten.

Im Zweifelsfall bevorzugt Festum Handelserleichterungen und freie Hand im Ausland gegenüber sonstigem verbrieften Einfluß auf die bornländische Innenpolitik. Denn den übt es ohnehin besonders über die Gruppe des landlosen Adels aus: Durch den bornländischen Adelsbegriff sind viele Nachkommen eines Theateritters stimmberechtigt, ohne mehr zu besitzen als einen Bauernhof, eine Hütte oder gar nur die Kleider am Leib.

Dieser auch spöttisch **Flachadel** genannte Teil der Herrschicht sucht sich meist einen zahlungskräftigen Patron, der für materielle Unterstützung das gewünschte Stimmverhalten in der Versammlung bekommt - und Festum hat insgeheim fast die Hälfte des Adels so an sich gebunden. Als Eigeninteresse findet man meist nur den Wunsch nach ewigem Fortbestand dieser Regelung, durch die noch so unbedeutende Träger eines Adelsnamens große Vorteile haben.

Der **Adel der Mark und des Festenlands**, der sich durch größeren Landbesitz auszeichnet, ist natürlich weit souveräner, wenn auch etwa die Herzöge von Kirschhausen, Hummergarben und Salderkeim gern Festumer Geschenke annehmen. In ihrem Interesse liegt die gute Zusammenarbeit mit der Handelstadt, denn nur so können sie ihre Ackerbauprodukte gut absetzen. Viele dieser Adligen - etwa der Fürst von Schimjontken - haben auch auf ihren Gütern einen Verwalter eingesetzt und bewohnen eine Stadtwohnung in Festum. Außenpolitisch sind sie vor allem an Freundschaft zum Mittelreich interessiert.

Hervorragender Vertreter dieser Ansichten ist Adelsmarschall **Herzog Jucho von Dallenthin und Persanzig**: Obwohl selbst zum *Flachadel* gehörend, erstrebt er vor allem Ruhe im Land und ist auch zu einigen Reformen bereit, die Festum offener an der Macht beteiligen würden. Seine Unterstützung erhält von seinen Standesgenossen und der Nordlandbank, seine Beziehungen zum Mittelreich gründen sich neben dem Offiziellen auch auf seine aus alten Abenteurertagen stammende Freundschaft zum Krieger *Grabunz von Dargezin*, dem Gemahl der Hildelind von Rommilyls und Schwager Graf Answins - man sieht, Herzog Jucho ist für alles gut vorbereitet.

Der **Adel Seweriens** ist der Reintyp der absoluten Herren. Sein Besitzanspruch erstreckt sich über das Land und alle Menschen, die es bewohnen. Die Leibeigenschaft gilt dem sewerischen Adligen als präiösgewollte Ordnung der Dinge. Von seinen Untertanen erwartet er bedingungslose Unterwerfung, entwickelt aber normalerweise auch ein gewisses Verantwortungsgefühl für "seine" Leute.

Das städtische Leben wird allgemein zugunsten eines Daseins auf der Jagd und im Gefecht abgelehnt: Auch wer wie die Herrscher von Ilmenstein, Ouveumas oder Notmark eine größere Stadt sein eigen nennt, residiert meist auf einer alten Burg fernab davon. Die Sprecherin der Herren von Sewerien ist **Thesia von Ilmenstein**, eine überzeugte Anhängerin der Adelsvorrechte - doch haben der Stolz und der Eigensinn des sewerischen Adels bisher jede klare Zusammenarbeit verhindert.

Zur Zeit plant Thesia ihre Wahl zur Adelsmarschallin, aber angesichts des offenen Widerstands Festums, der Festenländer und Märkner scheint dieses Vorhaben aussichtslos.

Andererseits gehört Thesia zu den wenigen Aventurieren, die eine ungewöhnliche Macht allein aus ihrer persönlichen Ausstrahlung entwickeln können. Viele Bornländer sagen ihr überdies nach, ein Liebling der Göttin Rondra zu sein und würden es nicht wagen, sich ihr in den Weg zu stellen.

Im Augenblick scheint Thesia mit dem Griff nach dem Marschallsamt nur einer plötzlichen Eingebung zu folgen, aber sie ist ein Mensch, bei dem ein spielerischer Einfall leicht in blutigen Ernst umschlagen kann.

Falls es zu einem offenen Kampf um die Herrschaft im

Bornland kommt, könnten die **Schwerter des Nordens** leicht eine entscheidende Rolle spielen.

Die Schwerter existieren tatsächlich, wenn auch die Sage vieles aufgebauscht hat. In Wirklichkeit sind die 50 RONDRA-KÄMME, die in der Höhle verborgen sind - genug für eine Kompanie. Weniger die beiden Waldlöwen, die das Versteck gegen alle anderen als Geweihte der Rondra verteidigen, sind das Problem, als die umstrittene Zugehörigkeit des Gebietes selbst:

Ein alter Vertrag gab dem Geschlecht der *Eschenfurts* das Land in den Tälern von Silsach und Brinna aus Ilmensteiner Besitz. Drauhag liegt nun eindeutig zwischen, nicht in den Tälern und ist so als Verkehrsknotenpunkt heiß umstritten. Schatzsuchende Helden können leicht zwischen die Fronten geraten und die Klingen entweder an den harmlosen Baron von Eschenfurt oder an die Waffensammlerin Thesia verlieren, in deren Pläne die Aufstellung einer Eliteeinheit mit diesen unübertrefflichen Klingen gut paßt.

Vom Adelsmarschall

Eines der bestverborgenen persönlichen Geheimnisse des Bornlands ist, daß seine Hoheit *Herzog Jucho von Dallen-thin und Persanzig* vor langen Jahren als Streuner auch die Weißen des Phex empfing und somit zu einem Mondschatten wurde.

Der Adelsmarschall lebt zwar ganz nach seiner Devise, daß im Leben alles mit Verstand, List oder Geld zu erreichen ist, verbirgt sein Dasein als Geweihter jedoch sorgsam - nicht einmal der Festumer Vogtvikar weiß von Juchos geheimnisvollem Doppelleben, geschweige denn die einfachen Diebe und Gauner der Stadt.

Zur Zeit kennen das Geheimnis nur der Herzog selbst und die zwei Überlebenden seiner alten Heldengruppe, mit der er einst das Land durchstreifte: der als Eremit im Khoramgebirge lebende *Mawdli Kharabar ihn Tarhuni* und Prinzeßmahl *Grabunz von Darpatrien*. Letzterer hegt insgeheim übrigens einen wahrhaft abwegigen Verdacht: Die große Geheimhaltung mit der sein Freund sich umgibt und seine selten zur Schau gestellte Wundermacht lassen den tapferen Recken glauben, der Adelsmarschall des Bornlandes sei in Wirklichkeit niemand anderer als der "Mond", der höchste Geweihte des Diebesgottes in ganz Aventurien. Gerade dadurch, daß Jucho seinen Glauben an den Nachtgott zwar nicht offen verkündet, aber auch nicht verheimlicht, findet niemand etwas besonderes an dem Fuchskopf-Amulett, das er ständig trägt - zur Vermeidung von Verwechslungen mit dem Kaiserwappen und in Anlehnung an die Farben des Bornlands und des Mondes werden die Schutztiere des Diebesgottes hier übrigens immer als weiße Schneefüchse dargestellt.

Man muß vermuten, daß sich die Chancen des Herzogs auf eine Wiederwahl erheblich verschlechtern würden, käme etwas über seine Phexpriesterschaft an die Öffentlichkeit. Schließlich wird der Adelsmarschall nicht von den Festumer Händlern, sondern von den - in ihrer Mehrzahl Praios oder Rondra verehrenden - Adligen gewählt. Deshalb wäre der Adelsmarschall zu fast allem bereit, um einen Erpresser dingfest und stumm zu machen - sogar zur Kontaktaufnahme mit den sonst sorgsam gemiedenen *Mondkindern* (siehe S. 4)

Zur Wahrung der Übereinstimmung Ihres Spielhintergrundes mit den "offiziellen" aventurischen Entwicklungen

raten wir Ihnen als Meister davon ab, den Herzog in Ihrer Spielrunde schmählich zu stürzen, während er in anderen Gruppen vielleicht weiterhin in Amt und Würden ist. Dieses Geheimnis dürfte sich Drauhag zu einem Abenteuer zu entwerfen, bei dem sich wirklich alles im Verborgenen abspielen muß und den Helden das Fehlen von Ruhm und öffentlicher Anerkennung durch ein fürstliches Honorar des Marschalls erträglich gemacht wird.

Festums "bürgerliche" Herrscher

Die Nordlandbank

Weit mehr als nur Depot für Wertsachen und höhere Summen, finanziert die Nordlandbank vor allem die Unternehmungen der diversen Handelshäuser (Und daß deren eigener Geldvorrat häufig recht klein ist, gehört in einer mittelalterlichen Welt zu den bestgehüteten Geheimnissen.) Die Goldreserven der Bank können nur geschätzt werden, betragen aber wohl 99% der des Bornlands und 90% der nördlich des Mittelreichs - eine Illustration mag sein, daß hier die Maßeinheit Quader zum Abwiegen von 40000 Dukaten benutzt wird. Denn die Nordlandbank gibt es ja nicht nur in Festum - gerade im Norden, aber auch im übrigen Aventurien zahlt sie den Einlegern gute Zinsen und zieht so auch Leute an, die von diesen Kontakten lieber nichts an die Öffentlichkeit kommen lassen möchten: Die Augen der Kammer würden sich sehr dafür interessieren, wieviel Dukaten Trallop Gorge jährlich vorbei an der Reichssteuer in Donnerbach hinterlegt...

Zurückzuführen ist die Bank auf zwei ursprünglich unabhängige Unternehmen: Zum einen die norbardische Händlerfamilie *Tsirkevist*, die früh seßhaft wurde und ihren Reichtum mit Geldverleih schuf, zum anderen der Goldschmiedebetrieb des aus dem Ort Koschtal stammenden Geschlechts von *Schezinek*.

Als zur Zeit der Priesterkaiser die Juweliere die einzigen Privatpersonen waren, die Gold besitzen durften, hinterlegten viele reiche Festumer ihre Vorräte bei von Schezinek. Zugleich begannen die *Tsirkevist* zur Umgehung des Zins- und Geldverleihverbotes ("*Wer zu viel Geld hat, soll es dem Praios opfern!*"), sich gegen einmalige Zahlungen eine monatliche "Rente" zu kaufen. Die als Sicherheit dienenden Ländereien begründeten so ihren ausgedehnten Grundbesitz - darunter auch ihren prunkvollen Hauptwohnsitz auf der Goldinsel, dessen Besitzer den allermeisten Festumern weder namentlich noch als Leiter der Nordlandbank bekannt sind.

Das Ende der Priesterherrschaft überstanden beide Betriebe unbeeinträchtigt, da Kemara von Schezinek in weiser Voraussicht niemanden verraten hatte; 510 erfolgte die Vereinigung zur Nordlandbank. Heute hat die Festumer Einlagenhalle längst die übrigen Geldverleiher bei weitem überflügelt. Nicht zuletzt dank des Wirkens des alten *Watko Tsirkevist*, der vor gut dreißig Jahren die Geschäftsverbindungen mit Gareth und Vinsalt knüpfte.

Seine Tochter und Erbin, *Milota Tsirkevist*, steht noch immer im Schatten ihres Vaters und wird zu Unrecht unterschätzt, weil sie nie in ihrem Amt an die Öffentlichkeit tritt. Im Hintergrund webt sie aber eifrig am weitgespannten Geflecht der Beziehungen und hat in jeder Stadt mindestens einen

Vertrauensmann, der ihr Berichte über alle politischen Ereignisse und wirtschaftlichen Transaktionen zukommen läßt. Als Beispiel mag dienen, daß die Geheimarchive der Bank mehr Unterlagen enthalten als die der nostrianischen, andergaster und aranischen Geheimdienste zusammen. Milotas Spezialität sind langfristige Pläne, bei denen sie dank ihrer überragenden Menschenkenntnis Geweihte, Magier und Fürsten heimlich wie Spielfiguren führt und durchaus auch zeitweilige Verluste in Kauf nimmt.

Es besteht eine Zusammenarbeit der Bank sowohl mit dem Hesinde- als auch dem Ingerimtempel, die das tödliche Fallensystem der Schatzkammer warten. Die wertvollsten Pfandgegenstände sind dreimal kopiert und werden sowohl im Tresorraum, den Tempeln und auf der Goldinsel aufbewahrt - und nur Milota Tsirkevist weiß, welches Stück jeweils das echte ist.

Als Meister sollten Sie die Nordlandbank als halb geheime Macht nur im Hintergrund auftauchen lassen: Sie ist dermaßen reich und mächtig, daß wohl keine Aktion eines noch so erfahrenen Abenteurers sie irgendwie in ernstliche Probleme bringen kann. Und sie hat Zeit zu warten... mehr Zeit als mancher König oder Kaiser. Eine direkte Intervention der zum äußersten gereizten Milota von Schezinek käme dem Zorn mancher Göttin nahe. Bedenken Sie vor allem, daß die Bank - sie hat es nicht nötig - nur selten gegen das Gesetz verstößt: Sie ist eine verborgene Kraft im Mächtespiel, aber keine echte Verbrecherorganisation.

Die Alatzers

Eine andere bedeutende Macht im Festumer Wirtschaftsleben ist auch die Familie Alatzer. Stammväter der Sippe waren die Herrscher von Hinterbruch und das dortige Gasthaus zum Roten Widderhorn ist ihre "Stammburg"; von ihm leitet sich auch das rote Füllhorn als Namensymbol so vieler Herbergen im Bornland, aber auch im Mittelreich ab. (Neben den im Reiseführer erwähnten etwa die "Füllhörner" in Trallop, Ilсур, Mendena, Ebelried und bis vor kurzem Ysilia.)

Mit Hilfe der Nordlandbank kann Oberhaupt *Hanning* Alatzer fast jedes Jahr irgendwo in Aventurien ein Gasthaus erwerben und umbenennen, dazu kommen noch vermischte Betriebe wie die Möbeltischlerei Galdniks in Beilunk und jene Nobelhotels, denen der alteingeführte Name belassen wurde: Prunkstück dieser Sammlung ist das Hotel "Zur Quelle", während Hannings kühnster Plan - der Erwerb des Hotel Seelander in Gareth - wohl immer ein Traum bleiben wird. Gewisse Spannungen bestehen zwischen Hanning und seinem Vater *Thezmar*, der sich vor dreizehn Jahren nach Hinterbruch zurückgezogen hat. Siehe S 6.

Stover Regolan Stoorrebrandt

Während der Name Alatzer hinter dem Symbol des Füllhorns nahezu verschwindet, ist ein Name in ganz Aventurien wohlbekannt: Das Handelshaus *Stoorrebrandt* ist vor allem durch den jetzigen Leiter, *Stover Regolan*, zu einem Inbegriff des Fernhandels geworden: Er machte aus dem kleinen Stellmacherbetrieb, der für seine Planwagen berühmt war, ein Unternehmen, das auch den Inhalt dieser Wagen überallhin verschickt, dazu kommt noch eine bedeutende Armada von Koggen, Holks und Karracken. Stoorrebrandt versteht es zudem meisterhaft, seine Kontakte zu allen Herren Aventu-

riens in klingende Münze umzusetzen und scheut sich auch nicht vor abruptem Seitenwechsel, wenn der geboten erscheint. An erster Stelle hinter dem allgemeinen Wohlergehen des Hauses steht bei ihm, der seine Eitelkeit geschickt verbirgt, ein noch gut geheimgehaltener Plan, der seinem Namen Unsterblichkeit in den Annalen Festums und Aventuriens verleihen würde: Sein Wunsch ist die (friedliche) Gewinnung der rohstoffreichen Waldinseln für seine Heimatstadt, ein Ziel, dem er mit der Gründung des Handelspostens Port Stoorrebrandt auf Iltoken ein gutes Stück nähergekommen ist.

Die Surjeloffs

Weit ausgegriffen hat auch die ausgedehnte norbardische Händlersippe *Surjeloff*, die mächtigste unter jenen, die den innerbornländischen Handel beherrschen. Und Großmutter *Jaunava* Surjeloff ist neben ihren Fähigkeiten beim Leiten eines Handelsimperiums auch eine begnadete Schauspielerin und Menschenkennerin: Bei rückständigen Provinzadligen, die ihr Korn verhökern wollen, tritt sie klischeegerecht als zöpfeschwingende Norbardenmatrone auf, bei den vornehmen Stadtadligen zeigt sie ihre ganzen profunden Kenntnisse in höfischer Etikette. Von den wahren Mächtigen Festums hat sie vielleicht den größten Einfluß auf die Adelsversammlung und ist als einzige nicht Klientin der Nordlandbank. Denn allein auf ihren Handel mit dem Hinterland gestützt, konnte sie sich eine Ausdehnung entlang der ganzen Küste des Perlenmeers bis nach Al'Anfa erlauben - ein Vorgehen, daß vom Familienrat erst skeptisch betrachtet, wegen seines Erfolges aber inzwischen gutgeheißen wurde.

Ter Goom, der Bornkönig

Der Bornkönig, *Joos Arijan ter Goom*, muß ebenfalls zu den mächtigsten Festumern gezählt werden, denn er kontrolliert nicht nur in gewisser Weis den Flußhandel, er besitzt auch die größte Werft der Stadt. Man merkt ihm immer noch an, daß er in alter Klein-Grangorer Tradition das Handwerk des Schiffszimmermanns erlernen und lange zur See fahren mußte, obwohl schon früh feststand, daß er einmal die väterliche Werft erben würde.

In dieser Zeit lernte er die Schiffe anderer Länder kennen und entwarf die schlanke, hochbordige Galeone, bei der er als erster drei Masten verwandte.

Joos ist nicht besonders ehrgeizig und strebt nicht nach politischer Macht in der Stadt, seine entschiedenen Ansichten über die Wichtigkeit des verstärkten Flottenbaus trägt er aber jederzeit gern und ausführlich vor.

Vermischtes

Der Gesandte des Mittelreichs, *Landhauptmann Barnhelm von Rabenmund*, ist der zweite Sohn Answins und damit der vierte in der Thronfolge und lebt quasi in der Verbannung. Und hier in Festum schmiedet der Botschafter Pläne gegen seinen Herrn und Kaiser, den er durch seinen Vater ersetzt sehen möchte. Sich selbst - er hat Festum allmählich schätzen gelernt - sieht er als Großkönig des Bornlands, das noch die Provinzen Weiden und Tobrien erhalten soll - ein absolut wahnwitziger Plan ohne Aussicht auf Erfüllung.

Der "*Liebliche Botschafter*" hat vor allem öfters Besuch durch die Umstürzler, die Amenes Unterstützung beim Sturz des Adels suchen. Für *Clarilion* werden sie allmählich lästig

und er will jemanden beauftragen, sie irgendwie ohne Aufsehen künftig von der Vinsalter Botschaft fernzuhalten. Ansonsten aber ist er einer ernsthaften Zusammenarbeit mit dem Bornland - auch gegen das Mittelreich - nicht abgeneigt.

Prinz Mulziber von Neujergan ist der Sohn des letzten Grafen von Jergan, der in der gleichnamigen Schlacht fiel. Sein Wunsch ist natürlich die Befreiung Maraskans, und so hat er eine Exilregierung ins Leben gerufen, die allerdings von Festum nicht anerkannt wird.

Dennoch bemüht der Prinz sich ständig, den Engen Rat mit Eingaben und Bestechung zu einer Unterstützung zu bewegen - und er spielt immer mit dem Gedanken, irgendwie die Reichskleinodien aus dem Besitz der Nordlandbank an sich zu bringen, da ihm dies vielleicht den Königsthron eines befreiten Maraskans einbringen würde. Ihm ist nicht bekannt, daß alle Austeilungsstücke im Kassenraum der Bank sorgfältige Kopien der verborgenen Originale sind.

Festums Truppen

Nur wenig gemein mit den oft verrufenen Scharen anderer Orte und Länder haben die Söldner Festums. Dieses Eliteregiment umfaßt Truppen aller Waffengattungen, die Krieger sind besser ausgebildet als weite Teile der bornländischen Armee.

Sie stammen größtenteils aus dem Norden und sind mit dem Kampf wohlvertraut - wie auch ihre Anführerin *Rogbarana Natardschi* aus Tjolmar, die seit zehn Jahren Oberst des Soldregiments und der Stadt gegenüber absolut loyal ist.

Die "Unterwelt"

Bisher war in diesem Text vor allem von einflußreichen und angesehenen Festumer Bürgern die Rede. Am anderen Ende im Ansehen, nicht aber unbedingt in ihrer Macht, stehen jene, die die dunklen Seiten Festums kontrollieren.

Neben so altbekannten Organisationen wie dem *Grisefux* und der *Diebesgilde*, die hier in mehrere autonome Stadtteilkilden aufgeteilt ist, sind es vor allem zwei Gruppen, die viele der in Festum verübten Untaten auf dem Gewissen haben: Die *Mondkinder* sind eine ursprünglich religiös motivierte Verbindung, gegründet von Phexgeweihten, die ihrem Gott die ihm in einer Handelsstadt zukommende Achtung auf Kosten von Hesinde, Ingerimm, Mokoscha und Efferd erkämpfen wollte.

Nach zwei (mißglückten) Anschlägen auf Hesindepriester verloren die Mondkinder aber die Unterstützung durch den Vogtvikar von Festum und wandten sich allgemein dem weltlichen Verbrechen zu. Heute ist die Spezialität dieses auf Vertragsbasis arbeitenden "Dienstleistungsunternehmens" vor allem der lautlos ausgeführte Meuchelmord und die Zerstörung von Besitztum der Konkurrenten ihres Auftraggebers, aber auch die Erpressung von Schutzgeldern auf eigene Rechnung.

In Kontakt treten mit der Organisation kann man in der Kaseschemme "*Goldtaler*" im Gerberviertel, die von *Slepkavu Bedre*, dem Anführer der Mondkinder, geleitet wird.

Ebenfalls im Gerberviertel sitzt die Herrin *Plaujas Menesis*, das Oberhaupt der *Kugelbande*.

Diese Bande hat ihren Namen von der Organisation allerlei

illegaler Glücksspiele, doch seit deren Zulassung vor sieben Jahren mußte sie ihr Schwergewicht auf den Schmuggel und Handel mit Rauschkraut und anderen verbotenen Giftstoffen verlegen.

Die Kugelbande wird straff geführt, Ungehorsam mit einem grausamen Tod bestraft: In den Reihen der Bandenmitglieder, die zum Teil selbst rauschkrautabhängig sind, heißt es seit langem, daß unbotmäßige Gefolgsleute später als Menschenhautpergament in der Werkstatt verrufener Schwarzmagier wiederauftauchen...

Daß *Plaujas* identisch ist mit der angesehenen Kauffrau *Pel-doscha Bakka* in der Altstadt, weiß nur sie selbst.

Unerkannte Machtgestalten

Nahema ai Tamerlein

Eine der mächtigsten magiekundigen Personen Aventuriens (vielleicht die mächtigste), die unter dem Namen *Nahema* längst zu einer Legende geworden ist, bewohnt ein Haus an Festums prächtigster Straße, dem Südufer (das XX. Haus vom Süden der Straße gezählt).

In der Stadt ist sie als *Madame Tamerlein* bekannt und gilt als erfolgreiche Händlerin.

Ihre wahre Identität ist den Festum bisher verborgen geblieben. Nur eine Handvoll Aventurier wissen, wer sich hinter dem Namen Tamerlein verbirgt. (Der *Aventurische Bote** 24 enthält einen umfangreichen Bericht über diese Festumer Bürgerin.)

Iloinen, die Schwanentochter

Die vielleicht seltsamste Abstammung aller Bewohner Festums und des Bornlands hat *Iloinen, die Schwanentochter*: In den Adern der Leiterin des Wintertempels in Prähnsgardt fließt göttliches, tulamidisches, nivesisches und Wolfsblut. *Penttu*, ihr Vater, ist der Sproß einer Verbindung zwischen dem jungen Nivesenmädchen *Neiti* und einem der uralten Himmelswölfe - und Ruhelosigkeit trieb ihn schon mit 14 Jahren hinaus in die Ferne der eisigen Föhrenwälder.

Er lebte als Jäger und baute sich eine Hütte am Ufer des Wolfsees in den Gebieten nördlich des Orklandes. Hier fand er auch seine unvergleichlich schöne Frau, die als Schwan mit einigen Gefährtinnen zum Bade im See gekommen war, und deren Schwanengewand er stahl und in einer Truhe verbarg - bis sie es eines Tages fand, als er auf der Jagd war. Sofort schwang sie sich hinauf in den Himmel und verschwand in den Wolken.

Penttu machte sich mit ihrer aus einem Ei geschlüpften Tochter *Iloinen* auf die Suche. Viele Abenteuer führten sie durch ganz Aventurien, von See zu See, immer auf der Suche nach der Schwanenfrau. Ob sie am Ysli-See gegen Oger fochten, aus dem Angbarer See Zwergengold bargen, am Thuranassee die kämpfenden Heere verspotteten oder am

* *Der Aventurische Bote* - das Mitteilungsblatt für alle Aventurier und DSA-Spieler - erscheint zweimonatlich und kann auch auf der Erde abonniert werden. Nähere Informationen bei

Schmidt Spiel+Freizeit, Postf. 1165, 8057 Eching,

Stichwort: "*Aventurischer Bote*"



Loch Harodrol Karawanen aus Port Corrad schützten - ihr Streben blieb erfolglos.

Bis sich die Gesuchte ihnen schließlich selber offenbarte: *Ifirn* selbst war es, die Tochter des *Firun* und der *Meriban*. Und Penttu entschied sich für ein Leben an der Seite seiner Gemahlin, irgendwo in den nie versiegenden Jagdgründen um *Firuns* Schloß aus Schnee und Eis, *Iloinen* aber wählte Aventurien.

Heute lebt sie vor allem in Festum, aber ihre Neugierde und Abenteuerlust führen sie oft in ferne Länder.

Wie alle Halbgötter scheint sie unsterblich und alterslos zu sein, was in ihrem Fall eine besondere Wirkung hat: Trotz ihrer zahlreichen Jahre ist sie nach dem Verschwinden der Mutter so wenig gealtert, daß sie äußerlich wie ein etwa vierzehnjähriges Mädchen wirkt - ein Mädchen, das den Blick eines jeden Betrachters irritiert: *Iloinen*s ebenmäßigen Züge und die alabasterweiße Haut wären gewiß eindrucksvoller, gäbe es da nicht die unbezwingbare Haarmähne, in der schneeweiße und kupferrote Strähnen bunt durcheinanderwachsen und die ungleichen bernsteingelben und eisblauen Augen, die dennoch ihr Gegenüber in einem unbezwingbaren Blick halten können.

Zeichen ihrer Jugend und Erbe ihrer Mutter ist die fröhliche Gelassenheit, die sie allen Wesen und Dingen ihrer Umgebung entgegenbringt.

Ihre machtvollen, halbgöttlichen Kräfte hat sie nie ernsthaft erforscht, da sie sie eher als letzte Rettungsmöglichkeit in einem Abenteuerleben denn als Machtfaktor ansieht - noch sind ihr das Streben nach Gefolgschaft und Einfluß völlig fremd.

Ihre Zaubersprüche hat sie sowohl von *Firnelfen* wie von

Hexen gelernt, da sie durch die Umstände ihrer Geburt ihre Mutter zuerst unter jenen magiebegabten Wesen suchte. Nur manchmal bemerkt man das Erbe beider Großväter: Wenn *Iloinen* sich in Gefahr wähnt, handelt sie mit der Gelassenheit eines Jägers: kalt und skrupellos, bis sie wieder in Sicherheit ist.

Mantka Riiba, die Kunga Suula

Mag mit *Nahema ai Tamerlein* auch eine überaus mächtige und möglicherweise unsterbliche Magierin in Festum leben - an Jahren wird sie um ein Vielfaches übertroffen von einem Wesen, das ebenso wie sie auf Geheimhaltung bedacht ist: von der Herrin der Goblins im Gerberviertel, der alten *Mantka Riiba*.

Denn sie ist niemand anders als die berühmt-berüchtigte Schamanin *Kunga Suula*, die vor bald tausend Jahren geboren wurde und ein Jahrhundert lang von *Wjassuula* aus das Goblinreich im Bornland regierte, um den siegreichen Tempelrittern bei der Eroberung des Ortes nur durch einen Zauber zu entkommen, der ihre Kräfte auf mehr als hundert Jahre schwächte.

Während dieser Ruhezeit erkannte sie mit ihrer den Menschen ebenbürtigen Intelligenz, daß die neuen Herren des Bornlands nicht durch Gewalt besiegt werden können - und sie begann langsam, in der roten Sichel ihre friedfertigeren und klügeren Artgenossen um sich zu scharen und schloß schließlich mit Festum eine Verabredung, die ihren Gefolgsleuten den ungeliebten Gerberberuf und das Wohnrecht in Festum gab. Hier versucht *Kunga Suula* nun, den Goblins eine sichere Heimat zu geben und strebt deshalb nach der Herrschaft über die Stadt - als vermutlich Unsterbliche aber hat sie viel Zeit und wartet auf die ihrer Ansicht nach unvermeidlichen Kriege der Menschen.

Ihr Geheimnis teilt sie mit keinem der ungeduldigen Goblins, sondern nur mit *Schlagto Upaatl*, dem orkischen Scharfrichter Festums. Da dieser im Austausch für einen leichteren Tod von seinen "Kunden" viele Geheimnisse aus Ober- und Unterwelt erfährt, bilden erpreßte Schweigegelder die Haupteinnahmequelle der "Kriegskasse", neben den Gewinnen aus der Hehlerei mit Waren, die von Goblins durch die nur halb verschütteten alten Wasserrohre aus den Lagerhäusern im Hafen gestohlen wurden.

Die Errichtung des *Firuntempels* im Gerberviertel sieht *Kunga Suula* als Bedrohung ihrer Macht an, zögert aber noch, konkrete Schritte zu seiner Entfernung zu unternehmen.

Upaatl dient übrigens vor allem seinem Gott *Tairach*, dem er durch seinen Beruf schon unzählige Menschenopfer bringen konnte und ist nur bedingt loyal gegenüber *Kunga Suula*, doch hat sie ihn wegen seiner Verquickung mit dem Verbrechen in der Hand - seine enorme Gier und Verachtung für die Glatthäute siegten über seine ansonsten ausgeprägte Vorsicht.

Kunga ist eine überaus hochstufige Druiden sind - wenn sie es auch selbst so nie sehen würde. Der Ursprung ihrer Unsterblichkeit ist nicht einmal ihr selbst bekannt - sie weiß nur, daß sie als einzige des Stammes als Heranwachsende in einer sagenumwobenen Höhle in der Roten Sichel schlafen durfte. Nur jedes zehnte Goblinmädchen übersteht diese Nacht; die Überlebenden zeichnen sich durch überaus große magische Kräfte aus sowie durch die Gabe, Begeisterung und bedingungslose Gefolgschaft in Kriegszeiten zu erwecken.

An Straßen und Wegen

Wie man sich denken kann, steckt nicht nur Festum sondern auch das weite Land zwischen Born und Walsach voll dunkler Geheimnisse, an die man am besten nicht rühren sollte, die wir Ihnen jedoch auf keinen Fall vorenthalten wollen. Hier ist eine kleine Auswahl:

Pilkamm hinter der Großen Mosse ist keineswegs so verlassen, wie allgemein geglaubt wird: Hierher kommen immer wieder kühne Schatzsucher, die den Hafen und die Burg auf Gold und die Reste des Schiffes untersuchen wollen - **und** fallen in die Hände eines Sklavenhändlertrupps aus Al'Anfa, der sich hier heimlich einen Stützpunkt schuf. Abenteurer bomländischer oder nordaventurischer Herkunft gelten in Al'Anfa als überaus exotisch und sind die Attraktion in der Arena.

Nördlich von Pilkamm entfaltet sich im Verborgenen eine andere *MachV.Thezmar* Alatzer ist weit mehr als der einfache Wirt des "Roten Widderhorns": Zum einen ist er der Vorstand einer Familie, die eine wahre Kette von Gasthäusern ihr eigen nennt (siehe. S.3), zum anderen aber ein recht mächtiger Magier. Der junge Thezmar stand nämlich in der Erbfolge an hinterer Stelle und wurde so als Begabter auf die Akademie in Punin geschickt, die er nach Abschluß der Ausbildung verlassen mußte, um nach dem Untergang eines Fährschiffs, bei dem ein großer Teil der Familie ums Leben kam, die überraschend anfallende Nachfolge im Hause Alatzers anzutreten.



Heute kümmert er sich um seine gut ausgestattete magische Bibliothek, forscht viel über die Natur der alten, vierköpfigen Statue, an deren magische Kräfte und Besessenheit durch einen Dämon er glaubt, und bewirtet seine Gäste, die er gerne zum Erzählen - Abenteuer, Sagen, Legenden - animiert, so daß das "Rote Widderhorn" von manchen Reisenden nur aufgesucht wird, um gute Geschichten zu berichten oder zu hören.

Die Levschiye

Im Überwals leben neben den *Winzlingen* und den seltsamen *Otterleuten* noch andere Mischwesen, die bedeutendsten davon auf den teils bewaldeten, teils kahlen Hängen der Walberge: die *Levschiye* und *Vilay*, erstere ein Volk von widerköpfigen Menschen, die in ihrer Wildheit und ihren Trieben ganz dem Levthan nachschlagen, der ihr Schöpfer ist. Der stets männliche Levschy ernährt sich von wilden Pflanzen und der Milch der Walbergsschafe, die er hütet und mit deren Widdern er seine Kraft mißt. Derart tierisch ist sein Geist, das es sogar zu Paarungen kommt, junge Levschy entstehen aber nur aus der Verbindung mit einer Vila. Diese grünhaarigen Frauen sind verkörperte Geister der Walberg-Nußbäume, in denen sie leben, und deren Tod auch ihre Ende bedeutet - so daß noch jeder Holzfällertrupp von den Levschiye und Vilay erbittert angegriffen und meist vernichtet worden ist.

Der mohastämmige Schiffbauer Kalatau Monalduin in Festum aber versteht die Kunst, einen jungen Walnußschößling so einzubauen, daß sich der Geist auf das ganze Schiff überträgt. Diese unglaublich seltenen und teuren Seelenschiffe sind besonders sicher, können aber auch sehr launisch sein.

In den Sümpfen

Die *Sumpfrantzen* - auch *Rotaugen* genannt - welche mehrere Sümpfe des Bornlandes unsicher machen, sind eine in Herden lebende, gerissene und blutgierige Affenart, über die im Kompendium *Die Kreaturen des Schwarzen Auges* ausführlich berichtet wird. Unter den bornländischen Sumpfrantzen gibt es einige bedauernswerte Geschöpfe, die einst als normale Reisende oder Fuhrleute den Sumpf betraten und nun bis zu ihrem Tode in die Gestalt dieser widerwärtigen Ungeheuer gebannt sind:

Die Irrlichter der Bornsümpfe haben ihre Heimstatt in einem Hain aus *Morgendornsträuchern*. Diese wehrhaften Gewächse mit ihren fingerlangen Dornen schützen den heimlichen Grund vor allen Eindringlingen. Außerdem haben sie eine furchtbare Wirkung auf Menschen und Elfen:

Berührt ein Mensch oder Elf - möglicherweise ein Verirrter, der "seinem" Irrlicht bis zu den Morgendornsträuchern gefolgt ist, die purpurnen Blüten eines solchen Dornengewächses, wird der friedfertige und passive Teil des Opfers mitsamt seinem Verstand in die Pflanze gezogen, die daraufhin zu einem prächtigen Baumstrauch emporwächst, der Körper mit der zurückbleibenden Aggression und Zerstörungswut aber wird langsamen sieben Tagen zu dem einer halbintelligenten Sumpfrantze, eine Verwandlung, die man nach einem SINNEN FREMDER WESEN +12 erahnen kann. Die Erlösung der Unglücklichen ist nur möglich, wenn man die lebende Sumpfrantze an ihren Strauch bindet und in 7 Tagen 7 Zauberern ohne ein einziges Scheitern täglich ein VERWANDLUNGEN BEENDEN +7 gelingt. Bei Personen, deren Entwicklung noch nicht beendet ist, kann sie durch

"Verwandlungen beenden" +7 bis zur einfacheren Heilung (Zuschlag, Behandlungsdauer und Zahl der Magier ist die der verstrichenen Tage) aufgehalten und rückgängig gemacht werden.

Der Riese im Wald

Der Bornwald ist wirklich der Lebensraum des Riesen *Milzenis*, der vor vielen Jahren vom Magier *Urnislav von Uspiaunen* an einen Berg in der Bornschleife gebannt wurde, indem ihm der listige Zauberer einen unangenehmen Ausschlag anhexte, der nur durch ein tägliches Bad in der Quelle am Fuß des Berges gelindert wird. Und da der Riese im Grunde recht ruhig ist, entfernt er sich nie mehr als eine riesige Halbtagesreise von der Quelle - so kommt auch die runde Form des Bornwalds zustande. Nur den Bornschiffen mißtraut *Milzenis*, da er in ihnen eine Bedrohung seiner Ruhe sieht - und bei wirklich schweren Angriffen wie etwa der Verschmutzung seiner Quelle kümmert sich ein wütender Riese nicht um grüngelbe Tupfen im Gesicht, sondern will seine Rache haben.

Die "Elfenbotschaft"

Die angebliche Elfenbotschaft in Norburg ist natürlich keine. Wenn einer den Botschafter direkt anspricht und selbst bei geschliffensten rhetorischen Ausflüchten nicht lockerläßt, bekommt er ein Geständnis zu hören, nach dem *Elsurion Sternlicht* in Wahrheit ein Heiler ist, der sich durch sein Auftreten als Gesandter die Möglichkeit verschaffen will, mehr über die menschliche Anatomie zu lernen (auch durch Obduktionen), als von den hinterwäldlerischen Norbungen verstanden würde - ein Argument, das auch die Helden begreifen müßten, zumal eine Untersuchung der Laboratorien, ob erzwungen oder heimlich, keinerlei Anzeichen für wirklich verbotene Praktiken wie Vivisektionen offenbart.

Notmark

Ob die Goblinpauke oder das Labyrinth von Notmark wirklich Wege nach jenseits des Gebirges eröffnen, sollte auch den Spielern unbekannt bleiben - denn die Artefakte werden strengstens bewacht und niemandem wird ein Versuch gelingen.

Helden, die sich an die Bergung des Gongs im **Saldersee** machen wollen, werden große Schwierigkeiten haben, Boote und Ausstattung zu erwerben - und auf dem See werden sie rasch feststellen, daß jede Form von Magie unwirksam ist.

Einmal im Jahr - im späten Efferd - treffen sich die Hexen des Bornlandes und anderer nördlicher Gebiete unweit der Burg Notmark zu einem mehrere Nächte währenden Fest. Viele Notmärker haben von dem Hexenfest munkeln hören, aber keiner von ihnen würde es wagen, das nächtliche Zeremoniell zu stören.

Königin des Festes ist seit etlichen Jahren die Thorwalerin *Tula*, der man nachsagt, sie sei der Inbegriff nördlicher Wildheit und Grausamkeit.

Borlaw, der junge Sohn des Wirtes vom "Weißen Stein" in **Hamkeln** hat die letzten Jahre im Ausland verbracht und dort eine schöne Summe Geld erworben.

Er spendiert den Helden in Festum Getränke und lädt sie ein, mit ihm nach Norden zu gehen, wo er seine Eltern als

fremder Gast nach der ersten Nacht überraschen will. Problematisch ist allerdings, daß sein Vater des öfteren reich erscheinende Gäste im Schlaf ermordet und ausplündert. Seinen Sohn erkennt er jedenfalls nicht...

Der Eber von Sirokeln

Zu einer gewissen Berühmtheit gelangt ist der Eber, der seit zwei Jahren die Güter des Fürsten von Sirokeln verwüstet. Bisher gelang es niemandem, die Bestie zu erlegen, die allmählich allen buchstäblich über den Kopf wächst: Denn wider die Natur wird das Tier ständig größer und hat bereits eine Widerristhöhe von fast zwei Schritt erreicht. Das Tier ist überaus angriffslustig und greift sogar auf den Feldern arbeitende Bauern an.

Die struppigen graubraunen Borsten, die mächtigen Hauhähne, der grunzende Schweinsrüssel und die böartigen Augen machen das Ungeheuer zu einem Schrecken für Mensch und Tier.

Die Werte:

MU:11, LE:64, RS:4, AT:7, PA:5, TP:2W+6, GS:10, AU:38, MK:40

Das Geheimnis dieses Wesens ist so märchenhaft, daß es nur von einem magieerfahrenen Aventurier in seiner ganzen Tragweite erfaßt werden kann:

Der Keiler ist das unschuldige Opfer einer Abwandlung des **SALANDER-MUTANDERER** mit Zeitverzögerung, wie er von dem leicht irrsinnigen Magier *Tadear Grojdz* ersonnen wurde.

Der Zauberer verstand zudem herzlich wenig von Tierkunde, und so verwandelt sich das arme Tier seit zwei Jahren allmählich in einen Mammut. Die Umwandlung wird in weiteren zwei Jahren abgeschlossen sein, und dann wird das Wesen wohl zur Ruhe kommen, denn es ist nur der Schmerz der Verwandlung, der es Amok laufen läßt.

Bis dahin kann man den Mammutkeiler nur durch Schlafzauber beruhigen - durch einen von einem Magiekundigen mindestens der achten Stufe gesprochenen **VERWANDLUNGEN BEENDEN** hält man die Entwicklung nur auf, beschleunigt vollenden kann man sie mit einem erneuten **SALANDER+8**.



Die "Bornflüsser"

Eine verschworene und nach außen abgeschlossene Gemeinschaft mit ganz eigenständigen Sitten und Gebräuchen sind die Flüßer, die "Fuhrleute des Born", wie man sie auch nennt. Der Beruf wird praktisch in der Familie vererbt und selten werden Fremde in die Sippe aufgenommen: Flüsse-Kinder heiraten fast nur untereinander.

Der Flüßer lernt schon in frühesten Kindheit das Schwimmen und das Laufen in den hohen Stulpenstiefeln aus wasserdichtem Leder, die für ihre liebevollen Verzierungen weitberühmt sind.

Nur wenige können mit dem Borndorn - dem Wurfdolch der Flüßer - oder der breiten Axt besser umgehen: Mit dem langen Blatt fällen und schälen die Flüßer nicht nur Bäume, sondern sorgen auch bei Streitigkeiten und Kämpfen mit Flußpiraten rasch für Ruhe.

Wer immer mit einem Flüßer in Streit gerät - er hat sie fortan *alle* gegen sich! Die Flüßerrache ist am Born so gefürchtet, daß die Flußschiffer auch vom Adel und seinen Bütteln weitgehend unbehellig bleiben.

Es gilt auf dem Born eine eigene Gerichtsbarkeit. Die alten angesehenen Kapitäne richten über die Mitglieder ihrer Zunft. Wer sich von einem Flüßer hintergangen fühlt, sollte sich an einen solchen Richterkäptn wenden. Tödlich kann es ausgehen, wenn man sich gegen einen Bornfahrer selbst sein Recht zu schaffen sucht.

Bekannt geworden sind nicht nur die Dolch- und Axtwurfmeisterschaften der Flüßer, zu denen auch viele Schaulustige kommen, sondern ebenso die schwermütigen Gesänge, die sie beim Treideln oder Staken erklingen lassen

und die fast immer von der Härte des Flüßerlebens oder der unglücklichen Liebe zwischen Flüßern und Außenseitern handeln.

Die *Floßleute* im Hafen Vallusas gehören einem der geheimnisvollsten Völker an: Denn ihre Verwandtschaft zu den Waldmenschen ist Tatsache, zugleich aber schwer erklärbar, kennt doch jenes Volk die Seefahrt kaum. Und so mögen jene recht haben, die die Floßleute für die überlebenden Seeleute eines versunkenen Landes halten, dessen Vulkanberge noch als Waldinseln über den Meeresspiegel ragen.

Auf jeden Fall aber findet man die Floßleute - sie selbst nennen sich "Tocamuyac" - an vielen Orten der Küste des Perlenmeeres.

Ihre wichtigsten Versammlungsplätze liegen im Südosten Vallusas, an der aranischen Küste im Chalambusen und vor den Echensümpfen östlich von Selem.

Die Tocamuyac ziehen nicht auf Abenteuer aus und nehmen auch keine zahlenden Passagiere mit - höchstens Freunde, die ihnen einmal einen Dienst erwiesen haben.

In Abenteuern können sie auftauchen als farbige Begegnungen auf Hoher See, aber auch als Mittelpunkt eines Abenteurers, wenn sie Helden um Hilfe bei für sie neuen Problemen bitten:

So haben etwa Brabaker Schwarzmagier ein Schiff angeheuert, daß einige Floßleute gefangennehmen soll, damit man ihre geheimnisvolle Verständigung über hunderte von Seemeilen hinweg genau untersuchen kann. Die Tocamuyac-Schwärme des Südens sind schon geflohen, und so kreuzt die Galeere nun vor Vallusa und lauert auf ihre Beute.

Gesetzlose

In einem Land, daß so stark vom privilegierten Adel beherrscht wird, haben sich natürlich im Gegenzug auch viele Gesetzlose zu Banden gesammelt, die angetreten sind, gegen die Allmacht und Willkür der Fürsten zu kämpfen, mit diesem Anspruch aber häufig nur ihre simple Raublust verhüllen.

Den ursprünglichen Idealen weitgehend treu geblieben sind hingegen die Scharen der *Stepna Duscha*, deren Revier im dunklen Mahrenwald in Sewerien liegt. Die vierzigjährige ehemalige Leibeigene ist der Schrecken aller Handelszüge, die von Ouvenmas nach Hinterbruch wollen, bekannt wurde die listige Wegelagererin vor allem deshalb, weil sie nur die Besitztümer der Adligen raubt und oft das Getreide heimlich den Bauern zurückgeben läßt.

Von Zeit zu Zeit läßt sie schwach bewachte Karawanen passieren und wartet die Rückkehr der Abgesandten des Adligen ab, um gleich die Erträge aus dem Verkauf der Waren zu kassieren.

Bisher haben die Adligen der Umgebung ohnmächtig zuschauen müssen, eine neue Entwicklung aber hat ihnen einen überaus erzürnten Bundesgenossen beschert: Stepna überfiel unlängst eine Reisegruppe, die *Wlaselgo*, den vierten Sohn des Fürsten von Ouvenmas entsprechend einem alten Ehevertrag nach Neersand bringen sollte. Step-

na raubte den schönen Jüngling, der alles ergeben mit sich geschehen ließ und sich inzwischen recht gut in der Hütte im Wald eingelebt hat. Nach seiner Rettung, an der er keinen Moment zweifelt, die er aber auch nicht besonders herbeisehnt, will er seine neue Ballade über die Schrecken des Waldes veröffentlichen.

Relativ groß ist das Jagdgebiet einiger anderer Banden: Der Walsach zwischen der Brinnamündung und Notmark ist das Territorium der **Flußpiraten**, deren Versteck auf der Störinsel in der Mündung der Gorkla liegt.

Hier teilen sich zwei Groppen die Macht: Die kleinere, aber effektivere der beiden wird geführt von *Kees ter Spoorke*, der seine Untergebenen, die sogenannte *Hechtbande*, straff führt und keinen Widerspruch duldet.

Der gebürtige Festumer verbrachte in seiner Jugend viel Zeit auf Kauffahrern und bereiste alle Meere - bis er nach einem Streit von einem Klabautermann den Fluch starker Seekrankheit angehext bekam. Seitdem befuhr Kees, der sich von allen Kapitän nennen läßt, den Born, wurde aber vom Bornkönig wegen Unehrlichkeit ausgeschlossen; eine sehr zweifelhafte Entscheidung, die nicht zuletzt in der Rivalität der Geschlechter ter Goom und ter Spoorke begründet sein mag.

Heute verfügen Kapitän Kees und seine Hechte über vier schnelle Flußschiffe, mit denen er Jagd macht auf schwach bewaffnete Handelskähne und -flöße, die nach Notmark unterwegs sind.

Die zweite Bande sind die **Flußdämonen**, deren Führung kollegial von den Kapitänen der drei Schiffe ausgeübt wird.

Erste unter Gleichen ist dabei die erfahrene *Rangnid Thorkildsdotter*, genannt "Wanderer". Sie selbst erklärt diesen Namen mit ihren weiten Reisen durch Aventurien, während Freund und Feind einen andere Deutung bevorzugen: Demnach hat die rothaarige Hünin ihren Beinamen erhalten, weil kein Pferd ihren massigen, aber muskulösen und wohlgeformten Körper zu tragen imstande ist.



Rangnid befehligt den "Walsdrachen", ein Flußschiff, dem sie durch Schnitzenreien und gestreifte Segel die Züge eines Drachenbootes zu geben bemüht ist. Denn ihre Bindungen an die Thorwaler Heimat sind eng, wenn sie auch viele Jahre nicht mehr dort gewesen ist: Die rechtmäßige Erbin eine ausgedehnten Landstrichs am Bodir mußte ihren Besitz nach einer verlorenen Familienfehde aufgeben, träumt aber stets von der Rückkehr. Deshalb sammelt sie auch eifrig Informationen über das heutige Thorwal und spart einen Teil der Beute, um später Truppen anzuwerben und ihren Besitz zurückzuerobern.

Das zweite Schiff, die "Rache", untersteht *Mjesko Einhand*, einem grimmigen Bornländer. Niemand, der den

grauhaarigen Mann zuerst sieht, glaubt, daß er erst 32 ist, aber ein hartes Schicksal hat ihn gezeichnet und ihm seinen Namen gegeben:

Der junge, als aufrührerisch geltende Leibeigene aus Notmark wurde mit einer Rübe in der Hand auf einem Gräflichen Acker erwischt und von Graf Uriel als Dieb zu einer grausamen Strafe verurteilt:

In Teilen Seweriens liebt es der Adel, Diebe in den Wald zu führen, ihre rechte Hand an einen Baum zu nageln und die Opfer so dem Tod durch Hunger oder wilde Tiere zu überlassen. Manchmal reicht man den Unglücklichen ein scharfes Messer, damit sie sich selbst den Tod geben können.

Mjesko tötete in völliger Verzweiflung zwei Wölfe mit dem Messer und aß das rohe Fleisch - bis er stark genug war, sich in zwei Stunden bei vollem Bewußtsein freizuschneiden, indem er die Hand mit dem Messer vom Arm trennte.

Blutend irrte er dann durch den Wald und wäre gewiß gestorben, hätte ihn nicht der Ingerimmpriester *Ragondir* entdeckt, versorgt und ihm schließlich den Handhaken angefertigt, mit dem Mjesko tödliche Wunden reißen kann. Wozu er ohne zu zögern bereit ist, wann immer ihm ein Bediensteter Graf Uriels in die Hand fällt.

Denn die Strafe hat fast alle Menschlichkeit in Mjesko ausgelöscht, so daß er nur noch nach blutiger Rache strebt und jeden Feind Notmarks und des Adels unterstützen würde.

Vor kurzem hat er erfahren, daß der zwergische Mechanicus und Heiler *Gondramor* eine Pilgerfahrt nach Notmark gelobt hat. Seitdem wartet Mjesko nur noch auf dessen Schiff, daß er auch bei ungünstigsten Kraftverhältnissen angreifen würde: Denn er hofft auf die Künste des Zwerges, der ihm eine neue mechanische Hand anfertigen soll.

Das dritte Schiff ist ein namenloser, ganz schwarz gestrichener und getakelter Segler südlicher Bauart; Kapitänin ist *Marbodia* aus Al'Anfa. Die schweigsame, bleiche Frau wirkt überhaupt nicht wie eine entschlossene, kampferfahrene Piratin und nimmt auch selten an den rauschenden Feiern ihrer Kumpane teil. Auch weiß niemand, was sie mit ihrem Anteil an der Beute anfängt, denn ihr Lebensstil ist einfach, ja asketisch zu nennen. Nichtsdestoweniger ist sie aber schnell mit dem Wurfmesser zur Hand, wenn sie jemand beim Verteilen der Einkünfte übervorteilen oder ihr schlechte Edelsteine andrehen will - denn Marbodia tauscht oft ihre Beutestücke in Diamanten um.

Marbodia entstammt in Wirklichkeit einer angesehenen al'anfanischen Familie, fiel allerdings beim Patriarchen als Gegnerein der Sklaverei in Ungnade. Ermahnungen, Rügen und Geldstrafen halfen wenig, dann aber erging das Urteil, mit dem man ihr die Notwendigkeit von Sklaven beweisen wollte: Schergen des Patriarchen verschleppten Marbodias Mann und ihre Tochter und besetzten ihre Besitztümer. Auf sich allein gestellt, muß die junge Frau nun in zehn Jahren die riesige Summe von 3333 Dukaten erarbeiten und als Auslösegebühr bezahlen.

Nach einem Leben als Schneiderin, Köchin, Kurtisane, Abenteurerin und Schatzsucherin kam Marbodia schließlich zu den Flußpiraten, wo sie weitere Dukaten erwarb: Heute, nach sieben Jahren, verfügt sie bereits über 1832 Goldstücke.

Anhang

Hierfolgen nun noch einige Ergänzungen zum Thema Bornland, die Sie nach Belieben in Ihr Spiel einbeziehen können. Der Heldentyp des Norbarden kann natürlich auch fernab seiner Heimat auf Abenteuerfahrt ausziehen.

Wappen des Bornlandes

Kein Geheimnis, aber doch ein recht unbekanntes Wissensgebiet ist die Lehre von den Wappen der bornländischen Adligen - denn das Recht der Wappenführung gehört zu den am mißtrauischten überwachten Privilegien des Adels. Viele Adlige besitzen kaum mehr als ihren Namen und das Familienwappen, so daß im Bornland besonders oft die Fürsten mit ihrem Wappenbild - so es denn ein Lebewesen ist - bezeichnet werden. Zugleich ist es eine beliebte Form der Fehdenansage, dem Gegner die verstümmelte Leiche seines Wappenbildes zu schicken. Seit etwa der Graf von Kirschhausen den Hasen seines Wappens gegen einen Dra-

chen austauschte, ist die kleine Grafschaft nie mehr in Kämpfe verwickelt worden.

Den Helden öfter begegnen werden wohl vor allem die rote geflügelte Löwin aus dem goldenen Schild der Grafschaft Ilmenstein, der weiße Eberkopf auf Rot der Landschaft Ouvenmas und der zugewandte Widderkopf auf Weiß, das Wappen des Adelsmarschalls.

Das Wappen des Bornlands selber ist schließlich ein silberner Firmwolf auf rotem Grund, häufig findet man das Tier aber auch als Bornländer dargestellt.

Zu Mißverständnissen hat oft geführt, daß die Bornländische Flotte auf ihren Wimpeln den sogenannten "Seewolf" zeigt, einen weißen Wolf - oder Hund - mit Fischeschwanz. Entgegen der verbreiteten Meinung handelt es sich dabei nicht um das Festumer Stadtwappen.

Die Stadt führt nämlich auf ihren Fahnen, Schiffssegeln und Uniformen das Wappen mit dem silbernen Schwan auf Rot - und nicht selten sind auch die Steven der Festumer Galeonen als weiße Schwanenhälse- und Köpfe geformt.

Der Norbarde

Wie Nivesen, Tulamiden und Waldmenschen sind auch die Norbarden als Volk in Aventurien älter als die Guldenträger. Im Ursprung sind sie wohl verwandt mit den Tulamiden am unteren Darpat und entwickelten jenseits der Trollzacken eine eigene kleinstädtische Kultur. Durch das Vordringen der Mittelreicher kamen sie nach Norden, wo sie in Taiga und Tundra, aber auch in den gemäßigten Zonen des Bornlands und Tobriens als kleines Händlervolk leben.

Die Norbarden sind geprägt von Offenheit im Umgang mit Fremden, einem gesunden Geschäftssinn, der fast nie in Habgier abgleitet und einer Heiterkeit und Mitteilbarkeit, die in krassem Gegensatz zur Verschlossenheit der Nivesen steht.

Gemeinsam mit diesen haben sie aber gute Kenntnisse des Wildnislebens und arbeiten deshalb oft für mittel- und nordaventurische Handelshäuser oder auf eigene Rechnung an der Eröffnung neuer Handelswege durch unwegsames Gelände, erkunden aber gern auch nur aus Neugier die ferne Welt, ehe sie wieder zu ihrer altvertrauten Sippe zurückkehren, für die ein Norbarde fast immer sehr große Zuneigung empfindet.

Die Rolle des Norbarden

Die meisten Heldengruppen werden einen Norbarden als Reisegefährten schätzen: Er kann nicht nur Verhandlungen führen und sie durch die Wildnis geleiten, sondern unterhält sie auch gern mit lustigen Volksweisen auf seiner Laute. Negativ wirkt sich allerdings manchmal seine ausgeprägte Neugier aus und er bringt die ganze Gruppe in Schwierigkeiten, wenn er eine neue Sache entdeckt, die er erst auf ihre Schönheit und dann sofort auf möglichen Handelswert untersucht. Am besten versteht sich ein Norbarde natürlich mit



einem Händler, aber auch gut mit Gauklern, Zwergen, Elfen, Hexen und Nivesen, während Krieger, Thorwaler, Novadis und Druiden ihm leichte Schauer über den Rücken jagen. Spielen Sie Ihren Norbarden als Menschen des flachen Landes und der Wildnis. Die großen Städte und Staaten mit ihren Konventionen sind ihm fremd, für ihn ist Handeln noch das offene Zugehen auf Fremde, denen er größtes Interesse entgegenbringt, so daß er auch rasch einige ihrer Bräuche kopiert, sofern sie ihm sinnvoll und vor allem schön erscheinen.

Eine Schwäche, die in seinem kalten Lebensraum folgenlos bleibt, im Süden aber rasch anschlägt, ist seine starke Lust auf Süßspeisen, die manche boshafte Zungen mit der Nähe seiner ursprünglichen Heimat zu den Trollzacken erklären.

Der Norbarde bei Spielbeginn

Voraussetzungen: MU: 12; KL: 12; HA: 6
Herkunft, Vermögen: 1-14: Fahrende Händler, W6+1 D
 15-18: Karawanenführer, 20 D
 19-20: Fernhändler, 60 D
Haare: i-17: schwarz, 18: kupferrot
 19: blond, 20: Albino
Körpergröße: 1,56 m +2W20 (1,58-1,96 m),
Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen: Norbarden tragen meist sorgsam gefertigte, gediegene Kleider aus Samtleder mit Pelzbesatz, die sowohl für Wildnisreisen wie zur Repräsentation geeignet

net sind. Daneben besitzt jeder noch einen Reisemantel, der gewendet werden kann und auf der einen Seite tarnende Erdtöne, auf der anderen zur Beeindruckung der Kunden die unwahrscheinlichsten Farbkombinationen zeigt.

Der Norbardenmann rasiert meist Schädel, Kinn und Wangen und läßt nur seinen Schnurrbart unbegrenzt wachsen, während die Frauen ihre Haare seitlich zu langen Zöpfen flechten und einen Streifen in der Mitte kahlscheren. Hesindeglaübige Norbarden tragen hier oft die Tätowierung einer Schlange.

Als Waffen bevorzugt der Norbarde solche, die er auch im täglichen Leben als Werkzeuge nutzen kann: Messer, Stäbe, auf die sich häufig sonst als Messer benutzte Klingenspitzen aufstecken lassen und Äxte und Beile. Manchmal entpuppt sich ein kräftiger Norbarde als wahrer Meister der Streitaxt.

Talente:

Kampf: Box:1, Rin:2, Hru:-5, Ä,B:2, H,sch:3, H,st:2, Schw: 1, St:1, Schu:0;

Natur: Fäh:2, Fal:0, F/A:3, F/E:-1, Gef:l, Pfl:l, Ori:4, Tie:l, Wil:4;

Körperbeherrschung: Akr:-1, Fli:-2, Kle:l, Rei:6, R/S:0, Schl:2, Schw:l, S.v:l, Sin:2, Sp:0;

Gesellschaft: Abr:2; Alc:-5; Bek:-3, Berg:-8, Bet:l, Bog:-2, Fahr:4, Fal:-1, Feil:4, Gas:-2, Glü:l, H,G:0, H,K:3, H,S:l, H,W:2, Holz: 1, Koch:3, L/S:0, Lüg:3, M/Z:0, Mec:0, Men:3, Mus:2; Pro:-1, Rec:2, Rüs:-4, Schä:4, S.v:-1, S.k:l, Tanz:2, Tasch:-1, Waf:-3, Zech:2, Zwerg:0;

Optional: Gauk:l, Selbst:3, Stim:0, Lehr:2, Ges:-2, Leder:3, Stoff:3, Töpf:0

Bornländische Persönlichkeiten

Herzog Jucho von Dalienthin und Persanzig:

MU: 14 AG: 2 Stufe: 16 Alter: 42
 KL: 18 HA: 5 MR: 14 Größe: 1,79
 CH: 15 RA:2 LE:106 Haarfarbe: braunrot
 GE: 15 GG:8 AE:~ Augenfarbe: grün
 KK:11 TA: 2 AT/PA:14/16 (Florett)

Herausragende Talente: Gefahreninstinkt 13, Sinnesschärfe 13, Bekehren 10, Betören 11, Lügen 13, Menschenkenntnis 14, Sprachen 10, Etikette 16, Selbstbeherrsch. 14, Staatskunst 13, Imitieren 12, Geografie 13

Kunga Suula:

MU: 18 AG: 4 Stufe: 25 Alter: 975+
 KL: 15 HA: 0 MR: 10 Größe: 1,46
 CH: 20/9*RA:0 LE:65 Fellfarbe: rotgrau
 GE: 18 GG: 6 AE: 219 Augenfarbe: rotviolett
 KK: 11 TA: 3 AT/PA: 15/14 (Keule)

*CH20 auf Goblins und bei Zauberproben/ CH9 für andere Wesen

Herausragende Talente: Gefahreninstinkt 14, Pflanzenkunde 12, Sinnesschärfe 15, Bekehren 13, Gassenwissen 12, Heilkunde Krankheiten 11, Heilkunde Seele 13, Heilkunde Wunden 16, Lügen 18, Menschenkenntnis 10, Selbstbeherrschung 12, Lederarbeiten 15

Zauberfertigkeiten: Beherrschungen brechen 15, Hellsicht

trüben 17, Böser Blick 18, Große Verwirrung 17, Halluzination 16, Magischer Raub 11, Geister austreiben 17, Geister beschwören 18, Dunkelheit 17, Fluch der Pestilenz 15, Grosse Gier: 11

Schlagto Upaatl (Henker zu Festum):

MU: 15 AG: 7 Stufe: 15 Alter: 32
 KL: 12 HA: 2 MR: -5 Größe: 1,69
 CH: 8 RA: 3 LE: 40 Fellfarbe: schwarz
 GE: 13 GG: 12 AE/KE:— Augenfarbe: rot
 KK:17 TA:0 AT/PA:14/10(Richtschwert=Tuzakmesser)

Herausragende Talente: Boxen 11, Ringen 10, Schwerter 12, Gefahreninstinkt 12, Wildnisleben 10, Heilkunde, Wunden 13, Lügen 14, Zechen 12

Iloinen Schwanentochter:

MU: 15 AG:0 Stufe:13 Alter: 100
 KL: 20 HA:0 MR: 18 Größe: 1,45
 CH: 13 RA:2 LE: 92 Haarfarbe: kupferrot und weiß
 GE:17 GG:1 AE: 52 Augenfarbe: bernsteingelb und blau
 KK: 8 TA:2 AT/PA: 16/14 (Speer)

Herausragende Talente: Wurfaffen 14, Gefahreninstinkt 14, Fischen/Angeln 11, Orientierung 12, Wildnisleben 11,

Schleichen 10, Schwimmen 12, Sinnesschärfe 13, Gassenwissen 10, Heilkunde Wunden 13, Sprachen kennen 11, *Zauberfertigkeiten*: Krähenruf 15*, Hexenspeichel 13, Über Eis und Schnee 12, In dein Trachten 13, Metamorpho 17, Solidirid 14, Adler Wolf (Schwan) 18 (Wolf) 11

*Anstelle von Krähen erscheinen W6+2 Ifimschwäne, die ihre Gegner attackieren (Werte: LE: 20, RS: 2, AT: 8, PA: 3, TP: 1W+1, MK: 10)

Rakorium Muntagonus:

MU: 13 AG: 2 Stufe: 17 Alter: 65
KL: 18 HA: 5 MR: 14 Größe: 1,93
CH: 16, RA: 3 LE: 45 Haarfarbe: weiß
GE: 15 GG: 2 AE: 82 Augenfarbe: blau
KK: 10 TA: 6 AT/PA: 12/16 (Kampfstab)

Herausragende Talente: Alchimie 10, Gassenwissen 10, Heilkunde Krankheiten 12, Lesen/Schreiben 12, Prophezeien 13, Sprachen 12, Lehren 15, Geschichtswissen 15, Geografie 13, Alte Sprachen 15

Zauberfertigkeiten: Silentium 13, Flim-Flam 15, Abvenenum 15, Claudibus 11, Nihilatio 10, Reversalis 15, Geister Austreiben 13, Heptagon 15, Gardianum 15, Destructibo 16

Thezmar Alatzer:

MU: 14 AG: 3 Stufe: 15 Alter: 60
KL: 16 HA: 2 MR: 11 Größe: 1,64
CH: 16 RA: 1 LE: 79 Haarfarbe: grau
GE: 13 GG: 3 AE: 48 Augenfarbe: braun
KK: 12 TA: 2 AT/PA: 14/16 (Dolch)

Herausragende Talente: Feilschen 12, Heilkunde Krankheiten 11, Heilkunde Seele 10, Rechnen 10, Menschenk. 13, Zechen 12, Schätzen 10

Zauberfertigkeiten: Eigenschaften seid gelesen 10, In dein Trachten 12, Bannbaladin 10, Gardianum 15

Milota Tsirkevist:

MU: 14 AG: 2 Stufe: 12 Alter: 42
KL: 16 HA: 3 MR: 9 Größe: 1,78
CH: 18 RA: 1 LE: 74 Haarfarbe: dunkelrot
GE: 14 GG: 1 AE/KE:— Augenfarbe: schwarz
KK: 12 TA: 2 AT/PA: 12/15 (Stockdeggen)

Herausragende Talente: Bekehren 18*, Heilkunde Seele 13, Lesen/Schreiben 14, Menschenkenntnis 17*, Sprachen kennen 11, Tanzen 15

*Milota durchschaut Absichten und mögliche Lenkbarkeit von Menschen, Elfen und Zwergen so rasch und genau, daß es sich kaum noch im üblichen Werteschema ausdrücken läßt.

Jaunava Surjeloff:

MU: 14 AG: 4 Stufe: 13 Alter: 49
KL: 15 HA: 5 MR: 3 Größe: 1,69
CH: 14 RA: 2 LE: 72 Haarfarbe: schwarz
GE: 13 GG: 4 AE/KE:— Augenfarbe: schwarz
KK: 11 TA: 2 AT/PA: 13/13 (Wurfbeil)

Herausragende Talente: Feilschen 13, Schätzen 13, Sprachen 14, , Selbstbeherrschung 13, Etikette 12

Joost Adriaan ter Goom:

MU: 15 AG: 5 Stufe: 13 Alter: 54
KL: 14 HA: 1 MR: 4 Größe: 2,01
CH: 14 RA: 1 LE: 76 Haarfarbe: flachsbond
GE: 17 GG: 5 AE/KE:— Augenfarbe: blaßblau,
häufig rötlich entzündete Augäpfel
KK: 15 TA: 3 AT/PA: 15/12 (Entermesser)

Herausragende Talente: Wettervorhersage 13, Rudern/Segeln 14, Feilschen 14, Holzbearbeitung 15, Mechanik 12, Schätzen 11, Sprachen 11, Zechen 13, Geographie 11

Mjesko "Einband":

MU: 17 AG: 4 Stufe: 13 Alter: 32
KL: 13 HA: 3 MR: 4 Größe: 1,84
CH: 12, RA: 2 LE: 76 Haarfarbe: grau
GE: 12 GG: 4 AE/KE:— Augenfarbe: blau
KK: 15 TA: 1 AT/PA: 17/12 (Säbel)

Herausragende Talente: Hieb Waffen 11

Rogbarana Natardschi (Festumer Garde):

MU: 15 AG: 7 Stufe: 14 Alter: 38
KL: 13 HA: 2 MR: 0 Größe: 1,88
CH: 14 RA: 3 LE: 78 Haarfarbe: albino
GE: 14 GG: 2 AE/KE:— Augenfarbe: rot
KK: 16 TA: 1 AT/PA: 17/16 (Zweihänder)

Herausragende Talente: Gefahreninstinkt 11, Reiten 12, Zechen 12, Kriegskunst 14

Graf Uriel von Notmark

MU: 13 AG: 6 Stufe: 14 Alter: 57
KL: 12 HA: 3 MR: 1 Größe: 1,75
CH: 8 RA: 1 LE: 92 Haarfarbe: grau
GE: 15 GG: 5 AE/KE: - Augenfarbe: grün
KK: 19 TA: 4 AT/PA: 16/16 (Brabakbengel)

Herausragende Talente: Hieb Waffen stumpf 11, Menschenkenntnis 13 Zechen 12

Thesia von Ilmenstein

MU: 15 AG: 2 Stufe: 17 Alter: 43
KL: 14 HA: 3 MR: 11 Größe: 1,82
CH: 18 RA: 4 LE: 100 Haarfarbe: hellblond
GE: 17 GG: 3 AE/KE:— Augenfarbe: blaugrau
KK: 16 TA: 2 AT/PA: 18/17 (Schwert)

Herausragende Talente: Schwerter 15, Ringen 17, Schußwaffen 14, Fährtensuche 10, Akrobatik 11, Reiten 10, Sinnesschärfe 10, Betören 12, Glücksspiel 12,

Rangnid Thorkildsdotter, "der Wanderer"

MU: 15 AG: 7 Stufe: 12 Alter: 28
KL: 11 HA: 2 MR: -3 Größe: 2,03
CH: 13 RA: 5 LE: 78 Haarfarbe: dunkelblond
GE: 14 GG: 6 AE/KE:— Augenfarbe: blau
KK: 16 TA: 2 AT/PA: 17/14 (Zweihandaxt)

Herausragende Talente: Ringen 12, Gefahreninstinkt 11, Orientierung 10, Rudern 12, Zechen 13

Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeisende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann.

Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteurer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box **»Die Helden des Schwarzen Auges«**. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den **»Abenteuer-Büchern«** dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt **»Solo-Abenteuer«**, die man allein spielen kann, und **»Gruppen-Abenteuer«**, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.

Abenteuer Basis-Spiel

Die Helden
des Schwarzen Auges



Zum Inhalt des Buches »Das Bornland«

Das Bornland ist ein Land der Gegensätze: Rechtlose Leibeigene zählen ebenso zu seinen Bewohnern wie Pelztierjäger, Waldläufer, reiche Händler und Adlige. Die Landschaft ist geprägt von endlosen Wäldern und weiten Sumpfgebieten, in denen wilde und unheimliche Kreaturen hausen, doch die Hauptstadt Festum ist eine der prächtigsten Hafenstädte Aventuriens. Im ersten Band aus der Reihe »Aventurische Regionen« wird das sagenumwobene Bornland umfassend und detailreich vorgestellt. Ein separater Teil nur für Spielleiter bietet Hintergrundinformationen und entschlüsselt zahlreiche Geheimnisse aus denen sich viele Abenteuer entwickeln lassen.

Inhalt: Reiseführer durch das Bornland
Geheimnisse des Bornlands
Farbiger Stadtplan von Festum
Farbiger Stadtplan von Rodebrannt
Einfarbige Übersichtskarte

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01759

T.Nr. 161764

CE

