

ADVENTURIEREN

EINE DSA-SPIELHILFE AUS DER REIHE ADVENTURISCHE REGIONEN

DAS LAND AN BORN UND WALSACH



Das Schwarze Auge



DAS LAND AN BORN UND WALSACH

Ein DSA-Gruppenabenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS



Das Land an Born und Walsach

von

Britta Herz, Ina Kramer, Jörg Raddatz,
Thomas Römer und Hadmar von Wieser

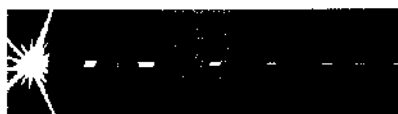
mit Beiträgen von

Oliver Baeck, Frank Bartels, Björn Berghausen, Hannes Bergthaller, Constantin Brunn,
Momo Evers, Lena Falkenhagen, Lars Feddern, Niels Gaul, Thorsten Grube,
Cay-Henning Hastedt, Ulrich Kiesow, Stefan Küppers, Niklas Reinke, Daniel Richter,
Fiete Stegers, Gun-Britt Tödter und Karl-Heinz Witzko

Ein DSA-Regionalband

Ulrich Kiesow gewidmet,

dessen besondere Sympathie stets dem Bornland galt,
der sich, nach der Vollendung seines Roman-Epos' *Das zerbrochene Rad*, auf die
Ausgestaltung der vorliegenden Box gefreut hatte – und der nun das Ergebnis unserer
Bemühungen nicht mehr in den Händen halten kann.





Inhalt

Zum Geleit	5	Das Festenland	79
Das Land an Born und Walsach	6	Wichtige Adelsgeschlechter des Festenlandes	79
Die Landesteile	7	Helden und Heilige	81
Reisen im Bornland	8	Land und Leute	82
Die Völkerschaften des Bornlands	8	Bauern, Büttel, Burgruinen	88
Die Flora des Bornlands	9	Erwähnenswerte Orte des Festenlandes	90
Nutz- und Jagdtiere des Bornlands	10	Die Stadt Neersand	93
Zahlungsmittel	12	Der Walsach	97
Travias Günst: Gastlichkeit und Kochkunst	12	Das Überwals	99
Fromme und weniger fromme Bräuche im Bornland	14	Bewohner des Überwals	100
Kulturelle Errungenschaften des Bornlands	16	Die Festen gegen das Überwals	101
Typische bornländische Namen	20	Mysterien des Überwals	102
Spiele und Vergnügungen	20	Der Nagrach	103
Kleidung und Mode im Bornland	20	Die Mark	104
Magie im Bornland	22	Wichtige Adelsgeschlechter der Mark	104
Geschichte der Lande an Born und Walsach	24	Land und Leute	106
Staatsgefüge und Regierung	31	Die Drachensteine	110
Die Adelsversammlung	33	Der Bornwald	112
Staatsinsignien, Wappen und Flagge	33	Die Märker	114
Beziehungen zu anderen Staaten	35	Erwähnenswerte Orte der Mark	115
Das bornländische Kolonialreich	36	Die Stadt Vallusa	118
Handel und Handelsgüter	36	Die Rote Sichel	120
Von den Gesetzen und der Rechtsprechung	37	Die Goblins	122
Das bornische Heer	37	Die Boruschiffer	125
Die Flotte des Bornlands	40	Festum	128
Sewerien	43	Festum im Überblick	129
Die Landschaften Seweriens	43	Die Nordlandbank heute	144
Besondere Orte und Örtlichkeiten	45	Geheime und schlechte Gesellschaften in Festum	145
Die Totenstümpfe	49	Anhang 1: Die Elfen des Bornlands	148
Die Sewerische Seele	50	Anhang 2: Die Hexen des Bornlands	149
Bronnjarentum und Leibeigenschaft	51	Anhang 3: Persönlichkeiten des Bornlands	153
Die Stadt Norburg	59	Die wichtigsten Bronnjaren	153
Die Stadt Rodebraunt	63	Handelsherren und Sippenoberhäupter	159
Die Stadt Ouveumas	64	Geweihte und Zauberer	160
Die Stadt Notmark	68	Personen zweifelhaften Rufs	165
Die Rotaugensümpfe	72	Anhang 4: Literaturhinweise	167
Firunen	76		



Zum Geleit

Nach dem **Königreich am Yaquir** wurde nun auch die Spielhilfe **Das Bornland** grundlegend ergänzt und überarbeitet. Doch um Sie, DSA-Spielerinnen und -spieler der ersten Stunde, zu beruhigen: Nichts von dem, was Jörg Raddatz damals in seinem Pionierwerk verfaßte, verliert seine Gültigkeit; vielmehr haben wir uns bemüht, unsere Geschichten und Texte um das alte Material herumzuranken und Ihnen das Land an Born und Walsach aus einem erweiterten Blickwinkel vorzuführen.

Daß eine solche Aktualisierung des nunmehr acht irdische Jahre alten Werkes vonnöten war, dafür sprachen unter anderem die aktuellen Entwicklungen der aventurischen Geschichte – die Macht- ausweitung des Dämonenmeisters Borbarad. Als Tobrien nahezu vollständig in die Hand der Schwarzen Truppen fiel, sich von Norden her das dämonische Eisreich auszubreiten begann und die vermehrte Präsenz der Seeungeheuer eine Passage des Perlenmeers immer gefährlicher machte, wurde das Bornland mehr und mehr in die Isolation gedrängt.

Doch nicht nur auf dem Feld der Außenpolitik, sondern auch bei der innerbornischen Geschichte der jüngsten Gegenwart offenbarten sich die unheiligen Einflüsse des Bethaniers. Seit Graf Uriel von Notmark unter dem Banner der Dämonenkrone an die Misa zog, wo es den Kaiserlichen nur mit knapper Not gelang, den Vormarsch Borbarads zu stoppen, ist in weiten Teilen des Bornlandes nichts mehr so geblieben, wie es früher war ...

Darum haben wir es uns bei dem folgenden Werkstück zur Aufgabe gemacht, Ihnen möglichst packend nahezubringen, wie sich die genannten Vorfälle auf das Lebensgefühl der Menschen zwischen Born und Walsach niederschlugen.

Doch auch fernab von dem Bezug zur aktuellen Politik erschien es uns angemessen, das Stimmungsbild der alten Spielhilfe detaillierter auszugestalten. Wir wollten Sie an dem Facettenreichtum der bornischen Gesellschaft ebenso teilhaben lassen wie an der Schönheit der unberührten Natur des aventurischen Nordens.

Deshalb haben wir uns bemüht, auf den folgenden Seiten all jenes zusammenzutragen, was das Erleben und Bereisen des Bornlandes zu einem unvergeßlich schillernden Ereignis werden läßt – das von vielen Widersprüchlichkeiten geprägte Selbstverständnis der Leibeigenen und ihrer Herren, der Bronnjaren, ebenso wie die leblose, eisig glitzernde Pracht des bornischen Winterwaldes, die haltlosen Zech-

gelage während der Adelsversammlungen und die sagenumwobene Existenz der bornischen Hexen, Baumfeen, Quellnymphen und Ottermenschen.

Bei alledem haben wir großen Wert auf Spielbarkeit gelegt. Die für Authentizität sorgenden Quellentexte und die stimmungsvollen informativen Beschreibungen werden an zahlreichen Stellen von Meisterinformationen ergänzt, so daß ein Großteil des Materials in spielfertiger Form vorliegt. Wen also nach vollendeter Lektüre die Spielfreude unter den Nägeln brennt, der kann ohne viel Umschweife seinem Unternehmungsgeist nachgeben und sich mit wehenden Haaren von der Kaleschka nordwärts tragen lassen ...

Schließlich möchten wir uns bei allen DSA-Spielerinnen und -Spielern dafür entschuldigen, daß die vorliegende Regionalbox, die erstmals von der Firma Schmidt Spiele für den Herbst '95 angekündigt und dann auf das Jahr 1997 verschoben wurde, nunmehr zweieinhalb Jahre zu spät erscheint. Die Hauptschuld an dieser Verzögerung trägt der Konkurs der Firma Schmidt Spiel + Freizeit, der für mehr als ein halbes Jahr die DSA-Produktion lahmlegte und schließlich, mit der Übernahme durch Fantasy Productions, einen Abschluß fand, der allen Freunden und Autoren des Schwarzen Auges ein erleichtertes Aufseufzen entlockte. An dieser Stelle sei allen Lesern für das geduldige Warten gedankt – wir hoffen sehr, daß es uns mit der vorliegenden Box gelungen ist, Ihren Langmut durch Qualität zu belohnen.

Für den Herbst des Jahres 1998 ist übrigens das Regionalheft **Firuns Atem** geplant, das neben umfangreichem Kartenmaterial eine umfassende Beschreibung der nördlichsten Eis- und Gletscherregionen enthalten soll und somit, ergänzend zur vorliegenden Box, die Darstellung des aventurischen Nordens komplettieren wird.

Falls Sie sich von dem 'schwermütig-russischen Flair' inspirieren lassen möchten, das wir versuchten, dem Land an Born und Walsach einzubauchen, seien Ihnen zum Abschluß noch einige besonders stimmungsvolle Werke russischer Literaten anempfohlen, die wir der aventurische Bibliographie zum Bornland zur Seite gestellt haben. Bei all diesen Werken (und natürlich vor allem dem vorliegenden Heft) wünschen wir eine vergnügliche Lektüre – und viel Spaß beim Meistern und Spielen am Born!

Düsseldorf, im Dezember 1997

Die DSA-Redaktion

Das Land an Born und Walsach

Schr, sehr lange bevor die ersten Menschen im Nordosten Aventuriens siedelten, lange auch bevor die Elfen der Auen und Wälder und selbst die uralten Firnelfen im Lande heimisch waren, äonenlang bevor das kleine Volk von Brogars Blut ostwärts zog nach dem Ehernen Schwert, um seine sagenumwobenen Stollen in den Fels zu treiben, in Zeiten, ehe die Beni Nurbard aus der südlichen Sonne in das Reich von Eis und Schnee wanderten, und lange, ehe die Nivesen auf Sumus Leib wandelten – in solchen Zeiten floß allein der Born bedächtig durch das weite und ebene Land.

Silbern plätschert das Wasser seiner Quellfüsse – rechter und linker Born genannt, und rechts und links sich auch präsentierend, wenn man von Süden her schaut –, die irgendwo in den Klüften und Klammen der Nordwalser Höhen entspringen, um sich wenige Meilen nördlich von Norburg zum eigentlichen Born zu vereinigen.

Born bedeutet Quelle, und als Quell des Lebens haben die Menschen ihren Strom stets empfunden. 'Väterchen Born' nennen sie ihn, und 'Väterchen' beziehungsweise 'Mütterchen' nennen sie auch die Götter, die Hausgeister und die Bronnjaren – von den Letztgenannten gibt es allerdings in der Mark und dem Festenland, die der Born voneinander trennt, nur wenige –, eine Anrede, in der sich Verchrung, Liebe und Furcht vereinigen. Und genau diese Mischung der Gefühle bringen die Menschen, die in den Städten und Dörfern am Born leben, ihrem Fluß entgegen: Väterchen Born, der Ernährer, der mit seinem Schlamm die Äcker düngt, der mit Fischen versorgt, der Schifffahrt und Handel ermöglicht, der auf seinen Wassern die Stämme und Flöße nach Süden trägt – aber auch der strenge Vater, der in seinem Zorn die Krume fortspült, statt sie fruchtbar zu machen, und der so alt und weise ist und auf seinem langen Weg durch den Bornwald so viele Geheimnisse erfährt und so Seltsames erlebt, daß man lieber nicht daran rühren sollte.

Etwa hundertvierzig Meilen beträgt der Durchmesser des fast kreisrunden Bornwalds. Wie viele Flüßchen und Bäche dort in den Strom münden, wie viele Windungen er beschreibt und von welcher Art die Wesen sind, die in und an ihm hausen, wissen wohl nur diese Wesen selbst oder der menschenfressende Riese Milzenis. Die Schiffer jedenfalls – und wenn nicht alle, so doch gewiß neunundneunzig von hundert – weigern sich, den Bornwald zu durchqueren (führen jedoch als Begründung zumeist gefährliche Stromschnellen, Untiefen, Klippen und Strudel an). Daher existiert eine Bornschifffahrt eigentlich nur zwischen Festum und Bornstein, denn zwischen Ask und Jarlak ist der Fluß noch so jung, daß er nur mit leichten Kähnen, Schaluppen, Ruderbooten und Kanus befahren werden kann. Was den Transport von Waren betrifft, so endet die Fahrt von Festum flußauf-

wärts noch früher: In Firunen nämlich werden die Güter auf Wagen umgeladen und dann über die Straße weiter nach Norden transportiert. (Näheres zum Bornwald finden Sie auf der Seite 112.)

So silbrig und rein wie im Quellgebiet ist der Born nicht mehr, wenn er den Bornwald verläßt. An manchen Tagen führt er gar schwärzliches Wasser. „Das macht die Haritz, die ist so schwarz“, sagen dann die Leute – die Haritz ist ein Flößchen, das von der Roten Sichel her in den Born mündet –, aber am seltsamen Ausdruck ihrer Augen erkennt man, daß sie anderes für die Verfärbung verantwortlich machen. Wie dem auch sei, die zahlreichen Ansiedlungen südlich von Firunen trüben das Wasser ohnehin – so ist es nun einmal, aber wer erwartet schon, bei einem so gewaltigen Strom bis auf den Grund schauen zu können. Wenn die Färber gerade emsig waren, mag noch eine Meile hinter dem Ort ein grünlicher oder roter Schimmer erkennbar sein, und zur Frühjahrsschneeschmelze schwillt der Fluß

nicht nur, er nimmt auch die Farbe der Erde an, die er fortträgt – so ist es nun einmal.

Väterlich gutmütig und gemütlich ist der Born im Grunde nur zwischen Schlüsselfels und Festum. Dann hat er das Firuner Luch, wie der südlichste Ausläufer der Rotaugensümpfe (s. Seite 72ff.) genannt wird, in dem gierige Ranzen und andere feindselige Kreaturen lauern, hinter sich gelassen. Und daß die Menschen dem Fluß nun voll und ganz vertrauen, erkennt man daran, daß etwa alle fünf Meilen eine Ansiedlung am Ufer zu finden ist, die winzigen Weiler, die auf



keiner Karte verzeichnet sind, nicht mitgerechnet. Mächtig angeschwollen und in die Breite gegangen, erreicht der Born schließlich Festum, wo er sich dann mit dem Perlenmeer vereinigt.

'Väterchen' Walsach würden die Anrainer des zweiten großen bornländischen Stromes ihren Fluß niemals nennen. Denn das Ruhig-Behäbige, das Väterlich-Gutmütige, Eigenschaften zumindest des südlichen Born, geht dem Walsach völlig ab. Dabei ist er ebenso alt wie der Born. Aber er hat in all den Äonen seines Lebens nichts von seinem teils quirligen, teils tückischen Temperament eingebüßt.

Auch der Walsach entspringt in den Nordwalser Höhen oder vielmehr deren Ausläufern. Zunächst schlängelt er sich ostwärts, durch dichte Wälder, um dann, bei Notmark, in fast rechtem Winkel nach Süden abzuknicken. Bei der Nagrach-Mündung ändert er wiederum seinen Lauf: Nun beschreibt er, den Walbergen folgend, einen weiten Bogen und ergießt sich schließlich bei Neersand ins Meer.

Bildet der Born nur nördlich des Bornwalds die Grenze des Bornlands, so ist der Walsach ein *echter* Grenzfluß: Er scheidet die zivilisierte von der unzivilisierten Welt, das Flachland vom Gebirge, das Gute vom Bösen ... Wer die letzte Behauptung für übertrieben hält, mag sich vergegenwärtigen, daß zwei Walsach-Nebenflüsse im Eher-



nen Schwert entspringen, deren einer, der Nagrach, gewiß nicht ohne Grund den Namen eines Erzdämons trägt. Außerdem soll seine Quelle in einer finsternen, von zutiefst verderbten Wesen bevölkerten Schlucht liegen. Und der Hursach, aus den Walbergen kommend, ist dafür bekannt, daß an seinen Ufern Hexen hausen, die an seiner Quelle ungueten Ritualen fröhen. Diesen üblen Beimengungen verdankt der Fluß vermutlich seine tückischen Wesenszüge wie die zahlreichen Strudel, Stromschnellen und die spitzen Felsnasen, die an völlig unvermuteter Stelle aus dem Wasser ragen (oder auch nicht, wodurch sie noch gefährlicher werden) und die die Schifffahrt so schwierig machen. Doch daß sie schwierig ist, bedeutet ja nichts weiter, als daß es besonders erfahrener Schiffer bedarf, und so sieht man denn gar nicht wenige Boote, die entweder stromabwärts fahren oder stromaufwärts gerudert oder getreidelt werden.

Überhaupt – wäre der Walsach nur feindselig und böse, es hätten sich wohl kaum Menschen an seinen Ufern angesiedelt – Ufern, wohlge-merkt, denn auch am östlichen Flußrand finden sich Dörfer, und einen Treidelpfad gibt es auch hier. Die Walberge und die Ausläufer des Ehernen Schwertes erheben sich nämlich keineswegs direkt aus dem Wasser – nein, ein an manchen Stellen bis drei zu Meilen breiter, mehr oder weniger fruchtbarer Streifen Landes trennt sie vom Fluß. Und wenn man die Gefahren, die in den beiden Gebirgen lauern, auch nicht verharmlosen soll, ein durch und durch böser Fluß hätte

gewiß nicht als Namensgeber für einen so flinken, fröhlichen Tanz wie die Walsarella gedient.

Auch der Walsach ist reich an wohlschmeckenden Fischen, doch da er schneller fließt als der Born, erfordert hier auch das Fischen eine größere Kunstfertigkeit als dort. Den größten Nutzen aber bringt der Fluß der Holzwirtschaft. Von der Quelle bis zu dem Städtchen Brinbaum fließt er fast ununterbrochen durch walddreieiches Gebiet, und so sind die Flößer die eigentlichen Herren dieser Wasserstraße. Neben den beiden Strömen gibt es im Bornland noch eine Vielzahl von Flüssen und Bächen, die jedoch letztlich alle in den Born oder den Walsach münden. Schifffar – wenn man von kleinen Booten oder Kähnen absieht – sind sie jedoch allesamt nicht, und so haben sie als Wasserstraßen auch keinerlei Bedeutung. Einzig die Brinna, die mit ihren Nebenflüssen Druaga, Sewereja und Ilum eine Gesamtlänge von fast zweihundert Meilen erreicht und die der eigentliche Fluß Sewericens ist, kann bis Silling für die Schifffahrt genutzt werden. Aber ob nun schifffar oder nicht – die Bäche versorgen die Menschen mit Fischen und Krebsen, treiben Mühlen und Sägemühlen an und können im Winter, wenn sie zugefroren sind, tatsächlich als Straßen dienen. Mit Schlitten oder unter die Füße geschnallten Kufen kommt man dann auf ihnen oftmals besser voran als auf den Straßen selbst, und es lassen sich Orte erreichen, die nicht durch Straßen miteinander verbunden sind.

Die Landesteile

Das Bornland ist in drei Provinzen aufgeteilt: Mark, Festenland und Sewerien. Genau festgelegt sind die Grenzen zwischen den Landesteilen nicht, was zunächst verwundert, aber leicht erklärlich wird, wenn man sich vergegenwärtigt, daß es sich beim Bornland nicht um einen Staat handelt und demzufolge die Provinzen nicht mit Königreichen oder Fürstentümern zu vergleichen sind.

Findet man also Grenzsteine nur zwischen den einzelnen Grafschaften und Baronien, so gibt es doch zum Teil gedachte, zum Teil natürliche Grenzlinien zwischen den drei Regionen. Die Mark, die südlichste und zugleich westlichste Provinz, erstreckt sich längs der Perlenmeerküste von Vallusa bis zur Bornmündung. Dort, im Süden des Landes, bilden die Drachensteine eine solche natürliche Barriere nach Nordwesten hin, und wenn man sie umrundet hat und den nördlicheren, küstenfernen Teil der Mark erreicht, stellen sie folgerichtig die südliche Grenze dar. Der Born gilt als Grenzlinie zwischen Mark und Festenland beziehungsweise, im Bereich zwischen Firunen und Bornstein, als Grenze zwischen Mark und Sewerien. Und doch, fragt man Gartimpener oder Bornsteiner, zu welcher Provinz sie gehören, so erhält man nicht 'Sewerien' als Antwort, da die Menschen am Rande des Bornwalds sich eher als 'Bornwälder' empfinden. Wie weit nach Norden sich die Mark erstreckt, ist ebenfalls nicht völlig klar, da niemand den genauen Verlauf des Borns durch den Bornwald kennt. Dafür steht außer Zweifel, daß am Westerbach das westliche Ende der zivilisierten Welt (aufs Bornland bezogen) erreicht ist.

Obwohl die Mark die zweitgrößte Provinz des Bornlands ist, liegt keine der vier 'freien Städte' (Festum, Neersand, Firunen und Norburg) auf ihrem Territorium. Auch wird die Besiedlung des Landes, je weiter man sich von der Küste und dem Born entfernt, zusehends spärlicher. Die größte Ballung von Ortschaften findet man nahe dem Perlenmeer. Zwar ist der Boden an der Küste sandig und eignet sich nicht zum Anbau aller Feldfrüchte, aber das Meer versorgt mit Fischen, und weiter im Landesinnern gibt es saftige Weiden, auf denen

Ziegen, Schafe und die robusten märkischen Rinder grasen. Darüber hinaus führt eine der wenigen Straßen, die es in der Mark gibt – die einzige wirklich gut ausgebaute und mit den Kronstraßen vergleichbare –, an der Küste entlang, verbindet die Städte Vallusa und Festum miteinander. Und Reisende lassen immer ein paar Groschen und Batzen in dem Land, durch das sie ziehen.

Im Hinterland, dem Zipfel zwischen Drachensteinen und Bornwald, entdeckt man von der sprichwörtlichen Leichtlebigkeit und Unternehmungslust der Märker nur noch wenig – was Wunder, wenn das nächste Dorf zwei oder drei Tagesmärsche entfernt liegt, wenn man, statt auf Straßen, auf schlechten Karrenpfaden reisen muß und gefährliche Sümpfe, große und kleinere Seen und undurchdringliche Waldgebiete das Reisen ohnehin wenig ratsam erscheinen lassen. Da mag man sich in der Einsamkeit wohl mit einem Krug Meskinnes trösten – und das nicht nur in Meskinneskoje. Im Märker Hinterland sind fast alle Dörfer mit Palisaden geschützt, denn aus den Drachensteinen, dem Bornwald, den Seen und Sümpfen kommt nur selten etwas Gutes – in diesen Tagen, seit der Bethanier 'Iobrien besetzt hat, weniger denn je.

Der Festenländer hat es besser, wenn er reisen will. In seiner Provinz, der kleinsten, wenn man die Rotaugensümpfe nicht mitrechnet, verlaufen drei der wichtigsten Straßen des Bornlands, nämlich die Kronstraßen zwischen Festum und Neersand sowie Festum und Schotzen und die Walsachstraße, die am westlichen Walsachufer von Trallsky nach Neersand führt. Diese drei Straßen beziehungsweise die Flüsse und das Meer neben ihnen bilden die westlichen, östlichen und südlichen Grenzen des Festenlands, das, nahezu rechteckig in seiner Form, in Nord-Süd-Ausdehnung (wiederum ohne die Rotaugensümpfe) etwa 150 Meilen mißt, und in West-Ost-Ausdehnung zwischen 80 und 120.

Festenland ist relativ dicht besiedelt, aber auch in dieser Provinz finden sich völlig unbewohnte, viele Reichmeilen große Gebiete (soweit



man weiß jedenfalls, denn die eine oder andere Hexe mag dort sehr wohl ihre Hütte haben). Und selbstverständlich sind die meisten Dörfer und Weiler an den Straßen und Flüssen errichtet worden. Da auch Festum und Neersand auf Festenländer Gebiet liegen, nennt diese Provinz – nicht nur im Verhältnis zur Größe – die meisten Seelen ihr eigen.

Gewaltig in der Ausdehnung ist **Sewerien**, größer als Mark und Festenland zusammen. Nur die West- und Ostgrenzen lassen sich klar definieren, da sie von den Strömen Born und Walsach gebildet werden, ob die Südgrenze jedoch nördlich oder südlich der Rotaugensümpfe verläuft oder mitten durch sie hindurch führt, weiß man nicht. Desgleichen ist unklar, wie weit nach Norden Sewerien reicht. Die nördlichste Siedlung ist Notmark, gefolgt von Brandthusen und Wosna, und so mag auf der gedachten Linie, die die drei Orte miteinander verbindet, die Nordgrenze Seweriens verlaufen. Jenseits von dieser erstrecken sich die gewaltigen Wälder der Nordwalser Höhen.

Kann die Mark mit keinem einzigen Fluß oder Bach aufwarten, der groß genug ist, um Eingang in ein Kartenwerk zu finden, so gibt es

im Festenland immerhin derer drei, die diesen Vorzug genießen: Lirnitz, Balgericke und Ele. Sewerien hingegen wird von zahlreichen fließenden Gewässern durchzogen: Ilum, Sewereja, Drulga, Brinna, Volle und Ouve, dazu einige unbedeutende Rinnsale, deren Namen nur in der näheren Umgebung bekannt zu sein scheinen.

So reich an Wasser Sewerien ist, so reich ist es auch an Wald. Abgesehen vom Bornwald kann keine der beiden anderen Provinzen mit ähnlich großen zusammenhängenden Waldgebieten wie im Osten Seweriens aufwarten.

Vier wichtige Straßen durchschneiden die Provinz: die Kronstraße von Brinbaum nach Norburg (hinter Torsin zwar noch gepflastert, aber nicht mehr so gut ausgebaut wie eine 'echte' Kronstraße), die sich in Pervin mit der zweiten Kronstraße, nämlich jener, die von Festum aus gen Norden führt, vereinigt, die Straße von Treie nach Brandthusen, früher ein wichtiger Handelsweg über Bjaldorn, Eestiva bis nach Paavi an der Brecheisbucht, inzwischen aber bedeutungslos geworden, und die west-östlich verlaufende Straße zwischen Notmark und Torsin.

Reisen im Bornland

Im obigen Bericht ist viel von Straßen die Rede, was zur irrigen Annahme verleiten könnte, im Bornland ließe es sich bequem reisen. Das Gegenteil ist leider der Fall. Denn erstens ist das Straßennetz alles andere als dicht, und zweitens ist nicht alles eine Straße, was sich so nennt. Nur bei den bereits erwähnten *Kronstraßen* kann sich der Reisende darauf verlassen, daß sie überall breit genug sind, um zwei Gespannen Platz zu bieten, und daß eventuelle Schäden zügig ausgebessert werden. Die Instandhaltung dieser Straßen unterliegt nämlich der Gesamtheit des bornischen Adels und wird aus einem speziellen Topf bezahlt. Alle anderen Straßen jedoch fallen in die Zuständigkeit des Barons oder Grafen, durch dessen Land sie führen, und so kann es geschehen, daß die eben noch gepflasterte Straße sich hinter dem Grenzstein in einen Karrenweg verwandelt. Auch ist das Land in weiten Gebieten so beschaffen, daß ein Straßenbau völlig unmöglich ist, und so lassen sich viele Orte nur über 'Trampelpfade', Knüppeldämme, unsichere Pisten oder gar nur querfeldein erreichen. Auch Klima und Jahreszeit können das Reisen erschweren oder ganz unmöglich machen. Im Frühling und Herbst zum Beispiel gehen wolkenbruchartige Regenfälle nieder, im Frühjahr kommt noch das Schmelzwasser dazu, so daß das Land nur aus knietiefem Schlamm und Morast zu bestehen scheint und über weite Strecken unpassierbar ist.

Das Reisen im Winter hat zweifellos seinen besonderen Reiz, aber da diese Jahreszeit, trotz der bisweilen atemberaubend und zauberhaft

schönen Ausblicke, die sie gewährt, auch vielerlei Gefahren birgt, wie plötzliche Schneestürme, tückische Verwehungen und hungrige Raubtiere, sollte sich der Ortsfremde niemals ohne kundige Begleitung auf den Weg machen.

Die üblichste und günstigste Reisezeit im Bornland liegt zwischen Ingerimm und Anfang Travia. Dann sind die meisten Wege benutzbar, und es läßt sich mancherorts auch recht gut querfeldein wandern oder reiten. Außerdem finden die sehenswertesten Volksfeste und Jahrmärkte in den Sommermonden statt.

Wer das Reiten oder Wandern scheut, und wer, allen Warnungen zum Trotz, doch im Spätherbst durchs Bornland reist, dem sei als Fahrzeug die Kaleschka dringend anempfohlen. Bei ihr handelt es sich um eine Mischung aus Kutsche und Schlitten. Wenn über Nacht Schnee gefallen ist, montiert man die Räder kurzerhand ab und befestigt sie auf einer Halterung am Wagenende. Dann gleitet die Kaleschka auf den weiter innen angebrachten Kufen dahin. Da die Kaleschka zwei unabhängige Kufenpaare besitzt – ein starres hinten und ein über die Gabeldeichsel lenkbares vorne –, ist sie überraschend wendig. Als Bespannung wird zumeist eine Troika verwendet; bei kleineren Kaleschkas begnügt man sich bisweilen mit dem Mittelpferd. Sehr unterhaltsam und abenteuerlich kann auch eine Schiffspassage auf dem Born oder Walsach sein. Wer die rauen Umgangsformen und die derben Späße der Schiffer nicht scheut, der mag an dieser Art des Reisens sein Vergnügen finden.

Die Völkerschaften des Bornlands

Auch wenn inzwischen fast alle **Elfen** das Bornland verlassen haben, um in ihre ursprüngliche Heimat, die Salamandersteine, zurückzukehren, muß an dieser Stelle gesagt werden, daß das Auvolk vermutlich zu den ersten kulturschaffenden Bewohnern dieses Landstrichs gehörte. Daß das Wiedererscheinen Borbarads für den endgültigen Exodus der Elfen verantwortlich ist, daran besteht kein Zweifel. Aber ihr allmählicher Rückzug aus dem Gebiet, das wir heute Bornland nennen, begann schon, lange bevor die ersten Menschen hier siedelten, und die Gründe hierfür werden wohl immer ein Rätsel bleiben.

Was auch immer den Elfen das Land zwischen Born und Walsach verkelte, die **Goblins** schien es nicht zu schrecken. Im Gegenteil, jahrhundertlang waren sie die eigentlichen zweibeinigen Herren des Landes (siehe das Kapitel zur **Geschichte**). In der Schlacht bei Leufurten, dem heutigen Firunen, erlitten sie jedoch eine empfindliche Niederlage, und in der Schlacht bei Wjassuula wurde dann der Untergang des Goblinreichs besiegelt. Gänzlich ausgerottet oder vertrieben sind die Goblins dennoch bis heute nicht; statt dessen hat man versucht, sie zu 'zivilisieren', was auch teilweise gelang, da die Born-



goblins klüger und gesitteter sind als ihre andere Landstriche bevölkernden Artgenossen. Das beste Beispiel für einen solchen gelungenen Zivilisationsversuch ist das Goblindorf in Festum.

Eher selten hingegen trifft man **Orks** im Bornland an. Das ist das Verdienst der sewerischen Bronnjaren, zu deren Aufgaben es gehört, das Land vom Ork freizuhalten, und die daher die immer wieder Jagd auf Orkbanden machen (müssen), die versuchen, von Norden oder Nordwesten her in sewerisches Gebiet einzudringen.

Zwerge findet man im eigentlichen Bornland überhaupt nicht. Ganz offensichtlich scheint ihnen der teils sumpfige, teils sandige, auf jeden Fall felsenhafte Untergrund zum Bau von Bergwerken und Stollen ungeeignet. In Neersand, Norburg und Festum leben jedoch ein paar Angroschim – in Festum mag es ein gutes Dutzend von ihnen geben – wie Menschen in Häusern. Diese verdienen ihren Lebensunterhalt als gefragte Mechaniker, Schmiede, Waffenschmiede, Goldschmiede und Steinmetze.

Die ersten Menschen im Bornland waren die **Nivesen**. Die Ursprünge dieses Volkes aventurischer Ureinwohner liegen im Dunkeln, aber einige Gelehrte behaupten, daß ihre Heimat tatsächlich im heutigen Bornland zu suchen sei und daß sie das Nomadenleben nur gezwungenermaßen auf sich nahmen, ausgelöst durch die Angriffe der Goblins unter der Herrschaft der Kunga Suula. So zogen die Heimatlosen von nun an durch die karge Steppe und lernten, die Karene nicht nur zu jagen, sondern auch zu hegen. Einige wenige jedoch kehrten nach langer Zeit wieder in die alte Heimat zurück, um ein sesshaftes Leben zu führen. Diese Nivesen – die meisten von ihnen findet man im westlichen Sewerien – gaben ihren Glauben an die Himmelswölfe mit der Zeit auf und beteten statt dessen Firun, Ifirn und Travia an. Daneben verehrten sie weiterhin, als Töchter Travias sozusagen, ihre *Gabetaj*, freundliche, meist weibliche Hausgeister, und die *Pirtinaj*, die Schützerinnen der Schwitzbäder. Es steht zu vermuten, daß der bornische Glaube an die Hausgeister nivesischen Ursprungs ist.

Nach den Nivesen besiedelten die **Norbarden** das Land, ein Volk von unverkennbar südländischem Einschlag. Auch sie sind Ureinwohner Aventuriens, und zwar die Nachfahren der tulamidischen Stämme der *Al'Huni* und der *Beni Nurbad*, die vor etwa 2.500 Jahren aus heute unbekannten Gründen ihre Heimat verließen, um im Norden eine neue zu suchen. Die Norbarden des Bornlands fanden diese ursprünglich am Radrom, wurden aber nach den Trollkriegen von den Guldländern noch weiter nach Norden abgedrängt, ins heutige Töbrien.

Auch dieses Gebiet mußten sie unter den Kusliker Kaisern wieder verlassen, so daß es sie schließlich ins heutige Bornland verschlug. Vermutlich ist in diesen wiederholten Vertreibungen der Grund dafür zu suchen, daß die Norbarden niemals wieder sesshaft wurden.

Die Norbarden sind ein Händlervolk. Dennoch ist ihnen nicht Phex der höchste der Götter, sondern Hesinde, die sie jedoch auf andere, ertümlichere Weise verehren als die übrigen zivilisierten Völker Aventuriens. Daneben beten sie Mokoscha an, eine Tochter Hesindes und Ingerimms, die Schutzgöttin der Reisenden, Händler und Boten. Das heilige Tier der Mokoscha ist die Biene, ein im waldreichen Bornland oft gezüchtetes Tier, das gleichfalls bei den Norbarden hohes Ansehen genießt, obwohl sie selbst, als nomadisierende Händler, keine Bienenzucht betreiben.

Die zahlenmäßig größte Gruppe der bornländischen Bevölkerung stellen jedoch weder Nivesen noch Norbarden, sondern die Nachfahren der **Siedler aus dem Mittelreich**, insbesondere aus Töbrien, Weiden und Warunk, und die der **Theaterritter** dar. Die Mittelreicher (der im Bornland häufig zu hörende Ausdruck *Neureicher* bezieht sich nur auf die Untertanen und Bürger aus dem Kaiserreich) drangen in der ersten Besiedlungsphase ins Gebiet der heutigen Mark vor. Entschlossenheit, Zusammenhalt und Unternehmungslust, Eigenschaften, die man den Märkern zuschreibt, haben ihren Ursprung wohl in den Pioniertaten dieser ersten Siedler und der langen Zeit der Kämpfe gegen die Goblins aus den Drachensteinen.

Die zweite Besiedlungsphase ging mit der Eroberung Festenlands (und später Seweriens) durch die Theaterritter einher. Diese brachten nicht nur ihre Waffen- und Pferdeknechte und sonstige Bedienstete mit ins Bornland, sondern auch ihre leibeigenen oder freien Bauern und Handwerker, die in planmäßig angelegten Dörfern angesiedelt wurden. Einige dieser Dörfer, wie Hinzk und Duderow, existieren heute noch, andere sind im Laufe der Jahrhunderte von der Landkarte verschwunden und durch neue Siedlungen ersetzt worden.

Obwohl man davon ausgehen kann, daß sich die vier Volksgruppen der Mittelreicher, Liebfelder, Norbarden und Nivesen – wenn auch nur marginal – miteinander vermischt haben, trifft man im Bornland überraschend wenig Menschen mit schwarzem oder rotem Haar an. Nein, blond in allen Schattierungen ist, besonders in Sewerien, die vorherrschende Haarfarbe. Ob das bornische Klima die Vererbung hellen Haars fördert oder wie sonst dieses Phänomen zu erklären ist, wissen wir nicht. Hier sind die Gelehrten und Forscher gefragt.

Die Flora des Bornlands

Endlose, finstere Nadelwälder, die hier und da zurückweichen und nicht minder ausgedehnten Sümpfen Platz machen – so mag sich der Ungeweihte das Bornland vorstellen, und in der Tat wird das Bild dieses Landstrichs von den Nadelgehölzen bestimmt, die in ihrer Gesamtheit fast drei Viertel des Baumbestandes ausmachen, doch daneben gibt es, zumal in der Mark und im Festenland, Laubwälder, aus denen das im Schiffbau beliebte Steineichenholz stammt.

Aber auch der Nadelwald selbst ist weit weniger gleichförmig, als der Ortsfremde sich ihn vorstellt, sondern wandelt innerhalb des Bornlands sein Gesicht, je weiter man gen Firun reist. Während im Süden der vergleichsweise lichte Föhrenbewuchs vorherrscht, mit gelb-roten, unverzweigten Stämmen, die in schwindelerregender Höhe ein dichtes Nadeldach tragen, dominiert im Norden die Tanne.

Hier findet man ungleich finsterees Gehölz vor, mit dicken, harzüberströmten Stämmen, deren stacheliges Geäst bis zum Boden reicht

und langen, grau-grünen Bartflechten Halt bietet. Doch auch im Norden wird der Nadelholzbewuchs durch Laubbäume aufgelockert. Vor allem an Waldrändern, auf Lichtungen und in feuchtem Gelände gedeihen Birken, vor deren weißen Stämmen sich die roten Früchte der Eberesche abheben, sowie Pappeln, Ulmen, Erlen und Weiden. Für das Bornland einzigartig ist die Weißbille, daneben trifft man, vor allem in Bruchlandschaften, die Moorföhre oder Spirke an, und im offenen Gelände des Nordens, etwa zur Grünen Ebene hin, den Feldahorn, der selten mehr als Strauchhöhe erreicht.

Zum Bild der nördlichen Bornlandes gehört auch die Lärche, mit ihren langen, hellgrünen Nadelschleiern ein apartes Gewächs, dessen zähes, harzduftendes Holz gerne für Möbel verwender wird. Gleichfalls in der Tischlerei (und auch im Schiffsbau) wird das Holz der Föhre eingesetzt, während die Tanne als Ingerimmbaum bei der Köhlerei zum Einsatz kommt, da ihr Holz die größte Hitze erzeugt.



An wilden Obstbäumen kennt der Bornländer den Thosapfelbaum, den Trollbirnbaum, auch Bodirbirne genannt, und die Sauerkirsche. Walnußbäume findet man insbesondere im Walsachtal, ihr Öl wird von den Norbarden als Sonnenschutz feilgeboten. Manche dieser Bäume beherbergen eine Fee, die sogenannte Vilay, ein Name, der sich von dem elfischen 'val', Hüter, herleitet. Denn wird ein solcher Walnußbaum gefällt, stirbt auch die Fee, die in ihm wohnt - und so mußte schon so mancher Holzfällertrupp des Walsachtals beim Versuch, einen Nußbaum zu schlagen, sein Leben lassen, weil ihm der Widerstand der Vilay zum Verhängnis wurden - oder aber der ihrer Vertrauten, der Levschije, widerköpfiger Mischwesen von menschlicher Statur und animalischer Wildheit.

Das Vorkommen abseits der gesicherten Wege wird - neben ungezählten anderen Fähmnissen und Tücken der nordischen Natur - in manchen Fällen auch von der Bornischen Brenñessel erschwert, einer mannshohen Pflanze, deren Gift erst nach zwei Tagen zu wirken beginnt und dann zu einem beträchtlichen Anschwellen der betroffenen Körperpartien führt, das von starkem Juckreiz begleitet ist. Doch hält die bornische Flora auch weit erfreulichere Gewächse bereit, wie etwa die duftende Levkoje und die prächtige Akelei, die ob ihrer tsagefälligen Farbenpracht das Wandern im Bornland zu einem unvergleichlichen Erlebnis werden lassen. Was das Vorkommen jener Blumen und Kräuter angeht sowie das etlicher anderer Gift- und Heilpflanzen, empfehlen wir das Studium des **Herbarium Aventuricum**.

Nutz- und Jagdtiere des Bornlands

Selbstverständlich findet man im Bornland alle Haustiervsorten, die man auch von anderen nördlichen Regionen Aventuriens kennt. Doch daneben gibt es spezielle bornische Züchtungen, deren prominentestes Beispiel auf Seiten der Hundewelt zweifellos der *Bornländer* darstellt, ein ruhiger, charakterfester Hütehund von erdbrauner, unregelmäßig schwarz gestromter Farbe. Die Zucht dieser Rasse wurde auf dem Hof Geringen in der Nähe von Alderow begründet, weshalb sie im Bornland selbst unter dem Namen 'Geringer' bekannt ist. Eine andere, nicht minder bemerkenswerte bornische Züchtung hingegen ist nur selten außerhalb der Landesgrenzen anzutreffen, sondern in ihrer Verbreitung nahezu ausschließlich auf Sewerien und das nördliche Festenland beschränkt. Die Rede ist vom *Bronnsoi*, einem schritthohen, braun-weiß gefleckten Hetzhund mit langem, lokkigem Fell, der insbesondere bei der Wolfsjagd der Bronnjaren Verwendung findet. Dank seiner schlanken, hochbeinigen Gestalt und der geschwungenen Körperlinie, mit tiefer, schmaler Brust, hochgezogenem Bauch und stark gekrümmten Lenden, bietet dieser Hund ein äußerst elegantes, ja, geradezu edles Erscheinungsbild. Auch seinem Verhalten dem Menschen gegenüber haftet eine noble Distinguiertheit an, die sich in Zurückhaltung bis Mißtrauen, bisweilen sogar in Herablassung niederschlägt, Wesenszüge, die man eher bei einer Katze erwarten würde und die wohl verhindert haben, daß der Bronnsoi außerhalb der Meute, etwa als Geleit- oder Schutzhund, zum Einsatz kommt. Kommt es dennoch einmal vor, daß ein Bronnsoi sich dem Menschen anschließt, kann sich sein Herr seiner unverbrüchlichen Treue sicher sein. Insbesondere zu Menschen, die tief im Glauben an die Göttin Hesinde verwurzelt sind (nicht jedoch zwangsläufig Magiekundigen!), besitzt diese Rasse eine gewisse, wenngleich unerklärliche Affinität.

Meisterinformationen:

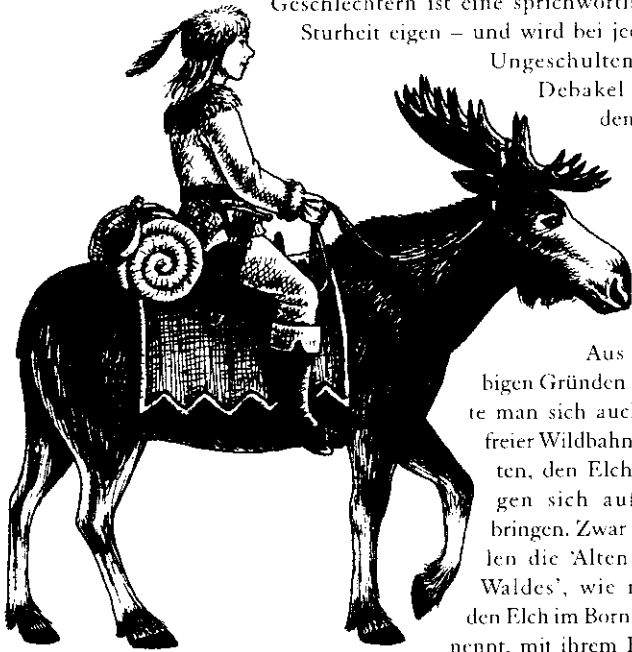
Es darf als gesichert gelten, daß es sich beim Bronnsoi ursprünglich um eine norbardische Züchtung handelt. Ob dieser Ursprung den Hang der Rasse zu Hesindegläubigen erklärt, sei freilich dahingestellt ... Für die Werte eines Bronnsoi können Sie diejenigen des Siebenwindläufers (**Drachen, Greifen ...**, Seiten 30 und 90) verwenden; ihre I.O ist gegenüber Hesindegeweihten und tief hesindegläubigen Menschen um 2 Punkte erhöht.

Was die Pferde betrifft, verdienen es neben dem berühmten *Norbarger Riesen*, einem falbfarbenen Verwandten des Traloper Kaltbluts, insbesondere die Züchtungen des Hauses Ilmenstein und der Junkerei

Drauhag, an dieser Stelle genannt zu werden. In die *ilmensteinsche Zuchtlinie*, die vor allem Falben und Rotfüchse hervorbringt, soll das Blut der legendären Amazonenrösser eingeflossen sein. Das Ergebnis sind zwar hochbeinige, doch breitbrüstige Tiere, die Kraft und Schnelligkeit in sich vereinen. Bei den *Drauhagern* indes handelt es sich um Abkömmlinge des Lowanger Kaltbluts, die durch Einkreuzen von Ferdokern veredelt wurden. Hieraus resultierte eine langhaarige Pferderasse, arbeitswillig, doch von gelassenem Temperament, mit denen sich Junkerin Tila von Drauhag aventurienweit einen Namen gemacht hat. Im Unterschied zum Lowanger sind bei der Drauhager Zucht Schrecken selten, es dominieren Braune und Rappen. An Kühen muß natürlich vor allem die *Bornländer Bunte* erwähnt werden, die häufigste aventurische Rinderrasse überhaupt, aus der unter anderem das Abilachter Fleckvieh hervorging und die hier, in ihrem Ursprungsland, je nach Region als Schwarz- oder Buntschecke anzutreffen ist. Daneben begegnet man, vor allem in den Ausläufern der Drachensteine und der Roten Sichel, den sogenannten *Haarigen Gepürgsküh*, den unentbehrlichen Helfern der dortigen Bauernschaft. Insbesondere im östlichen Bornland vertreten sind die halbwilden *Walbergwidder*, die zwar eine wärmende Wolle liefern, sich jedoch, solange man sie nicht betäubt, mit ihrem stattlichen Hornschmuck erfolgreich gegen jeden Schurversuch zur Wehr setzen. Das für den Außenhandel vielleicht wichtigste Nutztier des Bornlands allerdings ist kaum größer als ein Daumnagel und dabei alles andere als dem Menschen untertan, sondern nur seinen eigenen, äonenalten Gesetzen verpflichtet - die *Honigbiene*. Von dem Honig und Wachs, die in den walddreichen Gebieten Sewerien und der Mark gewonnen werden, zehrt der ganze aventurische Kontinent. Vor allem der würzige Tannenhonig, für den die Immen nicht etwa Blütennektar, sondern das Sekret der Föhrlaus sammeln, erfreut sich in den gehobenen Kreisen des Südens, von Vinsalt bis Khunchom, höchster Beliebtheit. Übrigens soll auch die Bienenkaiserin, die mythologische Ersterschaffene aller Bienenköniginnen, im Bornland von ihrem goldenen Bienenstock aus regieren, und ihr Honig, so erzählt man sich, solle reines Lebenselixier sein. Doch verlassen wir das Feld der Nutztiere und wenden uns der in Freiheit lebenden Tierwelt zu, dem Jagdwild wie den Räubern. Als Bindeglied zwischen Nutz- und jagdbarem Getier möge uns der *Elch* dienen, vom Unkundigen oft als *das* Tier des Bornlandes schlechthin angesehen, der sowohl dem Bronnjar Wildbret spendet, als auch - mit hohem Zeit- und Arbeitsaufwand - als leidlich gehorsames Reittier abgerichtet werden kann. Doch sei der Reisende an dieser Stelle eindringlichst davor gewarnt, aus schierer Neugierde einen Reitelch



zu besteigen. Der Umgang mit jenen Tieren erfordert lebenslange Übung – die Kühe sind meist von erlesener Trägheit, die Bullen hingegen jähzornig und nachtragend, und beiden Geschlechtern ist eine sprichwörtliche Sturheit eigen – und wird bei jedem Ungeschulten im Debakel enden.



Aus selbigen Gründen sollte man sich auch in freier Wildbahn hüten, den Elch gegen sich aufzubringen. Zwar stellen die 'Alten des Waldes', wie man den Elch im Bornland nennt, mit ihrem Bart,

der hängenden Unterlippe, dem Buckel und der riesigen Ramsnase eine eher skurril bis amüsant anmutende Erscheinung dar, doch bieten sie auch ein Bild urtümlicher Kraft und können in der Tat, falls in Rage geraten, zu einer ernstzunehmenden Bedrohung werden: Der Tritt eines solchen Tieres kann sogar einen Bärenschädel zerschmettern, ein Hieb mit der Schaufel (bei alten Bullen haben die Schaufeln eine Spannweite von fast zwei Schritt) einem Pferd alle Knochen brechen. Zumal in moorigem Gelände ist ein wütender Elch jedem Roß überlegen, und selbst, wenn die Flucht auf einen hinreichend hohen Baum gelingt (derer es im Moor nicht eben viele gibt), wird das Tier mit erstaunlicher Langmut darauf warten, daß sein Opfer wieder heruntersteigt.

Als Fleischlieferant freilich ist der Elch ein Quell der Freude, und die Küche der bornischen Adelshäuser kennt unzählige Rezepte, um der gewaltigen Fleischberge, die beim Erlegen eines Elchs anfallen, auf höchst schmackhafte Weise Herr zu werden.

Neben dem Elch sind als typische Vertreter der bornischen Fauna vor allem der *Bornbär*, die *Sumpfranze*, der mutige *Sonnenluchs* und der *Bärenmarder* anzuführen. Letztgenanntes Geschöpf vermag eine Länge von mehr als einem Schritt zu erreichen und wird, da es selbst Hirsche und Karene tötet, Fallen und Hütten plündert, von den Nivesen als Verkörperung des Bösen angesehen.

Andere, vor allem im äußersten Norden des Bornlandes vertretene Marderarten freilich sind dem Menschen als Pelzlieferanten von hohem Nutzen, so etwa der im Winter schneeweiße *Hermelin*, der tief-schwarze *Zobel* und der *Nerz*, dessen Fellfarbe von Blaugrau (Norburg, oberer Born) über Sandbraun (Ouvemas) bis hin zu Silbergrau (Silsach-Nerze) variieren kann. Im Zusammenhang mit der Pelzgewinnung sollten auch der gemütliche *Dachs*, der fette *Biber* und der listige *Fuchs* angeführt werden. Letzterer ist im Bornland vor allem als Rotfuchs vertreten, dem südlichen Bruder von Silber- und Blaufuchs aus dem Hohen Norden. Nicht minder begehrt sind die Felle des *Silberbocks*, eines ungewöhnlich flinken Wildkaninchens, das vor

allem in den dichten Wäldern am Born anzutreffen ist. Daß es freilich nicht jedem Bornländer gestattet ist, derlei edle Pelze am Leibe zu tragen, sondern im Gegenteil eine strenge Pelzverordnung über die Einhaltung der Standesunterschiede wacht, steht auf einem anderen Blatt und soll hier nicht näher thematisiert werden.

Ansonsten kommt an Wildtieren alles vor, was auch von den an das Bornland angrenzenden Gebieten her bekannt ist: *Wildschwein*, *Auerhahn*, *Kronen-* und *Weißhirsch*, *Wolf*, *Waldlöwe* und *Pfeifhase*. Wie so manche aventurische Region behauptet auch das Bornland von sich, mehr *Einhörner* zu beherbergen als andernorts vorzufinden, und will dies mit der magischen Schönheit begründet wissen, die dem Landstrich innewohnt – was von solchen Gerüchten zu halten ist, sei freilich dahingestellt ...

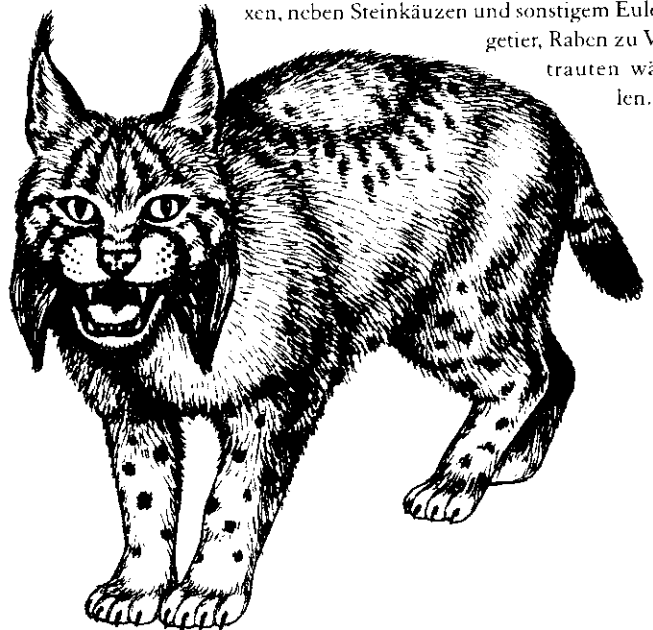
Höchst selten trifft man auf *Mummut* und *Säbelzahniger* als Vertreter der nördlichen Tundren, und noch seltener sind Begegnungen mit *Drachen* verschiedenster Art.

Unter den bornischen Vögeln ist unter anderem der *Singschwan* von Interesse, der von den Nivesen als Bote Ifrins in Ehren gehalten wird. Auch die der Travia geweihten *Wildgänse* kommen häufig vor, wobei neben der üblichen Graugans auch eine gelbbraune Form, die sogenannte Goldgans, existiert. Die Goldgans wird in vielen Traviatempeln gehalten und steht als heiliges Tier der Göttin unter strengstem Schutz. Nur einmal im Jahr, am Tag der Heimkehr (1. Travia), werden die Goldgänse eines Tempels geschlachtet und Gästen und Schutzsuchenden zur Speisung gereicht.

Wegen der Verbreitung von Feuchtgebieten häufig anzutreffen ist der *Storch*, der als heiliges Tier der Peraine von den bornischen Bauern hoch geachtet wird. Wer ein Storchennest auf dem Dach hat, muß angeblich weder Hunger noch Mißernten fürchten, und darum legt man zur Brutzeit vielerorts auf dem Dachfirst – neben den als Nisthilfe dort montierten ausgemusterten Wagenrädern – tote Frösche aus, um den Storch herbeizulocken.

Nur an den Stränden der Ostküste heimisch sind *Goldregenpfeifer* und *Weißköpfiger Seeadler*. Die *Raben* des Bornlandes erreichen bisweilen eine ungewöhnliche Körpergröße; es wird von Exemplaren mit einem Schritt Spannweite berichtet, von bemerkenswert neugieriger, dem Menschen zugewandter Wesensart. Vor diesem Hintergrund wird

verständlich, warum viele der bornischen Hexen, neben Steinkäuzen und sonstigem Eulengegier, Raben zu Vertrauten wählen.





An Greifvögeln trifft man im Bornland neben den im Mittelreich üblichen Arten den *Goldadler* an, der in besonders entlegenen Gebieten, auf dem Gipfel der höchsten Bäume, seinen Hort hat. Dieser scheue Vogel erreicht eine Spannweite von bis zu drei Schritt, ist von goldbrauner Farbe mit kupferroten Schwungfedern und mußte in der Vergangenheit bisweilen sein Leben lassen, um der geflügelten Reiterei des Hauses Ilmenstein seine Schwingen zu leihen.

Echsen stellen, wegen des scharfen Winterfrosts, eine Seltenheit dar. Hier sollen vor allem die harmlosen *Nattern* der Norbarden erwähnt werden, nützliche Mäusefresser, die man an ihren kreisrunden Pupillen erkennen kann.

Schmackhafte Speisefische jedoch gibt es im fluß- und seenreichen Bornland in Hülle und Fülle – *Gnitze*, *Moderlieschen*, *Tobritze*, *Walsätsche*, *Plütze*, *Bersig*, *Saumer* und *Albock*, um nur einige davon zu nennen. Besonders wohlschmeckendes Fleisch liefert der *Salm* oder Lachs, Kaviar der *Bornstör*. Auch der wehrhafte *Flußkrebs* stellt eine Delika-

tesse dar, ebenso die an der Küste des Perlenmeeres anzutreffenden *Schmollmuscheln*, *Efferdschneckenhörner*, *Swafnirtaler* und natürlich die seltenen *Perlenaustern*.

Um auf eine letzte Skurrilität der bornischen Fauna hinzuweisen, sei an dieser Stelle aus dem Buch der Schlange der Hesindegeweihten Vanjescha Sterpenstedt zitiert, im Jahre 1011 BF zu Firunen verfaßt: „Fünfzehn Meilen hinter Groniza kreuzte eine Prozession von Eichzangen unseren Weg, fußlangen, grau-grünen Käfern, vor Nässe glänzend, die sich der Kälte wegen mit matten Bewegungen vorwärts schlepten. Zwei der Tiere zogen schwere Ketten hinter sich her; den Erläuterungen meiner Begleiter zufolge waren sie ehemals als lebende Fangeisen gehalten worden ...“

Der hier beschriebene Einsatz von *Großen Schröttern* zur Fallenjagd findet im ganzen Bornland Verwendung und dürfte bei dem fremdländischen Reisenden, je nach Naturell, Verwunderung bis Grausen hervorrufen ...

Zahlungsmittel

Das Bornland besitzt eine eigene Währung: Ein goldener *Batzen* entspricht zehn *Silbergroschen* oder hundert aus Messing gefertigten *Deut*. Daneben gelten die edelmetallenen Münzen des Kaiserreichs (Dukat und Taler) uneingeschränkt im offiziellen Verhältnis 1 Batzen = 1 Dukat. Außerdem werden natürlich in allen großen Städten des Landes (Festum, Vallusa, Neersand, Norburg, Firunen) die Wechselscheine der Nordlandbank angenommen und ihrem Wert entsprechend in Batzen ausgezahlt.

Generell ist jedoch zu sagen, daß bornlandweit dem Münzhandel eine eher untergeordnete Bedeutung zukommt. Vor allem im Norden des Landes herrscht das Tauschgeschäft vor – falls man überhaupt etwas zu veräußern hat und nicht, wie viele der ärmsten Leibeigenen, nur auf Gefälligkeit oder das Anbieten bescheidener 'Freundschaftsdienste' setzt. Nun soll allerdings nicht der Eindruck entstehen, bei solchen Tauschgeschäften würde der Preis von der Willkür diktiert; im Gegenteil: Gerade in den abgeschiedensten Gebieten hat sich ein vielfältiges, seit Generationen überliefertes Geflecht von 'Tarifen' entwickelt, die kaum eine mögliche Arbeits- oder Materialenaufwendung auslassen. So wird im allgemeinen darüber Einigkeit herrschen, wie viele Sack Rüben es wert ist, ein im Morast eingebrochenes Zugtier

gerettet zu haben – und diese Preise werden prompt und ohne jeden Versuch der Feilscherei gezahlt, da man nie weiß, ob man nicht morgen schon wieder auf Hilfe angewiesen ist.

Ebenfalls in den nördlichen Regionen des Bornlands trifft man auch die Bezahlung mit *ungeprägtem Gold* an, mit Körnern oder kleinen Brocken, die nach Gewicht gehandelt werden.

Batzen werden von der 'Kronmünze des Adelsmarschalls zu Festum' geprägt. Alle anderen Münzen entspringen entweder einer der fünf bornischen Groschenhaucreien (zu Festum, Neersand, Vallusa – die ehemalige freie Münze –, Rodebrannt und Ouveumas) oder, im Falle des Deut, der Geldprägehoheit des örtlichen Bronnjaren.

Als Skurrilität des bornischen 'Geldgeschäfts' sei noch der *Asker Batzen* erwähnt – wenngleich weniger wegen seiner Bedeutung als Zahlungsmittel, als vor allem, um damit eine energische Warnung für den ahnungslosen Reisenden zu verknüpfen: Hier handelt es sich um eine vor allem im Phexmond gepflegte Narretei der örtlichen Jugend, aus der kunstvoll beschnitzte, aber *wertlose* Holz- oder Hornplättchen hervorgehen. Das Angebot der Ortsansässigen, 'Metallbatzen' gegen 'echte Asker' zu tauschen, kann darum gar nicht empört genug ausgeschlagen werden!

Travias Gunst: Gastlichkeit und Kochkunst

Bornische Gastfreundschaft ist legendär und findet schon in alten Berichten Erwähnung, die weit vor die Zeit der Reichslossagung zurück reichen. Noch in den ärmlichsten Gegenden lädt man den Fremden gerne zu einer (mehr oder minder dünnen) Kohlsuppe und vor allem zu einem Glas selbstgebrautem *Kwasetz* ein. Gerade während der unwirtlichen Winterszeit wird der Fremde gerührt sein von der Freigiebigkeit seiner Gastgeber, die für jene oft mit erheblichen Einschränkungen verbunden ist. Stets wird in den wohlgeheizten Wohnstuben mehr aufgetragen, als man zu essen und trinken vermag. Ist man auch schnell satt, wäre es zwecklos (und würde als ausgesprochen unhöflich gelten), Speisen abzulehnen. Wer es sich als Gastgeber nur irgendwie leisten kann, füllt die Teller seiner Besucher so lange auf, bis sie halbvoll stehenbleiben. Im Gegenzug erwartet man vom Reisenden Geschichten aus der Ferne, als willkommene Abwechslung zum Alltagstrott.

Bevor man die Stube betritt, tauscht man die Straßenschuhe gegen filzene *Tuposchen* aus, die der Gastgeber auf dem großen Kachelofen, dem Herzstück der bornischen Stuben, aufgewärmt bereithält. Noch ehe man Platz nehmen kann, bekommt man das erste Glas Met oder Meskinnes gereicht, das zügig „auf die Freundschaft“ geleert wird. In rascher Folge schließen sich weitere Gläser an, auf die Gesundheit, die Güte des Bronnjaren und das Leben an sich, bis schließlich nur noch ein kräftiges „Pojechali!“ („Hinunter damit!“) die zunehmende Ausgelassenheit signalisiert.

Übernachtungsgästen wird trotz beengter Wohnverhältnisse jeglicher Komfort offeriert, meist gar ein eigenes Zimmer für den Besucher geräumt und mit Blumen oder Zweigen geschmückt. Zur Firunszeit sind Heizsteine und die wärmsten Decken für den Gast eine Selbstverständlichkeit, auch wenn dies einen kalten Schlaf für die Bewohner bedeutet.



Vom Speisen:

Plötzinger Dotzen und Ruckener Dickbalken

»Kartoffelbaizen mit Zimtbutter / Schnepfenbrüste in Biersoße / Schwarze Hasenblutsuppe / Grobgestampftes Kartoffelpüree mit Buttermilch / Gnitzenpudding mit Ei-Meskinnes-Schaum / Süße Gebratene Kartoffeln mit Schinkenstreifen / Große Piroggen, gefüllt mit Rindfleischstücken und Ziegenkäse / Feines Kartoffelpüree mit Zwiebelrahmsoße / Kleine Piroggen, gefüllt mit Hasenragout / Schweinebraten mit Kümmelkohl und Roten Beten / Warme Honigkringel / Meskinnesdotzen / Stücke von Kuhkäse und Schweinswurst / Kartoffelpfannkuchen mit Birnenkompott und Quittenlikör«

—eine überlieferte Speisefolge aus dem Bericht über ein Gelage der sewerischen Bronnjaren auf Schloß Ilmenstein; vierzehn Gänge, wie man sieht — zwölf sind nach alter Tradition den Göttern gewidmet, einer dem Adelsmarschall, einer dem Koch

Derlei opulente Gelage sind beim Adel keine Seltenheit; beim einfachen Manne freilich sieht es anders aus. In den Katen der Leibeigenen wird meist in andächtigem Schweigen ein Eintopf gelöffelt, der nicht allein durch Geschmack, sondern auch durch seine Wärme zu entzücken weiß. Doch auch hier wird der Ortsfremde überrascht sein, mit welcher Raffinesse die Bornländer ihre Konserven zu kombinieren verstehen, die sie den ganzen Sommer hindurch zubereiten: Gesäuertes Gemüse (Rote Bete, Sauerkraut, Grüne Bohnen, Salz- und Essiggurken, Zwiebelstücke), Soleier, getrocknete Hülsenfrüchte, Räucherspeck, Stock-, Salz- und Sauerfisch sowie eingewecktes Obst (oder Pilze), Kompott und — weit seltener — Pökelfleisch. Die vielschrittlangen Pilzschüre, auf denen getrocknete Helmlinge, Blaue Elchpilze, Honigmorcheln, Ogerohren und Schopfreizker aufgefädelt sind, gehören ebenso zum Bild der bornischen Küchen wie die Säckchen mit Dörrobst, Nüssen und Kastanien. Daneben findet natürlich vor allem Gemüse Verwendung, das sich — falls frostgeschützt — gut einlagern läßt: Steckrüben, Kartoffeln, Weißkohl, Möhren und Lauch (letztere werden in Sand eingegraben, um sie frisch zu halten).

Wie schon oben erwähnt, setzt sich die Küche des einfachen Volkes aus Eintöpfen zusammen (vor allem aus Weißkohl, aber auch aus Wirsing, Grünkohl und Rüben zubereitet) und dünnen Schmortöpfen (zum Beispiel der typischen *Bornitzsch* aus Kohl, Roten Rüben und Kartoffeln) sowie Fischsuppen. Hier sei der Ordnung halber auch die für den ausländischen Gaumen eher befremdlich schmeckende Sauerampfer-Nierensuppe der Ostseerier angeführt.

Dazu werden unterschiedlichste Brotformen gereicht, vom Haferfladen über Sauerteigbrot aus Roggenmehl bis hin zu einem schwarzen Vollkornbrot mit Kleie, dem sogenannten *Raugmikla*, das für das Bornland charakteristisch ist. Ein weiteres Merkmal bornischer Kochkunst ist die vielfältige Verwendung von saurer Sahne und Quark, die nicht nur als Beilage zu den meisten Speisen dienen, sondern auch köstliche Nachspeisen liefern, z.B. die *Paßcha* mit Eiern, Honig, Trockenfrüchten und Nüssen, die etwa zu Ahrholter Apfelkase (gesüßtes Apfelmus mit Quark und Ei, zwischen Brettern zu einer mürben Masse gepreßt) gereicht wird. Steigender Beliebtheit erfreuen sich auch aus solchen Raritäten wie Tschokolat, Walbergnüssen und Mir-Thenok zusammengemischte Plätzchen (die häufig ihr Eigengewicht in Silber wert sind).

Fleisch wird nur selten und nahezu ausschließlich in Bronnjarenkreisen verzehrt. Sonst kennt man es zumeist in gehackter und gestreckter Form, mit der etwa Kohlrouladen oder Piroggen (große Teigtaschen) gefüllt werden — falls nicht Pilze oder gewürzter Buchweizengries verwendet werden —, oder das, zu Bällchen geformt, in

einer dicklichen Sauermilch- oder einer süßsauen Preiselbeersöße serviert wird.

Die gehobene Küche des Adels kennt viele Darreichungsformen für Geflügelfleisch, von denen das festenländische *Huhn in Walnußsauce* eine der delikatesten sein dürfte. An Fürstenhöfen ißt man gerne *Rolle auf Festumier Art*, bei der Kalbfleisch halbfingerdick geklopft, um ein Stück Butter gerollt, in Milch und Brotkrumen gewälzt und in heißem Öl gebacken wird. Bei richtiger Zubereitung muß beim ersten Anschneiden der Rolle ein Strahl heißer Butter über die beigegebenen Kartoffeln spritzen. Zu einer Rarität ist eingekochtes Walfleisch aus Paavi geworden.

Die Kartoffel — erstaunlich anpassungsfähiger Nachfahr der von den Waldinseln eingeführten Itok-Knolle — als das sicherlich bekannteste Gemüse des Bornlandes tritt natürlich in der Küche stark hervor und wird, namentlich am Hofe der Bronnjaren, nach den raffiniertesten Rezepten verarbeitet: gekocht, gebraten, als Suppe oder Brei, zu Klößen geformt, Waffeln oder Pfannkuchen. Bemerkenswert wohlschmeckend sind etwa der *Dibbelapz* (ein kompakte Kartoffelmasse von schleimiger Konsistenz und grünlicher Farbe, die mehrere Stunden im Backofen gart) und der sogenannte *Schaahles* (eine zähe, eher grau-bräunliche Masse, mit Lauch und Speckstücken vermischt, die in der Pfanne gebacken wird).

Als Delikatessen zählen der rauchige, dunkelrote Bärenschinken, gehobelter Trockenfleisch vom Karen (nivesisch: *Pimmikuan*) und gepökelte Elchzunge. Vom einfachen Volk als Gipfel derischer Kochkunst gepriesen werden Gerichte, die sich der in der Bronnjarenküche anfallenden Fleischabfälle bedienen, wie etwa Gänse-Schwarzsauer (gesäuertes, mit Blut angedicktes Gänseklein), *Punjas* (aus Wurstbrühe und Buchweizenmehl bestehende Kuchen, die scheibenweise ausgebacken und mit Rübenkraut bestrichen werden) und die nahrhafte Kuttelsuppe.

Fisch hingegen kommt im Bornland häufig auf den Tisch, sei es als gekochter Süßwasserfisch, wie Karpfen und Stör, oder als Lachs. Eine große Delikatesse ist *Ikra*, der schwarzgraue Rogen des Bornstör oder der rote des Lachses, die oft auf hauchdünnen Dinkelfladen namens *Plinyi* genossen werden. (Ob es stimmt, daß in den nobelsten Kreisen Festums Ikra zum Klären von Suppen benutzt und danach weggeworfen wird, wissen wir nicht. Daß sich indes, ebenfalls in Festum, als Gericht für die gehobene Geldbörse Bornstör in Salzkruste steigender Beliebtheit erfreut, ist bizarre Tatsache.) Am anderen Ende der Preisskala steht *Wobla*, getrockneter und gesalzener Fisch, der wegen seiner Zähigkeit langsam gekaut und mit viel Kwassetz heruntergespült wird. Sehr beliebt beim sewerischen Adel ist ein Salat aus eingesalzenen Heringen, Walnüssen, Sahne, Kartoffelstückchen und Roten Rüben, die ihm eine rosige Farbe verleihen. Dieser Salat wird, besonders im Winter, gerne als spätabendlicher Imbiß gereicht. Efferdsfrüchte, die an der Küste — wie überall in Aventurien — als Armenspeise gelten, sind bereits im Sewerischen so begehrt, daß die Bronnjaren mehrfach in Speisegesetzen den Genuß von Muscheln und Tintlingen durch Unfreie verbieten lassen wollten — und jedesmal am ehernen Widerstand der Efferdkirche scheiterten.

Vom Trunke:

Meskinnes, Kwassetz und Araukener Waldsaft

Nirgendwo in Aventurien (außer vielleicht in Thorwal) werden berausende Getränke konsequenter konsumiert als im Bornland. Wo schon früh der erste Frost die Wiesen ergrauen läßt und Wald- und Feldarbeit mehr Mühen als andernorts bereitet, bedarf es einer regelmäßigen inneren Aufwärmung, an die schon Heranwachsende ge-



wöhnt sind. Doch es gibt noch andere, weit weniger pragmatische Gründe für den Griff nach dem Humpen – denn, wie sagt man im Bornland vielleicht zu Recht: „Wenn der Bauer sich betrinkt, ist er sein eigener Herr ...“

Beliebt ist der Met aus vergorenem Honig, der rasch in den Kopf und die Beine geht. Gebrannt (und wiederum mit viel Honig versetzt) ist er als *Meskinnes* bekannt und geradezu mörderisch für den, der ihn nicht so gewohnt ist wie die einheimische Bevölkerung.

Als große Kostbarkeit gilt *Torkelbeerenessenz*, ein würziges Destillat verschiedener Waldfrüchte. Vielgelobt wird auch der *Arauķener Wald-saft*, ein Elixier aus Beeren und Kräutern, das angeblich schmeckt, wie der Wald duftet, wenn der Herbst anbricht. Ein besonders edler Beerenlikör ist der *Bjaldorner Waldschrat*, der auch bei den Gelagen des sewerischen Adels immer seltener vertreten ist und allmählich als echte Rarität gilt. Vor billigen Imitaten – meist nachgesüßte Wachol-

der-, Schlehen- und Kratzbeerenschnäpse –, die hemmungslose Beutelschneider feilbieten, muß an dieser Stelle aufs Eindringlichste gewarnt werden, da eine Besonderheit des 'echten Schrats' das werwolf-freie Erwachen ist (verdünnter Waldschrat gilt vielerorts sogar als Medizin). Nach dem Fall Bjaldorns wird der aventurienweit verbreitete Likör nunmehr in Drauhag hergestellt.

Das am weitesten verbreitete Erfrischungsgetränk ist *Kwassetz* aus vergorenem Roggenbrot und Trockenkirschen, das im Glas perlt und nur schwache berauschende Wirkung zeigt (so es nicht mit einem kräftigen Schuß Meskinnes 'veredelt' wurde, versteht sich). Noch weit unbedenklicher als Kwassetz kann freilich Tee genossen werden, wie er hierzulande in großen Mengen getrunken wird. Auch wenn 'echter' Schwarztee aus Mhanadistan oder gar von den Waldinseln selten ist, greift der Bornländer gerne auf Kräutermischungen zurück, die mit reichlich Honig und Sahne versetzt werden.

Fromme und weniger fromme Bräuche im Bornland

Vor allem im Norden des Bornlands glaubt man die Geschichte von den Hausgeistern, die auf Dere noch Wichtiges zu erledigen haben, ehe sie über das Nirgendmeer in Borons ewiges Reich dürfen. Und da man nie ganz sicher sein kann, ob die Geister nun gehen dürfen oder bleiben müssen – denn der Geist selbst erfährt davon erst nach seinem Leben –, stehen nahe der meisten sewerischen Häuser viele Marksteine, geschnitzte Stämme und Bohlen, die an die Verstorbenen erinnern.

Man erzählt sich aber auch, daß gerade die Seelen der Bösewichter nicht über das Nirgendmeer gelassen werden. Ihnen ist auferlegt, solange als Geister in den Bildchen zu hausen, bis sie ihre Laster im Leben wieder gutgemacht haben, indem sie die Ernte zu bessern verhelfen, die Schneelasten von den Dächern der Häuser fegen, die Funken im Herd nicht verglimmen lassen, die Krankheiten auf der Schwelle aufhalten und dergleichen mehr. Diese Geister müssen sich den Eintritt in Peraines Garten erst verdienen, und so werden aus bösen Menschen gute Geister.

Daß die Hausgeister in Sewerien nur durch Stelen, Steine und geschnitzte Pfosten verehrt werden, nicht jedoch auf prächtigere Weise, hängt vermutlich mit der Armut der dortigen Bauern zusammen (vielleicht sind aber auch nivesische Einflüsse dafür verantwortlich). Wie auch immer – in der Mark und im Festenland findet derselbe Glaube einen viel hübscheren (und kostspieligeren) Ausdruck. Dort sieht man vor nahezu jedem Haus ein zweites Haus – eine Miniatur des Wohnhauses, auf einem stabilen Stecken befestigt und über und über bemalt oder mit kunstvoller Schnitzerei verziert. In diesen Schreinen wohnen, dem Glauben der Bornländer gemäß, die guten Geister des Hauses. Wann immer man ein Haus betritt, begrüßt man zuerst die Geister, bittet sie um ihr Wohlwollen und um die Erlaubnis, die dort wohnende Familie besuchen zu dürfen. Man zeigt ihnen die Geschenke, die man den Gastgebern mitzubringen gedenkt, und erläutert das Anliegen seines Besuches, auf daß die Geister es für gut befinden können. Erst dann tritt der Besucher vor bis zur Tür, um die menschlichen Bewohner zu begrüßen. Den Hausgeistern nicht den nötigen Respekt zu erweisen – das heißt: ihnen nicht zuerst die Aufwartung zu machen –, gilt vielerorts, besonders in ländlichen Gegenden, als Zeichen übler Gesinnung. Denn, so sagt man: Was man den Geistern verschweigt, können nur Dinge sein, die ihren Unmut erregen könnten, sich also gegen die Bewohner des Hauses richten. Und wer würde einem solchen Besucher gern Einlaß in sein Heim gewähren?

Die Götterbildchen

Ein besonderer Ausdruck sewerischer Frömmigkeit sind die sogenannten Götterbildchen, die sich in nahezu jeder Kate, jedem Holz- oder Steinhaus, im Fronhof, Gutshaus und Schloß finden. So unterschiedlich diese Gebäude sind (und so unterschiedlich reich ihre Bewohner), so verschieden stellen sich auch die Bildchen dar. Und doch, eines haben sie gemeinsam: Mögen sich in der Hütte des armen Bauern sieben Leute auf engstem Raum zusammendrängen – dem Götterbildchen wird ein Platz freigehalten, und zwar nicht nur *an* der Wand, sondern auch *vor* ihr, so daß eine Art (unsichtbarer) Freiraum der Andacht entsteht; und wenn immer möglich, steht auf einem unter dem Bild an der Wand befestigten Brettchen ein brennendes Tälglicht. Im Bronnjarenhaushalt, der keinen Platzmangel kennt, ist dieser Freiraum tatsächlich ein der Andacht und Anbetung vorbehaltenes Zimmer, mit verhangenen Fenstern, aber vom Schein vieler Kerzen golden erhellt.

Da in ländlichen Regionen die Göttinnen Peraine und Travia stets die meiste Verehrung genießen, trifft man Darstellungen dieser beiden naturgemäß am häufigsten an. Dazu kommen der milden Ifirn gewidmete Bilder und, auf den Bronnjarenburgen, Abbildungen der stolzen Rondra, so daß in manchem der dortigen Andachtsräume jede Wand mit einem anderen Bildchen geschmückt ist.

Wie aber sehen diese Bildchen aus? Nun, was die äußere Form betrifft, so sind es allesamt rechteckige Holztafeln, die auf der schmalen Kante stehen und deren längere Kante etwa anderthalb mal so lang ist wie die kürzere. Die Größe der Bildchen ist nicht festgelegt, aber mehr als zwei mal drei Spann messen sie selten (sonst wären es ja auch Bilder und keine Bildchen). Die Bildchen, die in den Bauernstuben hängen, haben in der Regel ein Format von zwölf mal achtzehn Fingern.

Da es sich bei den Götterbildchen um Werke der Frömmigkeit handelt, sollte man sie nicht nach künstlerischen Kriterien bewerten. Einem Vergleich mit Meisterwerken der Malkunst würden die meisten von ihnen denn auch nicht standhalten. Aber, wie gesagt, auf höchste Kunstfertigkeit kommt es bei diesen Bildern nicht an, was allerdings nicht besagen will, daß wir es mit liebloser Kleckserci zu tun haben. O nein – mehr Hingabe als die Maler dieser Bildchen haben wohl selten Künstler in ihre Arbeit gelegt.

Und mag der Kunstsachverständige auch schmunzeln ob der bisweilen ans Unbeholfene grenzenden Naivität der Darstellungsweise, die



Innigkeit und Sorgfalt, mit der alles ausgeführt ist, wird doch sein Herz rühren.

Im Laufe der Jahrhunderte haben sich, was die Gestaltung der Götterbildchen betrifft, bestimmte Regeln und Übereinkünfte entwickelt, die ihnen, bei allen Unterschieden in Kunstfertigkeit und Detailfreude, etwas Stereotypes verleihen: So ist der Hintergrund immer einfarbig, meist blau wie der Himmel an einem Sommertag, sehr selten golden. Bei den Bildern mit Goldgrund ist es übrigens weniger das Gold selbst, das sie so kostspielig macht – so hauchfein sind die Blättchen, die der Maler appliziert, daß sie fast gar nichts wiegen –, sondern die schwierige Technik, die nur wenige Spezialisten beherrschen. Daher sieht man 'goldene' Bildchen auch nur in Adelshäusern oder denen sehr reicher Bürger. Travia und Peraine sind immer sitzend und in exakter Frontalansicht dargestellt – Peraine als mütterliche Frau mit rosigen Wangen, Kopftuch, grünem Gewand und einem Strauß Ähren im Arm, Travia als mütterliche Frau mit rosigen Wangen, Kopftuch, orangefarbenem Gewand und einer Gans auf dem Schoß. Rondra wird immer aufrecht stehend abgebildet (vor rotem Hintergrund!), mit goldener Brünne und goldenem Helm, Schwertarm und Schwert erhoben; Bilder von Ifirn zeigen die Firunstochter hingegen niemals in menschlicher Gestalt, sondern stets als Schwan.

Da in den wenigsten Bauernstuben Platz für mehr als ein Bildchen ist (und da im Glauben dieser schlichten Gemüter Peraine und Travia bisweilen zu *einer* Gottheit verschmelzen), trifft man gelegentlich folgenden Bildchen- oder Göttinntypus an: eine mütterliche Frau mit rosigen Wangen, angetan mit grünem Gewand und orangefarbenem Mantel, die eine Gans im Arm hält und auf dem Haupt eine Ährenkrone trägt.

Da menschliche Gestalten weit schwerer zu malen sind als Tiere, und da es sich bei den Malern der Bildchen in den meisten Fällen nicht um geschulte Künstler handelt (oft ist es ein Bauer oder Handwerker aus dem Dorf, der sich berufen fühlt und die Gabe besitzt, die frommen Bildchen zu verfertigen), sieht man ebenso häufig wie die Göttinnen selbst die ihnen geweihten Tiere. Diese sind jedoch, im Gegensatz zu den Frauengestalten, immer im Profil abgebildet. Auch bei den Götterbildchen in Tiergestalt gibt es eine Sonderform, das Ifirn, Travia und Peraine gewidmete Drei-Göttinnen-Bild, auf dem sich am unteren Rand Gans und Storch gegenüberstehen, und über ihnen im Blau schwebt Ifirns Schwan, als schwämme er durch Wasser oder über den Himmel.

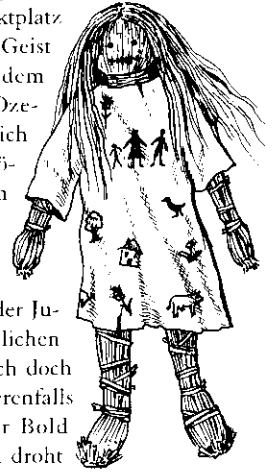
Die Götterbildchen sind in den meisten Fällen nur mit einer schlichten Holzleiste gerahmt. Bei den anderen, selteneren, wird zusätzlich ein dünnes, dunkel gestrichenes Brettchen vor dem Bild angebracht, das rund- oder spitzbogenförmig ausgesägt ist, so daß der Eindruck entsteht, man blicke durch ein Tor oder Fenster auf das himmlische Geschehen.

Der Winterbold

Ebenfalls aus Sewerien stammt der Brauch vom Winterbold, der möglicherweise norbardenischen Ursprungs ist. Auch der Winterbold ist ein Schutzgeist, oder vielmehr: Im Winterbold bezieht ein Schutzgeist seine – vorübergehende – Wohnung. Der Bold selbst ist eine weit über zwei Schritt hohe Stroh-Puppe von annähernd menschlicher Gestalt, die eine Perücke von langen weißen Wollfäden trägt und ein weißes Hemd, auf das alles das gemalt wird, das der ihm innewohnende Geist beschützen soll: Menschen, Vieh, Pflanzen und Häuser. Den Winterbold zu bauen, auf seinem Podest zu befestigen und zu bewachen ist Aufgabe der Dorfjugend. Er wird im Travia angefertigt, und im Boron, wenn der erste Schnee fällt, aufgestellt. Den ganzen Win-

ter über bleibt er dann an seinem Platz stehen. Am ersten Phex, dem Beginn des (Vor-)Frühlings, wird er abgenommen und in einer lustig-feierlichen Prozession durchs Dorf getragen. Anschließend wird die Puppe auf dem Marktplatz verbrannt; die Hitze des Feuers befreit den Geist aus der Stroh-Puppe, und er fliegt mit dem Rauch zurück in seine Heimat über Ifirns Ozean. Für dieses Ereignis putzen die Dörfler sich fein heraus, und der Meskinnes fließt in Strömen (schließlich sind die Temperaturen am ersten Phex in Sewerien noch reichlich winterlich und wenig frühlingshaft).

Wenn auch die Alten das Bauen, Aufstellen, Hüten und Warten des Winterbolds der Jugend überlassen und bisweilen deren kindlichen Eifer belächeln, so nehmen sie den Brauch doch ebenso ernst wie die jungen Leute (anderenfalls würden sie nicht schimpfen, wenn der Bold schlecht befestigt ist und sich zu lockern droht oder wenn der Wind ihm die Perücke vom Kopf gerissen hat). Denn daß es Unglück bringt, wenn der Bold vor der Zeit zerstört oder verbrannt wird, dafür gibt es allzu viele Beweise. Man vermutet, daß es der Geist selbst ist, der das Unglück bringt, aus Ärger darüber, daß er nun, im Winter, keine Wohnung mehr hat. So weit, so gut, doch gehört es ebenfalls zum Brauch vom Winterbold, daß die jungen Leute versuchen, den Winterbold des Nachbardorfes zu stehlen – und umgekehrt ständig damit rechnen müssen, selbst des Boldes beraubt zu werden. Sich den Bold rauben zu lassen, bringt natürlich ebenfalls Unglück, selbst wenn die Diebe vorsichtig zu Werke gehen und die Puppe nicht beschädigen. Vermutlich ist es zu diesem – erweiterten – Brauch gekommen, damit gewährleistet ist, daß der Winterbold Tag und Nacht bewacht und wirklich gut gehütet wird.



Der Ifirstanz

Bei diesem Brauch handelt es sich wiederum um ein 'Kinderspiel', dem dennoch im Glauben des Volkes wichtige Bedeutung zukommt, was man daran erkennt, daß den Kindern nicht nur *erlaubt* wird, bei dem Tanz mitmachen – sie werden von den Erwachsenen geradezu dazu aufgefordert. Mit dem Ifirstanz wird der erste Schnee gefeiert. Denn sanfte, weiche Schneeflocken, Ifirnssterne genannt, gelten als Ifirns Boten. Also muß man sie gebührend empfangen, denn dadurch erweist man Ifirn selbst die Ehre. Das wiederum, so hoffen die Menschen, stimmt die Göttin freundlich, und wenn die milde Ifirn einem gewogen ist, wird sie bei ihrem strengen Vater auch ein gutes Wort für einen einlegen (und dann wird der Winter – hoffentlich – nicht gar so lang und stürmisch).

Im nördlichen Bornland muß schon ab Ende Travia mit dem ersten Schnee gerechnet werden – normalerweise beginnt der bornische Winter im Boron –, und so liegen auch ab Travia die Hemden frisch gewaschen bereit, in denen der Begrüßungstanz ausgeführt wird. Und wenn es in der Nacht gefroren hat, wenn der Tag grau und trübe ist, dann blicken die Leute immer wieder zum Himmel empor, um die Ankunft der Ifirnssterne nur ja nicht zu verpassen. Das Hemd (auch Kittel oder Kleidchen sind erlaubt, nur möglichst weiß und sauber sollte das Gewand sein) wird übrigens nicht *über* der warmen, winterlichen Kleidung getragen, sondern statt ihrer. Und die Kinder tanzen barfuß und ohne Kopfbedeckung. Das soll Ifirn zeigen, wie lieb man sie hat.



Wenn dann endlich der Schnee fällt, stürmen die Kinder, fast gleichzeitig, mit dem Ruf „Die Ifirnssterne kommen, die Ifirnssterne kommen – kommt, laßt sie uns begrüßen!“ aus den Häusern. Dann laufen sie, so schnell sie können, zum Dorfplatz, wo sie sich zum Kreis formen und hüpfend, springend und sich drehend den Flocken huldigen. Der Tanz dauert selten länger als eine halbe Stunde – schließlich kann Ifirn nicht daran gelegen sein, daß eines der Kinder krank wird. Als Lohn erhalten diese eine Ifirnschnitte (und das ist auch der Grund, warum schon die Allerkleinsten beim Ifirnstanz mitmachen wollen): eine Scheibe dunklen Brotes, dick mit Rübensirup bestreichen, auf die, Ifirnssternen gleich – und das ist das Kostbare an dem Brot –, weißer Zucker gestreut wird.

Die Elchsprüchlein

Die Bedeutung des Elchs im bornischen Lebensgefühl wird vielfach überschätzt. Das mag an den 'Elchsprüchlein' liegen, die man allenthalben zu hören bekommt. Als Speisetier spielt der Elch auf der Bronnjarentafel zwar eine nicht unwesentliche Rolle, und auch in guten Gasthäusern gehört gesottener Elch in Meskinnestunke zu den Standardgerichten, dem Bauern ist der Elchbraten jedoch verwehrt, und dem Bauernstand gehört die Mehrheit der Bornländer nun einmal an. Wie sollte es ein Leibeigener auch wohl bewerkstelligen, einen Elch unbemerkt nach Hause zu schaffen! Er hat ja schon Mühe – und muß dabei Todesängste ausstehen –, ein Püschel oder einen Hasen aus den herrschaftlichen Wäldern zu entwenden. (Der unfreiwillige Verzicht auf Elchfleisch wird auch in einigen der weiter unten zitierten Sprüchlein in selbstironischer Weise thematisiert.)

Auch als Reittiere sind Elche nicht so verbreitet, wie man im Ausland annimmt; zwar sind die übellaunigen Burschen anspruchsloser und robuster als Pferde, dafür aber schwerer gefügig zu machen. Außerdem haftet dem Bild eines Elchreiters immer etwas Lächerliches an. Daß der Bronnjar den Elch als Reittier wenig schätzt, mußte schon vor Jahren Hauptmann Jergan Radab erfahren, dessen Vorschlag, eine Elchkavallerie auf die Beine beziehungsweise Hufe zu stellen, zu seiner unverzüglichen Entlassung führte.

Einige der gebräuchlichsten Elchsprüchlein, an deren Orakelkraft zwar niemand so recht glaubt, die aber zum Teil Ausdruck des bisweilen etwas verquerten bornischen Humors sind:

Elchenspur im Weizenfeld führet dich zu Ruhm und Geld.

Elchschwanz an der Scheuer schützt vor Sturm und Feuer.

Spielt der Elch auf der Schalmei kommt der Bronnjar und gibt dich frei.

Elchgeweih am Ehebett schützt Travia als Amulett.

Säuft der Elch aus deinem Teich wird der Sommer kinderreich.

Elchenbraten sollst du entraten.

Elchenschinken läßt dich hinken.

Elchenkeule bringt Pest und Beule.

Die Herrschaftssuppe

Im Notmärkischen kann man einer Sitte begegnen, die den Fremdling nur verständnislos den Kopf schütteln läßt (und ob dieser Brauch so traviagefällig ist, wie behauptet wird, sei dahingestellt). Bekanntlich sind die sewerischen Bauern arm, und die Ärmsten dieser Armen leben in Notmark. So kommt denn, wenn sie überhaupt genug zu essen haben, meist nur eine dünne Rüben- oder Kohlsuppe auf den Tisch. Doch so dürftig und wenig nahrhaft diese Speisen sind, es wird doch immer ein Teller mehr gefüllt, als Personen am Tisch sitzen. Dieser Teller darf nicht angerührt werden, denn er ist für den Grafen reserviert – falls dieser zufällig vorbeischauen sollte. Und auch, wenn das Essen vorüber ist und feststeht, daß der Graf nicht gekommen ist (der Regelfall), darf sich niemand an der Suppe vergreifen. Sie wird dann aufs Feld oder in den Garten gegossen, damit sie, wenn schon nicht als Speise, doch immerhin als Dünger dem Bronnjaren nütze. Die Notmärker glauben, daß es Unglück bringt, keine Herrschaftssuppe bereitzustellen. Vermutlich geht dieser Glaube auf einen Vorfall aus der Zeit Graf Gumbrechts zurück, des Urgroßvaters Graf Alderichs. Dieser soll tatsächlich einmal zur Stunde des Abendmahls die Kate eines Hörigen aufgesucht haben. Als der arme Mann ihm keine Speise anbieten konnte – er und die Seinen hatten die Suppenschüssel gerade bis zum letzten Löffel geleert –, ließ er ihn als Travia-Frevler drei Tage lang an den Pranger stellen.

Kulturelle Errungenschaften des Bornlands

Vielleicht liegt es am Klima, daß von allen Künsten im Bornland die Dichtkunst die üppigsten Blüten getrieben hat. Denn die langen Winter mit ihren düsteren Abenden laden wohl eher zum Fabulieren und Verseschmieden ein, als zum Malen oder Bildhauern.

Dem aufmerksamen Leser wird nicht entgangen sein, daß bei obiger Aufzählung die Musik und Sangeskunst, das Tanzen und Schauspielen ausgelassen worden sind. Und richtig, Dichtkunst, Musik und Schauspielerlei sind viel zu eng miteinander verwoben, als daß man sie trennen könnte. Denn was wären eine Tragödie oder ein Lustspiel ohne Verse, was ein Lied ohne Gesang und Lautenklang? Eine Tanzkunst jedoch, so wie im Tulamidenland oder in den höfischen Kreisen des Lieblichen Feldes, hat sich im Bornland nie entwickelt. Vermutlich sind die Menschen hier im Norden zu ernst und zu streng, um etwas so Leichtes und Heiteres wie den Tanz zu kultivieren.

Doch natürlich wird, wie überall auf der Welt, auch im Bornland getanzt, zumal auf Hochzeiten, beim Erntefest und wenn Jahrmarkt ist. Und ob nun die Musikanten auf dem Dorfplatz aufspielen oder im Festsaal des Schlosses – jemand, der die Festlichkeiten schon hier wie dort erlebt hat, wird bestätigen, daß der Bronnjar ebenso ausgelassen hüpfte, kreiselte und die Beine schwingte wie das Bäuerlein. In

Sewerien gibt es übrigens eine drollige Redewendung, die einen besonders guten Tänzer bezeichnet. „Er (oder sie) tanzt wie ein Adler“, sagt man dort, woraus man ersehen kann, daß bei den dortigen Tänzern auch die Arme recht ordentlich geschwungen werden.

Erfordern manche der bornischen Tänze auch viel Gewandtheit, Kraft und Schnelligkeit, so sind sie doch nichts weiter als volkstümliche Belustigungen. Um so erstaunlicher ist es, daß einer dieser Tänze über die Landesgrenzen hinaus Berühmtheit erlangt hat: die Walsarella, bei der die Partner einander gegenüberstehen, sich bei den Händen fassen und dann in schnellem seitlichem Galopp den Platz (oder Tanzboden) überqueren.

Einen Tanz – eher untypisch für das Bornland –, der in den letzten Jahren in der besseren Festumer Gesellschaft in Mode gekommen ist, wollen wir, der Ordnung halber, nicht unerwähnt lassen, obwohl es sich bei ihm um nichts anderes als einen Abklatsch der Vinsalter und Kusliker Hoftänze handelt: die Festumer Diminuette. Da dieser Tanz aufgrund der komplizierten Schrittfolgen und Figuren sehr schwer zu erlernen ist, haben einige der angesehenen Festumer Familien Tanzlehrer engagiert; man will sich beim nächsten Ball ja nicht blamieren! Dennoch fehlen so manchem Herrn und so mancher Dame die Ele-



ganz der Bewegung und das Gefühl für Balance, die bei der Diminutive unerlässlich sind, und so kann man, wenn Herr Stoerbrandt samt Gemahlin das Parkett betritt, vielleicht ein boshafes Tuscheln hören: „Er tanzt wie ein balzender Gockel, und Madame wie eine Henne, die gerade ein Ei gelegt hat.“

Die berühmtesten Bildhauercarbeiten des Bornlands müssen wir, da sie in den jeweiligen Ortsbeschreibungen besprochen werden, in diesem Beitrag nicht behandeln. Erwähnen sollte man aber, daß sie samt und sonders entweder von ausländischen Künstlern geschaffen wurden oder von Zwergen, unter denen es bedeutende Steinmetze gibt. Auch die Malerei ist, wie eingangs erwähnt, im Bornland eine eher stiefmütterlich gepflegte Kunst. Kaum ein Bronnjar kann, wenn er seine Ahnengalerie adäquat vervollständigen will – falls er eine solche überhaupt besitzt –, auf einen einheimischen Künstler zurückgreifen, geschweige denn einen aus der eigenen Grafschaft oder Baronie. Und wenn er es doch tut, erhält er Stümperwerk von geringer Aussagekraft und noch geringerer Portraitähnlichkeit, das allein durch die wie gemeißelt wirkende Haartracht, den starren Blick und das rosige, strotzende Gesicht vortäuschen sollende Inkarnat der abgebildeten Personen besticht. Die bornischen Pinselmeister sind eben darauf spezialisiert, Götterbildchen herzustellen und keine Bildnisse, See- oder Schlachtstücke. Und mag sich in diesen Bildchen auch die Frömmigkeit des Seweriers widerspiegeln, mag das Stereotype der Darstellungsweise dem Gegenstand angemessen sein – um hohe Malkunst handelt es sich bei diesen Tafeln nicht. (Über die sogenannte Ouvenmacer Malerkolonie, die mit ihren 'Sumpfbildern' auf sich aufmerksam zu machen versucht, wollen wir lieber den Mantel des Schweigens breiten.)

Was die darstellenden Künste betrifft, so ist es im Bornland um diese kaum besser bestellt als um die Malerei. Nur im südlichen Festenland und in der Mark können die Menschen damit rechnen, daß einmal eine wandernde Schauspieltruppe in ihrem Dorf die Bühne aufbaut. Weiter im Norden machen die Widrigkeiten von Gelände und Klima das Umherziehen noch schwieriger und entbehrungsreicher als andernorts, und die Armut der Bauern kann die Schauspieler nicht darauf hoffen lassen, für ihre Bemühungen angemessen entschädigt zu werden. Möglicherweise liegt es aber auch am Repertoire dieser wenigen Wandertheater, daß sie Sewerien meiden. Denn neben dramatisierten Fassungen der beliebtesten bornischen Balladen werden gern Schwänke und Possen zur Aufführung gebracht, die in vielerlei Varianten immer dasselbe zeigen: wie das Bäuerlein mit seiner Gewitztheit den herrischen, aber dummen Bronnjar überbietet, wobei der Bronnjar an der hohen Mütze und der gedrechselten Redeweise kenntlich ist, der Bauer an der purpurfarbenen geschminkten 'Meskinnesnase'. Naturgemäß – aufgrund der Thematik und wegen der Derbheit der Späße und der wenig geschliffenen Schauspielkunst – erheitern solche Darbietungen das einfache Volk mehr als den Adel.

Das einzige feste Theater des Bornlands findet sich in Festum, und wer Schauspielkunst in Vollendung erleben will, muß sich schon dorthin begeben. Allerdings stammen die Tragödien, Komödien und Singspiele, die dort aufgeführt werden, wiederum zum überwiegenden Teil nicht aus bornischer Feder. Und auch die Mehrheit der Schauspieler, Sänger und Tänzer ist fremdländischer Herkunft – zum Ensemble gehören Aranier, Garetier, Thalusier und sogar ein Al'Anfaner –, ein Umstand, der zwar zum internationalen Flair Festums beiträgt, aber nicht geeignet ist, den bornischen Nationalstolz zu stärken. Nein, bedeutende Dramatiker oder Mimen hat das Bornland nicht hervorgebracht, dafür um so begnadetere Erzähler und Sänger.

Gemeinhin sagt man, die Musik, zu der man ja auch die Sangeskunst

zählen muß, sei ein Ausdruck von Lebensfreude und Fröhlichkeit. Nun, wer auf seiner Reise durch das Bornland nur den Liedern der Flößer, Bauern, Schiffer und Fuhrleute lauschte, wird diese Meinung vielleicht bestätigt finden – vielleicht, und auch nur, wenn er kein sehr aufmerksamer Zuhörer ist, der den wenig kunstvollen, dafür oftmals um so derberen Texten mehr Aufmerksamkeit zollt als den Melodien. Denn selbst diese volkstümlichen Weisen sind oft von tiefer Schwermut durchdrungen, die in getragenen Vortrag und der Vorliebe für weiche Tonarten ihren Ausdruck findet und bisweilen zum Inhalt der Lieder – *Es säuft der Adel, was er kann, Leuthans Weibchen, O Schnappes, du mein einz'ger Freund*, um nur einige zu nennen – so gar nicht passen will.

Diese 'lustigen' Lieder, die der Volksmund erschaffen hat, die nirgends aufgeschrieben sind und zu denen, wer immer mag und wem das Talent dazu gegeben ist, neue Strophen erfindet, so daß man sie von Dorf zu Dorf in unterschiedlichen Versionen hören kann, stellen jedoch nur den einen Teil des bornischen Liedguts dar. Auch manch Wiegen- oder Liebeslied ist vielleicht in einer Bauernstube entstanden. Und doch ist bei weitem nicht alles, was der Bauer singt, auch auf seinem Mist gewachsen. Nein, wie überall auf der Welt, hat Frau Hesinde diejenigen am reichsten mit ihren Gaben gesegnet, die auch genug Muße haben, diese Gaben zu pflegen. Es wäre ja Verschwendung, wenn der Leibeigene, der in der Regel nicht einmal lesen und schreiben kann und der von früh bis spät auf dem Feld oder im Stall schuften muß, das Talent zum Dichten von Ihr empfangen hätte. Der Adel aber hat die nötige Muße, und so nimmt es nicht Wunder, daß die bedeutendsten Werke der bornischen Vers- und Prosakunst von





Edelleuten verfaßt worden sind. Da es den Rahmen dieses Berichtes sprengen würde, alle Werke bornischer Prosa aufzuzählen, seien dem Leser diejenigen der beiden wohl bedeutendsten Autoren empfohlen: Zum einen die humorvollen, mit allerlei Anekdoten gespickten Reiseberichte Bastan Munters, etwas altertümlich im Stil, da schon vor gut 200 Jahren verfaßt, und die Heldensagen und Abenteuerromane Uribert von Kieselburgs, die sich insbesondere bei der Adelsjugend großer Beliebtheit erfreuen.

Der Bornländer an sich singt viel und gern, aber der Sewerier kann es am besten. Und hierin ist wiederum der Bronnjar dem Bäuerlein gleich: Je mehr Meskinnes er sich einverleibt hat, um so stärker drängt es ihn zum Singen.

Ach, könnten wir den Leser nur den Vorzug gewähren, bei einer Sangesrunde auf Burg Eschenfurt zugegen zu sein! Ach, könnte er nur miterleben, wie der Baron zu seiner Laute griffe und die ersten melancholischen Akkorde zupfte, wie die Gräfin Thesia sich von ihr-

rem Sessel erhöhe, sich kerzengerade vor den Versammelten aufbaute und – eine Hand in die Seite gestemmt, mit der anderen die Worte des Liedes unterstreichend – mit klarer, tragender Altstimme eine ihrer Lieblingsballaden vortrüge! Ihm würden wohl bei der letzten Strophe, wenn der wackere alte Gaul zum Schlachter gebracht wird, genauso wie den anderen Anwesenden, die Tränen in die Augen treten, und so würde er den feuchten Schimmer in der Gräfin Augen nicht bemerken – vielleicht aber doch den plötzlich etwas rauheren Klang ihrer Stimme ...

Wir wollen dem Leser nun einige bornische Lieder und Balladen vorstellen. Die erste Ballade stammt aus der Mark. Dort hört man sie am häufigsten, und dort wird sie gelegentlich von Wanderbühnen in dramatisierter Form zur Aufführung gebracht. Die Ereignisse, die das Lied schildert, müssen sich allerdings im östlichen Festenland zugegetragen haben, denn das Stammhaus derer von Arlin steht bekanntlich am Walsach und nicht am Born.

Die Ballade von Matti Hain'

Hei ho, hei ho, Praxostag, der schönste Tag im Jahr!
Jung Matti Hain zum Tempel ging,
wohl mit der Frommen Schar,
Wohl mit der Frommen Schar.

Drei stolze Damen sah er dort, seinem Aug' ein Wohlgefallen,
Graf Arlins Weib im Festtagskleid
die Schönste war von allen,
Die Schönste war von allen.

Sie trat ganz dicht zu Matti Hain und senkte ihren Blick.
„Komme auf mein Schloß wohl heute nacht
und weis' mich nicht zurück,
Und weis' mich nicht zurück.“

„Ich wag es nicht, es kostet mich das Leben und den Leib.
Der Ring an Eurem Finger sagt,
Ihr seid Graf Arlins Weib,
Des mächt'gen Arlins Weib.“

„Das mag so ein, mag nicht so sein, vielleicht ist es der Fall,
Doch Arlin jüngst nach Festum ritt,
zu küssen den Marschall,
Zu küssen den Marschall.

O, komme mit mir und bleib bei mir, bist gut bei mir verborgen,
Ich küsse und verwöhne dich,
schlaf bei dir bis zum Morgen,
Schlaf bei dir bis zum Morgen.“

Ihr Page, der daneben stand, erlauschte jedes Wort,
Stahl heimlich sich aus ihrer Näh'
und lief in Eile fort,
Und lief in Eile fort.

Schwamm durch den Born in wilder Hast, lief über Wig und Pfad,
Er gönnte sich nicht Ruh' noch Rast,
bis er vor Arlin trat,
Den mächt'gen Arlin trat.

„Welch Kunde bringt mein treuer Knab', welch Kunde, sprich geschwind!
Mein Schloß verbrannt, die Bauern tot,
meine Dame trägt ein Kind,
Die Gemahlin trägt ein Kind?“

„Kein Unglück traf Euer Schloß und Land“, der junge Page sprach,
„Doch Matti Hain verbringt die Nacht
in Eurer Frau Gemach,
In Eurer Frau Gemach.“

Da rief Graf Arlin seine Schar: „Folgt mir zum Schloß am Born!
Doch niemand sag' ein einzig Wort,
und keiner stoß' ins Horn,
Nicht einer stoß' ins Horn!“

Doch einer aus der Reitterschar wollt' weder Tod noch Leid,
Blies in sein Horn so laut und schrill
– man hört' es meilenweit,
Man hört' es meilenweit.

„Horch nur, o borch!“ rief Matti Hain. „Ich kenne diesen Klang!
Graf Arlin ist's mit seiner Schar
– wie wird mir angst und bang,
Wie wird mir angst und bang!“

„Leg dich zur Ruh, jung Matti Hain, wärm mich in meinem Schlaf,
Es mögen Arlins Knechte sein,
sie treiben zum Pferde die Schaf,
Sie treiben zum Pferde die Schaf.“

Jung Matti Hain, er legt' sich hin, und rasch der Schlaf ihn fand,
Doch als er aufwacht', Graf Arlin
zu seinen Füßen stand,
Zu seinen Füßen stand.

„Sag an, sag an, mein süßer Knab, mein Bett, ist es recht warm?
Gefällt dir auch mein schönes Weib,
das schläft in deinem Arm?
Sie ruht in deinem Arm.“

„Deine Kissen sind von sel'ner Pracht, dein Bett, es ist recht warm,
Am schönsten ist dein junges Weib,
das ruht in meinem Arm.
Sie schläft in meinem Arm.“

„Steh auf, steh auf, jung Matti Hain, erhebe dich vom Schlaf,
Auf daß im Bornland es nicht heiße,
mein Hieb im Schlaf dich traf,
Mein Hieb im Schlaf dich traf.“

„Ich kann nicht aufsteh'n, wag' es nicht, denn ich hab' nur ein Messer,
Du aber hast der Schwerter zwei,
eins gut und eins noch besser,
Eins gut und eins noch besser.“

„Ich trag der grimmen Schwerter zwei – viele Batzen sind sie wert.
Für mich wähl' ich das schlecht're aus,
geb' dir das bess're Schwert,
Geb' dir das bess're Schwert.“

Den ersten Streich jung Matti tat, er traf Graf Arlin schwer,
Den zweiten Streich Graf Arlin tat
– jung Matti focht nicht mehr,
Jung Matti focht nicht mehr.

„Steh auf, steh auf, mein schönes Weib, leg an die Kleider fein,
Und sage mir, wen mehr du liebst,
mich oder Matti Hain,
Den sterbend' Matti Hain.“

Sie nahm jung Mattis sterbend Haupt und küßt' ihm Stirn und Lippe.
„Jung Matti ist es, den ich will,
nicht dich und deine Sippe,
Nicht dich und deine Sippe!“

O, weh ist mir, und weh sei dir! Blut klebt an deiner Hand!
Jung Mattis Blut, des schönsten Manns
im ganzen Bornland,
Im ganzen Bornland.“



Das nächste Lied gehört zu den Lieblingsliedern Gräfin Thesias. Es stammt von einem Anonymus aus dem Neersander Raum, vermutlich jedoch aus der Feder eines von Plötzingen.

Die alte Söldnerin⁴

*Stolzes Wams hängt längst in Fetzen,
Und dein Haar weht dünn und grau,
Doch das Haupt wirst du nicht beugen,
Stolze, harte Söldnersfrau.*

*Schlafe gut hier in den Schatten,
Wo der Büttel dich nicht sieht,
Unter'm Banner, schwarz und silbern,
Singt der Wind dein Schlummerlied.*

*Denke gar nicht erst an morgen,
Tage kommen, Tage geh'n.
Heute unterm Schild der Sterne
Wir dir schon kein Leids gesch'h'n.*

Schlafe gut hier in den Schatten ...

*Ja, die Büttel machen Ärger,
Immerzu, an jedem Ort,
Ziehst du einst in Rondsas Hallen,
Siehst du keinen Büttel dort.*

Schlafe gut hier in den Schatten ...

Auch das nächste Lied, das vermutlich jüngste in unserer Sammlung, ist in oder um Neersander entstanden. Bei dem Verfasser soll es sich um einen Barden bürgerlicher Herkunft handeln, Adressatin ist eine junge Adlige aus einem Nebenzweig des Arlin-Stammes. Das Beispiel zeigt dem Leser, daß auch im Bornland zierlich-höfische Minnelyrik nicht völlig unbekannt ist.

Wenn Thila lacht⁵

*Wenn Thila lacht, ihr Lachen macht zum Tag die Nacht.
Götter und Menschen all schauen mit Wohlgefall'n auf diese Pracht.
Und ihr Redefluß wie Lautenklang, so süß und rein,
Holt jeden Kummer, jede Herzenspein.*

*Die Blütenfren zart, von flatterhafter Art, verweilen gar,
Denn bill wie Praves' Licht, voll Ringellocken dich, so ist ihr Haar.
Und die Vögel glauben, daß Frau Rahja selbst es ist,
Wenn Thila sie am Morgen froh begrüßt.*

*Ihr holdes Augenpaar, so blau und strahlend klar, mit Rahjas Macht
Locket zum Liebespiel, wenn Thila es so will, und wenn sie lacht.
Doch wenn sie die Augen schließt, herrscht Blindheit auf der Welt,
Weil kein Licht mehr die Finsternis erbellt.*

Die beiden folgenden Beispiele stammen aus Sewerien. Läßt der aufrührerische Text des ersten zunächst vermuten, daß der Verfasser dem Bauernstand angehört, so ist es bei genauerem Hinsehen gerade das Aufrührerische, das diese Vermutung widerlegt. Nein, das Bronnjarmentum auf solche Weise schelten, ja geradezu in Frage stellen kann nur jemand, der ihm – im weitesten Sinne – angehört. Wir vermuten, daß ein verarmter Bronnjar, der auf dem Schloß des reichen Vettters geduldet und durchgefüttert wird, die Verse gedichtet hat. Das zweite Beispiel soll verdeutlichen, daß vor Firun alle gleich sind: Mensch und Tier, Armer und Reicher.

Lied vom Elend⁴

*Sieh, Bruder, was geschieht
In deinem Bornland,
In dem man gar nichts sieht
Als Mühsal, Not und Schand.*

*Der Bauer pflügt das Feld
Dem Wind und Sturm entgegen,
Kriegt weder Lohn noch Geld,
Man zahlt mit Schimpf und Schlägen.*

*Der Herr besitzt den Boden,
Er herrscht göttergleich
Und läßt die Bauern roden,
Die machen all ihn reich.*

*Mußt, Bruder, dich dreinsfinden,
Die Götter haben's g'wollt,
Daß der Herr dich tut schinden,
Macht deine Müß zu Gold.*

*Trink, Bruder, aus den Humpen
Voll Tränen, Schweiß und Blut,
Leg ab den elend Lumpen
Und wirf ihn in die Glut.*

*Der Tod steht auf der Schwelle
Und grüßt dich: „'s ist vorbei!“
Rührt sich nicht von der Stelle,
Num, Bruder, bist du frei!*

Winterlied⁵

*Herr Firun hat aufs ganze Land
Ein weißes Tuch gebreitet,
Es glitzert wie ein Festgewand,
Es knirscht, wenn man drauf schreitet.*

*Und gläsern Eis bedeckt den See,
Das Bächlein und den Weiber,
Die Föhre trägt ein Kleid aus Schnee,
Rein, wie ein Hochzeitskleider.*

*Und weiße Mützen, weich wie Bausch
Auf Schornstein, Zaun und Zinnen,
Die ganze Welt ein einz'ger Rausch
Aus frisch gebleichtem Linnen.*

*Vom Himmel jetzt kein Regen rinnt,
Nur Iffirssterne schweben,
Und fröhlich tanzend mit dem Wind
Die Pracht sie weiterweben.*

*Doch diese Pracht ist kalt, so kalt,
So ledig jeden Lebens,
Stein ist der Acker, Erz der Wald,
Und alle Lieb vergebens!*

*Hohl hallt der Wölfin Klagelied,
Dumf knurrt ihr leerer Magen,
Und ob sie auch den Hasen sieht,
Sie ist zu schwach zum Jagen.*

*Der Hase find't nicht Kraut noch Blatt,
So sehr er scharrt und schaut,
Er ist so müde, ist so matt,
Glaubt nimmer, daß es tauet.*

*Das Kraut ist längst vom Frost geknickt
Und unter'm Schnee begraben,
Und durch den Sturm, den Firun schickt,
Schallt schrill der Schrei des Raben.*

*Horch, Liebchen, horch nur, wie er schreit,
Mach dich bereit zum Sterben,
Der Winter währt zu lange Zeit,
Drum Mensch und Vieh verderben.*

- 1) Aventurisierte Nachdichtung der englischen Ballade 'Matty Groves' (Kiesow/Kramer)
- 2) Aventurisierte Nachdichtung des Liedes 'Hobo's Lullaby' von Woody Guthrie (Kiesow)
- 3) Aventurisierte Nachdichtung des elisabethanischen Liedes 'When Laura Smiles' (Kramer)
- 4) (Berghausen)
- 5) (Kramer)



Typische bornländische Namen

Sehr verbreitet ist im Bornland die Sitte, statt mit dem Vornamen mit einer Koseform desselben anzureden. Die Bildung dieser Koseform unterliegt keinen strengen Regeln – sie variiert von Region zu Region, von Dorf zu Dorf, und gelegentlich wird ein und dieselbe Person gar innerhalb der Familie mit drei oder mehr Namen gerufen, was für Fremde sehr verwirrend sein kann.

Manche Kosenamen sind so verbreitet, daß sie als eigenständige Namen Eingang in die Namensliste gefunden haben. Hier einige Beispiele für Koseformbildung: Suschin – Suschka – Suschinka; Stane – Stanjuscha; Matajew – Matjescha; Grimje – Grimjenka; Nessa – Nessaschka; Jadwige – Jadwinja

Vornamen, männlich:

Albin, Almin, Arvid, Arwin, Askej, Baerjan, Baerow, Berschin, Birjew, Boromjew, Bosjew, Boutsen, Coljew, Dabbert, Daanje, Damian, Duchjo, Dunjew, Dunjoscha, Elkjow, Elko, Elkwin, Ertzel, Firnjan, Firunjew, Fredo, Galjan, Goljew, Grimjan, Grimow, Hane, Hanjow, Helmjew, Iber, Imin, Irjan, Ischtan, Jaakon, Jasper, Jarlow, Joost, Joschin, Jucho, Koj, Kolkja, Larjan, Linjan, Littjew, Ljasew, Ljubow, Lumin, Maris, Matajew, Meljow, Mew, Miljan, Mjesko, Nasjan, Neerjan, Neesdan, Olko, Orschin, Oswin, Panek, Panjej, Peraenjaw, Pettar, Pirmarkan, Pitjow, Pjerow, Rajan, Rowin, Rudjew, Semkin, Stane, Stormin, Suschin, Tannjew, Thezmar, Tirulf, Torjin, Travin, Ugo, Ulmjan, Ulmew, Vigo, Vito, Wassjew, Wolpje, Woltan, Wulfen, Wulfjew, Xebbert, Zidan, Zorjan

Vornamen, weiblich:

Alinja, Alwinje, Baernja, Bernischa, Boronje, Charinje, Danja, Dorlin, Duna, Dunjascha, Eljascha, Elkwine, Elkwinja, Elmjescha, Firunja, Frinja, Gari, Geertja, Grimje, Gritten, Gudwinja, Helmja, Helvja, Hesinja, Iirinja, Ilmjescha, Irinja, Isidra, Jadvine, Jadwige, Janne, Jassia, Jedwinja, Jella, Karinja, Kundra, Libussa, Luta, Lysminja, Marissja, Moschane, Nadjescha, Nadschenka, Nessa, Nuschinja, Olja, Paisuma, Peraenja, Peranka, Rabescha, Rassia, Rihinja, Rowena, Rowinja, Rudwischa, Salwinja, Selwinc, Sewjescha, Sulja, Tånile, Tesbinja, Thila, Tineke, Tjeika, Travjescha, Turiken, Ulmjescha, Urjekle, Vanjescha, Verenisja, Verisja, Vestissja, Warja, Winja, Woltpjane, Wulfjascha, Xinja, Yadwinja, Yasinde, Yassula, Zidanja, Zidonje

Familiennamen:

Alwinnen, Arauken, Baerensen, Baeringen, Bornski, Brinnjan, Brinnske, Dappersen, Dobelsteen, Donsekin, Drulgosch, Ebersen, Eelkinnen, Elkensen, Elmsjen, Firnske, Firunkis, Gartimpske, Gerbensen, Gerberow, Grorhensen, Grumpen, Hinske, Hjalmarew, Hollerow, Ilmsen, Ilumkis, Jannerloff, Janske, Juchski, Karenkis, Karjensen, Kruschin, Kunzke, Laikis, Larinow, Luminoff, Matscheff, Meskinske, Muselken, Nagraski, Notjes, Ouwensen, Parenkis, Peddersen, Peddersjepen, Perschoff, Peschelei, Puschiske, Puspersen, Rodensen, Ruderow, Salderken, Schorkin, Sewerski, Sillinski, Siveling, Sjepensen, Stipkow, Timpski, Tuljow, Turjeleff, Ulmsen, Ulmski, Walroder, Walsjakow, Walsareff, Wessloff, Wolpjes, Wulfski

Spiele und Vergnügungen

Spiele sind etwas für Adlige und Freie, sagen die Bauern, Leibeigene hätten zum Spielen keine Zeit. Diese Behauptung stimmt nur bedingt, denn natürlich rollen abends am Wirtshaustisch auch die Würfel des Hörigen, und im Winter, wenn alles verschneit und zugefroren ist, hat er Zeit im Überfluß. Einige dieser winterlichen Vergnügungen sind: *Kufenlaufen* (eine Entsprechung des irdischen Schlittschuhlaufens, für das eine Schweinerippe oder ein Schweineunterkiefer unter den Schuh geschnallt wird; beim Kufenlaufen werden entweder Wettrennen veranstaltet, oder die Teilnehmer messen ihre Fertigkeit im Ausführen bestimmter Figuren, Sprünge und Drehungen), *Schneeballschlachten* oder das *Bauen von Schneefiguren* (vor allem im Festenland verbreitetes Vergnügen, die dort teilweise Wettkampfcharakter annimmt). In Adelskreisen sind auch *Schlitten-Wettfahrten* sehr beliebt; der Baron von Eschenfurt richtet in jedem Winter mindestens eine solche Fahrt aus, zu der ein kurvenreicher Parcours rund ums Schloß oder Dorf abgesteckt wird, der dem Schlittenlenker sehr viel Geschicklichkeit abverlangt; Bronnjaren fahren zu meist Zweispanner oder Troikas, Bürgerliche Ein- oder Zweispanner. Neben diesen Wintervergnügen gibt es im Bornland selbstverständlich auch (Wettkampf-)Spiele, die unabhängig von der Jahreszeit

durchgeführt werden können: Armdrücken, Messer- oder Borndornwerfen und Würfelspiele sind in allen Schenken beliebt. Ein typisches Spiel der bornländischen Fuhrleute ist das *Deut-Schnickeln*: Auf einen Balken wird eine kleine Münze gelegt, in der Regel ein Deut, den es gilt, mit der Peitsche fortzu'schnickeln'. Wem dies gelingt, der erhält den Einsatz aus dem Pott, bei mehreren Siegern wird gestochen. (Für dieses Spiel braucht man den Attacke-Wert für die Waffe Peitsche – bornische Fuhrleute haben eine Peitsche-AT zwischen 10 und 16).

Das *Bolzenwerfen* stammt ursprünglich aus dem Tralloper Raum, hat aber seit einigen Jahren in Sewerien Anhänger gefunden; es ähnelt dem irdischen Dart-Spiel, nur daß beim Bolzenwerfen mit angespitzten, gefiederten Armbrustbolzen auf eine quadratische, in unterschiedlich große, verschiedenfarbige Rechtecke unterteilte Scheibe geworfen wird. Die Felder sind, je nach Größe, einen bis zehn Punkte wert; wer mit drei Würfeln die meisten Punkte erzielt, hat gewonnen. (Hier sind Proben auf den Wurfaffen-Wert vonnöten; da die Bolzen für Ungeübte gewöhnungsbedürftig sind, gilt im ersten Durchgang ein Zuschlag von +4, im zweiten einer von +2, danach hat man sich an diese Wurfgeschosse gewöhnt.)

Kleidung und Mode im Bornland

Wie in allen aventurischen Regionen wird auch im Bornland die Kleidung der Menschen vom Klima, vor allem aber von ihrem Reichtum beziehungsweise ihrer Armut bestimmt. Und Armut ist es, die, je

weiter man nach Norden reist, zusehends das Bild der Dörfer prägt. Kann sich der märkische oder festenländische Bauer in der Regel noch Schuhe aus Leder, zumindest aber Holz leisten, so reicht es beim



sewerischen Leibeigenen oft nur für solche aus Stroh, die wenig Schutz vor Kälte oder Nässe bieten. Deshalb wickelt er im Winter, damit ihm die Zehen nicht erfrieren (obwohl es dennoch oft genug geschieht), Stoffstreifen um die Füße, die sogenannten Fußlappen. Und im Sommer, wenn Praios' Schild allzu unbarmherzig brennt – so kurz der Sommer im Norden ist, so heiß ist er mitunter –, schützt er beim Frondienst auf dem Felde den Kopf mit einem Strohhut oder einem schlichten Tuch. Aber es gibt auch hier wie in den anderen bornländischen Provinzen durchaus Leibeigene, die zu bescheidenem Wohlstand gelangen, dazu die Freien, und diese putzen sich am Praiostag, an weltlichen oder kirchlichen Feiertagen und beim Jahrmarkt gern heraus und erfreuen das Auge des Reisenden mit ihren schmucken Trachten. Bei der Arbeit hingegen wird, wie überall, einfache, derbe Kleidung getragen.

Die recht einheitliche märkische (Festrags-)Tracht ist auf Seite 114 genauer beschrieben (die Kleidung der Molochen von Aurrghrhrropp – Röckchen, Hemden oder Kittel aus geflochtenem Schilf, Bast und gegerbten Fischhäuten – können wir bei unserer Betrachtung außer acht lassen), die – viel mehr von fremden Einflüssen bestimmte – des Festenlandes auf Seite 88.

In Sewerien, dem eigentlichen Sitz der Bronnjaren, herrscht, im Gegensatz zu den übrigen bornischen Provinzen, eine strenge Kleiderordnung: Hier darf der Hörige (und selbst der Freie) noch längst nicht alles tragen, was er bezahlen kann. So ist beispielsweise dem Leibeigenen an Goldschmuck nur ein einziger schmaler Ring erlaubt (dem Freien immerhin noch ein dünner Armreif und ein bescheidenes Halskettchen), und auch der Silberschmuck darf nicht zu prächtig ausfallen (Ohrgehänge nicht länger als anderthalb Finger!).

Bei Pelzen sind die Vorschriften nicht weniger streng. 'Echte' Pelze, also die von Braunbär, Schwarzbär, Firunsbär, Wolf, Silberfuchs, Schneedachs, Luchs, Sonnenluchs, Otter und Hermelin, sind den Bronnjaren vorbehalten. Freie dürfen die Felle aller Nutztiere tragen, dazu die von Hase, Rotpüschel, Reh und Elch, den Leibeigenen bleiben für die Pelzverbrämung ihrer Festgewänder oder das Futter ihrer Winterkleider – immer vorausgesetzt, sie können sich solch 'edle' Kleidung leisten – die Felle von Hund, Katze, Hamster, Iltis, Ratte und Ranze. Selbstverständlich wird man weder auf dem Kopf des Hörigen noch dem des Freien jemals die hohe Bärenfellmütze sehen, die die Bewohner anderer Landstriche irrtümlicherweise für das typische bornländische Kleidungsstück halten. (Verstöße einer Heldengruppe gegen die sewerische Pelzverordnung können ein Abenteuer durchaus beleben.)

Doch nun zur sewerischen Tracht: Charakteristisch für sie ist der sogenannte sewerische Kittel, ein weites, bis zum halben Schenkel reichendes, kragenloses Hemd aus ungebleichtem Leinen, das an Schultern, Ausschnitt, Ärmelbündchen und Saum mit bäuerlicher Stickerei verziert ist und mit einem Leibriemen gegürtet wird.

Darunter tragen die Männer weite Hosen, die an den Fesseln gebunden oder gerafft sind. Die Frauen – ihre Hemden sind ein wenig länger – winden sich über dem Kittel große bunte Fransentücher dergestalt um die Hüften, daß sie wie Röcke erscheinen.

Im Sommer bedecken beide Geschlechter den Kopf mit Strohhüten oder Kopftüchern, ansonsten tragen die Männer zylindrische Filzkappen, aus Stoffstreifen turbanartig gewickelte hohe Mützen oder, im Winter, Wollmützen mit Ohrenklappen, und die Frauen schützen sich mit gestrickten Mützen oder wollenen Tüchern vor der Kälte. Wer einen eigenen Überwurf aus Wolle oder Fellresten besitzt, darf

sich glücklich schätzen. Oft muß ein warmer Mantel und eine Decke für die ganze Familie reichen.

Welch einen Kontrast zur bäuerlichen Schlichtheit (oder besser Armut) bildet doch die Kleidung der bornländischen Adligen! Und dieser wird wiederum um so krasser, je weiter man nach Norden vordringt. Denn der festenländische Flachadlige – von den 'Brückenherrzögen' ganz zu schweigen! – ist oft froh, wenn er wenigstens acht 'gute' Kleider im Schrank hängen hat: zwei Sommerkleider, zwei Winterkleider, ein Frühlings- und ein Herbstgewand, ein Jagdkleid und ein Ballkleid.

Den sewerischen Bronnjaren ist solche Bescheidenheit fremd; von der Gräfin Thesia zu Beispiel wird behauptet, daß sie mindestens zwanzig Jagd- und Reitgewänder besitzt und an die fünfzig Abend- oder Ballkleider. Die Ilmensteinerin mit ihrer strahlenden, nicht welkenden Schönheit ist allerdings in Mode- sowie sonstigen Belangen keine typische Vertreterin des Bronnjarenstandes. Gern putzt sie sich nach Junkerart heraus, mit Schlapphut und Spitzenkragen, oder sie überrascht ihre Umgebung mit Gewändern nach dem neuesten Vinsalter Schnitt. Und ihre Freundin, die Baronin Mirhiban, hat durch ihr Vorbild dafür gesorgt, daß in dem winzigen Lehen Pervin die jungen Mädchen, wenn sie sich für den Feiertag feinmachen, ein wenig an Tulamidinnen gemahnen.

Der typische Bronnjar hingegen ist traditionsbewußt und kleidet sich in der überlieferten Weise. Auf dem Haupt trägt er die Bronnjarenmütze, bald zwei Spann hoch, nach oben breiter werdend und entweder von Braunbärenfell oder dem des Schwarzbären, das gestutzt und auf Glanz gebürstet wurde. Aus schwerem Samt oder Brokat sind die Obergewänder – beides Stoffe, die wie die Seide in Sewerien nur von Adligen getragen werden dürfen –, bodenlange steife Mäntel mit breiten Pelzkragen und Pelzverbrämung.

Obwohl es sich beim Brokat um ein golddurchwirktes Gewebe handelt, ist er oftmals zusätzlich mit goldener Stickerei verziert, und die Samtmäntel schmücken goldene Knebelschließen, Tressen, Litzen, Troddel, Knöpfe und Bordüren. Unter dem Mantel trägt der Bronnjar ein wadenlanges Seidengewand von schlichtem Schnitt (ähnlich dem bäuerlichen Kittel des Hörigen), das von einer breiten Schärpe in der Leibesmitte zusammeng gehalten wird und unter dem Sommers Gamaschen aus versteifter Seide hervorlugen und Winters elchlederne Reitstiefel. Die seidene Schärpe schillert in den Farben Tsas – von rot über gelb, grün und blau bis hin zu violett –, ein Sinnbild für die Wiedergeburt des Bornlands nach der Herrschaft der Priesterkaiser. Die Gewänder der Bronnjarinnen gleichen denen der Männer; auch bei den Damen bestimmen Samt, Brokat, Seide, Goldstickerei und goldene Verzierungen das Erscheinungsbild. Allerdings sind die Frauenkleider etwas weniger steif und gefälliger im Schnitt, mit miederartigen Oberteilen, unter denen üppig gebauschte Ärmel hervorquellen, und gefalteten weiten Röcken. Die hohen Mützen werden von den Bronnjarinnen eher selten getragen; statt dessen schmücken und schützen sie das Haupt mit pelzverbrämten Baretten oder pelzgefütterten Kapuzen.

Im Winter sieht man häufig Bronnjarinnen und Bronnjaren, die ihre Mäntel 'verkehrt herum' tragen, wie die Bauern sagen, also mit dem Pelz nach außenweisend. Aber selbstverständlich handelt es sich beim Rauchwerk dieser Gewänder nicht um das Futter! Das Bäuerlein versteht nur nicht, daß man um des Prunks und der Schönheit willen auf ein Gutteil der wärmespendenden Eigenschaften von Fell verzichtet mag.



Magie im Bornland

Ein Land voller uralter Wälder, umgrenzt von den Leibern gefallener Gigantinnen und dem größten Artefakt Ingerimms, ein Land, in dessen einem großen Sumpf Sträucher wachsen, die Menschen in Bestien verwandeln, und in dessen anderem Sumpf namenlose Schrecken hausen, ein Land, an dessen Rand sich angeblich 'Töre in die Niederhöhlen wie in die Feenwelten gleichermaßen auf tun, ein Land, das die Kunga Suula hervorgebracht und lange Zeit die mächtige Magierin Nahema beherbergt hat – ein solches Land muß doch wohl reich mit Zauberkraft gesegnet sein?

Die Rolle der Magier

In den Grenzen des Bornlands sind immerhin drei Akademien der Gildenmagier – zu Festum, Neersand und Notmark – ansässig, dazu ein Ordenshaus der Grauen Stäbe (bei Vallusa) und die Werkstätten des Alchimistenbundes vom Roten Salamander (in Festum) – eine erkleckliche Anzahl, wenn man bedenkt, wie wenig Einwohner das Bornland überhaupt hat. Wer nun daraus folgert, daß die Gildenzauberer im Land zwischen Misa und Walsach großen Einfluß inne hätten, der irrt. Von den Potentaten der Freien Städte einmal abgesehen, ist das Amt des 'Hofmagus' im Bornland gänzlich unbekannt, was in erster Linie am unerschütterlichen Rondraglauben der Bronnjaren und der geringen Verbreitung der Hesindekirche liegen mag, vielleicht aber auch daran, daß in den letzten Jahrzehnten und Jahrhunderten keine wirkliche magische Bedrohung für das Bornland existiert hat. Dies mag (und muß) sich wohl in Zukunft ändern.

Auch vom Volk werden die Magi und Magae eher als Kuriosum empfunden: Leute, die von Elfen lernen, sich mit Biestingern unterhalten oder eine Weltverschwörung der Eidechsen herbeireden wollen, kann man doch nicht so recht ernst nehmen, oder? Daß man trotzdem den 'Guten Kaiser Rohal' und den 'Heiligen Urnislaw' verehrt und hinter vorgehaltener Hand Schreckliches vom ehemaligen Zauberer des (genauso ehemaligen) Grafen von Notmark erzählt, trübt das Bild nicht im mindesten, gelten doch auch die Genannten als Sonderlinge der einen oder anderen Art.

Üblicherweise verbleiben die Adepten an ihrer Heimatakademie, um sich weiteren Studien zu widmen und dann irgendwann einmal ihren eigenen Turm zu beziehen (oder einen solchen von einem Meister zu erben), denn, wie auch im benachbarten Tobrien, ist der Magierturm abseits der Zivilisation schlechterdings *das* Standeszeichen für einen erfahrenen Magus. Da aber die wenigsten Magi und Magae einmal in den Genuß einer solchen Heimstatt (oder eines klingenden Titels der Akademie) kommen werden, zieht es einen guten Teil der Abgänger hinaus in die Fremde, ins Abenteuer. Der Widderorden oder der Arkane Zweig des Ordens der Jagd zu Ask bieten sich hier ebenso an wie eine der häufigen saurologischen Expeditionen des ehemaligen Festumer Akademieleiters Rakorium oder ein Dienst als Heiler auf einem der großen Handelsschiffe.

Höheren Ansehens erfreuen sich dagegen die sogenannten *Lohnmagier* – wenn auch nur bei den Handelsherren, die sich solche Zauberei leisten können. In gewisser Weise sind Lohnmagier die 'Hofmagier' der großen Handelshäuser; allein Stoerrebrandt hält sicherlich ein Dutzend dieser Zauberer in seinen Diensten. Ihre eigentlichen Aufgaben sind der Schutz eines Kontorleiters oder Handelsherrn vor Betrug und Beherrschungszauberei; zudem begutachten sie Handelswaren, um festzustellen, ob diese mittels 'magischer Roßtäuschertricks' geschönt wurden, schützen, kodieren und versiegeln wichtige

Geschäftsdokumente und sind schlußendlich auch für die körperliche Unversehrtheit ihrer Dienstherren verantwortlich.

Bisweilen werden Neersander oder Festumer Magier mit diesen Aufgaben betraut, doch für gewöhnlich ist dies genau das Gebiet, für das Stover R. Stoerrebrandt seine 'eigene' Akademie gestiftet hat: das Stoerrebrandt-Kolleg zu Riva ...

Hexen

Die Töchter Satuaras besitzen zwar wenig Einfluß in der bornischen Politik oder im gesellschaftlichen Leben, sind aber nichtsdestotrotz so verbreitet, daß ihnen ein eigenes Kapitel gewidmet ist (siehe Seite 149).

Druiden

Auch, wenn man die Begriffe 'Zauberei' und 'Bornland' in einem Satz vernimmt, fällt einem zuerst Urnislaw von Uspiaunen ein, dann vielleicht Rakorium, schließlich die Tatsache, daß es auf bornischem Gebiet drei vollgültige Magierakademien gibt. Und ein besonders kundiger Gelehrter mag wissen, daß es im Bornischen Hexen in großer Zahl gibt und daß selbige sich in Efferdnächten irgendwo bei Ouveumas treffen.

Von Druiden wird jedoch niemals die Rede sein.

Nicht, daß die Druiden des Bornlandes dagegen etwas einzuwenden hätten, daß man sie gerne vergißt, aber es hat sich auch noch nie jemand die Mühe gemacht, genauer nach ihnen zu fragen. In der Tat gibt es recht wenige Druiden zwischen Misa und Walsach, und die meisten von ihnen sind dort zu finden, wo sonst kaum ein Mensch seinen Fuß hinsetzt: in den Wäldern der Drachensteine und am westlichen Rande des Bornwalds, einige wenige sogar in unzugänglichen Schluchten und auf sturmumtosten Höhen im Ehernen Schwert.

Soweit wir wissen, sind alle bornischen Druiden überzeugte Sumu-Anhänger, und die wenigsten von ihnen würden sich je in die Angelegenheiten der Menschen (gar der Städter) mischen, was heißt, daß kaum einer sich dem 'siebten Element' der druidischen Überlieferung, dem Geist – und damit der Beherrschungszauberei – verschrieben hätte. Statt dessen, so heißt es, heiligten die meisten von ihnen den Humus in Gestalt der alten Wälder (und viele Wälder der oben erwähnten Regionen sind *wirklich* alt), während gerade die in der Nähe der Drachen hausenden Sumudiener das Feuer als ihr Element erkoren hätten und die Druiden des Ehernen Schwerts sich zu Wind, Eis oder Fels hingezogen fühlten.

Allein, solche 'statistischen' Aussagen sind bei vielleicht drei Dutzend Druiden im ganzen Bornland ohnehin müßig ...

Schamanen

Diese Art der Zauberei ist natürlich vor allem bei den Nivesen verbreitet, und wo immer man auf eine größere ihrer Sippen trifft, wird man auch einen Schamanen finden, der durch sein besonderes Verhältnis zu den Wölfen hervorsticht, den Willen der Ahnen deutet oder die wilden Kräfte des Eises zügelt. Mehr zu den Nivesen und ihren Schamanen finden Sie im Band **Rauhes Land im hohen Norden**.

Andere menschliche Magiekundige

Natürlich findet man auch im Bornland den ein oder anderen *Magie-dilettanten*, was bei den großen räumlichen Entfernungen zwischen den einzelnen Dörfern nicht einmal verwundert, denn es gibt immer



noch genügend Orte (gerade in Sewerien), wo ein Talentsucher der Mephraliten oder eine Hexe auf der Suche nach einer 'Ziehtochter' noch keinen Fuß hingewetzt hat.

Scharlatane sind – wie Gauklervolk überhaupt – allerhöchstens einmal in Festum anzutreffen, aber selbst dort sind sie 'Zugereiste' oder nur auf Besuch, und selbst dies gilt in Gauklerkreisen nicht unbedingt als eine lohnende Angelegenheit. Recht verbreitet sind die 'Schauzauberer' jedoch bei den Norbarden, in deren Handelskarawanen sie auch gern geschene Begleiter sind – zum einen wegen der Unterhaltung, die sie auf den langen Reisen bieten, zum anderen in einer Rolle, die am ehesten der eines städtischen Lohnmagiers entspricht.

Überraschen mag (oder – wegen der Kobolde in den alten Wäldern und der gelegentlichen Nähe zu den Feenreichen – vielleicht auch nicht), daß das Bornland recht viele *Schelme* hervorbringt, von denen aber fast alle ihr Glück in der Fremde suchen, denn in einem Land, in dem ein trunksüchtiger Bronnjar einem wegen eines harmlosen Scherzes schon einmal die Hand abhacken oder die Zunge herausreißen läßt, sind die Koboldbankerte deutlich fehl am Platz.

Elfen und Zwerge

Das Bornland grenzt zwar direkt an die Wälder und Grasländer der Elfen, aber trotzdem sind Vertreter des Alten Volkes selten an Born und Walsach. Man munkelt zwar von Waldelfen-Sippen im Bornwald und im Nornja sowie Auelfendörfern am Hursach, doch in der Nähe menschlicher Siedlungen – mit Ausnahme von Norburg – wird man kaum einmal auf mehr als einen einzelnen Waldläufer oder Pelztaucher, in den Städten vielleicht einmal auf einen wandernden Mu-

sikanten oder Goldschmied treffen – und auch diese sind wahrscheinlich Halbelfen, von denen es gerade im Norden etliche gibt. Mehr zu den Elfen finden Sie in diesem Band im Kapitel **Die Elfen des Bornlands** und im Buch **Rauhes Land im Hohen Norden**.

Die Söhne Brogars und ihr gesamtes Volk sind verschollen, und nur noch die Wilden Zwerge künden – vielleicht! – von deren Schicksal, so daß das Bornland, von einigen städtischen Handwerkern, Prospektoren und Hüttenkundigen einmal abgesehen, keine Angroschim aufzuweisen hat. Und wo nur wenige Zwerge zu finden sind, da gibt es noch viel weniger Geoden – genau genommen ist kein einziger bekannt, der hier ansässig wäre.

Magische Wesen

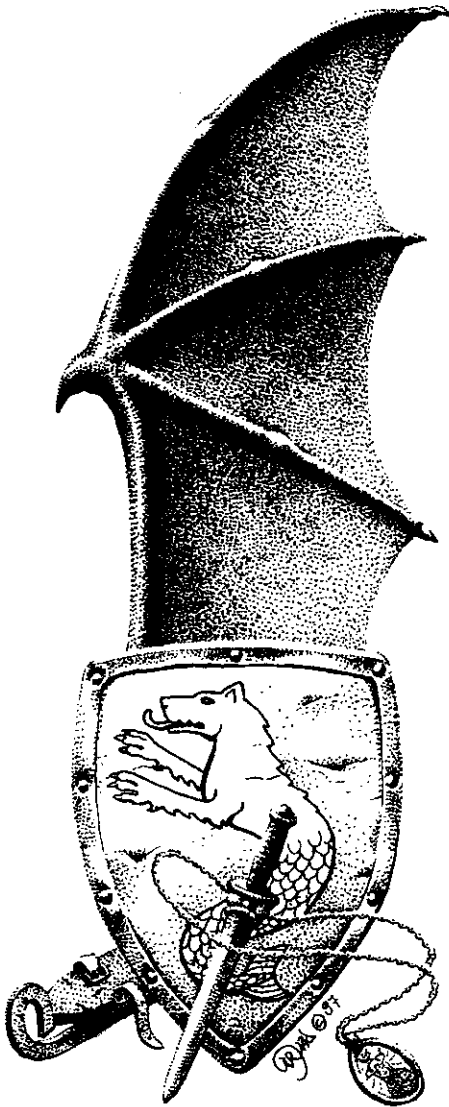
sind im Bornland dagegen sehr verbreitet – so sehr, daß ihre Beschreibung an mehreren anderen Stellen erfolgt. Gehäuft treten sie vor allem im Bornwald, den Walbergen und dem Ehernen Schwert auf. Namentlich zu nennen wären hier der Riese *Milzenis* und der Alte Drache *Fuldigor*, die man beide im weitesten Sinne als Bornländer bezeichnen könnte ...

Meisterinformationen:

Sie werden es sicherlich bereits bemerkt haben (oder während der Lektüre dieses Buches merken): Die Magic ist im Bornland in der Tat gegenwärtig, allein, selten in einer den Spielern verfügbaren Form, sondern weitaus häufige als dramaturgisches oder Stimmungselement, als wilde Magic, Feenzauberei oder uraltes Geheimnis, das noch seiner Entschlüsselung durch wagemutige Helden harret ...



Geschichte der Lande an Born und Walsach



Vorzeiten und bosparanische Zeiten

Lange zogen nur die Auelfen, Nivesen und Goblins durch das Land zwischen den beiden Flüssen Born und Walsach, die kleinen Feen spielten mit Kieseln am seichten Ufer, und Einhörner durchstreiften die grünen Auen. Die Elfen aus dem Auvolk hatten den Hochmut der Vorfahren vergessen, lebten in Sippen an den vielen Flüssen und tauschten sich mit den Nivesen aus, die den großen Karenherden hinterher zogen und von dem lebten, was ihnen die Tiere boten. Mit den allgegenwärtigen Goblins aber waren sie schon damals Feind. Feste Siedlungen dürfte es in jener Zeit kaum gegeben haben, denn die Goblins führten ein unstetes, nomadisches Leben, und die frühen Auelfen sahen ihre Dörfer oft nur als kurzzeitige Bleibe. Die Nivesen dürften in jenen Tagen halbwegs sesshaft gewesen sein, doch ihre verstreuten Dorfgemeinschaften fielen in den Weiten des Landes nicht ins Gewicht.

Etwa drei Jahrhunderte vor Bosparans Fall zogen auch die Norbarden, die ehemaligen Beni Nurbad, aus den Radromlanden nordwärts, von Kaiser Jel über die Misa in die Wildnis vertrieben. Da sie nicht nur mit den Nivesen und Elfen, sondern auch mit den Goblins handelten, waren sie auf ihren Reisen meist vor den Rotpelzen sicher.

Die Ära des Theaterordens und die Goblinskriege

»Es war einmal ein Ort, wohl in der Roten Sichel, wo die Goblins besonders begabte, heranwachsende Goblinmädchen für eine Nacht aussetzten. Nur rund eines von zehn Mädchen überstand die Nacht in jener mysteriösen Höhle, doch jenes war fortan mit besonderen magischen Gaben gesegnet und galt als große Führerin unter den ihrigen.

Die bekannteste von ihnen aber war die Kunga Suula, von der man sagt, sie lebe ewig ...«

—Gebrüder Grimmson, Sagen und Legenden Deres, Band VIII

Von Bosparans Fall war im Bornland nicht viel zu spüren, das Land besaß kaum Siedlungen, da Nivesen und Norbarden nomadisch lebten, doch ein Griff schloß sich langsam aber sicher sehr fest um die Region: Die Kunga Suula, mächtige Schamanin der Goblins, einte um 50 BF die rotpelzigen Völker der Berge und schuf ein Großreich zwischen Born und Walsach, dessen Königin sie war. Ihre Macht bezog die Kunga Suula aus ihren gewaltigen magischen Fähigkeiten, die ihr bald den Namen 'Hela-Horas der Goblins' eintrugen. Dazu verfügte sie – anders als der gewöhnliche Goblin – über menschliche Schläue und erkannte daher, daß ein Großreich nur mit erbitterter Härte zu beherrschen ist. Sie vertrieb Elfen und Nivesen (nicht jedoch die Norbarden) aus ihrem Land, die machtlos zurückwichen, und bedrohte selbst die Grenzen der Mark Drachenstein. Markgraf Ornald II. von der Drachenmark ließ im Jahre 130 wegen der Goblinübergriffe die Stadt Leuhagen gründen, deren Festung jenseits des Bornes einige Jahrzehnte tapfer gehalten wurde. Mit List und Tücke gelang es der Kunga Suula persönlich, so sagt man, mit wenigen Schergen Burg und Dorf im ersten der vielen Angriffe der Goblinscharen auf die neugegründete Markgrafschaft Drachenstein und deren Hauptstadt Vallusa zu nehmen, und so wurde Leuhagen der Schamanin zu Ehren in Kungutzka umbenannt.

»Ihrer Exzellenz Arvedua von Neetha, ehrwürdige Hochmeisterin des Heiligen Ordens Unserer Herrin Rondra vom Theater in Arivor und den unsterblichen Zwölf eine gute Dienerin, überantworten wir die Born-Lande, alles Landt jenseits des Born und bis zu dem Walsach benannten Flusse, das sei ihr und ihrem Orden zu Lehen, auf daß die Ritter der Göttin dorten fechten können wider das götterlose Rotpelzvolk.

Wir genehmigen und bestätigen dem fürderen Marschall, Scinen Nachfolgern und Seinem gesegneten Hause für alle Zeiten, daß sie das genannte Land innehaben sollen und niemanden für dieses Rechenschaft, Zins oder Zehnt schuldig sind ...«

—aus der Blutroten Bulle von Mendena des Kaisers Gerbald; 177 BF, aus dem Bosparano

300 v. BF:

Norbarden dringen zur Misa vor

10 BF:

Gründung Vallusa,
nach der Gemahlin Kaiser Rauls benannt

ab 50 BF:

Die Kunga Suula schafft das Großreich
der Goblins zwischen Born und Walsach.

130 BF:

Markgraf Ornald (II) von den Drachensteinen
gründet Leuhagen als Außenposten.

um 177 BF:

Markgrafschaft Drachenstein wird bedroht;
Kaiser Gerbald schenkt dem Theaterorden das
Land zwischen Born und Walsach



Über eine derartige Dreistigkeit mehr als erbost, leitete Kaiser Gerbald 177 BF mit einem geschickten Schachzug das Ende der Goblinära im Bornland ein: In einer einzigartigen 'Landschenkung' übertrug er 'all Laendereyen jenseytiglich des Stromes Born' dem mächtigen, im Goblinkampf bereits einmal erfolgreichen *Heiligen Orden unserer Herrin vom Theater in Arivor*; und tatsächlich begann dieser alsbald damit, sich das 'Born-Landt' untertan zu machen.

»Da die Ritter des heiligen Theaterordens im Lande Born, wo die Pelzlinge hausen, nichts hatten, wo sie ihr Haupt und Schwert legen und beten mochten, baten sie Marschall Refardeon, ihnen eine Heimstatt zu richten und eine Burg zu geben. Dieser als der Himmelslöwin ergebener Mann sammelte sein Heervolk am Meer, wo die Mosse die Mauern schirmt, das Meer den Rücken säumt und der Weg frei ist ins weite Land, und erbaute dort eine Feste, genannt Pilkamm, wo die Ritter mit wenig Roß und Lanz sich der namlosen Menge der Pelzlinge entgegenstellten und die Mysterien Rondras sangen ...«

—aus Von den Anfängen des Theaterordens; 183 BF

»Die Rotpelze tauchen unerwartet in der Wildnis auf, nur selten ward frau ihres Antlitz deutlich, und sie verschießen mit hörnern und beinernen Bögen giftige Garben von Pfeilen. Meine verunsicherten Ordensritter, meist getroffen und oft genug tödlich verwundet, versuchen zwar, die Feinde zurückzutreiben, indem sie sich in die Büsche schlagen und die Rotpelze mit Schwert und Kolben bedrängen, diese aber säumen nicht, sich sofort zu trennen, um einen Zusammenprall zu vermeiden. Nun sind die Ritter gezwungen, da sie keinen Feind mehr finden können, sich zurückzuziehen, ohne mit dem Vorstoß Erfolg gehabt zu haben. Währenddessen aber sammeln sich die Rotpelze im Hinterhalt und beginnen erneut, Pfeile und spitze Steine zu verschießen, die wie ein Regen auf Roß und Reiter niederfüllen und viele Wunden hinterlassen. Manch Held wurde beim Ausritt gar vom schwarzen Schreck getroffen oder von einem bösen Geist besessen, der ihn irr machte. Wie Ihr seht, die Rotpelze sind wie Hornissen, angriffslustig und bösartig, heimtückisch und giftig – und um so gefährlicher, als es fast unmöglich ist, sie zu fassen und zu erschlagen, sie verschwinden in den Wäldern und Sümpfen, wo die Ritter nicht mit Roß, Lanz' noch Schwert etwas anfangen können ...«

—aus dem Bericht an die Marschallin Leonia von Gareth; 189 BF

»Wir, Olmine, durch Praios Gnaden Markgräfin von den Drachensteinen, wollen, daß zu aller Kenntnis gelangt, daß Wir für immer der frommen Rittsfrau Leonia von Gareth, Marschallin im heiligen Orden unserer Herrin Rondra vom Theater in Arivor, und den Brüdern und Schwestern derselben Gemeinschaft das Land Leufurten, das heißt Burg und Stadt Leufurten, für 1000 Golddukaten reinsten Gareth Gewichtes verkauft, gegeben und überlassen haben.«

—aus der Bulle von Vallusa; 193 BF

Der rondragefällige Auftrag bestand darin, das fortzuführen, was der Orden im Alten Reich so hervorragend geleistet hatte: die Befreiung von den Goblins. Sechs Jahre später, 183, gründeten die Theateritter Pilkamm, die Stadt, die auf zwei Seiten von Wasser und auf der dritten von Sumpf gesichert war. Pilkamm war der Ausgangsort der Goblinkämpfe gegen die Schergen der (oder einer neuen?) Kunga Suula, doch andere Ansiedlungen, wie das von Festo von Aldyra gegründete Festum im Jahre 189 und Neersand (197) folgten schnell. Von Festo von Aldyra behauptet man auch, er sei der erste Träger eines der drei legendären Flügelpaare, doch mag man bezweifeln, daß die Entstehung der Flügel tatsächlich in die Zeit der Theateritter angesiedelt werden kann. Im Winter des Jahres 191 gelang es – mit Rondras Beistand, wie es heißt – den Rittern vom Theaterorden, die Goblinsiedlung Kungutzka zurückzuerobern, ein Ereignis, das als das 'Schwertwunder von Leufurten' (wie die Feste fortan genannt wurde) in die Geschichte einging. Im Jahre 193 BF trat der Markgraf der Drachensteine Leufurten dann für die Summe von 1000 Dukaten an den Theaterorden ab, der von hier aus die Befriedung Seweriens anging.

»Im tiefsten Walde, umgeben von Sumpf, Dreck und Fluch, soll ihre [der Goblins] Fürstin, ein Zauberweib und Geisterhure, in der steinernen Stadt Wjussuula herrschen, die von Pech, Schwefel und Dornen umgeben, von Mehrhäuptern bewacht, von Dunkelheit beschienen und von Wahnsinn bewohnt ist ...«

—aus dem Tatenbericht der Marschallin Rondara v. Leuenwald, 235 BF

183 BF:

Gründung Pilkamms,

189 BF:

Gründung Festums

193 BF:

Die Markgrafen von Drachenstein treten Leufurten (das heutige Fürunen) an den Theaterorden ab; es dient als Ausgangspunkt der Eroberung Seweriens.

197 BF:

Gründung Neersands



»Viele Gerüchte und Geheimnisse ranken sich seit Jahrhunderten im Volksmund um das Walten des Theaterordens: So sollen die Ritter mit göttlicher Hilfe in den Walbergen eine versteckte Kälarenburg (!) errichtet haben, um von dort aus auf dem Rücken blutroter Drachen gegen einen Dämonenhort zu ziehen oder ihre geheimen Siedlungen jenseits des Ehernen Schwerts, die heute noch bewohnt sein sollen, zu erreichen. Die verbotene und später vom Priesterkaiserheer geschliffene Feste zu Leufurten, in der die besten Recken jeder Lande auf alle Zeiten in eine silberne Rüstung geschmiedet wurden, würde eine Wendeltreppe zu allen Sphären bergen, die Priester konnten sich mit Leu oder Schwert verständigen und paarten sich jedes Dekan in tiefster Wildnis mit den Jüngern des Famerlor, um mit Eintracht von Kalt- und Heißblütigkeit die Helden der nächsten Generationen zu zeugen. Einige Ritter stächen sich in die Augen, um zu Lebzeiten Einblicke in Rondras Hallen zu erhalten, und schlugen sich im Bilde Geronis die Waffenhand ab, hoffend, ihnen wachse an ihrer Stelle eine Krallenpranke. Auch erzählen die Legenden, daß die Marschälle der Gemeinschaft noch heute unsichtbar unter uns weilen, um die Geschichte der Menschheit zum Guten zu wenden, nur um sich schließlich an den Enkeln der Schmach zu rächen. Für geheimes Wissen, munkeln die Leibeigenen, hätten sie Himmlischen wie Höllischen ihre Seele verkauft, und sie kennen die Geheimnisse des Praiossteins, der Rondrarunen und der heiligen Raserei, wüßten noch ob der Einheit von Kampf und Magie, die uns heute verschlossen sind ...

—aus Was glaubt das Volk?, Errik Dannike, Wehrheim, 988 BF

243 BF:
Schlacht von Wjassuula

Der Kampf gegen die Goblins erwies sich hier im Norden als weitaus schwieriger als im heimischen Alten Reich. Große Sumpf- und Waldgebiete boten den Rotpelzen ausreichend Schutz, und nur mit Spähern aus dem Auclfenvolk gelang es, die Goblins in ihrem eigenen Gebiet zu verfolgen. Die Goblinsharen wurden zwar seit der Schlacht bei Kungutzka immer weiter zurückgedrängt, doch zahlten die Kämpfer Rondras für jede eroberte Meile mit Blut. Im Jahre 198 verlegte man den Hauptsitz des Theaterordens nach Pilkamm, der Hochmeister des Ordens blieb zwar noch in Arivor, doch war die bornische Ordnung faktisch unabhängig – der Weg vom Alten Reich ins Bornland war lang. Unter Leonia von Gareth begannen die ersten tiefen Vorstöße in das Goblinreich, doch sollte es ihrer Schwester, Rondara von Leuenwald (einem kleinen Rittergut bei Garcth), erst 243 gelingen, die Horden der Kunga Suula bei dem Goblinnest Wjassuula vernichtend zu schlagen. Das rotpelzige Volk wurde teils vernichtet, teils verstreut, teils nach Festum, Pilkamm und Neersand als Sklaven verschleppt, die Leiche der Kunga Suula jedoch fand niemand. Man nahm gemeinhin an, daß die Götter sie in die Niederhöhlen gesandt hätten ...

„... für den Fall, daß Wir ohne rechtmäßigen Erben sterben, wollen Wir dem Heiligen Orden unserer Herrin Rondra vom Theater in Arivor die Herrschaft und den Besitz über das beschriebene Reich Drachenstein von dem Moment meines Todes an übertragen ...“

—aus dem Propositum Ansvins von Drachenstein, welches später der Auslöser für den Rübenkrieg und die Teilung der Mark werden sollte, 274 BF

247–288 BF:

Unter den Marschällen Gerbald von Ruckenau, Jadvice von Hummergarben und besonders Gunbald von Neersand verkommt der Orden zu einem dekadenten, von dunklen Kräften unterwanderten Haufen.

Mit der endgültigen Befreiung des 'Born-Lands' von den Goblins und der 'Vernichtung' der obersten Schamanin begann ein steter Strom neuer Siedler in das Land. Die Theateritter konnten nun von den eroberten Ländern leben und regierten es weiterhin mit starker Hand.

Unter den Theaterittern strömten viele neue Siedler in das Land am Born, da sich die Bevölkerung unter den Klugen Kaisern im Neuen Reich stark vermehrt hatte und die dort bearbeiteten Äcker nicht ausreichten, alle Menschen zu ernähren. Zufriedenheit und relative Sicherheit sorgten für Aufbruchstimmung und Abenteuerlust unter den Freien, und auch wenn diese im Bornland durch Mittellosigkeit und meist den Fall in die Leibeigenschaft gedämpft wurden, hielt das andere nicht auf, ebenfalls ihr Glück zu versuchen.

Ob es das Fehlen eines rechten Feindes war, der den Orden langsam in die Dekadenz abgleiten ließ, oder ob eine düstere Kraft am Werke war, die den Rondratreuen zu verderben trachtete, weiß niemand zu sagen. Über die nächsten Jahrzehnte nach der Eroberung Wjassuulas allerdings verkamen die Traditionen der Rittsfrauen und –männer, Faulheit und Völlerei stellten sich ein, der Pilgergang nach Arivor kam aus der Mode, und selbst die Marschälle blieben von dem Hochmut nicht verschont. Von Marschall Gerbald von Ruckenau geht die Legende, das die Götter seinen Geiz und seine Goldgier mit dem beginnenden Untergang Pilkamms im Jahre 263 bestraft hätten, er selber sei in der Großen Mosse ver-

263 BF:

Marschall Gerbald von Ruckenau stirbt in den Sümpfen von Pilkamm.



sunken, wo sein Geist heute noch spuke. Unter seiner Nachfolgerin, Jadvige von Hummergarben, bauten Goblinsklaven die Löwenburg von Festum zu einem der prunkvollsten Gebäude der damaligen Zeit. Der Tod des kinderlosen Markgrafen der Drachensteine und sein Testament zugunsten des Theaterordens löste 274 den unblutigen Rübenkrieg aus, in dem Tobrier wie Theaterkrieger ausschließlich die Nahrungsspeicher der Gegner angriffen. Kaiser Gerbald II. entschied schließlich, daß die Misa der Grenzfluß ist, ein Urteil, das von beiden Seiten anerkannt wurde. Jadvige verlegte die Residenz des Ordensmarschalls noch im selben Jahre der Fertigstellung in die modernere, bequemere Löwenburg zu Festum, und das abgelegene, versumpfende Pilkamm, in dessen Hafen schon seit dem Tode Gerbalds kein Schiff mehr anlegen konnte, geriet vollkommen in Vergessenheit.

»... Die Stunde meiner Weihe zu Leufurt war gekommen: Das klägende Tor öffnete sich in das Nichts und siebenfingrige Krallenhände hoben mich über die Gebeine der Ewigkeit, zerkratzten meinen kahlrasierten Schädel der Jungfräulichkeit, bis ich die Kaverne der letzten Wahrheit erreichte. Ich trat zwischen die singenden Schwerter der Vergangenheit und die lebenden Schilde der Zukunft, um den Hochmeister des siebten Ornaments im Lichte der blutgespeisten Flammen zu erblicken. Auf seinen Wink kniete ich in die glühenden Kohle der Liebe, und als mich die geharnischten Streiter der silbernen Horde entkleideten, nackte Drachenweiber der Wildnis mit den Tränen Rondras salbten, der zweigesichtige Herold mir die schwarzen Samen Kors als Trunk reichte, da biß der eisige Wind des Hasses tief in mein Fleisch. Und wie sich der Taufmeister vor meinen Augen lachend in den Panther wandelte, da öffnete sich der Boden der Erkenntnis, und ein grundloser Abgrund der Honoren tat sich unter meinen Füßen auf. Ich stürzte hinein, flog, schwebte hinab, stieg über schlafende Riesen, rang mit der dreihäuptigen Schlange, metzelte die dreizehn Eber der Unvernunft nieder und zermalmte die kriechenden Maden des ungleichen Gleichnis.

Ich wandelte über und zwischen den Welten, zerriß die saure Blüte des Dämonenbaums, verfluchte siebenfach den Klang der Flöterie in der Höllenschlucht, tanzte im Klang der roten Blitze mit den heiligen Bestien, paarte mich mit Löwen, sah die Katzenwesen ohne Larve auf Dere wandeln, erschlug froh meinen Freund im Streit, aß sein pochendes Herz und leckte den zwölf zeitlosen Richt-Rittern der Apokalypse die mahnenden Zehen. Dann schenkte ich dem Schlüsselmeister von meinem Odem, atmete die jubelnden Seelen der Zitadelle, ritt auf den Bräuten des Ruhmes und biß in die Frucht des siebten Strauches. So mir von dieser dunkel ward im Sinn, ersichtete ich die Wahrheit über die roten, schwarzen und bronzenen Gezeiten. Ich spürte Wasser in meinen Lungen, Splitter in meinen Augen, Salz in den Wunden und Zähne in meinen Geschlecht ... Ich sprach das geheime Glaubensbekenntnis des Theaters: „Wissen, Wägen, Wollen, Wachen, Schweigen, Herrschen“ und vernahm die feierlichen Worte der Vermählung aus unbekanntem Munde. Als mir mit glühenden Eisen das Kor-Mal durch den Nacken in das Hirn gebrannt wurde, ertrug ich die Marter stumm und gefaßt ...«

—aus Die Weihe und das Erbe, welches ist mein, dem Bericht eines unbekannten Ritters des Jahres 308 BF; fand zu jener Zeit kaum Beachtung, heute ist die Verbreitung verboten

Im Jahre 283 wurde die ferne Stadt Notmark gegründet, 298 Norburg. Notmark entwickelte sich nach Festum bald zum zweiten Zentrum der dekadenten Rittsleute, bis hier allerdings langte der zügelnde Arm des Marschalls Anshag von Glodenhof etwa fünfzig Jahre später nicht mehr hin, als es galt, wieder der Rondra gefällige Zustände einzuführen. Namenlose oder dämonistische Riten habe man in den Katakomben unter der Stadt betrieben, munkelten die Leibeigenen, die unter den Herrschern von Notmark zu leiden hatten. Auf viele weitere Jahrhunderte blieb Notmark ein Hort der Dekadenz, die vielleicht jetzt erst mit dem Tod Uriels von Notmark ihr Ende gefunden hat.

»Nebst all der Dekadenz, Völlerei und Habgier erschüttert mich hier im Ordensland der Verfall der ultehrwürdigen Sitten: Will man Gerüchte glauben, sollen in unterirdische Katakomben gesperrte Goblins die heiligen Schwerter des Theaterordens als Massengut schmieden, Burgen werden, obwohl Heiligtum oder Gruft bergend, ob ihrer mangelnden Heizbarkeit gemieden, zarte Hände zeugen von Rang, Stand und Stil, und wenn der Herr Marschall mit seinem Hofstaat tanzt, frohlockt, lustwandelt oder Orgien im bosparanischen Stile abhält, halten Söldlinge in silberner Rüstung auf vergoldeten Zinnen Wacht. Noch immer gilt im Orden das Gesetz für jeden neugeweihten Theaterkrieger, nach Arivor in das heilige Theaterland zu pilgern. Generationen von Helden folgten diesem mühsamen Gebot, aber die Bornherren, denen sich eine solche

274 BF:

Letzter Markgraf der Drachensteine stirbt kinderlos; 'Rübenkrieg' zwischen dem Herzog von Tobrien und der Marschallin des Theaterordens; Jadvige von Hummergarben verlegt die Residenz nach Festum

283 BF:

Gründung Notmarks

298 BF:

Gründung Norburgs



Reise wegen Mühsal und Anstrengung heute natürlich verbietet, fanden einen Ausweg: Sie legten in Komturen gewisse runde Örtlichkeiten an, umpflanzten sie mit Bäumen, hegten sie eitel ein und weihten sie auf den Namen Arivor. So einfach, glauben die Landmeister, lassen sich die ewigen Gesetze der Herrin Rondra umgehen. Oh ja, seitdem die herrliche Silberne Horde, beschuldigt des Mordes an Ritter Litprant von Glodenhof und seines gezeichneten Säuglings Anshags, das Land mit schlimmen Orakeln verlassen und das Gebirge gen Ost überstiegen hat, Marschall Gunbald von Neersand ungefährdet zu Festum thront, scheint das Reich von Rondra verlassen und dem baldigen Untergange geweiht ...»

—Tagebucheintrag des Rondrageweihten Ratbod von Havena, 311 BF

Der aus dem Exil zurückgekehrte, junge und fromme Anshag von Glodenhof schlug mit der Leufurter Macht im Rücken den dekadenten Gunbald im Jahre 321 blutig vom Marschallsthron und versuchte von diesem Zeitpunkt an, mit Schwert und Reformen die Sitten der Altvorderen wieder im Bornland einzuführen. Die neue Generation der Theateritter machte sich Hoffnungen auf den dritten Höhepunkt ihrer Geschichte, nur um später durch die Schlacht am Drachenspalt in einer Katastrophe zu enden, die um so schrecklicher, grausamer und willkürlicher wirkte, als daß das Tief der letzten Jahrzehnte überwunden schien.

335 BF:

Letzter Hochmeister Prinz Bogumil von Arivor wird von Priesterkaisern verhaftet und im Theaterrund der Gründung verbrannt.

337 BF:

Marschall Anshag von Glodenhof wird auf dem Marsch nach Baliho von Goblins bedrängt und schließlich von einem Heer des Priesterkaisers Aldec geschlagen; in der Folgezeit Eroberung des Bornlands und Tyrannei durch Praioslob von Selem.

»Als Marschall Anshag die Sendfrau aus Arivor nach Bogumil fragte, berichtete sie ihm, daß der Hochmeister im Theaterrund verbrannt worden sei von den Praiosscheren und mit ihm die Ordensburg. Wehe, rief Anshag, das ist die schlimmste Nachricht, die ich jemals erhalten. Solch Tat darf nicht ungesühnt bleiben ... Sodann folgten die Hohen Ritter, Komture und Großgebietiger der Schwertlande dem Ruf zum Marsch und lagen mit ihrem bunten Gefolge vor Festum zu Felde.«

—aus der jüngeren Marschallschronik über das Jahr 335 BF

»Nach der Kunde von Anshags Fall und der Niederlage am Drachenspalt stachen sieben Ordensschiffe unter dem Befehl der Seneschallin Thora Fataburuq gen Riesland ins Meer, beladen mit Waffen, Büchern, Schriftrollen, Vorräten, bäuerlichen und handwerklichen Gerätschaften, statt Ritter befanden sich aber Kinder, Knappen und Mägde an Bord ...«

—aus der Neersander Stadtchronik über den Monat Efferd 337 BF

Im Jahre 335 findet der Hochmeister des Theaterordens in Arivor ein Ende in den Flammen der Praiospriesterschaft, die Hochburg wird geschleift, die meisten Geweihten sterben bei ihrer Verteidigung oder werden ebenfalls verbrannt. Auf seinem Rachezug gegen die Praioskirche zu Gareth gerät Anshag von Glodenhof, der letzte Marschall des Theaterordens, im Jahre 337 auf dem Goblinpfad in der Roten Sichel in einen Hinterhalt der Truppen der Praiospriesterschaft. Da die Theateritter zuvor von einer großen Goblinhorde, geführt von einer machtvollen Schamanin, stark geschwächt wurden, gelingt es dem Heer unter Priesterkaiser Aldec, die Rondrianer völlig aufzureiben. Die versprengten Überlebenden werden von Goblins niedergemetzelt. Das Volk der Kunga Suula bekommt in der Schlacht im Drachenspalt doch noch seine Rache für Wjassuula.

»... als ich dann das Haupthaar des Leichnams untersuchte, entdeckte ich plötzlich ein kleines schwarzes Mal von der Form einer neunfingerigen Klaue in seinem Nacken. Der herbeigerufene Rondrageweihte begutachtete sichtbar ratlos den toten Menschen, als ihm jedoch die feinen, arabisch angeordneten Narben auf dem Rücken, die mit rätselhaften Runen tätowierte Brust und die verlängerten Eckzähne seines Gebisses gewahr wurden, befahl er die sofortige Übergabe des Körpers und Einstellung jedweder Nachforschungen ...«

—aus dem Bericht des Magus Falladan zu Norburg, 1001 BF

Die Priesterkaiser und die Rohalszeit

Die Herrschaft der Priesterkaiser im Bornland begann 335 mit der Drachenspalt-Schlacht, in der Anshag und seine Rittsfrauen und –männer vernichtet wurden. Das Heer der Priesterkaiser marschiert auf Festum; die Festumer Seesoldaten meutern, der Rat der Stadt schließt sich an, und Festum wird schließlich den priesterkaiserlichen Truppen kampflos übergeben. Rondragabund von Riedemer, die heute als Heilige verehrt wird, war mit nur wenigen Rittsleuten in Festum zurückgeblieben und brachte den Tempelschatz – nicht Gold noch



Juwelen, sondern 50 geweihte Rondrakämme aus bestem Stahl – in den Drauhager Höhen in Sicherheit. Im Laufe eines Jahres erobert Praioslob von Selem den Rest des Bornlandes, gibt den eilig bekehrten Adligen ihr Lehen als Besitz und setzt den berühmtesten 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 Praiostempel und der Tötung der Priester kommt. Anführer des Volkes ist der Festumer Wenschenz Ismain, der sich zum Vogt Rohals ernannt und nach Stillung der Rachegeleüste eine Politik des Wiederaufbaus einleitet.

503 schließt sich das Bornland freiwillig dem Mittelreich unter Rohal an und wird wäh-

rend der Magierkriege vor allem durch den Zauberer Urnislaw von Uspiaunen vor Zerstörungen bewahrt. Erste Unabhängigkeitsbestrebungen gibt es bereits 692 wieder, jedoch wird der sogenannte 'Junkeraufstand' von Kaiser Alrik blutig niedergeschlagen, als nordtobrische und südbornische Adlige die mittelreichische Herrschaft abzuschütteln trachten. Erst unter der schwachen Regierung der späten Eslamiden gelang es den äußeren Provinzen, sich zu erheben. Albernia kehrte zwar nach dem Versuch der Unabhängigkeit und der daraufhin eintretenden Katastrophe in Havena in den Schoß des Reiches zurück, doch nach dem Lieblichen Feld gelang es schließlich auch dem Bornland, sich, fernab der Garethher Politik, im Jahre 755 loszusagen und eine eigene Verfassung zu konstituieren, die alle Nachkommen eines Theaterritters zu Adligen und Stimmberechtigten im Adelskonvent erklärte.

Das Bornland seit der Unabhängigkeit

Diese Unabhängigkeit verlief, anders als im Lieblichen Feld und abgesehen von einigen Scharmützeln an der alten und neuen Grenze (der Misa), als die Reichstruppen davon gejagt wurden, fast völlig unblutig. Im Angedenken an die Marschälle der Theaterritter wählte von nun an der Adelskonvent den 'adelichten Mareschall der Landte von Borne und Walsach', kurz, den Adelsmarschall, von denen in der Folgezeit einige genug damit zu tun hatten, die Gegensätze zwischen dem Landadel der drei Provinzen und dem reichen Festum auszugleichen.

Die legendären Flügelpaare tauchten im Jahre 796 wieder auf, als Treson von Ilmenstein, Ulmia von Ask und Dilja von Notmark gemeinsam eine uralte Burg fanden, in deren Schatzkammer Adler-, Drachen- und Schwanenflügel lagen. Im selben Jahre noch wurden die Geflügelten Reiter erschaffen, denn jeder Adlige verlieh verdienten Junkern oder Baronen ein nachgefertigtes Paar seiner Schwingen, jeweils 32 an der Zahl, doch niemals ritten alle 99 Geflügelte gemeinsam in den Kampf – bis zur Schlacht auf den Vallusanischen Weiden im Jahre 1021.

Kaiser Reto empfängt im Jahre 976 zum ersten Mal seit der Unabhängigkeit wieder einen Adelsmarschall des Bornlandes in Gareth, die Beziehungen beider Länder zueinander entwickeln sich freundschaftlich.

Im Jahre 1008 nach Bosparans Fall überfällt der Patriarch von Al'Anfa, Tar Honak, mit seinen Söldnerscharen das novadische Kalifat. Ausgehend von Handelsinteressen großer Festumer Handelshäuser mit dem Kalifat und den Küstenstädten Khunchom, Thalusa und Kannemünde greift das Bornland 1009 gegen Al'Anfa in den Konflikt ein und versorgt die Wüstenkrieger mit Flottenmacht, Nahrungsnachschub und politischer Unterstützung, unter anderem wohl, um die bornländischen Kolonien (darunter Port Stoerrebrandt, gegründet 966 BF) zu halten. Die Seeschlacht bei Kannemünde wird ein großer Sieg für die Bornländer.

467 BF:

Ende der Priesterkaiser-Herrschaft; Zerstörung vieler Praiostempel

503 BF:

Anschluß an das Mittelreich unter Rohal

692 BF:

Junkeraufstand

755 BF:

Lossagung von Gareth

796 BF:

Die Flügelpaare tauchen wieder auf und werden an die Familien Ilmenstein, Notmark und Ask verteilt; Banner der 'Geflügelten' gebildet

966 BF:

Gründung Port Stoerrebrandts auf Ilroken

976 BF:

Wiederaufnahme der politischen Beziehungen mit dem Mittelreich unter Kaiser Reto

1008 BF:

Krieg zwischen Al'Anfa und dem Kalifat, in den das Bornland auf Seiten der Novadis eingreift.



Vom Ogerzug und vom Orkensturm bleibt das Bornland gänzlich unberührt (obwohl marodierende Schwarzpelze an den Grenzen nichts ungewöhnliches sind), doch schließlich streckte der Dämonenmeister Borbarad auch zum Bornland seine Klauen aus, wo er einen willfährigen Diener fand: Graf Uriel von Notmark, der einst gewaltsam die Würde des Adelsmarschalls an sich riß, indem er im Jahre 1013 seine soeben in das Amt gewählte Tochter Tjeika entführte und ihren Platz einnahm.



1020 BF:

Urielsche Revolte; Schlacht bei Ochs und Eiche,
Niederlage der Loyalisten
Uriels Feldzug durch das Bornland,
viele Dörfer werden vernichtet.

Zwar konnte der Graf von diesem Amt verdrängt werden, doch schloß er sich in seiner Gier nach Rache und Macht Borbarad an. In der *Schlacht bei Ochs und Eiche* im Tsa 1020 stießen die Heere Uriels und Thesia von Ilmensteins zum ersten Mal aufeinander, eine Begegnung, die mit der Niederlage der Ilmensteiner endete. Etliche Bronnjaren starben, unter anderem

Isidor von Norburg, der Thesia und ihre Truppen an den Feind verraten hatte.

Im Rahja 1020 begann Uriel zusammen mit dem Heerführer seiner Truppen, Stian Zornbrecht, plündernd und mordend seinen Feldzug durch das Bornland, bis vor die Tore Neersands und sogar Festums. Beide Städte wurden jedoch nicht geplündert, die Truppen zogen weiter bis auf die Vallusanischen Weiden (Vallusa hatte in dem Versuch, seine jahrhundertalte Unabhängigkeit zu bewahren, seine Tore 'für jedwedes Kriegsvolk' geschlossen), am 23./24. Praios 1021 BF, wo der Reichsbehüter des Mittelreiches, Brin, zusammen mit den mittelreichischen Truppen, dem Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund und Waldemar dem Bären vom Reichsverräter Helme Haffax und seinen Truppen durch Tobrien gejagt wurden. Gilia von Kurkum, die Königin der Amazonen, Thesia von Ilmenstein und Graf Wahnfried von Ask ritten gemeinsam in die Schlacht, als Träger der Drei Schwingenpaare führten sie die Geflügelten an und lehrten den Feind mit Hilfe Rondras das Fürchten.

1021 BF:

Schlacht auf den Vallusanischen Weiden;
Niederlage der Borbaradianer

Tatsächlich konnten die borbaradianischen Truppen durch die vereinten Kräfte von Mittelreich, Bornland, Rondrakirche und Amazonen zurückgeschlagen werden, ihnen blieb der Zugang zum Bornland verwehrt; der Usurpator Graf Uriel starb auf dem Schlachtfeld. Gräfin Thesia von Ilmenstein wurde kurz darauf zur Adelsmarschallin des Bornlandes ernannt, da ihre Vorgängerin, Tjeika von Jatleskenau, lange auf Seiten ihres Vaters Uriel stand. Die Schöne Gräfin, wie sie im Volke auch genannt wird, sieht nun schweren Zeiten entgegen, ist das Bornland doch im Norden vom Eisreich und im Süden vom Schwarzen Tobrien eingeschlossen, einzig der gefährliche Seeweg und die nicht minder leichtere Passage durch die Grüne Ebene bleiben den Handelskarawanen in Zukunft offen.



Staatsgefüge und Regierung

Der Adelsmarschall

Daß an der Spitze des Bornlandes ein Adelsmarschall oder eine Adelsmarschallin steht – derzeit Gräfin Thesia von Ilmenstein –, ist wohl bekannt, doch diese Würde ist nur wenig mit der eines Königs oder gar Kaisers anderswo zu vergleichen. Denn die Frage ist schon des öfteren gestellt und verneint worden, ob das Bornland überhaupt ein Staat sei, dessen Oberhaupt der Marschall ist: In Wahrheit muß man es eher als ein ehrwürdiges Bündnis zahlreicher Adelsstaaten en miniature betrachten, in dessen Mitte noch mehrere Stadtstaaten wie etwa das mächtige Festum liegen, doch diese haben keinen Anteil an der Berufung des Adelsmarschalls, wenn man nach dem Buchstaben des Gesetzes geht.

Denn auf seinem eigenen Land, sei es auch kaum größer als ein Bettlaken, kann sich der bornische Adlige als unbeschränkter Herr betrachten: Er richtet seine Untertanen und Leibeigenen über Tod und Leben, muß weder einen Steuereintreiber noch einen neugierigen Inspektor des Staates erwarten und kann über die Lebensweise seiner Untergebenen so frei entscheiden, als wäre er ihr Gott – daß die allermeisten Adligen aus Vernunft oder auch einfach Behäßigkeit auf radikale Umwälzungen verzichten, steht auf einem anderen Blatt, denn das Recht dazu hätten sie.

In der *Großen Einung*, dem nach der Unabhängigkeit des Bornlandes geschlossenen Pakt, kamen die Adligen überein, in ehrender Anlehnung an die Zeit der Theateritter die eher symbolische als praktische Führung des Bornlandes einem 'Adelsmarschall' zu übertragen. Dieser solle als Erster unter Gleichen den 'Staat' verkörpern, Hoheitsakte vollziehen, fremde Gesandte empfangen und ganz allgemein die repräsentativen Aufgaben eines Königs erfüllen, aber auch als oberster Feldherr das bornländische Ritteraufgebot anführen, ja, zu den aus dem Erbe des Theaterordens geborenen Rechten des Adelsmarschalls zählt auch das unerwartet mächtig anmutende Privileg, Kriege zu erklären. Darüber hinaus stehen ihm eigene Marschallsgardisten zur Verfügung. Die Hoheit hinsichtlich der Gesetzgebung und Steuererhebung, eigentlich ja auch ein wichtiges, wenn nicht das entscheidende Recht eines Monarchen, blieb hingegen ausdrücklich der Adelsversammlung vorbehalten, von der weiter unten mehr zu sagen ist.

Das genaue Ausmaß der Rechte und Befugnisse des Adelsmarschalls hat sich erst im Verlauf der Zeit ergeben und ist auch heute noch sehr stark vom Charisma und der Autorität des jeweiligen Marschalls abhängig: Nach der allgemein eher als schwach betrachteten Marschallin Tjeika von Notmark hat das Bornland heute mit der Bronnjarin Thesia von Ilmenstein eine sehr angesehene und charismatische Adelsmarschallin, die als militärische Retterin des Landes weithin bewundert wird und dieses Ansehen auch in der Adelsversammlung zum Tragen bringen kann, gerade weil sie sich – überaus erfolgreich – vor allem auf patriotische Appelle zugunsten der Anträge beschränkt, die ihre Gehilfen erarbeitet haben, und völlig darauf verzichtet, sich in politische Feilscherei und Zänkerei verstricken zu lassen.

Die Adelskomture

Wie einst der Theaterorden seinen Rat der Großgebietiger, besitzt das Bornland einen Rat hoher Würdenträger, die keineswegs vom Adelsmarschall berufen, sondern mit ihm zusammen von der Adelsversammlung gewählt werden. Dem bornländischen Verständnis von

Wahlen und Adelsmacht wäre es zutiefst fremd, würde ein Kandidat mit der Forderung antreten, auch seine sechs Vertrauten zu erwählen – und so kommt es eher häufig vor, daß einem Marschall sechs Adelskomture zugeordnet werden, die mit ihm nur wenig gemeinsam haben. Allerdings wäre es ebenso weltfremd, von bornländischen Adligen wirklich weltbewegende Unterschiede in Fragen der Staatskunst zu erwarten; oft sind es nur die kleinen Streitigkeiten um allerlei Nichtigkeiten, die einem Marschall und seinen Komturen das Regieren so schwer machen.

Von einer Regierung zu sprechen, ist allerdings ohnehin irreführend, denn sehr häufig werden den Adelskomturen ihre speziellen Würden mehr als Ehrentitel vergeben, ohne daß irgend jemand von den Inhabern allzu viel an Arbeit erwartet. Darüber hinaus sollen die Adelskomture, in Anlehnung in die Wehrkreis-Leiter der Theateritterzeit, in Kriegszeiten als Heerbefehliger fungieren – was zwar, als Ehrentitel, den Ernannten schmeichelt, doch bislang noch nie in der Praxis verwirklicht wurde. Denn die – ohnehin wenig kampfesmutigen – Leibeigenen der Bauernwehr werden in aller Regel auf 'ihren' Bronnjaren eingeschworen (respektive den Dorfschulzen) und mit der Anforderung, einem 'wildfremden' Befehliger ins Schlachtgetümmel zu folgen, heillos überfordert sein.

Die Vergabe der Ämter an die Komture gehört – fast möchte man sagen, erstaunlicherweise – doch zu den Vorrechten des Adelsmarschalls, der nur von den alten Sitten und dem guten Geschmack gebunden ist: So kann er einem Komtur entweder ein wichtiges, ernstzunehmendes oder aber ein nichtiges, wenngleich wohlklingendes Amt zuweisen, nicht aber ein lächerliches oder bloßstellendes – das verhindert die alles beherrschende Macht der Adelsolidarität.

Folgende Ämter (oder Ehrentitel) werden meistens vergeben:

—das des *Landeskanzlers*, der für die verhältnismäßig geringe auswärtige und binnenländische Korrespondenz und deren Archivierung zuständig ist,

—das des *Landesvogtes*, der die wenigen Ländereien in Staatsbesitz verwaltet,

—das des *Wappenkönigs*, der über die Adelslisten wacht und damit auch über Rang und Namen einzelner Bornländer befindet,

—sowie das des *Schatzmeisters*, der den mit den Erträgen der Staatsländereien, den Beiträgen des Adels und den Zuwendungen der Städte eher schlecht als recht gefüllten Staatsschatz verwaltet.

Die beiden von der derzeitigen Adelsmarschallin eingerichteten zusätzlichen Posten für die Adelskomture sind das des *Rüstmeisters*, der vorgeblich die Aufsicht über die Verteidigungsanstrengungen des Landes hat (ein eher wirkungsloses Amt, wenn man den Stolz und Eigensinn der Adligen bedenkt) sowie des *Zuchtmeisters*, der – noch ein wenig machtloser – über die guten Sitten und die Frömmigkeit im Adel und vor allem die Abwehr von Sympathien mit dem borbaradianischen Feinde wachen soll.

Meisterinformationen: Die Zuchtmeisterei

Erst vor kurzer Zeit von Marschallin Thesia von Ilmenstein geschaffen, ist die Zuchtmeisterei bereits auf dem besten Wege, zu einem unheimlichen, ja gefürchteten Faktor der bornischen Politik zu werden. Faktum ist, daß Zuchtmeisterin Ildara von Schimjontken



weder das Geld noch die Leute hat, um wirklich etwas aufzubauen, was Ähnlichkeit mit einem geheimen Sicherheitsdienst hätte – also läßt sie möglichst viel die Tratschsucht und den Aberglauben der Bornländer für ihre Zwecke arbeiten: Hier ein scheinbar unvorsichtiges Wort, da eine wohlplazierte Andeutung haben zumindest bei den eher leichtgläubigen (oder paranoiden) Adligen den Eindruck erweckt, daß die Zuchtmeisterei eine geheime Kraft sei, mit deren Eingreifen der Borbaradianer ernstlich rechnen müsse.

Landesregierung

Einige wenige Landgebiete im Bornischen gehören weder einem Adelshaus noch einer Stadt, sondern tatsächlich dem bornländischen Staat als Gesamtheit – in der Regel sind dies wichtige Burgen entlang der Kronstraßen und an der Grenze.

Regiert werden sie von Kronvögten, die selbstverständlich adlig sein müssen und vom Adelsmarschall eingesetzt werden, um 'den Frieden und die Sicherheit des Landes zu schützen'. Zu ihren nur vage umrissenen Aufgaben zählt unter anderem die Anwendung der Gesetze, wenn sie ein Adelsherr darum ersucht – dahinter kann sich die Jagd auf Wegelagerer, die (meist vergebliche) Unterbindung von Fehden, ja, sogar die Aufklärung von Verbrechen verbergen; das alles aber nur dann, wenn sie dazu aufgefordert werden. Von sich aus darf ein Kronvogt kaum einmal außerhalb seines direkten Kronlandes tätig werden – dann etwa, wenn ein Übeltäter in mehreren Adelsherrschaften sein Unwesen treibt oder wenn „der gute Glauben verheißt, daß der Betroffene den Kronvogt um Hülfe bitten täte, wenn er um den Nutzen wüßt, den das bringt“, wie ein alter Beschluß der Adelsversammlung unvergleichlich schwammig deklariert.

Ebenso ist der Kronvogt zuständiger Richter, wenn kein einzelner Adelsherr verantwortlich ist – etwa, wenn der Beschuldigte einem anderen Adligen untertan ist als der Geschädigte oder aus dem Ausland kommt. Doch da viele Junker und Bronnjaren den damit verbundenen Aufwand scheuen und der Bäume im Wald viele sind, so daß 'schuldige' Störenfriede ohne viel Federlesens aufknüpft werden, erfährt der Kronvogt oftmals gar nicht von solchen Fällen, wenn ihn nicht Freunde oder Begleiter des Angeklagten eiligst verständigen. Die bewaffneten Landreiter der Kronvögte sind noch die größte Annäherung an die stehenden Heere oder gar Gendarmerietrupps anderer Länder, doch um wirklich ihre Aufgabe erfüllen zu können, haben die Truppen viel zu wenig Geld und Leute. In der Regel müssen sich die Kronvögte damit begnügen, die Ereignisse im Umland zu beobachten, gelegentlich Boten und Berichte nach Festum zu schicken und bei sich deutlich abzeichnenden oder längst ausgebrochenen Krisen Verstärkung anfordern. Nicht wenige Kronvögte verfügen aber auch über sorgfältig vor dem übrigen Adel verheimlichte Kassen für den Notfall, um in dringlichen Fällen schon einmal einen kleinen Trupp fahrende Abenteurer anwerben zu können.

Doch nicht alle Kronvögte befassen sich ernsthaft mit ihren Pflichten, und der 'schlechte Kronvogt', der ohne das Wissen und gegen den Willen des Adelsmarschalls Land und Leute unterdrückt und auspreßt, ist ein beliebtes Thema von Legenden und Märchen.

Steuern und Finanzen

Seit ihrer Begründung ist die bornländische Obrigkeit von Geldnöten geplagt – so erhält beispielsweise kein Würdenträger ein Gehalt oder Amtslohn, statt dessen muß er sogar seine Schreiber, Boten und

Gehilfen selbst entlohnen oder aus der Zahl seiner Leibeigenen nehmen. Damit sich kein Adelsmarschall mit Hilfe einer gut gefüllten Schatulle zum Despoten über seine Standesgenossen aufschwingen kann, achten die Junker und Bronnjaren sogar argwöhnisch darauf, daß Sonderfonds keineswegs erhalten bleiben, wenn sich ihr Zweck erfüllt hat: Kriegskassen etwa werden zu Beginn eines Krieges neu angelegt und im Verlauf des Konfliktes mit Zuschüssen und eventueller Kriegsbeute angefüllt – wenn nach Ende des Krieges aber alle Verpflichtungen beglichen sind, kommen eventuelle Restbestände keineswegs dem Staat zugute, nein, sie werden sogleich wieder an die Adligen gemäß deren vorheriger Zuschußleistungen ausgeschüttet, was in der Praxis zu einem unbeschreiblichen Besäufnis führt: Eine ansonsten völlig unwichtige Auseinandersetzung mit Uhdenberg über Bergbaurechte ist in die Überlieferung als der 'Vierzehn-Urn-Krieg' eingegangen, weil jeder Adlige danach seine Steuern in besagter Menge Meskinnes zurückerhielt.

Steuern zu bewilligen, ist das Recht der Adelsversammlung, und wie kaum überraschen dürfte, gehen die Junker und Bronnjaren damit sehr sparsam um. Die wenigen regelmäßigen Abgaben wie der Gemeine Groschen oder der Kammerbatzen werden ergänzt um Sondersteuern, die zu Gunsten bestimmter Vorhaben vom Adelsmarschall vorgeschlagen und von den Adligen beschlossen werden; ihre zeitliche Begrenzung zeigen schon Namen wie Orkenbeihilfe, Burgenzuschuß usw. an.

Die Abwehr der Finsternen Gefahr macht derzeit außerordentliche Abgaben besonders wichtig, und bislang wurden derartige Anträge auch stets ohne großes Gefeielsche bewilligt, aber je länger die Krise dauert, desto stärker wird die Opferbereitschaft der Junker und Bronnjaren erlahmen, und die alten Zänkereien um das liebe Geld dürften sich wieder einstellen, die zuletzt die Amtszeit der Tjeka von Notmark geprägt haben.

Der organisatorisch kluge Vorschlag, daß künftig die Kronvögte der einzelnen Kronburgen die Steuern der Adligen im Umland einziehen sollten und darin in etwa den Gaugrafen des Mittelreiches angeglichen würden, sorgte für allgemeinen Widerspruch; an der Festumer Bühne wurden Stücke und Lieder von fragwürdiger literarischer Qualität beliebt, die allesamt auf dem simplen Wortspiel Kronvogt-Fronvogt beruhten und die alte Angst der Adligen schürten, ein Staat könne sich über sie setzen. Wie zu erwarten, wurde der Vorschlag nicht einmal zum formellen Gesetzesantrag, und weiterhin sind es die Adligen selbst, die ihre Steuern ermitteln und bei der nächsten Versammlung in die Kriegskasse zahlen.

In der Praxis hat das immer wieder bedeutet, daß der Staat sich in unerwarteten Krisen auf die Darlehen der reichen Festumer Bürgerschaft verlassen mußte, und darunter ist wiederum die Nordlandbank zu verstehen, die teils mit eigenem Geld, teils mit vermittelten Krediten der Kauherrenschaft seit langem dafür gesorgt hat, daß das Bornland als Gesamtheit aktionsfähig blieb – denn den reichen Herren ist fürwahr nicht an Anarchie gelegen, die den Handel schwer schädigen würde. Gerade der frühere Adelsmarschall Jucho von Dallenthin und Persanzig beherrschte die Kunst, in echten oder vorgeblichen Notzeiten Eilkredite aufzunehmen und zu deren Tilgung später der Adelsversammlung Sonderabgaben zu entlocken ('schließlich darf man nicht zum dauerhaften Schuldner der Pfeffersäcke werden!'), über deren genauen Verbleib er freilich nie Rechenschaft ablegte.



Die Adelsversammlung

„Ich habe mich lange Zeit gefragt, weshalb sich halbjährlich in Festum eine solch unglaubliche Menge von Bettlern und Obdachlosen versammelt – bis ich herausfinden mußte, daß es sich um die Edlen des Bornlands handelt, die zur Adelsversammlung schreiten!“

—aus den Aufzeichnungen der thorwalschen Seefahrerin Marika Helgisdottir

Zweimal jährlich – kurz nach dem Praiosfest, wenn der Sommer gute Fahrtbedingungen für Kutschen beschert, und in der Mitte des Firunmondes, wenn der Frost die bequeme Anreise per Kaleschka erlaubt – tritt sie zusammen, seit Jahrhunderten üblicherweise in Festum, auch wenn es schon Tagungen an anderen Orten gegeben hat:

Die Adelsversammlung der bornischen Edlen, nicht der Marschall, ist in vielfältiger Hinsicht das bornländische Gegenstück zu den Monarchen anderer Länder, denn sie übt das Recht zur Gesetzgebung aus, hat die adelsinterne Gerichtsbarkeit inne (und entscheidet damit zum Beispiel über Grenzstreitigkeiten), legt den generellen außenpolitischen Kurs des Bornlands fest, wählt den Adelsmarschall und ist auch berechtigt, seine Maßnahmen zu überprüfen, gegebenenfalls zu widerrufen und ihm direkte Anweisungen zu erteilen, auch wenn letzteres äußerst unüblich ist.

Hintergrund ist die Große Einigung von 755 BF, die dem Adel die herrschende Stellung im Staat zusicherte, während man Festum und den ihm unterstellten Städten Norburg und Firunen Selbstverwaltungsrechte gewährte. Seinerzeit wurde die Adelsversammlung als Institution festgeschrieben, um die Rechte des Adels wahrzunehmen. Als problematisch hat sich seit jher die bornische Vorstellung vom Adelsbegriff erwiesen, die zahllosen Nachkommen ursprünglicher Theaterritter Stimmrecht zubilligt, obgleich diese vielleicht nicht viel mehr besitzen mögen als die Kleider auf dem Leib und von ihren vermögenden Brüdern und Schwestern als Flachadel bespöttelt werden. (Oder gar als 'Brückenfürsten' verhöhnt, was unterstellt, die armen Adelsleute würden unter einer Brücke hausen.) Aus diesem Grund suchen sich die meisten Edlen dieser Gruppe reiche Patrone, deren (meist wirtschaftliche) Interessen sie gegen klingende Münze in der Versammlung zu vertreten bereit sind. Der Adel der Mark verfügt meist über ansehnlichen Landbesitz, ist jedoch den Interessen der Festumer Kaufleute aufgrund der eigenen Beteiligung am Handel mehr als gewogen, während viele Festenländer Adlige wirklich

kaum mehr als ihre Stimme zu verkaufen haben. Eine ganz andere Rolle in der Adelsversammlung spielen hingegen die Adligen Seweriens, die Bronnjaren, deren absoluter Herrschaftsanspruch sich über weite, aber oft öde Gebiete erstreckt: Deren Fraktion kümmert sich meist herzlich wenig um außenpolitische Belange, da ihre Vertreter ohnehin nur der Jagd oder dem Gefecht Interesse entgegenbringen. Hingegen wettern sie gerne gegen die praioslästerlichen Freiheiten, die Festum, Norburg und Firunen gewährt wurden, und obwohl die unzähligen gekauften Stimmen den Einfluß der Sewerier in der Versammlung recht gering halten, wagt es doch kaum jemand, sich offen gegen diese unumstrittenen Autokraten des Bornlands aufzulehnen ...

Aufgrund der Tatsache, daß ein großer Teil des stimmberechtigten Adels zu den Besitzlosen des Bornlands zählt, erklärt sich auch die Anwesenheit unzähliger Obdachloser in Festum während der Zeit der Adelsversammlung, die sich des Winters, in dicke Decken gehüllt, rund um den Großen Markt zusammenrotten und mit meskinnesroten Nasen die 'hohe Politik' diskutieren. Selbst besitzende Edle finden oftmals kein Quartier in jener Zeit, so daß sie und ihr Gefolge bisweilen in Zeltlagern außerhalb der Stadt nächtigen. Die wirklich mächtigen Bronnjaren Seweriens hingegen haben oft gar kein rechtes Interesse daran, sich jedes halbe Jahr in Festum einzufinden. Statt dessen werden, als ihre offiziellen Vertreter, Verwandte entsandt, deren langatmige Ausführungen, warum die Baronin oder der Graf diesmal leider unaufschiebbar verhindert sei, zumal bei der Tagung im Firun schon fast zu einem stehenden Programmpunkt geworden sind.

Die Adelsversammlung selbst ist für die Beteiligten natürlich nicht nur ein Gremium für Diskussionen und Abstimmungen (von denen die wichtigste sicherlich die alle fünf Jahre stattfindende Wahl des Adelsmarschalls und der sechs Adelskomture sein dürfte), sondern auch eine Gelegenheit für angeregte persönliche Gespräche und Absprachen, die Austragung privater Fehden, oder aber ausgelassenes Treiben und Lustbarkeiten – insbesondere im Kreise der reichen Bronnjaren, von denen schon so mancher in völlig unzurechnungsfähigem Zustand den Versammlungsraum betreten haben soll. Eine der undankbarsten Aufgaben des Adelsmarschalls und seiner Beauftragten ist es – neben dem obligatorischen Rechenschaftsbericht – infolgedessen, Ordnung und Anstand während der mehrtägigen Sitzungen aufrecht zu erhalten.

Staatsinsignien, Wappen und Flagge

*„Es weht ein Banner rot-weiß-blau,
weht über allen Wogen ...“*

—Beginn eines patriotischen bornländischen Seefahrerliedes

Als die traditionellen Farben des Bornlandes gelten die rondrianischen Tinkturen Rot und Weiß (respektive Silber) – sie erscheinen in der Landesfahne ebenso wie im Landeswappen:

Das bornländische Wappen, das auch das bei allen förmlichen Anlässen gehißte Staatsbanner schmückt, zeigt einen silbernen Firnwolf auf rotem Grund, der mitunter auch als Geringer Hütehund dargestellt wird. Auf dem Banner zur See – auf das sich oben zitiertes Lied bezieht – ist der Wolf (der in diesem Fall einen Fischschwanz trägt) mit einer kreisrunden efferdblauen Scheibe unterlegt. Neben dieser

offiziellen Flagge der bornischen Flotte hat sich, zumal in jüngster Zeit, bei bornischen Freibeutern und mutigen Schiffseignern, die die Fahrt durch den Maraskansund wagen, eine vereinfachte Version eingebürgert, mit (von oben nach unten) einem roten, einem weißen und einem blauen Streifen.

(Wenn auch keine Staatssymbole, seien hier zudem noch das Festumer Banner, mit weißem Schwan auf Rot und die Hausfahne des Hauses Stoetrebbrandt erwähnt, der silberne Falke auf Rot, da man beide ebenfalls oft über bornländischen Schiffen oder Besitzungen antrifft.)

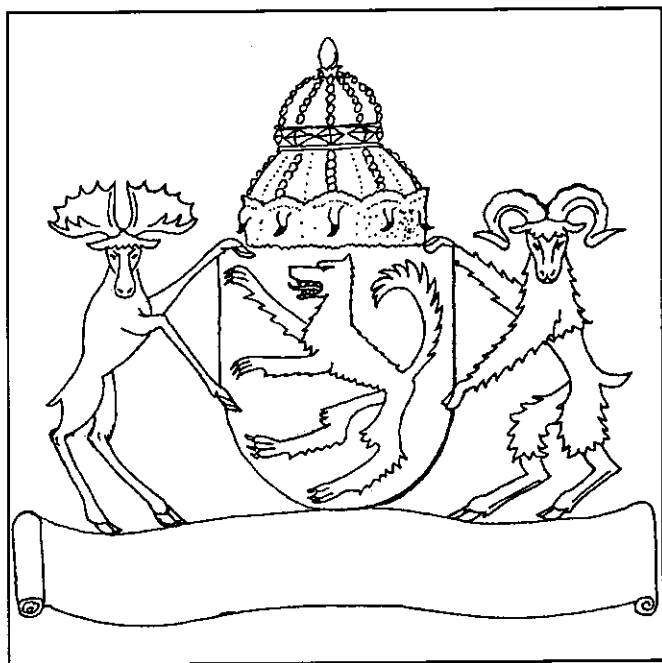
Im Großen Wappen des Bornlandes, wie es auch das Staatssiegel zeigt, wird der Schild zur (heraldisch) Rechten von einem Elch, zur Linken von einem Walbergwidder gehalten. Auf einem solchen Schild ruht der altherwürdige Marschallshelm, angeblich das Werk eines Arivorers



Schmiedes, der dem jeweiligen Adelsmarschall bei vornehmen Anlässen als zeremonielle Krone dient. Über der Stirn trägt der mit edlen Pelzen gefütterte und kostbaren Steinen besetzte Marschallshelm zu Ehren Rondras den großen Smaragd 'Nordian'.

Der berühmteste Bernstein des Bornlandes dürfte die 'Falkenträne' sein – wie es heißt, eine zu Stein gewordene goldene Träne Ucuris, die dieser angesichts der Lästerungen der Goblins vergossen hat. Dieser zweite Stein war es auch, der einst die Kaiserkrone Rauls von Gareth schmückte und den das Bornland bei seiner Unabhängigkeit zurückerhielt. Heute leuchtet er, reich verbrämt, an einer goldenen Kette, die bei offiziellen Anlässen dem Adelsmarschall voran getragen wird und die dieser nur zu den allerseltensten Gelegenheiten um den Hals trägt – immer dann, wenn in ritueller Weise das ganze Freie Bornland verkörpert werden soll.

Ein weiteres bedeutendes Symbol des bornischen 'Staats'-Gefüges ist die Große Einung: Da es zur Zeit der Unabhängigkeit keine einzelne Person oder Adelsfamilie gab, der die Führung des Landes natürlicherweise zugefallen wäre, sich eigentlich alle Adligen rangmäßig gleich dünkten und auch die reiche Stadt Festum einiges mitzureden hatte, bedurfte es zäher Schacherei, bis eine Einigung zustande kam. Diese wurde in einer Urkunde dokumentiert, die schon ob ihrer Größe Beachtung verdient, hat man doch eine ganze(!) fein gegerbte Elchhaut beschriftet. Doch nicht die eigentlichen Bestimmungen dieses Adelsvertrages benötigten so viel Platz – denn so viele bindende Grundsätze sind darin gar nicht enthalten –, nein, es sind die Unterschriften von weit über hundert Junkern und Rittern, Freiherrn und Grafen, die die Urkunde zieren und deren Siegel am gesamten Rand



befestigt sind und auf ihren Pergamentstreifen in alle Richtungen abstecken, was dem nur bei besonderen Anlässen präsentierten Dokument auch den Spitznamen 'Igelbrief' eingetragen hat.

Denn abseits solch feierlicher Zeremonie mag es überraschen, mit welcher viel liebevoller Familiarität die Bornländern ihren Staats-

symbolen begegnen – so sehr, daß es Auswärtigen schnell als derber Hohn erscheint. So wird der üppig geschmückte Marschallshelm oft auch gutmütig-spottend als 'Landesluster' bezeichnet, während nach uralter, heute völlig unerklärlicher Überlieferung Elch und Widder, die beiden Schildhalter, unter den Namen 'Borre' und 'Mulle' bekannt sind. Allein 'Knurze', der traditionelle Spitzname für den Hund im Wappen, geht wohl auf den gleichnamigen Hund der berühmten Marschallin Jadvige von Hummergarben zurück.

Meisterinformationen: Die Bornländische Politik im Spiel

Um es rundheraus zu sagen: Die Spitze des bornländischen Staates ist der Alptraum eines jeden Staatskundigen. Viele Jahrzehnte mit ständig wechselnden Adelsmarschällen haben dazu geführt, daß es zahlreiche Titel gibt, die von den Nachkommen des einstigen Amtsträgers als erblicher Besitz betrachtet und behandelt werden. Teilweise werden aber solche Ämter, diesen Ansprüchen zum Trotz, mit einem geeigneten Kandidaten neu besetzt, teils mit anderer Bezeichnung neu geschaffen. So oder so gibt es, um ein nivesisches Sprichwort zu zitieren, 'zu viele Häuptlinge und zu wenig Jäger': Würdenträger, die persönlich für die Überwachung eines immensen Themengebietes zuständig sein sollen, sind leicht zu ernennen, aber ausreichend Personal hat praktisch niemand von ihnen, so daß sehr viele dringliche Aufgaben des Adelsmarschalls einfach liegen bleiben bzw. von den betroffenen Adligen vor Ort erledigt werden, wenn nicht gerade jemand den Ehrgeiz (oder gar Patriotismus) besitzt, aus der eigenen Schatulle außenstehende Fachleute (oder Glücksritter) für eine Mission zu bezahlen.

Kurzum, was die Köpfe der bornländischen Führung angeht, können Sie beinahe nach Gutdünken verfahren – eine Liste der Adelskomture oder gar Vögte werden wir jedenfalls nicht veröffentlichen.

Aber wie funktioniert die bornische Politik denn nun tatsächlich? Auf den Einfluß Festumer Geldes wurde bereits hingewiesen, und das zu Recht: Wenn Sie einmal ein Szenario rund um die Adelsversammlung konzipieren, so sollten Sie den 'Werbern' der Festumer Magnaten erhebliche Aufmerksamkeit schenken, die gerne mittellose oder aber einflußreiche Adlige zu 'Vorträgen' und 'Empfängen' einladen, die meist darin bestehen, den Edlen systematisch mit gutem Essen und vor allem viel Meskinnes anzufüllen, während man ihm einhämmert, was eigentlich seine wahren Interessen seien und wie er bitteschön stimmen solle. Viele Adlige lassen das auch mit sich machen, und nur sehr wenige – wie Altmarschall Jucho von Dallenthin – machen eine wahre Kunst daraus, die widerstreitenden Interessen zu vergleichen und ihre Stimme(n) möglichst einträglich zu verkaufen.

Da 'Subtilität' auch für die erfolgreicher Kaufleute oft eher ein Fremdwort aus dem Bosparano ist, stoßen hier oft zwei Welten zusammen – der Handelsherr, der annimmt, daß er sich die ganze Welt kaufen könne, mit dem Junker, der davon ausgeht, daß sie ihm bereits gehöre. Daß hier ein gewisses Maß an Einschüchterung, Bestechung und Erpressung(versuch)en stattfindet, ist nur natürlich – und damit auch, daß Ihre Helden auf der einen oder anderen Seite hineingezogen werden mögen und die schmutzige Seite bornländischer Politik vielleicht schneller und gründlicher kennenlernen, als ihnen lieb ist.



Beziehungen zu anderen Staaten

Die 'Außenpolitik' des Bornlands ist, höflich gesprochen, einfach strukturiert: Was gut ist für Festum, ist gut für das Bornland. Denn eine Außenpolitik kann nur entstehen, wenn es zumindest eine Idee eines gemeinsamen Staates und irgendeine Form von zu solcher Politik ermächtigter Zentralgewalt gibt – beides aber ist im Bornland mit seinen rivalisierenden Bronnjaren und der schwachen Position des Adelsmarschalls (trotz aller Bemühungen des vormaligen Marschalls Jucho von Dallenthin und trotz des Charismas der jetzigen Marschallin Thesia) nicht der Fall. Und so bestimmen diejenigen die Außenbeziehungen des Bornlands, die ohnehin ständig mit auswärtigen Potentaten und Gewalten zu tun haben: die Festumer Handelsherren, allen voran das Haus Stoorrebrandt.

Damit ist auch klar bestimmt, daß die Außenpolitik des Bornlands nichts anderes ist als Handelspolitik, und schlimmstenfalls ist ein Krieg mit einer auswärtigen Macht die Fortsetzung des Handels mit anderen Mitteln. Da das Bornland seit den jüngsten Ereignissen von entweder unwegsamem oder borbaradianisch besetzten Gebieten umgeben ist und sich die Abhängigkeit vom Handel und der Seefahrt deutlich gezeigt hat, werden es wohl auch in Zukunft – trotz des sich abzeichnenden wirtschaftlichen Niedergangs – die Festumer sein, die die Beziehungen zum Ausland aufrechterhalten – jene Festumer, die sich schon seit Jahren zuerst als Festumer, dann als 'Kosmopoliten' und erst danach als Bornländer verstehen ...

Die Schwarzen Lande

Hier scheinen die Fronten klar zu sein: Mit Schwarz-Tobrien und Schwarz-Paavi liegt man im Krieg, auch wenn dieser sich seit der Niederschlagung der Urielschen Revolte auf gelegentliche Grenzscharmützel beschränkt. Es mag jedoch sein, daß es nicht allzu lange dauert, bis gleichermaßen geschäftstüchtige wie skrupellose Händler auch wieder Felle von der Letta und tobrische Schafe ein- und bornländisches Holz und Töpfereiwaren verkaufen, egal, wieviel Blut an einem solchen Handel klebt ...

Das Mittelreich

Noch vor wenigen Jahren waren die persönlichen (und oftmals verwandtschaftlichen) Beziehungen zu tobrischen und weidenschen Adligen die einzige Form der Außenpolitik, die von den Bronnjaren selbst betrieben wurde, doch nun, da Tobrien gefallen und der Goblinspfad kaum nutzbar ist und Perrium und Beilunk von See her nur unter Gefahren zu erreichen sind, hat sich das Bornland in eine Insel verwandelt. Das Garethher Kaiserhaus verdankt den aufrechten Bronnjaren seit der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden zwar viel, doch gibt es kaum eine Möglichkeit, diese Hilfe auch zu leisten, und so sind Pelzkarawanen von Norburg nach Trallop und ein gelegentlicher Konvoi von Festum nach Havena die wenigen Verbindungen, die den beiden Ländern noch geblieben sind.

Das Kalifat

Die besten Beziehungen unterhält das Bornland zweifelsohne zum Kalifat von Mherwed, denn zum einen hegt Malkillah III. keinerlei koloniale Ambitionen im Südmeer, zum anderen sind die Novadis wichtige Handelspartner: Ihnen mangelt es an gutem Holz, wohingegen die Bornländer Salz in größeren Mengen benötigen. Außerdem stehen beide Länder mit den Alanfanern auf Kriegsfuß und unterhalten spätestens seit Ardo Stoorrebrandt gute Beziehungen zu-

einander – so gut, daß selbst Kannemünde als Stadt der Ungläubigen fast im Herzen des Kalifats geduldet wird.

Aranien und Tulamidische Stadtstaaten

Nicht nur, daß man hier – namentlich in Zorgan, Khunchom und Thalusa – die besten Seesöldner anwirbt, auch sonst sind die Städte an Barun-Ulah, Mhanadi, Gadang und Ongalo wichtige Handelspartner des Bornlands, stellen sie doch die Hauptquelle für Luxusgüter aller Art wie Tee, Teppiche und vielerlei Gewürze (ganz zu schweigen von aranischem Weizen) dar. Die Siedlung Mhanerhaven am nördlichsten Arm des Mhanadi wurde eigens zu Handelszwecken gegründet und gilt auch gewissermaßen als 'Kolonie'; es hat sich jedoch als einigermaßen schwierig herausgestellt, die tulamidischen Flußkapitäne dazu zu überreden, diesen götterverlassenen Handelsposten anzulaufen, anstatt in Khunchom ihren Geschäften nachzugehen. Von daher kann auch Großfürst Selo gelassen diesen Versuch übersehen, die Hafenzölle in seiner Stadt zu umgehen. (Der Verlust des maraskanischen Hafens Boran, der eine beliebte Zwischenstation auf dem Weg nach Port Stoorrebrandt war, hat die wichtige Stellung Khunchoms zudem noch gefördert.)

Das Horasreich

Wenn man auch in bestimmten Bereichen gerne einmal Wissen und Waren austauscht und einen die Gegnerschaft zur Schwarzen Allianz verbindet, so ist das Wiedererstandene Reich des Horas mit seiner mächtigen Handelsflotte doch der schärfste Konkurrent des Bornlands, sowohl in der Rivalität um die modernsten Schiffstypen als auch (vor allem) in Fragen der Südmeerkolonisation und des Seehandels. Mit den Ansprüchen Amene-Horas' und der momentan prekären Lage des Bornlands sind es wohl nur Al'Anfa und die Borbaradianer, die bislang Gefechte zwischen Kusliker und Festumer Schivonen verhindert haben. Nichtsdestotrotz ist der horasische Botschafter zu Festum eine angesehene Persönlichkeit, und auch die Gerüchte um ein 'Colonial-Concordat' wollen nicht verstummen, auch wenn beide Seiten solche Verhandlungen auf das Heftigste dementieren.

Al'Anfa, Charypso und Mengbilla

Wenn auch der Krieg mit der Schwarzen Allianz, in den das Bornland während des Khomkrieges verwickelt wurde, offiziell beendet ist, so kann man doch nicht von normalen oder gar freundschaftlichen Beziehungen zwischen den beiden Staaten sprechen, denn zum einen schwelt noch immer der Streit um den Besitz verschiedener Waldinseln, zum anderen setzen beide Staaten Kaperkapitäne ein, um den Handel ihres Gegners zu schädigen. Und einem Festumer Kapitän, der irrtümlich die *schwarz-goldene* Flagge Al'Anfas für eine *schwarz-rote* der Borbaradianer hielt, wird ein solcher peinlicher Irrtum gerne nachgesehen – und wenn's auffällt, zahlt man aus den mittlerweile weiterverkauften Waren ein Sühnegeld ...

Thorwal

Hier von 'Beziehungen' zu sprechen, wäre reichlich übertrieben. Zwar handelt man bisweilen in Riva mit ihnen, andererseits sind auch die Taten eines Atmaskot Blutsäufers auf beiden Seiten nicht vergessen, so daß gegenseitige Piraterie hin und wieder vorkommt. Ansonsten hat man deutlich voneinander abgegrenzte Territorien und Interessensgebiete – und in der Schwarzen Allianz einen gemeinsamen Gegner.



Das bornländische Kolonialreich

Diese Bezeichnung ist, nun ja, etwas hoch gegriffen für die Kette von Handelsposten, die das Bornland, genauer: die Stadt Festum, besser noch: das Handelshaus Stoerrebrandt, entlang der Küste des Perlenmeers unterhält, denn trotz der Ansprüche auf einige Eilande der Waldinselkette zählt zu den bornischen Kolonien kein nennenswerter Landbesitz.

Die übliche bornländische Praxis ist daher auch die Neugründung von Handelshäfen (weitgehend autonom, nach Festumer Recht und unter nomineller Oberhoheit der Festumer Colonialcompagnie), die dann versuchen, mit den Einheimischen ins Geschäft zu kommen, indem sie diesen vor Ort nicht vorhandene Waren anbieten (und die Kolonisten sind häufig gewitzt genug, einem Utulu eine Lockenschere aufzuschwatzen) und dafür preiswert die Schätze des Landes aufzukaufen. Jede der Siedlungen ist hinreichend befestigt und wird von einem Kontingent aus Mietlingen und Bürgerwehr geschützt, dazu kommen meist Hafen- und Werftanlagen, um allen bornländischen Schiffen zumindest eine einfache Überholung zukommen zu lassen. Die bornländischen Handelsposten sind im einzelnen:

Kannemünde: die älteste und erfolgreichste Siedlung an der Mündung des Chaneb in die Tränenbucht (daher der Name); von den etwa 1.800 Einwohnern sind gut 1.300 bornische Siedler, die auch große Teile ihrer Kultur mitgebracht haben, so daß man hier eine interessante Vermischung Festumer und tulamidischer Lebensart beobachten kann. Kannemünde ist die Drehscheibe des Salzhandels mit Unau.

Port Stoerrebrandt: Die jüngste 'Kolonie' auf der Waldinsel Itoken, gegründet im Sommer 966 BF durch Vikko Stoerrebrandt, ist gleichzeitig die erfolgreichste. Zu den etwa 640 bornländischen Kolonisten kommen noch etwa 2.000 Miniwatu-Eingeborene als 'Untergebene der Krone', die die von den Bornländern erworbene nördliche Inselhälfte bewohnen. Von Itoken, dem Ursprungsland für Kostbarkeiten

wie Hesindigo, Mir-Theniok und der Ittok-Knolle, erstreckt sich der bornische Einfluß auch auf die Nachbarinsel Javalasi, die nominell zu Trahelien gehört. Port Stoerrebrandt ist der traditionelle Hauptstützpunkt der 'Seewölfe', der berühmten Festumer Piratenjäger.

Mhanerhaven: Gegründet, um die Hafen- und Speicherzölle in Khunchom zu umgehen, ist dieser kleine Handelsposten am nördlichsten Mhanadi-Arm (etwa 550 Einwohner) nie zu wirklicher Bedeutung gelangt – wieso sollte ein tulamidischer Kapitän auch dieses verschlafene Nest anlaufen, wenn doch Khunchom mehr Vergnügungen und dazu einen besseren Gewinn verspricht. Also dient Mhanerhaven in erster Linie dem Handel mit Anchopal und Gorien und als Flottenstützpunkt für den Schmuggelverkehr nach Maraskan.

Port Kellis: Diese Siedlung (etwa 350, fast durchgehend militärisch geschulte Einwohner) am östlichsten Ausläufer der Echsen Sümpfe bewacht als Küstenfestung vor allem den Eingang zur Tränenbucht und dient dem Handel mit den Achaz. Seit dem Khomkrieg, in dem die Al'Anfaner die mit Port Kellis verbündete Stadt Port Corrad besetzten, dient diese Siedlung fast ausschließlich der Festumer Flotte als Stützpunkt und Werft.

Wie bereits erwähnt, geistert seit einiger Zeit das 'Colonial-Concordat' zwischen Horasreich und Bornland durch die Nebel der Gerüchteküche, ein Vertrag, der angeblich für die liebfeldische Seite Liegerecht für die Schiffe der horasischen Süd-Aventurien-Compagnie in Port Stoerrebrandt, Landnahmerecht auf der Insel Token, zwei unbedeutendere Stützpunkte und – was vermutlich am schmerzlichsten wiegt – das Geheimnis um die Haltbarmachung des Mir-Theniok bringen soll, während das Bornland die Lage der – von der horasischen Admiralität geheimgehaltenen – Insel Korelkin erfahren soll. Dieses Gerücht hält sich so hartnäckig, daß es entweder von den Alanfanern ausgestreut wurde oder doch ein Körnchen Wahrheit enthält ...

Handel und Handelsgüter

Festum und Stover Regolan Stoerrebrandt haben das Bornland in den vergangenen Jahrzehnten mehr denn je zuvor zu einem großen Faktor im Handelsgeschichten Aventuriens verholfen. (Von dem stoerrebrandtschen Kurkuma-Monopol, das leider seit dem Fall Kurkums keine Einnahmen mehr bringt, da außer an wenigen Orten nahe Shamaham kein echtes Kurkuma mehr produziert wird, ist leider nichts übrig.) Vor den Zyklopeninseln, vor der Kolonie Port Stoerrebrandt im tiefen Südmeer und bis hoch nach Perricum und Festum sind bornländische Koggen auf allen Meeren allgegenwärtig – oder vielmehr, waren es bis vor kurzem.

Doch zunächst zu den Handelsgütern und dem Binnenhandel. Das Bornland ist bekannt für seine billige Karenleder- und Kwassetzproduktion, Pech und Teer aus den Rotaugensümpfen und Salz aus dem Ehernen Schwert. Etwas teurer sind Kirschen, Erdbeeren, Walnußöl aus den Walsachauen, Honigmet und Kirschwein, Meskinnes und Ingerimms Donnerschlag (aus Vallusa), ebenso Wolfs- und Bärenpelze, Hartkäse, Bornstör und geräucherte Tobritzen (aus Born und Misa). Auch Holz von Tanne, Festumsföhre und Lärche hat es hier genug, daneben das edle Walnußholz aus dem Überwals, während aus der Roten Sichel Schiefer für teure Dächer und zur Verwendung als Schreibtafeln stammt.

An wertvollen Gütern hat das Bornland Kartoffeln zu bieten, um Vallusa herum gedeiht der wilde Knoblauch, der (mittlerweile selten

gewordene) Bjaldorner Waldschrat ist ein edler Likör, Norburger Riesen, Drauhager und Ilmensteiner sind teure Pferde aus den jeweiligen Regionen. Honig und Wachs werden von den weiter entfernten wohnenden Leibeigenen als Abgaben entrichtet, da sie nicht verderben. An Nahrungsmitteln seien der geräucherte Bärenschinken, Lachs aus Born und Walsach sowie Ikra genannt. Kostbar sind ebenso die Fuchspelze, Nerz, Zobel, Silberbock und Hermelin, die von firnelfischen Jägern geliefert werden, aber auch gerne von bornischen Waldläufern (die Firnelfen weigern sich übrigens, den Schneclaurer zu jagen).

Begehrte Steine und Erze hat es hier allenthalben: Marmor in Rot und Schwarz aus dem Ehernen Schwert, Eisenerz aus der Roten und Gelben Sichel (in letzter Zeit seltener), Kupfer aus den Ausläufern der Drachensteine (sehr kostbar, da gefährlich), dazu Gold aus den verschiedenen Flüssen des Nordens. An der Küste des Perlenmeeres findet man häufig Bernstein (mit und ohne Einschlüsse), während in fast allen Gebirgen edle Steine gefunden werden können.

Allgegenwärtig sind im ganzen Bornland die norbardischen Händler, die mit großen Rucksackgestellen, Hundekarren oder -schlitten oder gleich mit Kaleschkas von Dorf zu Dorf wandern oder fahren, um dort Haushaltswaren zu verkaufen. Kostbareres Gut wird meist bestellt und bei der nächsten Reise mitgebracht, worauf man manchmal ein halbes bis ein ganzes Jahr warten muß.



Wären die bornischen Koggen und Händler einst allgegenwärtig im Perlenmeer, wagen heutzutage nur noch große und gut bewachte oder bestückte Konvois die Passage. Die Dunklen Horden haben die ganze ehemals tobrische Ostküste des Kontinents in ihrer Hand, so daß Pericum, Beilunk und Zorgan die nächstgelegenen freien Häfen außerhalb des Bornlandes sind, wobei speziell Zorgan gerne als Zwischenhalt gewählt wird.

Das Land zwischen Born und Walsach befindet sich in einer schweren Lage. Im Norden dräut das Eisreich, im Süden die Dunklen Lan-

de, zwischendrin nur eine schmale, gefährliche Passage durch die Grüne Ebene nach Riva und Donnerbach – und der Seeweg ist ähnlich gefährlich. Norburg und die Städte entlang der Bornstraße werden in Zukunft sicherlich als Binnenhandelsstädte aufsteigen und den Rang Festums in gewissem Grad gefährden. Die Handelsmacht Festum ist bedroht – nur gut, daß in Zeiten wie diesen Stover R. Stoerbrandt demonstrativ seinen nominellen Hauptsitz in der Stadt beläßt, zum Zeichen seiner unumstößlichen Treue zu seinem Heimatland.

Von den Gesetzen und der Rechtssprechung

Eine allgemeingültige Gesetzgebung wie das Kaiserliche Recht des Mittelreiches ist in bornischen Landen gänzlich unbekannt. Zwar liegt die Oberhoheit hier in den Händen der Adelsversammlung, und deren Beschlüsse besitzen, dem Papier nach, im gesamten Bornland Gültigkeit – doch in der Realität werden die von der Versammlung diktierten Gesetze meist nur in Fällen angewandt, die nicht vom jeweiligen regionalen (meist ungeschriebenen) Recht, dem 'Alten Ouwemaser Brauch' oder der 'Gemeinen Elkauersitte', erfaßt werden.

Von dieser laxen Gesetzesauslegung ausgenommen sind die Freien Städte Festum, Norburg, Neersand und Firunen; hier sitzen studierte Gelehrte, die sich mit Leib und Seele dem geschriebenen Recht verpflichtet fühlen.

Für diese Freien Städte ist das Gut- und Blutgericht im Festumer Rathaus zuständig. Seine Kammern richten über Straftäter, schlichten Streitigkeiten der wohlhabenderen Bürgerschaft und sitzen, mit gewichtiger Miene und von patriotischem Geist durchdrungen, über Rechtsfälle aus den Kolonien zu Gericht. Neben diesen *Standsprechern*, die ganzjährig zu Festum tagen, kennt die Jurisdiktion des Freien Städte auch noch *Fahrsprecher*, die im Sommer über Land reisen, nach Norburg, Firunen oder Neersand, und dort den Einfluß Festums auf die Rechtssprechung sicherstellen. Als Schöffen und Bürgen freilich bedienen sich auch die Fahrsprecher ortsansässiger Bürger; hierbei handelt es sich um angesehene Ämter, die oft innerhalb der Familie vererbt werden.

Verstöße gegen die Marktordnung auf dem Großen Markt zu Festum werden vom Marktgericht direkt geahndet; als Mittel der Rechtsfindung dient hier die 'Urwaage', eine gewaltige Wäganlage zwergischer Mechanik, mit der selbst Quadergewichte auf das Gran genau abgewogen werden können.

Der *Kleine Marschalkenhof* schließlich, für dessen Richterbank jeder Adelsmarschall einen neuen Richter auf Lebenszeit ernannt, entscheidet in zweiter und letzter Instanz, wenn eines der oben genannten Gerichte von langbefolgten Grundsätzen abweichen möchte, und ist für seine zähen, langwierigen Verhandlungen berüchtigt, die jeder Urteilsfällung vorhergehen. So wurde etwa erst unlängst, im Jahre 1017 BF, den Exilmaraskanern von offizieller Seite die Ansiedlung in Festum erlaubt – dreißig Jahre nach ihrer Flucht ...

Darüber hinaus sollte noch die *Unbeschränkte Komturenbank* erwähnt werden, einst das höchste Gericht des Theaterordens, das immer dann zusammentritt, wenn es einen der mächtigsten Adligen zu richten gilt, der sich nie dem Spruch der Adelsversammlung unterwerfen würde. Richter sind die Oberhäupter der Geschlechter von Ilmenstein, von Notmark und von Geestwindskoje sowie der Meister des Bundes der Senne Bornland. Seinen Namen trägt das Gericht, weil Richter, Kläger und Beklagter zusammen an einer Tafel sitzen, also niemand vor die Schranken des Gerichtes tritt.

Hängt auf dem Lande auch die Schärfe eines Urteils entscheidend vom Charakter (und der Tageslaune) des Bronnjaren ab, so ist wohl allen bornischen Regionen gemein, daß Felddiebstahl als schweres Vergehen gilt: Wo das Klima nur geringe Erträge zuläßt, schlägt das Entwenden von Feldfrüchten härter zu Buche als in südlichen Gefilden, denen die Herrin Peraine gnädiger gestimmt ist.

Zu guter Letzt seien hier noch einige Beispiele bornischer Gesetzgebung angeführt:

— 'Fahrende' Nivesen und Norbarden unterliegen, wenn Sie sich mehr als fünf Meilen von einem Herren(Richter-)sitz aufhalten, der Gerichtsbarkeit der Kronvögte, die über die 'Fahrenden' nach Festumer Recht urteilen.

— Die Schauspieler der Festumer Stadtbühne – scharfzüngig allesamt – können sich vor Beleidigungsklagen weitgehend sicher fühlen, denn Klage und Urteil gegen sie müssen hesindegfällig gereimt sein.

— Gutsherren sind verpflichtet, jeden Strauch des Morgendorns in sicherer Entfernung zu umfrieden.

— Das Gesetz, um den Wert des Goldes zu wahren, Herrn PRAios zur Ehr untersagt 'jedwedem Alchymiker die Golderzeugung', denn nur die Seltenheit des Edelmetalles garantiere seinen praiosgefälligen Wert. Daß hier die Festumer Werkstatt des 'Roten Salamanders', die sich unter anderem der Goldreinigung verschrieben hat, auf einem schmalen Grat zum Gesetzesverstoß wandelt, steht außer Frage – und manche munkeln, allein die Freigiebigkeit, mit der die Alchimistenwerkstatt den Gerichten goldhaltige Gesteinsklumpen zur Verfügung stellte – wie es heißt, zu Prüfungszwecken –, habe bislang ihre Schließung abwenden können.

Das bornische Heer

»So viele Stander, Wimpel, Banner, Fahnen und Flaggen mit unterschiedlichen Heereszeichen wie im Bornland habe ich noch bei keiner anderen Armee Aventuriens gesehen. Neben den Zeichen der Krone habe ich mehr als zehn Dutzend verschiedene Wappenbilder des Adelsaufgebots und der Bauernwehren zählen können. Ein heilloses Wirrwarr, aber hübsch anzuschauen!«

— Seine hochwohlgeborene Exzellenz Helme Haffax, Graf zu Wehrheim, Kaiserlicher Reichsmarschall, nach seiner Rückkehr von einer Truppenparade im Märkischen.

Anders als im Neuen oder dem Horasreich existieren im Bornland keinerlei Garderegimenter oder andere Formen stehender Heere, sieht



man einmal von den Garden der freien Städte (16 Banner) und den Seesoldaten (vier Banner) ab. Statt dessen setzt sich die Armee des Bornlands aus den Provinzstreitkräften der landbesitzenden Adligen zusammen, die im Gefecht auch von selbigen geführt werden (was nicht unerheblich für das heillose Durcheinander in so mancher Schlacht verantwortlich war). Nominell werden die Heere der einzelnen Landesteile zwar in Kriegszeiten von den Adelskomturen geführt, doch ist diese Bestimmung reine

Makulatur, denn die in solchen Zeiten ausgehobenen 'Truppen' sind ohnehin von den Schulzen oder Schützen auf 'ihren Bronnjaren' eingeschworen worden.

Wenn der Ruf der Adelsversammlung erschallt, ist es für die Adligen des Bornlandes an der Zeit, ihren Beitrag für die militärische Leistungskraft der Heimat zu erbringen: Die Bronnjaren rüsten sich und ihre Vertrauten als Schlachtreiterei, die Angehörigen des Niederadels mit ihrem Gefolge stehen als Schlachtschützen bereit, je nach pe-



Bornländische Truppen: Festumer Gardist, leichtgerüsteter Bronnjar, Reiter der Geflügelten, Kämpferin der Bürgerwehr Firunen



kuniärer Lage beritten oder auch nur zu Fuß. Aus dem Stand der Leibeigenen werden die Bauernwehren rekrutiert, während die Freibauern und Stadtbürger (der einem Bronnjar untertanen Städte) meist die Bogen- und Armbrustschützen stellen. Nominell müssen die 'Provinzen' folgende Truppenstärken aufbieten (wobei, das sei angemerkt, dies selbst in Friedenszeiten nie gelang, und es jetzt, nach dem Bürgerkrieg, schlechterdings unmöglich ist):

Sewerien: 3 Halbschwadronen Geflügelte, 10 Lanzen* Ritter, 2 Schwadronen Dragoner (Schlachtreiter), 2 Schwadronen Ulanen (Schwere Reiterei), 2 Schwadronen Kyrasser (Leichte Reiterei), 5 Banner Schlachtschützen zu Fuß, 12 Banner Bauernwehr, 2 Kompanien Bogenschützen

Mark: 5 Lanzen Ritter, 1 Schwadron Dragoner, 2 Schwadronen Kyrasser, 5 Banner Schlachtschützen zu Fuß, 10 Banner Bauernwehr, 4 Kompanien Bogenschützen, 1 Kompanie Armbrustschützen

Festenland: 8 Lanzen Ritter, 1 Schwadron Dragoner, 1 Schwadron Ulanen, 2 Schwadronen Kyrasser, 5 Banner Schlachtschützen zu Fuß, 10 Banner Bauernwehr, 3 Kompanien Bogenschützen

*) Eine Lanze besteht seit altersher aus einem Ritter, zwei Knapen, einem Pagen, einem Weibel, drei Waffenknechten und zwei Bogenschützen

Der ganze Stolz des bornischen Heeres ist die Schwere Reiterei, deren berühmteste 'Einheit' zweifelsohne die legendären *Geflügelten* sind (siehe unten), denn vor jenen fürchtet sich jedweder Feind am meisten:

«Weh Euch, sage ich, wann dero Geflügelte kommen! Weh Euch! Der Klang alleyn der donnernden Hufe laeszt eyn gegnerisch Heer vor Angst erzittern, unt ist ihr monoton-dumpffer Singsang 'Rondra! Rondra!' fürchterregender als thorwalsches Schlachtengeheul. Unt bey dem ersten Anblick herangaloppiender Geflügelter laeszt es manch tapfern Soldaten vor Schreck das Blut in den Adern gefrieren, bis sie wie vom Schlagflusz getroffen todt umbfallen. Denn leybhaftiglich seyn sie geflügelt: eyn jeder von ihnen besitzet zwey derer Schwingen – welche sindt entweder vom Drach, vom Aar oder vom Schwane, welche hoch aufragen gar über Helm unt Helmeszier unt kñnn sich der Reyter erheben von seynem Thiere unt steygen hoch in die Luefthe.»

—aus dem Codex Armoricus Arivorius, 490 BF

Nun gibt es zwar nur rund hundert 'Geflügelte' im Bornland, doch gibt es wohl kaum ein Reiterheer in ganz Aventurien, das der 'gewöhnlichen' bornischen Adelsreiterei Paroli bieten könnte*: Zu gut verstehen sich die bornischen Dragoner auf den Lanzensturm, zu gut die Kyrasser auf die 'Eschenfurter Wende' – letzteres ein Sturmangriff zu Pferde, bei dem die Reiter einen Hagel von Wurfspeeren in die gegnerischen Reihen werfen, dann abdrehen und der nächsten Reiterwelle das Feld räumen.

Meisterinformationen: Die Geflügelten

Ruhm und Tradition der »Geflügelten« sind einmalig in ganz Aventurien. Keine mittel- oder altreichische Einheit – weder die legendäre *Ferdokei Garde* noch die weidenschen *Rundhelme* oder die liebfeldische *Horasgarde* (die alle einen exquisiten Ruf genießen!). Wer zu ihren Reihen zählt, ist von uraltem sewerischen Adel (meist aus dem Junker- oder Baronsstand), und die Flügel vererben sich in den meisten Bronnjarengeschlechtern nunmehr seit über fünfhundert Götterläufen vom Vater auf die Töchter und von der

Mutter auf den Sohn. Nur dann, wenn ein Flügelreiter keinen Nachfolger vom gleichen Blut benennen kann (oder will), werden die Flügel an ein neues sewerisches Haus verliehen – und dies mag nur einmal in hundert Jahren geschehen. Es sei einfacher, sagen manche, Kaiser im Mittelreich zu werden, als aufgenommen zu werden unter die Geflügelten ...

Die Geflügelten verbindet vor allem die Tradition mit ihren Befehlsgn, die sie *Flügelträger* oder *Gebietiger* rufen (was aus der Zeit des Theaterordens stammt). Wenn man die Grafen von Ilmenstein, Ask und Notmark noch im Mittelreich als die wichtigsten Bronnjaren Seweriens kennt, dann zu einem Gutteil wohl deswegen, weil diesen Edelleuten die Geflügelten auf Gedeih und Verderb in jedwede Schlacht folgen – und daß die Geflügelten ihre Treue zur Herrin Rondra über ihren Gefolgschaftseid stellen, ist bislang nur sehr selten vorgekommen. Sind also Bronnjaren wie die Grafen von Schosko oder die Barone von Firunshag nominell reichsunmittelbar und allein dem bornischen Adelsmarschall untertan, so verbindet sie als Adlerflügelreiter doch eine starke Treue mit dem Grafengeschlecht Ilmenstein.

Während die Landwehren und Schlachtschützen im Kriege ihrem Bronnjaren oder dem Komtur unterstehen, gehorchen die Geflügelten allein dem 'erwählten Flügelträger'. Jedes der drei Gebietiger-Geschlechter hat im Laufe der Zeit etwa zwanzig Geflügelte um sich versammelt, so daß die Geflügelten summa summarum kaum mehr als eine Schwadron zählen.

Die 'magische Wirkung', die die Flügel mit sich bringen (gerüch-teweise sind dies ein erstaunlich feines Gehör, eine ungeheure Seh-schärfe und überdies eine sagenhafte Geschwindigkeit von Roß und Reiter), ist bis heute halb sagenhaft, halb erwiesen. So berichteten die Soldaten, die in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden fochten, einhellig, es habe ein feines Singen – wie von Silberschwänen – fern in den Lüften gelegen; andere wiederum wußten zu erzählen, daß unter den Hufen der Rosse der Grund wie eine Pauke erzittert sei.

Nichtsdestominder wurden die Flügel bislang nur selten in der Schlacht erprobt (meist reicht ihr Erscheinen, um sämtliche Kon-trahenten augenblicklich 'zur Vernunft' zu bringen) – abgesehen von den Zeiten der Priesterkaiser, als sich die rondragefähigen Bronnjaren Seweriens alltäglich verlustreiche Scharmützel mit den Schergen des Sonnenmarschalls Praioslob lieferten und sich damit mit unsterblichem Ruhm bedeckten!

Die Grafen von Ilmenstein zogen mit ihren Geflügelten in den Kaiserlosen Zeiten hinab zur Misagrenze, ohne sich jedoch in ein Scharmützel verwickeln zu lassen; der Graf von Ask gürtete seine Flügel auf der 'Drachenhatz von Notmark', die vor wenigen Jahren stattfand, und zog mit seiner Schwadron dem Prinzen Brin zu Hilfe, als jener gegen den Grafen Answin stritt; von den Notmärker Geflügelten hingegen weiß man, daß sie in den letzten hundert Jahren kein einziges Mal in die Schlacht gezogen sind.

Zum erstenmal stritten alle drei Flügelträger und ihr Gefolge gemeinsam in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden (die im Roman **Das zerbrochene Rad** ausführlich geschildert wird). Die derzeitigen Gebietiger der Geflügelten sind Gräfin Thesia von

*) Hier sei ganz nebenbei auch noch einmal der Versuch des Obristen Jergan Radab erwähnt, Teile der Reiterei mit Elchen auszustatten, weil diese ein kämpferisches Gemüt besäßen und auf den schweren Boden besser eingestellt seien. Oberst Radab wurde nahegelegt, seine Laufbahn beim Widderorden fortzuführen, was er, Gerüchten zufolge, auch getan hat.



Ilmenstein (Adlerschwingen), Graf Wahnfried von Ask (Drachenschwingen) und Graf Alderich von Notmark (Silberschwanenflügel; keine glückliche Wahl, wie manche sagen ...). Ein bekannter Recke der Geflügelten ist Rittmeister Albin Baerow von Litwinski, der gleichzeitig auch Oberst der Festumer Garde ist und dem man ein vorbildliches Maß an Aufrichtigkeit und Verlässlichkeit nachsagt. (Dabei darf aber auch nicht verschwiegen werden, daß er in Denken und Handeln nicht so wendig ist wie sein Vater, der einst der Fechtmeister von Thesia von Ilmenstein war.)

Im Spiele eignen sich die Geflügelten vor allem als farbenprächtiges Schauspiel, als Retter in der Not und Quell unendlicher Mären, Legenden und Geheimnisse – zumal jetzt, wo Nord- und Südgrenze des Bornlands gegen den Dämonenmeister bewacht werden müssen. Natürlich könnten die Helden auch bezeugen, wie ein ehrgeiziger Bronnjar sich unbedingt in den Besitz eines Flügelpaares setzen möchte, und eben dieses Begehren unterbinden. Daß ein Spieler-Held in die Reihen der Geflügelten aufgenommen wird, ist jedoch höchst unwahrscheinlich ...

Interessanterweise gibt es im Bornland weder Schanztruppen (eine Aufgabe, die meist die Bauernwehren übernehmen müssen) noch Botenreiter (meist ein Dienst für die Pagen der Ritter) und, von den städtisch besoldeten Seesoldaten abgesehen, auch keine maritimen Truppen. Die Wacht- und Zollschiffe auf Born und Walsach sind entweder von den reichen Kaufherren direkt bezahlt oder der Flotte oder dem Widderorden zugeordnet.

Als weitere **Ordenskrieger** wären im Bornland noch die gut 50 Ardariten in und um Vallusa zu nennen, die etwa 100 Mitglieder des Ordens der Jagd zu Ask, die am Walsach stationierten Krieger des Widderordens, einige versprengte Golariten und Draconiter (meist an der märkischen Südgrenze zu finden), dazu mehrere lokale Orden, die – so sie sich überhaupt dem kriegerischen Dienst gewidmet haben – selten mehr als ein Dutzend Streiter umfassen.

Söldner waren im Bornischen eigentlich schon immer verpönt, aber seit dem Bürgerkrieg, als die Mietlinge vor allem in den Reihen des Verräters Uriel zu finden waren, gilt für einen aufrechten Bronnjar schon der Gedanke an solche Kämpfer fast als Sakrileg.

Die Abgänger der **Kriegerakademien** (namentlich der zu Festum und zu Neersand) wiederum, die in anderen Ländern oft den Kern der Garderegimenter bilden, landen entweder (als Bürgerliche) bei der Festumer Garde oder schwören (als Adlige) einem Bronnjar einen Eid, in der Hoffnung, vielleicht dereinst mit einem Flecken Land belohnt und belehnt zu werden. Davor allerdings – praktisch als Abschluß ihrer Lehrzeit – verbringen die meisten ein Jahr beim Widderorden auf den zugigen Festen am Walsach. Und nicht wenige suchen ihr Glück in der Fremde ...

Die Flotte des Bornlands

Spätestens seit der 'Festumer Drachenhatz' der Jahre 925 – 928 BF wissen die Bornländer, daß der Reichtum ihres Landes vom Seehandel abhängt und Piraten für sie existenzbedrohend sind. Im Gegensatz zu Kaiserreich, Horasreich und Aranien kann und will sich das Bornland keine Flotte aus reinen Kriegsschiffen leisten, und so sind die bornländischen Schiffe immer Kriegs- und Handelsschiff zugleich, wobei die Grenze zwischen 'bewaffneten Kauffahrern' und 'lasttragenden Kriegsschiffen' eher fließend ist.

Nach den Vorgängen im Perlenmeer, die die gleichnamige Flotte des

Ausrüstung und Ausbildung

Während die Truppen des Adelsaufgebotes grundsätzlich blendend ausgestattet sind und die Adligen auch durch Turniere, persönliche Fehden und die Großwildjagd ihre Kampfkraft erhalten und verbessern, kann man beides von der Bauernwehr keineswegs behaupten: Viele ihrer Angehörigen haben ihre Waffen selbst mitbringen müssen, und da ein Leibeigener keine Waffe besitzen darf, hat dies zur Folge, daß sich ein Gegner unter Umständen den wütenden Hieben eines Stallknechts ausgesetzt sieht, der verbissen Dreschflegel oder Mistforke schwingt! (Es sei jedoch erwähnt, daß die meisten Schmiede durchaus in der Lage sind, binnen kürzester Zeit aus Sensen Sturmsensen oder aus einfachen Dresch- wuchtige Kriegsflügel herzustellen, was jedoch nicht heißt, daß die Bauersleute damit umzugehen verstünden.)

Und was die Rüstung angeht, so stellen mit Stroh gefütterte dicke Wämser schon das Maximum bäuerlicher Schutzaffen dar – die meisten Bauern dagegen sind in erster Linie durch eine gehörige Schicht Schmutz auf dem Leib geschützt ...

Während die sewerischen Bronnjaren ihren Leibeigenen so sehr mißtrauen (ob zu recht oder nicht, sei dahingestellt), daß sie selbst Stockkämpfe der jungen Burschen und Mädels gerne mit Rutenstreichen bestrafen, findet man in der Mark, wo auch das Landvolk noch vom Pioniergeist beseelt ist, und im rondrianisch-hierarchischen Festenland jeweils eine Kaserne, in der von den Werberrn der Krone willkürlich ausgewählte junge, kräftige Bauern oder Stadtleute ein halbes Jahr lang ihren 'Dienst' ableisten müssen.

Der 'Dienst' in einer solchen Kaserne besteht in erster Linie aus Strammstehen, Exerzieren und Latrinenputzen (bzw. Hoffegen, Wändetünchen oder Waffenpolieren), was bei den Soldaten nur wenig militärische Kenntnisse, dafür aber umso mehr Unbehagen vor dem 'bunten Rock' (eigentlich einem einfachen grauen Kittel) hinterläßt.

In jeder der beiden Kasernen (bei Sirmgalvis bzw. Harden) sind jeweils etwa 200 Männer und Frauen stationiert, die von einem halben Dutzend adligen Offizieren und einem Dutzend Sergeanten kommandiert werden. Zur Aufrechterhaltung der Disziplin sind drakonische Strafen üblich, die bisweilen gar das Maß übertreffen, in dem der Bronnjar seine Hörigen schindet. Manch ein Vorgesetzter hält seine Untergebenen nur deshalb bei der Fahne, weil die Furcht der Soldaten vor dem Befehlshaber größer ist als der Schrecken vor dem Feind ...

Natürlich gibt es auch Rechtskundebücher, in denen Vergehen von Soldaten und die vorgesehenen Strafmaßnahmen beschrieben sind – aber da es zu den meisten Zeiten keine reguläre Armee (mit entsprechenden Richtern) gibt, liegt das Recht der Bestrafung beim jeweiligen Vorgesetzten oder Bronnjar.

Mittelreichs als taktische Einheit außer Gefecht gesetzt haben, ist die bornische Kriegsflotte nunmehr die drittgrößte Aventuriens. Mit 44 hochseetauglichen, gut ausgerüsteten Schiffen und mehreren Dutzend kleineren Einheiten ist sie in der Lage, auch dort noch einzugreifen, wo andere aufgrund mangelnder Reichweite oder Erfahrung längst hätten aufgeben müssen.

Flaggschiff der Flotte ist die schwere Schivone *Marschallin Jadvice von Hummergarben*, weitere berühmte Schiffe sind die als unbesiegbare geltende *Milzenis*, ein waffenstarrer Holken von mehr als 800



Quadern Schiffsraum und damit noch weitaus größer als die ohnehin mächtigen Dreimast-Holken der Jahre 996 bis 998, die *Admiral von Seweritz* (die erste 'Geldschivone') und schließlich die *Königin von Festum*, eine Dreimastkaravelle, deren Entdeckungsfahrten sicherlich so berühmt sind wie die der mittelreichischen *Seeadler von Beilunq*. Das bornische Hoheitszeichen zur See ist der 'Seewolf', ein rotes Banner, das auf blauer Scheibe ein Mischwesen aus Wolf und Delphin zeigt – aufgrund der oftmals reichen Ladung bornländischer Schiffe gilt das 'rote Tuch' auch als sicheres Zeichen für Piraten, wo sie reiche Beute zu erwarten haben. (Allein, wie auch die Ongalobullen in der Thaluser Arca, enden fast alle Piraten rot von eigenem Blut ...) Nach diesem 'Seewolf' haben sich auch die Festumer Piratenjäger benannt, die – meist auf eigene Verantwortung und eigene Rechnung – die 'Feinde der phexgefälligen Seefahrt und der Stadt Festum' über die Meere verfolgen und aufbringen. Sie sind vor allem im Südmeer gefürchtet, wenn sie auch in jüngster Zeit vor allem gegen Seeschlangen und Multipoden zu kämpfen haben.

Im Bornland ist man erst neuerdings dazu übergegangen, Schiffe einheitlicher Bauart als 'Klasse' auf Kiel zu legen, wobei die erfolgreiche *Admiral von Seweritz* die Grundlage der Seewolf-Klasse bildete; die sehr ähnlichen Holken *Milzenis*, *Perle von Festum* und *Ungestüm* werden allgemein der Komtur-Klasse zugeschlagen. Aufgrund der Rivalitäten zwischen Festum und Neersand werden fast alle größeren Schiffe in Festum gefertigt, wobei sich vor allem die vor Generationen aus Grangor zugereisten Schiffsbauer-Familien als Meister ihrer Kunst hervor getan haben.

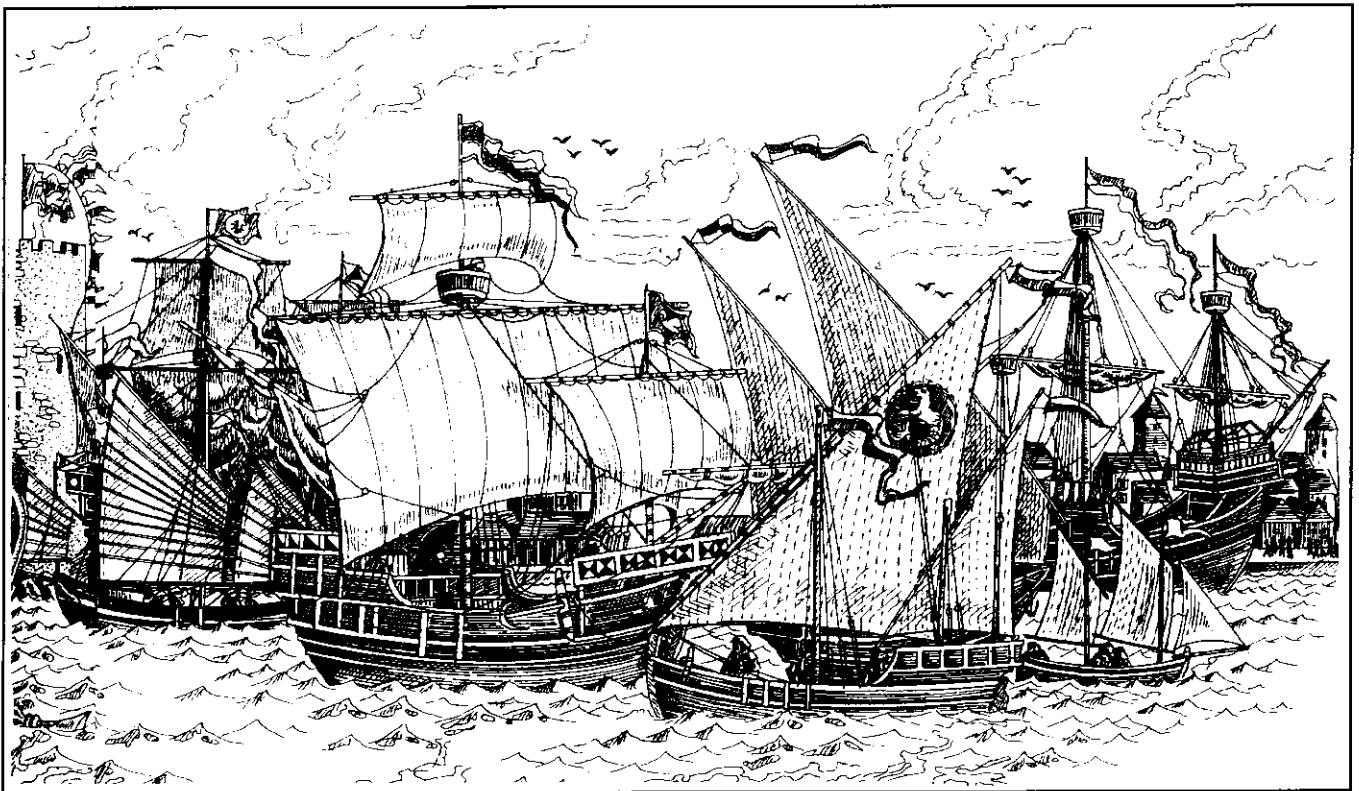
Auf den bornischen Schiffen ist es unüblich, bunte Segel oder Segelbilder zu führen, dafür schmücken sich die Schiffe aus Festum oder Neersand meist mit besonders prächtigen Flaggen und Galionsfigu-

ren, die häufig der rondrianischen Tradition des Bornlandes entspringen. So zeigt die Galionsfigur der *Königin von Festum* beispielsweise den blitzeschleudernden Drachen Famerlor. Ebenfalls sehr beliebt ist es, den Steven als Schwanenhals und -kopf ausmodellieren zu lassen. Was die Ausrüstung der Schiffe angeht, so entspricht sie fast liebevollstem Standard, von der wichtigen Tatsache abgesehen, daß man aus rondrianischer Tradition offiziell auf Hylailer Feuer verzichtet, auch wenn einige Kapitäne 'zur Sicherheit' zwei oder drei Krüge Brandöl mitführen.

Die **Mannschaften**, summa summarum etwa zehntausend Männer und Frauen, gelten als sehr gut ausgebildet und diszipliniert, wobei gerade die letztere Eigenschaft sicherlich größtenteils auf den drakonischen Strafen beruht. (So ist das 'Einmal-durch-die-Flotte-Peitschen' ein sicheres Todesurteil, wird doch der Missetäter auf jedem vor Anker liegenden bornischen Kriegsschiff mit einem Dutzend Peitschenhieben gestraft.)

Neben 'Vollblutmatrosen' gibt es in der Flotte auch noch eine Reihe zweifelhafter Existenzen, die, um dem Richter zu entgehen, bei der Flotte angeheuert haben oder aber in den Küstendörfern gepreßt wurden – so ist wohl das festenländische Sprichwort 'Sich den festen Boden unter den Füßen wegsaufen' entstanden. Eine weitere Gruppe bilden die Leibeigenen, die sich auf ein Jahr und einen Tag in die Flotte verpflichtet haben, denn der Dienst auf See verheißt genauso die Freiheit wie die Mauern einer Stadt.

Übrigens: Auch auf den Schiffen der Festumer Handelsmarine – wobei die Trennung zwischen Handels- und Kriegsschiff ohnehin eher akademisch ist – steht es mit der freien Entscheidung der Matrosen nicht immer zum besten: Das 'Perricumer Anheuern' oder Pressen ist noch immer nicht ausgerottet. Skrupellose Kapitäne schicken ihre



Flottenparade in Festum



Schläger in jedem Hafen los, um die Mannschaft aufzustocken. Manche machen sich die Mühe, ihre Opfer betrunken zu machen, manche greifen gleich zum Belegnagel. Wenn das Opfer dann mit einem Eimer Salzwasser geweckt wird, ist das Schiff schon auf hoher See, und nicht jeder ist so abenteuerlustig, in einem Hafen wie Selem oder Brabak zu desertieren – wo ihn vermutlich noch Schlimmeres erwartet ...

Ebenfalls an Bord der meisten Kriegsschiffe zu finden sind Seesöldner (meist Aranier oder Khunchomer), womit die Flotte die einzige Institution im Bornland sein dürfte, die in größerem Umfang 'Krieger für Geld' in ihren Reihen einsetzt (wenn auch auf persönlicher Basis und nicht – wie z.B. im Horasreich üblich – von Söldnerhauptleuten vermittelt).

Alle Schiffe der Flotte sind übrigens zu fast gleichen Teilen in den Häfen Festum, Neersand oder Tsastrand/Neuhaven registriert (einige zudem im neu angeschlossenen Vallusa), was bedeutet, daß sie meist in diese Häfen zuerst zurückkehren, wenn sie wieder einmal das Heimatland anlaufen, wo auch meistens die anfallenden Überholungen durchgeführt werden, was in jedem der Häfen ein gewisses Maß an Beschäftigung garantiert.

Die drei **Admiralsämter** der Flotte – erstens: Festum und die heimatischen Küsten (auch: 'Adliger Admiralissimus der Flotte zu Festum' geheißen), zweitens: Kannemünde und Mhanerhaven (der 'Admiral der ersten Sonne'), drittens: Port Stoerrebrandt, die Zimtseln und das Feuermeer (der 'Admiral vom Feuermeer') – werden zwar durch den Adelsmarschall ernannt, nichtsdestotrotz kommt es gerade hierbei aber immer wieder zu Vetternwirtschaft, da die Adelsversammlung die Kandidaten vorschlägt, und sei es, daß es nur einen gibt, weil der andere lieber tausend Batzen in Gold genommen hat ...

Während die Admirale also nicht unbedingt durch Kompetenz glänzen müssen (sie müssen zudem, ganz nebenbei, nicht einmal zur See gefahren sein), gelten die Kapitäne und Navigatoren des Bornlands hingegen als die wahrscheinlich besten Aventuriere, denn es gibt kaum andere, die schon so viele Meilen zur See zurückgelegt haben, wenn man von einigen einzelnen Liebfeldischen Entdeckungsreisenden und Thorwaler Piraten einmal absieht.

Finanziert werden die Schiffe der bornischen Flotte zu einem Drittel von der Stadt Festum und einem Viertel von der Stadt Neersand. Das Adelsmarschallsamt steuert ein weiteres Viertel bei, das aber, da die bornische Krone ja über kaum eigene Einkünfte verfügt, zu einem Großteil aus Kredit bei den Festumer Kauffahrern bezahlt werden muß. (Das Aufblühen der kaum 50 Jahre alten bornländischen Seemacht in diesem Jahrhundert ist untrennbar mit dem Namen Stoerrebrandt verbunden – fast die Hälfte der großen Schiffe sind *de facto* in seinem Besitz, und auch der Bau der neuartigen Schivonen geht gutteils auf seine Initiative zurück.) Der letzte Teil setzt sich aus verschiedenen Faktoren zusammen: Zum einen wären da die Einnahmen zu nennen, die aus der sogenannten 'Freiware' herrühren. Dabei handelt es sich um Handelsgüter, die auf den langen Fahrten auf dem jeweiligen Kriegsschiff mitgeführt werden, um sie dann im Zielhafen gewinnbringend abzustoßen. Zum anderen zahlen die Kapitäne beziehungsweise die Reeder der durch die Flotte auf ihren Handelsfahrten be- und geleiteten Schiffe offizielle und inoffizielle

(mehr dazu weiter unten) Abgaben für diese Dienste. Die dritte Möglichkeit (und eine nicht selten genutzte dazu) ist die Kaperfahrt, die sowohl gegen die Schiffe der Schwarzen Allianz als auch neuerdings gegen borbaradianische Versorgungsschiffe geführt wird.

Eine besonders von Bornländern gepflegte Eigenart des Schiffsverkehrs ist der sogenannte **Geleitzug**. Hierbei handelt es sich um einen ursprünglich in Festum entstandenen Brauch, der heute dermaßen bedeutend ist, daß es sogar eine eigene Schiffsklasse dafür gibt. Hervorgegangen ist diese Art des Schutzes der Handelsschifffahrt aus dem Bedürfnis der Festumer Fernhändler, ungestört von Piraten Handelsbeziehungen zu allen Häfen Aventuriens haben zu können. So ist es keine Besonderheit, daß die *Admiral von Seweritz* beinahe ausschließlich auf der Geleitzugstrecke Festum-Grangor eingesetzt wurde und selten andere Aufgaben zu erfüllen hatte.

Die Geleitzüge allerdings kommen wie so vieles im Bornland hauptsächlich durch 'gutnachbarliche' Beziehungen zustande. So teilt beispielsweise die Kapitänin der *Feindestrotz* nebenbei einem befreundeten Kaufherrn mit, daß sie demnächst dringlich gen Kannemünde laufen müsse, weil es dort die *Perlenmeer* abzulösen gelte – und streicht dafür ein kleines Salär ein, oder aber es taucht plötzlich in der Festumer Admiralität ein Schreiben auf, aus dem hervorgeht, daß Port Stoerrebrandt knapp an Nahrungsmitteln ist, und ein Versorgungsschiff der Flotte (das natürlich unmöglich ungedeckt fahren kann) macht sich auf den Weg. Beiden Beispielen ist gemein, daß sich so etwas in Windeseile herumspricht und im Nu zehn oder mehr Schiffe zusammen sind, die sich, im Geleit eines Kriegsschiffs, auf eine verhältnismäßig sichere Passage freuen können. Zusätzlich zum Vermittlerhonorar müssen die im so entstandenen Geleitzug laufenden Seefahrzeuge dann, wie oben bereits erwähnt, eine offizielle Abgabe an die Admiralität tätigen – für 'Schutz und Trutz zur See'.

Die genannten Faktoren – Qualität von Schiffen und Besatzung, breit gefächertes Versorgungsnetz und Geleitzugsystem – haben bislang dafür gesorgt, daß die Schifffahrt des Bornlands das Perlenmeer fast ungehindert durchqueren konnte; die 'Feuerprobe' im Kampf gegen die neuen Gefahren der See steht allerdings noch aus ...

Weitere Informationen zum Thema Seefahrt und Flotten finden Sie in **Die Seefahrt des Schwarzen Auges** und im **Lexikon des Schwarzen Auges**.

Die bornländische Flotte

Festum: 6 Schivonen, 4 Geleitschivonen, 4 Holken, 2 Karavellen, 6 kleinere Schiffe

Tsastrand/Neuhaven: 2 Schivonen, 2 Holken, 4 Karavellen, 6 kleinere Schiffe

Neersand: 4 Holken, 4 Karavellen, 6 kleinere Schiffe

Kannemünde: 2 Geleitschivonen, 2 Karavellen, 4 kleinere Schiffe

Port Stoerrebrandt: 2 Geleitschivonen, 2 Karavellen, 4 kleinere Schiffe

Mhanerhaven: 1 Karracke; dazu 2 Geleitschivonen, 2 Zedrakken und 4 Thalukken der 'Seewölfe'

Port Kellis: 2 Zedrakken, 2 Dromonen; dazu meist einige Schiffe der 'Seewölfe'



Sewerien

Sewerien für den eiligen Leser

Wichtige Bronnjaren: Gräfin Thesia Jadwige von Ilmenstein, Graf Ljasew von Utzbinnen-Ouvenmas, Graf Alderich von Notmark, Graf Wahnfried von Ask, Baron Ugo Damian von Eschenfurt

Eine Auswahl weiterer sewerischer Adliger: Baronin Mirhiban Saba al Kabash von Pervin, Gräfin Tesbinja von Gorschnitz, Gräfin Jaschinka von Salsweiler-Jolinen, Graf Lumin von Schossko, Baronin Elida von Wosna, Baronin Illiane und Baron Vitus von Persanzig, Baronin Nadescha und Baron Ramon von Firunshag, Baron Hanjow von Dotzen, Baron Askej von Ebrin, Freifrau Baernja von Illumin, Junkerin Tilda von Drauhag

Landschaften: Rotaugensümpfe, Bornwald

Garnisonen: 100 Stadtgardisten in Norburg, 40 Stadtgardisten in Rodebrannt, 30 Stadtgardisten in Notmark, 20 Stadtbüttel in Ouvenmas; dazu eine momentan stetig wechselnde Anzahl von Rittern, Schützen und Bewaffneten in Diensten der einzelnen Bronnjaren

Gewässer: Walsach und Born als Grenzflüsse, Brinna (127), Drulga (90), Ouve (80), Illum (70), Sewereja (60), Biezel (36), Volle (21)

Einwohner: um 50.000

Wichtige Städte und Dörfer: Norburg (2.710), Ouvenmas (1.680), Notmark (1.450), Rodebrannt (1.280), Firunen (1.220), Brinbaum (1.190), Schossko (880), Eschenfurt (835), Vierwinden (630), Pervin (536), Brandthusen (544)

Helden und Heilige: Heilige Rondragabund von Riedemer (Theateritterin, Schwerter des Nordens), Die Leufurtener Sechs

Talismane und Wunderstätten: Schwerter des Nordens, Flügelpaare der Geflügelten, Totensümpfe und Stadt der Toten, Nymphenquell von Quelledunkel, Silvanden Fae'den Karen

Festtage und Festlichkeiten: 1. Travia (Tag d. Heimkehr), 1. Firun (Tag der Jagd), 8. Firun (Nationalfeiertag), 30. Firun (Tag der Ifirn), 30. Tsa und 1. Phex (Tag der Erneuerung), 7. – 12. Peraine (aventuriertes Bardentreffen, alle vier Jahre in Norburg)

Die Landschaften Seweriens

Nördlich der Rotaugensümpfe, im Südwesten begrenzt vom Bornwald, im Westen von der Grünen Ebene, im Osten von den Ausläufern des Ehernen Schwertes und im Norden von undurchdringlichen Wäldern und trügerischen Sümpfen, erstreckt sich Sewerien, das Land der Bronnjaren und ihrer Bauern. Der südlichste Ort der Provinz ist Rodebrannt, der Verwaltungssitz der Grafschaft Ilmenstein, der westlichste Norburg und der östlichste und zugleich nördlichste Notmark, die Hauptstadt der gleichnamigen Grafschaft.

So reich mit Wäldern gesegnet wie Sewerien ist, so reich an jagdbarem Wild diese sind, so arm an fruchtbarem Ackerland ist die Provinz, und so wundert es nicht, daß sie recht dünn besiedelt ist und nur vier Ortschaften aufweist, die den Namen Stadt wirklich verdienen: die drei bereits erwähnten und Ouvenmas, den Sitz derer von Ouvenstamm. Doch nicht den Städten soll unser Augenmerk gelten, sondern der Landschaft, den Pflanzen und Tieren und den Menschen, die in Jahrhunderte währendem Kampf der Natur ihr karges Land abgetrotzt haben.

Dem Reisenden, der das wahre Sewerien kennenlernen will, sei empfohlen, abseits der großen Straßen zu wandern oder zu reiten, und doch muß zugleich mit der Empfehlung eine Warnung ausgesprochen werden, denn nur im Sommer und Frühherbst sind die Karrenwege und Pfade sicher und gangbar. Im Frühling, zur Zeit der Schneeschmelze, kann es leicht geschehen, daß der Weg sich unversehens in unpassierbaren Morast verwandelt, im Winter mag man ihn unter den Schneewehen verlieren, und ab Travia ist das Wetter so ungewiß, daß nur die Einheimischen wissen, ob der nächste Tag hitzigen Sonnenschein oder heftige Stürme mit Regen und Schnee bescheren wird.

Sewerien ist ein relativ flaches Land; hohe Berge, von den Gebirgszügen im Bornwald abgesehen, fehlen gänzlich, und mittelhohe finden sich nur in der Gegend von Drauhag und nördlich von Ouvenmas. (Gerade zwischen Ouvenmas und dem Walsach, aber auch an den Abhängen der Nordwalser Höhen finden sich auch viele flache

Hügel und Ringwälle, die sogenannten "Trollburgen".) Da mehr als zwei Drittel des sewerischen Gebietes von Wäldern bedeckt ist, wollen wir uns zunächst diesen zuwenden. Die größte und wohl bekannteste Grafschaft des Landes, Ilmenstein, läßt den Fremdling vermuten, daß dort seltsamerweise das ansonsten in südlichen Regionen beheimatete Ilmenblatt in reichem Maße gedeiht. Dem ist nicht so. Buchen, Eichen, Weiden, Föhren, Lärchen, Schwarzerlen, Pappeln, Eschen und vor allem Birken bestimmen dort, wie in den Nachbargraftchaften und Baronien, das Bild der Wälder. Und dazwischen finden sich gelegentlich Ulmen, im Sewerischen auch Ilmen genannt, deren prächtigste, über dreihundert Götterläufe alte im Ilmensteinischen Schloßgarten wächst. Um so verwunderlicher ist es, daß es sich bei dem im Wappen derer von Ilmenstein abgebildeten Ilmenzweig nicht um eine Ulme, sondern um die bekannte Heilpflanze handelt. Wie es zu diesem Wappenschmuck kommen konnte, liegt im Dunkeln; vielleicht hatten die Vorfahren Gräfin Thesias die Pflanze aus dem Süden mitgebracht in der Hoffnung, sie auch im kalten Norden ziehen zu können. Wie dem auch sei, Gräfin Thesia baut – erfolgreich – in einem Gewächshaus Ilmenblätter an, zum eigenen Bedarf und um ihren Gästen einen milde stimmenden Rausch zu beschern. Dort, wo die Birke dominiert, vor allem im Westen Seweriens, in den Flußniederungen und nördlich der Straße zwischen Norburg und Drauhag, sind die Wälder licht und lieblich. Überhaupt erfreut sich die Birke beim Volk einer großen Beliebtheit, nicht nur wegen ihres zierlichen Wuchses und der Schönheit ihrer weiß-schwarzen Stämme, sondern auch, weil sie die Fähigkeit besitzt, Sümpfe trocken zu legen (doch dazu braucht es Generationen dieses Baumes), und weil zwischen den Stämmen vielerlei leckere Beerenarten wachsen, dazu, von Rondra bis Boron, schmackhafte Speisepilze in großer Zahl, die zu sammeln den Leibeigenen von alters her gestattet ist (desgleichen Reisig, morsches Holz und Fallholz bis zur Dicke eines Kinderarms). Im Bornwald, im Notmärkischen und im Quellgebiet des Walsach überwiegen Eichen, Buchen und Föhren. Im Schatten ihrer mächtigen



gen Kronen gedeiht nicht viel, aber die Pflanzen, die das beständige Halbdunkel ertragen, Holunder, Brombeere und Stechpalme, bilden oft so dichte Wälle und Hecken, daß ein Durchkommen unmöglich ist. Und wo es möglich scheint, kann man sich leicht im Netz der unscheinbaren und doch so heimtückischen Waldwebe verfangen. Häufig anzutreffen ist diese Pflanze zwar nicht, aber manche Plätze der ostsewerischen Wälder scheinen ihr optimale Wachstumsbedingungen zu bieten. Daher sollte sich der Unkundige nicht ohne Führer in die Dickungen wagen. Doch giftige Pflanzen und blutrünstige Raubtiere sind nicht die einzigen Gefahren, die in den Wäldern lauern: Unversehens kann der Boden sich in trügerisches Moor verwandeln, Räuberbanden lauern im Gebüsch neben den Pfaden dem Reisenden auf, boshafte alte Hexen hausen im Dickicht, und weitere Wesen leben dort, die weder dem Tier- noch dem Menschenreich angehören und denen zu begegnen man tunlichst vermeiden sollte. Von zwei Strömen wird Sewerien begrenzt, von zahlreichen Flüssen und Bächen wird es durchzogen. Und in deren Niederungen sind die Seen, Tümpel, Teiche und Sümpfe nicht minder zahlreich. Zwar wagen sich die Ransen selten über die Straße zwischen Pervin und Brinbaum hinaus, aber in strengen Wintern kann es geschehen, daß sie auch jenseits dieser Grenze ihre Nahrung suchen. Und doch schätzen die Menschen die Sümpfe im Winter mehr als im Sommer. Denn von Anfang Ingerimm bis Ende Efferd sind diese Regionen die Brutstätte zahlreicher blutsaugender Plagegeister, die in den Abendstunden zu Abertausenden über Schilf und Rohrkolben aufsteigen, in die Dörfer ziehen und Mensch und Vieh das Leben schwermachen. Und

wer bei Tage durchs Wasser waten muß, um das karge Mahl mit ein paar Fischlein oder Schnepfen zu bereichern, und keine hohen Stiefel sein eigen nennt – und welcher Bauer kann das schon? –, den knabbern die Würmer an, oder Egel saugen sich am Fleisch fest. Mag ein reisender Botanicus die Knabenkräuter, Wollgräser, ja sogar die seltsamen Schleimschlangen noch so sehr loben, mag ein Tierkundler an den Rohrdommeln, Wasserspinnen, Lurchen und was sonst noch im und über dem Morast kreuchen und fleuchen mag, seine Freude haben – den Einheimischen sind die Sümpfe eine rechte Plage, und nur im Winter, wenn die Wasser gefroren sind, bieten sie zumindest den Kindern für ihre winterlichen Vergnügungen eine solide Grundlage.

Haben wir uns bisher mit den wilden, von Menschenhand weitgehend unberührten Landschaften Sewerians befaßt, so wollen wir uns nun jenen zuwenden, die bäuerlicher Fleiß über viele Generationen hinweg geschaffen hat. Und hier sei noch einmal die Empfehlung wiederholt, das Land abseits der großen Straßen und gut ausgebauten Wege zu bereisen. Denn die Ortschaften längs der Straßen unterscheiden sich nicht gar so sehr von denen in anderen walddreichen Landstrichen, wo Steinhäuser eher selten, solche aus Holz jedoch die Regel sind. Nein, wir wollen an einem sonnigen Rahjatang einem staubigen Karrenweg folgen, der sich gemächlich über einen sanften Hügel windet, ein wenig nördlich von Ehrin vielleicht oder östlich von Vierwinden – es macht keinen großen Unterschied. Nun haben wir den Gipfel erreicht, und vor uns dehnen sich Gersten- und Roggenfelder, Rüben- und Kartoffeläcker aus, mit kleinen Baumgruppen und Ge-





büschen anmutig durchsetzt (natürlich wissen wir, daß die Wäldchen nicht um der Schönheit willen ungerodet geblieben sind, sondern weil Senken, sumpfige oder steinige Stellen und sonstige Widrigkeiten des Geländes den Anbau von Feldfrüchten nicht lohnenswert erscheinen ließen). Die Luft flirrt vor Hitze, und so erkennen wir das ferne Dorf im Moment nur schemenhaft. Doch rüstig schreiten wir aus, erfreuen uns, wenn der Wind übers Feld streicht, am Wellenspiel der Halme, am Zwitschern und Trillieren der Lerchen und einem anderen Gesang, der allmählich den der Vögel übertönt. Bauern und Bäuerinnen sind es, die singen. Die Männer und Frauen mähen in gleichmäßiger Reihe eine Heuwiese, und das Lied folgt dem Rhythmus ihrer immergleichen Bewegungen. Das Lied – wir können wegen der Entfernung die Worte nicht verstehen – wirkt ein wenig melancholisch, was zu dem herrlichen Tag so gar nicht passen will. Dafür sehen die Bauersleute um so heiterer aus in ihren hellen Kitteln und Kaftanen, den lustigen Strohhöfen und bunten Kopftüchern. Größend schreiten wir an ihnen vorüber, dem Dorf entgegen. Schon lange bevor wir es erreichen, fällt uns ein düsteres Gebäude auf, das alle anderen überragt, ein graues, mehrgeschossiges Steinhaus mit Sei-

tenflügeln, das Dach mit Holzschindeln gedeckt. Es ist der Fronhof, der Sitz des Fronvogtes, wie wir später erfahren. Ein altes Mütterchen erzählt es uns, das wir am Dorfrand müßig vor seiner Kate sitzend antreffen. Zahnlos ist die Alte, ihre Augen sind trübe vom Star, und ihre Haut runzlig und dünn wie Pergament. Aber wie sieht erst das Häuschen aus? Ist es für Zwerge gebaut, daß die Tür so niedrig ist und die zwei Fensterchen so dicht über dem Boden? Nein, das kann nicht sein, denn Zwerge leben hier nicht, und außerdem stellen wir fest, während wir die Dorfstraße entlanggehen, daß rund die Hälfte der Häuser kaum höher über den Boden herausragt als das der Alten. Nur ein paar neuere Bauten besitzen die vertrauten Proportionen. Und nun wird uns unvermittelt klar, was passiert ist: Der Boden, in jedem Winter zu Stein gefroren, in jedem Frühling zu Schlamm geschmolzen, zieht die Häuser hinab, unausweichlich, und es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie so weit versunken sind, daß niemand mehr darin wohnen kann. Wohl dem Bauern, der dann so viele Groschen zusammengespart hat, daß er sich Holz für ein neues Häuschen kaufen kann, das wiederum, in zwanzig oder dreißig Götterläufen, vom schlammigen Grund verschlungen wird.

Besondere Orte und Örtlichkeiten

Jarlak

Etwa fünfunddreißig Meilen südlich von Ask und Norburg liegt der Flecken Jarlak (90 Ew.), benannt nach jenem tobrischen Herzog, der bis heute als einer der größten Jäger gilt. Hier trat der Ortsgründungslegende zufolge die Firungewehte Ilsbetha von Ask einem Monstrum entgegen, halb Kröte, halb Ochse, das angeblich aus dem Totenmoor gekommen war. Doch erst, als sie Firun und den Hl. Jarlak anrief, konnte sie die Kreatur durchbohren. Ilsbethas Jagdspieß und der präparierte Krötenschädel der Bestie werden noch heute in Ask gezeigt.

Hexenhus

Unweit vom Nordrand des sagenumwobenen Bornwaldes findet man den Weiler Hexenhus, eine Lage, auf die die Hexenhuser nicht müde werden hinzuweisen. Auf dem säuberlich bemalten Wegweiser, der von der Straße von Norburg nach Schossko aus auf den Abzweig nach Hexenhus hindeutet, prangt eine dicke schwarze Katze, und auch sonst gibt man sich in Hexenhus äußerste Mühe, dem Satuarianähe implizierenden Ortsnamen treu zu bleiben: Wer wachsamem Auge die angrenzenden Haine durchwandert, mag oft genug auf ausgediente Reisigbesen stoßen und auf den einen oder anderen säuberlich freigescharften Pilzring, sogenannte Hexenkreise. In der überraschend gut frequentierten Schenke *Zum Krötenei* findet der neugierige Besucher schon bald, was er sucht – solange er sich nicht scheut, Deut und Batzen fließen zu lassen. Gegen ein angemessenes Entgelt werden hier Führungen ins Umland angeboten, entweder in den Bornwald oder auf den Spuren einer legendären Satuarienochter, Jedwinjas von Hexenhus. Für besonders zahlungskräftige Gäste lockt ein Erlebnis höchst delikater Natur, die (vage in Aussicht gestellte) Möglichkeit, dem Mondtanz Jedwinjas beizuwohnen, einem überaus heißblütigen Ritual, das auf höchst eindrucksvolle Weise die rauschhafte Verschmelzung der Satuarienochter mit der Natur darstellen soll und über dessen genauen Verlauf wir uns an dieser Stelle, mit Rücksicht auf den Geschmack des Lesers, lieber ausschweigen möchten. Auch die weit kostengünstigere Besichtigung des 'verfluchten Ackers' (in den Monden Rondra bis Travia) mag dem einschlägig Interessierten lohnenswert erscheinen. Hierbei handelt es sich um ein Rüststiefeld,

knappe sechzehn Rechtschritt messend, in das ein Zornesausbruch der Hexe breite, strohtrockene Schneisen gebrannt hat – ein Anblick, bei dem sich schon so manch weitgerüsteter Händler die Nackenhaare sträubten.

Meisterinformationen:

Wie manch einer schon geahnt haben wird, lebt das Dörfchen Hexenhus vor allem vom Besucherverkehr. Seit der Schenkenwirtin Eillyn Obrenn, einer gebürtigen Albernierin, der Einfall kam, ihre kupferrote Mähne verzotteln zu lassen und, in erdbraune Gewänder gehüllt, durch die Wälder zu huschen, um an einer mit dem Führer vereinbarten Örtlichkeit die Reisegruppen 'heimzusuchen', floriert das Geschäft wie nie zuvor. Auch die Idee mit dem Mondtanz stammt von ihr, und seitdem hat die frühere Streunerin bald mehr Gefallen daran gefunden, ihre nächtliche Darbietung immer weiter zu verfeinern, als es ihrem Gatten lieb ist.

Die Exkursionen in den Bornwald führen natürlich mitnichten mitten ins Herz von Milzenis' Heimstatt hinein, sondern winden sich am äußersten Rand des Waldgebietes entlang, wobei jeder Ortsfremde bereits nach den ersten wilden Schlenkern durch das dichte, finstere Gehölz die Orientierung verloren haben dürfte.

Der 'verfluchte Acker' schließlich wird Jahr um Jahr mit der gleichen Sorgfalt bestellt und gepflegt. Die Akribie, mit der die kerzengeraden Schneisen, die das Feld durchziehen, angelegt wurden, kann sich mit den Künsten liebfeldischer Gartenbauer messen und ist das Eintrittsgeld allemal wert – auch wenn jene Schneisen nicht durch Hexenmagie, sondern durch Fingerfertigkeit und den Einsatz erklecklicher Mengen Pferdeurin zustandekamen ...

Pervin

Die Grenzen der Baronie Pervin, mitten im Ilmensteinschen gelegen, sind nicht viel weiter gesteckt als die ihrer gleichnamigen Hauptstadt. Seit vor Jahren Gräfin Thesia ihrer Freundin Mirhiban den Ort als Leben übertrug, ist aus dem Dorf eine hübsche Kleinstadt (536 Ew.) geworden. Denn die Baronin, aus dem Land der ersten Sonne stammend, hat einen ausgeprägten Sinn für alles Schmucke und Schö-



ne. Doch wäre dies kein Grund, Pervin in die Liste erwähnenswerter Ortschaften aufzunehmen, denn Schenken, Schmieden, Bäckereien und dergleichen – mögen sie auch noch so reinlich sein – findet man in fast jedem größeren bornischen Dorf.

Der Reisende, der, von Eschenfurt kommend, der fast schnurgeraden Straße folgt, wird etwa zweihundert Schritt hinter dem Ortseingang von einem seltsam willkürlich wirkenden Schlenker in der Straße überrascht. Daß es an dieser Stelle noch nie zu Unfällen mit Kutschen oder Fuhrwerken gekommen ist, grenzt an ein Wunder. Inzwischen – zwölf Jahre sind seit dem Straßenumbau vergangen – darf die Perviner Kurve allerdings als allgemein bekannt gelten. Verantwortlich für die gewagte Straßenführung ist ein Firun und Ifirn geweihter Schrein, der mitten auf der – früheren – Fahrbahn errichtet wurde, zwanzig Schritt östlich vom Haus der Baronin. Nun, daß der Bau des Schreins an dieser Stelle die ausdrückliche Billigung der Baronin fand, hat seinen besonderen Grund.

Zur damaligen Zeit durchstreifte nämlich ein unglaublich groß und gefährlicher Bär den Perviner Raum, tötete Menschen und Vieh und richtete großen Schaden an. Freunde der Baronin fanden heraus, daß es sich bei dem Bären in Wahrheit um den Nivesenjäger Jasu Hus handelte, dem Firun selbst vor Hunderten von Jahren die Bärengestalt verliehen hatte. Es gelang ihnen, Jasu Hus von dem göttlichen Fluch (oder dem göttlichen Geschenk) zu erlösen. An der Stelle, wo das Bärenkleid von ihm abfiel und er für immer ins Reich seiner Wofsgötter oder in Borons Schlafgemach einzog, errichteten Mirhibans Freunde den Schrein, Firun und Ifirn zum Dank.

Außer diesem Schrein und den in Sewerien üblichen Göttinnenhäusern der Peraine und der Travia findet sich in Pervin neuerdings ein Rahjatempel, der kleinste im Bornland. Der Bau, schon vor Jahren geplant und auf einer großen Wiese hinter dem Haus der Baronin durchgeführt, wurde vollendet, während sie selbst an der Seite Gräfin Thesias gegen den Notmärker zog. War der Gedanke, der göttlichen Stute einen Tempel zu widmen, ursprünglich aus Mirhibans großer Verehrung für Rahja erwachsen, so empfindet sie nun dieses vielleicht nördlichste Heiligtum des Rahjakultes auch und vor allem als Bollwerk gegen die finsternen Mächte.

Der Tempelbau mit seinem charakteristischen ovalen Grundriß und der zierlichen Kuppel ist nicht, wie die meisten Kultstätten der Rahja, aus rosenfarbenem Marmor errichtet, sondern aus schlichten Ziegeln. Dennoch schimmert er rosig, da die äußere Ziegelschicht eine Glasur dieser Farbe trägt.

Wer schon in unterschiedlichen Regionen der Welt Tempel der Rahja aufgesucht hat, weiß, daß alle Häuser dieser Göttin einander außen wie innen ähnlich sehen. So finden sich auch im Perviner Tempel rotsamte Vorhänge, schlanke Pfeiler aus Rosenholz, Schalen mit Blumen, ein Badebecken voll duftenden, warmen Wassers gefüllt, weiche, mit roter Seide bezogene Ruhelissen und natürlich der Altar mit dem Standbild. Herzstück des Altars und auf der Vorderseite in diesen eingelassen ist ein Splitter des Amethysts, der unlängst bei Brandhusen vom Himmel fiel, von der Göttin selbst auf die Erde geschleudert, wie es heißt. Ursprünglich hatte Baron von Ouvenske, der Herrscher über Brandhusen, vor, der Göttlichen Rahja, als Dank für dieses Wunder, einen Tempel zu stiften. Als er jedoch von dem Perviner Tempelbau erfuhr, ließ er es bei einem Schrein bewenden und übersandte statt dessen Baronin Mirhiban mitsamt dem Amethystsplitter ein erkleckliches Sümmchen, so daß sie die Künstler, die das Standbild geschaffen haben – ein Steinmetz und ein halbelfischer Maler aus Norburg –, auf der Stelle auszahlen konnte und nicht, wie ursprünglich vereinbart, in vier halbjährlichen Raten.

Das Standbild, knapp achteinhalb Spann hoch, zeigt den Typus der 'gefesselten Rahja', seltsamerweise nicht stehend oder kauern, sondern schreitend. Und die Göttin schaut nicht den Betrachter an – sie hat den Kopf zur Seite gewandt und den Blick nach schräg oben gerichtet, „als blicke sie voll Leidenschaft zu einem neben ihr Reitenden empor, vielleicht zu ihrer göttlichen Schwester Rondra“ (so die Interpretation der Baronin). Aus welchem Stein das Bildwerk gefertigt ist, läßt sich nicht entscheiden, da der Künstler es mit einer wunderschön lebensgetreuen Bemalung versehen hat: Die leichtgeöffneten Lippen schimmern, die dunklen Augen glänzen feucht, die vorwitzige Strähne, die sich zum Ohr hin ringelt, wirkt, als habe sie sich eben aus dem hochgebundenen, zum Zopf geflochtenen schwarzen Haar gelöst, die zarten Flügel der feingeschnittenen Nase scheinen zu bebenden, die Brust sich unter den Atemzügen zu heben ...

Aber nicht der Ruf des Standbilds sollte die Gläubigen in den Tempel locken, sondern die Liebe zur Göttin. Zwei Geweihte versehen hier den Rahjadienst, blonde Schönheiten aus Rodebrannt und Festum. Bald jedoch wird die Geweihtenschaft auf drei angewachsen sein, wenn Baronin Mirhiban (die zu diesem Zeitpunkt keine Baronin mehr sein wird, da sie ihr Lehen in die Hände der Gräfin zurückgelegt haben wird) aus Festum zurückkehrt, wo sie sich derzeit darauf vorbereitet, die Weißen einer Rahjapriesterin zu empfangen.

Drauhag

In der Hügellandschaft um Drauhag sollen, einer alten Sage zufolge, die legendären Schwerter des Nordens vergraben liegen – vierhundert Rondrakämme, durch ein Wunder der Göttin unzerstörbar gemacht, die die Heilige Rondragabund von Riedemer vor dem Zugriff der Priesterkaiser gerettet hatte. Seither war der Ort für die Glücksritter aller Zeiten ins Zentrum des Interesses gerückt. Doch wer sich dieser Tage dem munteren, idyllischen Städtchen (496 Ew.) nähert, inmitten saftig grüner, unbewaldeter Höhen gelegen, an deren Hänge die berühmten Rösser aus Drauhager Zucht weiden, wer sich durch das bunte Gewimmel schiebt, das in den Gassen herrscht, beginnt an der Richtigkeit dieser Legende zu zweifeln. Mag sein, daß Drauhag als Handelsposten eine blühende Zukunft bevorsteht – die Abgeschiedenheit, die zum Schätzesuchen einlädt, hat die Gegend jedenfalls eingeblüht.

Seit nämlich der Seeweg durch das Überhandnehmen dämonischer Manifestationen im Perlenmeer an Bedeutung verlor und die Landroute über Firunen und Norburg zu erstarken begann, geht es im Verkehrsknotenpunkt Drauhag belebter zu denn je. Das Handwerk florierte, der im ganzen Umland beliebte Roßmarkt fand statt einmal im Götterlauf alle vier Monde statt (wobei an die alte Form mit Versteigerungen, Hengstschau und Kaleschkarennen bald nur noch der Namen erinnerte und das Marktreiben weit mehr von norbardschen Tuchhändlern und fliegenden Krämern bestimmt wurde als, wie es früher der Fall gewesen war, von Roßverkäufern). Seit Thesia von Ilmenstein zur Adelsmarschallin ernannt wurde, macht der Baron von Eschenfurt kaum noch Ansprüche auf das Städtchen geltend, und auch die Ilmensteiner selbst scheinen im Moment andere Sorgen zu haben. So kommt es, daß manch ein Drauhager sich in dem Gefühl von Eigenständigkeit zu sonnen beginnt und ihm der Übermut gar Worte wie 'Klein-Norburg' in den Mund legt.

Und doch bleibt der Optimismus der Drauhager nicht ganz unvergällt. Die unheiligen Mächte des Totenmoors, 50 Meilen firunwärts der Stadt gelegen, scheinen spürbar zu erstarken. Immer häufiger sollen in den nördlichen Drauhager Höhen Manifestationen der Niederhöhlen gesichtet worden sein. Pelztierjäger, die in den Höhlen dort



Unterschlupf suchten, haben von rostroten Flämmchen berichtet, die wie suchend in ihrer Lagerstätte umhergehuscht seien und ihre Ausrüstung 'beschnüffelt' hätten. Andere Wanderer, die Drauhag in höchst bedenklicher Gemütsverfassung erreichten, wollen riesige, geflügelte Schlangen beobachtet haben, die sich gemächlich, gleichsam Ausschau haltend, über die Bergkuppen treiben ließen.

Zum Schutz vor diesen Ausgeburten der Niederhöhlen wurden jüngst aus Rodebrannt sechs Rondrageweihte entsandt, die die Drauhager Höhen gen Norden durchstreifen und mit heiligem Grimm darauf warten, den Dämonen mit blankem Stahl begegnen zu können.

Meisterinformationen:

In der 'Tat liegen irgendwo in den Höhenzügen nördlich von Drauhag die sagenhaften Schwerter des Nordens verborgen, 50 von der Göttin selbst geweihte Rondrakämme, denen im Kampf des Bornlands gegen die Schwarzen Horden eine ausschlaggebende Bedeutung zukommen könnte. Diese Waffen zu finden, haben sich die Geweihten aus Rodebrannt zur Aufgabe gemacht und ziehen seitdem in der Wildnis umher, in der Hoffnung, eines Tages die göttliche Präsenz zuerspüren. Daß die unheilvollen Einflüsse von 'Tijakools Pfuhl' zusehends an Macht gewinnen und die Priester, käme es zu einer Konfrontation mit dem Unsäglichen, womöglich unterlegen wären, stachelt ihren Eifer mehr an, als es sie zaudern läßt – denn was könnte der Göttin gefälliger sein, als sich in heiliger Mission einem übermächtigen Feind zu stellen?

Und um diese Suche zu überwachen, hat Borbarad seine Späher ausgeschildt – und andere Wesensheiten, die den Mut der Geweihten auf eine harte Probe stellen sollen ...

Karenow

In einer Schlucht nördlich von Karenow befindet sich ein Kloster des Ordens vom Heiligen Hüter, der – für das Bornland eher ungewöhnlich – dem Herrn Praisos geweiht ist. Die Schwestern und Brüder dieser Glaubensgemeinschaft, in scharlachrote Kutten gehüllt, widmen sich der geheimen Archivierung allen praiosgefälligen Wissens. Wie auch der Gründer des Ordens, vertreten sie die Auffassung, daß alles Wissen gefährlich sei, und reisen – ähnlich den Hesindegeweihten – durch das Land, um Bücher und Schriften aufzuspüren und einzusammeln, allerdings mit dem Ziel, sie auf immer in ihren Bibliotheken zu verschließen. Auch predigen sie gerne, daß Unwissenheit gottgefällig sei, da nur, wer nicht nach Erkenntnis strebte, sich in gebührender Demut für Praisos' Walten bereithalten könne. Nur, wer nicht weiß, kann glauben, so ihre beliebteste Doktrin, und diese Lehrmeinung sichert ihnen die Unterstützung insbesondere der wohlhabenderen Bronnjaren, die viele Seelen ihr eigen nennen.

Vierwinden

Am Kreuzungspunkt der Straßen von Treie nach Brandhusen und der West-Ost-Verbindung zwischen Norburg und Notmark liegt das Städtchen Vierwinden. Der 630-Seelen-Ort (einst größer) mit seinen geduckten Holzhäusern und dem winzigen Traviatempel unterscheidet sich wenig von den Nachbarstädtchen Kalescha, Gorschnitz und Persanzig, und wiese er nicht einige Absonderlichkeiten auf, wäre er kaum einer Erwähnung wert. Ungewöhnlich sind zum Beispiel die Größe des Marktplatzes und die Zahl der Gasthäuser – sieben –, von denen fünf, neben den üblichen Schlafsälen, über eine erkleckliche Anzahl Einzel- und Doppelzimmer verfügen, oder besser verfügen. Denn der Reisende, der, angelockt vom Bild des lachenden Elches mit dem Bierkrug zwischen den Hufen, den Schankraum betreten

will, wird die Tür verschlossen finden. Und nun bemerkt er auch, daß kein Licht durch die Tür- und Fensterritzen dringt. Ja, der Lachende Elch steht leer und ist verlassen, und vier weitere Schenken teilen sein Schicksal.

Eine Erklärung ist schnell gefunden: Nun, früher sei alles anders gewesen, erzählen einem die Vierwindener, besser, da hätten sich alle, die nach Bjaldorn oder noch weiter hinauf in den Norden wollten, hier mit Vorräten eingedeckt, eindecken müssen, da habe der Markt stets von Menschen gewimmelt und die Schenken seien immer voll gewesen. Aber jetzt, nach dem schlimmen Krieg, und seitdem niemand mehr in den Norden reise ... und nach Ouveenmas oder Notmark wolle ohnehin keiner mehr ... Im Anschluß an diese Rede blicken die Angesprochenen meist scheu zur Seite oder halten sich die Hand vor den Mund. Über das Unaussprechliche kann man nicht reden und soll es auch nicht tun.

Die Stimmung im Ort ist gedrückt, und aus dem zwar kleinen, aber einstmals blühenden Warenumschatzplatz und Verkehrsknotenpunkt ist ein armes, unbedeutendes Örtchen geworden. Wie die Wirte sind etliche andere Freie fortgezogen, um in Festum oder Neersand ihr Glück zu versuchen. So kommt es, daß außer den verlassenen Schenken gut ein Dutzend Häuser leersteht – ein traurig stimmender, gepenstischer Anblick.

Daß sich auch im Rondratempel weder Gläubige noch Geweihte finden, erstaunt allerdings. Denn, so denkt man, gerade in solch dunklen Zeiten sollte doch jedes Heiligtum der Kriegsgöttin ein Zentrum des Widerstandes gegen die finsternen Mächte sein. Die meisten Vierwindener, auf diese Frage angesprochen, zucken mit den Schultern. Die Tempelvorsteherin sei schon vor acht Jahren gestorben, erklären sie, und sie habe nur einen Novizen zurückgelassen, der mit der Instandhaltung des Tempels völlig überfordert gewesen sei und nun, ohne jemals die erschte Knappenweihe empfangen zu haben, im Krieg gegen Graf Uriel sein junges Leben gelassen habe. Ältere Leute wissen zu berichten, daß früher, als es noch schön war in Vierwinden, viele, und nicht nur Anhänger der Himmelslöwin, allein wegen der Schwarzen Ronda nach Vierwinden gereist seien. Doch inzwischen sei das berühmte Standbild wohl in Vergessenheit geraten. Man könne es auch nicht mehr besichtigen, da die Tempeltür verschlossen sei.

Meisterinformationen:

Das Hauptportal des Tempels ist tatsächlich abgeschlossen – ließe sich allerdings mit einem einfachen Dietrich öffnen –, die kleine Tür auf der Rückseite des Gebäudes ist jedoch unverriegelt. Durch sie gelangt man in einen T-förmigen Flur, an dem rechterhand die Zelle des gefallenen Novizen sowie drei weitere, offenbar seit Jahrzehnten ungenutzte Kammern liegen. Links finden sich die kleine, mager bestückte Tempelbibliothek und die beiden Räume der verstorbenen Tempelvorsteherin. Der Zustand der Zimmer – allmählich zerfallende Gewänder und rostende Rüstungen im Spind, ordentlich an den Wänden aufgereichte, ebenfalls rostende Waffen, alles von einer dicken Staubschicht bedeckt – deutet darauf hin, daß sie seit dem Tode der Hochgeweihten nicht mehr betreten wurden. Auch der Novize hat seine Zelle ordentlich und auf den ersten Blick ohne persönliche Habe oder einen Hinweis auf seine Person zurückgelassen. Wer sie durchsucht, entdeckt in einer Lade ein Tagebuch, dessen unregelmäßige Eintragungen immer wieder den Niedergang des Rondrakultes in Vierwinden beklagen – bittere, von Selbstvorwürfen und -zweifeln geprägte Texte, zwischen die immer wieder flammende Gebete an die Göttin eingestreut sind. In



der Bibliothek finden sich durchaus einige wertvolle Folianten zur Kirchengeschichte und zum Theaterorden sowie theologische Abhandlungen, die ein Dieb, ohne weltlichen Zorn fürchten zu müssen, entwenden könnte. Denn niemand scheint sich mehr für den Tempel verantwortlich zu fühlen.

Das Gebäude selbst, ein Holzbau wie der Ouvenmaser Tempel, ist eine Halle von gewaltigen Ausmaßen, im Grundriß etwa 30 mal 50 Schritt messend und mit einer Firsthöhe von 18 Schritt. Die schiere Größe ist aber auch das einzig Prachtige an ihm, denn von dem ehemals weiß-roten Anstrich sind nur an den Innenwänden noch Reste erhalten – außen zeigt sich das Holz nackt und graubraun verwittert, an einigen Stellen gar schwarz faulend. Und das Dach, durch die Bemühungen des Novizen zwar komplett gedeckt beziehungsweise mit Stroh und Schilf ausgebessert, senkt sich an einigen Stellen bedenklich nach innen.

Wie es zum Verfall der Kultstätte kommen konnte, ist nicht überliefert, fest steht jedoch, daß der Vierwindener Rondratempel schon seit über hundert Jahren weder personelle noch finanzielle Unterstützung aus Pericum erhält. Stein des Anstoßes und Ursache des Konfliktes mit der Kirchenführung mag das Standbild gewesen sein, dessentwegen vor dem Krieg mehr Schaulustige als Pilger den Ort besuchten. Und in der Tat, die Schwarze Rondra befremdet nicht nur auf den ersten, sondern auch auf den zweiten und dritten Blick. Dabei handelt es sich um ein Beispiel meisterhafter zwergischer Steinmetzkunst. Aber offenbar hat der Künstler, nach Meinung der Kirchenführung, die Statue zu sehr nach den ästhetischen Idealen seines Volkes gestaltet, als daß sie als heroisch und wahrhaft rondragefällig gelten könnte. Um Mißverständnissen vorzubeugen: Klein ist die Schwarze Rondra nicht! Aufgerichtet würde die Figur über vier Schritt messen, und auch in der dargestellten Haltung – kauend, zum Sprung geduckt – sind es noch gut drei. Neben der ungewöhnlichen Haltung verwirrt auch das Material, denn statt des üblichen weißen Marmors verwendete der Bildhauer ein tiefschwarzes Gestein unbekannter Herkunft, dessen Oberfläche, würde man den Staub entfernen, spiegelte, so sorgsam ist es poliert. Die Augäpfel, in weißem Marmor eingelegt, sind das einzige Weiße an der Figur, und zusammen mit dem sie umgebenden Schwarz und den ebenfalls schwarzen Irissen verleihen sie dem Blick der Göttin ungeheure, geradezu bedrohliche Intensität. Die dritte Absonderlichkeit – manche bezeichnen sie gar als Blasphemie – ist das Fehlen von Kleidung, Waffen und Rüstungsteilen. Ja, bis auf ein schmales Lendentuch (und einen Dolch in der Rechten) ist die Schwarze Rondra nackt! Und sie ist üppig, mit schweren Brüsten, liebevoll ausgearbeiteten fleischigen Ringen am zusammengekrümmten Bauch und einer soliden Fettschicht über den Muskeln. Doch mindert diese Üppigkeit keineswegs die Ausstrahlung von Kraft, im Gegenteil: Selten fand die Idee der Kraft eine angemessenere Form. Aber, und das darf nicht verhehlt werden, diese Kraft ist eher tierhafter denn göttlicher Natur.

Gräfin Thesia ist eine glühende Bewunderin der Schwarzen Rondra, und der Verfall des Tempels war ihr stets ein Dorn im Auge. Vermutlich – Andeutungen in diese Richtung fielen schon – wird sie ihr Marshallsamt unter anderem dazu nutzen, den Tempel restaurieren zu lassen und der Kultstätte zu neuer Blüte zu verhelfen.

Quelldunkel

Zwanzig Meilen von dem Dörfchen Einweiler und somit der notmärkischen Landesgrenze entfernt, liegt Quelldunkel, ein ärmlicher Flecken, dessen Hütten von morschen Holzzäunen und verwilderten Gärten

umgeben sind und dessen Bewohner, nach der Rückkehr der Kämpfer von den Vallusanischen Weiden, zusehends dem Trübsinn und der Trunksucht zu verfallen scheinen.

In einem Waldstück nahe Quelldunkel entspringt ein Bächlein, das später, nach seinem vielfach gewundenen Lauf durchs dichte Tannicht, den Walsach speist. An der Quelle dieses Rinnsals soll, so der Volksmund, ein Schatz verborgen liegen, der von einer Nymphe bewacht wird – keiner holden, lieblichen Vertreterin der Feenwelt, sondern einem durch und durch böswilligen Geschöpf, das jeden, der seinem Schatz zu nahe kommt, ins Verderben zieht.

Will man diesen Sagen auf den Grund gehen, so steht man schon bald vor einem blauschwarzen, kreisrunden Weiher, dessen gegenüberliegendes Ufer von einer Steilwand umfaßt wird. Jenen Fels zielt ein makelloser, türkisgrün schimmernder Moosbewuchs, aus dem auf Mannshöhe, einem silbrigen Bändchen gleich, der Bach entspringt. Hier hockt, auf einem glänzenden, immernassen Sockel, die Quellnymphe und starrt jedem, der sich ihr nähert, aus großen, bernsteinfarbenen, pupillenlosen Augen entgegen. Sie mißt knappe zwei Spann und ist von zerbrechlicher Gestalt, mit rauchgrauer Haut und silbernen Haaren, die bis zu ihren Knöcheln herabhängen, sich über den Rand des Sockels ergießen und in das Bächlein einmünden.

Nun findet man den Eindruck von Bösigkeit, den man bei diesem Wesen zweifelsohne erwartet hätte, in keiner Weise bestätigt – im Gegenteil: Es liegt ein überaus süßes Zirpen und Zwitschern in der Luft, das aus der Felswand im Rücken der Nymphe zu entspringen scheint und sich mit dem Plätschern des Rinnsals mischt. Tritt man jedoch näher an das Wesen heran, so schlägt das Geräusch in ein schrilles Keckern um, und die Fee krümmt sich wie zum Sprung zusammen. Wer nun noch einen weiteren Schritt wagt, wird Zeuge einer gräßlichen Verwandlung: Dort, wo früher das Feenwesen saß, erblickt man jetzt einen schwarz vermoderten, von Faulschlamm bedeckten Totenschädel, aus dessen Augenhöhlen sich fette Egel zwängen. Einen Lidschlag später ist das scheußliche Gebilde verschwunden, und die Nymphe mit ihm.

Meisterinformationen:

Bei dem Zauber, den das Feenwesen wirkte, handelte es sich um eine Illusion ähnlich der HARMLOSEN GESTALT. Wann immer die scheue Nymphe sich in Bedrängnis wähnt, versucht sie sich zum Schutz in ihren Liebsten zu verwandeln – ihren Schatz, der schon seit Menschengedenken auf dem Grunde des kleinen Weihers begraben liegt ...

Sjepengurken

»Ja, Bartwig, wenn wir in Ouvenmäs wären, dann täten wir das wohl so tun tun, aber da wir nicht ouvenmäßig sind, sondern sjepengurkisch, tun wir das nicht so tun. Was sagst du? Nicht Bartwig, sondern Barnhelm heißt du? Macht nichts, klingt sowieso alles gleich. Paß auf, Barnhold oder so ähnlich: Zwischen Sjepengurken und Gradnochsjepengurken, da tun wir wohnen. Damit du's jetzt nicht falsch verstehst, natürlich nicht nur dazwischen, sondern auch dort. Wür ja sonst auch komisch, wenn wir allesamt nur dort wohnen täten, wo nicht alle von uns wohnen, weil wir ja da auch wohnen tun, Barngold. Außerdem wär's auch gelogen, und wenn einer sagt, ich lüg, dann krieg ich mein Rochus, und dann, und dann ... – dann sag ich lieber nicht, was dann ist. Das kannst mir glauben, Barnbert, und wie ich mein Rochus krieg! Jetzt guck nicht so ouvenmäßig. Jedenfalls hat unser Ahn das gekriegt, also alles zusammen, selbst das Gras und allen Dreck, vom Kaiser Gurkhahn oder so ähnlich. Aber weil wir halt immer so viele waren, also damals noch nicht, das heißt, wir waren



schon viele, aber wir waren halt noch nicht 'wir', weil's noch keinen von uns gab – ist ja auch schon lang her mit dem Kaiser Gurkenwahn, so lang lebt ja kein Ochse, ich auch nicht – sondern wir waren halt andere „wir“. Jedenfalls arg viele, Bernbrecht. Deshalb wurden sie zerschnitten und zerteilt, was bestimmt eine Mordsarbeit war. Jetzt werd nicht gleich blaß, Birnbrech, die Äcker, nicht die Leut, was denkst du denn! Deshalb gibt's heut nicht nur einen einzigen Baron von Sjepengurken, sondern fast mehr, als ein Erbarmerer zählen tun kann, nämlich gleich siebenundzwanzig, und zwar von Ausjepengurken, Bachsjepengurken, Niedersjepengurken, Nebenniedersjepengurken und so weiter. Ich kenn sie alle auswendig, sind ja auch meine Cousins und Bäslein. Eigentlich müßt's gar einer mehr sein, aber der Pettar, die alte Ranze, rückt ja den Ulmenacker nicht raus, sonst wär der Balla jetzt Baron von Bissersjepengurken, weil er halt so

klein ist. Nicht der Balla, sondern der Acker. Aber der tut's ja nicht. Nein, Birnbart, da mußt schon ein bißchen aufpassen, nicht der Balla, auch nicht der Acker, sondern der Pettar, die Ranze, der tut's nicht, nämlich rausrücken. Der war auch mal in Festum, hast du vielleicht dort gesehen, so ein großer ist das. Gut, daß er's nicht geworden ist, der Pettar, nicht der Balla, nämlich Adelsmarschall. Weil gewählt worden ist er, nicht zum Marschall, sondern von sechzehn Leut, was auch gereicht hätt, wenn's nicht mehr gegeben hätte. Also Leute, und solche, die's werden wollten. Marschall natürlich, nicht Leut, ist doch klar, denn dann tüt's jetzt nämlich anders sein und nicht so wie's ist. Kaum auszuhalten wär's, wenn's so wär, wie's zum Glück nicht ist. Und jetzt guck halt nicht so ranzig, Birnbaum.«

—auf einem Pfad von Sjepengurken noch Gradnochsjepengurken erlauscht

Die Totensümpfe

»Die Totensümpfe entstanden der Überlieferung nach, als der Geifer von des Dämonensultans Bestie während des Großen Kampfes zu Boden fiel, angeblich zugleich mit den Mysobsümpfen, dem Nebelmoor und den Echensümpfen. Dies mag eine Erklärung für die häufige Präsenz nicht-derischer Wesenheiten und Manifestationen sein. Schon in den Randregionen des Moores sollen recht häufig Irrlichter, Grufinebel und dergleichen mehr beobachtet worden sein, was immer wieder Adepten der Nekromantie und Sphärenkunde in die Sümpfe lockt. Das innere Moor jedoch hat bisher kaum jemand bereist oder erforscht – und von denen, die's taten, sind nur die wenigsten noch am Leben oder Herr ihres Ver-

standes. 'Tijakools Pfuhl' wird dieses nördliche Gebiet genannt, und wer vermag zu sagen, wieviel Wahrheit der verfluchte Name birgt ... Ist's darum so gefügt, daß im steinernen Kreis der Zwölfe, der Borons Stadt der Toten umgibt, Praios und Rondra den Reisenden am südöstlichen Portal empfangen, während des Raben eigenes Haupt nicht dem Pilger, sondern den Mooren zugewandt ist?«

—Beitrag des Helmyamar von Viereichen im Salamander; 1000 BF

Seit der Zeit ihrer Entstehung waren die Sümpfe eine Heimstatt für ungebundene Wesenheiten der Siebten Sphäre, die während des Gro-





ßen Kampfes nach Dere kamen. Niedere Diener Mishkaras, Widharcals, vor allem aber Erscheinungen aus der Domäne Thargunitoths haben das Bild der Tötensümpfe, wie es sich dem Sewerier heute bietet, geprägt. Bishdariels Pfuhl, der Süden des Moores, der auch in *Die Nichtwelt* Erwähnung findet, ist durch den Schutz der Stadt der Toten noch eher ungefährlich (wenn auch gewiß kein Ort, an dem man übernachten möchte).

Je tiefer man jedoch in die Sümpfe vordringt, desto geringer wird Borons schützender Einfluß. Der Reisende wird fortwährend von Alpträumen, gar wahrhaftigen Nachtalpen geplagt (keine nächtliche Regeneration); die örtliche Vegetation – vornehmlich Grüne Schleimschlangen, Röhrbricht und Schlinggras – scheint tot und verfallen, der Morgendorn hingegen wächst, als stünde er im Warunker Schloßpark, und wen wundert es da noch, daß hier so viele Sumpfranzen zu finden sind? (Andere Repräsentanten der örtlichen Fauna sind Riesenspringegel, feiste Sumpfratten, mannsgroße Sumpffechsen, Myriaden von Schnaken und hin und wieder sogar ein Grubenwurm oder Zwergkrakenmolch.)

Elfen können den Gestank, der allerorten herrscht, nicht lange ertragen. Druiden, die in den nördlichen Mooren (z.B. um die fehlende Regeneration auszugleichen) ihre Rituale zur Stärkung der Kraft durchführen, können dies gar mit ihrem Leben bezahlen: So verschlingt Tjakools Pfuhl entweder Körper oder Geist seines Opfers, um das jeweils übrig Bleibende – der Meisterin des Yak-Hai zum Gefallen – als untoten Leichnam, Gefesselte Seele, Nachtalp oder Irrlicht zurückzulassen. Auch von einer Gestaltwandlung in Pflanze oder Tier muß in diesem Gebiet dringendst abgeraten werden.

Wer jedoch tatsächlich, vorbei an halbskelettierten Rotaugen und pechbrodelnden Schlammflöchern (die bisweilen gar leibhaftige Bragguide ausspeien!), ins Innerste der Tötensümpfe vordringt, der hat sein Schicksal wohl besiegelt. Der wirklich Kundige mag noch die Bedeutung dieses Ortes ermessen, wenn ihn der 'Bote der Nacht des Irrsins', das mächtigste Dämonenwesen des Moores, in seiner wahren Gestalt als schillerndes, irrwitzig gewobenes Spinnennetz erwartet. Doch was nützt ihm diese phänomenale Entdeckung, bietet sich ihm jener Anblick doch nur, weil er die derische Wirklichkeit längst hinter sich gelassen hat. So erfuhr mancher die dämonische Kraft, die er hier zu finden oder zu bekämpfen suchte, am eigenen Leibe – in der ausgewaschenen Alptraumwelt eines Morcans!

Die Sewerische Seele

*Der Tempel ist nah, aber der Weg ist verschneit,
Das Wirtshaus ist fern, aber wir werden vorsichtig geh'n.*

„Komm, Brüderchen, setz dich zu mir und trink ein Gläschen Meskinnes mit mir – ich will dir eine traurige Geschichte erzählen.“ Eine solche Aufforderung, vorgebracht mit brüchiger Stimme und dem tränenfeuchten Blick des Trinkers, wird der Nicht-Bornländer für eine typische Anwendung dessen halten, was er unter der 'bornischen Seele' versteht. Und ganz unrecht hat er nicht mit dieser Einschätzung. Ganz richtig liegt er allerdings auch nicht, denn erstens begehrt er den klassischen Fehler, Bornländer und Sewerier gleichzusetzen, und zweitens sind die Liebe zum Gebrannten und die Vorliebe für traurige Geschichten nur zwei Aspekte der vielschichtigen, dem Fremden nicht immer leicht zugänglichen sewerischen Mentalität.

Zerrissenheit und Uneinheitlichkeit kennzeichnen den Menschen-schlag Seweriens, und die sprichwörtliche Götterergebenheit des Leib-eigenen steht nur scheinbar im Widerspruch zur Grausamkeit der

Die Stadt der Toten

»Wohl gut einen Tagesritt nördlich von Drauhug, auf einer Art Insel am Südrand der Sümpfe gelegen, erhebt sich die alte und ehrwürdige Stadt der Toten. Hier haben die Edlen Seweriens ihren Ahnen vor langer Zeit ein ewiges Denkmal gesetzt: Bewacht durch die Abbilder der Zwölfe, die von der kreisrunden Mauer aus ins Land blicken, liegen die Verstorbenen in prunkvollen Häusern aufgebahrt, deren Kammern und Hallen von ihren Taten zeugen. Jahr für Jahr pilgern fromme Anhänger Borons in die Nekropole, um für die Seelen der Toten zu beten und ihre Spenden an den Geweihten, den einzigen lebenden Bewohner der Stadt, zu entrichten. Trotz all der Kostbarkeiten, die in den Herrenhäusern der Totenstadt angehäuft wurden, um Reichtum und Ansehen der Verstorbenen auch in Borons Hallen offenbar werden zu lassen, hat kein Dieb es je gewagt, diesen heiligen Ort zu entweichen.«

—aus Neue Kunde und getreulicher Bericht von allen Völkern und Ländereien...; Kuslik, 1004 BF

Die Stadt der Toten ist de facto ein Bollwerk gegen die Kreaturen der Tötensümpfe. Erbaut direkt nach der Besiedlung des Bornlandes aufgrund der Weissagung des Raben von Punin höchstselbst, verhindert Borons stille Wacht eine weitere Ausbreitung des verfluchten Moores, das die Zeichen seiner Widersacherin trägt. Während mechanische und magische Fallen an den Eingängen der Gräber die Ruhe der dort aufgebahrten Toten bewahren sollen, so sind es gerade diese Leichname, von denen man behauptet, sie seien die wahren Wächter der Tötensümpfe. Die Legende besagt, daß, wann immer sich die Dämonen gegen das Bornland erheben würden, die hier zur Ruhe gebetteten Recken mit dem Segen der Zwölfe und dem Stahl in der Faust für die Ihren in den Kampf zögen. Ob es sich hierbei lediglich um ein Märchen der Sewerier handelt, wird sich wohl (hoffentlich) nie erweisen. Fest steht allerdings, daß sich erst vor kurzer Zeit eine neue, vielleicht sogar größere Bedrohung in der unmittelbaren Nähe der Stadt der Toten offenbart hat, und dieser Gefahr konnte offenbar nur durch das sofortige Eingreifen des Bannstrahlordens rechtzeitig begegnet werden (vgl. den Heyne-Roman *Zeit der Gräber*). Die Ordensritter sind seither recht häufig in der Umgebung zu finden, und nahe dem Tor der Stadt sind kürzlich sehr gewissenhafte Abbrucharbeiten und Schutzmaßnahmen durch Orden und Geweihtenschaft vollendet worden – irgendwo in der Nähe der Statuen von Praios und Rahja ...

Bronnjaren. Denn Hörige(r) und Herr(in) sind seit Jahrhunderten so untrennbar miteinander verbunden wie die 'Seelen' – so nennt der Bronnjar seine Bauern – mit dem Land, auf dem sie leben und das nur zusammen mit ihnen veräußert werden darf.

Dem Trunk zugetan sind sie beide, Herr und Höriger, nur daß bei ersterem häufig, neben dem traditionellen Meskinnes, guter Wein die Gläser füllt, während es bei letzterem oftmals nicht einmal für den Metbrannt reicht und er sich seinen Rausch bei billigem, aus Rüben oder Kartoffeln selbstgebranntem Fusel holen muß, dem 'Schnappes', wie man dort oben sagt – dem einzigen Trost im harten Leben und im harten, langen Winter. Und ist er berauscht – das gilt für den Bronnjaren genauso wie für den Bauern –, wird er entweder weich und weinerlich, singt traurige Lieder und erzählt traurige Geschichten, oder er wird trübsinnig und starrt stundenlang ins Leere, oder aber der Zorn packt ihn, und dann kann es geschehen, daß der Bronnjar einen Hörigen oder Diener wegen einer geringfügigen Verfehlung auspeitschen läßt, und daß die Bäuerin die Hand (beziehungsweise



den Riemen) erst gegen den Mann und dann, eins nach dem anderen, gegen die Kinder erhebt.

Natürlich fürchten die Leibeigenen ihre Herrschaft, so wie den Winter, der unausweichlich, oder wie Praios' Strafgericht, das fern und unbegreiflich ist. Ob sie die Bronnjaren darüberhinaus lieben oder hassen, läßt sich jedoch nicht eindeutig beantworten. Gegen das Has-sen spricht, daß nur so wenige davonlaufen, um in Festum die Freiheit zu finden – und es ist gewiß nicht (nur) die Angst vor der Knute, die sie davon abhält. Denn viele Bronnjaren – und das wissen die Bauern auch – würden, aus wirtschaftlichen Erwägungen, längst nicht jeden Flüchtigen verfolgen, suchen und zurückbringen lassen, so daß, wenn der Wunsch nach Freiheit bei einem übermächtig wäre, sich ein Fluchtversuch durchaus lohnen würde. Aber offenbar ist der Freiheitsdrang des sewerischen Bauern eben nicht übermächtig. Sein Leben ist hart, ja gewiß, aber so war es schon immer, er kennt es nicht anders, und alles hat seine Ordnung – eine göttergegebene Ordnung. Das Fremde jedoch empfindet er als beängstigend, und ohne die Herrschaft fehlen zwar der drückende Dienst und die strengen Strafen, aber auch der Schutz, den seine harte Hand und die Gleichmäßigkeit eines geordneten Tages- und Jahreslaufs gewähren. Außerdem hängt der Bauer ebenso an dem Land, das er bewirtschaftet, wie der Bronnjar, dem es gehört. Kaum ein Sewerier kann sich vorstellen, daß es irgendwo auf der Welt ein schöneres Fleckchen Erde geben soll, und etliche von denen, die nach Festum geflohen sind, hat das Heimweh noch vor Jahr- und Tagesfrist in ihre Heimat zurückgetrieben.

Also lieben die Leibeigenen ihre Herrschaft? Nun, dagegen spricht, daß sie sich untereinander oft bitterlich über die harte Fronarbeit, die hohem Abgaben und die ungerechten Strafen ihres Bronnjaren beklagen. Aber eben nur untereinander. Einem Fremden gegenüber, und sei es ein Bauer aus dem Nachbardorf, das, weil just zwischen beiden Orten die Grafschaftsgrenze verläuft, unter der Knute eines anderen Adligen steht, würde er sich völlig anders äußern (auch wenn er zwei Stunden zuvor auf Befehl seines Herrn grausam gezüchtigt wurde): „Das Väterchen Orschim sei ein hartherziger Herr, sagst du? Nein, Brüderchen, da hast du unrecht. Unser gnädiger Herr Orschimko ist ein guter Mensch, und er straft nur, wenn es nötig ist und wenn einer es verdient hat. Euer Mütterchen Matschewka mag es ja anders halten, aber hier bei uns hat alles seine Richtigkeit und Ordnung.“ (Der

im Sewerischen sehr häufig verwandte Diminutiv, speziell bei der Anrede – Väterchen, Brüderchen, Mütterchen, Großmütterchen etc. –, hat rein affektive Bedeutung, also nichts mit Verniedlichung zu tun, und wird, nicht ausschließlich zwar, aber doch gerade denen gegenüber gern verwandt, denen man Hochachtung entgegenbringt.) Aus diesem kleinen Beispiel kann man durchaus den Schluß ziehen, daß die Leibeigenen einen gewissen Stolz auf ihre Herrschaft empfinden. Ihr Bronnjar muß der gerechteste sein, der beste, und wenn er auch noch der reichste ist und seine Gäste mit zwölf, statt wie der Nachbar mit nur sieben Gängen bewirtet, umso besser. Und natürlich ist sein Töchterlein das schönste Mädchen im ganzen Land, und wenn sie den Traviabund einget, drängen sich Männer und Frauen dicht um den Tempel, und alle weinen vor Rührung.

Einen ähnlichen Stolz auf seine Bauern kennt der Bronnjar nicht. Im Gegenteil, es scheint in Adelskreisen zum guten Ton zu gehören, sich über deren Faulheit, Unzuverlässigkeit und Uneinsichtigkeit zu beklagen. „Ach, ach, Matajew, was ist es doch für eine Plage mit den Leuten! Da habe ich ihnen heute morgen befohlen, die Remise auszubessern, und was tun sie? Stehen herum, saufen, debattieren und sägen das gute Holz in viel zu kleine Stücke! Ich glaube fast, sie haben sich verschworen, mich vor der Zeit auf den Boronanger zu bringen.“ „Was klagst du, Mütterchen? Dir geht es doch gut verglichen mit mir. Die Meinigen sind störrisch wie die Esel, und weder mit Ermahnungen noch mit der Peitsche kann man sie zur Einsicht bringen. Und du weißt, welch Wohltäter ich ihnen bin, nicht wahr? Hab ihnen zu meinem Isatag ein großes Faß Meskinnes spendiert und die Steuern auf Strohschuhe erlassen. Aber danken sie es einem? Ach nein, ach, ach.“

Ganz unberechtigt sind solche ritualisierten Klagen übrigens nicht. Natürlich sind die Bauern stur und uneinsichtig, oder besser: Sie sind dem Althergebrachten genauso verhaftet wie ihre Herren, und alle Neuerungen sind ihnen suspekt. Wenn zum Beispiel der Bronnjar (durchaus vernünftige) Änderungen bei der Feld- und Viehwirtschaft oder beim Hausbau durchsetzen will, dann lauschen die Hörigen geduldig seinen Ausführungen, nicken ergeben mit dem Kopf und machen es doch wieder so, wie sie es gewohnt sind und wie es sich bewährt hat. Ja, die sewerische Seele ist schwer zu fassen, und Bauern sind sie allesamt, der Bronnjar genauso wie der Leibeigene.

Bronnjarentum und Leibeigenschaft

Bronnjar – dieser Name der reichen bornischen, insbesondere sewerischen Landbesitzer, weckt im Hörer vielerlei Ahnungen: Bilder von Pracht und Reichtum, von Ritterlichkeit und Tapferkeit, aber auch von Ungebildetheit und Trunksucht, ja, von ungezügelter Grausamkeit gegen Mensch und Tier.

Nichts davon ist völlig falsch, denn die Welt der Bronnjaren erscheint ihnen selbst schlicht und einfach, dem auswärtigen Betrachter aber komplex und widersprüchlich.

Anmerkung: Wenn im folgenden von 'dem bornischen Adel' und 'der Leibeigenschaft' die Rede ist, werden oft die Zustände in Sewerien als exemplarisch für das gesamte restliche Bornland geschildert und an einigen Stellen das Adjektiv 'sewerisch' gar als Synonym zu 'bornisch' verwendet.

Dieser Sprachgebrauch hat einen Grund: Der Adel Seweriens ist der Reintyp der absoluten Herren. Hier wird das städtische Leben allgemein zugunsten eines Daseins auf der Jagd und im Gefecht abgelehnt; auch wenn die Herrscher von Ilmenstein, Ouwenmas und Not-

mark eine größere Stadt ihr eigen nennen, residieren sie meist auf einer alten Burg fernab davon.

Natürlich gibt es auch im restlichen Bornland Bronnjaren und Leibeigene – doch so unverfälscht (oder, wie manche sagen, grausam) wie in Sewerien treten die Standesunterschiede nirgends sonst zutage. Um die Zustände in der Mark und Festenland zu ermitteln, sollte sich der geneigte Leser also am besten das sewerische Vorbild in abgemilderter Form vor Augen halten – dann dürfte einem Verständnis des bornischen Lebensgefühls eigentlich nichts mehr im Wege stehen ...

Die Sammler der bornischen Erde

Folgende Berichte aus der Historie, erst in unserer Zeit von einem Dichter abgefaßt, sollen die Entstehung der großen Bronnjarenbesitze beschreiben:

»Die Nachricht hatte in Ouwenmas eine große Bestürzung ausgelöst: Man hatte den Theaterorden nach allen Kräften unterstützt in seinem Kampf



gegen die Priesterkaiser. Das Heer war groß gewesen und unerschrocken dem Feind entgegengezogen: bornische Adlige Seite an Seite mit den Theaterrittern. Doch dann war es in der Schlacht von Baliho vernichtet worden; nur wenige kehrten zurück und brachten eben diese Kunde mit, die das Entsetzen erweckte.

Freiherr Brodegar vom Ouvenstam hatte seine Brüder verloren, seine mutige Schwester, auch sein Schwager war gefallen. Aber ihm erging es noch weitaus besser als den Freiherrn ringsum: Viele saßen völlig zerstört auf den Trümmern ihres Lebens, ihrer Angehörigen beraubt. Die Kinder des Freiwogts von Kalessa waren nun Vollwaisen. Es lebte keiner mehr in ihrer Verwandtschaft, der älter war als sie selbst – sechs und sieben Winter erst! –, außer der verhärmten Tante.

Freiherr Brodegar besprach sich mit seiner greisen Mutter, die allmählich das Regiment über den Fronhof übernommen hatte, seit die Schwester gefallen war; kaum war der Sommer gekommen, und die Heide stand in voller, prächtig violetter Blüte, ritt Brodegar auf seinem Hengst hinunter nach Kalessa, obschon jüngst wieder Goblinbanden gesehen worden waren. Zu Kalessa sprach er bei der Tante vor, die die beiden Kinder rechts und links eng an sich drückte. Graue Strähnen waren von ihrem Scheitel scharf zur Seite gekämmt, ihr spitzes Gesicht wirkte beunruhigt und abwesend.

„Edle Dame von Kalessa“, begann Brodegar, seine Kappe in den Händen drehend, „ich habe mich mit den Meinen besprochen und will Euch ejnen Vorschlag unterbreiten!“

Am nächsten Abend wurde die Urkunde ausgestellt: Ab sofort war der Freiherr von Ouvenstam stolzer Besitzer der Vogtei Kalessa und ihrer Ländereien, der Leibeigenen, des Viehs und allem, was dort wuchs und lebte. Die Erben von Kalessa aber zogen mit ihrer Tante, die nichts wollte, als den Kindern das Leben erleichtern, in das ferne Festum, wo man recht gut leben konnte, wenn man ein wenig Geld hatte.“

„Drei Jahre später traf den Baron von Elkiaunen, das liegt bei Vierwinden, der Schlag, so daß der alte Mann halbseitig gelähmt war. Die Kinder im Dorf spotteten seiner und riefen ihn 'Schiefmaul'! Auch er hatte weiland die ganze Familie vor Baliho verloren, und nun, da er auf dem Lande zu nichts mehr nützte war und seine eigenen Leute seine Krankheit als Strafe der Götter und böses Omen deuteten, da wollte er bloß noch fort – nach Festum vielleicht? Bei einem Humpen Ouvenner Freiherrnbräu schilderte er seinem Freunde, dem reichen Freiherrn Brodegar, dessen beiden Höfe so prächtig gediehen, seine Ängste. Er offenbarte ihm auch sein Vorhaben, vielleicht wegzugehen. Noch in demselben Sommer kaufte Freiherr Brodegar, dem Phex leibhaftig im Nacken gesessen haben muß, zwei Dutzend Joch vom Baron Elkiaunen und im nächstfolgenden Winter den ganzen Rest der Baronie – denn Baron Elkiaunen hatte sein ganzes Geld innerhalb eines Jahres in Festum verpraßt und brauchte dringend weiteres.“

„Freiherr Brodegar von Ouvenstam erreichte ein hohes Alter: Er mochte wohl fünfundfünfzig Sommer zählen (er wußte es nicht so genau, aber Uthar wird es ihm gesagt haben, als er ihn an der Schwelle zu Borons Hallen empfangen hat), da konnte er seinem Sohne Berengar einen umfangreichen Besitz vermachen, den er zu seinen Lebzeiten von einem kleinen Fronhof und dem Markt Ouvenmas zu sechsfacher Größe hatte vermehren können. Auf sein erfolgsverwöhntes Leben zurückblickend, lag Brodegar auf seiner Liegestatt, die Hände seines Sohnes in den seinen, und blickte ihn aus glasigen Augen an. Ein Weisheit sprach aus diesen Augen, die ein ganzes Leben gereift war, Jahr um Jahr, zu einer Kostbarkeit und einem teuren Geheimnis, das den Freiherrn von Ouvenstam zu einer der bemerkenswertesten Persönlichkeiten seiner Zeit machte.

„Mejn Sohn, ich here schon Joljaris Schwingen rauschen. Het blejbt mir

nich mehr viel Zeit auf diesem Dererund. Drum lausche jetzt auf dejnes Vaters Rate: Wenn het dir schlecht jehen sollt, nach ejnem hurten Winter oder ejnem Sturmjebräuse, dann verzweifle nich'! Vertrau immer auf die Jötter, auf dejner Hände Arbejt und auf den festen Jrund und Boden, den ich dir hinterlasse. Herst du! Ejäl, wie schlecht et dir erjehen mag in der kommenden Zeit, du darfst niemals das Land verkaufen, auf dem du groß jeworden bist und das dejne Familie groß jemachet hat! Laß sie nur alle nach Festum rennen, dejne Nachbarn! Dort brauchen se Jeld und Jold. Mehr als ihre Jüter erwirtschaften kennen. Drum werden se schnell verkaufen wollen. Dann nimmet dir! Sammlle das Land wie das Kräuterwejb die Pilze! Dafir hab ich unsre Familje zu Bronnjaren jemacht mit all der juten Mutter Erde. Das Land ist unverjänglich, halte dich daran! Und verjiß nich' fir die arme Seele dejnes Vaters zu beten!“

Freiherr Berengar von Ouvenstam tat, wie sein Vater ihm geheißen. Als der Baron von Witzkoje in die Armee der Stadt Festum eintrat, kaufte er dessen Güter. Als der alte Freiherr Aheral von Gründahl starb und das Land unter seinen vier Söhnen in nicht mehr erhaltbare, viel zu kleine Stücke aufgeteilt wurde, da schwatzte er einem nach dem anderen die Hufe ab. Als er die Freifrau von Gaberitz ehelichte, nahm er als Mitgift kein Gold und keine Gewürze, sondern lieber drei Joch guten Ackers.

Sein Enkel gar besaß soviel Land, daß er es gar nicht mehr an einem Tage durchreiten konnte. Die Familien dieser Ländereien, die alten Besitzer, waren entweder nach Festum gezogen oder arbeiteten auf Fronhöfen, die dem Ouvenstam gehörten. Der Enkel, Wulfgar von Ouvenstam, nannte sich gar Fürst, und es gab in Sewerien keinen anderen Bronnjaren (denn so nannten sich die mächtigsten Adligen in Sewerien), der ihm diesen Titel streitig machen wollte, weder der Graf von Notmark noch die Grafen von Ilmenstein, Gorschnitz oder Norburg.

Denn sie alle verband ein gewisser Drang: nämlich Boden zu erwerben, ihn den unglücklichen Nachbarn abzukaufen, Acker für Acker, Hag für Hag, Hufe für Hufe. So wurden die Familien, die heute die Großen und Mächtigen in Sewerien sind, zu den „Samlern der bornischen Erde“. Sie würden immer mächtiger, und mächtig ist im Bornland, wer viel Land besitzt und viele Seelen sein Eigen nennt. Denn das sind die Bronnjaren: mächtige Grundherren.“

—aus Sammler bornischer Erde des Erbherren Brojn von Berghasen; Festum, 1020 BF

Lebensstil

Die Lebensweise der Bronnjaren unterscheidet sich erstaunlich oft sehr von dem, was das Klischee behauptet – denn es ist eine einfache Tatsache, daß sich in vielen Fällen im grimmigen Klima des Bornlandes selbst dann nicht viel erwirtschaften (und damit noch weniger verprassen) läßt, wenn man die eigentlichen Landarbeiter in Leibeigenschaft hält und nur mit dem Allernötigsten abspeist. Das prächtige, dem liebfeldischen Stil nachempfunden Schloß Ilmenstein sei als bewußte Ausnahme von der Regel genannt; üblicherweise können sich selbst die Grafen und Fürsten allenfalls eine alte, zugige Burg leisten, die oft noch aus den Tagen der Theaterritter herstammt und zwar wehrtechnisch instandgehalten ist, aber doch mit schlecht beheizbaren Räumen und manchmal drangvoller Enge wenig von den Annehmlichkeiten bietet, die ein Kenner südlicherer Regionen mit dem Adelstitel verbindet.

Viele Bronnjaren sind bessere Großbauern und haben an materiellen Genüssen kaum mehr als ihre Untertanen vorzuweisen, doch gerade deshalb betonen sie die Rechts- und Machtunterschiede um so deutlicher. Nur wer es sich leisten kann, pflegt eine gehobene Kultur, doch dann kann man schon nicht mehr von der bornischen Kultur sprechen: Je nach Neigung und Möglichkeiten wird die Lebensart des



mittelländischen oder gar des horasischen Adels nachgeahmt, auch wenn es darüber hinaus einige typisch bornische Wesenszüge gibt, wie etwa die Neigung, bis zur völligen Besinnungslosigkeit scharfen Branntwein in sich hineinzugießen.

»Dem Trincken haengen sie ueber die Muszen nach. [...] Sie machen auch von Habern und Honig ein destillirt Wasser, das nennen Miskenes; das wird so stark, dasz sie davon blitzschnell truncken werden. Sie trincken selten Wein, allein wenn man ein pomphaft Fest will zurichten. Es ist ein gar boeser Brauch in dem Bornlandt unter den Maechtigen: Wenn sie zu einem Fest zusammenkommen, dann sitzen sie von Mettertag bis zur Mitternacht und fuellen sich fuer und fuer, bis sie es wiedergeben; darnach fangen sie wieder an zu sauffen.«

—aus Zwischen Bodir und Walsach des Bastan Munter

Wenig hat sich seit der Entstehung dieser Beschreibung geändert: Noch immer kennen die meisten Bronnjaren nahezu kein Maß und keine Grenze, wenn es ans Saufen geht. Selbst die Ahnung, ja die Gewißheit, daß sie sich alsbald 'vor dem Holunderbusch verneigen werden', wie man das Erbrechen hierzulande blumig umschreibt, läßt viele keinen Augenblick zögern, nach dem Meskinneskrug zu greifen.

Grausamkeit und Kindlichkeit der Bronnjaren

»Ich kann mir die überschäumende Freundlichkeit der Sewerier und ihre unplötzliche Trauer, ihre überraschende Freigebigkeit und ihre blutigen Grausamkeiten, ihre wohlwollende Fürsorge und ihre völlige Menschenverachtung den Leibeigenen gegenüber nur mehr auf eine Weise erklären: Sie sind so unstet und launisch wie Kinder, nie wirklich erwachsen geworden. Sie können mit Faszination einem Schmetterling die Flügel, ja, einem Frosch die Schenkel ausreißen und voller echter Verzweiflung über einen verwundeten Jagdhund, oder eine geknickte Blume weinen, sie können für einen Freund all ihre Habe opfern und aus Wut über einen Schicksalschlag in blinde Wut geraten und ein Gemetzel anordnen. Herin, verzeihe ihnen, denn sie wissen nicht, was sie tun!«

—Auszug aus einem Reisebericht des Hesindgeweihten Jandoreo von Pertakis, Kuslik, 1003 BF

Die Theorie des Geweihten hat tatsächlich einiges für sich: denn wirklich erkennt man bei vielen Seweriern, Bronnjaren wie Leibeigenen, typische Züge, wie sie sonst eher Kindern zu eigen sind: angefangen von einer fast unschuldigen Grausamkeit anderen gegenüber über eine leidenschaftliche Wut auf leblose Dinge oder Umstände, die ihre Pläne vereiteln haben, bis hin zu der Bereitschaft, binnen kurzer Zeit ihren Zorn verrauchen zu lassen und die Welt völlig neu zu sehen. Selbst ein so grausamer Herr wie der berühmte Uriel von Notmark war (vor seinem Verrat und der Kumpanei mit dem finsternen Borbarad) weniger wegen seiner Härte umstritten als vielmehr wegen seiner Unerbittlichkeit – die dem Bronnjaren gewöhnlich eigene Fähigkeit, den eigenen Zorn und alle Vorwürfe zu vergessen, fehlte ihm völlig.

Meisterinformationen:

Diese eigenartige Einstellung ist vielleicht der Schlüssel zum Verständnis der Bronnjaren – allem, was Sie noch an Beschreibungen von Demütigungen und Grausamkeiten gegen die Untertanen lesen werden, mag dieser Wesenszug zugrunde liegen. Und doch unterscheiden sich die Bronnjaren in einem wichtigen Punkt etwa von den Granden Al'Anfas, denn sie scheinen ihre Untaten weder aus kühler Kalkulation noch echtem Sadismus zu begehen, sondern eher aus einer Mischung von Naivität und Gedankenlosigkeit,

eingefaßt in die Vorstellung, daß 'es immer schon so üblich war'. Das soll freilich nicht bedeuten, daß einem zuvor leibeigenen Held der gerechte Haß auf den Peiniger seiner Familie verwehrt ist oder gar am Ende statt der Rache ein verständnisvolles Gespräch mit feierlicher Aussöhnung folgen müßte ... Nein, die hier geschilderten Charakterzüge dienen einzig dem Zweck, den despotischen Bronnjaren als Meisterfigur so authentisch auftreten zu lassen wie irgend möglich.

Die verarmten Junker

Neben den wohlhabenden oder gar reichen Bronnjaren Seweriers gibt es eine recht große Schicht von weniger reichen, ja, rundheraus mittellosen Frauen und Männern, denen außer ihrem vornehmen Adelstitel nur wenig gehört – und schon gar keine Leibeigenen. Manche von ihnen besitzen nur ein kleines Stück Land 'von der Größe eines Wappenrocks', das sie mit ihrer Familie bestellen wie anderenorts gewöhnliche Freibauern, während viele andere nicht einmal das vorweisen können. Sie sind daher vor allem auf die Freigebigkeit ihrer reicheren Standesgenossen angewiesen, und dank des alles beherrschenden Ideals der Adelsolidarität handelt es sich hierbei um ein weit weniger hoffnungsloses Schicksal, als man vielleicht denken könnte – denn in Sewerien gilt es als Pflicht der reicheren Adligen, ihre Standesgenossen stets gastfrei aufzunehmen und zu bewirten, wann immer diese es erbitten. Und was die Häufigkeit dieser Bitten angeht, gibt es himmelweite Unterschiede: Manche der Mittellosen sehen darin die endgültige Demütigung, den letzten Schritt zur Bettelei, während andere wortwörtlich unverschämt davon leben, ihre wohlhabenderen Standesgenossen der Reihe nach abzuklappen und sich zumindest so lange den Bauch vollzuschlagen, bis es wieder nach Festum geht, um die Geschenke, Wahlspenden und Bestechungsgelder der Kaufmannschaft entgegenzunehmen.

Der eine oder andere dieser Adligen, darunter wohl als berühmtester und erfolgreichster der frühere Adelsmarschall, Herzog Jucho von Dalenthin und Persanzig, hat es sogar verstanden, sich bei diesen häufigen, aber jeweils kurzen Besuchen als guter und ernsthafter Gesprächspartner, aber auch als lustiger Zechkumpan darzustellen und ein Netz von Kontakten und Freundschaften aufzubauen, das ihm später in hohe und höchste Ämter half.

Die weitaus meisten der verarmten Junker aber ziehen es wie gesagt bei weitem vor, bei einem wohlhabenden Familienoberhaupt eine einträgliche Position zu erhalten: Als Fronvogt über einen einzelnen Hof in Familienbesitz zu wachen, ist natürlich besonders begehrt, da es praktisch ein Leben als unabhängiger Adels Herr erlaubt, doch in der Not werden praktisch alle Aufgaben akzeptiert, die als standesgemäß empfunden werden (also nicht mit körperlicher Arbeit verbunden sind) – vom Lehrer und Erzieher der Grafenkinder oder Sekretär über Waffen- respektive Bannerträger bis hin zum Stall- oder Feldaufseher. Und wenn gar nichts mehr hilft und auch die Laufbahn im Dienst der Flotte nichts Verheißungsvolles bietet (und das tut sie in diesen Zeiten der Charyptiden kaum), dann bleibt immer noch der Ausweg, dem (oft familieneigenen) Adelsstift beizutreten ...

Mönche und Stiftsjunker im Bornland

»Den Göttern zur Ehr, den Zwölfen in Alverans Höh', der Ackerfrucht und dem Ackerbau zum Frummen, die allbeyde der guten Frouwe PER- ainen heylig sind! Galberich Swandiljoff, von der Götter Gnaden und durch des braven Herrn Alerich Willen Freyherre zu Keberens befiehlt dietze Urkunde niederzuschreiben. Denn hiermit mag für alle Ewigkeit festgehalten werden, dasz der edle Herre zu Keberens derer zuwanzig und



vier Joche Landt stiftet, sowie alle Leut, die drin wohnen, sowie alles Vieh, was drin lebet, sowie alles Korn und Holz und Obst, was drin wachset und geerntet wird. Dazuo eine Summe per Götterlaufe von der Dukaten zwanzig Stücke für das jetzund zu gründende Kloster, das der Frauwen PERainen heylig sein soll und allezeit von nun bis in die nächste Ewigkeit von der lieben Frouwe Geweyhten zehn bewohnt werden soll.

Das Kloster zu Keberensk aber mag allezeit von nun an bis in die nächste Ewigkeit auch seinen Mönchen und Geweyhten nutzen und die Frouwe PERaine ehren, und darob mag man den Stifter nit vergessen in diesem und all den nächsten Gebeten.

Dietze Urkund ward angefertigt, damit der Wille des Stifters und die Schenkung des Landtes soll nit vergessen werden um des ewiken Seelenheyls des braven Stifters willen, da ja das Gedächtnis der Menschen allein allzu kurz und schlecht ist und sich allenthalben wichtige Ereignisse im Nebel der Zeythen verlieren, so sie nit nydergeschriben wurden.

Gegeben zu Kebernsk in Beisein des frommen Herrn Peraidan vom Bruck und seiner Leute sowie des Freyherrn Jucho von Gebenitz am siebenund-zehnten Tages des Mondes unseres schlaunen Herrn Phex im Jahre 23 des guten Kaisers Alerich.»

—aus der Urkunde des Adelsstiftes unserer lieben Frouwe PERainen zu Keberensk bei Ouenmas

„Der Dritt geht unter der Kutt“, heißt es im bornischen Volksmund. Und das meint nichts anderes, als daß das dritte Kind von freien Eltern häufig in ein Kloster gegeben wird oder gar die Weißen eines der Zwölfgötter annimmt. Es gibt in Sewerien eine verhältnismäßig große Zahl kleinerer Klöster und Stifte, meist der Peraine heilig, was kaum verwundert, ist doch das Leben in den nördlichen Gefilden des Bornlandes vom harten Kampf um die Ernte und die Frucht der Ackerkrume geprägt.

Der Adel allerdings schließt sich auch in Glaubensbelangen gegenüber dem niedern Stand ab: So kennt Sewerien einige kleine Orden, die allein den adlig Geborenen offenstehen. Viele dieser Orden zählen kaum mehr als zehn oder zwanzig Köpfe, und alle sind sehr verschieden in ihrer Ausprägung, vor allem aber sind sie in der Regel einem bestimmten Bronnjarenhause eng verbunden. Denn ein frommes Stift bietet nicht allein die Gewißheit, daß sich die jüngeren, ohne Erbe gebliebenen Sprößlinge der Familie standesgemäß versorgen lassen und zugleich für das Seelenheil der ganzen Familie beten können, es stellt auch in unruhigen Zeiten eine gewisse Sicherheit dar. So dachte man zumindest früher: Denn daß es einmal jemanden geben würde, der – wie unlängst die Schergen des Bethaniers – nicht einmal vor einem frommen Stift Halt macht, hätte im Bornland niemand für möglich gehalten. Und da auch das Leben der Bronnjaren im Bornland nicht gerade einfach ist und auch sie Wetter und Götter fürchten wie ihre Eigenleute, stehen sie in ihrer Frömmigkeit dem Volk nicht nach, vor allem Praios und Rondra werden hochverehrt: Praios, weil die Ordnung in Sewerien schon immer praiosgefällig und der Bronnjar immer des Götterfürsten erster Diener gewesen ist, und Rondra, weil gestützt auf den Glauben an sie die Besiedelung des Bornlandes unternommen wurde – und diese Wurzeln stecken noch immer tief in der sewerischen Seele.

Die Vielzahl der Klöster und Orden brachte aber über die Jahre auch einen gewissen Mißbrauch mit sich: So kommt es, daß sich manch Kloster einer sinnfreudigen und dem Derischen zugewandten Abirrung hingibt, die auch im Verruf einer zweifelhaften Frömmerei zu Praios, Rondra und sogar Firun stehen mag, da nämlich die Abgaben der Bauern und die Schenkungen der Adligen allzu oft und allzu offen in ertlesene Spezereien verwandelt werden ...

Gerade im Süden Seweriens finden sich einander ähnelnde Ordenshäuser, die sich der Verehrung Rondras verschrieben haben, nicht wenige davon gehen allerdings auf ihrem Wege der Verehrung der himmlischen Leuin fehl. So steht bei Groniza nördlich von Firunen das Haus der Streiter des Grafen Gnetu zu Ehren der Frouwen Rondra, im Volksmund Gnetaner genannt. Dieser Orden hat mit Rondrarittern wenig gemein, denn das Ordenshaus erinnert eher an eine fröhliche, weltoffene Herberge für allerlei adlige Kriegersleut' denn an eine strenge Ordensburg voll Disziplin und Ehre. (Der Gnetanerorden hat seine Wurzeln auch nicht bei den Theaterittern.)

Bei Drauhag unterhält zum Beispiel der Orden zur Besänftigung unserer gestrengen Herrin Rondra eine kleine Ordensburg. Die Stiftsjunker des Ordens zur Besänftigung haben bisher freilich noch keinen Streit geschlichtet, und ob ihr strenges Beten zwischen den üppigen Mahlzeiten Rondra tatsächlich erweichen mag, das Land von Gewittern und Kriegen zu verschonen, darf bezweifelt werden. Dem Orden allerdings gehören weite Ländereien, vor allem Wälder, in denen die dem Orden gehörigen Leibeigenen unter Aufsicht der Stiftsjunker ihre Fron verrichten.

Auch dem Götterfürsten Praios ist so manch größeres Bauwerk und manch kleines Kloster gestiftet worden. Die Praios ergebenen Mönchsgemeinschaften lehnen sich in ihren Ordensregeln stark an die Bannstrahler an, doch deren Glaubenstiefe lassen sie oft vermissen.

Allen Orden, den ehrbaren wie den verritten, ist gemeinsam, daß sie tief im Land verwurzelt und kaum aus dem täglichen Leben wegzudenken sind. Selten haben nur mehr als zwei oder drei in jedem Kloster die Weihe zum Priester erhalten, die meisten bleiben ein Leben lang Laienbrüder und -schwestern, was ihren Glauben und ihre Inbrunst freilich nicht schmälert.

Auch wenn es in Aufbau und Titulatur oft geringfügige Unterschiede gibt, so werden die meist nichtgeweihten Mitglieder eines Adelsstiftes allgemein Stiftsjunker bzw. Stiftsjunkerin genannt – der Ausdruck Stiftsjungfer ist eher unüblich geworden –, während die Leiterin in der Regel Stiftsherrin, seltener Stiftsdame heißt. Tatsächlich ist es ein oft befolgter Brauch, die Leitung eines einer bestimmten Bronnjarenfamilie verbundenen Stiftes einer älteren, ledigen Angehörigen der Dynastie zu übertragen, die gleichsam als geistig-geistliche Familienmutter und Hüterin der Familientradition fungiert, auch wenn der Besitz selbst von einer ganz anderen Frau oder einem Mann gelenkt und verwaltet wird – ob diese Sitte wirklich von der Rolle der norbardischen Zibillja beeinflusst ist, wie manche behaupten, ist völlig unbewiesen.

Die Leibeigenen

Vielen aufgeklärten Aventuriern gilt die bornländische Leibeigenschaft als unmenschliche Rechtsform, die nur noch von der albanischen Sklaverei übertroffen wird, ja, nicht wenige Aventurier betrachten sie sogar als verwerflicher, denn während bei letzterer 'nur' wilde Waldmenschen zweifelhafter Herkunft ausgebeutet und mißhandelt werden, sind die bornländischen Leibeigenen von ihrer Abstammung und ihrem Glauben her praktisch nicht von ihren Herren unterschieden. Doch ebenso fest wie diese aventurienweit vertretene Ansicht ist bei den Bronnjaren der Glaube an die Rechtmäßigkeit und Göttergewolltheit ihrer Herrschaftsansprüche verwurzelt.

Einst gab es im Sewerien außer adligen Theaterittern und den von diesen mitgebrachten unfreien Dienstbauern auch eine von Ort zu Ort unterschiedlich große Schicht von freien Bauern. Doch im Laufe der Zeit verschwand diese Mittelschicht fast völlig: Die rapide anwachsenden Abgaben an die Obrigkeit, verbunden mit der Verpflich-



tung, in Wehr und Waffen zur Landesverteidigung beizutragen, hatte sie in Verarmung und Verschuldung und damit in Abhängigkeit von ihren adligen Gläubigern gestürzt, bis sie sich schließlich der Leibeigenschaft des Herrn ergeben und damit zwar ihrer Wehrpflichten, aber auch ihres Landes und ihrer Freiheit ledig waren. In der Theorie gibt es heute noch Unterscheidungen zwischen 'ewig untertänigen Bauern' sowie denen, die nur eine unendlich aufgetürmte Schuld abarbeiten und deren Familie bis ins siebte Glied nicht (schulden-)frei sein wird, doch im alltäglichen Leben spielen diese Feinheiten keine Rolle: Die genaue rechtliche Stellung eines leibeigenen Bauern zu überprüfen oder auch nur beschreiben zu wollen, wäre ein ebenso gewaltiges wie fruchtloses Werk, denn was gilt ein alter Vertrag, was einstige Abmachungen, wenn heutzutage die Macht derart ungleich verteilt ist wie zwischen Leibeigenem und Bronnjar?

Sicher ist, daß sogar die meisten mittelländischen Siedler persönlich frei waren und dem Theaterorden nur Pachtzins und Wehrdienst schuldeten. Doch wer kann und will es kontrollieren, wenn der Bronnjar sagt, eine Bäuerin habe bei ihm 98 Batzen Schulden noch von beider Ahnen her – er könnte ebensogut 12 oder 9.000 Batzen nennen, freikaufen wird sie sich doch ihr Lebtag nicht können.

Meisterinformationen:

Eine Ausnahme gibt es natürlich: die Helden. Sofern als Herkunft des Helden 'Leibeigener' erwürfelt wurde, sollten Sie dem Spieler das Ziel nahelegen, der daheim auf dem Fronhof verbliebenen Familie einst die Schulden zu tilgen und ihr damit buchstäblich die Freiheit zu schenken – eine selbst gewählte Mission, die mehrere Jahre und Stufenanstiege in Anspruch nehmen muß, soll die Härte der bornischen Leibeigenschaft deutlich werden. Und ob sich der Bronnjar oder Fronvogt an die vereinbarte Summe hält, wenn erst einmal der Zahltag gekommen ist – wer weiß das schon genau ...? Nach bornländischem Recht hat ein Leibeigener, der sich nachweislich ein Jahr und einen Tag in einer der freien Städte aufhielt, die Freiheit erlangt. In der Realität jedoch wird von diesem Gesetz nur in den seltensten Fälle Gebrauch gemacht: Zum einen, weil es den meisten Leibeigenen fernliegt, Heimat und Familie im Stich zu lassen und sich ins ferne Festum durchzuschlagen (s. den Abschnitt **Die sewerische Seele**), zum anderen, da unklar ist, ob sich im Falle einer Rückkehr der neue Status als Freier auszahlen würde: Mag sein, daß der Herr Bronnjar einen entlaufenen Leibeigenen auch nach dreißigjährigem Aufenthalt in der Fremde noch als sein Hab und Gut ansieht (dem man die Renitenz aus dem Leibe prügeln muß, wenn man seiner habhaft wird), mag sein, daß der Rückkehrer von der eigenen Familie auf ewig geschnitten wird – denn wer sich an dem Herrn Bronnjar versündigte, hat den Zorn der Götter in Kauf genommen, und der könnte nicht nur den Sünder selbst, sondern auch dessen Blutsverwandschaft treffen. Doch auch wenn das göttliche Strafgericht ausbleibt, so werden in aller Regel diejenigen Familienmitglieder, die per Gesindezwang zum Dienst im Herrenhaus bestellt wurden, für die Schuld des Flüchtlings büßen – und hier mag der Zorn des Bronnjars so hart zu Buche schlagen, daß es ihnen auf Menschengedenken unmöglich gemacht wird, dem Flüchtligen zu verzeihen.

Eine weitere Tücke liegt in dem Wörtchen 'nachweislich' verborgen. Da es in keiner der freien Städte eine Registrierungsstelle für neu Hinzugezogene gibt, ist der (ehemalige) Leibeigene nach Jahr- und Tagesfrist auf einen Zeugen angewiesen, der das Vertrauen der Stadtoberkeit genießt und die Dauer seines Aufenthalts bestätigen kann. Nur dann kann ihm der begehrte 'Freibrief' ausgestellt wer-

den. So kommt es, daß sich viele Handwerksmeister der freien Städte Leibeigene auf Jahresfrist als Lohnsklaven halten – oder ihnen über die Gnade der Aufenthaltsbezeugung hinaus überhaupt jeden Lohn verwehren. Wird dem Leibeigenen aber klar, auf welch schäbiges Geschäft er sich eingelassen hat, und sucht er darum das Weite, so muß er sich bei jedem neuen Meister abermals auf einen vollen Götterlauf verdingen (und meist ebenfalls, wie es das Schicksal will, umsonst arbeiten). In besonders tragischen Fällen soll es sogar schon vorgekommen sein, daß einem Leibeigenen, nachdem er ein Jahr und einen Tag in einem solch ungleichen Bund verharret hatte, trotz alledem das Zeugnis verweigert wurde, weil er, so sein Meister, noch immer „wie ein Leibeigener daherschwatze“ (respektive wirkte), oder weil ihm „die handwerklichen Fähigkeiten fehlten, die einen Freien auszeichnen“ und er sich erst ein weiteres Jahr „im Schneidern (Schustern, Backen, Kürschnern ...) üben müsse, bis er reif für die Freiheit sei“.

Privilegien und Schikanen des Adels

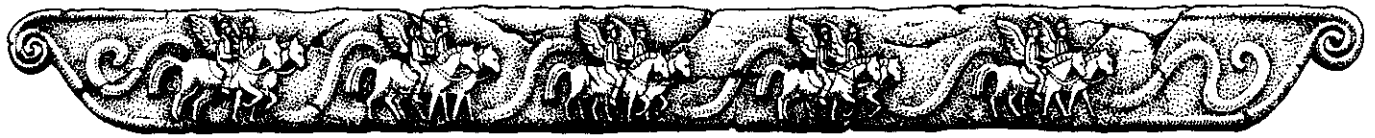
»Nach altem Bornischen Recht darf keiner, der nicht an Kopf und Kragen frei ist, Waffen bei sich führen – denn um nicht kämpfen zu müssen, hat er sich ja dem Herren ergeben. Allein für gewöhnliche Messer und für Holzfälleräxte von unter drei Spann Stiellänge macht der Rechtsbrauch eine Ausnahme, denn beides sind Werkzeuge, auf die der bornische Bauer sei er frei oder nicht, absolut angewiesen ist. Und gerade mit der Axt können die Leibeigenen oft gut umgehen. Nicht im Kampfe, da stellen sie sich unbeholfen und plump an, aber beim Handwerke: So habe ich unlängst gesehen, wie ein alter, zottelbärtiger Bauer, mehr Bär denn Mensch, mit der Klinge seiner Axt einen feinen Löffel zurechtschnitt, wie er wohl auf die Tüfel eines Kaufmannes passen mag. Aber sein Geschick ist ihm gar nicht gut bekommen, denn als die Tochter seiner Herrin das sah, verfügte sie sogleich voller Willkür, er solle zusätzlich zur üblichen Fron täglich zwei solcher Löffel für den Verkauf abliefern, wolle er nicht ihre Knute spüren. Und das mußte sich der Alte von einem halbwüchsigen Gör befehlen lassen, das seine Enkelin hätte sein können!«

—Auszug aus einem Reisebericht des Hesindegeweihten Jandoreo von Pertakis; Kuslik, 1003 BF

Zu den zahlreichen Erniedrigungen, die die Leibeigenschaft mit sich bringt, zählt ganz besonders die absolute Entscheidungsgewalt des Bronnjars über Lebensbereiche, die auch den meisten Aventurieren als privat gelten: Die Erbuntertänigkeit bringt mit sich, daß auch die Nachkommen des Leibeigenen ('auf ewig' oder/und 'bis zur Tilgung aller Schulden') unfrei sein werden: Selbst die Kinder eines Leibeigenen gehören dem Besitzer der Eltern bzw. der Mutter, wenn keine andere Regelung vorliegt. Zu einer solchen aber kommt es meist nur, wenn zwei Gutsherren beschließen, zwei ihrer Leibeigenen miteinander zu vermählen und per Handschlag abmachen, wer dann die Kinder bekommt.

Denn selbstverständlich obliegt auch die Entscheidung über eine Eheschließung von Leibeigenen dem Bronnjar – er kann von den Unfreien gewünschten Verbindungen die Erlaubnis verweigern und politisch sinnvolle Ehen arrangieren. Das Anbieten eines oder einer Leibeigenen zur Vermählung mit der oder dem Unfreien eines benachbarten Bronnjars gilt beim sewerischen Adel als Geste der Freundschaft – zwar als eine unbedeutendere als das Verschenken einer Waffe oder eines Bronnsois, aber immerhin ...

Zwar wurde seitens der Traviakirche immer wieder verhaltene Kritik an diesen Zuständen laut, doch zählen sie so sehr zu den althergebrachten Adelsrechten, daß ein Bronnjar, der seine Leibeigenen nach



deren eigenem Gutdünken heiraten läßt, als ungewöhnlich weicherzig, ja fast umstürzlerisch gilt.

Selbstverständlich ist es auch das Vorrecht des Bronnjaren, über den Aufenthaltsort seiner Leibeigenen zu entscheiden – und das heißt konkret, daß sich keine Leibeigener ohne einen gesiegelten Geleitbrief von den Ländereien des Herrn entfernen darf. Wer dagegen verstößt, der gilt nach altem Rechtsbrauch als 'gesetzlos' – und dieser alltäglich gewordene Ausdruck enthält die kaum noch verstandene Aussage, daß es auch kein Gesetz mehr gibt, daß den Entlaufenen schützt: Fängt der Herr ihn wieder ein, kann er mit ihm tun, was ihm beliebt, und allein seine Götterfurcht oder die Sorge, eine Arbeitskraft zu vergeuden, hindert ihn am Tötschlag. Doch wenn sich der Bronnjar als göttergewollter Richter über Leben und Tod fühlt und lieber ein Exempel statuieren als 'einen Aufsässigen verhätscheln' möchte, dann kommen Messer, Axt, Strick oder Knute zum Einsatz.

Theoretisch darf ein Bronnjar jeden seiner Leibeigenen durch einen Eisenkragen kennzeichnen, der seinen Namen und sein Wappen trägt. Doch wirklich durchgeführt wird das nur selten, da, wie schon mehrfach erwähnt, ein Fluchtversuch unter Leibeigenen eher selten vorkommt. (Und sollte einen jungen Heißsporn doch einmal der Hafer stechen, wird er meist unmittelbar hinter der Landesgrenze wieder aufgegriffen – zum Beispiel von den Leibeigenen des Nachbarbarons, die es für ihre götterfürchtige Pflicht halten, eine verirrte Seele zurück auf den rechten Weg zu führen. In einem solchen Fall jedoch ist die Herkunft des Entflohenen ohnehin jedermann bekannt, auch ohne daß jener das Wappen seiner Herrschaft um den Hals tragen müßte.) Nur Handwerker, die als besonders wertvoll gelten (Feinschmiede, Maßschneider, Zuckerbäcker) werden bisweilen gezeichnet, und betrachten darum ihren Eisenkragen als besondere Auszeichnung, die sie über die 'gewöhnlichen' Leibeigenen hinaushebt und ihnen deren Neid und Hochachtung sichert.

In diesem Zusammenhang ist es fast überflüssig zu erwähnen, daß kein Leibeigener Mönch oder gar Geweihter eines Gottes werden kann, wenn ihn nicht zuvor der Bronnjar dem neuen Besitzer, der Gottheit, formell überantwortet hat.

Zur 'Verschlagenheit' und 'Faulheit' der Leibeigenen

„Wenn ein einfacher Mann hier von der Herrin HESinde gesegnet wurde und irgend etwas besser kann als die übrigen Bewohner des Gutes, dann versucht er im allgemeinen, seine Talente geheimzuhalten. Und das tut er aus gutem Grunde, da er sonst nie zur Ruhe käme, sondern dauernd gerufen und beschäftigt würde, ohne angemessen belohnt zu werden. Täte er sich überdies erdreisten zu murren oder seine Kunst nicht zur Zufriedenheit des Bronnjaren geraten, so würde er im Gegenteil harte Prügel empfangen. Kommt der Herr jedoch dahinter, daß er solcherart betrogen wird, so fühlt er sich in seinem Glauben bekräftigt, alle Leibeigenen seien faule und verlogene Gesellen, die ohne eine strenge Hand und freigiebigen Gebrauch der Knute überhaupt nicht schaffen würden. Daß in anderen Ländern die einfachen Leute aus Ehrgeiz und nicht aus Angst arbeiten, das kennt er nicht und wird es sich nie vorstellen können.“

– Auszüge aus einem Reisebericht des Hesindegeweihten Jundoreo von Pentakis; Kuslik, 1003 BF

Gerade nach der Schilderung der vielen Demütigungen des Leibeigenenstandes soll nicht verhohlen werden, daß die Vorstellung falsch sei, die Unfreien müßten das ganze Jahr über unaufhörlich schuften: Harte Arbeit fällt vor allem im Sommer an, im langen und harten Winter hingegen, wenn die Felder gefroren sind, gibt es vor allem für

diejenigen etwas zu tun, die handwerkliches Geschick bewiesen haben. Wen wundert es da, wenn die Leibeigenen immer noch lieber ihre Fähigkeiten verhehlen und beim billigen Brannt im Funzellicht der Tranleuchten schwermütig vor sich hin dämmern, als auch in dieser Zeit für die Herrin oder den Herrn sich hetzen und schuften zu müssen? Denn mit bemerkenswerter Kurzsichtigkeit sehen die meisten Bronnjaren die Talente eines Leibeigenen als glückliches Göttergeschenk an, das es möglichst gründlich auszuschöpfen gilt. Ob ihren Untergebenen der Dienst schmeckt oder nicht, spielt keine Rolle – ein schnelles Pferd fragt man ja auch nicht, ob ihm die Hatz über Stock und Stein Spaß macht.

So geschehen, kann man es den Leibeigenen nicht verübeln, wenn sie jede neu entdeckte Goldader nur als Quell zusätzlicher Plackerei sehen, die es besser zuzuschütten als bekanntzumachen gilt. Und diese Formulierung darf man durchaus wörtlich nehmen: Zumindest gibt es glaubwürdige Berichte von Fällen, in denen Leibeigene auf Waffenverstecke aus der Endzeit des Theaterordens gestoßen sind und alle Hinweise auf den Fund schleunigst getilgt haben – denn warum sollten sie sich mit der Bergung eines Schatzes abplagen, wenn er ihnen doch keinerlei Nutzen bringt ...

Der etwas schlaucere Bronnjar – und auch davon gibt es einige – bedenkt diese Möglichkeit und belohnt bei Glücksfällen seine Unfreien mit Zuckerbrot (oder eher Schnaps), ehe er sie wieder wie gewohnt an die Kandare nimmt.

Die Hofnorbarden

Eine ganz besondere Gruppe im Gefüge der sewerischen Ordnung bilden die Hofnorbarden, die auch Leibnorbarden genannt werden. Anders als der Name andeutet, sind sie keine Leibeigenen des Bronnjaren, sondern persönlich frei und berechtigt, nach ihren eigenen Bräuchen zu leben. Doch Land dürfen sie keines besitzen, also müssen sie als fahrende Künstler und Handwerker, vor allem aber als Händler leben, und das nützt auch dem Bronnjar: Denn dadurch muß er sich nicht mehr um die Frage kümmern, wie er die Teile seiner Ernte und die Produkte seines Hofes fortschafft, die er nicht selber benötigt – die norbardischen Händler übernehmen das gerne für ihn.

Hofnorbarden sind dabei oft eine bestimmte Sippe, die durch eine langfristige, manchmal Generationen alte Vereinbarung mit bestimmten Fronhöfen verbunden ist. Sie kaufen die Überschüsse dieser Höfe auf, bringen sie nach Festum oder in andere, kleinere Städte, wo sie sie mit Gewinn weiterverkaufen und diejenigen Waren erwerben, die der Bronnjar bei ihnen bestellt hat. Diese Verbindung ist in der Regel für beide Seiten vorteilhaft: Die Norbarden wissen als gewitzte Händler aus den Preisunterschieden gute Gewinne zu ziehen und genießen darüber hinaus den Vorteil, einen festen Lieferanten zu haben, der Bronnjar aber muß sich nicht um den Handel kümmern, der seinem Wesen so fern liegt. So fest geknüpft sind die Bande zwischen den Bronnjaren und 'ihren' Norbardensippen, daß es nicht verwundert, wenn selbst ein Stoorrebrandt sich damit schwertat, in den bornländischen Binnenhandel einzudringen.

Mitunter aber geschieht es, daß einzelne Bronnjaren, ja, ganze Familien, zu Schuldnern einer gewitzten Sippe werden – denn wenn der Ernteertrag nicht reicht, aber die ersuchte Prachtkleidung oder das neue Streitroß zu sehr lockt, dann helfen gerissene Norbardenmuhmen gerne bis zur nächste Ernte mit einem Vorschuß aus. Ein Bronnjar, der sich nun gedankenlos immer weiter verschuldet, um sich scheinbar unerschöpflich neue Spielzeuge zulegen zu können, bekommt irgendwann einmal die Rechnung präsentiert: Zwar dürfen Norbarden kein Land ihr Eigentum nennen, aber keine Adelsversammlung hätte



je ein Gesetz erlassen, das den Pfandbesitz verbietet – und auf diese Weise sind schon manche Fronhöfe in den Besitz einzelner Norbardsensippen gelangt. Der Ausdruck 'Hofnorbarde' bezeichnet daher oft auch einen reichen, aber definitiv unstandesgemäßen Finanzier, der einen ungehörigen Einfluß auf 'seinen' Adligen besitzt. Gerade die Sippe Surjeloff hat sich durch solche Finten eine mächtige Stellung im Bornland erstritten und ist zu Geldgebern der höchsten Kreise Festums aufgestiegen.

Doch was bei solch bekannten Familien wie den Surjeloffs gelingt, kann bei kleineren Sippen geradewegs zur Katastrophe führen: Nicht selten nutzt ein Bronnjar, dem die geknechteten Bauern zu murren beginnen und der sich über beide Ohren bei der Muhme verschuldet hat, die alten Vorwürfe, um die 'Götterlästerer' und 'Schlangenanbeter' in einer blutigen Ketzernjagd zu erschlagen oder zu vertreiben und sich hernach von allen Schulden frei zu erklären.

Die Frondörfer

Das charakteristische Merkmal der bornischen, insbesondere aber der sewerischen Siedlung ist der Fronhof: Im Unterschied zum andernorts üblichen Bauerndorf haben wir es in Sewerien oft mit einer Ansiedlung mit 150 bis 450 Seelen zu tun, deren eindeutiger Mittelpunkt ein großes, von weiten Ländereien umgebenes Gehöft ist. Hier, auf dem eigentlichen Fronhof, wohnt im Herrenhaus der Herr (entweder die adlige Herrschaft selbst, oder aber, wenn das Frondorf Teil eines größeren Besitzes ist, der vom Bronnjarern eingesetzte Fronvogt) sowie dessen Familie und das Gesinde, in sich bereits eine Schar von zehn bis dreißig Seelen, wenn nicht mehr.

Solch ein Frondorf ist zumindest in den Gütern des alltäglichen Lebens fast völlig unabhängig und auf sich gestellt, denn ein Wirtschaften, bei dem die An- und Abfuhr von Materialien im großen Stile nötig wäre, lassen die sewerischen Wetter- und Wegeverhältnisse einfach nicht zu. Selbst die grundlegenden Handwerke werden in einem Frondorf in der Regel von abhängigen, ja unfreien – und damit selbstverständlich auch zunftlosen – Handwerkern ausgeübt.

Meisterinformationen:

Diese scheinbar belanglose Eigenheit mag im Spiel allerlei Dramatik bergen: Denn in Sewerien ist es eben mit dem beiläufigen "Ich lasse im nächsten Dorf meine Rüstung reparieren" nicht weit her. So kann man zwar davon ausgehen, daß ein Frondorf über einen Schmied, einen Grobschneider, einen Schuster und Sattler für Lederarbeiten und einen Zimmerer für Holzarbeiten verfügt, manchmal gar über einen Schnapsbrenner, einen Gerber und einen Müller; doch die sind eben nicht die freien Handwerksmeister anderer Gegenden, sondern Unfreie. Wehe ihnen, sie nähmen den Auftrag eines dahergelaufenen Abenteurers an und ließen dafür eine vom Herrn bestellte Arbeit liegen. Ja, oftmals werden sie gar nicht erst bereit sein, mit dem Fremden über derlei Flickwerk zu reden. In einem solchen Fall heißt es, die jeweilige Obrigkeit aufzusuchen und sie darum zu bitten, den Helden die Arbeitszeit des Handwerkers zu leihen – daß das nicht ohne Gegenleistungen oder offene Bestechungsgelder

abgeht und der Handwerker darüber hinaus versuchen mag, den Helden Geld abzupressen oder abzuschmeicheln, das er vor dem Blick der Herrschaft verbergen möchte, versteht sich von selbst.

Im Gegenzug ist der Herr natürlich darauf bedacht, seinem Handwerker eine Art Monopol zu sichern. Ein Festumer oder gar ausländischer Wandergeselle, der auf eigene Faust und eigene Rechnung Handwerksarbeiten ausführt (und damit den Verdienst des Herrn Bronnjarern zu schmälern versucht), wird schnell vom Lande gejagt, wenn ihm nicht sogar noch Schlimmeres widerfährt.

Ähnlich, sehr ähnlich verhält es sich mit den Schänken und Herbergen: Im nördlichen Bornland wird alles in allem eher wenig geistert, und der Adel auf dem Weg zu oder von der Adelsversammlung kommt in der Regel bei seinen Standesgenossen in größeren Herrenhäusern unter und revanchiert sich mit Geschenken, während die fahrenden Händler oder Gaukler oft unter sich bleiben und irgendwo am Dorfrand lagern. Herbergen im eigentlichen Sinne, die größeren Reisegruppen Unterkunft bieten, gibt es daher eigentlich nur in den größeren Ortschaften entlang der Kronstraßen, während sich Reisende in kleineren Dörfern an den Dorfschulzen oder den Fronvogt wenden müssen und dann gegen Geschenke, je nach eigenem Stand und der Laune des Herrn, eine Einladung ins Herrenhaus oder ein Verweis auf die Scheune erhalten.

Was es in fast allen Dörfern gibt, ist eine Schnapsschänke, zumeist ohne Namen, wo die Bauern den auf dem Hof oder in der Umgebung gebrannten Schnaps und auch Bier ausgeschenkt bekommen. Geprägtes Geld kommt nur selten in die Kassen, statt dessen wird der Fusel an die Bauern oft gemäß der zuvor geleisteten Arbeit abgegeben. Nur von Durchreisenden wird Bezahlung gefordert, und dann oft unsinnig hohe Summen, da man hier offenbar kein richtiges Verhältnis zu Geld und Preisen hat ...

Die Herrenfamilie – oder im Falle eines Stiftes, die Stiftsjunker – bildet dabei die Oberschicht in diesem kleinen Kosmos, und ihre Herrschaft wird nur durch die Grenzen ihrer Möglichkeiten gemildert, denn wo die Landwirtschaft im rauen Norden die wichtigste oder





einzigste Einkommensquelle ist, da hindert in der Regel schon die eigene Verwandtschaft den Fronherren daran, durch aberwitzige Experimente und despotische Fehlentscheidungen das Überleben aller zu gefährden.

Für das Gesinde ist das zentrale Gehöft die Wohn- und Arbeitsstätte. Die Knechte und Mägde erhalten für ihre Arbeit ein Bett und Essen von der Tafel, derer es manchmal gar mehrere hat: Daß es eine Herrentafel für die vornehme Familie gibt, versteht sich von selbst, aber auch für die Bediensteten wird manchmal zwischen oberem und unterem Tisch unterschieden, auf denen sich deutlich unterscheidende Speisen serviert werden – auch wenn man wohl bornischer Knecht sein muß, um den Wert verschiedenen grob geschroteter Kleiebrote oder mehr oder minder griebenhaltiges Schmalzes als Statussymbol zu begreifen.

Meisterinformationen:

Im Spiel mag sich die auf manchen Höfe bis zur Absurdität durchgeführte Abstufung des Gesindes als komischer Aspekt nutzen lassen – so gibt es an einigen Orten den Großmilchknecht, die Mittelmilchmagd, die Großscheunenmagd, den Ersten Schweinemeister und so fort, die allesamt recht eifrig über die Einhaltung ihres Status' wachen.

Rund um das zentrale Gehöft leben dann etwa zehn bis zwanzig unfreie Familien in Hütten, die dem Herren gehören, tragen Kittel, die oft dem Herrn gehören, und arbeiten vor allem auf dem Land, das zum Herrenhof gehört. Anders als das Gesinde können sie allerdings rund um 'ihre' Hütten meistens etwas Acker- oder Gartenland für die eigenen Bedürfnisse bestellen, doch natürlich gilt auch hier, daß die Arbeit im eigenen Garten erst dann erledigt werden darf, wenn alle Arbeit auf dem Herrenland getan ist. Drückend ist diese Bestimmung vor allem bei Arbeiten, für die nur wenig Zeit verfügbar ist: Wenn der kurze Sommer eine auskömmliche Ernte geschenkt hat, die aber binnen weniger Tage nach der Reife in die Scheunen geholt werden muß, ehe der Efferdregen sie vernichtet, dann entsteht ohnmächtige Wut in den Herzen der Bauern darauf, daß sie keine einzelne Stunde für die Ernte in 'ihren' Gärten haben, sondern im kommenden Winter von den Erträgen des Herrenlandes mitzehren und so ihre Schulden weiter anschwellen lassen werden.

Je größer der Wegabstand zum Herrenhaus, desto ausgedehnter werden naturgemäß auch die den Leibeigenen überlassenen Gärten und Äcker: Im Umkreis von einigen Wegstunden (zu Fuß) finden sich meist etwa zehn kleine Höfe, bei denen oft unter einem Dach gewohnt und eingelagert wird. Diese Familien haben eine geringere Fronarbeit zu leisten, da der tägliche Weg zum Gutshof zu weit wäre; statt dessen müssen sie oft drastische wöchentliche oder monatliche Abgaben von den Erträgen ihrer Felder entrichten. Was die Wirtschaft betrifft, unterscheiden sie sich kaum vom Fronhof. Wie dieser bauen sie Getreide und Gemüse an und halten Geflügel, um ihre Erzeugnisse zur Ernährung der Herrschaft und des Gesindes an den Hof zu liefern. In noch größerem Abstand, der auch nicht binnen einiger Stunden zurückzulegen ist, finden sich schließlich einzelne Gehöfte, die ihre Pflichten fast nur noch in zweierlei Form erfüllen: Zum ersten sind

da die Abgaben zu nennen, die nur selten in Feldfrüchten bestehen, sondern oft einen deutlich höheren Wert pro Gewicht haben (müssen), damit sich der weite Weg zum Fronhof lohnt: An Gütern der Tierhaltung kommen etwa Wolle, Butter und Käse, sogar Fleisch in Frage, oft auch Honig und Kerzenwachs, als Waren des Heimhandwerks Garn oder gar Leintuch, oft auch Leder oder fertig gezogene Kerzen.

Diese Abgaben werden je nach ihrer Natur entweder monatlich oder nur jährlich, im Herbst, eingetrieben. Daher ist es vor allem die zweite Pflicht, die die Bewohner dieser Höfe an den Herrenhof fesselt: der Gesindezwang. Durch das dauerhafte Abstellen eines Kindes zum Gesindedienst wird einerseits die Arbeitspflicht für den Herrn erfüllt, zum anderen hat der Bronnjar stets jemanden in Reichweite, der ihm für das Wohlverhalten der übrigen Familie bürgt. Daß viele Knechte und Mägde als Hausklaven und Geiseln zugleich gelten können, ist etwas, das selten erwähnt, aber auch nie vergessen wird. Wehe der halbwüchsigen Magd, von deren elterlichem Hof auf einmal Unregelmäßigkeiten oder gar die Flucht einzelner Familienmitglieder gemeldet werden – die Strafe des Herrn für derlei aufsässiges Tun wird hart und abschreckend sein.

Den Bauern eines Fronhofes ist in der Regel ein **Dorfschulze** vorangestellt, der für das Dorf spricht und für den Herren die Abgaben eintreibt: Das Wort Schulze oder *Schultheiß* kommt in der Tat von 'die Schuld heischen', den Zehnten einfordern. Er ist oft leibeigen wie die anderen und für den Herren nicht mehr als ein Bauer, der mit einem etwas größeren Stück Leihland belohnt wird, für die Bauern hingegen ist er der Vertraute des Herrn – und dieser Zwiespalt bietet viele Möglichkeiten, vom Erfolg bis zur persönlichen Katastrophe: Manche Dorfschulzen mögen es gar geschafft haben, zu den tatsächlichen Herren des Dorfes aufzusteigen, neben denen der eigentliche Fronvogt nur ein geistesabwesender, versoffener Nichtsnutz ist, während andere dem steten Druck von oben und unten kaum standhalten und ihr geringfügig besseres Einkommen vor allem in Brannt und Meskinnes stecken.

Meisterinformationen:

Während ein nüchterner, sachkundiger Schulze für die Bauern meistens das beste ist, bieten im Spiel gerade die anderen Ausprägungen dieses Berufsstandes viele reizvolle Möglichkeiten – vom eher komisch ausgespielten trunkenen Tölpel bis zur wirklich tragischen Gestalt, die es Herren und Schützlingen gleichermaßen recht zu machen versucht und daran allmählich zugrunde geht.

Mitunter sind Fronhofgebiete derartig weit gefaßt (vor allem am Rande des Bornwaldes und der Sümpfe), daß es am Rande des Herrschaftsraumes kleinere Nebenhöfe gibt, die nicht einträglich genug sind, um einem adligen Fronvogt und seiner Familie ein standesgemäßes Auskommen zu bieten. Hier wird als Verwalter entweder ein lediger Junker eingesetzt oder aber wiederum ein Schultheiß, umgeben von einem deutlich kleineren Abbild des gesamten Fronverbandes. Diese Nebenhöfe sind es oft auch, die bei Erbteilungen abgespalten werden und dann doch eine eigene Familienlinie ernähren müssen, was natürlich für die Leibeigenen eine noch größere Belastung bedeutet als vor der Abtrennung.



Die Stadt Norburg

Einwohner: um 2.700

Tempel: Hesinde, Ronda, Firun, Peraine

Stadtherrin: Bürgermeisterin Natascha Petrilowska

Garnisonen: 100 Stadtgardisten

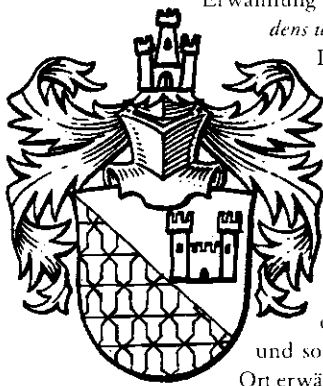
Wappen: diagonal geteilt; links oben eine weiße Feste auf rotem Grund, rechts unten Blaufeh (blau und silbern)

Gasthöfe: Hotel am Markt (Q6/P7/26S), Haus Wolfsruh (Q5/P6/25S), Gasthaus von Albin Hollerow (Q5/P5/23S), Am Badehaus (Q5/P4/20S), Schwamm und Seife (Q4/P5/16S), Zum Karen (Q3/P5/15S), Schänke Ogerfaust (Q2/P4/10S)

»Der Schäfer in seiner Not aber schlug dem Wolfe eine Pfote ab. Die wickelte er in ein Ledertuch und brachte sie dem Grafen von Norburg. Da er sie aber hervorholte, lag da eine Frauenhand und daran ein Ring mit dem gräflichen Wappen. Der Graf sprang auf und suchte die Kemetate auf. Dort lag sein Weib darnieder, und der Medicus war bei ihr, da sie einen Unfall gehabt. Der Graf ergriff ihren Arm, und siehe, die Hand war abgetrennt.«

—aus der bornländischen Volkssage vom Wolf von Norburg

Norburg – 'Festum des Nordens', bedeutendste Handelsstadt für den bornischen Handel in ganz Nordaventurien, findet erstmalig 298 BF Erwähnung in den Chroniken des Heiligen Ordens unserer Herrin vom Theater in Arivor.



Dennoch waren es nicht die Theateritter, die diese Stadt ursprünglich gründeten: Vielmehr gab es schon zur Zeit der Kusliker Kaiser – also vor dem Fall Bosparans – an gleicher Stelle eine Stätte der Zusammenkunft mit dem Namen Starnika. Nivesen und Norbarden trafen sich hier, unmittelbar am Ufer des Born, um Waren zu tauschen und sonstigen Handel zu treiben. Diesen Ort erwählten die Theateritter – sicher auch aus strategischen Erwägungen – für die Errichtung ihrer neuen Ordensfeste Norburg, deren Name bald auch Verwendung für die zu ihren Füßen erblühende Stadt fand. Heute kann man die Stadt als bedeutenden Umschlagplatz für den bornländischen Handel mit ganz Nordaventurien bezeichnen, die ihren Wohlstand nicht nur aus Häuten und Pelzen bezieht, sondern auch aus den hier gezüchteten Norburger Riesen, einer kaltblütigen Pferderasse, die vom Gras der Grünen Ebene profitiert. Im Winter übrigens, wenn die Straßen verschneit und die Bäche gefroren sind, läßt der Handel kaum nach, wenn Nivesen und Norbarden mit Schlitten und vollgepackten Karenen von ihren nahegelegenen Winterlagern in die Stadt kommen.

Wer von Osten her auf der Bornstraße gen Norburg reist, dem wird manches von dem Zauber der Stadtsilhouette verborgen bleiben. Er klimmt man jedoch nördlich der Straße die Kuppe des 'Greifenhügels', so findet man zunächst noch immer die Ruinen des einstmals überaus prächtigen **Praiostempels (1)**, der nach dem Niedergang des Priesterkaisertums von den wütenden Sewerlern zerstört wurde und der nun, als Bollwerk gegen die Schwarze Gefahr aus dem Norden, wieder aufgebaut werden soll. Wendet man sich von hier aus der Stadt

zu, so blickt man auf ein prächtiges Panorama: Inmitten von Feldern, zur Rechten gesäumt von dem silbrig glänzenden Born, im Süden von Ausläufern des Bornwalds, liegt dem Betrachter eine Stadt zu Füßen, deren Farbenpracht und Lebendigkeit den Unkundigen, inmitten der kargen Einsamkeit des Nordens, überraschen mag. Wie kleine, kunterbunte Würfel nehmen sich die Holzhäuser aus, dazwischen erblickt man stahlend weiß getünchte Gebäude oder größere Bauwerke aus buntem Stein, einige davon gar mit goldenen Dächern besetzt, die im gleißenden Licht der sewerischen Praiosscheibe funkeln, glänzen und spiegeln. Im Norden der Stadt erheben sich die uneinnehmbaren Mauern der alten **Burg des Theaterordens (2)**, die längst nicht mehr wehrhaftem Zwecke dient, sondern zu einer prunkvollen Residenz ausgebaut wurde, die zum einen der hiesigen Bronnjarenfamilie – als Herrschern über das Umland –, hauptsächlich jedoch dem Rat der Stadtoberen von Norburg als Sitz dient. Auch die zwiebellförmigen Dächer der Burgtürme sind goldbedeckt.

Das zweite, was dem Neuankömmling auffällt, ist das beständige Schallen von Gongschlägen zu Fuße seines Beobachtungspostens – ein offensichtliches Relikt der Priesterkaiserzeit: In der Burg, in den Tempeln, doch auch sonst überall in der Stadt sind die tönenden Scheiben aufgehängt, und der Norburger kennt eine Vielzahl von Gründen, sie erschallen zu lassen: Der eine Gong kündigt eine bestimmte Tageszeit, ein anderer mag soeben für eine Hochzeitsgesellschaft angeschlagen werden, zu Ehren der Geburt eines neuen Dercenbürgers oder als Totenklage. Wieder andere gemahnen an die Feuergefahr oder schlagen Alarm, falls tatsächlich, trotz aller Vorsicht, ein Brand ausgebrochen ist, eröffnen den Markttag, rufen zur Redlichkeit im Handel auf, beschließen die Ratsversammlung oder gedenken verstorbener Ehrenbürger, den Ahnherren der Stadt oder Mitgliedern des Bronnjarenhauses.

Das dröhnende Durcheinander von dumpf hallenden und hell klingenden Schlägen, solchen, die paukengleich die Brust zum Vibrieren bringen und anderen, die rein wie ein Glöckchen tönen, ist bestens dazu angetan, dem Ortsfremden die Sinne zu verwirren.

Wie so oft in großen Handelsstädten liegen auch in Norburg Reichtum und Elend nah beieinander. Hat man den Gürtel von Erdwällen und Palisaden – neben steinernen Wehrbauten an den Toren die einzige Stadtbefestigung – hinter sich gelassen, so betritt man ein wirres Gassengeflecht, das von kleinen, bisweilen recht schmucken Holzhäusern gesäumt wird. Die hohen, spitzen Giebel schmücken zum Teil aufwendigste Schnitzarbeiten, wobei Rankenornamente und Rosetten ebenso Verwendung finden wie Symbole der Zwölfgötter, etwa Gans, Storch und Schwan.

Balken und Träger sind oft vielfältig eingekerbt und profiliert, dazu in allen nur erdenklichen Farben bemalt. Der Boden der Gassen besteht aus gestampftem Lehm, und nur die Hauptstraßen sind gepflastert oder durch in den Boden gerammte Holzpfähle befestigt. Wenn im Frühjahr oder im Herbst die Regenfälle die Lehmstraßen aufweichen, kann es passieren, daß man in dem einen oder anderen Gäßchen bis über die Knie im Schlamm versinkt. Auch der Schmutz ist allgegenwärtig, denn niemand macht sich die Mühe, den Unrat von den Straßen zu entfernen: Er sammelt sich zu einem dicken Belag, der über den Winter festfriert und mit dem nächsten Frühjahrsregen zu den Toren hinausgeschwemmt wird. So vermischen sich auch unzählige Düfte – angenehme und weniger verlockende – bis zum Einsetzen des Frostes zu einem für Norburg typischen Geruch, der



das Sprichwort 'Stinken wie ein Norburger im Efferd' geprägt hat. Trotz allem spielt sich ein Großteil des Lebens in Norburg auf den Straßen ab: Hier drängen sich Geschäftsleute in Bausch, Handwerker in Leder, Müßiggänger in feinem Zwirn, Arbeiter und Bauern in Lumpen, Geweihte in ihren Roben und die allgegenwärtig erscheinenden Stadtgardisten in ihren rot-weißen Wämsen und den gelben Stiefeln. An den Straßenecken spielen Musikanten zum Tanz auf, Akrobaten, Gaukler und Tänzbärenführer geben ihre Künste zum besten. Dazwischen irren barfüßige, unzulänglich bekleidete Bettler umher, die nach Almosen heischen. Doch alle weichen ehrfurchtsvoll zur Seite, wenn ein Bronnjar und seine Begleitung zu Pferde daherkommen – selbst wenn Norburg eine Freie Stadt ist, gilt den 'Sammelbornischer Erde' höchste Anerkennung.

Auf dem im Zentrum gelegenen **Marktplatz (3)** herrscht das dichteste Gewimmel: Händler bieten lautstark ihre Waren feil – und was es nicht alles zu kaufen gibt: Stoffe aller Web- und Macharten, Bronze- und Kupfergeschirr, Steingut, Eisenwaren, Leder- und Töpferwaren, hölzernes Gerät, dazu auf den Tischen und in Körben ausgestellt Backwaren, Fleischpasteten, Fische und Obst aus aller Herren Länder. Im Sommer bieten rund um den Marktplatz allerlei Barbieri ihre Dienste an, die ihrem Gewerbe im Freien nachgehen: Im Hausinneren müßte man hinterher kehren ...

Südländische Reisende, die sich den Kopf 'nach Art des Landes' frisieren lassen möchten, seien jedoch gewarnt: Manch braven Handelsreisenden, der sich hier, in einem Anflug von Übermut, den Kopf nach Norbardenart glatt scheren ließ, hat danach, beim Blick in den Spiegel, bittere Reue gepackt, zumal für die Dienste dieser selbsternannten 'Frisiermeister' oft genug sündhafte Preise verlangt werden. Am Markt stehen ebenfalls das **Hotel Am Markt (4)** und das **Haus Wolfsruh (5)**, zwei Häuser gehobener Qualität.

Gegen Ende des Winter sind die schneematschbedeckten Gassen voll von Norbarden, Pelzhändlern und Nivesen, die auf dem Weg ihrer Herden nach Süden in Norburg Rast machen. Darum wurden vor der Umfriedung der Stadt etliche Pferche angelegt und Scheunen voller Heu aus der Grünen Ebene. In jenen Tagen zieht es viele Schaulustige vor die Stadttore, was allzu verständlich ist: Niemand, der Norburg bei Winter gesehen hat – die weiße Dampfwolke, die über den Karenherden in der Luft schwebt, das Schieben und Drängen der zusammengepferchten, hellgrauen Leiber, die goldenen Kuppeln der Ordensfeste im Abendlicht, die sich in der Ferne über einem Meer aus wogenden Geweißen erheben – wird diesen Anblick je vergessen. Alle vier Jahre, vom 7. bis 12. Peraine, findet in Norburg das berühmte aventurische Bardentreffen statt. Auch dann bietet die Stadt ein höchst lohnenswertes Reiseziel, und den Kenner der Schönen Künste lockt ein Ohrenschmaus, der seinesgleichen sucht. Seien es die getragenen Gesängen der Thorwalschen Skalden oder die ausgelassene Tanzmusik der Albernier, die schwermütigen, anrührenden Balladen, die man in Sewerien selbst kennt, oder der fremdartige Zweistimmgesang der Nivesen und Elfen – hier zeigt sich die bunte Vielfalt der hesindianischen Gaben ebenso wie die Ernsthaftigkeit der Bemühungen, mit der man sich überall auf der Welt müht, sich als des göttlichen Geschenkes würdig zu erweisen.

Da rund sieben von zehn Häusern aus Holz erbaut sind, besteht in Norburg stets die Sorge vor Feuer, die zu einer langen Liste von Erlassen des Stadtrates geführt hat. So ist es etwa bei schärfster Strafe (bis hin zum Stadtverweis) untersagt, das Herdfeuer über Nacht brennen zu lassen, und Kerzen, die bis auf zwei Finger heruntergebrannt sind, müssen gelöscht werden. Über die Einhaltung dieser Bestimmungen wachen Patrouillen der Stadtgarde, von Sonnenuntergang

bis in die frühen Morgenstunden. Doch trotz all dieser Vorsichtsmaßnahmen gab es mehrfach große Brände, bei denen ganze Straßenzüge vernichtet wurden. Im Falle eines Feuers müht man sich, vor allem in den Wintermonden, wenn kein Löschwasser zur Verfügung steht, selten darum, das betroffene Haus zu löschen. Vielmehr geht man daran, in einigem Abstand andere Häuser einzureißen, um eine Ausbreitung über mehr als fünf bis sechs Gebäude zu verhindern. Zwar wird der Wiederaufbau der Holzhütten mit vereinten Kräften in Angriff genommen und den Betroffenen, Traviass Geboten gehorchend, in der ganzen Nachbarschaft Unterschlupf und Nahrung gewährt, doch Ererbtes und Erwirtschaftetes sind trotz alledem dahin, und schon manch einer sollte sich von einem solchen Schicksalschlag nie mehr erholen und ein düsteres Ende finden ...

Tatsächlich wird auch in den wenigen aus Stein erbauten Häusern eine Unmenge an Holz verwendet. Will man verhindern, daß sich angesichts der Kälte der Wände die Luftfeuchtigkeit an den Mauern niederschlägt, müssen die Zimmer innen mit Holz getäfelt werden. In wirklich reichen Haushalten wird diese Verkleidung noch mit Leder bespannt, bevor man wertvolle Draperien und Wandteppiche darüberhängt.

Verläßt man den Marktplatz in Richtung auf die alte Ordensfeste, so erreicht man jenen Stadtteil, der fast alle der steinernen Gebäude beherbergt. Zunächst fällt der Blick auf das rot-marmorne **Kontor des Hauses Surjeloff (6)**, gegenüber liegt die aus elfischem Blaustein erbaute **Filiale der Nordlandbank (7)**, deren Grasdach jüngst durch flache, karmesinrote Dachpfannen nach Garethers Machart ersetzt wurde. Ein Stück weiter nördlich trifft man auf die weißen Mauern der **Halle des Lebens (8)**, die weit über die Grenzen des Bornlands hinaus als Akademie für Heilungsmagie Bekanntheit erlangt hat, die derzeit noch weiter zunehmen dürfte. Nach dem Fall Ysilias und der Vernichtung der dortigen Antimagierakademie sind einige der ehemaligen Magister und Schüler auch der Einladung der Norburger Schule gefolgt und haben ihren Weg ins Bornland gefunden, wo sie nun als Gäste der Akademie leben und vor allem in einer Hinsicht den Lehrplan beeinflussen haben: Der Begriff der 'Heilung' wird von den Norburgern nunmehr weit über die Grenzen des eigentlichen magietheoretischen Fachbereiches ausgedehnt und umfaßt auch Dinge, die eher zur Antimagie zählen, denn die 'Heilung des Landes' von Dämoneneinwirkungen und borbaradianischen Perversionen wird ebenso angestrebt wie das Heilen des menschlichen Geistes von Beherrschungen und Trugzaubern.

Gildenpolitisch spielt die Halle des Lebens eine bemerkenswerte Rolle: Die nördlichste Weiße Akademie kann sich nur wenig um die internen Angelegenheiten der Weißen Gilde kümmern, und ihre starke Prägung durch die nicht gerade zwölfgöttergetreue Elfenzauberei ist den anderen Weißen Schulen auch ein Dorn im Auge – doch andererseits steht man hier 'böser' Magie sehr entschlossen gegenüber, ja selbst Kampfzauberei wird eigentlich abgelehnt.

(Nebenbei sei erwähnt, daß in dieser Akademie zur Rohalszeit das *Liber Purificatum* verfaßt wurde, eines der grundlegenden Werke zu Heilkunst und Hygiene – allein, wie die Zustände der Straßen und die vor wenigen Jahren nur knapp abgewendete Zorganpocken-Epidemie zeigen, handelt es sich hierbei wohl um klassisches 'verlorenes Wissen' ...)

Schließlich mündet die Straße auf einen Platz von vielleicht fünfzig mal fünfzig Schritt, in dessen Mitte eines der Wahrzeichen Norburgs zu finden ist: die legendäre **Weiße Rondra (9)**, ein zwei Mann hohes, weißmarmornes Standbild der Göttin auf einem massiven Sockel mit Löwenfresken. Wer die feingeschnitzten, ebenmäßigen Züge der Sta-



tue mit ihren wilden, schulterlangen Locken aufmerksam betrachtet, wird sich vielleicht an das Antlitz der Gräfin von Ilmenstein erinnert fühlen – und in der Tat spricht manches dafür, daß Thesia von Ilmenstein in ihrer Jugend dem Bildhauer Modell stand. In ihrer filigranen und detailtreuen Machart bildet die Statue einen deutlichen Kontrast zu dem dahinterliegenden, eher trutzigen **Tempel der Rondra (10)** aus Buntsandstein, der drei Brände und die zeitweilige Umwandlung in einen Pferdestall überstanden hat. Der einzige andere aus Stein erbaute Tempel ist das **Heiligtum der Hesinde (11)**, ein Kuppelbau auf sechseckiger Basis im norbardischen Stil. Seine geschliffenen und polierten Außenwände aus Koschbasalt haben schon so manchen Magier ins Nachdenken gestürzt, dienen aber weniger der Abwehr von Zauberei als hauptsächlich dem Schutz des darunter befindlichen Ziegelwerks aus gebranntem Lehm.

Ähnlich verhält es sich auch mit dem Ritus selbst: Zwar verwendet er alle äußeren Kennzeichen und Abzeichen der allgemeinen Hesindekirche, doch darunter verbirgt sich ein sehr ertümlicher, bewußt mysteriöser Kult, der in norbardischer Weise die Hesinde als Allweise Herrin, ja, beinahe als Allmutter verehrt und stets am Rande der Kerzerei schwebt. Für die Norbarden ist der Tempel eines der wichtigsten Heiligtümer, das ihrem Volk geblieben ist, die übrigen Norburger hingegen ignorieren das Götterhaus eher – für sie ist es zu eng mit einem geheimnisvollen Volk verbunden, dem sie nun einmal nicht angehören. Auswärtige Besucher werden (Frömmigkeit vorausgesetzt) sehr freundlich behandelt, doch ein meisterlicher Theologe kann aus den inspirierten, oft in einem breiten Gemisch aus Garethi und Alaani gehaltenen Predigten der Tempelmutter Heschnaja Grandireff die eine oder andere Aussage entnehmen, die anderenorts längst als Häresie gebrandmarkt wurde.

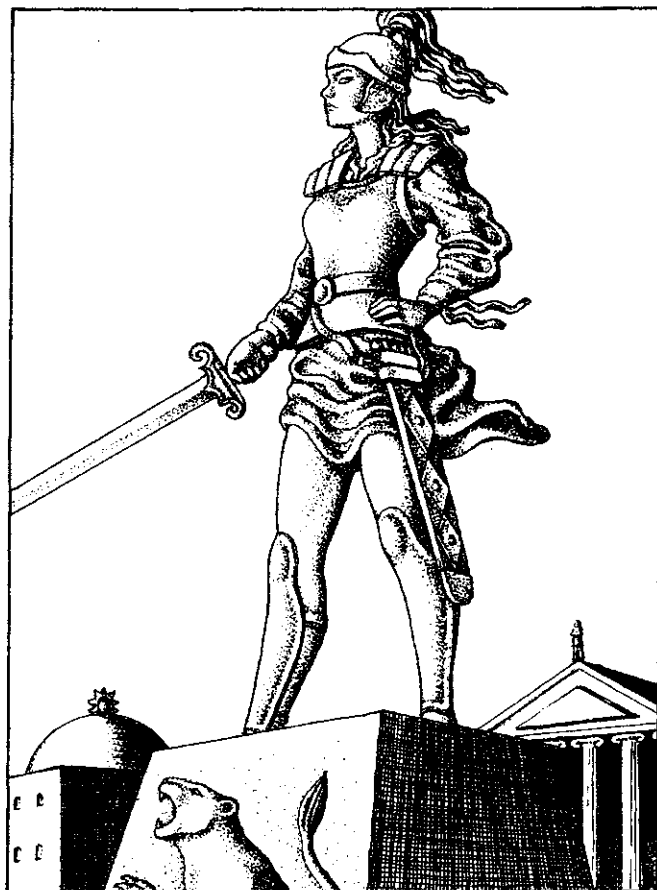
Unweit vom Hesindetempel befindet sich das im Jahre 1016 BF neu errichtete **Ordenshaus der Marbiden (12)**. Die in schwarze, mit weißem Rabenbildnis auf Brusthöhe geschmückte Kutten gewandeten Geweihten vom *Orden zur Sanften Ruhe* sind freilich nur selten in dem lärmenden Menschengewirr auf Norburgs Straßen anzutreffen. Schließlich erreicht man die umgebaute **Ordensfeste** der Theateritter selbst: ein hoch aufragender Bau mit sechs goldgedeckten Türmen, zwischen denen man die ehemaligen Burgebäude entfernt und durch einen großen Palas ersetzt hat. Dieser Bau aus Buntsandstein, ebenfalls mit einem goldenen Dach versehen, streckt seine drei Flügel zwischen den Türmen aus. Im nach Nordosten gerichteten Gebäudeteil residiert der Rat der Stadtoberen von Norburg, derzeit unter dem Vorsitz von **Natascha Petrilowska**, einer an die sechzig Götterläufe zählenden Handelsherrin, die hauptsächlich in feinen Tüchen ihr Geld gemacht hat.

Traditionell gehört Norburg, wie etwa auch Firunen, zu den Zöglingen Festums – und das fürwahr aus einem wichtigen Grund: Die Bornstraße nach Norden war immer die wichtigste Handelsstraße ins Hinterland, und so wollten sich die Festumer stets loyale und wehrhafte Handelssiedlungen an wichtigen Stellen sichern, und die beiden Orte, wo die Straße den Bornstrom verläßt bzw. erreicht, gehören natürlich dazu. Heute allerdings ist die Bedeutung dieser Straße durch die Bedrohung der Seefahrt so sehr gestiegen, daß Norburg im Vergleich zu Festum durchaus als aufstrebend bezeichnet werden kann, und das schlägt sich naturgemäß auch in den gegenseitigen Beziehungen nieder: Die Begeisterung der Norburger für Festumer Dinge ist unverändert groß, und in kultureller, ja sogar in landespolitischer Hinsicht wird Festum immer noch als Vorbild und Führungsmacht akzeptiert; in vielen wirtschaftlichen Fragen wollen die Norburger Handelsherren inzwischen aber gerne ihre eigenen Entscheidungen

fällen und akzeptieren die von Festumern gewünschten Regelungen und Maßnahmen (die oft genug vor allem den Reichtum der größten Stadt mehren sollen) keineswegs so klaglos wie noch vor einigen Jahren.

Der derzeitige Stadtrat wird mehrheitlich von Kaufleuten gestellt, die als Anhänger eines starken, bornlandweiten Bürgerbundes gelten und daher auch den Festumern eine große Mitsprache in den Geschäften der Stadt einräumen, doch inzwischen proklamiert eine immer größere Bewegung von eher örtlichen Händlern und Handwerkern ein schmetterndes „Norburg zuerst!“ und fordert, daß alle Stadtfremden mit deutlichen Steuern und Zöllen belegt und der Rat ein strenges Stapelgebot einführen soll – ein solches Gesetz würde alle Händler zwingen, sämtliche mitgeführten Waren in Norburg zum Verkauf anzubieten, was ihnen erhebliche Zeiteinbußen und Umstände, den Norburgern aber besondere Gewinne ob ihres großen Marktes einbringen würde.

In dem nach Nordwesten zeigenden Trakt residiert weiterhin der Hofstaat des lokalen Bronnjaren, **Graf Isidor von Norburg**, der über das Umland der Stadt herrschte. Nach seinem Tod bei der 'Schlacht bei Ochs' und Eiche' schien der Grafenthron verwaist, doch nur denjenigen, der die Machtfreude hornischer Hofadliger nicht kennt, konnte es überraschen, als der Norburger **Obersthofmeister Rastelan von Garstenitz** einen unerwarteten Erben der Grafenkrone präsentierte: den 1008 BF geborenen unehelichen Sproß des vormaligen Grafen, den dieser noch zuletzt anerkannt haben soll. Der junge **Tsadan** ist damit zu einem unmündigen Erben geworden, an dessen Stelle und in dessen Namen der alte machtbewußte Hofstaat regiert, der schon Graf Isidor (so meinen die sehr freimütigen Norburger) in wirre Träu-





me von der Vorherrschaft über das westliche Sewerien getrieben hat. Ebenso ist es Stadtgespräch, daß bereits jetzt die ehrgeizige und gefürchtete **Rahjalieb-Rondirai von Ask** als nächstfolgende Verwandte ihre Finger nach den Ländereien Norburgs ausstreckt, zumal sie den Bastard Tsadan bislang nicht anerkennt und den alten Hofstaat und nunmehrigen Vormundschaftsrat um von Garstenitz mehrfach mit scharfen Worten angegriffen hat.

Im Südlügel schließlich ist der (beachtliche) Verwaltungsapparat der Stadt untergebracht – und es gibt unzählige Anlässe, bei denen ein Norburger wegen irgendeines Dokumentes einen halben Tag lang durch die Schreibstuben der Burg hetzen muß.

Interessant ist sicher auch eine Besichtigung der Südtürme selbst – allein schon wegen der dort aufgehängten Gongscheiben. Die größte, der sogenannte Bärengong, ist aus massivem Silber gefertigt und eröffnet alljährlich am 1. Firun den Tag der Jagd. Sein Klang ist so eisig und silberrein, daß er bis in die Holzstadt hinein alles Glas zum Klirren bringt – und manchmal auch zersplittern läßt. Aber auch der Hlúthargong, zu Ehren der Kriegsgöttin geschlagen, und der klagen- de, geschwätzte Rabengong sind sehens- und hörens- wert.

Außerhalb der Stadtwälle befinden sich die Sitze der Reichen und der Edlen. Zu zahlreich sind sie, um sie alle aufzuzählen. Wichtig ist jedoch die Fortsetzung der Bornstraße gen Westen, die über das ehemalige Flußbett des Born hinweg den Handelsweg nach Gerasim erschließt. Da der Born mittlerweile sein Bett recht weit verlagert hat, überquert man den Fluß erst sechs Meilen von der Stadt entfernt, nahe des kleinen Weilers Ask, nur wenige Meilen südlich des Zusammenflusses von Linkem und Rechtem Born.

Der Firuntempel zu Norburg (13)

Man sollte meinen, daß in einer Stadt wie Norburg, wo die Menschen Jahr für Jahr Firuns Grimm ausgeliefert sind und das Wildbret rar ist, dem Gott der Jagd der aufwendigste Kult angedeiht in der Hoffnung, ihn durch Demutsbezeugung gnädig zu stimmen. Doch dem ist nicht so. Wer den Norburger Firuntempel aufsucht, findet ein zwar großes, doch bis auf einen Altar aus schneeweißem Granit zur Gänze leeres Gotteshaus vor, in dem er in aller Regel der einzige Gast sein wird. Die sonst üblichen Jagdtrophäen an den Wänden fehlen, durch die zahlreichen Maueröffnungen, die im Sommer mit Firunsbärenfell verstopft werden, pfeift in den Wintermonden ein eisiger Wind hindurch. Die Schalen zu Fuße des Altares bergen dicke, grünlich schillernde Eisklumpen, und auf den Reliefs, die die Wände zieren, findet man nicht etwa Jagdszenen, sondern Eiszapfen, Iffrinssterne und Harschschollen dargestellt.

In diesem Teil Seweriens nämlich wird Firun weniger als Herr der Jagd verehrt, sondern vor allem als Inbegriff der Kälte, der unvermeidbaren, als unbestechlicher Prüfer, dessen Härte Jahr für Jahr das Schwache vom Gesunden trennt. Das Waidwerk selbst liegt hier in den Händen des Adels, und wie schon der Name des hiesigen Rondraordens zeigt, ist die hochherrschaftliche Jagd eher der Göttin des Krieges als Firun geweiht. Wer einmal bei einem Bronnjaren zu Gast war und eine Wolfshatz erlebte, kann diese Einstellung gewißlich besser verstehen – wer einmal in den Reihen der Berittenen Aufstellung bezog und den Atemzug der Stille kennt, wenn das Jagdhorn verstummt und die Hatz eröffnet ist, die Bronnsojs bebend vor Aufregung verharren und die Rösser mit schäumenden Mäulern darauf warten, daß man ihnen die Zügel freigibt, wenn Mensch und Tier die gleiche grim- mige Freude zu erfüllen scheint, die man sonst nur vom Schlachtfeld kennt, als Rondras Geschenk an den Tapferen, der ohne Gedanken ans eigene Wohl, der Göttin zu Ehre, ins Gemetzel zieht.

Nein, nicht die Hatz ist Firun geweiht, sagen die Norburger, sondern das schiere Überleben in der Härte des sewerischen Winters. Wer Firun huldigen will, der setzt sich seiner Prüfung aus, der zieht hinaus in Eis und Schnee, scheut nicht Frost noch Hunger. Der soll sich von rohem Fleisch nähren und leicht bekleidet durch den Schneesturm wandeln, und wenn er auf ein Rudel Wölfe trifft, das ein gerissenes Karen untereinander aufteilt, so soll er seine Waffen ablegen und zu ihnen hinrennen, um sie zu verscheuchen. Fliehen die Wölfe, so weiß er sich Firuns Segen sicher und darf sich an ihrer Beute gütlich tun; fliehen sie nicht, dann hat der Herr ein gerechtes Urteil gesprochen. Der Gottgefällige sei darauf bedacht, nur die schwächsten, verküppelten Tiere zu erlegen, und die anderenorts übliche Trophäenjagd zu Firuns Ehren ist hierzulande gänzlich unbekannt.

Auch sonst ist das Verhältnis des Norburgers zu Firun von Fatalismus geprägt, einem Charakterzug, dessen Überwiegen auf Einflüsse der nivesischen Mentalität hindeutet: Die Verehrung, die man dem Wintergott entgegenbringt, will eher als Huldigung an das Unausweichliche verstanden werden denn als Versuch, das Schicksal zu beschwören. Warum sollte es Erfolg versprechen, in Zeiten der Not Firun um Jagdglück zu bitten, ihn, dem jede Milde fremd ist? Mag sein, daß der gottgefällige Jagdzug mit Erfolg belohnt wird – doch darum zu bitten, ergibt wenig Sinn. Aber auch die Anrufung Iffrins, Firuns sanftmütiger Töchter und Bittstellerin für die Nöte der Sterblichen, liegt dem Norburger ferner, als man meinen möchte. Bevor er sich an Iffrin wendet, sucht er sein Heil im stummen, klaglosen Erdulden aller Unbilden, die der alljährliche Frost mit sich bringen mag, und räumt dem Wintergott ergeben jedes Opfer ein, das er sich erwählt hat.

Erwähnenswerte Gebäude sind noch der **Perainetempel (14)** im Süden der Stadt sowie die Gasthäuser und Schänken **Albin Hollerow (15)** im Nordosten, **Am Badehaus (16)** am Festumer Tor, **Schwamm und Seife (17)** im Süden, die zweifelhafte Spelunke **Ogerfaust (18)** im Südosten und die Herberge **Zum Karen (19)** im Osten der Stadt.

Orden der Jagd zu Ask

Gestiftet durch Graf **Wahnfried von Ask** am 1. Firun 1010 BF, ist dies ein Ritterorden in drei Klassen. Was seine Struktur angeht, hebt er sich stark von den im sonstigen Sewerien üblichen Ordenshäusern ab: Während viele der anderen Stifte von den örtlichen Bronnjarenfamilien ins Leben gerufen wurde, um das Einkommen verarmter Seitenzweige zu sichern, und sich damit selbstverständlich fest in adliger Hand befinden, steht der Eintritt in den Orden der Jagd zu Ask auch Nichtadligen offen. Nur seine oberste Klasse, die der sogenannten Großjäger, die maximal 10 Mitglieder umfaßt, ist dem Adelsstand vorbehalten.

In die anderen beiden, die der Jagdmarschalle (max. 15 Mitglieder) und der Jagdritter (25 Mitglieder) können alle Krieger aufgenommen werden, die die Schulungen einer entsprechenden Akademie durchlaufen und den Kriegerbrief erhalten haben oder die Empfehlung eines Fechtmeisters vorweisen können. Neben den 'normalen' Mitgliedern besitzt der Orden noch einen arkanen und einen klerikalen Zirkel. In beiden können je 10 Jagdmarschalle und 15 -ritter aufgenommen werden.

Die hauptsächliche Aufgabe des Ordens ist es, verdiente *Streiter wider Trachen, Linthgewürm, gefährlich Ungeheuer und widernatürlich Kreathurue* zu ehren. Selbstverständlich steht es dem Orden auch an, Maßnahmen gegen Bedrohungen durch die oben genannten Gefahren einzuleiten oder Aktionen zu unterstützen, sei es durch die Entsendung von Ordenskriegern, Kriegsknechten und Wehrmaterial, sei es durch pekuniäre Zuwendungen.



Ask

„Unter dem Ranzenbanner und dem Wahlspruch ihrer Familie ‘Detareodem ateriate’, was heißt ‘Stets wehrhaft’, wußten die Bronnjaren von Ask im hohen Nordwesten Seweriens seit jeher, ihre Macht und ihre Gebietsansprüche auszuweiten und sich als mustergültige ‘Sammler bornischer Erde’ auszuzeichnen. So ist es nicht verwunderlich, daß der heutige Graf von seiner Burg aus über gewaltige Ländereien herrscht und sein Leben in einem Reichtum und Luxus führen kann, der manchen Fürstenhof armenhausgleich erscheinen läßt ...“

—Reisetagebuch der Rondrageweihten Kindra Jorgensen; 1017 BF

Unmittelbar hinter Norburg endet die Bornstraße, und ein Reisender findet sich plötzlich auf einem besseren Karrenpfad wieder, der sich nordwestwärts windet, dorthin, wo sich Rechter und Linker Born zu dem Strom vereinigen, der dem Bornland seinen Namen verlieh. Keine zwei Meilen von der Stadtgrenze entfernt, weist ein halb vom Schnee verdecktes, armseliges Holzschild mit einem kaum mehr erkennbaren Wappen den Wandersmann oder Reiter darauf hin, daß er an dieser Stelle den Grund und Boden einer der entlegensten Besitzungen des Bornlandes betritt: Ask.

Kaum sechs Meilen trennen die Residenz des Grafen Wahnfried von Ask von der Freien Stadt. Einige armselige Katen mit windschiefen Schobern kommen in Sicht. Stehen die ersten noch vereinzelt, rücken die nachfolgenden dichter zusammen, und schließlich mündet der Fuhrwerksweg auf eine Dorfstraße, die zwischen eng aneinander gedrängten Häusern hindurchführt, welche den Eindruck erwecken, als müßten sie sich gegenseitig vor dem Umfallen schützen. Wenige Dörfler sind auf den Straßen zu sehen – die Kälte treibt sie in ihre Behausungen, so sie nicht unaufschiebbare Aufgaben im Freien zu erledigen haben. Hier und da ertönen Hacklaute, fliegen Späne, wischen sich Männer den Schweiß von der Stirn, ehe er im Haar zu Eis erstarren kann, während sie das Holz zerkleinern, das in ihren Häusern für Wärme sorgen wird. Einige Kinder, die mit rotgefrorenen Gesichtchen aus abgetragenen Pelzkapuzen lugen, beobachten Ankömmlinge von ferne her, bevor sie sich wieder winterlichem Spiel im Schnee zuwenden.

Kaum der Rede wert erschiene dieser Weiler von gut 190 Einwohnern, wäre er nicht Sitz eines der bedeutendsten Bronnjarengeschlechter Seweriens und gleichsam Sitz des Ordens der Jagd zu Ask (siehe vorige Seite).

Die Stadt Rodebrannt

Einwohner: um 1.280

Tempel: Rondra (Schutzgöttin), Hesinde, Peraine, Phex, Praios, Travia, Rahja, Tsa

Stadtherr: Stadtvogt Linjan von Hattenfurt

Garnison: 40 Ilmensteiner Gardisten

Wappen: Rote geflügelte Löwin auf goldenem Schild

Gasthöfe in Oberrodebrannt: Hotel Alte Schanze (Q7/P7/16S), Haus Ilmenblatt (Q8/P7/24S), Hotel Nordland (Q6/P7/26S), Sewerischer Hof (Q7/P7/20S); in Niederrodebrannt: Zur Schwarzen Lilie (Q6/P6/14S), Jägersmann und Wilder Keiler (Q4/P4/16S), Deichselbruch (Q5/P5/18S), Rahjas Kelch (Q4/P5/10S)

„Endlich einmal will ich Euch wieder den längst überfälligen Bericht aus dem Bornlande zukommen lassen, Eminenz!“



Auf meinen Reisen gelangte ich unlängst in eine der Allweisen Hergin wohlgefällige Stadt, Rodebrannt. Ihr Name allein besagt schon, daß das Land, auf dem sie steht, dereinst durch Feuer vom Wald befreit wurde. Majestätisch erhebt sich der eine Teil der Stadt auf einem steilen Hügel, der aus der flachen Ebene emporragt, von einer wehrhaften Mauer geschützt, der andere schmiegt sich an die Ausläufer eben jener Anhöhe. Die Stadt ist das Zentrum der Grafschaft Ilmenstein, und von der hiesigen Burg aus werden die Ilmensteinschen Lande verwaltet.

Ich erreichte, der Herrin wohlgefällig zu Fuß reisend, zunächst Niederrodebrannt, am Fuße des Kahlen Berges gelegen, wie der steile Hügel, der wohl immer schon unbewaldet aus dem Grün ragte, genannt wird. Die Bornstraße verläuft hier parallel zu einem kleinen Fließchen, das nach meiner Karte Biezel heißt, obgleich die Bewohner es Bieselbuch nennen, und das den drei Mühlen am Ort seine Kraft leiht.

Die Unterstadt ist ein unsicheres Fleckchen, das ich schnell durchschritt, obgleich hier sicherlich der Großteil der Bevölkerung lebt; zuviel dunkles Gesindel treibt sich hier herum, und meine Hand hielt jeden Augenblick die Tasche mit meinem Buch der Schlange fest umschlossen. Viele Spelunken und Kaschemmen gibt es da und Etablissements, in denen käufliche Liebe feilgeboten wird, doch erachte ich all das als Beutelschneiderei. Sicherlich findet man hier auch Söldlinge, die bereit wären, eine Expedition in den Norden zu begleiten, gegen gutes Gold, versteht sich.

Auch die Häuser des listigen Herrn Phex und der jungen Frau Tsa befinden sich in Niederrodebrannt, und als ich wacker ausschnitt, erkannte ich auf halben Weg in die Oberstadt das erstaunlich aparte Haus der lieblichen Frau Rahja.

Den Serpentinien weiter folgend, erreichte ich schließlich die Oberstadt, auf dem Kahlen Berg gelegen und von der oben erwähnten Festungsmauer geschützt. Hier leben wohl die Menschen, die von der Herrschaft der Gräfin Thesia profitieren. Schreiberlinge und Beamte, aber auch die angeseheneren Bürger der Stadt. Schließlich ist auch allerlei Händlervolk auf den Straßen zu sehen.

Die alte Burg, auf einer kuppelartigen Erhebung erbaut, die aus dem ‘Kahlen Berg’ selbst erwächst, markiert das Zentrum der Stadt. Ehrwürdig ist diese Feste, dennoch besuchte ich sie nicht, denn ich erfuhr, daß die Gräfin seit ihrer Ernennung zur Adelsmarschallin noch seltener in der Stadt weilt als zuvor. Jeden zweiten Mond soll sie aus dem fernen Festum anreisen und in der restlichen Zeit die Verwaltungsarbeit in die Hände des Stadtvogts gelegt haben, der an ihrer statt Gerichtstag hält, mit den Freien verhandelt oder Bittsteller empfängt. In Linjan von Hattenfurt soll die Stadt einen aufrechten, doch von rondrianischer Strenge durchdrungenen Herrn erhalten haben. Als jugendlicher Heißsporn war er im Gefolge der Gräfin gen Tobrien gezogen, hatte dort durch Mut und Entschlußkraft brilliert und war ernster und abgeklärter zurückgekehrt, als es zu seinem Alter von 27 Wintern passen mochte.

Einen kleinen Erkundungsgang auf dem Gelände der Burg tat ich dann aber doch, und daher weiß ich zu berichten, daß sich neben der Feste die Halle der donnernden Frau Rondra erhebt, die ein steinernes Standbild der Göttin beherbergt, von Zwergenhand gefertigt und kunstvoll bemalt.



Zum Dank für ihren Sieg auf den Vallusanischen Weiden ließ die schöne Gräfin Thesia Brustpanzer und Helm dieser Statue mit lauterem Gold überziehen, worauf selbige nun glänzt und strahlt, daß mir die Augen träneten – ein wahrhaft erhebender Anblick! Auch der Tempel des Sonnengottes ist hier beheimatet, doch scheint mir der Kult des Herren Praios eine eher untergeordnete Rolle zu spielen. Der Tempel befindet sich zwar in gutem Zustand, ist aber bemerkenswert klein und unauffällig für eine Halle des Götterfürsten. Die Sturmherrin scheint demzufolge die Schutzpatronin der Stadt zu sein, und auch bei der Gräfin Thesia soll es sich um einen Liebling der Frau Rondra handeln – ein Ruf, der von den Geschehnissen an der Misa aufs Eindrucksvollste untermauert wird.

Erwähnen möchte ich auch den Turm, in dem Schuldner und Gefangene einsitzen müssen und der ebenfalls auf dem Areal der Feste untergebracht ist. Im übrigen werden Hinrichtungen und Maßregelungen auf dem Hof der Garnison durchgeführt, unter Anwesenheit eines Praiosgeweihten, aber unter Ausschuß des Volkes, da die Gräfin entgegen dem Brauch, wie er in Festum gehandhabt wird, aus einer Strafe keine Belustigung für das einfache Volk machen will, eine Entscheidung, die ich sehr begrüße.

Stand in früheren Tagen der Großteil des Garnisonsgebäudes leer, so sind heute die Gänge, Hallen und Exerzierplätze von der göttingefälligsten Geschäftigkeit erfüllt. Wohin man auch tritt, begegnet man knapp salutierenden Gardistinnen und grimmig dreinblickenden Helmträgern und muß sich, wenn man sich allzu offen als Schaulustiger zu erkennen gibt, den einen oder anderen abschätzigen Blick gefallen lassen.

Auch unterhalb der Burg, am großen Marktplatz, herrscht ständig lebendiges Treiben, oftmals bis spät in den Abend. Diese Geschäftigkeit gemahnt daran, daß Rodebrannt auch eine Stadt des Handels ist, und als solche in bemerkenswerter Weise vom Erstarken der Landroute über Gerasim und Norburg profitiert, die das Einsetzen der Seeblockade mit sich brachte. Diejenigen Fuhrleute jedoch, die keine Waren zum Marktplatz liefern wollen, sondern Rodebrannt als Zwischenstation benutzen, ersparen ihren Zugtieren den Weg hinauf auf den Kahlen Berg und machen gleich nach der Ankunft in Niederodebrannt Rast – zumal sich in den Vierteln der Unterstadt alles findet, wonach derlei rauhem Volk der Sinn steht.

Rund um den Marktplatz erheben sich die Häuser der Peraine, der Travia und schließlich das der Allweisen Herrin Hesinde selbst. Die Halle der Klugen Göttin ist recht groß für den Norden und das hölzerne Bildnis der Herrin Hesinde kunstfertig gefügt und mit Intarsien aus Onyx kostbar geschmückt. [...] Begeisterungswürdig ist auch die große Schlangengrube, die eigentlich den ganzen Boden der Halle umfaßt, wohingegen der Besucher auf einer Art hölzernem Steg einherwandelt. Etliche mit Kohle gefüllte Wandnischen sorgen auch im Winter dafür, daß den geschmeidigen Schuppenträgern die lebensspendende Wärme zuteil wird. [...] Die Geweihten hier sind allesamt der Göttin ein Gefallen und die Besucher, meist Norbarden, spenden reichlich. [...]

Erwähnen wollte ich noch, daß es immer wieder überrascht, wie viele kleine Gärten es in dieser Stadt gibt, an fast jedem der spitzgiebeligen Häuschen einen. Sogar Äcker findet man innerhalb der Stadtmauern. Auch

mußte ich erstaunt feststellen, daß diese kleinen Gärten von Zäunen abgetrennt werden, die aus Hecken kreuzweise gepflanzt und immer wieder nach innen geflochtener Zwergbirken bestehen.

Auffällig sind auch die kleinen Nischen an den Hausecken, in die grob beschnitzte Holzstatuetten oder Gabenteller eingelassen sind, welche mir zunächst Rätsel aufgaben, da sie zu keiner mir bekannten Gottheit recht passen mochten. Offenfrisches Brot, Speckschwarten und Haferbrei mit Rübensirup brachte man hier dar, aber auch dünngehackte Scheite, Zunderstein und Spelzen, die schon bald in alle Himmelsrichtungen davongeweht wurden. Von Ehrwürden Jaakon sollte ich schließlich Auskunft erhalten: Hier wurde den Haus-, Wind- und Ofengeistern gehuldigt, ein wenig hesindegefälliges Unterfungen, wie mir scheinen mag. Zwar wage ich zu bezweifeln, daß man dem gemeinen Volk diesen Irrglauben austreiben kann, aber ich halte es dennoch für sinnvoll, eine Predigt gegen derlei Umtriebe zu halten – jedoch nicht, bevor ich mehr Wissenswertes über diese Bräuche erfahren habe. Just aus jenem Grunde schicke ich in den kommenden Tagen Bruder Helmar nach Rodebrannt, um alles Wichtige an Ort und Stelle niederzuschreiben.»

—aus einem Brief des Präzeptoren Yerodin ter Istador aus Silas bei seinem Besuch in dem draconitischen Zirkel des Wissens der Bornlande, aus dem Jahre 1021 BF

»... Und wenn Du mal ins Bornländische kommst, solltest Du auf jeden Fall nach Rodebrannt ziehen. Hier ist immer was los. Auf jeden Fall findest Du unten, am Fuße des Hügels, den sie 'Kahlen Berg' nennen, immer eine Schenke, in der guter Schnaps ausgeschenkt wird, wo es eine warme (wenn auch leidlich fade) Mahlzeit gibt, hübsche Männer Deinen Weg kreuzen und wo Du, wann immer Dir der Sinn danach steht, eine deftige Schlägerei vom Zaun brechen kannst. Lustig geht es auch in 'Rahjas Kelch' zu, wo allerhand niedliche kleine Dinger aus dem Süden ihre Tanzkünste vorführen und Dir die süßen Buben für billig Geld jeden Wunsch von den Augen ablesen.

Mit ein bißchen Glück kannst Du hier saufen bis zum Umfallen, ohne auch nur einen Deut aus eigener Tasche zahlen zu müssen: Das Armdrücken ist unter den Fuhrleuten sehr beliebt, und bei den Weiteinsätzen lassen sie sich nicht lumpen. Aber wie ich Dich kenne, mein Mädchen, wirst Du jeden dieser Elchstöße in die Tasche stecken!

Wenn Du jedoch in der Woche hier eintriffst, bevor der Schnee schmilzt, dann sei vorsichtig, mein Kleines. Dann werden sogar die zahmsten unter den Rodebranntern zu wahren Schlägern. Ich habe selbst gesehen, wie ein etwa siebzig Sommer alter Greis den Asleif verprügelt hat, und Du weißt ja, daß Asleif mit seinen zehneinhalb Spann kein leichter Gegner ist. Aber der Medicus der Stadt, ein nervöses, schwatzhaftes Männlein, scheint ganz patent zu sein, und wenn man seiner Laune mit ein paar Schoten und gutgemeinten Armstößen auf die Sprünge hilft, vermag er sogar Nasen wieder gerade zu biegen ...«

—aus einem Brief der Thorwalerin Lindgard Swafnildsdottir an ihre Tochter Tjalva, datiert auf den 5. Tsa 1018 BF

Die Stadt Ouveenmas

Einwohner: um 1680

Tempel: Peraine (Schutzgöttin), Phex, Rondra, Travia, Tsa

Stadtherr: Graf Ljasew von Utzbinnen-Ouveenmas

Garnison: 20 Büttel des Grafen

Wappen: Weißer Eberkopf auf Rot

Gasthöfe: Hotel Neumond (Q6/P6/26S), An der alten Ouve (Q5/P6/27S), Zum Dicken Ertzel (Q5/P8/18S), Zur Ente (Q4/P5/14S)

»Wenn Du schon so weit nach Norden willst, solltest Du zusehen, daß Du in Ouveenmas Station machst. Ich würde Dir ein paar Tage Erholung in der Stadt gönnen, denn dort ist es sehr licht und bunt. Du kannst Dir nicht vorstellen, wie viele Menschen hier leben und wie prächtig ihre Holzhäuser sind, mit spitzen, hohen Giebeln und dem schönsten Schnitzwerk. Auf den Straßen der Stadt ist allerhand buntes Volk unterwegs, und hier wirst Du gewiß für Deine Felle einen guten Preis erzielen. Rund um den Marktplatz gibt es die wunderlichsten Lädchen. Du suchst Waffen? Gib!



es in Hülle und Fülle, auch Kleider, Schuhe und Proviant, alles, was Du für die Wanderschaft brauchst. Du kannst sogar eine Puppe für Klein Ludwinja dort kaufen, oder Spitzen für ihre Mutter. Im Süden liegen die Bauernkaten, mit kleinen Gärtchen und Äckern ringsumher, im Norden allerdings wirst Du einen großen, recht verwilderten Park finden und mittendrin den Palast, der unter dem alten Fürsten Odilbert von Ouveinstam lange Zeit leer stand. Doch im vorigen Jahr soll seine Tochter Tsaiane, die nun die Regentschaft übernommen hat, das Gebäude neu herrichten gelassen und dort einige Wochen in Begleitung ihres Bruders, des Prinzen Dunjew, verlebt haben.

Das Haus der Peraine mitten in der Stadt soll bei Heilkundigen aus ganz Aventurien sehr berühmt sein (was ich – den Göttern sei Dank – jedoch nicht beurteilen muß, da ich mich bester Gesundheit erfreue). Hübsch ist auch der Tempel der Tsä (eine Seltenheit im Norden), hier begeht man am alljährlichen 'Tag der Erneuerung' die wundersamsten Riten: Es werden nicht nur die ersten Blumen und Tierjungen geweiht, sondern am Vortag Zerstörtes durch die Geweihtenschaft wieder zusammengefügt und – symbolisch – wiedererweckt, um den Sieg des Lebens über den Tod anzuzeigen. 'Was gestern starb, lebt heute wieder', hat mir ein junger Geweihter erzählt, und es lag ein so begeistertes Strahlen in seinen Augen, daß ich ihm einfach glauben muß.

Erschreckt habe ich mich einmal, als eine junge Frau im Gewand der Boroni an mir vorüberging. Aber ein freundlicher Mützezerer erklärte mir, daß es bloß eine Marbidin gewesen sei, da selbiger Orden seit einigen Jahren ein Haus in der Stadt habe und sich um die Sterbenden kümmere und sogar um die geistig Verwirrten. Ich sage Dir, geheuer ist mir das nicht! Eines noch, das Dir sicherlich auffallen wird. Viele heimelige Schenken hat es in Ouveinstam, und häufig sitzen Leute mit Leinwand oder Pergament dort herum. Auch im Sumpf vor der Stadt wirst Du sie sehen. Sie gehören zu einer Malerkolonie – das sagt man tatsächlich so –, die sich vorgenommen hat, die Sümpfe in all ihrer Schönheit und all ihrem Schrecken auf die Leinwand zu bannen. Irgend ein schändlicher Schabernack, sag ich Dir, Du weißt ja, daß man den Städtern nicht trauen darf ...» —berichtete im Jahre 1018 BF der Jäger Fredo Eelkinnen seinem Freund Angrand Ilmensen.

Bei jener Malerkolonie handelt es sich um Töchter und Söhne aus Bronnjarenhaus, die es sich nach eigener Auskunft zur Aufgabe gemacht haben, die angebliche Vielfalt der Sümpfe zu studieren. Es darf bezweifelt werden, daß ihre Werke, meist Nuancierungen und Variationen der Farben Graugrün, Bläßgrau und Grünlichbraun, je einen Abnehmer finden – doch was anderes kann man von Adelspröbtlingen erwarten, als daß jeder Gedanke ans Geldverdienen ihnen fremd wäre. Doch wer mit der Kunst sein Brot verdienen möchte, der sei aufs Schärfste von solchen Abirrungen gewarnt – dem sollte man raten, sich in der Abbildung von Gutshöfen, strotzenden Rübenfeldern, Zuchtrössern und edlen Windhunden zu üben, da nur bei solcherlei Werken zu erwarten steht, daß sie mit klingender Münze entlohnt werden ...

Doch die Zeiten, als die Stadt unter Tsaiane von Ouveinstams Obhut blühte und gedieh, gehören der Vergangenheit an. Nachdem die Fürstin von einem Besuch auf der notmärkischen Feste Grauzahn, im Jahre 1020, nicht lebend zurückkehrte, wurde die Regentschaft von Kanzler Ljasew von Utzbinnen-Ouveinstam übernommen, da keiner der Nachkommen Fürst Odilberts für die Thronfolge in Frage kam: Sein ältester Sohn Goljew war bereits als sechsjähriger Knabe verstorben, zwei weitere Brüder Tsaianes bei einem Jagdausflug ins Notmärkische zu Tode gekommen, der vierte Sohn Wlaselgo seit einem Räuberüberfall in den Wäldern verschollen und Prinz Dunjew, der

Jüngste, von Geburt an schwachsinnig und wasserköpfig, Graf Ljasew von Utzbinnen-Ouveinstam lenkt die Geschicke seines Landes mit eiserner Hand, preßt die Bauern, bis sie nicht mehr ein noch aus wissen, und knüpft den einen oder anderen, der sich nicht fügen will, am Galgenstrick auf.

So kommt es, daß auch die Stadt Ouveinstam seit den Tagen, aus denen der eingangs zitierte Jäger berichtet, ihr Gesicht gewandelt hat. Während die soliden, bunt bemalten Holzhäuser noch von früherem Wohlstand künden, herrscht drinnen oft bittere Armut. Die Handwerksstuben im Stadtkern sind zu einem Gutteil verwaist – wer sollte den Schmieden, Kürschnern und Sattlern die Ware auch abkaufen? Die Zahl der Reisenden, die der Straße nach Notmark folgen, hat spürbar abgenommen, all die Glücksritter und Schatzsucher, die früher hier durchzogen, sind verschwunden. Hinter Notmark, das scheint mit einem Mal auch der Waghalsigste von ihnen begriffen zu haben, ist die Welt zu Ende, und es gibt nichts mehr, was sich in den jenseitigen Landen noch zu erkunden lohnte. Auch auf Lohn vom Grafenhof warten die allermeisten der Krämer und Schreiner vergebens. Zwar lebt der neue Graf von Ouveinstam in Saus und Braus und hält prächtiger Hof als jeder seiner Vorgänger, doch wenn's ums Bezahlen geht, so knausert er wie ein Köhler. Mag sein, daß auch früher so mancher Handwerker, der im Dienste der Herren und Damen von Stand seine Arbeit tat, um die Entlohnung bangen mußte. Immer wieder einmal (und durchaus nicht nur im Eschenfurtschen) war es vorgekommen, daß die Bronnjaren und anderen Adligen nach getaner Arbeit die Zahlung 'vergaßen', weil sie justament alles Geld verpraßt oder von vorneherein mit leeren Täschen dagestanden hatten, und den Handwerksleuten nur Hadern und Zähneknirschen blieb. Aber der neue Herr von Ouveinstam betreibt diese Unsitte mit einer Regelmäßigkeit, die sich von allem, was man von Alters her kennt, absetzt. Zu Scharen laufen die geprellten Leute zu Hofe auf, werden einer nach dem anderen beim Haushofmeister vorstellig, demütig wie Almosenempfänger, und meist nach wenigen schüchternen Worten aufs Barscheste abgewiesen – oder gar, wie im Falle von Schneider Borschkin geschehen, mit dem Prügel von der Burg geschleucht.

Wen wundert es da, daß die Ouveinstamer den alten Zeiten hinterhertrauern und Wendungen wie "wenn Mütterchen Tsaiane das gewußt hätte ..." und "Väterchen Odilbert täte sich im Grabe umdrehen" in jedermanns Munde sind? So bitter und wehmütig die Erinnerung an den bescheidenen Wohlstand vergangener Tage auch stimmen mag, für viele Ouveinstamer stellt sie den einzigen Trost in der freudlosen Gegenwart dar. Vor diesem Hintergrund wird verständlicher, daß die Achtung vor der verstorbenen Landesmutter bisweilen an tiefe Verehrung, ja, Anbetung heranreicht – schon manchem armen Ouveinstamer Bäuerlein ist ein "Frau Tsaiane, hilf" über die Lippen gekommen, wo anderenorts ein Stoßgebet zu Peraine geschickt wird. (Wobei der Ehrlichkeit halber nicht verschwiegen werden soll, daß ein neutraler Beobachter womöglich anders über die Fürstin geurteilt hätte als die leidgeprüfte Bauernschaft: Auch wenn Tsaiane von Ouveinstam Zeit ihres Lebens eine äußerst milde Regentschaft geführt und sich durch ein hohes Maß an Harmoniebedürfnis ausgezeichnet hatte, war sie doch, was das Selbstverständnis betraf, in erster Linie Bronnjarin. Sicht man von der Großherzigkeit ab, mit der sie ihrer eigenen Fami-





lie begegnete, sich um den blinden Vater und ihren schwachsinnigen Bruder kümmerte, und die ihr die Gunst der Ouvevmaser gesichert hatte, ist von ihr nichts überliefert, was beweisen würde, daß sie den Beinamen 'die Gütige', den man ihr nach dem Tode verliehen hatte, zu Recht trug. Gewiß wäre es ihr niemals in den Sinn gekommen, notleidenden Städtern durch Geld- oder Brotspenden aus der Misere zu helfen, sondern sie hatte es als ihre oberste und heiligste Pflicht empfunden, den Wohlstand ihres Stammhauses zu sichern – denn der würde, so ihre feste Überzeugung, auch ihren Leuten zugute kommen. "Ein fetter Acker trägt dicke Rüben", lautet ein Spruch, der im sewerischen Adel nur allzu gerne zitiert wird, und mit ihm hielt es auch Tsaiane von Ouvevstam. Und wer weiß, vielleicht hatte sie mit dieser Einschätzung sogar Recht behalten, und womöglich ist dem gemeinen Volk mit einer Regentin, zu der es in Liebe aufschauen kann, in der Tat mehr gedient als mit trockenem Brot und dünner Suppe – denn wie unerträglich das Dasein erst werden kann, wenn ein solches Vorbild fehlt, bekommt man in Ouvevmas gerade heute zu spüren, da Tsaiane nicht mehr am Leben ist.

Kurz vor ihrem Tode hatte die Fürstin den verwilderten Stadtpark neu kultivieren lassen – eine Arbeit, die die Ouvevmaser, als Huldigung an die Verstorbene, so gut es eben ging vollenden wollten. Im vergangenen Sommer hatten sie darum rund um die Marmorsäule zum Gedenken derer von Ouvevstam (mit dem Wappen des Fürstenhauses geschmückt, Fluß und Baum) allerlei Blumen angepflanzt – schlanke Pappelrosen, Wicken, Lupinen und Phlox –, bis das Gelände mehr einem Bauerngarten glich denn einem Park. Als jedoch der Graf von Utzbinnen dieses Treibens gewahr wurde, ließ er die Leute mit dem Ochsenziemer zurück an ihr Tagwerk scheuchen und die Rabatten verwüsten. Doch auch heute noch bricht kein neuer Morgen an, an dem man nicht ein frischgeschnittenes Röslein auf der zerwühlten Erde vorfinden würde, ein paar Tannenzweige oder einen Strauß Iffringsglöckchen.

„Ein feines Fest feiern sie hier, liebe Frau! Wie Du weißt, traf ich mitten im Firn in Ouvevmas ein, und der große Mühlteich war spanndick zugefroren. Die halbe Stadt hatte sich zum Umzug versammelt, mit Fackeln, Larven und bunten Fähnchen. Ich schloß mich sogleich dem fröhlichen Zug an, der auf die Mitte des Sees hin führte, wo ein großes Feuer lodernd und rauchend seine Flammen in die kalte, klare Luft reckte. Drum herum begann das Volk zu singen und Ringelreigen zu tanzen, bis die Eisdicke geschmolzen war. Viele der Leut warfen ihre Kleider von sich und sprangen, vom Beifall der Umstehenden begleitet, in das eiskalte Bad hinein ... Schließlich versammelten sich alle, schlotternd und blau vor Kälte, um sich bei Torkelbeerensenz zu wärmen, und es wurde gefeiert bis tief in die Nacht hinein.“

—aus einem Brief des Händlers Gisbert Glimmerdick an seine liebende Gemahlin, im Jahre 1017 BF

In all dem Unglück, was über das Land Ouvevmas ebenso wie über seine Herrschaft hereingebrochen war und dem einen oder anderen schon zu der Überlegung Anlaß gegeben hatte, ob man es sich vielleicht mit den Göttern selbst verdorben habe, stellte der alljährliche 'Ohmezug' einen sehnsüchtig herbeigesehnten Lichtblick dar. Stellte, wohlgemerkt, bis im letzten Jahre selbst diese harmlose Vergnügung überschattet werden sollte: Die ganze Feier über hatte am Rande der tanzenden und johlenden Menschenmenge ein schwächliches aschblondes Weibswild gestanden, das mit hartem Blick und verhärmteten Zügen auf die Flammen hinaus starrte. Es war die Witwe Kuschenko, die ihren Mann, wie so viele andere, an der Misa verloren hatte

und die vor wenigen Wochen, als sie von ihrer Arbeit als Gerbersgehilfin heimkehrte, ihr Haus samt Kindern verbrannt vorgefunden hatte und der somit nichts mehr geblieben war, für das es sich zu schinden lohnte. Jene unglückliche Frau jedenfalls streifte ihre Kleider ab und ließ sich, vor aller Augen, stumm und gemächlich ins eisige Wasser gleiten. Bis über den Scheitel tauchte sie sich in die schwarzen Fluten ein und sank dann völlig regungslos, ein paar dicke Blasen hinterdrein ziehend, immer tiefer in das Dunkel hinab. Erst als die ersten Retter ihm hinterher sprangen, erwachte das Weib zu neuem Leben und flüchtete sich mit einigen entschlossenen Schwimmmügen mitten unter Eis. Der Anblick ihrer schlanken, weißen Gestalt, die sich unter der schimmernden, vom Licht der Fackeln und Laternen rosig überhauchten Eisfläche abmalte, schien die Umstehenden zu lähmen. Auch wenn hier oder da, wie geistesabwesend, etwas von Spitzhacke und Knüppel gemurmelt wurde, so rührte sich doch niemand. Schließlich verfiel der nackte Leib unterm Eis in heftiges Zucken, einem fremdartigen Fisch gleich, streckte sich und schwebte endlich, regloser denn je und von einem hellen Haarschleier umspielt, über der schwarzen Tiefe des winterlichen Mühlteichs.

Mit diesem schlimmen Zwischenfall hat auch der letzte Ouvevmaser erkennen müssen, daß Düsternis über die Stadt hereingebrochen ist. Seitdem wagen es die Menschen, die hier leben, kaum mehr, sich der schieren Daseinsfreude hinzugeben – so als stünde auf offen zur Schau getragene Sorglosigkeit eine göttliche Strafe zu erwarten –, sondern schweigen still, wenn ihnen etwas wohl geraten ist, und sehen mit stummer Verbissenheit dem nächsten Schicksalsschlag entgegen. Entsprechend gefaßt nahmen sie es hin, als sich beim letzten Tag der Erneuerung der Geweihte des Tempels der jungen Göttin entleibte – um, wie er es nannte, den Ouvevmasern ein Zeichen der Hoffnung zu setzen. Er verschied mit den fast unhörbar leise dahin gehauchten Worten: „Was gestern starb, lebt heute wieder“, und seither hat sich kein Priester mehr in der Stadt eingefunden, der seinen Platz einnehmen könnte.

Zu dem wenigen, was sich in Ouvevmas zum Guten entwickelte, darf wohl die Renovierung des hölzernen Rondratempels gezählt werden, auf Geheiß des Grafen von Utzbinnen-Ouvevmas, die – wie manch ein Besucher der letzten Jahre bemerkt haben mochte – mehr als Not tat. Doch es soll nicht verschwiegen werden, daß auch zu dieser, an sich sinnvollen Maßnahme kritische Stimmen laut werden. Hierzu ein Auszug aus dem Brief der Kriegerin Sannah Ehrenfeld an ihre Schwester Gunelde, der aus dem Efferd des Jahres 1021 datiert:

„Du weißt, ich halte es mit dem Pflichten der Göttin gegenüber weit genauer als Du und bringe Deinem Beschluß, Dich als Mietling zu verdienen, nicht das mindeste Verständnis entgegen (...) Um so schmerzlicher hat es mich bei meiner Reise gen Notmark berührt zu sehen, was dem Tempel zu Ouvevmas widerfahren ist. Zwar wurde der vom Einsturz gefährdete Spitzgiebel mit dicken Balken abgestützt, die verfaulten Schindeln hier und da ersetzt und die restlichen Löcher mit Stroh ausgestopft, doch wenn Du mich fragst, handelt es sich bei alledem um bloßes Blendwerk und hat nichts mit echter Frömmigkeit zu tun. Wie kann es angehen, daß ein Landesherr, der zweiwöchentlich zum Bankett lädt, daß sich die Tische biegen, nicht das Geld findet, wenigstens das Abbild der Göttin, das den Tempelvorplatz ziert – eine Löwin, die zum Sprung ansetzt –, gebührend instandzuhalten? In dem weit aufgerissenen Maul des Tieres fehlen zwei Reißzähne – wahrlich ein grausiger, ein götterloser Anblick! –, und obwohl man die ganze Statue, wie auch den Tempel selbst, mit einem frischen Anstrich überzog, hielt niemand es für notwendig, die Fangzähne zu ersetzen. Auch glänzt zwar der Wundschmuck im Eingangsbe-



reich wie frisch poliert, doch im Altarraum habe ich Waffengebinde gefunden, die schief und krumm in ihren Halterungen hängen und mit dickem Rost überkrustet sind ... Ich sage Dir, mit dem Ouvenmaser wird es ein schlimmes Ende nehmen, liebe Schwester, wie mit allen, die sich an der Göttin verstündigen, und auch Du solltest dringend Abkehr tun von Deinem Weg, ehe es zu spät ist (...)

Burg und Weiler Ouvenstam

Im Nordosten von Ouvenmas liegt der Herrschersitz derer von Ouvenstam, eine prächtige alte Wasserburg. Inmitten des flachen, schilfgesäumten Sees, zu dem sich die Auen der Ouve hier erweitern, und von Süden her über einen schmalen Damm mit dem Festland verbunden, ragt das aus glattem, schiefergrau schimmerndem Gestein gefügte Bauwerk aus dem Wasser auf: die hohe Mauer samt Burgfried, mit böse blinzelnden Schießscharten beringt, drei weitere schlanke Wachtürme, die obersten Stockwerk des Grafensitzes und der Gästehäuser, gekrönt von Schindeldächern in frischem Rostrot, sowie die mit Holzschindeln bedeckten Dachstühle der Ställe, von Scheune und Remise. Zwischen all diesen Gebäuden lugen die Wipfel dreier mächtiger, ineinander verschlungener Kastanien hervor, die auf dem Burghof stehen und von denen es heißt, sie seien älter als das Gebäude selbst. Das Portal aus schwarzem Steineichenholz, von zwei kurzen, dicken Türmen flankiert, steht nur geladenen Gästen offen – und gewährt somit in jüngster Zeit, wie unvorsichtige Zungen behaupten, manch üblem Gelichter Einlaß, während der rechtschaffene Wanderer es verschlossen findet. Auf der dem Besucher abgewandten Seite der Insel führt eine Steinbrücke zum Nachbarerland, auf dem sich neben den Hütten des Gesindes der gleichfalls umfriedete Exerzierplatz und die Garnisonsgebäude befinden.

Südwestlich vom Seeufer liegt der Weiler Ouvenstam, bunt zusammengewürfelt aus den Besitztümern der Leibeigenen und dem Gewirr der sie umgebende Äcker, Obstwiesen und Gärten, den weit stattlicheren Fronhöfen und den wenigen, winzigen Höfen der Freien.

Der Knüppeldamm-Graf

Von der Straße, die zur Burg hin führt, zweigt eine Allee ab, die an einer Brücke über die Ouve endet. Auf der anderen Flußseite schließt sich ein Knüppeldamm an, der nach einer halben Meile in die Straße nach Sjepengurken einmündet. Bedenkt man die untergeordnete Rolle, die diese Route im Vergleich zur Verbindung nach Ouvenmas oder Quelldunkel spielen mag, so erstaunt der tadellose Zustand, in dem sich der Knüppeldamm selbst befindet. Sauber und trocken wie frisch gefällt reihen sich seine Stämme aneinander, einer so dick wie der andere und zu einer Linie verbunden, die sich pfeilgerade durchs Bruch zieht. All das ist dem Pflichtbewußtsein des 'Knüppeldamm-Grafen' zu verdanken, eines Beauftragten des Grafenhauses, der von Alters her über die Instandhaltung des Bruchpfades zu wachen hat und es mit seiner Arbeit sehr genau nimmt. Jedes Frühjahr, nach der Schneeschmelze, und wann immer sonst im Jahr Reparaturarbeiten am Damm vonnöten sind, hat er das Recht, Leibeigene zu rekrutieren – meist die Kräftigsten, Aufgewecktesten aus der Schar der Dorf-

jugend – und sie zu unter seine Knute zu zwingen. Das Amt als Wächter des Knüppeldamms hat seit Menschengedenken Thezmar Sjepensen inne, ein wortkarger Alter mit eisengrauem Haar, groben Gesichtszügen und noch ungleich ungeschlachterem Benehmen, der seiner Roheit zum Trotz auf die Anrede 'Dammgraf' besteht. Gäste pflegt er vor seinem reichbeschnitzten 'Thron' aus Moorföhrenholz zu empfangen, einem Möbelstück, das – neben der Wandbespannung aus scharlachrotem, mottendurchlöcherter Samt und einem schiefhängenden Kronleuchter, in dessen Juwelbestückung stattliche Lücken klaffen – das Innere seiner kleinen Blockhütte dominiert. Bei den Dörflern wird der alte Thezmar nicht etwa als kauzig belächelt, sondern zutiefst gefürchtet.

Die Unerbittlichkeit, mit der er Nachzügler oder Witzholde die Fuhrmannspeische schmecken läßt, ist zur Legende geworden, und wenn er im Phexmond auf dem Rücken seiner fahlen, mit herrschaftlicher Schabracke geschmückten Mähre in den Weiler geritten kommt, um neue Handlanger auszuwählen, beginnen so manche stämmige Maid und so mancher pfflige Bauersbursche um ihr Leben zu bangen – denn oft genug ist in all den Jahren von jungen Leuten berichtet worden, die von dem Dienst am Knüppeldamm nie wieder heimkehrten, sondern beim Holzhacken in den Wäldern oder beim Rutenschneiden in den Bruchwiesen verloren gingen und von denen es heißt, sie seien wilden Tieren zum Opfer gefallen.

Auffällig viele dieser Verschollenen hatten sich zu Lebzeiten, aus falsch verstandenem Mut oder sinnloser Aufrichtigkeit, zu lästerlichen Reden wider die Obrigkeit hinreißen lassen, was den Verdacht nahelegt, daß die finsternen Umtriebe des Knüppeldamm-Grafen die Billigung des Burgherrn finden ...

Meisterinformationen:

Es stimmt in der Tat, daß Graf von Utzbinnen-Ouvenmas von dem Ruf seines Verwalters weiß und die gelegentlichen Verluste an See- len, die der Dienst unter Thezmar Sjepensen mit sich bringt, zähneknirschend in Kauf nimmt – zu viel hat ihm der schon von dem aufrührerischen Geist seiner Opfer erzählt, als daß der Graf ihnen nachtrauern würde. Was der Herrscher von Ouvenstam freilich ebenso wenig ahnt wie die Dörfler selbst, ist, daß der Alte die von ihm Erwählten keineswegs umbringt, sondern ihnen im Gegenteil zur Flucht verhilft. Daß jeder der Flüchtigen zuvor auf Leib, Leben und die Zwölfe schwören muß, sich nie wieder in seinem Heimatort blicken zu lassen, versteht sich von selbst ...

Darüber hinaus unterhält Thezmar, dessen eigene Frau, obgleich hochschwanger, von einem Fronvogt zu Tode gepeitscht wurde, gute Verbindungen zur Bande der Kleinen Janne (siehe **Die Wölfe vom Mahrenwald** im Abenteuerheft). Seinem Urteil vertraut die Räuberin, wenn es um die Auswahl der Bedürftigsten geht, die sie gelegentlich an ihrer Beute teilhaben läßt, und er dient ihr als Mittelsmann, was die neuesten Nachrichten vom Grafenhof betrifft – ein Thema, dem Jannes Leute nach wie vor eifrigstes Interesse entgegenbringen, obwohl es heißt, daß der junge Grafensohn nicht mehr in ihrer Mitte weilt.



Die Stadt Notmark

Einwohner: um 1.450

Tempel: Ingerimm (alter Kult; Schutzgott der Stadt), Praios, Peraine

Stadtherr: Graf Alderich von Notmark

Garnison: 30 Büttel des Grafen

Wappen: Schild von Silber und Schwarz gespalten, darin gegenfarbig ein Paar Schröterzangen

Gasthöfe: Hotel Notmark (Q5/P6/S20), Jägermanns Einkehr (Q4/P5/S12), Zum Ehernen Schwert (Q4/P6/S24), Zum schwelenden Herd (Q6/P5/S14)



»25. Travia: In Festum heißt es nicht zu Unrecht, Notmark läge am Ende der Welt! Nun sind schon zwei Wochen vergangen, seit ich Festum verlassen habe, und wir sind immer noch nicht in Notmark angekommen. Den Sack mit Birnen kann ich vergessen. Den ganzen Tag hab ich mich nicht getraut, den Blick gen Ost zu werfen, ragt doch nach einigen Meilen das Eherne Schwert auf. Unglaublich, wie viel Schauriges (oder doch nur Abergläubisches?) die Leute in Walserwacht davon zu erzählen wissen! In Walserwacht habe ich übrigens nicht einen getroffen, der schon in Festum gewesen wäre – und nur zwei oder drei, die jemals Notmark sahen! Notmark, das ist wirklich das Ende. Von dort führt kein Pfad weiter! In Walserwacht hat man mir gesagt, in Notmark werde die Einsamkeit gemacht. Von dort kämen Dunkel und Gewitter. Ja selbst der kalte Winterwind, der selbst den Walsach bisweilen überfrieren läßt, wird in Notmark, auf der Feste Grauzahn geboren.

28. Travia: Jetzt, wo ich angekommen bin und meine saubere Kammer in 'Jägermanns Einkehr' gefunden habe, finde ich Notmark gar nicht so übel.

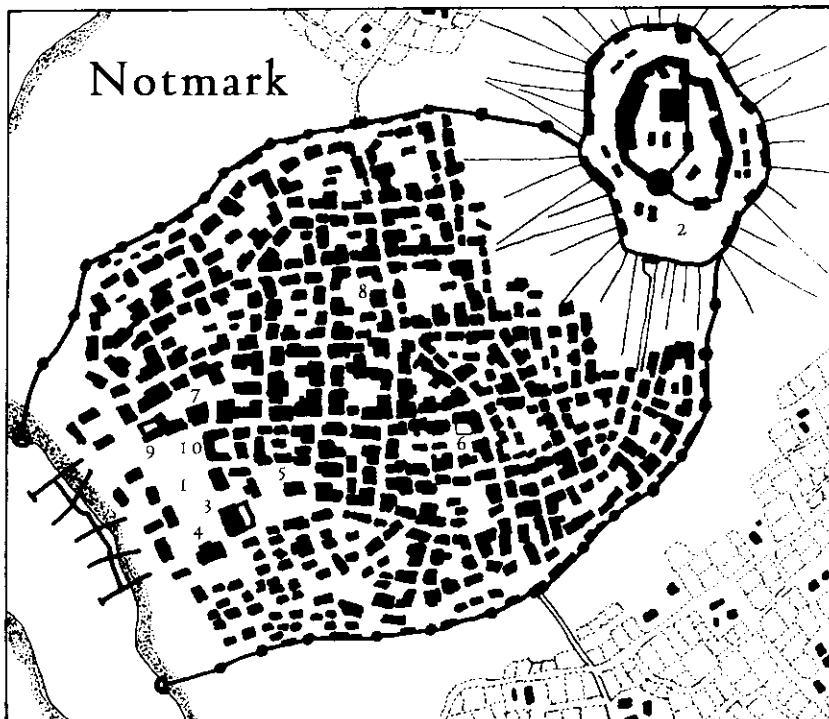
Es ist zwar überraschend früh dunkel geworden hier, aber im kleinen Walsachhafen haben ganze drei Schiffe gelegen, und allerlei Volk lungerte am Wasser und half, Kisten und Säcke an Land zu schaffen. Hier gibt es erstaunliche

viele Handwerkstuben, Holzhändler und Flößer, Krämer, Sattler und so fort. Auch der Zwölfgötterplatz am Hafen ist besser als sein Ruf. Rings um den Platz stehen dem Reisenden vier Gasthäuser und Tavernen zur Auswahl; alles ordentlich gefügte Häuser, doppelgestockt mit spitzgiebeligem Dach – letzteres wohl wegen des Schnees, der hier reichlich fällt, ist's erst einmal Winter.

In der Schankstube habe ich Beorn wiedergetroffen, den Neersander Pelzhändler. Dazu wurde ich von einem schiefmäuligen, scheel blickenden Weiblein angesprochen, das sich als 'Sturmtrotzer Geertja' vorstellte und gegen einen götterlästerlichen Preis anbot, mir die Passage über das Eherne Schwert zu weisen.

29. Travia: Habe ich gestern tatsächlich geschrieben: Notmark will mir gar nicht so übel erscheinen? Übel ist gar kein Ausdruck! Heute habe ich das Nest einmal bei Tage gesehen – nicht das Walsachviertel am Fluß, sondern das eigentliche Notmark; wie kümmerlich und ärmlich! Außer den Häusern um den Hafen kann man nur von Hütten sprechen! Ja, nicht einmal die Tempel sind solide gebaut, geschweige denn die Hütten und Schuppen des Volkes. Allesamt roh gezimmert, kurz vor dem Zerfallen. Krüppelige Dächer aus Reisig und Tannenwedeln, dabei alle Menschen so zahlos und verdeckt, so schmutzig und verschlagen, ärmlich und geduckt, daß ich mich ganz unwohl fühle. Wer hier landet, der hat keine Hoffnung mehr! Dabei erzählte man mir, daß es heuer schon besser geht in Notmark, wo Graf Uriel nicht mehr regiert, sondern dessen Sohn Alderich. Früher sei man schon für ein falsches Grinsen an einem hohen Aste aufgeknüpft worden. Und noch heute künden die zahlreichen Galgen vor den Toren der Festung von den vielen traurigen Gestalten, die sich 'an den Ast gelacht' haben. In die Nähe dieses Galgenwaldes traut sich so leicht kein Notmärker heran!«

—Reiseaufzeichnung des Händlers Hulmar zu Stippwitz



STADT UND FESTE NOTMARK:

1: Zwölfgötterplatz, 2: Feste Grauzahn, 3: Praiostempel, 4: Perainetempel, 5: Ingerimmtempel, 6: Hotel Notmark, 7: Jägermanns Einkehr, 8: Zum Ehernen Schwert, 9: Zum schwelenden Herd, 10: Stoorrebrandt-Kontor

»Als es hieß, der alte Graf sei im Tobrischen gefallen, keimte in mir ein vergessen geglaubtes Gefühl, die Hoffnung, auf. Doch wie bitter sollte ich mich da getäuscht haben ... Nichts Gutes ist daraus erwachsen, daß anstelle des alten Herrn nun Alderich über unsere Lande wacht! Und auch die heiß ersehnte Rückkehr der Unsrigen aus Tobrien brachte kein Heil mit sich, sondern nur neuen Schmerz. Denn die schütterere, ausgemergelte Schar, die von der Schlacht auf den Vullusanischen Weiden zurückkam, glich in nichts den Männern und Frauen, die damals fortgezogen waren, um die Festumer Pfeffersäcke das Fürchten zu lehren. Auch jetzt, viele Monde danach, haben zwar ihre Leiber die altgewohnte Fülle zurückgewonnen, aber ihre Herzen sind hart wie blankes Bein geblieben.

Als sie bei ihrer Rückkehr Mann und Kinder in die Arme schlossen, war kein Lächeln auf ihre Züge getreten, und seitdem ist kein Tag vergangen, da sie den Ihren nicht bit-



teres Leid bescherten. Aus liebevollen Gatten sind Rohlinge geworden, die die Gebote Travia mit Füßen treten, aus Spaßvögeln finstere Eigenbrötler, und an die Stelle von Warmherzigkeit sind Mißgunst und Verbitterung getreten. Wo früher die Alten in Ehren gehalten wurden, treibt man sie heute mit Stockschlägen hinaus, wann immer sie zur Last fallen, Zankgeschrei und Weinen dringt aus den Häusern, wo zu anderen Zeiten mit vereinter Kraft dem Leben getrotzt wurde.

Nicht einmal vor dem Vieh macht die Grausamkeit halt. Schon gleich nach der Heimkehr wurde manch einem armen Hofhund, der seinen Herrn mit allzu schrillum Gebell begrüßte, die Treue mit Fußtritten gelohnt, und gestern hat Lumin vom Espenhof, der später als alle anderen von der Misa zurückkam, eine Kuh, weil sie verkalbt hatte, halbtot geprügelt.

Keiner von uns weiß, was auf dem langen Marsch nach Tobrien geschehen ist, denn es kommt nur selten vor, daß einer der Heimkehrer von seinen Erlebnissen in der Fremde berichten mag. Zudem scheint es, daß es Erzählenden allesamt Wirrköpfe waren, die Elend und Entbehrungen um den Verstand gebracht hatten, weil sie so grauenhafte, götterlästerliche Dinge beschrieben, daß niemand von uns ihnen glauben mochte.»

—Bericht der Notmärker Schreiberin Frinja Eelkinnen

Zwischen der Feste Grauzahn, die auf einer flach gewölbten, erdigen Anhöhe weit vom Walsach-Ufer entfernt steht, und dem Fluß erstrecken sich die Gassen und Häuserreihen der Stadt Notmark. Dicht an dicht drängen sich die niedrigen, selten einmal mehr als ein Stockwerk hohen Häuschen, zum größten Teil errichtet aus Lehm oder Holz. Sie säumen schmale, erdige Gassen, in deren Mitte das Abwasser durch flache Rinnen in Richtung Walsach fließt. Nur hin und wieder ragt ein Bauwerk, so zum Beispiel der Praiostempel oder das Stoerrebrandt-Kontor am Zwölfgötterplatz, höher hinauf. Anders als in anderen Städten finden sich in Notmark die größten und schönsten Häuser beim Hafen. Und darum wird sich so mancher Reisende leise sagen, das muß wohl ein erbärmliches Städtchen sein, das schönere Kornspeicher, Bordelle und Hafentavernen als Wohnhäuser hat ... Hier, am Hafen, herrscht auch das meiste Leben. Alles, was ein Reisender oder Flußschiffer benötigt, findet er direkt am Walsachufer, die ärmliche Notmärker Oberstadt braucht er gar nicht zu betreten.

Der Ingerimmtempel zu Notmark

Der Tempel des Gottes Ingerim ist eines der wenigen Notmärker Gebäude, die aus Stein gebaut sind, aus mächtigen, eisengrauen Basaltblöcken nämlich, deren Oberfläche, mit Drusen überkrustet, an eine Krötenhaut denken läßt. Dennoch kann man nicht sagen, daß es sich bei dem Tempel nahe dem Zwölfgötterplatz um ein auffälliges Bauwerk handeln würde. Dem geduckten, trutzigen Gebäude haftet etwas derart Abweisendes an, daß man den unwiderstehlichen Drang verspürt, den Blick darüber hinweggleiten zu lassen und ihn statt dessen auf den zwar ärmlichen, doch ungleich lebendigeren Katen in seiner Nachbarschaft verweilen zu lassen. Wie auch bei anderen Gotteshäusern üblich, klappt zwischen dem Tempel und den windschiefen Blockhäusern, die ihn umgeben, eine breite Lücke, doch hier scheint der Abstand nicht nur von Respekt, sondern auch von Furcht oder zumindest von tiefem Mißtrauen zu sprechen. Nun mag es natürlich sein, daß bei dem einen oder anderen verwegenen Naturell gerade dieser Eindruck des Abweisenden, sich Verwehrenden die Neugierde erregt, und so sehen wir uns denn gezwungen, auch das Innere des Ingerimmtempels zu beschreiben – obwohl es, selbst in Notmark, weiß Gott genug Orte gibt, die wir der Aufmerksamkeit des Reisenden eher anempfehlen würden.

Wer also seine Schritte die grasüberwucherten Stufen zum Tempelportal hochlenkt und dabei Birkenschößlinge und Brombeerranken passiert, die in den Mauerspalten Fuß gefaßt haben, der findet den Eindruck des Ungastlichen auch im Inneren des Gotteshauses bestätigt. Zwar mag die Hitze, die dem durchgefrorenen Wanderer beim Öffnen des Tempelportals entgegenschlägt, ihm einen Seufzer des Wohlbehagens entlocken, aber schon wenige Tritte später wird er feststellen, daß er sich geirrt hat: Nicht die heimelige Wärme des traviagefälligen Herdfeuers ist es, die er drinnen vorfindet, sondern die sengende Glut des ewigen Loderns, die alles Leben geformt hat und alles, was beseelt ist, zu Asche verbrennt und deren Verständnis den meisten Menschen, die heutzutage auf Dere wandeln, wohl auf immer verschlossen bleiben wird. Denn hier wird die uralte Form des Ingra-Kultes gepflegt, die noch aus den Zeiten vor der Besiedlung Aventuriens durch die Güldenländer stammt. Die Rede ist von der Anbetung des urtümlichen Herrn des Feuers, dessen Bedeutung im Zwölfgötterglauben durch die Verehrung von Praios, Rondra und Travia zurückgedrängt wurde.

Während draußen, aus dem dicken Schornstein, der sich über dem Altarraum befindet, eine dicke Rauchsäule zum Himmel aufsteigt, ist das Innere des Tempels hin und wieder von leichtem Schwefeldunst erfüllt. In der Tat entweichen aus den zahlreichen, rostrot umkrusteten Spalten, zu denen der Boden des Tempels sich vielerorts aufwirft, bisweilen Dämpfe, die direkt aus dem brodelnden Gedärm Deres zu kommen scheinen und deren Geruch die empfindliche Nase, wäre das Wort nicht gar zu götterlästerlich, als schlichtweg namenlos bezeichnen würde.

Die Wände des Ingraheiligtums sehen nicht aus wie von Menschenhand gefügt, sondern als sei hier der Leib Sumus, durch das Wirken einer gewaltigen Macht, nach außen gekehrt worden. Den lotrecht aufragenden Gesteinsflächen, die sich zu beiden Seiten des Mittellgangs, im Licht ungezählter Fackeln, dem Betrachter darbieten, haftet ein höchst irritierender Eindruck von Lebendigkeit an: Bisweilen schimmern sie seidig, gleichsam von einem feinen Schweißfilm überhaucht, anderenorts treiben sie wie unter Qualen dicke Blasen, die hier und da aufplatzen und den Blick auf ihr staubtrockenes Inneres freigeben, und nassen an wieder anderen, frisch rosig gefärbten Stellen gelbliche Rinsale aus. Aus jenem Gestein stülpen sich die kostbarsten Erze, dicke, golddurchwirkte Klumpen und andere, die silbrig oder wie gediegenes Kupfer glänzen. Auch Salze und Edelsteine treten zutage, in den wunderlichsten Formationen: ein dichter Teppich aus kristallinen Stiften, Halbkugeln mit opaker Füllung, glitzernde, meergrüne Krusten und spiegelglatte Bruchflächen, hinter denen es rot wie Magma glimmt.

Schreitet man, vorbei an zahllosen Kohlebecken und steinernen Grotten, aus denen armlange Feuerzungen schlagen, zum Altarraum hin, so wird man fast geblendet von der gleißenden Helligkeit. Auch schwillt das rhythmische Wummern eines Schmiedehammers, das schon draußen, auf der Straße, zu hören war, zu nahezu unerträglicher Lautstärke an. Der ganze Altarraum ist zudem so heiß, daß es dem Besucher fast die Gesichtshaut verschmort. Wem es dennoch unter Tränen gelingt, in das Feuer zu schauen, das bis hoch hinauf zum Deckengewölbe schlägt, der kann dahinter die Hochgeweihte Arascha Walroder ausmachen, die Ewige Schmiedin, zu jeder Tages- wie Nachtstunde (wie die Notmärker sagen) über ihre Arbeit gebeugt. Unter ihren Händen wächst und vergeht manch kunstvolles Handwerksstück, wird ein ewig gleicher Erzklumpen mal zu fein zislieritem Geschmeide, mal zu den prächtigsten Waffen getrieben, bald darauf wieder eingeschmolzen und erneut in Form gezwungen, den end-



losen Fluß der zerstörenden und wieder neu schaffenden Kräfte des Feuers versinnbildlichend.

Bis auf die kniehohen Schnürstiefel, die ledernen Armschienen und eine gleichfalls lederne Schürze, die sie sich vor den Leib gebunden hat und über die ihre vollen, schweißglänzenden Brüste herüber hängen, ist Arascha Walroder unbekleidet. Doch das dürfte den meisten Betrachtern erst auf den zweiten Blick klarwerden, denn ihre ganze, statueske Gestalt wird von einem wirr gemusterten Netz umfassen, hinter dem allenthalben marmorweiße Haut hervor blitzt, so als trüge sie ein hautenges, vielfach durchbrochenes Gewand. Bei näherem Hinsehen jedoch entpuppt sich dieses 'Gewand' als ein kunstvolles Gewirr aus schmückenden Brandnarben, zu Arabesken, Spiralen und allerlei anderen verschlungenen Ornamenten angeordnet.

Zum Wesen der Hochgeweihten und der Art, wie man ihr begegnen solle, liegen uns höchst widersprüchliche Aussagen vor. Die einen behaupten, Arascha habe ein Gelübde abgelegt, das sie Zeit ihres Lebens an die Arbeit bindet, und würde auf jede Störung durch neugierige Besucher mit loderndem Haß reagieren, die anderen wissen von ihrer überraschend freundlichen und zuvorkommenden Art zu berichten und den kostbaren Geschenken, mit denen sie all jene belohnt, die für das Lob ihrer Arbeit die rechten Worte finden. Es darf darum insgesamt als zweifelhaft gelten, ob jemals einer der Notmärker wagte, das Wort an Arascha Walroder zu richten – doch wer weiß, vielleicht spricht auch so mancher dieser Erzählenden die Wahrheit, und die Hochgeweihte selbst kennt so viele Gesichter wie das Feuer – eines, dessen milde Wärme Leben spendet, und eines, das mit wilder Wut alles verschlingt, dessen es habhaft werden kann.

Übrigens geht in Notmark das Gerücht um, bei dem nie erlischenden Altarfeuer, das im Zentrum des Ingratempels brennt, handelte es sich um den Schlund eines versunkenen Vulkans. Indem die Geweihten das Feuer heiligten und Ingra die gebührende Verehrung zukommen ließen, stimmten sie es gnädig und schützten die Stadt Notmark vor der alles vernichtenden Eruption. Wenn jedoch der Lichtschein, der aus den schießschartengleichen Fenstern des Gotteshauses auf die Straße fällt, schwächer würde, müsse man mit dem Schlimmsten rechnen. Das Feuer würde sich dann, von plötzlichem Jähzorn gepackt, nicht mehr an seinen Weg durch den Schlund gebunden fühlen, sondern – wie beim Großbrand des Jahres 1014 BF geschehen – an anderer Stelle hervorbrechen und Notmarks Untergang einläuten.

Meisterinformationen:

In Wahrheit ging jenem Brand, dem ganze Häuserzeilen der Stadt zum Opfer fielen, nicht etwa eine Ingerimm-Schmähung voraus, sondern ein haltloses Zechgelage beim Alten Daanje, an dessen genauen Hergang sich später keiner der Beteiligten mehr erinnern konnte. Doch stimmt es in der Tat, daß sich unter der Stadt Notmark ein versunkener Vulkan befindet (ein Ausläufer der Vulkane im Ehern Schwert), dessen Schlund sich im Allerheiligsten des Ingratempels öffnet – was auch die ungewöhnliche Wärme und die schwefeligen Dämpfe erklärt, die das Bauwerk erfüllen.

Daß Arascha Walroder nie ihren Platz am Amboß verlassen darf, ist natürlich Legende. Sie gibt lediglich, wenn sie sich zur Ruhe legt oder sich aus anderen Gründen, über deren Natur wir nur spekulieren können, von der Lohe entfernt, die Arbeit an ihren Novizen weiter, einen stiernackigen, mit üppiger Körperbehaarung gesegneten Norbarden. Daß von diesem Gehilfen in den Schilderungen der Notmärker niemals die Rede war, läßt darauf schließen, daß die Städter sich vom Ingratempel fernhalten – Notmark ist nun einmal kein Ort, wo Unternehmungsgestirne und Wißbegierde blühen ...

Falls jedoch die Helden das Gespräch mit Arascha suchen, so werden sie die Aussage derjenigen bestätigt finden, die die Hochgeweihte als höflich, aber distanziert geschildert haben. Bittet man Ihre Gnaden um einen Gefallen – möchte man z.B. den Weg zu den sagenumwobenen Minen der Söhne Brogars gewiesen bekommen –, ist sie durchaus gewillt, dem Fragenden weiterzuhelfen – vorausgesetzt, Ingra wurde die nötige Ehre erwiesen. Was das Aufzeigen geeigneter Wege angeht, um dieser uralten Gottheit Respekt zu zollen, erweist sich die Hochgeweihte als nachgerade kooperativ: Das Einschmelzen von Schmuckstücken, Amuletten und Münzen wird von ihr ebenso bereitwillig vorgeschlagen wie das Umschmieden von Waffen und Brünnen und die Möglichkeit, Brandzeichen auf Stirn und Handfläche des Ratsuchenden zu applizieren oder ihn barfußig durch ein Kohlebecken zu schicken.

In den raucherfüllten Tiefen des Gotteshauses ist eine riesige Steinplatte in den Boden eingelassen, die ein uraltes, stark verwittertes Bildnis Angroschs ziert. Ringsumher wurden, deutlich neueren Datums, die Symbole der Zwölf eingemeißelt. Nach Auskunft der Geweihten werden diese Zeichen alle zwölf Jahre in einer heiligen Zeremonie erneuert. Hinter jener Platte soll sich angeblich der Zugang zu einem Zwergenstollen verbergen, der bis unter das Eherne Schwert reicht und bei dessen Erbauung das Volk Brogars so weit in das Innere Sumus vorgedrungen sein soll, daß es die Spitze des Dämonenbaumes berührte. Viel Schauriges wird von den 'Kavernen von Notmark' berichtet: daß das heillose Durcheinander ihrer Gänge nicht nur gigantische Schmelzen und riesenhafte Schmiedöfen bergen würde, sondern auch die unvorstellbaren Schätze der Söhne Brogars. Es ist die Rede davon, daß die Zwerge bei ihrem Untergang ein Ingrawunder bewirkt hätten, das den Lavastrom des versunkenen Vulkans umgelenkt und diese Pforte des Grauens mit flüssigem Feuer versiegelt habe – unzureichend versiegelt, denn alle sieben mal sieben Jahre würden ungenannte Monstrositäten den Weg auf die andere Seite finden, in unseren Zeiten womöglich noch häufiger ... Ein weiterer Zugang zum Stollen münde angeblich in die Kellergänge von Burg Grauzahn, und der sei – Praios beschütze uns! – unversiegelt geblieben; seine unheiligen Einflüsse hätten dazu geführt, daß das Geschlecht derer von Notmark so ganz und gar verdorben ist.

Ob in solchen düsteren Erzählungen ein Gran Wahrheit verborgen liegt, wird nun, nachdem alle Spuren des Volkes Brogar zu Staub zerfallen sind, niemand mehr ergründen können. Doch der heilige Ernst, mit dem die Platte im Ingratempel gehütet wird, sollte auch dem letzten Zweifler zu denken geben ...

Burg Grauzahn

Die Feste Grauzahn, Stammsitz derer von Notmark, ist beileibe kein schönes Bauwerk. So wenig hesindegeläufig ist das Erscheinungsbild dieser Burg geraten, daß viele sagen, sie sei die häßlichste in ganz Sewerien. Wer ein wenig weiter herumgekommen ist, mag sogar behaupten, Grauzahn dürfe als die scheußlichste Feste im ganzen Bornland gelten. Und so mancher weitgereiste Kenner vieler Länder wird womöglich beim Anblick der Burg mit – je nach Temperament – belustigter oder beunruhigter Miene feststellen, auf der ganzen Welt komme Grauzahn kein Bauwerk an Abscheulichkeit gleich.

Grauzahn ist alt. Jeder Rechtfinger der schwarzgebrannten Ziegel seines Mauerwerks, jeder Block seines Fundaments sprechen von Alter und Vergangenheit, aber nicht auf die Weise, auf die der mächtige, sturmzerzauste, aber kraftstrotzende Eichbaum uns von vergangenen Tagen kündigt. Nein, Grauzahn in seiner Düsternis gemahnt uns



daran, daß eben nicht nur das Alte und das Weise, Gute, sondern vielfach das Alte und das Böse einen unheilvollen Pakt beschließen.

Zu dem Hügel, der die Burg Grauzahn trägt, führt eine breite, flache Rampe hinauf. Sie endet vor einem Ziegelmauerwerk, der Gebäude und Höfe der Festung umschließt. Diese aus dunkelroten und schwarzen Ziegeln gemauerte Einfassung ist mit ihren drei Schritt Höhe¹⁾ und ihrer Dicke von knapp einem Schritt weder sehr hoch noch sehr wehrhaft. Auch das einzige Tor, das weder Fallgitter noch Zugbrücke, sondern lediglich zwei dicke, eisenbeschlagene, eichene Flügel besitzt, könnte eine Schar entschlossener Angreifer wohl kaum lange aufhalten. Obschon die Mauer von einer umlaufenden Zinnenkrone gesäumt ist und auf der Innenseite, auf einer Höhe von ungefähr ein-einhalb Schritt, eine Art Wehrgang aufweist, scheint sie nicht vorwiegend dem Schutz der eigentlichen Feste zu dienen, sondern soll wohl in erster Linie eine markante Umfriedung der privaten Besitztümer des Grafen von Notmark darstellen.

Hoch über die dunklen, hier und da von dichtem, pelzigem Moos bewachsenen Zinnen der äußeren Mauern ragen die düsteren uralten Burggebäude der inneren Feste auf. Teils in mühseliger Arbeit aus dem schwarzen Sandstein uralter Felsklippen geschlagen, die einst an dieser Stelle standen, teils aus den bereits erwähnten, hart und schwarz gebrannten Notmärker Ziegeln hochgemauert – ein grobes Mauerwerk, das die kunstlos behauenen Felswände verbindet und erweitert –, erscheint das gesamte Bauwerk nicht wie von Menschenhand geschaffen, sondern wie eine zu Stein erstarrte Ausstülpung aus der dunklen Erde des Burghügels. Dieser Eindruck wird unterstützt durch die Tatsache, daß die aus dem Stein gehauenen Außenwände im gesamten unteren Bereich des Palas und der inneren Festungsgebäude keine sichtbaren Fugen aufweisen, sondern nur die vorwiegend senkrecht verlaufenden Spuren grober Meißel und Hacken und somit an die Rinde eines Baumes erinnern.

Einige Ausbesserungen im Mauerwerk und ein auf der Flußseite angebauter Rundturm – der sogenannte Mäuseturm –, die in jüngerer Zeit und mit einer roten Ziegelsorte ausgeführt wurden, lassen den Bau keineswegs vertrauter oder gar wohnlischer erscheinen, sondern gemahnen auf abstoßende Weise an fleischrote Wunden in einer schwarzen, borkigen Haut. Nur an dem vierzig Schritt hohen, kolossalen Bergfried findet sich nirgends ein neuer Mauerstein. Er ist das steinerne schwarze Herz der Anlage; selbst die ehemals roten Dachziegel des Turms sind inzwischen schwarz verwittert.

Ein aus dem Boden gewachsener Felsklumpen, uralte, aber sich stets dehnend und wachsend, ein schlafender, steinerne Golem, so will dem Betrachter Grauzahn erscheinen, ein Eindruck, der dadurch unterstrichen wird, daß keiner der Gebäudeteile echte Fenster besitzt. Dabei weisen die Mauern durchaus zahlreiche Öffnungen auf: schmale Schießscharten, die wie natürliche Risse und Sprünge im Fels erscheinen. Auf den Unterseiten etlicher, weit vorkragend gemauerter Pechnasen gähnen bedrohlich die dunklen Gießöffnungen. Mag Grauzahns äußere Mauer einen wenig trutzigen Anblick bieten, die Festungsgebäude der inneren Burg kündigen auf einschüchternde Weise von Unbezwingbarkeit. Man will gern glauben, was einige Notmärker Sagen berichten: daß schon so manches wackere Belagererheer beim schieren Anblick der Grafenburg von Mutlosigkeit befallen wurde und unverrichteter Dinge wieder abzog.

Der letzte ersthafte Angriff auf die Burg liegt so lange zurück, daß

heute niemand mehr lebt, der sich noch selbst daran erinnerte. Besser im Gedächtnis geblieben ist ein Überfall durch einige hundert Orks und eine Handvoll Oger vor etwa dreißig Jahren. Nachdem die Scharen der Schwarzpelze an einigen, ihnen von den Verteidigern absichtlich zugedachten Stellen die äußere Mauer überwunden hatten, gerieten sie auf dem engen Hof in einen so mörderischen Hagel aus Armbrustbolzen, kochendem Teer und zerplatzenden, mit siedendem Öl gefüllten Blasen, daß sie binnen weniger Augenblicke fast die Hälfte der Ihren verloren hatten. Der panisch flüchtende Rest bot den Notmärker Bogenschützen ein vortreffliches Ziel, als er auf seiner Flucht die Burgmauer überklettern mußte.

Die 'Schlacht um den Grauzahn' führte damals fast zu einem Konflikt zwischen Graf Uriels Vater, Spanring, und einigen Adligen, die ihren Sitz am unteren Walsach haben, denn Spanring von Notmark hatte Befehl gegeben, die zahllosen toten und sterbenden Orks einfach in den Strom zu werfen und flußabwärts treiben zu lassen.

Einige Notmärker behaupten, die schwarze, festgestampfte Erde des Burghofs röche an gewissen feuchtwarmen Tagen noch immer nach dem Blut der zahllosen Erschlagenen, die diesen Boden bedeckten, und zahlreich waren sie gewiß, denn in der Vergangenheit hatte es viele Kämpfe um Grauzahn gegeben, und bis heute findet auf dem Hof an so manchem Praiostag eine öffentliche Vestümmelung oder Hinrichtung statt.

Die Goblinpauke

»Zu einer Mär, die man sich im nördlichen Bornland erzählt: Irgendwo innerhalb der Stadt Normark soll die sagenumwobene Pauke der Goblins versteckt sein. Manche beschreiben das Instrument als mannshoch und dickbäuchig, andere wieder sind der Meinung, es sei klein und unscheinbar – vielen Ansichten gemein aber ist, daß es mit der Haut von nicht weniger als zehn Menschen bespannt und von der großen Goblkönigin Kunga Suula geschaffen worden sein soll. Mit seiner Hilfe soll die Goblinschamanin großes Unheil über das Land gebracht haben, denn die magischen Kräfte der Pauke reichen angeblich aus, um schreckenerregende Kreaturen von der anderen Seite des Ehernen Schwertes herbeizurufen und zu beherrschen. Erst die frommen Ritter des Theaterordens seien mit göttlichem Beistand in der Lage gewesen sein, die unheilvolle Macht der Pauke zu bannen.

Ganz anders erzählt man sich das Märchen nur wenige Dörfer weiter: Die Goblinpauke soll demzufolge von den Theaterritten selbst geschaffen worden sein, kurz nachdem diese, in entbehrungsreichem Kampfe, die Goblins geschlagen hatten. Sie soll, so heißt es, nicht mit der Haut von Menschen, sondern mit der von Goblins bespannt sein und so die Beherrschung und Knechtung der kleinen rotpelzigen Wesen ermöglicht haben. In dieser Lesart der Geschichte soll Kunga Suula alles darangesetzt haben, das Instrument zu finden und zu vernichten ...»

—aus Was glaubt das Volk?, Erik Dannike; Wehrheim, 988 BF

Meisterinformationen:

Die Goblinpauke existiert, sie wird im Ingra-Tempel zu Notmark aufbewahrt und sorgsam gehütet, was jedoch nur wenigen Eingeweihten bekannt ist. Ob sich mit ihrer Hilfe tatsächlich Kreaturen aus dem Riesland beschwören lassen oder ob sie der Beherrschung von Goblins dient – wer weiß das so genau? Interessant ist allerdings, daß sich in letzter Zeit auch der Herr Graf für dieses Artefakt zu interessieren scheint ...

Man sollte es übrigens um seiner selbst willen tunlichst vermeiden, in der Nähe von strenggläubigen Rondrianern die zweite Version der Geschichte zu erzählen ...

1) Im Aventurischen Boten (Nr. 45, Phex 20 Hal) wird die Höhe der äußeren Burgmauer mit 12 Schritt eindeutig falsch angegeben, 12 Schritt mißt in der Tat die Wehrmauer, die den Palas mit dem sog. Mäuseturm verbindet.



Die Rotaugensümpfe

«Nur an einem hellen Tag, wie ihn die Götter selten genug im Rahja- oder Praiosmond schenken, mag der Müßiggänger vom Anblick eines eleganten Stetzläufers oder der Majestät des regungslos auf Fische lauernden Graukranichs gefangen werden. Doch lasse er sich von dieser seltenen Schönheit nicht täuschen! Tückisch sind die Ranzensümpfe: Die Fuhrleute plagen sich mit ihren schweren Wagen und fürchten jederzeit, vom schmalen Karrenweg in den Sumpf abzugleiten. Noch schwerer und voller Gefahren ist das Leben der Fischer und Torfstecher auf den an Eilande gemahnenden Flecken trockenen Landes. Sie haben gelernt, die Schwärme kreisender Bruchstelzen und Mooshühner von den Rauchwolken der gefürchten Torfbrände zu unterscheiden. Oft genug schwelte ein gelöscht geglaubtes Feuer noch unter der Oberfläche, um, vom Winde angefacht und durch Sumpfgase genährt, wieder hervorzubrechen. Einem solchen Brand seien das verschollene Dorf Kadelbrock und alle vierhundert Einwohner zum Opfer gefallen – anderen Überlieferungen zufolge ist es aber durch dämonische Kräfte im Sumpf versunken.»

—aus dem Wahrhaften Bericht des Kaufmanns Deredon von Grangor aus den Nordlanden; Grangor, 1001 BF

Zwischen Brinbaum und Trallsky im Osten bis nach Rodebrannt und den Lirnitz-Hügeln im Westen, mit südlichen Ausläufern an Firunen vorbei bis nach Schlüsselfels hin, erstrecken sich die Rotaugen- oder Ranzensümpfe, von denen es im Sewerischen heißt, sie seien Teil des Festenlandes, und im Festenland, sie lägen auf sewerischem Boden. Was es mit diesem ausgedehnten Sumpfgebiet auf sich hat, darüber hält wohl jeder der Menschen zwischen Trallsky und Schotzen seine eigene Deutung bereit: Die Moorlande selbst wären von Grund auf mißgünstig und falsch und zögen auch den umsichtigsten Wanderer ins Verderben, wenn ihnen der Sinn danach stünde, sagen die einen; wer immer in den schwarzen Wassern sein Ende gefunden habe, der habe sich zuvor – durch Trunksucht, Falschspiel oder Travialästerung – an den Zwölfen vergangen und in den schmatzenden, schlingenden Morastlöchern nicht mehr als seine gerechte Strafe empfangen, behaupten die anderen.

Fest steht jedenfalls, daß es sich bei einer Reise ins nördliche Bornland empfiehlt, das Gebiet der Rotaugensümpfe zu umgehen. Sollte es dennoch ein übles Geschickgefügt haben, daß einzelne Vorstöße in die Moorlande unvermeidbar sind, so sollte man sich auf jeden Fall einem ortskundigen Führer anvertrauen und bei der Entlohnung desselben nicht allzu sehr knausern: Was wiegen schon Groschen und Deut gegen die Gewißheit, den eigenen Hals gerettet zu haben. Zu ausgedehnten Streifzügen in die inneren Moorlande schließlich sollte man sich weder durch falsch verstandene Neugier noch durch andere Gründe verleiten lassen – was nützt das aufregendste Erlebnis, wenn man danach zu tot ist, um sich damit großtun zu können, und ein Zugtier, das sich losgerissen hat und in die Sümpfe geflüchtet ist, muß man über kurz oder lang ohnehin verloren geben – wozu erst Kopf und Kragen riskieren bei dem sinnlosen Versuch, es wieder einzufangen.

Die Torfstecher finden alle paar Jahrzehnte merkwürdige Moorleichen, die wohl niemals menschlich waren: Viele sind bepelzt, manche auch geschuppt, oft erscheinen sie verwachsen oder monströs. Die Reste von Kleidung, Schuhwerk und Waffen erinnern an wenig, was man im Bornland kennt. Daß in der Nähe solcher Fundorte oft Irrlichter umgehen, macht die Sache nur noch unheimlicher. Oft zer-

hacken die götterfürchtigen Leute die grausigen Funde und vergraben sie besonders tief wieder. Mittlerweile hat es sich aber herumgesprochen, daß man mit so einer Moorleiche in Festum mehr Geld machen kann als mit einer Wagenladung Torf. Zu den Alchimisten soll man fahren, heißt es, oder gar zum großen Zauberer Rakorium. In jüngster Zeit aber geht ein neues Gerücht um: daß manche der Fremden aus dem Moor gar nicht tot sind, sondern sich bei Nacht erheben, um andere an ihrer Stelle im Moor zu versenken.

Es paßt gut zu der Tücke, die den Sümpfen südlich von Brinna und Drulga zu eigen ist, daß sie dem Reisenden – zumal im Sommer – einen durchaus erquicklichen Anblick bieten. Von der hellgrünen Torfmoosmatte hebt sich ein bunter Blumentepich ab – darunter das liebliche Gespinst von Mädesüß und Wiesentraumkraut, aber auch die strotzende Pracht der Borndotterblume und die herbe Schönheit von Sumpfdistel, Wollgras und pelzigem Beinwell.

An anderen Stellen gleicht das Bruch einer Auwiese – soweit das Auge reicht, erstreckt sich ein Meer aus Flatterbinse, in das der Wind Wellen zeichnet, hier und da von Blutweiderich und goldenen Lilien durchsetzt. Schwärme hellgelber Falter und Libellen in allen Farben Tsas schwirren darüber hinweg, und von den luftigen Kronen der Birken und Silberweiden schallt das Lied kleiner Laubsänger herab. Hinter den schlanken, schneeweißen Stämmen der Jungbirken, die in lockeren Grüppchen über das Moorland verteilt sind, blitzt strahlendes Himmelsblau hervor, und zwischen den Binsenbüscheln nah und fern funkeln Tümpel, Gräben und Lachen im Praioslicht, so daß der ganzen Gegend ein Eindruck von Unbeschwertheit und Transparenz anhaftet. Wir können hier nur aufs Eindringlichste davor warnen, diesem falschen Versprechen Glauben zu schenken – zu viel ist schon berichtet worden von Spuk und Schenkengängern, die auf dem Nachhauseweg – stocknüchtern, wie behauptet wird – vom Pfad abkamen und die das Moor verschluckt haben soll, von Irrlichtern und säuselnden Stimmen, die den nächtlichen Wanderer ins Verderben locken.

An anderen, düstereren Tagen indes zeigt das Moor sein wahres Gesicht. Wenn im Phex, zur Zeit der Schneeschmelze, der Wind die gelbliche Segge beiseite kämmt und den Blick auf pechschwarze Pfuhe freilegt, wenn sich über den Moorföhren und Boronsweiden bleifarbene Wolken türmen und aus den Sümpfen fette Blasen emporsteigen, dann treibt der Hunger die Ranzens ans Licht. Zwischen schmutzig verklumptem Harsch und verrottendem Geäst, das aus den Moorlöchern ragt, sieht der tollkühne Wanderer dann und wann fahlweiße und olivgraue Leiber huschen, und wenn er noch immer nicht umkehrt und den Gedanken nicht scheut, vor Boron zu treten, kann er die blutgierigen Geschöpfe gar von Nahem betrachten.

Meisterinformationen:

Tatsächlich handelt es sich bei manchem, was man sich von den Rotaugensümpfen erzählt, um deutlich mehr als bloße Ammenmärchen. Wer etwa so leichtsinnig ist, sich nachts hinaus ins Moor zu begeben, setzt in der Tat sein Leben aufs Spiel: Die Irrlichter der Rotaugensümpfe können bisweilen bizarre Formen annehmen und üben auf den Betrachter eine derart starke Faszination aus, daß er ihnen fast blindlings (bei einer mißlungenen Probe auf seine MR) in den Morast folgt. Bei einem solchen Marsch in die Dunkelheit erhöht sich alle 10 Schritte die Wahrscheinlichkeit einzusinken



um 15 % (1–3 auf W20, 1–6 auf W20, usw.). Näheres zu Irrlichtern finden Sie in den **Mysteria Arkana** auf Seite 113.

Als Heimstatt der Irrlichter gilt im Bornland der Morgendorn, eine halbschritthohe Pflanze mit purpurnen Blüten und schwarzen Dornen, die in den Rotaugensümpfen nur vereinzelt vorkommt, im Herzen der nördlichen Bornsümpfe jedoch in stattlichen Hainen gedeiht. Mit dem Morgendorn hat es noch eine weitere, ungleich beunruhigendere Bewandnis: Jeder Mensch oder Elf (nicht jedoch Zwerg), der eine Blüte des Morgendornstrauches berührt, verwandelt sich binnen 7 Tagen in eine Sumpfranze, und nur ein kundiger Magier kann diese grausige Transmutation noch zum Stillstand bringen (mehr hierzu finden Sie im **Herbarium Aventuricum** auf Seite 110f.).

»Diese Affenart, auch Rotaugen genannt, bietet mit ihren Laufarmen, die in langen Krallen enden, und dem kräftigen, messerscharfen Gebiß zwar einen geradezu daimonoiden Anblick, doch im Grunde handelt es sich dabei um feige Geschöpfe, die die Flucht ergreifen, sobald sie eines Menschen ansichtig werden. Nur wenn Eis und Schnee die Nahrung knapp gemacht haben, rotten sich die Rotaugen zusammen und können zu äußerst gefährlichen Gegnern werden. Sobald die ersten Flocken gefallen sind, sollte man die Sümpfe nur in großen Schlitten- oder Wagenzügen betreten – oder, falls irgend möglich, überhaupt meiden. Sumpfranzen, die aus den Opfern des Morgendorn hervorgegangen sind, zeichnen sich durch besondere Aggressivität aus und fallen, oft im Verbund mit einem Rudel 'gewöhnlicher' Rotaugen, auch in der warmen Jahreszeit über den Menschen her.«

—aus *Hesindiane Westfars* Kleiner Kunde von den Wilden Thieren; *Elenvina*, 926 BF

Die Werte einer Sumpfranze:

Schulterhöhe: 7 Spann	Gewicht: 40 bis 50 Stein
MU: (1W+3)	AT: 9
LE: (1W+21)	RS: 2
GS: 8 AU: 50	MR: –4
	PA: 4
	TP: 1W+3
	GW: einzeln 5, in der Meute bis 12

Die Werte einer Morgendorn-Sumpfranze:

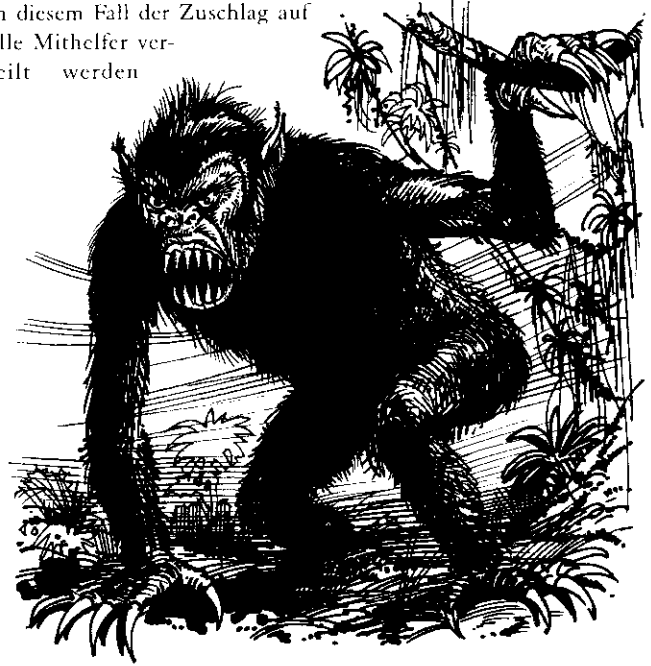
Schulterhöhe: 7 Spann	Gewicht: um 50 Stein
MU: (1W+9)	AT: 12*
LE: (1W+34)	RS: 2
GS: 8 AU: 60	MR: 7
	PA: 7
	TP: 1W+4 (Biß), 1W+2 (Krallen)
	GW: 9

*) 2 AT/KR

Aber auch ohne Begegnungen mit Ranzern oder Irrlichtern stellt sich das Vorankommen in den Sümpfen mehr als beschwerlich dar. Im Sommer muß von einer durchschnittlichen Tagesgeschwindigkeit von etwa 7 Meilen ausgegangen werden, wobei die Unwägbarkeiten des Untergrundes das Reiten von vornherein unmöglich machen. Im Winter könnte man auf den vereisten Flächen deutlich schneller vorankommen – wenn da nicht die Rotaugen wären ...

Moorlöcher und sonstige gefährliche Stellen können, je nach Tücke des Terrains, in 'Sumpfstufen' von 1 bis 7 unterteilt werden. Vor einer Durchquerung der Rotaugensümpfe oder ähnlichem Terrain sei dem Meister empfohlen, eine Grobskizze des zu passierenden Geländes anzufertigen, die die verschiedenen Gefahrenstufen, mögliche Reisepfade und Sonderereignisse beinhaltet. Derlei gefährliche Stellen können mittels einer Probe auf das Talent *Wildnisleben*, jeweils erschwert um die doppelte Sumpfstufe, erkannt werden. Bei Durchqueren eines solchen Gebietes sind mehrere GE-Proben + doppelter Sumpfstufe abzulegen, bei deren Mißlingen es dem Helden nicht gelingt, sich aus überraschend aufgetauchten Morastlöchern selbst zu befreien. In einem solchen Fall ist nur noch von dem beherzten Eingreifen eines Gefährten Heil zu erwarten (Herausziehen mittels einer KK-Probe, erschwert um die dreifache Sumpfstufe) – oder von einer gemeinsamen Rettungsaktion, wobei in diesem Fall der Zuschlag auf alle Mithelfer verteilt werden

stufen abzulegen, bei deren Mißlingen es dem Helden nicht gelingt, sich aus überraschend aufgetauchten Morastlöchern selbst zu befreien. In einem solchen Fall ist nur noch von dem beherzten Eingreifen eines Gefährten Heil zu erwarten (Herausziehen mittels einer KK-Probe, erschwert um die dreifache Sumpfstufe) – oder von einer gemeinsamen Rettungsaktion, wobei in diesem Fall der Zuschlag auf alle Mithelfer verteilt werden



kann. Es ist davon auszugehen, daß für die Rettung mindestens eine Minute Zeit bleibt – doch auch, wenn den Bemühungen Erfolg beschert ist, dürfte es um empfindliche Teile der Ausrüstung (Papier, alchemistische Pulverchen etc.) ein für allemal geschehen sein ... Detaillierte Regeln zum Kampf im Sumpf finden Sie im Band **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** auf den Seiten 57f., hier sei nur kurz erwähnt, daß die Werte für AT, PA, Ausweichen, GE und KK jeweils um die Sumpfstufe erschwert sind. Diese Einschränkungen gelten natürlich nicht für im Sumpf heimische Tiere ...

Der versunkene Turm

Im äußersten Norden der Sümpfe, an der Grenze zum Eschenfurt-schen, liegt inmitten eines ausgedehnten Rohrkolbenfeldes der 'Versunkene Turm'. Späht man, die Brinna im Rücken, über das Meer aus wippenden Kolben und graugrünen Halmen hinweg, die der Wind mit trockenem Knattern aufeinander schlägt, so kann man in der Ferne einen mächtigen Turm ausmachen – oder besser gesagt, die Spitze eines Turms, denn seine breite, zinnenbewehrte Krone ragt kaum höher als sechs Schritt über den Rohrkolben auf. Wie es aussieht, wurde das Gebäude vor vielen Jahrhunderten erbaut und ist dann allmählich, durch die Last seines Eigengewichts, immer tiefer in den sumpfigen Untergrund eingesunken. Heutzutage erheben sich nur noch die Krone und die obere Fensterreihe über den Morast. Das scharfe Auge kann die Fenster als schwarze, waagrechte Schlitze über dem Rohrkolbenmeer wahrnehmen, über die sich brüchelige Stürze krümmen, der Rest der schwarzen Höhlungen liegt irgendwo hinter den Halmen verborgen. Mit dem Schauer, der dieser befremdliche Anblick dem Betrachter über den Rücken jagen mag; sollte es auch der Unternehmungslustigste gut sein lassen und keineswegs auf den Ge-



danken verfallen, das Gebäude näher in Augenschein nehmen zu wollen. Manch einer hat sich schon in dem endlosen Rohrkolbenfeld verirrt und fand in einem Sumpfloch sein grausiges Ende – denn die Gewächse, die hier gedeihen, erreichen eine Höhe von mehr als zweieinhalb Schritt und besitzen überdies messerscharfe Blattränder.

Auch sollen in dem Feld unheilige Kreaturen umgehen; speziell von Geistern in Hundegestalt wird berichtet, auch von weißen Schemen, die schnell wie der Wind durch den Schilf fliegen, vom lauten Hecheln der unsichtbaren Verfolger und heiserem, abgehacktem Gebell, das vom Turm herüberschallt. Ein, zwei verwirrte Seelen soll es gegeben haben, die von einer Begegnung mit den Geisterhunden zu berichten wußten, krause Schauernmärchen, die von modertriefenden, knochendürren Umgetümen handeln, mehr als schritthoch, mit kartenzugleichem Buckel und feurigen Augen, denen der Geifer aus den Lefzen troff.

Meisterinformationen:

Es ist in der Tat anzunehmen, daß es bislang nicht allzu vielen Menschen gelang, die Hunde zu Gesicht zu bekommen – sonst hätte sich längst herumgesprochen, daß es sich bei ihnen um ausgesprochen gewöhnliche, wenn auch sehr verwahrloste Bronnsois handelt, jene Jagdhunde, die vor allem im nördlichen Bornland bei der Wolfshatz Verwendung finden. Die äußerst scheuen Tiere gehörten der Hesindegeweihten Vanjescha Sterpenstedts, die bis vor wenigen Monden den Versunkenen Turm bewohnte und dort im Schutz der Geistermären, die den Turm umgaben, ihren Studien frönte. Seit dem Verschwinden Frau Sterpenstedts streunen die Bronnsois um ihr früheres Zuhause und warten auf die Rückkehr ihrer Herrin.

Im Inneren des Turmes befindet sich die Schreibstube und das Wohngemach der Hesindegeweihten; die Treppe, die hinunter zu den versunkenen Geschossen führt, endet nach wenigen Schritt vor einer Bretterwand. Die Schreibstube enthält neben einer umfassenden Literatursammlung zur Tier- und Pflanzenwelt der Nordlande mehrere wadenhohe Blätterstapel zum Compendium *Was krecht und flucht im Rantensumpf*, offenbar Vanjescha Sterpenstedts Lebenswerk, sowie eine samtbespannten Holzplatte, auf der allerlei Geschmeiß und bunte Falter aufgespießt sind – und ihr Tagebuch, das zunehmend wirre Eintragungen zur 'flachsblonden Brut' (siehe unten) enthält.

Die sanften Geschwister

Zu guter Letzt sei hier noch eine Merkwürdigkeit der Rotaugensümpfe angeführt, von der wir zwar kaum etwas Genaueres zu berichten wissen, deren Existenz wir aber dennoch nicht verschweigen wollen. Für die Erscheinung, von der hier die Rede sein soll, kennt man rings um die Rotaugensümpfe viele Namen: die sanften Geschwister, die Kinderlein, die fünf Liebchen und dergleichen mehr. Hinter dieser Bezeichnung verbergen sich fünf kleine Mädchen, zartgliedrig und mit großen taubenblauen Augen, die einander ähneln wie ein Ei dem anderen. Es ist davon berichtet worden, daß an grauen Tagen im Frühjahr, wenn ein Schleier aus Nieselregen das Land bedeckt und das Bruch glänzte vor Nässe, scheinbar aus dem Nichts ein etwa sechsjähriges Mädchen auftaucht, das den Wanderer an einer Wegbiegung zu erwarten scheint. Am Leib trüge das Kind nichts als ein dünnes Leinenhemdchen, das ebenso wenig feucht sei wie sein hellblondes Seidenhaar. Wer bei diesem Anblick überrascht innehält und sich umschaute, findet sich plötzlich von vier weiteren Kindern umringt, die ihm allesamt schweigend und mit stillem Lächeln entgegense-

hen. Was dann geschieht, darüber schweigt sich ein jeder, den wir zu diesem Thema befragten, aus – doch die tiefe Abscheu, die aus den Mienen sprach, war uns Antwort genug.

Meisterinformationen:

Über die Herkunft der Fünftlinge kursieren die wildesten Gerüchte, die von schwarzmagischen Experimenten bis zu Inzucht im sewerischen (resp. festenländischen, je nach Herkunft des Erzählers) Adel reichen. Kaum einer weiß jedoch, daß die Mädchen einem Händlerzug entstammen, der im Winter 941 in den Sümpfen verschollen ist. Offenbar stellen die fünf Schwestern die einzigen Überlebenden dar – und sind seitdem keinen einzigen Tag gealtert.

Besagtem Wagenzug hatte sich eine alte Hebamme angeschlossen, ein runzliges Weib aus dem Dörfchen Hinzk, dessen Reise ins ferne Ouvenmas führen sollte und weiter, zur Quelle der Ouve. Mit den Sümpfen jedoch packte die Alte das Fieber, sie lag todkrank darnieder und konnte nur dank der wundertätigen Tinkturen eines Chorphoper Medicus gerettet werden. Was sie bei sich trug, wurde bis zu ihrer Genesung in die Obhut der fünf Schwestern gegeben – mehr zum Spaß und um den Kleinen einen Gefallen zu tun, die die lange Reise durch die Winterödnis zusehends zu langweilen begann, als um einem Diebstahl vorzubeugen, denn nichts von der Habe machte den Anschein, als ob man sich daran bereichern könne.

Die Mädchen indes kamen ihrer Aufgabe mit Feuereifer nach: Sie hüteten die ihnen anvertrauten Lumpen, Wurzeln und Kräuterbüschel wie ihren Augapfel, und besondere Sorgfalt ließen sie dem merkwürdigen Schoßtier der schrulligen Greisin angedeihen, einer fetten Kröte, die starr vor Kälte in ihrem Weidenkörbchen hockte. Sie badeten das Tier in warmem Wasser, seiften und bürsteten ihm den Schleim von der Haut, trockneten es gründlich ab, salbten es mit Praiosblumenöl und kleideten es in Puppengewänder, ein rosiges Röcklein und ein blütenweißes Rüschenhemd. Dann betteten sie es zur Ruhe und sangen ihm ein Schlummerlied – und noch ehe der neue Tag anbrach, war die Kröte tot.

Als jedoch die alte Hexe – denn um eine solche handelte es sich natürlich – wieder zu Kräften gekommen war und ihre Vertraute zu Tode geschunden fand, geriet sie außer sich vor Wut. Ihr schrilles, wahnsinniges Kreischen ließ die Zugtiere durchgehen und die Menschen vor Angst erstarren. Während hier und da die Zugstränge rissen und die Wagen quergestellt in ihr Verderben schlingerten, sich das Wehgebrüll der Tiere, denen sich die Deichsel in die Flanke bohrte oder der Bengel die Fesseln zerschlug, mit den Schreien der Fuhrleute mischte, brachte die Alte, mit schäumersticker Stimme, einen letzten gräßlichen Fluch hervor: Die fünf Schwestern, die den Tod ihrer Gefährtin verschuldet hatten, sollten in ihrem Innersten böse bleiben bis an ihr Lebensende, ihr Leib jedoch auf alle Zeiten seine kindliche Form bewahren.

Seit diesem Tag irren die Verfluchten durch die Rotaugensümpfe, auf der Suche nach neuen Greuelthaten. Üblicherweise haben sie es auf einzelne Reisende abgesehen, die sie durch den Sumpf zu einem kreisrunden Moorloch geleiten, in das das Opfer sich dann, im Bann ihrer leeren Blicke gefangen, hineingeleiten läßt. Nicht selten jedoch steht ihnen der Sinn nach anderen, ungleich blutigeren Spielen ... Haben sie sich dennoch einmal eine mehrköpfige Gruppe als Opfer erkoren, so gehen sie mit einer Verbissenheit ans Werk, die selbst den erfahrenen Streiter schauern läßt.

Nicht selten leiten die Fünftlinge ihre Scheußlichkeiten mit einer spielerischen Aufforderung ein, wobei sich auch Kinderspiele wie



Blindekuh, Bockhüpfen oder Seilspringen einer makabren Beliebtheit erfreuen. In anderen Fällen geben sie lebhaftes Interesse an einem Schmuckstück, einem Monokel oder einen Hut vor und warten darauf, daß man sich zu ihnen herunterbeugt, oder bezupfen wie neugierig einen Umhang, um daran hochspringen zu können. Oftmals erbetteln sie auch Leckerbissen – mit dem Ziel, sich in der Hand des Sponsors zu verbeißen.

Die Körperkraft der Schwestern entspricht der eines Erwachsenen, und sie sind geradezu besessen von dem Wunsch, ihre nadelspitzen Zähnnchen in Nase, Wangen, Gurgel und Handgelenke ihrer Opfer zu schlagen, wobei sie durchaus häßliche Verletzungen verursachen können. Dabei lassen sie sich von Schmerz nahezu gar nicht beeindrucken, nur ein scharfer Befehl kann sie von ihrem Tun abbringen, was darauf hindeutet, daß ein letzter Rest ihrer kindlichen Seele erhalten blieb. Wird eine der Schwestern bewußtlos, fliehen die Verbliebenen ins Moor, woraufhin der am Boden liegende Körper zu neuem Leben erwacht und ihnen nachhuscht. Falls es gelingt, den Fluch, der auf den Kindern liegt, aufzuheben, so erscheinen anstelle der Mädchen zahnlose, doch nicht minder böswillige Vetteln, und man tut gut daran, diese Geschöpfe ihrem Schicksal oder den Ranzern zu überlassen.

Die Werte der Schwestern:

MU 12 KL 11 IN 14 CH 14 FF 15 GE 15 KK 15
LE 30* AE 15 MR 15 GS 10

AT/PA 13/15** (Beißen, Kratzen / Ausweichen) **TP 1W+1**

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 15, Wildnisleben 12

Zauberfertigkeiten: Die Schwestern verfügen über intuitive Fähigkeiten, die regeltechnisch wie die Zauber **BANNBALADIN**, **BÖSER BLICK (FURCHT)** und **GROSSE VERWIRRUNG** gehandhabt werden können.

*) Wenn die LE eines der Mädchen unter 5 oder gar unter 0 sinkt, so bleibt es **W20 KR** lang bewußtlos, um dann nach dem Aufwachen so schnell wie möglich zu fliehen.

**) Die Mädchen sind durchaus zu solchen Manövern wie Finten oder angesagten Attacken in der Lage – und sie warten mit ihren Angriffen meist, bis sie eine ungeschützte Stelle erwischen können.

Szenariovorschlag:

Als Exempel für eine Begegnung mit den 'Sanften Geschwistern' sei hier auszugsweise der Bericht eines Barden aus dem Weidenschen (wohl aus dem Jahre 1013 BF) wiedergegeben:

»... funden wir fünf allerliebste Mägdelein vor, die uns mit artigem Knicks begrüßten und sich dann, als sie sich unserer Aufmerksamkeit versichert hatten, an den Händen faßten und damit begannen, einen Reigen zu tanzen. Wie haben wir es nach all der Mühsal genossen, ihrem unbeschwerten Spiel zuzuschauen, dem Flattern der lichtfarbenen Haare im Wind, den Knien, die wie frisch poliertes Wachs im Pralioslicht

glänzten, den rosigen Füßchen, die durch das taunasse Gras huschten ... Bisweilen wandte eines von ihnen mir das Gesicht zu, die Züge von Glückseligkeit verzerrt, und ich glaubte wie aus weiter Ferne sein perlendes Lachen zu hören. Dann blieben sie stehen, die Wangen vom Tanz gerötet, öffneten den Kreis und winkten uns auffordernd zu. Während unser Akademiezögling – hölzern und griesgrämig wie immer – ablehnte, nahm ich ihre Aufforderung nur allzu gerne an, und Minja tat es mir gleich. Immer schneller drehten wir uns, um und um, und die wehenden Leinenkittel, das kreiselnde Himmelsblau und die Erlenwipfel verschwammen zu einem fröhlichen, schwindelerregenden Durcheinander – aus dem ganz abrupt ein einziges Bild herausstach, mit so unvermittelter Klarheit, daß der Anblick mich bis heute nicht losgelassen hat: ein weit aufgerissenes Kindermündchen, das nadelspitze Zähne entblößte, ein gekraustes, mit Sommersprossen gesprenkeltes Näschchen, das zu einer scheußlichen Fratze gehörte, und Augen, deren Blick sicher nicht von dieser Welt war ...

Das nächste, was mir zu Sinnen kam, war Minjas gellender Schrei. Eines der Mädchen hatte sich in ihrem Handgelenk verbissen, und hielt böse zischelnd daran fest. Minja taumelte zurück, wischte sich mit der Hand vors Gesicht, wie um Stechmücken abzuwehren – und tatsächlich, das Mägdelein versuchte an ihr hochzuspringen, soweit ihm das möglich war, ohne den Biß zu lockern, und ihr ins Gesicht zu krallen. Während ich noch fassungslos die beiden Kleinen anstarrte, die an meinen Händen hingen und ungut zu feixen begannen, und mich aus irgendeinem Grund nicht durchringen konnte, sie loszulassen, war Gorm blitzschnell zur Stelle.

Er riß das Schwert aus der Scheide, führte es ihm weiten Bogen durch die Luft – und lenkte den Schlag im letzten Augenblick mit einem unterdrückten Fluch zur Seite, so daß er nicht mit voller Wucht auftraf, sondern dem Kindlein Hemd und Schulter schlitzte. Blut quoll über die marmorweiße Haut und sickerte in breiter Bahn über das Linnen, wobei die Verletzung mit einem hellen Schniefen quittiert wurde, einem Geräusch, wie es schlafende Säuglinge ausstoßen. Gleiches galt für die Schramme, die ein weiterer unentschlüsselter Hieb gegen die Hüfte hervorrief, ohne daß die Kleine von Minja abgelassen hätte. Vielmehr hatte sie sich nun in ihren Haaren festgeklammert und fuhr fort, nach ihren Händen zu schnappen und mit der Rechten nach dem Gesicht zu fingern, bis unsere Gefährtin plötzlich schrill aufheulte und etwas hervorbrachte, das wie 'mein Auge' klang.

Da endlich warf Gorm alle falsche Scheu beiseite und drosch dem Kind den Schwertgriff auf den Kopf, worauf es bewußtlos zu Boden sackte. Kaum hatten sie das mitangesehen, huschten die anderen Schwesterchen davon, hinaus ins Bruch, worauf das Fünfte, kaum einen Lidschlag später, aus seiner Bewußtlosigkeit erwachte und ihnen blitzgeschwind hinterdrein eilte. Ehe wir auch nur Zeit zum Atemholen funden, war die ganze unheilige Brut hinter Wacholderbüschen und Gargelsträuchern verschwunden, und keinen von uns drängte es, ihnen nachzustöbern.«



Firunen

Einwohner: 1.220

Wappen: Roter Löwe und roter Fluß auf silbernem Grund

Garnisonen: 30 Stadtgardisten sowie meist 10 bis 40 Söldlinge

Tempel: Firun, Hesinde, Peraine, Phex, Rondra, Efferd

Gasthöfe: Haus Festum (Q7/P8/28S), Hotel Bornland (Q6/P6/30S), Altleuburg (Q7/P7/22S), Zum Bornbären (Q5/P5/25S), Zum Lustigen Fuhrmann (Q4/P4/14S), Schenke von Jella Peddersen (Q5/P6/6S), Riesenburg (Q3/P4/22S), Herberge zum Hafen (Q5/P5/12S), Herberge Zalpuk (Q5/P6/4S)

«Leuhagen ward die Feste geheiß, welche Ornald Eisenblick im Jahre 130 zu erbauen befahl. Burg um Burg säumte in jenen Tagen den Lauf des Born, dem Rotgepelz zur Wehr – und manche Feste steht trutzig bis in unsere Zeit. Leuhagen aber sollte die mächtigste unter ihnen sein und zugleich als einzige am östlichen Ufer errichtet, gerade dort, wo die Lirnitz sich in den Born ergießt. Doch so tapfer sich die neue Feste auch der rotpelzigen Plage zur Wehr setzte, der unseligen Kunga Suula sollte es durch Arglist und Tücke gelingen, sie zu Fall zu bringen. Wie jubelte und quiekte da das gräßliche Goblungezücht! Flugs rief es, der göttlichen Rondra zum Spott und seiner Anführerin Kunga Suula zur Ehr, einen neuen Namen für Leuhagen aus – Kungutzka.

Über so viel Dreistigkeit erbost, schickte Kaiser Gerbald alsbald die wackeren Kämpfer vom Theater aus, um die Goblins das Fürchten zu lehren. Mit scharfem Stahl und feurigem Herzen zogen sie im Winter des Jahres 191 gen Leuhagen aus, wohl an die hundert Frauen und Mannen. Doch kaum begannen sie, auf die Rotgepelzten einzudringen, da strömten von überall her neue stinkende Horden herbei. Aus dem Bornwald, den nördlichen Wäldern und den Sümpfen quollen sie zu Aberhunderten, huschten über den vereisten Born und krochen aus den Kellern der Feste selbst, bis sich die wackeren Ritter zweitausend Goblins gegenübersehen. Die räudigen Kreaturen kämpften wie vom Namenlosen beseelt – und hier muß die Kunga Suula ihre Hand im Spiel gehabt haben –, bis nur noch sechs der Streiter am Leben waren. Diese jedoch wankten nicht und hielten, von einem Wall aus toten Gegnern umgeben, mit ihren Schwertern blutige Mahd. Als die Göttin Rondra dieses sah, schlug ihr Herz für die wackeren Recken, und sie ließ ihnen allen geheiligte Waffen. So hielten die Heldinnen und Helden des Schwertwunders das göttliche Strafgericht, und sie ließen nicht eher ab, bis auch der letzte der Goblins in seinem Blute lag und die siegbringenden Schwerter so plötzlich verschwanden, wie sie erschienen waren.

Leufurten aber, wie die Feste nun genannt ward, blieb den Menschen als ein Ort im Gedächtnis, auf dem – für Stunden, für einen Wimpernschlag? – der wohlwollende Blick der Herrin Rondra geruht hatte. Von hier aus galt es ihre heilige Mission zu erfüllen. So war es dem Nachfolger des Markgrafen gewiß nicht schwer ums Herz, als er die Feste den Rittern vom Theater ließ, die ihm noch 1.000 Golddukaten dafür gaben. Am siebennten Rondratag des Jahres 193 ließ der Komtur die Ordensfahne über den Zinnen aufziehen, und nicht einmal einen Mond hernach marschier-

te er aus mit seinen Rittmännern und -frauen zu Trommelklang und Fanfarenhall, die heidnischen Goblins in ihren Wäldern zu stellen. Mit Feuer und Schwert kamen sie über die Rotpelzigen und erschlugen dieselben in großer Zahl, bis die Lande Seweriens ihnen untertan waren.

Nun erst fügte sich wohl, was der Markgraf weise bedacht hatten (daß er nämlich die Feste andernufern errichten ließ), denn viel Verkehr tat sich auf nach den Nordlanden. Die Stadt zählte alsbald mehr denn 500 Seelen. All dies nahm freilich ein Ende an jenem Tag, der das Heer des Praioslob von Selem auf der Großen Nordstraße heranziehen sah.»

—aus den Bornischen Annalen des Fredo Wulfhelm von Plötzingen-Eberstamm, bislang unveröffentlicht

«Nachdem der illuminierte Heermeister Prajoslob im Triumph den Born emporgezogen, zu Alderow, Brekinsje, Hamkelin, Birkold [...] die Huldigungen des Volks an den Herrn Prajos empfangen hatte und den Sluitenfesten binnen zweier Tage eingenommen, standen die strahlenden Legionen Lucis vor der Staette Leufurten, allwo der Comthur Threson ze Ilmenstein herrschte und sich nicht zu ergeben dachte. In seynrer Milde aber liesz der Heermeister die Söldlinge seines Heerbanns vor den Mauern lagern. Drey Monde lang übte er Geduld mit den Verblendeten, wiewol er die Staette leicht im Sturm hätte gewinnen koennen. Wol aber trat er Prajoslauf um Prajoslauf zur Mittagsstund vor das Thor, den geweihten Frauen und Munnern seiner Gefolgschaft voran, und flehte zum Goetterfuersten sanctissimus, ER möge die schonen vor Seinem Goettlichen Zorne, die da fehl thaten in Leufurten, und ihnen Eynsicht in ihre Suenden angedeyn laszen.

Herre Threson ze Ilmenstein aber war von verstocktem Geyst gleich allen seynes Geschlechts und schactzte die frommen Wünsche nicht allzu sehr: Da wollt er im Vertrauen auf die unheilig Leuin seyn Kampfesglück erproben. So fielen sie aus den Mauern aus und rannten gegen uns an, die Unsrigen schlugen sie aber tuechtig, dasz hernach der Comthur und eyn hundert seynrer Rittsleute lagen gefallen auf der Wallstatt. Die verbliebenen Ritter aber wollten ausharren in der Feste bis zum Schlachtenthode. Da ergriff das gemeyne Volk der Stette grosze Furcht und sie sandten geheyme Boten zum Heermeister, sie wollten die Thore offen thun, wenn ihnen nur keyn Leid geschäh. Weil nun der Heermeister heiligen Eid schwor, daß keyn Bluth vergossen werde, gewachten sie unseren Legionen Einlaß und legten die Waffen nieder. Als sie aber bar jeder Wehr waren, ließ Meister Praioslob sie ergreyffen und allesamt im Born ersaeufen. „Denn wer einmal Verrat an seyn alten Herrn uebet, der heiszt rechtens Verrueter und wird's itzo eyn zweytes Mal noch thun, und das ist nicht gut vor dem Goetterfuersten“ – so sprach er. Unt als die Umfassung der Feste geschleift, die Hütten geschätzt und die Aecker verbrannt, da sah er, dasz das Werk Prajos' Sanctissimus gethan war.»

—Fragment einer Chronik aus der Hand einer unbekannten Praioni; aus der Priesterkaiserzeit

404 BF wurde unterhalb der Ruinen der alten Ordensburg von Festumer Kaufleuten eine neue Siedlung errichtet, ungeachtet der Sage, dereinst würden die gepeinigten Seelen der Leufurtener sich aus den Fluten erheben und über die Lebenden kommen. Bald schon wurde die Handelsstation, als Sammelpunkt der Fuhrleute vor Durchquerung des südlich gelegenen 'Firuner Luchs' und Anlaufpunkt der einzigen Fähre im Umkreis, das 'Tor nach Sewerien' genannt.

Der Handel mit Holz aus dem Bornwald florierte, und als die Kopzahl der Bevölkerung einige Generationen später auf etliche hundert



angewachsen war, begannen die Oberen der Stadt, die Bande zu Festum zu lösen.

536 BF wurde die Siedlung unter dem Namen *Firunen* zur Stadt erhoben. Im 'Gesselschen Ausgleich' wurde ihr die Unabhängigkeit von Festum zugesprochen, das im Gegenzug gewisse Rechte zugesprochen bekam, wie etwa die Gleichberechtigung Festumer Händler mit ortsansässigen und der ständigen Stationierung von zehn Flußschiffen. Auch wurde den Festumern freie Fahrt auf dem Born zugesichert, ihnen die Hoheit über Firunens Handel mit außerbornischen Häusern eingeräumt und ein ewiges Waffenbündnis zwischen den Städten beschworen.

Meisterinformationen:

Was den allermeisten Bornländern nicht bekannt sein dürfte, ist die Tatsache, daß die Autonomie Norburgs und Firunens in der Großen Einung von 755 BF zum Großteil wieder zurückgenommen wurde. In diesem Abkommen, das die Abgrenzung der Machtansprüche des Adels gegenüber denen der Festumer Bürgerschaft zur Aufgabe hatte, wurden Firunen und Norburg de facto Festum unterstellt. Heute jedoch sieht es ganz danach aus, als ob sich das Blatt für Firunen noch einmal wenden könnte: Vom Erstarken des bornländischen Landhandels nutzt die Stadt natürlich in ganz erheblichem Umfang. Denn hier, wo die Bornstraße den Fluß verläßt und nach Norden läuft, werden ständig Waren umgeladen, von Norbardenkarawanen und Wagenzügen auf Flußschiffe und umgekehrt. Somit könnte Firunen eigentlich als aufblühende Handelsstadt bezeichnet werden – wären da nicht die immer schärferen Repressionen, mit denen Festum seinen vom Schwinden bedrohten Einfluß sicherzustellen versucht. Diese freilich machen den Firuner Händlern das Leben so sauer, daß sie sich kaum über den neuen Wohlstand freuen können. So hört man es in den Kaskhemmen der Stadt allenthalben über die Festumer Pfeffersäcke lamentieren, die sich schamlos auf immer neue 'Gesetze aus Alter Zeit' berufen, von denen man in Firunen nie zuvor gehört hat, und dem Ortsansässigen eine Auflage nach der anderen aufbürden wollen, bis er 'vor Hunger vor die Ranzen geht'.

Während es dem gleichfalls erstarkenden Norburg, hoch im bornischen Norden, jedoch leichter fällt, sich der Einflußnahme Festums zu entziehen, bleibt den Firunern kaum etwas anderes übrig, als bis auf weiteres gute Miene zum bösen Spiel zu machen. Festum ist eben noch immer der ausschlaggebende Handelspartner, die Pforte zum Perlenmeer, und sein Wohlwollen im wahrsten Sinne des Wortes Gold wert ...

Das heutige Stadtbild

»Eine Vielzahl von Tempeln hat es hier – beinahe ebenso viele wie Schenken –, doch ist einzig der Herr Phex, den die Firuner im Herzen verehren. Ja, sie sind gar auch gegen die andern Zwölfe nach Seiner Sitte fromm: Die Geweihten der Rahja geben gegen gutes Silber den heiligen Wein ohne Scham als 'Firuner Frostblume' ab, der Priester der Rondra fordert von jedem hier in Sold genommenen Waffenknecht einen 'Göttinnengroschen', den Tempel ihres Schutzgottes gar trachteten die Firuner nach dem Tod des letzten Geweihten zu einem Kornspeicher zu machen, bis der Geweihte Elenan Eisbart erschien und der Stadt großes Unheil als Strafe des Wintergottes weissagte. Selbst im Haus unserer Herrin liegt die Bornwald-Bibliothek verlassen, statt dessen widmen sich die Brüder und Schwester vornehmlich der Erforschung von Buchhaltung und Rechnungswesen. Einzig Efferd, dem die fremden Schiffer anhängen, und Peruine, welche seit dem großen Hungerwinter, als Firunen vom Schnee eingeschlossen

war, nicht nur beim Bauernvolk in hohen Ehren steht, verfügen noch über eine größere Gläubigenschar.«

—aus dem Brief der Tiefhusener Hesindegeweihten Yusinna Peschelei, aus dem Jahre 1007 BF

»Herrn Praios Gruß voraus! Zufürderst: Ich schreibe Euch dies aus einem Ort, der ohne einen starken Herrn ist und einzig dem Gelde hörig. Ein Händlerrat herrscht über die Stadt, die doch noch Löwen und Fluß aus besseren Zeiten im Wappen führt. Nie hätte ich gedacht, daß der Batzen einmal mehr denn der Adel zählt.

Am heutigen Tage gedachte ich, über die Lirnitz zu setzen, die zwar nicht mehr denn 15 Schritt in der Breite mißt, gleichwohl nicht zu Pferde zu queren ist. Denkt Euch: Zwei Groschen forderte der unverschämte Fährmann für die Überfahrt meiner Person allein, und wollte hernach Boten und Getier besteuern! Solcherlei Dreistigkeit ließ ich unverzüglich mit der Peitsche strafen. Allein, es fand sich nachher kein anderer, der uns Ferge sein wollte – und jener forderte nunmehr unverfroren den doppelten Lohn. Wie mag's da erst in Festum sein, wo die Pfeffersäcke hausen?«

—Elkjaw von Schossko an seine hochgeborene Frau Mutter, die Baronin. Gegeben zu Firunen, 12 Tage nach dem Totenfeste, im Jahre 1017 BF

Firunen ist eine Stadt der Händler – und so trifft man hier all jene an, die durch mehr oder minder redliche Geschäfte zu Geld kommen möchte. Im Winter sind die schneebedeckten Straßen voll von Norbarden, Nivesen, Hundegespannen, die sich jaulend vor Aufregung in den Leinen verheddern, und Karcnen, die mit stoischer Ruhe Lasten hinter sich her schleppen. Viele der Einwohner Firunens haben ohnehin Nivesen- oder Norbardenblut in ihren Adern, auch jene, die die noblen Ziegelbauten mit Treppengiebel im Stil der Festumer Bürgerhäuser bewohnen.

Das Zentrum Firunens ist von Alters her der **Hafen**, an dem die grossen Lagerhäuser stehen (nach Festumer Vorbild aus Ziegel errichtet), und der kleine **Efferdtempel**, der direkt am Flußufer erbaut wurde und sich zum Teil auf im Born steckende Pfähle stützt. Von hier wuchs die Stadt den alten Burghügel hinauf, längs der Bornstraße, die im Volksmund 'Schnelle Stiege' heißt. (Das steinerne Pflaster der Straße wird im Winter oft genug zu einer eisigen Rutschbahn.)

Die **Alte Festung** weist den gradlinigen, kraftvollen Baustil auf, wie er zur Zeit der Klugen Kaiser üblich war. Eine steinerne Stadtmauer besitzt Firunen nicht, aber seit der Plünderung durch die habgierige Baronin von Helsum im Jahre 904 BF ist es von einem Palisadenwall umgeben. Die Sumpfränzen wurden bislang ohnedies besser von Feuerschein, Lärm und Menschenmassen der Stadt abgehalten, als dies jede Wehrmauer vermocht hätte.

Längs der Bornstraße findet man die Amtsgebäude der Stadt, darunter das **Ratshaus** mit dem **Ratskeller** (ein Bauwerk, dem allgemein die Bewunderung der Firuner gilt, weil es angeblich aussieht, 'als ob es in Festum stünde'), das **Zeughaus**, Kontore der bornischen Handelshäuser und das **Bankhaus Plötzbogen** (nach dem Verlust des Warunker Haupthauses verblieben). Manche davon tragen die Nester des weißen Eis- oder des schwarzen Kvillstorchs auf dem Dach, ein Anblick, der den Fremden überraschen dürfte. Berühmt sind die Sägemühlen, die mit Klappern und Kreischen die dicken Stämme in Bretter und Bohlen zerschneiden. Sie gehören alle dem Haus Stoerrebrandt und beliefern vor allem dessen Werften. Im Besitz dieses Handelshauses befindet sich auch ein Kontor, das die Monopole für Bernstein und Elfenbein überwacht und diese Waren aufkauft.

Weiter nordwärts stößt der Besucher auf die **Stadthalle**, wo praiostags der Rat tagt und unter der Woche Felle und Pelze gegen Festenländer



Käse und andere Güter des Südens gehandelt werden und im Keller Met und Schnaps ausgeschenkt wird. Dahinter liegt der **Große Markt**, wo die Waren vor und nach ihrer Flußfahrt zum Verkauf stehen. Es werden freilich nur wenige davon in für den durchschnittlichen Reisenden sinnvollen Stückzahlen angeboten, hier herrscht eindeutig der Großhandel vor. Am Markt findet sich auch der Tempel der Peraine, am Nordwestrand der Stadt hingegen der Rahjatempel.

Der Tempelbetrieb in Firunen zeichnet sich durch einen gewissen Grad an Unstetigkeit aus. Der Firuntempel im Osten der Stadt war nach dem Tode seines früheren Geweihten im Jahre 1000 neun Jahre lang verwaist und schwebte stets in der Gefahr, in einen Kornspeicher umgewandelt zu werden. Schließlich wurde er unter Elenan Eisbart, einem ehemaligen Wanderprediger, neu eingeweiht, der den Kult am Gott der Jagd mit jugendlicher Begeisterung wiederaufnahm. Doch schon nach zwei weiteren Jahren fand man das Gotteshaus wiederum zumeist verlassen vor, denn den Geweihten ereilte in jenen Tagen immer häufiger der Ruf Firuns, der ihn hinaus in die eisigen Weiten Seweriens trieb und ihn sich in der lebensfeindlichen Umgebung bewiesen ließ. Seit dem Fall Bjaldorns jedoch ist Firunen heute der Endpunkt vieler Firunpilgerfahrten und hat dementsprechend für den Kult des Wintergottes an Bedeutung gewonnen – wer dieser Tage dem Gott huldigen möchte, der der Stadt seinen Namen lieh, wird Elenan Eisbart persönlich antreffen ...

Auch der Rondratempel hat eine wechselvolle Geschichte vorzuweisen und hatte mehrfach fast alle seine Geweihten verloren – entweder, weil sie im Kampf gegen die Goblins aufgerieben worden waren oder sich, nachdem Ruhe und Frieden eingekehrt war, anderen, rondragefälligeren Orten zugewandt hatten. Er wurde den Helden und Heldinnen des Schwertwunders von Leufurten geweiht und jenen Kämpfern, die Firunen vier Monate lang gegen das Praiosheer gehalten hatten; einen eigenen Schrein besitzt die Hl. Rondraga.

Wie man es in einer Stadt des Handels nicht anders erwarten würde, erfreut sich der Phexkult großer Beliebtheit. Der **Perainetempel**, natürlich mit Storchennest auf dem Dach, enthält neben einem kleinen Therbünitenspital auch einen Altar der norbardischen Bienengöttin Mokoscha und ist ebenfalls gut besucht. Schliges gilt für das Gotteshaus des Efferd – während der **Hesindetempel** seine zwei verbliebenen Geweihten kaum noch ernähren kann, denn für die Magiefreundlichkeit der Küstenstädte hat man in Firunen nur wenig Verständnis. Nur von den Norbarden wird das Haus der Weisen Göttin häufiger frequentiert – und darum kann es wenig verwundern, daß die hiesige Glaubensausrichtung sich mehr am norbardischen Bild der 'Allmutter' Hesinde orientiert als an den Lehren Kusliks.

Typisch für Handel und Wandel sind die vielen Gasthäuser, namentlich die Schenke **Zum Lustigen Fuhrmann**, wo man Praiostags 'den Bornbär tanzen lassen' kann, sprich zu Klamfa, Flöte und Fidel Walsarella und Kloppenhauer tanzt. Wenn winters die Fuhrleute darauf warten, daß genug Wagen für einen Zug durch das Firuner Luch zusammengekommen sind, dann bleiben sie oft wochenlang bei Deutschnickeln, Bolzen- und Borndornwerfen hängen – und beim Sturztrinken, denn hier reicht die Palette der verfügbaren Getränke von Kirschmet, Falschem Bjaldorner und Meskinnes bis hin zu Ingerimms Donnerschlag und dem berühmten Rantzentod.

Am Hafen liegen Flößerkneipen wie die **Riesenburg**. Schon von Weitem hört man Rufe wie „Bravo! Bärenklötze!“ oder „Ja! Ranzenfurz!“ sowie regelmäßige dumpfe Schläge gegen die Tür. Wer sie dennoch öffnet, gerät mitten ins Borndornwerfen – und dabei lassen sich die derben Flößer, mit hüfthohen Lederstiefeln, Bootshaken und Breitaxt ausgerüstet, ungern stören.

Wer sich durch die Unbilden der Natur und der dämonischen Mächte gekämpft hat, die Taschen voll Gold oder Bernstein, den Rücken voll Elfenbein oder Pelzen, der träumt meist von weichen Betten und sanften Armen. Aber letztlich landen viele Jäger und Glücksritter im Hinterzimmer der **Schenke von Jella Peddersen**, wo sie oft ihren ganzen Gewinn beim Spiel mit den Glücksrädern lassen. In all diesen Häusern bekommt man typisch bornländische Küche aufgetischt, wie Haferbrei mit Honig, Kartoffelsuppe und geräucherten Bornstör.

Wichtigste Handels Güter der Stadt Firunen sind die Hölzer von Tanne, Steineiche und Föhre, die als Flöße bornabwärts geschickt oder gleich vor Ort verarbeitet werden. Durch das Wirken der Holzfäller wurde der Bornwald in drei breiten Schneisen bis hinter Gartimpen, Bornstein und Helsum zurückgedrängt. Diese fortschreitende Abholzung ist manch bravem Firuner Bürger Anlaß zur Besorgnis. Schon heute häufen sich die Stimmen derer, die vor dem Tag warnen, da es dem Riesen 'zu eng werde' – denn dann müsse Firunen den Wohlstand, den es aus dem Holzhandel zieht, mit Blut bezahlen ...

Doch noch lassen es sich die Schreiner, Drechsler, Lanzenschäfter, Bötticher, Schindler, Zauner, Köhler und Holzschuh schnitzer vom Holz des Bornwaldes gutgehen. Außerdem ist Firunen Umschlagplatz für nivesische und firnellische Kürschnerwaren wie Zobel, Nerz, Silberbock und Feenhörnchen sowie für Nivesendecken aus Karenwolle. Die Pechbrenner aus den Sümpfen versorgen Festums Werften mit Teer; darüber hinaus sind ihre Erzeugnisse bei der Produktion von Pechfackeln, Teerjacken und Brandgeschossen von Bedeutung.

Eine wichtige Rolle für das Leben in der Stadt spielt natürlich der Born: Flußfischer, die ihre Netze flicken oder ihren Fang schuppen und sortieren, bestimmen das Bild der Uferregion und das bunte Gewimmel der Lastschiffe und Fischerkähne des Hafens. Im Winter ist der Fluß regelmäßig bis Firunen zugefroren; in den letzten Jahren erstreckte sich die tragende Eisdecke sogar bis zum Meer hin und konnte als Straße für die Schlittenzüge verwendet werden. Wenn Firuns Atem das Wetter bestimmt, zeigt sich die Stadt in einem neuen Gesicht: Alles blinkt und glänzt vor Glatteis, von Fensterstürzen und Dachtraufen hängen funkelnde Eiszapfen herab. Vor den Häusern stehen Schneelaternen, kleine Bauwerke aus Schneeballen, in denen Talglichter flackern, und langhalsige Ifirnsschwäne watscheln gravitatisch über das Eis.

Abseits der Handels- und Bürgerhäuser beginnt das bäuerliche Firunen mit seinen bunten, spitzgiebeligen Holzbauten, zwischen denen streunendes Vieh umherirrt. Außerhalb der Palisaden stößt man auf ärmlichen Blockhütten, mit Riedgras gedeckt; und schlägt man den Weg gen Süden ein, so gelangt man an das **Fährhaus**, von wo aus vier Fergen in die Mark übersetzen. Im Osten der Stadt beginnen die Weiten des 'Firuner Luchs', wie man die Ausläufer der Rotaugensümpfe hier nennt. Zwischen den Entwässerungsgräben der ärmsten Moorbauern finden sich auch die Lohgruben der Gerber, die Kuhhäute und Karenfelle im sauren Wasser einweichen und enthaaren lassen. Jenseits der Katen der Torfstecher liegen nur noch Röhricht, Schlinggras und Teergruben, wo Moor- und Ranzfrosch quaken.

Im Norden der Stadt wird der Lauf der Bornstraße von Feldern gesäumt, auf denen Rüben, Kartoffeln und Hafer gedeihen. Bornländer Hunde halten über ihre Schafherden Wacht, Milchvieh sucht sich zwischen Bibernelle und Bärenklau seine Nahrung zusammen. Eine Meile vom Nordrand Firuns entfernt liegt, abseits der Straße, die Riesenburg, ein alter Kultplatz der Goblins. Glaubt man den Erzählungen der Bauernschaft, so soll hier alljährlich die Kunga Suula erscheinen, um dem Elchkönig, den Silberwölfen und deutlich unheiligeren Entitäten zu opfern.



Das Festenland

Das Festenland für den eiligen Leser

Wichtige Adelsgeschlechter: Grafen von Gulnitz zu Schlüsselfels, Grafen Alatzer von Hinterbruch, Grafen Sumowicz zu Plötzingen, Barone Pilavtis von Schwertbergen

Landschaften: Garbelner Dünenküste, die Große Mosse, Bornauen, Walsachtal und Überwals, Korsforst, Uspiauner Hügelland, Goblingrund (Tal der Balgericke), Rotaugensümpfe

Garnisonen: 50 Städtische Hellebardiere und 25 Schülerinnen und Schüler der Kriegerakademie zu Neersand, dazu zwei gut bestückte Flußgaleeren; 10 Berittene, 20 'Spießbürger' und zwei bewaffnete Flußschiffe zu Birkholt; eine Halbschwadron Leichte Reiterei und ein Halbbanner Bürger-Schützen zu Sirmgalvis; ein Halbbanner Armbrustschützen und ein bewaffnetes Flußboot zu Rivilauken; je zwei Ritter und etwa zwei Dutzend Waffenknechte zu Arlinsburg, Otra und Trescha; 20 Bewaffnete auf der Feste Ranzenwacht in den Lirnitzhügeln; dazu insgesamt vielleicht zwei Dutzend Ritter und viermal so viele Bewaffnete auf Wehrtürmen, Gutshöfen und kleinen Burgen über das gesamte Land verstreut.

Gewässer: Walsach und Born als Begrenzungen des Festenlandes, Balgericke (94), Lirnitz (36), Ele (22), Schimochskinnje

Einwohner: geschätzt 30.000 (davon gut neun Zehntel südlich der Linie Schlüsselfels–Otra)

Wichtige Städte und Dörfer: Neersand (1.800), Rivilauken (950),

Schwertbergen (810), Birkholt (680), Nivesel (575), Sirmgalvis (540), Plötzingen (505), Trallsky (450), Dornacker (380), Garbeln (380), Puspereiken (315)

Helden und Heilige: Urnislaw von Uspiaunen (Magier), Marschall Anshag von Glodenhof (Theateritter, letzter Marschall), Rondraga(bund) von Riedemer (Theateritterin, Schwerter des Nordens), Ritter Rondramir von Jekdisit (ein schierer 'Geron des Nordens'), Bauer Pierow aus Hinzk (Erfinder der Sturmsense), Arannja von Rucken (Heerführerin aus dem Volke), Perkoi von Trescha (Einsiedler im Überwals) und viele mehr

Talismane und Wunderstätten: Walstatt von (W)jassuula, Urnislaw-Esche von Uspiaunen, Blutklippe von Korswandt, das Vierhaupt von Hinterbruch, Gulnitzer Schlüssel (angeblich im Besitz des Grafenhauses), Sirmgalinkas Tränenring (seit den Priesterkaisern verschollen), Blitzwender (im Rondratempel zu Schwertbergen verwahrter Schild), Traumhain zu Jekdisit

Festtage: 11. Rondra (Geburtstag des Hl. Urnislaw), 15. Rondra (Schwertfest, Turnier von Rivilauken), 1. Travia (Tag der Heimkehr und Fest der Eingebachten Früchte), 4. Travia (Tag der Helden, Marschallsgedenken), 30. Hesinde / 1. Firun (Ifrinslichterfest anstelle des hesindianischen Erleuchtungsfestes), 8. Firun (Nationalfeier-tag), 30. Firun (Tag der Ifirn), 11. Phex (Wjassuula-Tag), 1. Peraine (Saafest)

Wichtige Adelsgeschlechter des Festenlandes

Grafen von Gulnitz zu Schlüsselfels

»Hier im Festenland gib'ts gewiß Hunderte von Flachadligen, die auch nicht mehr haben als unsereins, aber kaum einen richtigen Bronnjaren, bloß die Grafen von Gulnitz. Die haben zwar ein ordentliches Stück Land, aber die Hälfte davon liegt in den Rotaugensümpfen, und reich gemacht haben sie die paar Kohlfelder und Eichenforste auch nicht. Ihre Burg heißt Schlüsselfels, und wißt Ihr, warum? Nee, bestimmt nicht, weil sie der Schlüssel nach Norden ist – das erzählt Euch nur der Kastellan, aber der hält sich auch für den Marschall. In Wirklichkeit kommt's von einem Zauberschlüssel, den die erste Gulnitz von einem Nymph geschenkt bekam, weil sie so eine schmutzige und manierliche Rittsfrau war, Ihr wißt schon, hehe. Und dann hat er ihr noch 'nen Felsen gezeigt, und wo sie ihn aufschließen konnte. Dahinter war nämlich 'ne Höhle voll Zwergengold und Wunderdingen, ich sag's Euch, praiosbeimr! Dann hat sich die Gulnitz die Burg oben auf den Fels gebaut und doch nur ein Zehntel des Goldes gebraucht. Der Rest ist immer noch dort, sag ich Euch, und den Schlüssel werden sie gewiß gut verwahrt haben.«

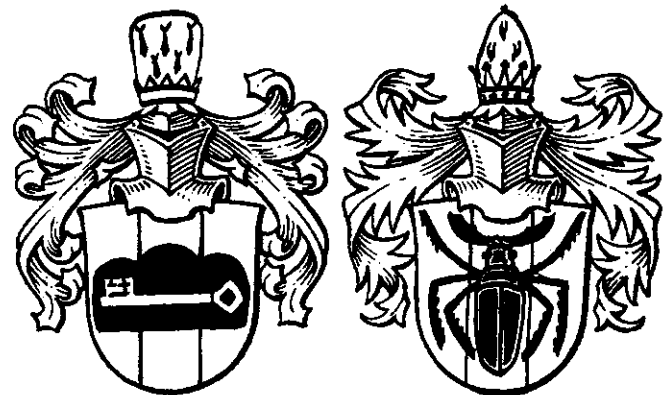
—aufgeschnappt in Fedjas Dachsbaun, einer Taverne in Firunen

Wappen: ein roter, querliegender Schlüssel (links nach rechts) vor einem schwarzen Hügel auf dreigeteiltem, grün-weiß-grünem Grund, darüber die Grafenkrone (als Zeichen der Gulnitz zu Schlüsselfels); ein schwarzer Schröter auf grün-weiß-grün gespaltenem Grund (Haus Gulnitz)

Beziehungen: groß

Finanzkraft: sehr groß

Ob das Geschlecht der Gulnitz, das unter Rittfrau Jariella Gulnitz aus Menzheim im Jahre 17 Rude in die Wappenrolle des Festenlandes eingetragen wurde, den Sturm des Praioslob von Selem überstanden hätte, wären sie nicht auf die unrondrianische Taktik der 'Kleinen Gruppen' verfallen, ist fraglich. So aber zogen sich die Herren über Dornacker in die Rotaugensümpfe zurück und lebten geschlagene fünf Generationen von Überfällen auf die Bornstraße. Es heißt, daß seit jener Zeit der Begriff 'Morgendorn' auf Burg Schlüsselfels genauso ungern gehört wird wie die Aussage, es rieche hier etwas 'ranzig'.



Nun, der jetzige Graf Firutin II. ist weder ein Raubritter, noch zieht es ihn in den Sumpf. Im Gegenteil, er kann in der Tat als einer der



wenigen echten Bronnjaren des Festenlandes angesehen werden, der sich sogar bei seinen Leibeigenen einer gewissen Beliebtheit erfreut und der in der Adelsversammlung häufig eine Mittlerrolle zwischen sewerischer und Festumer Fraktion einnimmt.

Es darf getrost bezweifelt werden, daß die von Gulnitz wirklich auf einem Berg von Gold sitzen, doch ist unzweifelhaft, daß bisweilen ein Erdbeben bei Dornacker den Zugang zu einem Stollen freilegt, in dem sich Spuren zwergischer Handwerkskunst finden lassen – angeblich gezeichnet mit der Rune des Brumil, Sohn des Brogar. Ebenso unumstritten ist, daß in der Schatzkammer auf dem Schlüsselfels allerlei goldener Zierrat aus der Raubritterzeit des Geschlechts lagert: Sonnenszepter, Greifenstatuetten und sogar eine Monstranz mit der linken Hand des Praioslob von Selem ...

Wie viele Flüsse Nordaventuriens führt natürlich auch der Born Flußgold mit sich; von einem kurzen Goldrausch und Zufallsfunden abgesehen (die üblicherweise die Grundherren den Findern abnehmen), gab und gibt es aber kaum eine geordnete Suche. Bekannt geworden ist das sogenannte Schlüsselfels Prunkstück, ein faustgroßer Klumpen. Von einem unbekannten Leibeigenen beim Mühlenbau entdeckt, ließen ihn die Grafen von Schlüsselfels einst zu einem Diadem schmieden – angeblich von den legendären Zwergenschmieden Aurin und Raurin, wahrscheinlicher aber von einem wandernden Amboßzwerg. (Das Prunkstück liegt übrigens schon etliche Jahrzehnte in der Halle der Nordlandbank, als Pfand für einen niemals bezahlten Kredit – zu unrecht, wie Graf Firutin bei jeder Gelegenheit betont.)

Grafen Alatzter von Hinterbruch

Wappen: ein rotes Widderhorn auf blau-gelb-blau geteiltem Grund, darüber die Grafenkrone

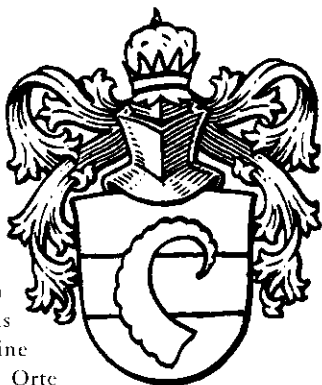
Beziehungen: groß

Finanzkraft: groß

Die Alatzers – oder Alassows, wie sie sich neuerdings gerne sewerisierend nennen lassen, sind eines der jüngsten Adelsgeschlechter des gesamten Bornlandes, wurde doch erst Arnrod Alatzter, der Großvater des jetzigen – in Festum residierenden – Grafen Hanning, vom Mark- und Schankvogt des Fleckens Hinterbruch zum Herrn über eine stattliche Grafschaft (zu der die Orte Puspereiken, Sonngründen und Jekdisit sowie die gesamte Große Mosse gehören) ernannt, nachdem die letzte Herrin von Jekdisit-Hinterbruch kinderlos verstorben war.

Die Alatzers können trotzdem nicht verhehlen, daß sie im Grunde ihres Herzens eher städtisch-phexgefallig als festenländisch-rondrianisch eingestellt sind, was natürlich dazu führt, daß sie von ihren adligen Nachbarn immer noch als 'eingekaufter Geldadel' angesehen werden. Graf Hannings jüngste Schwester Ifirnianja versucht zwar, zumindest etwas Rondragefähigkeit auf dem jährlichen Rivilaukener Turnier zu beweisen, ist aber bislang nicht über einige Achtungserfolge hinausgekommen. Daß das Haus Alassow über kaum eine 'Hausmacht' verfügt, verbessert das Ansehen keinesfalls, auch wenn der auf der 'Stammburg' in Hinterbruch residierende Thezmar Alatzter (dem man übrigens eine starke magische Begabung nachsagt) während des Bürgerkriegs treu zu den Ilmensteinern stand.

Der Versuch, eine Kette von Herbergen und Eßlokalen mit bornländischen Spezialitäten aufzubauen, ist zwar schmachlich gescheitert, aber



dennoch verdient das Grafenhaus gut an den Marktrechten, am Sonngrunder Bernstein und dem Puspereikener Blauton, durch Beteiligungen an allerlei Holzbetrieben, und es wollen auch die Gerüchte nicht verstummen, daß Thezmar Alatzter in seiner Funktion als Richter zu Hinterbruch den ein oder anderen Strandpiraten aus der Großen Mosse gegen eine 'Beteiligung' laufenläßt ...

Grafen Sumowicz zu Plötzingen

Wappen: drei grüne Eichenblätter (zwei über eins) auf gelbem Grund, darüber die Grafenkrone

Beziehungen: anschnlich

Finanzkraft: groß

Als der Komtur von Leuenrodt (wie der Name schon sagt, eine Rodung der Theaterritter) während des 'Marschs des Marschalls' zu Tode kam und seine Familie von den Schergen des Praioslob von Selem hingeschlachtet wurde, fand sich lange Zeit niemand, der unter dem gestrengen Auge der Praiospriester das Erbe der nunmehrigen

'Rechtei Plötzingen' (benannt nach dem Grafen-Wahrer Dermot aus der mittelreichischen Linie der Plötzingens, der das Land 15 Jahre lang mit eiserner Hand beherrschte) antreten wollte, so daß Dermot den Vogt Jobdan Sumowicz zu Elchdorf (der über geschlagene acht Söhne verfügte) kurzerhand adoptierte und somit zum Erben seines Lehens machte – ohne Sumowicz zu fragen, versteht sich.

Viele Jahre lang waren die Sumowicz-Plötzingen dann auch nichts anderes als Mirhamionetten des Herzog-Wahrers, aber da der 'Wilde Osten' mit Ausnahme von Neersand langsam in Vergessenheit geriet, überstand das Haus Sumowicz auch den Umschwung zur Rohalszeit ohne größere Brüche und kann seither einen vor geistlichem wie weltlichem Recht gültigen Anspruch auf einen Gutteil der Lande zwischen Rivilauken und Hinterbruch vorweisen.

Da Plötzingen noch immer so etwas wie einen Verkehrsknotenpunkt darstellt und das Grafenhaus sich mit dem Holzhandel (via Neersand) eine weitere erträgliche Einnahmequelle geschaffen hat, können die Sumowicz hinreichend sorgenfrei in die Zukunft blicken; unter Brücken schlafen wie viele nominell höherrangige Standesgenossen müssen sie nun wirklich nicht ...



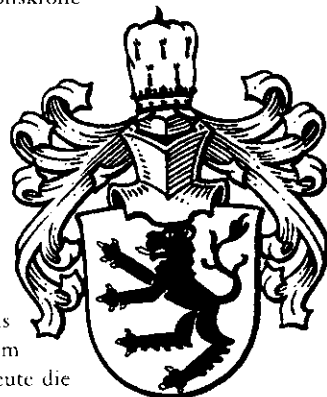
Barone Pilavtis von Schwertbergen

Wappen: eine schwarze, aufrecht schreitende, rot bewehrte Löwin auf weißem Grund, darüber die Baronskrone

Beziehungen: groß

Finanzkraft: anschnlich

Dieses Haus kann eine seit der Zeit der Theaterritter ungebrochene rondrianische Tradition vorweisen, die sogar mit einer Rondaheiligen und einer Reliquie verbunden ist (siehe den Text zu Schwertbergen auf Seite 90). Bereits im Jahre 197 BF wurde Schwertschwester Ilana Pilovitits (von der Insel Putras) mit jenem Stück Land belehnt, das noch heute die





Kernlande der Familie bildet. Daß das Haus Pilavtis während der Priesterkaiserzeit fast gänzlich ausgelöscht wurde, tut dem rondrianischen Ruf natürlich keinen Abbruch, auch wenn in den Adern von Baron Elkholt kaum noch Blut der Theaterritter fließt.

Außerhalb des Festenlandes ist der Name Pilavtis eigentlich unbekannt, wohingegen man die Herren von Schwertbergen innerhalb der Provinz eher für ihre große Anzahl an (anerkannten) Bastarden kennt, die von Rechts wegen den Namen 'Eisengrund' führen dürfen.

Helden und Heilige

Urnislav von Uspiaunen

»Viel bekannter als das Dorf Uspiaunen ist der Name seines berühmtesten Sohns: Hier, im Herzen des Festenlandes, ward zur im 84sten Jahr der segensreichen Herrschaft des Weisen Rohal der Müllerin Perainscha ein Knabe geboren, dem anderes bestimmt sein sollte, als sein Leben lang schwere Säcke zu schleppen und Roggen zu Mehl zu mahlen.

Sie gab ihm den Namen Urnislav, den schon sein Vater getragen hatte und der im Norbardischen 'Bärensohn' bedeutet. Der Knabe aber war nun beileibe kein Bär, klein von Gestalt und mit leiser Stimme. „Zum Säckschleppen taugt er nicht“, sprach seine Mutter eines Abends zu sich selbst, als sie Urnislav schlafen glaubte, „und vom Mehlstaub muß er husten, daß er fast erstickt. Wie soll aus ihm nur ein rechter Müller werden?“ Der Knabe aber lag wach und hörte alles. Noch in der selben Nacht lief er fort in die Wälder. Kaum war er ein paar hundert Schritt weit gekommen, als es ihn auch schon bangte vor den Schrecken der Wildnis, doch da entdeckte er in seiner Furcht, daß er allein mit der Kraft seines Geistes ein wärmendes Feuer entzünden konnte. Als die Feen und Kobolde des Forstes sahen, daß in dem Menschenkind die Sphärenkraft schlummerte, da nahmen sie sich seiner an und wurden seine ersten Lehrer. Einen ganzen Sommer lang blieb der Knabe bei ihnen, dann erst kehrte er nach Hause zurück.

Als zum Erneuerungstag Norbarden ins Dorf kamen, las die weise Frau der Sippe in Urnislavs Hand, daß er in die Fremde gehen müsse, um ein Zauberer zu werden, und so schickte die Müllerin den Sohn schweren Herzens fort. Mit den Norbarden zog Urnislav gen Festum, unterdes die alte Frau seine zweite Lehrerin geworden war. In der mächtigen Stadt fand er Aufnahme in der Halle des Quecksilbers, wo die gelehrten Zauberer seine dritten Lehrer wurden, und aus dem Müllersburschen ward bald der beste Studiosus der Akademie. Da zog er fort in die Fremde und durch alle Lande Aventuriens, bis nach Gareth, wo endlich der Weise selbst sein Lehrmeister wurde.«

—aus einer festenländischen Sage

»Unter all den Taten des Erzmagus ist die größte der Bann des Riesen Milzenis, den all die entfesselte arkane Kraft der unseligen Gildenkriege hatte wirr im Kopf werden lassen, so daß er sich anschickte, die Obermark zu verheeren, und manch tapferen Recken erschlug, der ihm mit der Waffe entgegentrat. Auch hatte noch nie jemand einen Riesen bezaubern können. Da sagte der Magus zu sich: „Noch mehr muß ich lernen“, und es heißt, daß er die Bulgericke aufwärts ins Land der Goblins zog. Wie die Karnickel hausten die Rotpelze in den Hügeln beiderseits des Flusses und waren zu jener Zeit kräftiger und von größerer Kühnheit als heute. Vor allem aber hüteten die Hexenweiber der Rotpelze viel Wissen über die Riesen, die ihnen als Götter galten. Nie sprach Meister Urnislav ein Wort davon, was er in den Goblinhöhlen erlebte, doch ist es gewiß, daß er dort erfuhr, auf welche Art er den Giganten bezwingen konnte. Denn, wie die alte Mür geht, hat der Erzmagus dem Wüterich Würzen angehext, wie es die Hexen tun, und zwar solcherart, daß der Ries Tag um Tag eine Quelle in der Mitte des Bornwalds aufsuchen muß, will er nicht vor Pein irrsinnig werden. Daher ist auch der Bornwald von kreisrunder Gestalt, denn er ist all jenes Land, wohin der Ries an einem Tag zu gehen vermag.

Allgemein geht die Wissenschaft heute jedoch davon aus, daß ihm mittels einer exorbitant verstärkten Formel aus dem Canon der 66 Formeln die Verwandlung des gesamten Bornwaldes in einen kreisrunden Bannkreis gelang. Was zwar ob der Kraft, die dafür vonnöten, in höchstem Maße unwahrscheinlich deucht, doch womit wir beim Thema wären ...“

—aus einer Vorlesung für die Neersander Eleven, seit nunmehr 17 Jahren in jedem Jahr aufs neue von Magisterin Tjeika Brinjolp vorgetragen

Der Magier Urnislav von Uspiaunen ist in der Tat so etwas wie ein 'Nationalheiliger' des Bornlands, der von allen Ständen verehrt wird: Die Stadtbürger und Hesindeanhänger sehen ihn als einen Kosmopoliten und engen Freund Rohals, die patriotisch gesinnte Bronnjarenenschaft gedenkt seiner Abwehr schwarzmagischer Umtriebe vom Bornland und seiner Heldentaten, namentlich der Bannung des Riesen Milzenis in den Bornwald, und die Bauernschaft kennt ihn als Freund der einfachen Leute, dem Hochmut und Standesdünkel fern waren. Der Hl. Urnislav (obwohl keine der Zwölfkirchen ihn je heiliggesprochen hätte) wird vor allem zur Bannung böser Geister und Nachtwesen angerufen, aber auch, um über die mangelnde Einsicht eines Gesprächspartners zu klagen.

Rondragabund von Riedemer

»Damals, als die Priesterkaiser in Gareth die Macht an sich gerissen hatten, lebte in Festum eine heldenhafte und edelmütige Kriegerin namens Rondra von Riedemer. Ihr Gebieter, der unglückliche Ordensmarschall Anshag, war im Mittelreich auf dem Feld der Ehre geblieben, derweil das Praiosheer gegen Festum zog. 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 lagen nämlich viele vorzügliche Rondrakämme, durch ein Wunder der Göttin unvergleichlich scharf und fest. Diese Klingen durften nicht den Feinden in die Hände fallen, und so stellte die Kriegerin ihr eigenes Schicksal hintan, wie es einer Dienerin der Rondra gebührt, 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 der undurchdringliche Nornja, in den der Arm Gareths niemals reichen würde. Viele Feinde lauerten ihr auf diesem Weg auf; wilde Tiere, Räuber, Praiosdiener stellten ihr nach, doch mit Rondras Hilfe bezwang sie alle 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 weiteres Geschick. Und so liegen auch heute noch die besten Klingen Aventuriens, genug, eine Armee auszurüsten, irgendwo in der Erde des Nordens, bis sie ein Glücklicher findet.«

—von den Schwertern des Nordens, aus der bornländischen Ausgabe des Breviers der Zwölfgöttlichen Unterweisung



Andere angesehene Heilige im Festenland sind der vor allem in harten Wintern als Mittler zu Firun angerufene *Hl. Mikail von Bjaldorn*, der mildtätige *Hl. Badilak von Mendena* und die in obiger Legende erwähnte *Hl. Rondrugabund von Riedemer*, der zusammen mit Marschall *Anshag von Glodenhof* und der *Hl. Ardare* am Tag der Helden gedacht wird.

Wenn auch Urnislaw von Uspiaunen unbestritten die Rolle des größten Heiligen wie auch Helden innehat, so sind doch einige weitere Gestalten aus der wechselhaften Geschichte des Festenlandes zumindest erwähnenswert: So soll **Ritter Rondramir von Jekdisit** um das Jahr 250 herum bis zur Quelle des Hursach vorgedrungen sein und dabei unglaubliche Abenteuer mit Feenwesen und Biestingern erlebt haben – so unglaublich, daß die Bezeichnung 'Ritter-Rondramir-Geschichte' noch heute für eine überaus bunte Lügengeschichte steht. (Daß Ritter Rondramir bei der Schlacht von Wjassuula die Kunga Suula persönlich niedergerungen haben soll, daß er als einziger den Untergang von Pilkamm überlebte und von der Lage des Tempelschatzes wußte, daß er eine Feenprinzessin freite und dem Herzog von Töbrien an der Misa die nördliche Mark abschwatzte, versteht sich dabei von selbst ...)

Doch nicht nur aus den Ständen der Rittersleut und Magier stammen die Helden des Festenlandes. So soll der **Bauer Pjerow aus Hinz**, dem sein Grundherr den langen Dolch und die Axt verboten hatte, weil er ein rauflustiger und dazu überaus kräftiger Geselle war, Haus und Hof gegen eine Ranzenhorde verteidigt haben, indem er mit bloßen Händen seine Sense so verbog, daß er sie als Spieß nutzen konnte.

Land und Leute

Das Festenland umfaßt grob das südöstliche Viertel des Bornlands. Mit dem – später noch zu erklärenden – Phänomen des Flachadels geht einher, daß die Grenzen des Festenlandes, das genauso reich an Tradition wie an landarmen Nachfahren der Theaterritter ist, nur in den Zügen vorliegen, wie sie die Götter gesetzt haben: den Born im Westen (mit der wichtigen Ausnahme des Festumer Stadtgebiets), den Walsach im Osten und Lirnitz und Ele im Norden. Allein, zwischen den Quellen der letztgenannten Flüsse liegen gut 80 Meilen Land, in dem nie ein Grenzstein aufgestellt wurde, so daß der Festenländer die unwirtlichen Rotaugensümpfe (und deren garstige Bewohner) gerne dem Sewerischen zuschlägt, während der stolze Sewerier ebenso gerne auf die mehr als 2.000 Rechtheilen ölig schmatzendes, menschenfeinliches Land verzichtet ...

Wie dem auch sei, wenn man vom stolzen Festum aus ins Festenland vordringen will, kann man zum einen die Küstenstraße nach Neersand, zum anderen die Bornstraße bis hinauf nach Schotzen nehmen (womit wiederum zwei Eckpunkte des Festenlandes genannt wären). Beide Straßen sind übrigens von guter Qualität – sicherlich den Reichslandstraßen des Mittelreichs entsprechend – und auch für schwerere Fuhrwerke geeignet, was man schon von der nächstwichtigeren Straße, dem Walsachstieg, nicht mehr behaupten kann (immerhin ist sie auf großen Strecken noch gepflastert). Alle weiteren Landverbindungen, seien es die von Birkholt nach Rivilauken oder die von Balgerick nach Trallsky, sind schlicht und ergreifend Karrenwege, die sich beim geringsten Anzeichen von schlechtem Wetter in vorausleidendem Gehorsam in unwegsame Morastlöcher verwandeln.

Kein Wunder also, daß der meiste Verkehr im Festenland auf Born und Walsach – zwischen Jassuula und Balgerick auch auf der Balgericke – stattfindet: mit Treidelkähnen oder Ruderschiffen, häufiger

te. Nicht nur, daß er damit als Erfinder der Sturmsense gelten muß, nein, er machte hernach dadurch sein Glück, daß er auch Kunzk, Elenau und Trallsky von den Rotaugen befreite und schließlich Bürgermeister von Brinbaum wurde.

Eine andere Geschichte von Sturmsensen endete dagegen tragisch: **Arannja von Rucken**, die Tochter eines freien Bauern aus dem Garbelner Land, führte im Jahre 422 'zweitausend Sensen und zweihundert Schwerter' gegen die Garether Praiospfaffen, eroberte Hinterbruch, Neersand, Plötzingen und Sirmgalvis und wurde 423 von den Adligen verraten, die unter ihrem Banner kämpften und denen die charismatische Anführerin nun als Bedrohung ihrer eigenen Pfünde erschien. Das Bauernheer, das vielleicht die Kraft besessen hätte, das Garether Joch abzuschütteln, verlief sich, die Ritter und Bronnjären schworen dem Herzog-Wahrer erneut Gefolgschaft, und Arannja wurde am 19. Phex 423 auf dem Marktplatz zu Festum verbrannt.

Letztlich erwähnenswert ist noch Bruder **Perkoi von Trescha**, ein Geweihter des grimmen Herrn Firun, dem man nachsagt, er habe in fitungefälligem Zorn einen Levschije erschlagen, der der jungen Mädchen des Dorfes nachstellte, sei daraufhin aber solchermaßen von Biestingern und Geisterwesen heimgesucht worden, daß er sich in eine Klausur in den Walbergen zurückgezogen habe, wo er schließlich wohl seinen Frieden mit dem Wilden Volk der Berge gemacht und im stolzen Alter von 115 Jahren friedlich verstorben sei. Am mittleren Walsach ruft man den Hl. Perkoi (einen weiteren der vielen 'inoffiziellen' Heiligen des Bornlands) zur Abwehr der Schrecken des Überwals an.

jedoch auf Flößen, selten einmal mit einem Schiff unter Segeln. Von einem breiten Streifen an der Küste und den Schneisen, in denen sich die Zivilisation ausgebreitet hat, abgesehen, ist das Festenland vornehmlich mit Wald bedeckt, im Süden meist mit dichtem Tännicht, gegen Norden und in der Umgebung der Sümpfe auch häufiger mit lichten Birkenwäldchen. Andere Laubbäume oder gar dichte Gehölze finden sich bisweilen in Flußniederungen oder im durch seine Nußbäume bekannten Überwals, ansonsten aber eher selten.

Garbelner Dünenküste

Wenn man von Festum aus nach Osten reist, sind mit Strandhafer und dürram Gras bewachsene Dünen für mehr als einen Tagesritt die Nachbarn der Küstenstraße. Hinter den Dünen erstreckt sich viele Meilen ins Land hinein eine von flachen Hügeln kaum unterbrochene Marschenlandschaft, in der die großen Herden von Bornländer Bunten das hervorstechendste Merkmal sind und in der sich auch selten einmal ein Weiler von mehr als 40 Seelen findet. Die Dünen selbst ziehen sich in zwei, bisweilen sogar drei Reihen am Meer entlang und erreichen bei Garbeln und Garbeldüne eine Höhe von gut fünfzehn Schritt. Am meerwärtigen Sandstrand kann man nicht nur Bernsteinsammler und Krebsfischer, sondern – gerade bei Garbeldüne – auch immer wieder Müßiggänger aus Festum sehen, die sich hier vom Trubel ihrer Stadt ausruhen. In letzter Zeit erblickt man jedoch auch immer wieder Strandreiter in den Farben der Festumer Garde, die hier Ausschau nach Schiffen der Borbaradianer halten.

(Es heißt auch, daß man sich in Festum bereits entschieden habe, zwischen Neersand und Vallusa eine Semaphorstrecke nach liebevollstem Vorbild einzurichten, so daß vielleicht bald 'Klappertürme' die Dünenkämme schmücken.)



Neben den bereits erwähnten Rindviechern ist die Garbelner Küste für ihre Unzahl von Vogelarten – meerwärtig Möwen und zum Land hin Enten, Reiher und Störche – bekannt, die wiederum besagte Festumer Müßiggänger zur Vogeljagd mit dem Schnepfer einladen.

«Allgemein bekannt ist, daß der Bernstein dem Praios heilig ist und daß er schützt vor Lug und Trug. Er mag das Sehen und das Weissagen erleichtern und das Fieber senken. Vor allem aber vermag er, mit dem heiligen Signum des Sonnengottes versehen, unheiliger Magie zu wehren und böse Flüche auf ihre Urheberin zurückzuschleudern. Im Volksglauben besonders kräftig wirkend zu letzterem Zweck sollen diejenigen Steine sein, in welche ein Spinnentier oder ein Käfer ewig eingeschlossen ist. Solchen Stein findet man häufig im Sonngrunder Sand, so daß man ihn wohl in Festum oder anderen Häfen des Perlenmeeres erstehen kann. Doch die höhere Wirksamkeit solchen Bernsteins erscheint mir fragwürdig. Zum einen ist keines der eingeschlossenen Tiere dem Praios gefällig, und wer weiß, ob sich die gute Wirkung des Praiosiegels und die schädliche des Untiers nicht gegenseitig hemmen. Zum anderen aber erschließt sich dem Kundigen ein gänzlich anderer Zusammenhang: Gemahnt nicht der einstmals frei umherschwirrende Käfer, der nun im wertvollen Bernstein eingeschlossen ist, an einen Menschen, der sich von der Gier nach Schätzen übermannen und in einen Panzer sperren ließ? Gibt es nicht eine Gemeinsamkeit des Körpers im Stein zum berücktigten Gläsernen Herzen? Die Götter mögen es mir nachsehen, doch die Frage drängt sich auf: Ist der Bernstein mit dem Tiere nicht eine – Hesinde vergib! – dämonische Verhöhnung des praioseiligen Steins, geschaffen durch Phexens Widerpart?»
—aus einem Kommentar zum Codex Emeraldus des Jikhbar ibn Chalif; Punin, 1011 BF

Schon dieser kurze Abschnitt zeigt, wie viele Mythen und Legenden sich um den Bernstein ranken, von denen einige sicherlich der Wahrheit recht nahe kommen. Der Bernstein ist immer noch unbekannten Ursprungs. Manche Gelehrte glauben, er sei aus den Tränen des Praios oder des Ucuri entstanden, die über die Gesetzlosigkeit der Derischen weinten, doch scheint diese Wehleidigkeit bei solch hochherrschaftlichen Göttern doch eher unwahrscheinlich. Viele meinen auch, er entstünde aus dem Harn des Sonnenluchses, vermischt mit dem staubfeinen Sand der Strände; schließlich lehren wiederum verschiedene Alchimisten, daß der Bernstein eine besondere Form des Gelben Schwefels sei, denn er brenne wie dieser.

Auf jeden Fall ist Bernstein, der vornehmlich zwischen Born und Walsach, am häufigsten zwischen Rucken und Hinterbruch gefunden wird, sehr begehrt. Als Schmucksteine werden vor allem die goldklaren, aber auch die milchigweißen Steine in alle Länder Aventuriens ausgeführt. Die Bernsteindreher in Festum und Neersand verstehen es vorzüglich, aus den bis zu zehn Stein schweren Brocken, die entweder am Strand gefunden oder aus der küstennahen Erde gegraben werden, sowohl kleine Kunstwerke und Schmuckstücke, aber auch hübsche Gebrauchsgegenstände zu fertigen.

Goldklarer Bernstein findet vor allem Anwendung in optischen Gerätschaften, von der Brille bis zum Sternfernrohr, während gelber und brauner Bernstein mit Einschlüssen gerne als Amulett getragen wird. Aus weißem Bernstein schnitzt man allerlei Figürchen, aber auch Trinkgefäße, während schlußendlich Bernstein minderer Farbqualitäten oder der 'Verschnitt' zum einen als Rauchopfer in Praiostempeln, zum andern in Öl gekocht als glänzender Lack Verwendung findet. Da der Bernstein eines der wenigen Güter des Bornlands ist, an dem sich hinreichend Batzen verdienen lassen, ist der Verkauf auch streng geregelt, und ein jeder, der Bernstein von mehr als einer Unze Ge-

wicht findet, ist gehalten, ihn bei seinem Herren oder dessen Vogt abzugeben. Da dieser aber gehalten ist, dafür einen – für bauerliche Verhältnisse recht hohen – Finderlohn zu zahlen, finden sich immer wieder ganze Familien, die sich gänzlich der Bernsteinsammelei verschrieben haben.

Der Singende Turm von Okol

Die mittlerweile halb verfallene Burg der Edlen von Okol wäre kaum der Erwähnung wert – zu viele gibt es von ihrer Art im Festenland –, gäbe es nicht den 'Singenden Turm' (den ehemaligen und nun in den Untergeschossen als Stallung genutzten Wohnturm), von dem in Rahjannächten eine volltönende, romantische Frauenstimme zu vernehmen ist – natürlich ohne jede Spur einer Verursacherin. Der örtlichen Sage zufolge ist es die Stimme der unglücklichen Burgherrin Jelena, die, vergeblich auf die Heimkehr ihres Liebsten aus dem Kusliker Unabhängigkeitskrieg wartend, nach ihrem Hungertod in den Turm Eingang fand.

Die Große Mosse

Beim Örtchen Sonngrunden wendet sich die Küstenstraße von der graublauen Tobrischen See ab und wird nun rechterhand von einer anderen Art 'Meer' begleitet: einer bis zum Horizont reichenden Fläche aus sich sanft im Wind wiegenden Schilfhalmern, der Ödnis der Großen Mosse ...

Mossentanz (ein rascher und lauter Stampftanz aus dem Festenland)

Gebt nicht in die Große Mosse,
Kinder, geht nicht in das Moor. Es ist voll von:

Refrain: Räubern und Piraten, Mördern und Dieben,
Elfen und Magiern, Pilgern und Predigern,
Hexen und Druiden, Kobolden und Holden,
Irrlichtern und Ranzern, Schlangen und Schleichen,
Egeln und Ratten, Raben und Schaben,
Ogern und Orken, Moorleichen und Stinkschleichen,
Schelmen und Schamanen, Geweihten vom Gott ohne Namen,
Vampiren, Chimären und Thorwalschen Leut - Hey!

Wir gebn nicht in die Große Mosse,
nein, wir gebn nicht in das Moor. Es ist voll von
Räubern und Piraten ...

Doch jetzt lauft rasch zur Großen Mosse,
geht nur ruhig in das Moor! Heut gibt's dort keine
Räuber und Piraten ...
... denn unser Gestampfe hat alle vertrieben – hej, hoppala, hej!

Wie das sprichwörtliche Pfeifen im Walde mutet dieses fröhliche Liedchen an. Denn natürlich würde keiner der Bauern, der den Text auf dem Tanzboden aus vollem Halse schmettert, auch nur im Traum daran denken, die Große Mosse tatsächlich zu betreten.

Natürlich haben sich die Menschen in Sonngrunden oder Hinterbruch an das Moor gewöhnt. Torfstecher haben in ihrer mühsamen Arbeit ein karges Auskommen gefunden, in Sonngrunden gräbt man Bernstein aus dem sandigen Boden. Aber kaum einer geht mehr als zwei oder drei Meilen in die Sümpfe hinein, und keiner von ihnen würde es wagen, die alten, sicheren Pfade zu verlassen, die schon ihren Eltern von den Grobeltern gewiesen wurden. So scheint dann auch der alte, überwucherte Pfad vom Wegekreuz zu Hinterbruch



zur verfallenen Ordensfeste Pilkamm nach einer Stunde Fußmarsch mitten im Nirgendwo zu enden.

Über dem Moor liegt Stille, aus der jedes Plätschern, jeder Ruf eines Vogels deutlich hervorsticht. Der Wechsel der Jahreszeiten ist dem Landstrich kaum anzusehen, denn wo die Havener Muhrsape im Frühling und Sommer ein farbenprächtiges Blütenkleid trägt, bleibt die Große Mosse ewig trist und braun, nur hier und da sind unscheinbare Blümchen verstreut. Die stetige Meeresbrise sorgt für Nebelschwaden, die oft selbst im Hochsommer den kräftigen Sonnenstrahlen trotzen und im Winter an dem kargen Gestrüpp zu bizarren kristallinen Formen erstarren.

Doch so unbewohnt, wie sie auf den ersten Blick erscheint, ist die Mosse nicht. Lurche und Schleichen huschen durch das Gebüsch und haben schon so manchen Eindringling halb zu Tode erschreckt, Mücken stürzen sich auf jeden Wanderer, der sich nicht mit dem Saft aus dem Stiel der Phexensdistel betäubelt hat. Der Graue Stelzvogel paradiert gemessenen Schrittes einher und stochert mit seinem langen Schnabel im Boden nach Egel, Maden und anderem Getier. Im Herbst und im Frühjahr fallen riesige Schwärme von Wildgänsen ein, um sich ihre Mägen für die Weiterreise ordentlich zu füllen. Auch Peraines Storch stellt hier den Fröschen nach – ganz ungefällig kann das Moor den Zwölfgöttern also nicht sein, aber für den Menschen ist es trotzdem nicht geschaffen.

„Reich und mächtig waren die Ordensritter geworden, Herren des Bornlands, und stolz dazu. Mit Prunk und Tand schmückten sie ihre Burgen, allen voran Pilkamm, die am Meere lag. Schiffe aus aller Herren Länder konnte man da sehen, die wertvolle Güter herantrugen (denn vom Binnenland trennte sie die Große Mosse), und Platz bot der Hafen für sie alle, denn die Ritter selbst hatten ihn von gefangenen Goblins graben lassen; heißt es doch: „Der Hafen von Pilkamm ist das Grab von mehr Goblins als die Walstatt bei Wjassuula.“ Alle Kostbarkeiten wurden von den Händlern aus nah und fern feilgeboten, von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang, 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, nichts vornehm oder edel genug. Wie sehr hatten sie doch vergessen, daß sie alles der Herrin Rondra weihen und mittellos leben wollten.

Eines Tages beauftragte der Ordensmarschall einen Kauffahrer, dessen Schiff er von 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 Ifrins Ozean – aber nirgendwo sah er etwas, das ihm als das Aller-kostbarste erscheinen wollte.

Verzagt ging er wieder auf Heimatkurs, umrundete Kap Brabak und sah sich schließlich gezwungen, nahe Thalisa 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 Khunchom 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 ausgehen 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 Leute, dann aber begannen sie zu klagen, denn der Hafen begann zu verlanden und wurde unfahrbar, zuerst für die großen Karracken 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 noch heute sein Geist umgeht. Das Schiff aber erreichte nie einen sicheren Hafen. Ob es noch im Hafen kenterte, überladen im Sturm versank oder die Mannschaft das Gold irgendwo verbarg, ist keiner Menschenseele bekannt.

So strafen die Götter den Hochmut der Sterblichen.“

—aus dem bornischen Sagenkreis, entstanden um 500 BF

Rondra hat ihren Segen auf jeden Fall von diesem Land genommen. Dabei war es ihr einstmals durch den Theaterorden erobert und geweiht worden. Auf einer trockenen und festen Landzunge ganz im Süden der Mosse errichteten die Ordensleute ihre erste Festung im Bornland. Nachdem sie sich das ganze Land unterworfen hatten, begann Pilkamm zu verfallen, da sein Hafen zunehmend versandete. Schließlich mußte die Burg aufgegeben werden. Gerbald, der letzte der Pilkammer Ordensmarschalle, ritt mit seinen Getreuen von dannen, versank aber mit dem Pferd in den Sümpfen. Noch heute soll der Zug des Marschalls in nebligen Nächten durch die Mosse ziehen, aber niemals werden die Reiter sicheren Grund erreichen. Wer ihnen begegnet, darf sich angeblich so viel von ihren Schätzen nehmen, wie er zu tragen vermag, und kann fürderhin in Saus und Braus leben. Aber nach sieben Jahren und sieben Monden muß er ins Moor zurück und bis in alle Ewigkeit mit dem Marschall reiten, so heißt es. Manch anderer Geist wird in den Sümpfen noch sein Unwesen treiben, und vielleicht auch einige lebende Menschen: So wollen die Gerüchte nicht verstummen, daß sich irgendwo an der Küste zwischen Neersand und Festum die Al'Anfaner eingenistet hätten – denn blonde Töbrier und blaßhäutige Bornländer sind als Sklaven im Süden heiß begehrt ...

So abweisend die Große Mosse auch im ganzen sein mag, ihre gefährlichste Stelle ist die Mossenbank, jene langgezogene Insel auf halber Strecke zwischen Pilkamm und Neersand. Die Küstenschiffer fürchten sie bei Ebbe, wenn ihre Schiffe plötzlich auf Grund laufen und sie wenig später in meilenweisem Umkreis nur noch Sumpf und Schlamm sehen; sie fürchten sie bei Flut, wenn sie sich in eine Handvoll Inselchen verwandelt, die nur einen Spann aus dem Meer herausragen und unter dem Wasserspiegel ein unentrinnbares Gewirr von Sandbänken legen. Bei Ebbe kann man zwar trockenen Fußes vom Festland auf die Mossenbank gelangen, doch wehe dem leichtsinnigen Wanderer, der auf dem Wege vom Wechsel der Gezeiten überrascht wird. Ohnehin findet sich auf dieser Insel nichts als das zäheste Salzgras, angeschwemmtes Treibgut und faulender Sectang. Letzterem immerhin wird eine heilende Wirkung nachgesagt.

Einmal ganz abgesehen von den trügerischen Pfaden, dem mitunter gefährlichen Getier und den geisterhaften Erscheinungen – eines gibt es an der Großen Mosse, das selbst den hartgesottensten Abenteurer chrfürchtig schauern macht: Auch andere Moore, seien es nun die Havener Muhrsape, die Brabaker Sümpfe oder das Nebelmoor am Neunaugensee, sind abweisend und lebensfeindlich. Auch dort sind



es nur die Wagemutigsten oder die Verzweifeltsten, die dem Sumpf seine Schätze abzurufen trachten. Doch allein die Große Mosse war einmal dem Menschen beinahe untertan. Die Theaterritter hatten eine Burg errichtet und einen Weg zu ihr, einen aufgeschütteten Damm mit gepflasterter Straße. Ganze Heere sind den Damm entlanggezogen, reichbeladene Handelszüge und viele hoffnungsvolle Siedler. Keiner hatte mehr die Schrecken des Moores zu fürchten. Die Große Mosse hat das Treiben der Menschen klaglos über sich ergehen lassen, hat abgewartet und zugesehen, scheinbar teilnahmslos, aber dann hat sie sich unendlich langsam, aber unaufhaltsam, Stück für Stück zurückgeholt. Sie hat den Damm einbrechen, die schweren Pflastersteine versinken lassen, mit Wurzel und Wasser und Wind die Erinnerung an den Menschen getilgt – und heute ist das Land unwirtlicher als je zuvor.

Das ist es, was die Große Mosse zu solch einem fürchteinflößenden Ort macht: der unwiderlegliche Beweis, die endgültige Erkenntnis – der Mensch ist klein und vergänglich, und sein ganzes Streben ist vergänglich.

Strandräuberlied

Firno Tschorkeff prescht auf seinem Rappen längs dem Strande,
Lija Raschjoff schmückt ihr Haar mit teurem Seidenbände.
Firnos Pferd trägt einen Sattel aus dem feinsten Leder,
Lija Raschjoffs neues Kleid ist leicht wie eine Feder.
Schon als Kind hat Firno Tschorkeff immer nur gelogen,
hat Gewichte und den Gutsbernen um den Zehnt betrogen.
In dem Sturm ein falsches Feuer an der Küste brannte,
zog ein Schifflein ins Verderben, das den Weg nicht kannte.
In der Gischt ließ Firno wackre Schifferleut ertrinken,
sah nur Bernstein, Gold und Silber in der Brandung blinken.
Firno Tschorkeffs letztes Lied nun hallt von Kerkernauern.
Ach, wie werden Lija und die Eltern um ihn trauern!
Steif und still hängt Firno Tschorkeff unterm Eichenaste.
In der See ein Segelsetzen flattert sanft am Maste.
Singt nicht mehr von Firno Tschorkeff, er wird's niemals hören.
Soll kein Lied die Totenruhe braver Seelent' stören.

—Völklied von der festsüdländischen Küste (auf Erden – unter dem Titel Hallin Janne auch in Finnland gesungen).

Besondere Erwähnung mag hier noch der Weiler Hinterbruch finden, zum einen, weil hier an einer ehemals wichtigen Wegkreuzung ein uraltes goblinisches Standbild aufragt, zum andern, weil die Schänke Zum Roten Widderhorn, der Stammsitz der Grafenfamilie Alatzer, sich mittlerweile von einer Marktschänke über ein wehrhaftes Landgasthaus zu einem burgähnlichen Gemäuer gemausert hat, um das sich die Katen der Hörigen und die Häuser der Handwerker scharen.

Das Vierhaupt von Hinterbruch

»... Beinahe fünfzig Jahre meines Lebens sah ich das Widderhorn, wie es dort hing – obzwar in blutigem Rot gefärbt und einen ganzen Schritt lang – als ein einfaches Wirtshauschild und das Zeichen unser Familie an. Wenn mir als Kind erzählt worden ist, woher das blutrote Ding stammte, so habe ich es vergessen. Angst machte es mir jedenfalls nie. Mein Interesse erwachte erst, als mich ein Gast aus dem Neureich, ein reisender Abenteuerer wohl, darauf aufmerksam machte, daß das Füllhorn doch gewiß aus demselben Stein sei wie die vierköpfige Statue, welche die Kreuzung gen Pilkamm bewache. Das erste Ergebnis meiner Nachforschungen stachelte meine Neugier nur noch mehr an: In der Tat hatte das Horn

einst im Arm des Goblinsgötzen gelegen, als die Theaterritter ihn dort nach gewonnener Schlacht als Siegeszeichen aufstellten. Warum aber zerstörten die Rondrianer das ketzerische Bildnis nicht, wann war der nach Pilkamm blickende Kopf der Statue abgeschlagen worden, und welche Bewandnis hatte es mit dem Füllhorn? ...«

—aus einer privaten Studie des Thezmar Alatzer von Hinterbruch

Die Wegkreuzung hat von alters her die Form eines Ringes von zehn Schritt Durchmesser, in den die vier Wege münden (von denen jener nach Pilkamm nur auf der ersten Meile noch gangbar ist). Die Fläche innerhalb des Rings wird von einem künstlichen Hügel bedeckt, auf dessen Kuppe eine uralte, fünf Schritt hohe Statue steht, die ein grob menschenähnliches Wesen darstellt, dessen vier Gesichter in alle Himmelsrichtungen blicken; den rechten Arm hält das Wesen gekrümmt vor der Brust, das nach Pilkamm weisende Gesicht ist abgeschlagen. Der Sandstein, aus dem das Standbild geschlagen wurde, ist auch sonst bereits recht verwittert und teilweise mit Moos überwachsen.

Der Überlieferung zufolge stellt die Figur den allmächtigen und allsehenden Götzen 'eines Goblinsammes aus den Walbergen' dar und wurde von den Ordensrittern nach dem Sieg über die Rotpelze nach Hinterbruch gebracht, um als 'Wegweiser' allen Vorbeikommenden die Niederlage und Ohnmacht der Wilden zu demonstrieren. Spätere Pläne der Praiospriesterschaft, das Standbild als Verhöhnung des Allsichtigen Gottes zu zerstören, wurden ebenso wenig verwirklicht wie die Idee, die Statue zur Vereinfachung der Verkehrsführung an eine andere Stelle zu versetzen.

Das fehlende Objekt, das im Arm des Götzen ruhte, ist das im Gasthof zum Roten Widderhorn aushängende, gut ein Schritt lange, vier Maß fassende und blutrot angemahte Horn, das dem eines Walbergwidders nachempfunden ist und von dem man vermutet, es sei einst ein Fruchtbarkeitssymbol der Goblins gewesen.

Meisterinformationen:

Daß dem Standbild wie auch dem Widderhorn immer noch eine schwache Magic anhaftet, kann selbst ein hergelaufener Heckenzauberer erkennen. Um welche Art von Zauberei es sich handelt, konnte auch Thezmar Alatzer bislang noch nicht ergründen, und er forscht nun bereits seit mehr als einem Dutzend Jahren. Wahrscheinlich würden die Zeichen konkreter, wenn man Horn und Statue wieder zusammenfügen und an ihrem althergebrachten Ort aufstellen würde – dies ist jedoch nur einer bestimmten alten Goblinvetel in Festum bewußt ...

Und auch über das abgeschlagene südliche Haupt und seinen Zusammenhang mit dem Untergang Pilkamms und dem Entstehen der Großen Mosse kann nur spekuliert werden ...

Von der Kreuzung führt die Küstenstraße gen Osten weiter nach Puspereiken (wo man den blauen Ton gewinnt, der in Neersand zu der ortstypischen Keramik gebrannt wird) und schließlich nach Neersand zur Walsachmündung, nach Norden geht eine Pappelallee ab, die über Jekdisit und Plötzingen nach Riwilauken führt.

Der Traumhain von Jekdisit

»Wie's gekummen zum Eych-Hayn von Jeckdißit. War eynst der Pawr Toschkow ausz nemlichem Weyler, welcher habet verkaufft seyn Seel an den verfluchet Namlosen, umb zu bekummen seynes Nachburn Feldt undt Geldt undt Weyb. Als aber die Zeyt genahet, wo er hat sullen fürbringen seyn Seel, da hatt er sich's erbeten vom finstren Herrn, dasz ihm gewehret noch eyne Erndt. Dacht sich der Namlose 'Dich krieg ich wohl' undt hatt



ihm gewehret. Der Pawr Toschkow awer hat gepflanzt Eycheln. Dasz hatt ergrimmt den finstren Herrn, dasz er verfluchet die Eychen und gesaget, dasz keyner und keyne leget Handt an die Beum, so sie nit vom Todt befallen seyn wullet. So stan nun die Eychen in eynem Rundt beym Dorffe seyt viel hundert Jar.»

—aus *Bustan Munters* Zwischen Bodir und Walsach; nach einer garetischen Abschrift; um 700 BF

In der Tat findet sich beim kleinen Dörfchen Jekdisit ein uralter Hain aus prächtigen Steineichen mit einer kreisrunden Lichtung, auf der der Geist des Bauern Töschkow noch immer umgehen soll. Im Gegensatz zur landläufigen Meinung berichtet Thezmar Alatzter, der eine Nacht in dem Hain verbracht haben will, jedoch von 'Träumen, die einem den Weg zu Gold und Reichtum weisen wollen', weswegen er vermutet, daß nicht der Namenlose, sondern der Phex-Widersacher Tasfarel wohl der Versucher des Bauern gewesen sein soll.

Uspiauner Hügelland und Korsforst

Nördlich an die Küstenlandschaft schließt sich ein bewaldetes Hügelland an, das praktisch einen 'Gürtel' in der 'Taille' des Festenlandes bildet. Zum Walsach hin sind die Hügel sanft und die Wälder licht, um gen Westen in einem undurchdringlichen Gewirr aus Felsklippen und finsternem Tännicht auszulaufen. Am Walsach und auf den Höhen bei Uspiaunen findet sich so mancher Hof und Weiler, fette, kleebestandene Weiden, die ein oder andere Köhlerhütte im Wald, ja auch das ein oder andere Städtchen, während sich der Korsforst bislang jeglicher Zählung erfolgreich widersetzt hat.

«Als im Jahr 755 zum allerersten Male die Adelsversammlung zusammentrat, da tat sie es in den Hallen der Löwenburg, in der in alten Zeiten ein Komtur des Theaterordens residiert hatte und hernach der bornische Landhauptmann. Das war in jenen Praiosläufen der Baron Wjelko von Korswandt, der den Garethher Kaisern stets ein getreuer Vasall gewesen war. Er hatte die bornischen Edelleute zu sich geladen, weil er sie zu beschwichtigen suchte: Es sei wahrhaftig nicht rechtens vor dem Herrn Praios, wenn sie gegen ihren kaiserlichen Herrn aufbegehrten. Die mächtigen Fürsten zwischen Born und Walsach aber waren des Herrn von Korswandt lange schon überdrüssig geworden, und auch bei den Flachadligen war der Landhauptmann nicht wohlgefallen, konnte er sie doch nicht vor der Macht der Bronnjaren schützen. So schlossen sie sich zusammen, vertrieben ihn aus seinem eigenen Hause und kürtten an seiner Statt die Gräfin von Guhnitz zur ersten Marschallin. Der Landhauptmann aber flüchtete sich zu seinem Kaiser, und der lohnte ihm diese Feigheit gar noch mit einem Lehen im Tobrischen. Korswandts bornisches Erbland aber gab die Marschallin der Schwester des Barons zu eigen, die sich dem Praios geweiht hatte und allerlei fromme Laien um sich sammelte, mit denen sie fortan auf Korswandt zusammenlebte. So sind seit jener Zeit die Herren der Burg zugleich Äbte der klösterlichen Gemeinschaft, allein, das Stimmrecht im Konvent bleibt ihnen verwehrt, wessenthalben die Korswandter selten ihren Stammsitz verlassen.»

—aus den Bornischen Annalen des Fredo Wulfhelm von Plötzingen-Eberstamm, bislang unveröffentlicht

«Hoher Lehrmeister, den Segen der Goettin mit Euch auf ewig! Bey der Nacht hab ich am vergangenen Windstag das Dorf Korswandt erreycht, und auch jetzto, da Praios' Antlitz am hoechsten steht, vermoegen nur weniche Sonnenstrahlen den finstren Korsforst zu durchdringen. In jenem Dusterwaldt also solln eynst die Ritter vom Theater eine unglueckliche Schlacht gegen die Goblins geschlagen haben. Wieder und wieder sprang

das Rotgepelz aus dem dickichten Holz herfuer, schleuderte todbringende Speere und Pfeyle und zog sich feyg wieder zurueck, ohne daß die gepanzerten Ritter ihm nachsetzen konnten.

Da verzagten die Ordensleut und waern wohl allesamt niedergemacht worden, haette nicht der Waffenlaerm den bluthigen Herre der Schlachten, Rondras Sohn Kor, droben in Alveran aufhochen lassen. Voll Zorn und Scham flehte drunten die Kapitaenin der Ritter um seynen Beystand, und als Er ihr Gebet vernahm, erschien der Gott in hoechsteygner Gestalt auf der Wulstatt. Da flohen die Goblins voll Angst, bis ihnen eyn steyl Felswand den Weg versperrte. Lachend schwang Kor seynen tausend Thode bringenden Morgenstern und zerschmetterte mit eynem Schlag hundert der Goblins. Da wallte das Blut in der Ritter Adern. Von gewalthigem Kampffgeyst erfaßt fuhren sie unter die Rotgepelzten, und es war ein Schlachten und Schreyen. Am Endt lagen die Gegner erschlagen in ihrem duennen Blute, aber auch die Ritter waren nicht mehr dieselben, denn der Geyst des Gottes hatte sie gestriffen – und fuerwahr, das ist eyn duestrer Geyst! Dem hartherzigen Kor weyhten sie ein Heylighum am Felsen, und es heyszt, dasz sie es bis an ihres Lebens Endt bewachten und nimmermehr froh wurden.

Ein Staette des finstren Drachensohns iszt heuer in Korswandt nicht mehr zu finden, nur die alte Feszte des Barons, die sich wie ein Aar im Gepuerg an den kargen Felsen klammert, vieldutzend Schritt über den schaebiggen Hütten des Dorfes. Wohl zweihundert Hoerige hausen dort, die dem Baron und Abt zu eygen sind, tumbe, mauflaule Leut, die waessrige Rueben und duersten Hafer bauen. Sommers wie winters hocken sie des Abends im kaerglichen Licht eines Kiefernspans beysammen und brummen zum Kwassetz seltsam schaurige Weisen.

Der Geyst der Herrin hat sie gewißlich nie erleuchtet – selbst aus den blauen Aeuglein ihres Borstenuihs schien mir groesere Schlaeue zu blitzen – so daß ich nicht viel auf ihr Geschwaetz gebe: dasz hinter jenen Mauern manch ein unwillkommer Sproß eines Bronnjaren-Geschlechts hause, der sich beileibe nit aus freiem Willem dem Klosterleben geweiht habe und trotz des goettergefälligen Anscheyns wenig nach den Gesetzen der Zwoelfe heilig gehe. Wie sollt auch solcherley wahr sein: Heyszt nicht, im ganzen Wehrkreis faend sich keyn goetterfuerchtiger Mann von Stande als der Abt-Baron von Korswandt? Und halten nicht unsere Brueder und Schwestern vom Tempel des Neuen Lichts stets ihre schuetzend Hand über die Korswandter?»

—nie abgesandter Brief eines Festumer Hesindegeweihten, gefunden im Versteck eines Wegelagerers an der Bornstraße; vermutlich um 830 BF

Die Burg Korswandt ist nun beileibe nicht der einzige seltsame Ort im sogenannten Korsforst oder Blutwald, einem dichten, urtümlichen und unwegsamen Tännicht südlich von Birkholt und Sirmgalvis: Immer wieder finden hier Jäger und Waldläufer seltsame Artefakte – beschnitzte Knochen oder grob behauene, mit Spiralen und Fratzen geschmückte Steine –, und immer wieder kehren selbige Jäger und Waldläufer nicht aus dem Forst, durch den kein einziger Pfad oder eine Schneise läuft, zurück. Der Wald (oder die Wesen darin?) hat sich bislang erfolgreich gegen jegliches Vordringen des Menschen zur Wehr gesetzt, ohne daß es dafür einen Riesen gebraucht hätte. Einzige Ausnahme ist in der Tat Burg Korswandt, deutlichstes Beispiel jedoch die Burg der Herzöge von Leunteich, die am Südrand des Waldes zwischen den 'Drei Leunteichen' liegt – seit Jahrhunderten umstritten und seit Jahrzehnten verlassen, obwohl sie einst eine Straße von Hamkeln nach Schwertbergen kontrollierte. Von Familienfehden und der üblichen Zersplitterung des Flachadels reden viele, von den Geistern und dem im Wahn von der Zinne gesprungenen vierten Herzog von Leunteich jedoch kaum jemand ...



Das Innere des Waldes soll schwarz wie die Nacht sein und für einen Tannenwald erstaunlich viel Unterholz aufweisen, immer wieder von kreisrunden Lichtungen, steilen Felsklippen und tief eingeschnittenen Bachläufen unterbrochen sein und seltsame Felsstürme aufweisen, die wirken, als seien sie nicht Teile von Sumus Leib, sondern künstlich aufeinandergesetzt.

Die Adligen, denen der Wald nominell gehört – der Abt-Baron von Korswandt, die Gräfin zu Sirmgalvis und die Herzöge von Leuenteich (deren letzte Nachfahren zum Teil in Festum darben, zum Teil im 'Festenländischen Orden' zu Sirmgalvis dienen) – verzichten offenbar gerne auf ihr Jagdrecht, obwohl kapitale Schwarzkittel und allerlei edles Pelzgetier in den Wäldern hausen sollen.

Meisterinformationen:

Die Geschichte vom Erscheinen Kors darf getrost ins Reich der frommen Legende verwiesen werden. Wahr ist, daß es sich bei der steilen Felsklippe um einen alten Begräbnisplatz der Goblins handelte, den sie aus Angst um die Geister ihrer Ahnen in der Tat verbittert verteidigten und den Ort unterhalb der Klippe mit Blut tranken wie kaum einen anderen im Festenland, Wjassuula vielleicht ausgenommen. Die Goblins wiederum heiligten den Wald und die steilen Klippen (von denen es hier durchaus mehrere gibt), weil sie hier die Überreste gigantischer Bauwerke vorgefunden haben.

Daß der Wald als 'verzaubert', wenn nicht gar 'verflucht' gilt, haben sich in den letzten Jahrzehnten immer wieder Räuberbanden zu Nutze gemacht. Seltsamerweise wird von keiner derartigen Bande länger als zwei Jahre berichtet ...

Was hinter den Mauern des Klosters Korswandt vor sich geht, mag ebenfalls weiterhin ein Geheimnis bleiben. Es ist zumindest kein offizieller Orden der Praioskirche, der hier residiert, und doch halten die Boten des Lichts (und vor allem deren Festumer Vertreter) ihre schützende Hand über die Anlage. Es mag sein, daß man sich hier um geistig Verwirrte und Besessene kümmert, wie vielfach vermutet wird, es mag aber auch sein (was mindestens genauso häufig spekuliert wird), daß hier allerlei unliebsame potentielle Nachfolger sewerischer und festenländischer Adliger 'unter Verschuß gehalten' werden – womit die herrschenden Bronnjaren ihre Ruhe und die Praioskirche dereinst ein Druckmittel in der Hand hätte ...

Die besagten *Drei Leuenteiche* sind nicht die einzigen größeren Gewässer um das Uspiauner Hügelland herum: Der *Elkenpfuhl* bei Elchdorf, die *Glimmeringe* bei Plötzingen und der *Schimochskinnje* – der größte See des Festenlandes – liegen ruhig und wie blaues Glas in der Landschaft, gesäumt von Röhricht, umstanden von alten Weiden, ihre Ruhe nur gestört von auffliegenden Entenschwärmen oder dem heiseren Schrei eines Reiher. Am Schimochskinnje sollen, wie in den Misasümpfen, noch einige Molochen leben (andere reden gar von Echsenmenschen); gesehen hat diese angeblichen Völkerschaften noch niemand, nicht einmal die wenigen Fischer, die hier sommers ein karges Auskommen fristen.

(Im Winter findet sich südlich von Schimochen übrigens ein Nivesenlager, und es heißt, daß den Nordleuten bei ihrer Art der Eisfischerei deutlich mehr Erfolg beschieden sei ...)

Die Urnislaw-Esche von Uspiaunen

„Von der alten Mühle von Roedepirks bei Uspiaunen, in der schon lange kein Korn mehr gemahlen wird, sondern die tüchtige Wirtin ihren Gästen aus nah und fern dampfenden Kohltopf mit frischem Sauerbrot aufischt und die Becher mit Kwassetz füllt, wird gesagt, daß in ihr kein geringer

als Urnislaw von Uspiaunen seinen ersten und seinen letzten Tag auf Deren verlebte. Wer sich auf einen Schank Met zu den Dörflern setzt, dem erzählen sie freimütig, wie der große Magus in seinem siebzigsten Götterlauf ins heimatliche Dorf zurückkehrt sei und dort – man höre und staune, was es nicht gibt! – allen arkanen Künsten entsagt habe. Bisweilen half der freundliche Magus zwar den Bäuerlein, aber nicht mit seiner geheimen Kunst, sondern allein mit seinem Wissen über Mensch und Tier und die Natur der Welt, das er in seinem langem Leben erlangt hatte; und lebte so friedlich im Haus seiner Eltern, bis ihn zuöf Jahre hernach an einem Zinstag im Phexmond seine Magd friedlich entschlafen fand.

Zum Zeichen, daß sich all dies so ereignet habe, weisen die Leute auf die große Esche, die vor der Schankstube am Mühlbach steht. Dort nämlich habe Urnislaw seinen Zauberstab in die Erde gepflanzt und Wurzeln schlagen lassen. Noch heute zieht in jedem Jahr der beste Novize von Neersand nach Roedepirks, um von diesem Baum seinen persönlichen Stab zu schneiden, in der Hoffnung, etwas von Wissen und Weisheit des alten Meisters mit sich zu nehmen.“

—eine Erzählung aus dem Festenländischen

Goblingrund und Goblinhöhen

Noch weiter im Norden folgt ein weiteres, teils karges, teils dicht bewaldetes Hügelland, in dem kaum ein Mensch sich anzusiedeln entschlossen hat – zum einen, weil es hier noch immer Stämme unbefriedeter Goblins und allerlei wildes Getier hat, zum anderen, weil man hier wirklich auf Meilen und Meilen keinen Nachbarn findet und zudem noch mit den bitterkalten Wintern auf den Hügeln und einem von Peraine sicherlich nicht gesegneten Boden zu kämpfen hat. Einzig im südlichen Tal der Balgericke und entlang des Weges von Jassuula nach Trallsky finden sich einige Ansiedlungen, meist kaum mehr als befestigte Handelsposten mit drei oder vier Gutshöfen in der Umgegend, die von alteingesessenen Geschlechtern wie den Herzögen von Elengrund oder den Fürsten Balgerick zu Hinzk beherrscht werden – Familien, die zwar über riesige Ländereien, aber kaum Leib-eigene, geschweige denn Ritter oder Schützen gebieten.

Die Walstatt von Wjassuula

„Am tiefsten Walde, umgeben von Sumpf, Dreck und Fluch, soll ihre Fürstin, Zauberweib und Geisterhure, in der steinernen Stadt Wjassuula herrschen, die von Pech, Schwefel und Dornen umgeben, von Mehrhäuptern bewacht, von Dunkelheit beschienen und von Wahnsinn bewohnt ist ...“

—Tatenbericht der Marschullin Rondara von Leuenwald, 235 BF

Dieser kurze Abschnitt aus dem Kriegstagebuch der späteren Bezwingerin der Goblinhorden ist das einzige zeitgenössische Zeugnis, das den Ort Wjassuula (gobl.: wahrscheinlich 'Thron der Kriegskönigin') überhaupt als Ansiedlung erwähnt. Der Bericht über die Schlacht von Wjassuula im Jahre 243 BF geht überhaupt nicht auf eine Ortschaft ein, sondern berichtet nur, daß die Goblins "aus Hecken und Höhlen, aus den Bäumen selbst und gar vom Grunde der Balgericke" aufgetaucht seien (man beachte die interessanten Parallelen zur ersten Schlacht von Kungutzka). Ausgehend von den Beschreibungen der Lebensweise der Goblins aus alter Zeit darf man aber getrost annehmen, daß sie ohnehin keine 'steinerne Feste' (wie gerne berichtet wird) errichtet hatten – ansonsten wäre es auch kaum möglich gewesen, daß die Reiterei der Theaterritter (die unter hohem Blutzoll gelernt hatten, den vereisten Winterboden dem trügerischen Sumpf der anderen Jahreszeiten vorzuziehen) sie so schnell niedergemacht hätte, wie dies in allen Überlieferungen berichtet wird.

Wenn sich einst an der Stelle, wo heute das kleine Dörfchen Jassuula



steht, eine mächtige Burg der Goblins erhoben haben soll, so ist sie mit Sicherheit schon lange im Sumpf versunken, denn die Balgericke hat hier, wo sich ihr Tal ein wenig aufweitet, in den letzten Jahrhunderten schon mehrfach ihr Bett gewechselt und stets in ihren Altarmen trügerische Böden entstehen lassen, die kaum das Gewicht eines einzelnen Reisenden tragen. Besagtes Tal der Balgericke aber heißt von der Quelle bis hin nach Duderow nicht umsonst 'Goblingrund', denn hier tun sich nach Erdrutschen immer wieder Höhlensysteme auf, die schon seit Hunderten von Jahren verlassen sind, deren Wandmalereien aber eindeutig Mailam Rek dai, Orvai Kurim und die Kunga Suula preisen ...

Auf der Walstatt selbst, einem kleinen Hügel etwa eine Meile nördlich von Jassuula, wachsen heute Blutulmen, die bisweilen die Balgericke hinunter gefloßt werden und deren Holz, das den einen als 'bösaartig' und 'verflucht' gilt, sich offensichtlich gerade bei Schwarzmagiern einer gewissen Beliebtheit erfreut. Dies mag auch daran liegen, daß der Sumpf der Umgebung immer wieder bleiche Schädel, steinerne Runenkeulen oder gar einen rondrianischen Helm freigibt, Zeu-

gen des schrecklichen Massakers, bei dem sicherlich 3.000 Goblins und 300 Theaterritter ihr Leben ließen.

Daß es daher gerade hier in Phexnächten 'umgeht', verwundert daher genauso wenig wie die Beobachtung, daß die Dörfler hier besonders viele Bildchen von Ifirn und Mokoscha, der Hl. Rondraga und dem Hl. Urnislaw in ihren Stuben und an Wegkreuzen hängen haben. Es mag einen eher besorgen, daß sie am 11. Phex, dem angeblichen Tage der Schlacht, wenn andernorts 'Goblin'-Strohpuppen verbrannt werden und man den einen oder anderen Meskinnes auf die Herrin Rondra trinkt, des nächstens heimlich in der zugefrorenen Balgericke die hölzernen Nachbildungen von Waffen und einen Teil der nach dem Winter noch verbliebenen Feldfrüchte versenkt ...

Die nördliche Grenze des Festenlandes schließlich bilden die **Rotaugensümpfe**, von denen jedoch – genau wie vom **Walsachtal** und dem **Überwals** sowie vom **Bornstrom** (den Grenzen im Osten und Westen) an anderer Stelle die Rede sein soll. (Zu den Rotaugensümpfen siehe S. 72ff., zu Walsach und Überwals S. 97ff.)

Bauern, Büttel, Burgruinen

Der Festenländer, ob Bauer, Stadtbürger oder Bronnjar, versteht sich seit den Zeiten der Theaterritter – und mehr noch seit der Tyrannei der priesterkaiserlichen Wahrer – als Rondrianer. Hier ist es nicht der Herr Praios, der der Welt ihre Ordnung zugewiesen hat, sondern die Herrin Rondra, der es gefällt, wenn ihre Streiter an dem ihnen bestimmten Platz stehen.

Daraus resultiert auch, daß die festenländischen Bauern dem Ruf der Adligen zu den Fahnen vergleichsweise gern folgen, wissen sie doch, daß es für die Sache der Himmlischen Donnerin zu streiten gilt, daß die Herren für sie in den Magazinen Spieße und Helme bereithalten und daß sie auch einen Pensionsgroschen zahlen, wenn man versehrt vom Felde zurückkehrt. Am schönsten aber ist es, wenn man zu den Fahnen gerufen wird, um beim Rivilaukener Turnier den Bauern des benachbarten Herren mit dem Holz eins aufs Haupt zu geben. Dann gibt es gleich mehrere Groschen, Meskinnes frei und sogar einen bunten Wappenrock.

Aus selbigen Gründen sind auch Bauernaufstände in der Geschichte des Festenlandes fast gar nicht verzeichnet. Nicht der sewerische Fatalismus, sondern ein seltsames, fast militärisches 'kameradschaftliches' Zusammengehörigkeitsgefühl hält die Festenländer Stände zusammen. Auch wenn dem Blütenfelder oder Garbelper die Möglichkeit, auf Jahr und Tag nach Festum zu gehen, ständig vor Augen ist, gibt es wenige, die von dieser Möglichkeit Gebrauch machen – dabei ist das Leben im Festenland für die Hörigen auch nicht wesentlich leichter als für Märker oder Sewerier.

Wenn es aber einmal zum Aufstand kommt, dann richtet er sich nicht gegen die Herrschaft an sich, sondern gegen einen einzelnen Bronnjar, der seiner rondrianischen Schutzpflicht nicht nachgekommen ist – und auch ein solcher Aufstand' äußert sich meist im Überbringen von Bittschriften.

Daß Schütz und Bauer gemeinsam leiden und feiern, daß man in 'be-trügerischen Norbarden', 'geldgierigen Pfeffersäcken', 'Rotgepelz und Feenpack' gemeinsame Feinde, vor allem aber Sündenböcke für fast jede Situation hat und daß die meisten Bronnjaren ihrer Herrschaftspflicht mit entsprechendem Gepränge, Turnierbesuch und gelegentlichem Scharmützel nachkommen, hat den Frieden im Land in den letzten Jahrzehnten sicherlich gefördert.

Essen und Trinken

Von den Festumern einmal abgesehen, haben die Festenländer wahrscheinlich den reichhaltigsten Speisetisch des ganzen Bornlandes: Die Weiden nähren Bornländer Bunte und Walbergsschafe, die gleichzeitig auch Milch geben (und wo das Land karger ist, findet man haarige Schneeziegen in großer Zahl), in Born und Walsach, in den Seen und an der Küste werden Fische in großer Zahl gefangen, und Kirschen, Birnen und Äpfel versüßen – zusammen mit dem allgegenwärtigen Honig – die Speisen. Hauptnahrungsmittel ist jedoch seit mehreren Dutzend Jahren die Kartoffel, die zwar immer noch als 'Herrenspeise' angesehen wird, aber praiostags doch auch schon mal bei der Bauersfamilie auf den Tisch kommt (die sich ansonsten wie üblich mit Kohlsuppe mit dünnem Fettrand begnügt).

Als Getränke nehmen die Festenländer von Kindesbeinen an Kwassetz und selbstgebrannte Schnäpse (oft aus den wunderlichsten Zutaten) zu sich – weswegen man in den anderen Landesteilen des Bornlands auch gerne von den 'Rotnasen' als den Bewohnern des Festenlandes spricht (andere Gebiete werden von *Rotpelzen*, *Rotköpfen* und *Rotärschen* bewohnt ...)

Kleidung

Die Festenländer Hörigen sind stolz darauf, daß sie fast alle richtiges Schuhwerk ihr eigen nennen – im Gegensatz zu den sewerischen 'Rotlatschen' müssen sie nicht auf Strohschuhe zurückgreifen, sondern haben fast alle ein Paar Bundschuhe aus richtigem Leder. Ansonsten sind hier der schräg geschlossene, dunkle Bauernkittel, die Pluderhose mit Wickelgamaschen und die Filz- oder Pelzmütze mit Ohrenklappen die typische Tracht für Männer, während die Frauen meist zu ihren kittelähnlich geschnittenen Blusen mehrere Lagen Röcke, eine Schürze und ein haubenartiges Kopftuch tragen. In der wärmeren Jahreszeit sieht man bei beiden Geschlechtern auch breitkrempige flache Filzhüte wie schlichte, haubenartige Mützen aus Leinen oder dünner Wolle.

Anders als in der Mark kann im Festenland nicht von einer einheitlichen Festtagstracht die Rede sein; norbardische Einflüsse und die Kleidung der Händler und Seefahrer aus fernen Ländern haben hier zu einer bunten Vielfalt geführt. Als Beispiele mag die bei Män-



nen wie Frauen belichte Seemannsbluse dienen. Ebenso häufig jedoch sieht man bei den Männern schenkellange, mit Schnüren und Knebeln zu schließende Röcke aus grauem oder braunem Tuch, entweder schlicht oder mit aufgenähten bunten Bändern lustig verziert. Wie in der Mark bevorzugen die Frauen, wenn sie sich herausputzen, anstelle von Beinkleidern gebauschte knielange Röcke von grüner, weißer oder gelber Farbe, deren lange, bestickte Bindebänder sie vor dem Bauch herabhängen lassen. Über dem Hemd wird ein enggeschnürtes Mieder getragen, in manchen Dörfern sogar von Männern (die Männermieder sind noch kürzer und knapper als die der Frauen, dafür fehlen ihnen die charakteristischen Ausbuchtungen).

Die Kleidung der Schützen unterscheidet sich meist kaum von der der Bauern, von der Tatsache einmal abgesehen, daß sie laut Ständeordnung von 869 BF 'reiche Farben' wie rot, blau oder schwarz tragen dürfen, daß sie meist Pelz- statt Filzmützen tragen und nie auf das Wehrgehänge als Standeszeichen verzichten.

Die Bronnjaren gelten als die 'Gestiefelten', womit bereits der wichtigste Kleidungsunterschied des höchsten Standes genannt ist, dazu sind kurze Umhänge im Sommer und lange (Fell-)Mäntel im Winter beliebt. (Und natürlich sei die typische Fellmütze – je höher desto besser – nicht vergessen.) Die Kleidung ist zwar aus besseren Stoffen gefertigt und bisweilen mit Pelz verbrämt, aber 'Festumer Geckentum' wie Federhüte, goldene Litzen und Paspeln, ein Unmaß an Knöpfen oder schrittlange, mit Silberplatten besetzte Gürtelenden wird man bei den festenländischen Bronnjaren kaum finden.

Nebenbei bemerkt: Ein glattes Kinn gilt zwar nicht als Standeszeichen der Schützen und Bronnjaren (wie das lange Haar), aber üblicherweise lassen nur Hörige sich einen Vollbart stehen, während der Adel eher zu gewagten Schnauz- und Zwirbelbärten tendiert.

Wohnen und Wehren

Auch in der Art seiner Bauwerke unterscheidet sich das Festenland vom Sewerischen (weniger jedoch vom Märkischen): Die typische Siedlungsform ist nicht der große Gutshof des Herren, um den sich in ein paar Meilen Entfernung die Weiler der Hörigen gruppieren, sondern seit altersher die feste Burg, in deren Schutz die spitzgiebligen Häuser der Leibeigenen innerhalb einer Palisade oder gar Wehrmauer drängeln, wodurch selbst die kleinsten Siedlungen schon einen gewissen 'städtischen' Charakter bekommen.

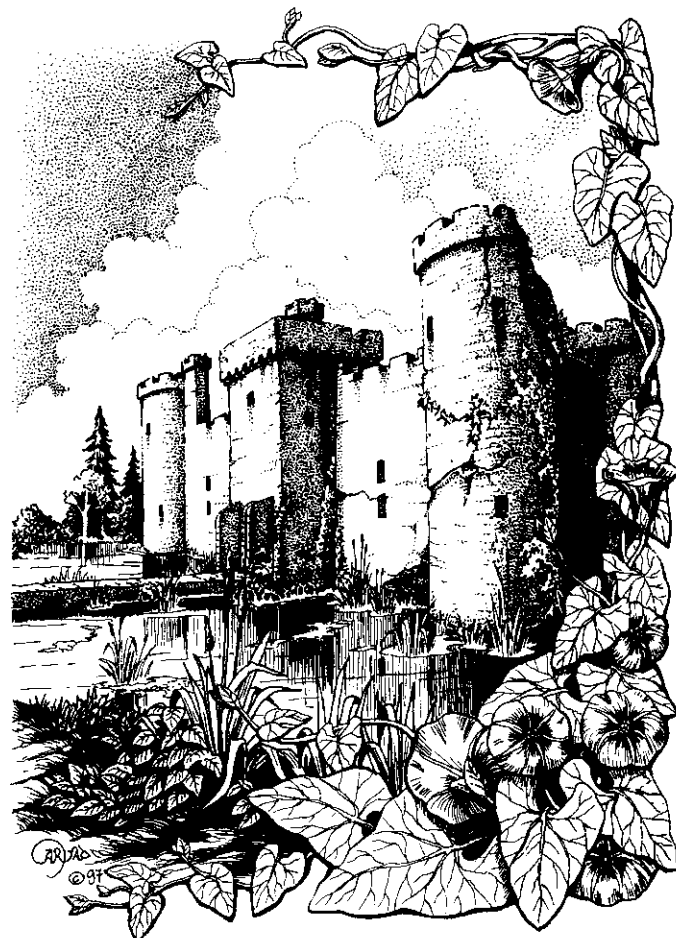
Nun heißt 'Burg' in den meisten Fällen nur, daß es sich um einen mehrstöckigen, steinernen Wohnturm mit Zinnenkrone und spitzem Dach handelt, während 'spitzgieblig' bei den Katen der Hörigen meint, daß das mit Holzschindeln gedeckte Dach bis zum Boden heruntergezogen ist und sich im unteren Raum auf kleiner Fläche Mensch und Vieh tummeln, während im 'Obergeschoß' die Schlafräume zu finden sind. (Die spitzgiebligen Dächer sind nicht nur ob der winterlichen Schneelast eine Notwendigkeit, sondern auch, um Brandfakeln oder ähnlichen Geschossen keinen Halt zu geben.)

Viele der festenländischen Burgen weisen – um böse Geister abzuwehren oder die eigene Wehrfähigkeit zu demonstrieren – eine gruselige Gargylenarchitektur auf, die sich nicht nur in den Fratzen der Wasserspeier, sondern auch in Masken und in Stein gehauenen Dornranken über dem Eingang oder wie Lindwurmäulern geformten Pechnasen ausdrückt. Die meisten dieser Türme, wie man sie ähnlich auch im Tobrischen und in der Mark findet, sind mit Efeu und Kletterrosen überwuchert, was ihr Alter gleichermaßen betont wie verbirgt. (Wobei betont werden muß, daß 'die meisten' eigentlich 'die meisten erhaltenen' heißen muß, denn es gibt sicherlich mehr eingestürzte, verlassene und von Satinavs Hörnern angegriffene Burgen

und Türme als heute noch bewohnte.) Die Gargylenbildnisse finden sich übrigens auch in den Schnitzereien an Bauernhäusern wieder – wie überhaupt die 'Hausgeister' im Festenland allesamt wehrhafter Natur sind und neben rondragefälligen Heiligenbildchen auch gerne kleine geschnitzte Schwerter und Löwinnen die Bauernstuben zieren, ja selbst die milde Travia gerne mit einem Schild dargestellt wird. Um die Dörfer herum liegen in bis zu etwa fünf Meilen Abstand die Felder der Leibeigenen, meist ohne eine rechte Ordnung und von geringer Größe, so als wollten sie die Zersplitterung des Adels nachahmen – was häufig gar nicht so falsch ist, denn viele der Landteilungen beruhen tatsächlich auf der Verteilung der Felder unter den Nachfahren der herrschenden Geschlechter. Weiter außen findeten man dann die Höfe der Freien (die dem Bronnjaren zwar zehntpflichtig, nicht aber eigen sind) und die ausgedehnten Weiden, auf denen einsame Schäfer und ihre Bornländer Hunde kleine Schafherden hüten (Schweine, Ziegen und – seltener – Rinder werden in der Nähe des Dorfes gehalten).

Der Flachadel

Bisweilen findet sich tatsächlich noch – meist absichts der Straßen – ein Schitzengut, auf dem eine Familie von Stand mit ihren Knechten und Mägden noch ihr eigenes Auskommen auf eigenem Lande hat. Die Dorfadligen dagegen – ebenfalls Schützen, gleich ob ihr Titel nun 'Herzog' oder 'Junker' ist, leben in ihren Türmen kaum besser als ihre Hörigen, oder besser, die Hörigen ihres jeweiligen Herren, denn die meisten haben durch Güterteilungen, Familienfehden und allgemeine Verschuldung meist ihren Landbesitz bis auf kleinste Parzel-





len verloren und dienen nun den wahren Herren als Fronvögte, Schulzen, Dorftrichter und Waffenknechte – als Schützen eben.

Als Adlige stehen ihnen zwar immer noch deutliche Privilegien wie das Waffen- und das Jagdrecht zu, ja sie dürften teilweise sogar Münzen prägen, von Fischern den Zehnt oder von Händlern Zoll verlangen – allein, sie haben die meisten dieser Rechte an besser gestellte Bronnjaren oder gar an die Stadt Festum und ihre Händler verliehen (denn verkaufen dürfen sie ihre Rechte natürlich nicht).

Diese Verarmung des sogenannten Flachadels rührt daher, daß nach bornischem Recht und Gesetz alle Nachkommen der Theaterritter adlig und damit stimmberechtigt in der Adelsversammlung und der Krone zu Waffendienst verpflichtet sind. Da aber das Erbrecht lange Zeit die Teilung der Ländereien vorsah, besitzen viele der Schützen kaum mehr als die Kleider am Leib, Schwert, Schild und Helm – und besagten Sitz in der Adelsversammlung. Diese Chance haben die wirklichen Bronnjaren genutzt, die nun als Patron der Schützen auftreten, ihre 'armen Vetter' (verwandt ist man im Festenländischen irgendwie immer) verköstigen und mit einem kleinen Auskommen als Fronvogt, Jagdaufseher, Leutnant der Bauernwehr oder was auch immer versehen und dafür das Stimmrecht wahrnehmen. (Kommt das Geld dagegen aus Festum, ist die Sache zwar ehrloser, aber deutlich einfacher: deine Batzen, meine Stimme. Es heißt, daß sich einige Familien auf diese Weise schon seit Generationen über Wasser halten.)

Daß diese Lebensart so manchem Schützen zusagt – bietet sie doch die Möglichkeit zu Krieger-Gelagen, Jagdausritten und angesehenem (oder gefürchtetem) Status bei den Hörigen –, verwundert nicht, zu-

mal man schlimmstenfalls die Verantwortung für alle Übel 'dem Herrn Bronnjaren' zuschieben kann, wenn man gerade mit den Hörigen in der Dorfschänke fraternisiert – oder dem 'faulen Bauernpack', wenn man dem Herrn erklären muß, warum der Zehnt mal wieder so kärglich ausfällt.

Doch trotz allem sehen sich die landlosen Adligen immer noch in ungebrochener rondrianischer Tradition, so daß 'arme Schlucker', die dem Bronnjaren die Haare vom Kopf fressen, genauso selten vorkommen wie die dem Meskinnes oder Schnappes verfallenen weinerlichen Gestalten, die vom Glanz vergangener Zeiten träumen und ihre Nutzlosigkeit bejammern. So aber stellt der Flachadlige oder Schütze im Festenland praktisch einen eigenen Stand dar; wären die Bewohner des Festenlandes eine Armee, so könnte man sie durchaus als Weibel oder Sergeanten ansehen.

Trotz aller Verbrüderung achtet auch der Schützenstand scharf auf seine wenigen Privilegien: Vor allem Wilderer und 'Irreguläre' (widerrechtlich mit Schwertern und Säbeln Bewaffnete – also meist Räuber und Wegelagerer) haben keinerlei Gnade zu erwarten.

Anmerkung für den Meister:

Daß es dabei so manchen 'Herzogs'-Sohn oder manche 'Fürsten'-Tochter als Abenteurer/in in die Fremde treibt, ist gar nicht mal ungern gesehen – den nächsten Verwandten, der das Stimmrecht wahr- und die undankbare Aufgabe des Fronvogts übernimmt, findet man immer, und man hat halt ein Maul weniger zu stopfen. So ist der festenländische Adlige praktisch zum Abenteurer geboren ...

Erwähnenswerte Orte des Festenlandes

Rivilauken

Einwohner: um 950

Tempel: Efferd, Peraine, Travia

Stadtherrin: Freifrau Joswinja von Rivilauken-Walsersprung

Garnisonen: zehn Stadtbüttel, 25 Armbrustschützen und ein bewaffnetes Flußboot mit 12 Mann Besatzung

Wappen: schwarzgelb längsgeteilt, darauf in umgedrehten Farben ein Paar Elchschaukeln

Das Geschlecht derer zu Rivilauken beherrscht diesen Teil des Walsachufers – von Elkauen bis Elkenacker – bereits seit neun Generationen und verdient auch genügend an der Flußfischerei und dem Handel auf dem Walsach (zumal viele Händler ihre Waren gerne hier umschlagen, anstatt sie in Neersand mit zusätzlichen Kronzöllen zu belasten), so daß es sich eine Zersplitterung in ein gutes Dutzend Untergeschlechter auch erlauben kann, ohne gleich unter Brücken residieren zu müssen. Vom

Reichtum der Rivilaukenener zeugt nicht nur der befestigte Hafen mit seinen schmucken, spitzgiebligen Speichern, sondern auch der an der Hafeneinfahrt gelegene, befestigte Wohnturm der Herrscherfamilie, der, im Gegensatz zu vielen anderen Adelsitzen, nicht zugig und verfallen, sondern schön mit Schnitzwerk, Wappenschilden und Bannern geschmückt ist. (Immerhin findet hier jährlich am 15. Rondra das



Festenländische Gestech statt, das neben Rittersleuten aus der Umgegend und deren Knappen, Pagen und Wappenknechten auch Händler, Gaukler und Huren in großer Zahl in die Stadt – und damit Geld in den Säckel derer von Rivilauken – bringt.

Erwähnenswert ist noch, daß auf dem gegenüberliegenden Walsachufer die possierlichen Otterleute recht häufig vorkommen sollen und sich bisweilen auch bis in die Stadt wagen, um im Hafen ihren Schabernack zu treiben. Hier findet sich auch ein lange Zeit verlassener Jagdsitz der Freiherren von Rivilauken, der vor fünf Jahren dem Widderorden als Schenkung zugedacht wurde und in dem zwei Ritter und sechs weitere Ordensleute Quartier bezogen haben.

Schwertbergen

Einwohner: um 810

Tempel: Rondra, Travia

Stadtherr: Baron Elkholt Pilavtis von Schwertbergen

Garnisonen: 5 Stadtbüttel, dazu 10 Schützen des Barons und deren Waffenknechte und -mägde

Wappen: schwarze, aufrecht schreitende Löwin auf weißem Grund

Der Name der Stadt (gegründet 202 BF als Helmannsroden) weist auf die Hl. Rondraga hin, die auf ihrer Flucht vor den Praiospfaffen hier angeblich die Schwerter des Nordens eine Zeitlang der Obhut des Barons überließ, ehe sie gen Mitternacht weiterzog; daß dieser Name erst seit der Rohalszeit geführt wird, versteht sich von selbst. Im Rondratempel der Stadt ist ein Geschenk Bruder Leomars, des sechsten (und besagten) Barons Pilavtis zu bewundern: der Schild 'Blitzwender', ein einfacher rondrianischer Wappenschild, den der Baron in seinem Kampf gegen die Schergen des Praioslob von Selem



führte und der angeblich einen Bannstrahl gegen seinen Verursacher wandte, wovon noch heute die schwarz eingebrannte Löwin zeugt. Der Schild wurde während der Priesterkaiserzeit versteckt gehalten und erst mit dem Abzug der Praiosdiener und der Wiedereinsetzung der Familie Pilavtis in ihr angestammtes Amt



wieder hervorgeholt. Die Stiftung des Schildes war auch gleichzeitig die Geburtsstunde des neuen Rondratempels, und seitdem hat die 'Schwarze Löwin von Schwertbergen' so manchen Pilger in die ansonsten eher verschlafene Stadt gezogen.

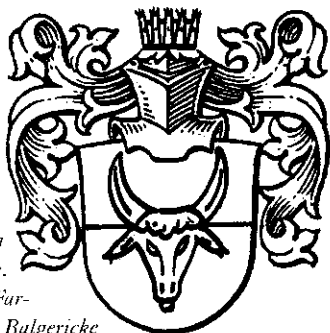
Schwertbergen liegt am Fuße eines steilen Hügels, auf dem sich der karge, aber eindrucksvolle Wohnturm der Pilavtis weit über das Umland erhebt.

Es heißt, an klaren Tagen könne man von der Zinne aus das Meer sehen, zumindest hat man aber einen guten Blick auf alle dem Baron hörigen Höfe der Umgebung. Die Stadt selbst macht einen wehrhaften Eindruck, selbst wenn sie von keiner Mauer umgeben ist: Fast alle Gebäude besitzen ein Erdgeschoß aus Bruchstein, das sich in eine Hofmauer fortsetzt, die wiederum häufig Wehrgänge aufweist.

Birkholt

Einwohner: um 680
Tempel: Travia, Phex, Ronda
Stadtherr: Bürgermeister Traviadan Weißtanner
Garnisonen: 20 'Spießbürger' und zwei bewaffnete Flußschiffe mit je 15 Mann Besatzung
Wappen: ein roter Ochsenkopf auf weiß über blau quergeteiltem Feld

„Getreue Städtchronik der Bürgerschaft Birkholt, wahrhaft absonderlich und dennoch getreulich geschildert in Wort wie Bild in dero XX und I Capitula: Wie die Birkholter ihre Bunten mit Gulmond zu mästen trachteten und die Rindsviecher daran allesamt verreckten. Die Birkholter & der Scharlatan. Wie die Bürger sich eine finstre Wasserburg als Rathaus bauten und des Winters bitterlich darinnen froren. Vom neuen Birkholter Waffenmeister und wie er seine Zöglinge abzuhärten gedachte. Wie der Birkholter Rat einen Auerhahn zum Stadtrichter kürte. Woher das Birkholter Webtuch seine Farbe hat. Als die Birkholter einmal die Balgericke in ihrem Bett erschlagen wollten. Wie eine Festumer Streunerin die Birkholter narnte und von diesen geehrt wurde. Wessenthalben eine Birkholter Jungfrau nicht im Phexen den Traviabund schließen darf ...“
 —Vorwort zu den Birkholtern, der derzeit beliebtesten Lektüre des Festumer Kleinbürgertums



Die Birkholter haben, trotz ihrer eigentlich günstigen Lage an Born und Bornstraße und an der Weggabelung nach Sirmgalvis, trotz ihrer Stadtrechte und ihrer landesweit bekannten Webereien, und trotz – oder wegen – ihrer 'Weltoffenheit' einen Ruf als hinterwäldlerische und leichtgläubige Bauern, die man mit den billigsten Possen und Scharaden zu geradezu irrwitzigem Tun anstecken kann, so lange die

Birkholter nur glauben, in der 'großen weiten Welt' oder zumindest in Festum geschähe es genauso.

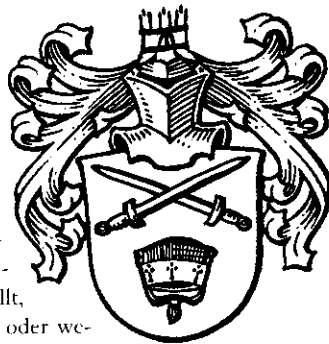
Ansonsten muß man von Birkholt schon sagen, daß es ein rechtschaffen langweiliges Städtchen ist, in dem allerlei buntes Wolltuch gewebt wird, man neuerdings wieder Vieh züchtet (dieses Mal, ohne Heilkräuter zuzufüttern) und in der Tat nach dem Vorbild einer Wasserburg des Theaterordens ein klammes und zugiges Rathaus (mit angeschlossener Bühne) errichtet hat.

Die Birkholter 'Drachenstreiter-Akademie' genießt ebenfalls einen eher zweifelhaften Ruf, aber man kann nicht leugnen, daß die Zöglinge hier zu höchster Ausdauer und Abhärtung angeleitet werden. Selbiges muß man glücklicherweise nicht sein, wenn man in einer der drei Herbergen des Ortes einkehrt, da der Herrin Travia in altbewährter Weise und ohne jegliche Experimente Achtung gezollt wird ...

Nivesel

Einwohner: um 575
Tempel: Travia, Ronda
Stadtherr: Joschko Edler von Okol
Garnisonen: 8 Stadtbüttel, dazu 25 Armbrust-Schützen und 10 Spieß der Bürgerwehr
Wappen: zwei gekreuzten roten Schwertern über einer roten Nivesenmütze auf weißem Grund

Die bereits 243 BF von den Theaterittern als Feste gegründete Siedlung hat schon lange ihre militärische Bedeutung verloren (wenn man einmal von den trunksüchtigen Bürger-Schützen absieht), ist für den hesindegefalligen Besucher aber wegen ihrer Unversehrtheit ein schönes Beispiel für den architektonischen Wandel binnen der letzten sieben Jahrhunderte, wenn man einmal von solchen Schandtaten wie dem Einbau eines alten Torgiebels in die flußseitige Weh-mauer der Stadt absieht. Der Bürgermeister der Stadt (der für den Edlen von Okol die Stadt verwaltet) wird, wie auch jeder Zunftmeister, von der Familie Langohr gestellt, und das seit langer Zeit. Trotz – oder wegen? – dieser 'Vetterwirtschaft' ist es den Niveselern nicht gelungen, ihre Stadt zur Freien Stadt zu machen, da sie häufig von den Festumern schlicht und ergreifend übers Ohr gehauen werden. Daß der Herr von Okol bei mehreren Festumer Häusern in der Kreide steht, macht die Sache auch nicht besser ...



Sirmgalvis

Einwohner: um 550
Tempel: Ronda
Stadtherrin: Gräfin Irmelja Rondrajascha Cosbrietzki zu Sirmgalvis
Garnisonen: 5 städtische Büttel, 10 Ritter, eine Halbschwadron Leichte Reiterei und ein Halbbanner Bürger-Schützen, dazu etwa 200 Rekruten der nahegelegenen Kaserne und die Schwertschwester, zwei Knappen und vier Novizen des Rondratempels
Wappen: eine rote, ein gelbes Blitzbündel haltende Faust auf schwarzem Grund

Im Herzen des Festenlandes gelegen und stolz auf seine fast achthundertjährige rondrianische Tradition, ist Sirmgalvis so etwas wie



das 'militärische Zentrum' des Gebiets. Zwar sind die Grafen Cosbrietzki zu Sirmgalvis genauso verarmt flachadlig wie viele andere Geschlechter, doch haben sie über die Jahrhunderte ihre rondragefällige Lebensweise beibehalten, was vor



siebzig Jahren das Marschallsamt dazu bewog, hier die festenländische Milizkaserne einzurichten, der die Cosbrietzki als Oberste vorstehen. Der gute Ruf des Hauses hat auch eine gute Anzahl landloser Schützen angezogen, die hier nun so etwas wie einen inoffiziellen 'Orden der festenländischen Wehr' (mit den Reitern und Schützen als Waffenknechte) konstituieren.

Ansonsten ist die Stadt, die mit Stadtmauer und dem befestigten 'Ordenssitz' (der vormaligen Burg Cosbrietzki) tatsächlich eine Wehranlage besitzt, gänzlich auf die Versorgung der vielen Bewaffneten ausgelegt (Schmiede, Schneider und Lederer sind die wichtigsten Zünfte), und die Bauern der Umgebung haben sich wahrlich einen krummen Buckel zu schaffen, um den Fronvögten den erhöhten Zehnt an Kartoffeln und Rüben abzuliefern.

Der Bergfried von Burg Cosbrietzki ist – nebenbei bemerkt – berüchtigt für seine Treppe, in der eine Treppenstufe fehlt, um Angreifer aufzuhalten; in den letzten 500 Jahren haben sich hier jedoch lediglich drei der Burgherren das Bein oder gar den Hals gebrochen.

Plötzingen

Einwohner: um 500

Tempel: Peraine, Rondra, Mokoscha-Schrein

Stadtherr: Boronmir Sumowicz von Plötzingen zu Plötzingen

Garnisonen: 5 Gräfliche Büttel, 10 Schützen der Gräflichen Garde

Wappen: drei grüne Eichenblätter (zwei über eins) auf gelbem Grund

An der recht häufig befahrenen Straße von Hinterbruch nach Rivilauken und nach Sirmgalvis gelegen, ist das kleine Städtchen Plötzingen schon fast so etwas wie ein Handelsknotenpunkt, wenn auch die ärmlichen Hütten im



Schatten der Stammburg derer von Plötzingen (vormals des Komturs von Leuenrodt) eher darauf schließen lassen, daß der Reichtum, den Fremde in die Stadt bringen, wohl hinter den wehrhaften Mauern der Burg verschwindet.

Die Grafen Sumowicz von Plötzingen gehören zu den begüterten Familien des Flachadels, ja man

könnte sie gar als echte Bronnjaren ansprechen, würden sie sich nicht mit solchen

Profanitäten wie dem Holzhandel beschäftigen (und offensichtlich

gut davon leben). Nichtsdestotrotz hat die jetzige Gräfin Perajnia bereits dreimal das Rivilauken Gesteck gewonnen, und da man mit der norbardischen Sippe der Trunoff gut steht (und ihr die Verwaltung von Stadt und Umland überlassen hat), scheint es, als hätten die Sumowicz einen hesindegefälligen Mittelweg zwischen Rondra und Phex gefunden ...

Trallsky

Einwohner: um 450

Tempel: Efferd, Peraine

Stadtherr: Baron Drego von Elengrund zu Trallsky

Garnisonen: 5 Stadtbüttel, die meisten Bewohner sind jedoch wehrfähig und im Umgang mit Bootshaken und Äxten erfahren

Wappen: von links oben nach rechts unten eine blaue Wellenlinie auf rotem Grund, in der rechten oberen Ecke eine Axt, in der linken unteren Ecke ein Mauerhaken

Mit seinen 450 Einwohnern, seiner drei Schrtt hohen Palisade und seinem Flußhafen ist Trallsky für bornländische Verhältnisse bereits



eine Kleinstadt. Wenn auch das sewerische Brinbaum als Zwischenhalt deutlich wichtiger ist, so führt von Trallsky aus doch immerhin ein straßenähnliches Etwas bis nach Balgerick am Born, was dazu führt, daß viele Schiffer hier haltmachen und sich in einem der drei Gasthäuser oder einer der vier Schänken bewirten lassen.

Das 'Hafenviertel' am Fluß wird überragt vom eigentlichen, befestigten Ort, der auf einem kleinen Hügel liegt, der wiederum von der zwar hölzernen, aber dennoch wehrhaften Feste – nun ja, ein steinerner Turm mit einer zusätzlichen Palisade – der Herren von Elengrund gekrönt wird. Der Turm selbst ist bekannt für eine magische Statue unbekannter Herkunft, die bei Annäherung von Feinden ein unheimliches Heulen von sich gibt.

In der Umgegend der kleinen Stadt ziehen sich die Rotaugensümpfe bis zum Walsach hinunter, und es muß hier ausdrücklich vor dem Betreten der Sümpfe gewarnt werden, auch wenn sich auf ihrem Grund (gen Elenau) ein komplettes Flußpiratenschiff mit seiner Beute befinden soll. Das Schiff hatte sich – vor gut neunzig Jahren – in die Mündung der Ele zurückgezogen, war in einen Seitenarm geraten und wurde angeblich drei Wochen später bar seiner Besatzung auf einem der rürkischen Sumpfteiche geschen. Und in einer Gegend, in der der Morgendorn in großer Zahl beheimatet ist, fragt man besser nicht weiter ...

Gegenüber von Trallsky liegt die kleinste der Burgen des Widderordens, wo drei Ritter, sechs Knappen und fünfzehn Bedienstete des Ordens ihren getreuen Dienst verrichten.



Die Stadt Neersand

Einwohner: um 1.800

Tempel: Efferd, Peraine, Rondra

Stadtherrin: Kronvögtin Tjeika von Notmark

Garnisonen: 50 Städtische Hellebardiere, 25 Schülerinnen und Schüler sowie die Lehrmeister der Kriegerakademie, die Besatzung zweier Flußgaleeren (80 Ruderer, 20 Seeleute und 20 Flußgardisten), dazu die Besatzungen der vier Holken, vier Karavellen und sechs kleineren Fahrzeuge der bornländischen Flotte, die hier auf der Außenreede liegen (insgesamt gut 1.000 Matrosen und Seesoldaten)

Wappen: ein blauer, kugelförmiger Topf auf silbernem Feld, darüber eine rote doppelte Mauerkrone

Um den Titel des 'östlichsten Hafens Aventuriens' muß sich Neersand zwar mit Paavi streiten, doch nichtsdestotrotz ist die kleine Stadt an der Walsachmündung als einer der wichtigsten Orte des Bornlandes bekannt, residiert hier doch jene Kriegerakademie, an der die Kinder des bornischen Adels – Bronnjaren wie Flachadel, so letzterer es sich leisten kann – in den rondrianischen Künsten unterwiesen werden. Auf die Akademie ist Neersand so stolz wie auf seine Stadtgeschichte, die gleichfalls im Zeichen der Himmlischen Donnerin begann.

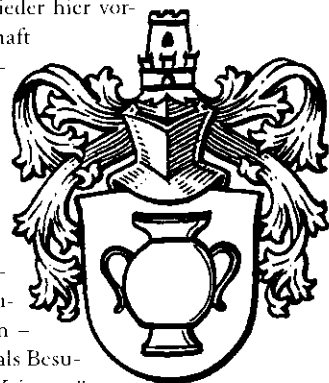
Gegründet wurde Neersand um 197 BF von den Theaterittern. Gemeinsam mit Festum war es der Anfangspunkt jener Umkreisung, in der sich die Goblins zwischen Hammer und Amboß fanden und schließlich in der Schlacht von Wjassuula vernichtend geschlagen wurden. Bald wuchs Neersand zur Stadt heran, stand aber wegen der abgeschiedenen Lage und des schlechten Hafens zuerst im Schatten Pilkamms, dann in jenem Festums. Besagter Hafen, der wegen eines tückischen Strudels vor der Walsachmündung und ständig wechselnder Untiefen und Sandbänke nur in Begleitung kundiger Lotsen angefahren werden kann¹, war es auch, der den Rondrianern einst als Stützpunkt diente und der zwischenzeitlich fast das Schicksal Pilkamms geteilt hätte. Nun hingegen schicken sich die Händler und Handwerker an, ihre Heimatstadt wieder vermittlels jenes Hafens erblühen zu lassen. (Immerhin übersteigt die Zahl der Steinhäuser mittlerweile die der Holzbauten, was ein auswärtiger Besucher ja gerne als Maß für Wohlstand nehmen mag.)

Immer weniger von Bedeutung sind die hier hergestellten Blautöpfe, eine efferdgefällige Keramik, und die anderen Töpferwaren aus den Lehmgruben bei Puspereiken, wohingegen die Holzwirtschaft stets mehr floriert, ist Neersand doch Endstation der Walsachflößer, die gerade und harte Hölzer aus den sewerischen Wäldern hinabschaffen. (Dem reisenden Kaufmann sei am Rande hinzugefügt, daß die Flößer mit ihren ersten Ladungen im Frühling auch ein erkleckliches Nebengeschäft mit selbst erhandelten Winterpelzen machen, die man dann im Peraine zu Neersand deutlich preiswerter erstehen kann als in Festum.)

Als Sitz eines Kronvogtes – vormals des Landmeisters vom Walsach – kommt der Stadt zwar durch ihre 'Reichsunmittelbarkeit' (ein im Bornland ausgesprochen relativer Begriff) eine gewisse politische Bedeutung zu, doch die eigentlichen Besonderheiten der Stadt sind die erwähnte Kriegerakademie, Magister Corolikus Schule der Beherr-

sung, eine der drei bornländischen Magierakademien, die auch als Nandus-Schule für die Bürger der Stadt fungiert, sowie die Halle der Therbuniten, deren Ordensmitglieder hier vornehmlich mit der Efferdbrüderschaft zusammenarbeiten und die Seemannssieche und kleinere Maladien kurieren sowie die seltenen Heilkräuter des Bornlandes und des Überwals sammeln.

Jenes wilde Land im Osten macht die Stadt zwar zu einem Flecken am Rande der Welt, bringt aber andererseits auch wieder abenteuerlustige Fremde – und damit Batzen – nach Neersand, und so mag man als Besucher neben Magier-Eleven und Kriegerzöglingen, Zimmerleuten und Töpferinnen auch Questadores, 'Ritter' vom Widderorden, selbsternannte Rieslandfahrer und allerlei buntes Volk mehr auf Märkten und in den Schänken antreffen.



Einzelne markante Örtlichkeiten

1. Der Strudel. Dem bedrohlichen Wirbel in der Flußmündung verdankt Neersand seinen Namen – und sonst nichts. Zusammen mit den ausgedehnten Sandbänken macht er die Einfahrt in den Hafen zu einem gefährlichen Unternehmen. Nur beim Wechsel der Gezeiten kommt die tückische Strömung für eine Stunde zum Erliegen. Der Neer treibt Schiffe auf die umliegenden Sandbänke. Seit Menschengedenken jedoch ist kein Schiffer im Strudel ertrunken, andererseits ist von den mutigen Tauchern, die den Fluten ihre Schätze entreißen wollten, kein einziger zurückgekehrt. Dieser Tage hat Paisuma Laikis, die Festumer Meisterin der Brandung, ein über 400 Götterläufe altes Edikt bestätigt. Danach ist der Neer ein Sakrosanktum Efferds – er steht im Rang dem Allerheiligsten eines Tempels gleich, und es ist bei der Androhung des Kirchenbanns verboten, in ihn hinabzutauchen.

2. Hafen und Werft. Im kleinen, betriebsamen Hafen zeigt sich, daß die Stadt nicht nur unter den natürlichen Gegebenheiten zu leiden hat, sondern auch unter der erdrückenden Macht der Schwesterstadt. Neersand ist dem Adelsmarschall untertan, doch die Herrscher haben stets ein offenes Ohr für die Festumer Kaufleute. So unterliegt manche wertvolle Ware, von der Kartoffel bis zum Bjaldorner Waldschrat, dem Festumer Sechandelsmonopol. Ähnliches gilt für die Werft: Hier darf kein Schiff mit mehr als einem Mast vom Stapel laufen. Das Gesetz wird seit neuestem wortgetreu befolgt: In den letzten Jahren haben vier fast fertige Holken die Werft verlassen – nur zwei der drei Masten wurden erst in anderen Häfen eingesetzt.

Das Hafenviertel wird häufig von allerlei Gelichter aus dem ganzen Bornland (wie auch von der ganzen aventurischen Ostküste) frequentiert, von dem so mancher zwar eine phexehrliche Streunerseele sein mag, viele aber wohl als menschliches Treibgut jede noch so schäbige Aufgabe anzunehmen bereit sind.

3. Gildenhause der Schiffer. Wie in anderen Hafenstädten auch wollen Flußschiffer und Seeschiffer eigentlich nichts miteinander zu tun haben. Aber sie sind Bornländer und wissen einige gesparte Batzen höher zu schätzen als überflüssigen Stolz. So teilen sich Birkja Gren-

¹ Der trotz aller Bemühungen kaum sandfrei zu haltende Hafen hat in Verbindung mit dem Stadtwappen dazu geführt, daß unter Seeleuten der Scherz geht, die Neersander trügen ihren einzigen guten Hafen im Wappen ...



now von den Flußschiffen und Seeschiffer Borka Jaktonow seit zwanzig Götterläufen ein Gebäude – und haben in der ganzen Zeit vielleicht ein Dutzend Worte miteinander gewechselt.

4. Markt. Hier, wo sich zweimal wöchentlich die Bauern der Umgebung einfinden, stehen sich zwei Häuser unversöhnlich gegenüber. Im Osten findet sich der aus schwarzem Marmor errichtete Sitz der Kronvögtin Tjeika von Notmark, der ehemaligen Adelsmarschallin, die im Namen ihrer Nachfolgerin über Neersand befiehlt, im Westen das Rathaus aus Backsteinen, in dem die junge Bürgermeisterin Prenjascha Törvinnen starrköpfig die Interessen der Zünfte und Gilden (Töpfer, Kürschner, Schiffszimmerleute, Lotsen, Händler und einiger kleinerer Handwerker) verfolgt. Beim Rathaus zweifle der Betrachter nicht an seinen Augen: Das Dach ist tatsächlich schief, dank einem unfähigen Baumeister ist der Südgiebel einen halben Schritt höher als der nördliche.

5. Nordlandbank. Ursprünglich sollte die Bank in dem Haus im Nordosten des Marktes ihre Niederlassung eröffnen. Gerade noch rechtzeitig bemerkte man, daß man als Nachbar der Markvögtin alle Händler Neersands gegen sich gehabt hätte. Statt dessen kaufte man dem Grafen von Lobbin eines seiner beiden Anwesen ab – und ist nun, was niemand weiß, 'dank' der nunmehrigen 'Insellage' des Bornlands annähernd *bancarotta*.

6. Efferdtempel. In einer ehemaligen Lagerhalle ist der Tempel des Meerestgottes untergebracht. Durch Holzverkleidungen und eine farbenprächige Bemalung hat man versucht, dem Gebäude das Aussehen eines Schiffes zu geben, dessen Bug auf den Mittelpunkt des Strudels weist. Sonderlich echt wirkt das Ergebnis nicht, wie auch der junge Tempelvorsteher Jesidoro de Sylphur aus dem tiefen Süden unumwunden eingesteht.

Im Inneren findet man eine steinerne, zwei Schritt hohe Delphinstatue, die durch einen stetig aus dem Blasloch des Delphins darüberfließenden Wasserstrom einen feuchten Glanz erhält. Alle Wände, Stützbalken und ein großer Teil des Fußbodens sind bedeckt mit den Opfergaben dankbarer Seeleute, von der rührenden Schnitzerei bis zum veritablen Seeschlangenzahn. Manches davon mag gar aus dem Riesland stammen, und es sind auch schon unversehens einige Dinge aufgetaucht, die man im Strudel verloren glaubte.

7. Peraine-Tempel. Im Norden der Stadt, weitab von den Ausdüstungen des Hafens, liegt an einem alten Walsachnußhain – warum die Straße 'Ulmengasse' heißt, vermag kein Neersander zu erklären – ein flaches, ausgedehntes Holzgebäude, das den Peraine-Tempel und das Therbunitenspital beherbergt. Der wohlbeleibte Tempelvorsteher Ertzel Nagragski hat kaum Zeit für alltägliche Geschäfte, denn der Fünfzigjährige ist ohne Frage der beste Prothesenmacher weit und breit. Kriegerleute und Söldlingspersonen – und auch Diebsgesindel, das eine Hand eingebüßt hat, denn Ertzel erfüllt sein Gelübde jedem gegenüber – von Norburg bis Vallusa kommen zu ihm, und der Tempel quillt über von ihren Opfergaben. Als Dankopfer dienen sie einige Zeit im Therbunitenspital nebenan, so daß der Sieche dort mitunter von recht sinistren Gestalten gepflegt wird.

8. Halle der Therbuniten. Wie zuvor erwähnt, haben die perainegefälligen Brüder und Schwestern des Hl. Therbun von Malkid nur selten mit Opfern von Krieg oder Pestilenz zu tun, so daß sie sich auf die Suche nach seltenen Kräutern begeben können. Wer mit gehöriger Demut nachfragt, dem mag hier vielleicht gar ein ortskundiger Führer ins Überwals gestellt werden – die Therbuniten gehören zu den wenigen Besuchern der Widderhörner und ihrer Vorhügel, die von ihren Reisen regelmäßig zurückkehren ...

9. Kriegerakademie. In der alten theateritterlichen Burg mit dem

quadratischen Grundriß ist heute die *Rondragefällige und Theateritterliche Kriegerschule der Bornischen Lande zu Neersand* einquartiert. Knapp neunzig Eleven teilen sich das Gemäuer mit den acht Lehrern und zwei Dutzend Knechten und Mägden, die übrigens keinem einzelnen Adligen gehören, sondern dem bornischen Staat höchstselbst. Die Schüler sind nach Geschlechtern getrennt in je einem großen Schlafsaal untergebracht, selbst für die höchsten Adligen gibt es keine bevorzugte Behandlung. Die Räume der Lehrkräfte sind ebenso eher schlicht zu nennen; die hohe Ehre, hier zu unterrichten, spiegelt sich nicht in weltlichem Glanz (siehe auch gegenüberliegende Seite).

10. Auch der Rondratempel in der Burg ist nicht sonderlich prunkvoll. Sein einziger Schmuck ist das bunte Glasfenster in der Südwand, durch das die Sonne zur Stunde der Ronda das Tempelinnere in blutrotes Licht taucht. Das Fenster wurde nach erhalten gebliebenen Skizzen aus der Zeit des Theaterordens neu gefertigt und zeigt ruhmreiche Taten der Göttin (so den göttinnengeschenkten Sieg über die Goblins bei Wjassuula), doch will es Schwertschwester Rischanja von Harden (wie auch schon ihren Vorgängern) nicht gelingen, die Bilder den Texten des Rondrariums zuzuordnen, denn häufig widerspricht ein Detail der Darstellung den Angaben des heiligen Buches.

11. Magister Corollkus Schule der Beherrschung, die Neersander Magierakademie, ist etwa zwei Meilen nördlich der Stadt in einem Gutshof an der Walsachstraße untergebracht. Mehr zu dieser Schule finden Sie in der *Magie des Schwarzen Auges* in der Box *Götter, Magier und Geweihte* auf Seite 93f.

12. Lotsenhaus. Die unumstritten wichtigste Gilde Neersands (Gildenmeister Hanjow Noschko ist einer der mächtigsten Männer der Stadt) hat hier ihren Sitz, und die prächtigen Schnitzereien am Giebel des Gebäudes zeugen ebenso davon wie die mit Geschenken aus aller Herren Länder geschmückte Versammlungshalle im Erdgeschoß.

13. Haus der Efferdbrüder. Auch in Neersand steht dieser wohlthätige Verein den Seeleuten oder deren armen Hinterbliebenen hilfreich zur Seite. Daneben bemüht sich Schwester Peldoscha Masoff redlich, Wagemutigen oder Leichtsinrigen den Gedanken an eine Expedition ins Riesland auszureden.

14. Stadthaus Graf Lobbins von Jekdisit. Dem Grafen gehört – seinem Rang als Flachadligen entsprechend – ein gehöriges Stück Land bei Jekdisit, das man schwerlich in einer halben Stunde zu Fuß durchmessen kann. Verständlicherweise bevorzugen der Herr Graf und seine schöne Tochter das schmucke Stadthaus und überlassen das zwar wehrhafte, aber doch zugige und historische Gutshaus dem Verwalter und seiner großen Familie ...

15. Zum edlen Schiffer. Ein eher zweifelhaftes Etablissement, in dem sich vor allem heruntergekommene Seeleute einfinden, um mit ihren – durchweg erfundenen – Riesland-Geschichten zu prahlen. Wirtin Romja Sororkin will die gefährliche Reise schon fünfmal unternommen haben. Jahr um Jahr hängen neue begeisterte Zuhörer an ihren Lippen, die tapfer oder verzweifelt genug sind, diese Fahrt zu wagen, und Romja hat ein besonderes Talent, bei jedem Unentschlossenen die rechten Worte zu finden, um auch in ihm die Abenteuerlust zu wecken. Auch die Eleven der Kriegerakademie finden sich hier gerne ein, um ihre neuerworbenen Kenntnisse im Saufen und Raufen mit denen der 'Alteingesessenen' zu messen.

16. Residenz-Hotel. Einst (vor etwa 70 Jahren) 'residierte' hier in der Tat die Kronvögtin, aber vom Glanz jener Tage findet sich heutzutage nur noch die ein oder andere rondragefällige Schnitzerei sowie eine gemauerte, große Badstube (Q6/P7/S29).

17. Hotel Neersand. Dient vor allem Kapitänen und Steuerleuten als Unterkunft (Q5/P6/S26) und ist mit allerlei maritimen Mitbringseln



geschmückt. Im kleinen setzt sich der Konflikt zwischen Markvögtin und Rat auch unter den Bürgern fort: Das *Residenz* liegt nach Neersander Lesart eindeutig auf der markvögtlichen Seite des Platzes und wird deswegen von Händlern gemieden, das *Neersand* gegenüber ist dementsprechend für Adlige weniger empfehlenswert.

18. Haus Walsachblick. Eine Pension, die vor allem von den adligen Eltern der Akademiezöglinge frequentiert wird (Q6/P8/S25).

19. Schänke Widderhorn. Vormalig eine 'Füllhorn'-Schänke, jetzt ein vornehmlich von Matrosen frequentiertes Bordell mit wenig rahjagefälligem, schmierigem Kneipenbetrieb (Q4/P7/6 EZ, 4 DZ, wovon eigentlich nur letztere zum Schlafen gedacht sind).

20. Dünenschänke. Die am Westtor gelegene Taverne dient vor allem reisenden Krämern und Fuhrleuten als Unterkunft, auch wenn sie mit allerlei Strandräuber-Schmuck aufwarten kann. Gerüchte über eine dergestaltete Vergangenheit der Wirtsleute entbehren wahrscheinlich jedoch jeglicher Grundlage (Q4/P5/S16).

21. Kontor Torvinnen. Die reichsten Händler der Stadt – was jedoch nicht viel heißen mag – lebten bislang vom Weinhandel; meist waren es aranische, seltener einmal yaquirische Weine, die hier von Karracken auf Treidelboote umgeladen und bis nach Notmark verschifft wurden. Die von den Schergen des Dämonenmeisters betriebene Pirate-

rie in der Tobrischen See hat diesen Handel jedoch fast gänzlich zum Erliegen gebracht. Die junge Bürgermeisterin Neersands entstammt der Familie, deren Oberhaupt Prenjaschas Mutter Sirkka ist. Natürlich steht auch das Kontor, in dessen Ostflügel die Familie wohnt, auf der 'richtigen' Seite des Marktplatzes.

22. Stadthaus der Freifrau Bolenson von Elkenacker. Siehe den Kommentar zu **14**. Der Sohn der Gräfin ist jedoch bei weitem nicht so hübsch anzuschauen wie die Töchter des Grafen Lobbin.

23. Stadthaus der Grafen Sumowicz zu Plötzingen. Auch wenn die Plötzinger noch zum Flachadel gezählt werden, so verfügen sie doch über genügend Land und Leute, daß sie ihren Sitz in der Adelsversammlung nicht verhöckern müssen. Dazu mag auch der Holzhandel beitragen, der sich unter der jetzigen Gräfin Perajnia zu einem regelrechten zweiten Standbein der Familie entwickelt hat. Das schmucke Bürgerhaus am Walsachufer könnte daher auch einem begüterten Festumer gehören, würde nicht der Wappenschild über der Türe von einer ehrwürdigen Blutlinie zeugen.

24. Eispalast. Das fremdartigste Haus weit und breit hat eine anrührende Geschichte. Der alte Danjo Torvinnen, Prenjaschas Großonkel, hatte vor über sechzig Götterläufen von seinen Fahrten eine reizende Nivesin namens Kataja mitgebracht. Die beiden wollten heiraten, doch

Der Göttin weih' ich Schwert und Leben – Die Kriegerschule von Neersand

Einen klingenden Namen trägt die Schule: *Rondragefällige und Theateritterliche Kriegerschule der Bornischen Lande zu Neersand* heißt sie vollständig. Auch wenn die Berufung auf den Theaterorden nicht ganz korrekt ist – jener war längst erloschen, als die Schule vor zweihundert Jahren in die halbverfallene Ordensburg einzog –, ist man hier doch äußerst stolz auf die unbestreitbar lange Tradition.

Das klobige, quadratische Gebäude thront auf dem Hügel über der Stadt, von den Zinnen schweift der Blick des Besuchers ungehindert weit ins flache Land hinein. Nur im Osten drohen die Walberge, wo sich die jungen Kriegerinnen und Krieger meist das erste Mal bewähren müssen, wenn es gegen die wilden und unheimlichen Kreaturen des Überwals geht.

Auch abgesehen von solchen Expeditionen ist der Alltag in der Akademie anstrengend und das Leben hart. Neben den üblichen Unterweisungen im Schwenkampf lernen die Eleven auch den Umgang mit dem Zweihänder sowie mit Pfeil und Bogen, letzteres selbstverständlich nur zu firtungefälliger Jagd. Aber auch mit dem Bordorn wissen Abgänger der Akademie umzugehen, außerdem beherrschen sie auch die bornische Rauferei (mit der berühmten einzigen Regel "bis einer tot ist, aufgibt oder nicht mehr kann"). Diese mag zwar wenig rondragefällig sein, aber "ein Krieger, der einer Stallmagd unterliegt, nur weil sie all die bösen Finten kennt, ist keine Zierde für die Göttin". So behauptet es zumindest Posan von Neersand, der Leiter der Akademie.

Posan hat diesen Posten seit mehr als 25 Jahren inne; selbst Vorwürfe, er sei in alananischen Sklavenhandel verwickelt, konnten ihm nichts anhaben. Inzwischen aber neigen sich seine Tage doch dem Ende zu: Er zählt weit über sechzig Winter und fürchtet den Gedanken, die Göttin könnte ihn dereinst im Schlafe zu sich rufen. Deshalb führt er mit Freuden die regelmäßigen Expeditionen in die Walberge an, immer in der Erwartung, sich dort seinem letzten Gegner stellen zu dürfen.

Die übrigen Lehrkräfte sind grundsätzliche Kenner ihres jeweiligen Faches. Sie stammen ausnahmslos aus dem Bornland – den Krieger-

nachwuchs an dieser Schule von Fremden unterrichten zu lassen, hat die Adelsversammlung ausdrücklich untersagt. Darum sind die Lektionen in der Staatskunst und der Geschichte mitunter eher einseitig, und auch mit der Kenntnis fremder Sprachen hapert es.

Die knapp neunzig Eleven entstammen allesamt dem Adel. Seit Jahrzehnten hat kein noch so begabtes Kind bürgerlicher oder gar leibeigener Eltern die Schule durch die Großzügigkeit eines reichen Gönners besuchen können. Für sie bleibt nur die Akademie zu Festum, auf die man hier mit einiger Verachtung herabblickt. Daß der Adel unter sich bleibt, fördert gewiß den Standesdünkel und mag dazu beigetragen haben, daß die Kriegerakademie – anders als die Magierschule – in der Stadt mehr respektiert denn akzeptiert ist.

Dazu mag auch das Benchmen der Eleven an ihren freien Tagen beitragen. Johlende Gruppen machen die Stadt unsicher und suchen vor allem die Kneipen heim: "Der macht sich beim Saufen kein Barthaar naß", lästern die Neersander über die blutjungen Zechgesellen. Beschwerden über die während der Saufgelage angerichteten Schäden werden von der Akademieleitung nur sehr nachlässig verfolgt. Mit der Schule der Beherrschung schwelt seit deren Einrichtung ein beharrlicher Kleinkrieg, der die Eleven meist derart prägt, daß sie auch im späteren Leben der Magie mißtrauisch gegenüberstehen.

Trotz allem Gesagten sind die Abgänger der Kriegerschule die Stützen des bornischen Landes, dem sie alle Opfer zu bringen bereit sind.

Modifikationen der Talentstartwerte (anstelle der in **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab**, S. 61 genannten *Bornland-Modifikatoren*): Raufen +1, Boxen –1, Peitsche +1, Lanzenreiten –1, Schußwaffen +1, Reiten –1, Schleichen +1, Schwimmen +1, Tanzen –1, Zechen +1, Menschenkenntnis –1, Fährtensuche +1, Orientierung +1, Wildnisleben +1, Kriegskunst –1, Magiekunde –2, Sprachen kennen –2, Lederarbeiten +1



kurz vor dem Fest verließ sie ihn, weil sie ihre alte Heimat vermißte. Danjo war von Sehnsucht verzehrt und begann, sein Haus so herzurichten, daß es seiner Geliebten gefallen möge: Die Wände schmückten nun nivesische Jagdszenen, die Treppengeländer sind mit geschnitzten Ranken verziert, der verwilderte Garten ist bevölkert mit Tierstatuen, vom Dach hängen Eiszapfen aus Birkenholz herab. Jeder Fingerbreit des Hauses wurde so verziert, aber vergeblich: Kataja kam nie zurück. In der Nacht, in der das letzte Bild – eine nivesische Hochzeit – vollendet wurde, starb Danjo an gebrochenem Herzen. Und so steht das Haus seit zwanzig Jahren leer, höchstens treffen sich einmal Liebespaare heimlich in der Gartenlaube, die einer nivesischen Jurte nachempfunden ist.

Niederwals

Ebenfalls noch zu den Kronlanden des Adelsmarschalls gehört das Dorf Niederwals (um 200 Seelen) am östlichen Walsachufer, dessen Bewohner vom Verkauf ihrer Feldfrüchte nach Neersand und der Flußfischerei leben – und davon, ihre Dienste als 'Ortskundige' an all jene Hesindeverlassenen zu verkaufen, die sich ihren Weg in die Widderhörner bahnen wollen.

Zwar entfernt sich kein Niederwalser weiter als einen Tagesmarsch von seinem Heimatort, doch wissen sie alle sowohl von schrecklichen Ungeheuern wie auch von unermeßlichen Schätzen zu erzählen, die im Überwals lauern oder liegen sollen. Ob der Nachfrage der Questadores und Avesbrüder kann sich in dem kleinen Nest auch ein 'Ausstatter' für Reisebedarf halten.

Einen regelmäßigen Fährverkehr zwischen Neersand und Niederwals gibt es nicht, jedoch kann man sich von beiden Seiten des Flusses für einen Silbergroschen übersetzen lassen.

Meisterinformationen: Abenteuer in Neersand

—Ob der Neer nun eine Schatzkammer Efferds birgt oder den Kerker einer dämonischen Kreatur (das erwähnte Edikt stammt aus der Zeit der Magierkriege), wird wohl nicht zu ergründen sein. Allerdings sind auch die Schergen Borbarads am Strudel interessiert, so daß sie vielleicht schon in der Stadt ihr Unwesen treiben.

—Welches Geheimnis birgt das Fenster des Rondratempels? Mag sein, daß in den fehlerhaften Details Hinweise auf Hinterlassenschaften des Theaterordens versteckt sind.

—Der beharrliche Kleinkrieg zwischen Markvögtin und Rat besteht nicht aus feingesponnenen Intrigen nach liebfeldischer Art. Angesichts der Tatsache, daß schon die Wahl der Herberge für den nichtsahnenden Besucher Folgen hat, dürfte es dem Meister ein Leichtes sein, seine Helden in Sabotageakte im Hafen zu verwickeln – auf wessen Seite, sei dahingestellt.

—Natürlich lauern bei einer Fahrt ins Riesland viele Gefahren. Es ist ein Abenteuer ganz eigener Art, im Auftrag besorgter Eltern zu verhindern, daß der Sprößling die Reise antritt. Ist Romja Sotorkin eine Magiedilettantin, die mit einem unbewußten BANNBALADIN die Reiselust weckt, oder steckt sie mit al'anfanischen Sklavenhändlern unter einer Decke?

—Der gute Ruf Ertzel Nagragskis ist auch zu Mjesko Einhand, dem Walsachpiraten, vorgedrungen; er könnte danach trachten, den Geweihten zu entführen.

—Zu guter Letzt eignet sich Neersand als Heimat zweier Akademien vortrefflich für Abenteuer für Knappen oder Scholaren. Das kann darum gehen, den Eleven der anderen Schule Streiche zu spielen, es können aber auch – wenn sich eine gemischte Gruppe zusammengerauft hat – einige der oben genannten Ansätze sein.



Der Walsach

Der zweitgrößte Strom des Bornlands ist mit mehr als 400 Meilen schiffbarer Länge nur unwesentlich kürzer als der namensgebende Born, und doch viel unbekannter und mysteriöser, denn er besitzt nur ein Ufer: Auf der anderen Seite ist die bekannte Welt zu Ende (daß Notmark am östlichen Ufer liegt, stört dabei die Wenigsten). Der alte elfische Name *valsa aha*, 'Bewahregut-Fluß', deutet darauf hin, daß er schon in elfischen Zeiten als Grenzfluß – gegen die Schrecken des Ehernen Schwerts, den Nagrach oder die allzu wilde Magie der Walberge – gesehen wurde.

Der Walsach entspringt am Ostrand der nach ihm benannten Nordwalser Höhen und schlängelt sich durch die südlichen Ausläufer des Nornja. Nominell gilt er hier als Nordgrenze des Bornlands, doch nicht nur die jüngsten Ereignisse haben diese Grenzziehung zu einer rein akademischen Frage gemacht. Bei Notmark vereinigt sich der Walsach mit zwei kleineren Flüssen und wendet sich scharf gen Süden und ist auch, zumindest mit flachgehenden Flußbooten, ab hier schiffbar. (Kleinere Holzflöße aus dem Nornja finden auch stromaufwärts von Notmark noch genügend Fahrwassertiefe, sie werden jedoch erst bei der Stadt zu großen Verbänden zusammengestellt und gebunden.)

Die wichtigsten Nebenflüsse des Walsach sind der *Nagrach*, die *Brinna* und der *Hursach*, wobei Nagrach und Hursach als Piraten-Schlupfwinkel berüchtigt sind und dementsprechend gemieden werden, während die Brinna (mit all ihren kleinen Nebenflüssen) so etwas wie die Lebensader Sewerriens darstellt. Mit dem Nagrach wird ob seines Namens auch so manche finstere Legende verbunden (siehe Seite 103), und in der Tat führt dieser Fluß direkt in Regionen am Fuße des Ehernen Schwerts, in denen nicht nur die Wesen des Überwals umgehen. Und die Pelztierjäger- und Goldgräbersiedlung Nagrakoje ist auch nicht gerade für ihre Gastfreundlichkeit gerühmt ...

Der Hursach dagegen ist einer der Orte, wo sich die Biestinger, die sprechenden Tierwesen aus dem Überwals, ohne Scheu dem Menschen zeigen, und es heißt, daß die Quellschlöhle des Flusses ein direkter Zugang in das Feenreich sein soll.

Allen östlichen Nebenflüssen ist gemein, daß sie, ob der extremen Hochwasser im Frühjahr, wenn die Schneeschmelze aus dem Ehernen Schwert Felsblöcke von Wagengröße mit sich reißt, in breiten, kaum bewachsenen Schotterbetten fließen und keine Besiedlung in ihrer Nähe dulden – kein Menschengedörs, keine Biberburg, ja nicht einmal Wälder können sich hier ansiedeln, einzig Brennesseln und Ogerbeerenranken wagen sich im Sommer bis zum Ufer vor.

Der Walsach selbst ist – spätestens ab Brinbaum – deutlich friedlicher. In den feuchten Stromauen gedeihen Röhricht und mannshohe Gräser verschiedener Art, halten Trauerweiden und Birken einsame Wacht auf kleinen Anhöhen, ja, selbst der seltene Wasserrauch ist, neben vielen anderen Sommerblumen, Farnen und Heilpflanzen, hier zu finden.

Daß der Walsach so 'gemütlich' einherfließt, bringt aber auch mit sich, daß er im Winter – zumindest von Mitte Hesinde bis Mitte Phex – mit einem dicken Eispanzer bedeckt ist. Dies heißt nun aber nicht, daß er dann seine Rolle als wichtige Verkehrsader einbüßen würde, denn in den Wintermonden herrscht genauso reger Verkehr wie im Sommer – nur, daß er in Firuns Jahreszeit mit Hundeschlitten und Kaleschkas stattfindet. (Ein weiterer Nachteil der gemächlichen Strömung sind die in Travia und Boron, Phex und Peraine häufigen Früh-

nebel, die bisweilen so dicht sind, daß sich kein Schiffe auf den Weg stromabwärts traut.)

Nachdem er, beiderseits von alten und neuen Burgen bewacht, die Hügel des Festenlandes auf der einen und die Steilhänge der Walberge auf der anderen Seite passiert hat, weitet sich etwa 10 Meilen vor Neersand das Tal des Flusses auf und gibt den Blick auf eine weite Auenlandschaft und das Perlenmeer am Horizont frei.

Wie eingangs erwähnt, ist der Walsach neben dem Born die zweite Lebensader des Bornlands, da die meisten Straßen diese Bezeichnung nicht verdienen. So findet auf dem Fluß fast der gesamte Verkehr zwischen Notmark und Neersand statt, so dicht, daß man in den Sommermonden an einem beliebigen Ort jede halbe Stunde ein Schiff oder Floß passieren sehen kann.

Die übliche Art der Schifffahrt auf dem Walsach ist das Treideln flacher Lastkähne, die stromaufwärts von zwei bis zwölf Ochsen (selten einmal Pferden) geschleppt und stromabwärts gestakt werden. Die Kähne werden meist von kompletten alteingesessenen Schiffersfamilien bemannt, die jeden Schritt des Flußlaufs wie ihre Westentasche kennen und die in ihrer mangelnden Redseligkeit eine ernste Konkurrenz für die Flößer darstellen. Eine Ausnahme bilden die wenigen Norbardsippen, die sich der Treidelfahrt verschrieben haben, die aber von den wenigsten 'Walsachskis' als den Ihren zugehörig betrachtet werden. Die meisten Kähne sind für den Transport von Waren ausgelegt, besitzen aber neben der Familienhütte meist auch ein kleines Gästequartier für zahlende Passagiere. Ganz nebenbei: Auf dem Walsach herrscht – im Gegensatz zu fast allen anderen Flüssen Aventuriens – Linksverkehr, da kaum ein Schiffer so wagemutig wäre, seine kostbaren Zugtiere durch das Überwals laufen zu lassen, Widderorden hin oder her ...

Segelschiffe sind auf dem Walsach eher selten, da die meisten Winde aus nördlichen Richtungen, also der geplanten Fahrt entgegen, wehen, und die meisten Segler einen so hohen Tiefgang aufweisen, daß sie im besten Falle bis Walserwacht kämen. Ruderschiffe mit Hilfssegel, seien sie von der Bauart einer Bireme oder einer Otta ähnlich, findet man jedoch deutlich häufiger, sind diese Schiffe doch um ein Vielfaches schneller als ein Treidelkahn.

Die dritte Fortbewegungsart – mit dem Strom, versteht sich – ist das Triften, die Flößerei. Die Holzflöße sind hier deutlich größer (und schwerer zu manövrieren) als auf dem Born, und auf den Leitflößen werden häufig Baugestein oder Eisenerz mitgeführt – beides nicht unbedingt Waren, die die Walsachpiraten zu einem Überfall locken würden, zumal die Flößer auch für ihre Raulust, ihre Körperkraft und ihre langen Bootshaken berühmt-berüchtigt sind.

Die Walsachpiraten

»Hör gut zu, ich sag dir das kein zweites Mal. Bei mir im Wald kannst du nicht bleiben. Irgendwann würden die Büttel der alten Warzensau dich hier finden, und dann geht's uns beiden an den Kragen. Ich habe keine Lust, deinetwegen auf dem Scheiterhaufen zu enden. Die Warzen? Nein, von mir hat Uriel die Dinger nicht, aber ich geb ihm gerne noch welche dazu. Also, du marschierst morgen früh weiter, immer nach Süden. Nicht zu nah am Fluß! Wenn du dich'n bißchen beeilst, bist du in drei Tagen in Walserwacht.

Die Leute da können Uriel genauso wenig ausstehen wie wir, und sie sind nicht so nah an ihm dran, die Glücklichen. Vor dem Firungeweiheten mußt



du dich in acht nehmen. Ich glaub zwar, daß er auch nichts von der Wurze hält, aber der kann einem ganz schön Angst einjagen mit seinen Wolfsaugen. In Wälschwacht gehst du zu Galjan Ouwensen, das ist der Wirt vom Schwarzenwein. Sprich's einmal vor dich hin, und du siehst schon, warum's so heißt. Sag ihm, Jassla schickt dich, dann hilft er dir weiter. Auf dem Wälsdrachen können sie immer kräftige junge Leute brauchen ...»

—Ratschlag einer Hexe aus der Krepelower Gegend an die entflohene Leibeigene Sulja

Die Flußpiraten auf dem Walsach sind schon seit Jahrzehnten Stoff für Sagen und Legenden. Von den Adligen verflucht, von den Händlern verwünscht, sind sie für unzählige Leibeigene die Verkörperung eines Traums von Freiheit. Gerade die sewerischen Hörigen, die nie eine der freien Städte erreichen könnten, gehen meist 'über den Walsach' und schließen sich den Piraten an.

Doch der Glanz ist verblaßt, die Verlockung schwindet. Die großen Banden, die vor zwanzig Götterläufen den Strom beherrschten, sind zerschlagen. Kees ter Spoorke, der eine kleine Flotte von vier Schiffen mit straffer Hand zu führen wußte, ist vor fünfzehn Jahren den Tod eines Flußschiffers gestorben: Als geflößte Bäume gegen sein Schiff prallten, ging er über Bord und wurde von den mächtigen Stämmen zerschmettert. Keiner seiner Leute erwies sich als hart und fähig genug, die Bande zusammenzuhalten, und so machten bald die vier Besatzungen jede für sich weiter. Seit der Widderorden gestiftet wurde, sind zwei Schiffe versenkt worden, ihre Mannschaften gerichtet. Die verbliebenen Schiffe, die *Flußhecht* und die *Toter Joos*, machen noch immer den Walsach zwischen Salsweiler und Trallsky unsicher, doch weniger dreist als noch zu ter Spoorkes Zeiten. Zu sehr fürchten die neuen Kapitäne, Frinja Laikis und Olko ter Bratten, die Flußpatrouillen der Krieger vom Widderorden. Inzwischen ziehen die Banden heimliche Diebstähle auf Schiffen vor, die zur Nacht an einem Anlegesteg festgemacht haben, denn dort ist am wenigsten Gegenwehr zu überwinden.

Auch die andere große Bande, die der *Flußdämonen*, existiert nicht mehr. Vor Jahren säte das spurlose Verschwinden der Kapitänin Marbodias Mißtrauen zwischen den beiden anderen. Aber einen Mord konnten sich Rangnid Thorkillsdotter und Mjesko Einhand gegenseitig nie beweisen. Marbodias Nachfolgerin wurde ihre Steuerfrau Sewjescha, wie Mjesko eine entflohene Leibeigene Uriels von Notmark. Zu dritt setzten sie ihr schändliches Handwerk fort, zumal die unliebsame Konkurrenz von ter Spoorkes 'Hechtbande' nicht länger störte. Dies aber änderte sich im Herbst des Jahres 1019. Der Walsach hatte zuzufrieren begonnen, und die Bande bereitete sich auf ihr Winterlager vor, als ein schwarzgekleideter Mann in ihrem Schlupfwinkel erschien – niemand wußte, wie er hergekommen war. Er bot den Kapitänen an, in seine Dienste zu treten, um „ein Eisreich zu schaffen und gemeinsam den Norden zu beherrschen“. Mjesko nahm das Angebot ohne Zögern an; zu verlockend erschien ihm die Möglichkeit, sich endlich an seinem Erzfeind Graf Uriel von Notmark zu rächen – durch eine grausame Strafe hatte Mjesko einst seine rechte Hand verloren. Rangnid war mißtrauisch; die Thorwalerin wollte eine 'ehrliche Piratin' sein. Am nächsten Tag verließ sie mit der Mannschaft ihres *Wälsdrachen* das gemeinsame Lager und errichtete bald darauf einen neuen Unterschlupf am Hursach. Sewjescha war hin- und hergerissen: einerseits die Aussicht auf Rache am verhaßten Grafen, andererseits ein tiefes Mißtrauen gegenüber dem Angebot des dubiosen schwarzgekleideten. Sie erbat sich eine Woche Bedenkzeit und entschloß sich dann, mit ihren Leuten Rangnid zu folgen – seitdem hat niemand mehr von ihr und ihrem schwarzen Schiff gehört.

Rangnid hat noch ihre Unabhängigkeit und ihren Seelenfrieden wahren können. Knapp vierzig Gefolgsleute, von denen vielleicht dreißig noch kampfbereit sind, haben mit der Thorwalerin das neue Lager aufgebaut. Es befindet sich etwa zehn Meilen von der Mündung des Hursach entfernt, gut verborgen zwischen den letzten bewaldeten Ausläufern der Walberge. Nur mit viel Glück hat die Bande den ersten Winter überstanden. Seither zieht sie wieder auf Raubfahrten aus, allerdings kaum einmal noch walsachaufwärts.

Die Piratin trägt den Beinamen 'Wanderer', vermutlich wegen ihrer massigen, aber muskulösen Gestalt, die von keinem Pferd getragen werden könnte. Sie ist nun schon über vierzig Winter alt und hat ihr halbes Leben in dem einsamen, unwirtlichen Landstrich am Oberlauf des Walsach verbracht, aber noch immer strotzt sie vor Gesundheit. Die Pläne, irgendwann nach Thorwal zurückzukehren und sich ihren rechtmäßigen Besitz anzueignen, hat sie noch längst nicht aufgegeben.

Seit dem Bruch mit Mjesko Einhand, dessen unversöhnlicher Zorn manchmal sogar ihr übertrieben erschien, hat sie begonnen, ihre Mannschaft auf althergebrachte Weise wie eine thorwalsche Otta zu führen. Sie ahnt, daß die Bande noch viel mehr als früher auf engen Zusammenhalt und blindes Vertrauen angewiesen ist, denn nun steht sie vor einem scheinbar unbezwingbaren Gegner. Sie ist kurz davor, sich mit dem Widderorden zu verbünden, um gemeinsam gegen diese Bedrohung vorzugehen. Es ist gut möglich, daß ihr in diesem Falle die neue Adelsmarschallin Thesia eine Amnestie gewährt.

Mjesko hingegen war von grimmiger Freude erfüllt – nach so langen Jahren bot sich ihm endlich die Gelegenheit zur Rache. Trotz seiner vielen Versuche war es ihm niemals gelungen, Graf Uriel wirklich einmal schwer zu schaden, selbst als ihm damals dessen künftiger Schwiegersohn Stane ter Siveling in die Hände fiel. Nun schmiedete er Pläne, die geballte Macht seines neuen Verbündeten gegen den Notmärker einzusetzen. Wer mag sich seine bittere Enttäuschung, sein unbändiges Entsetzen vorstellen, als er bald darauf erfuhr, daß er sich in seinem Haß derselben Macht unterworfen hatte, der auch sein Erzfeind diente!

Er spielte mit dem Gedanken, den Pakt aufzukündigen. Im selben Augenblick verspürte er den inneren, keinen Widerspruch dulden den Befehl, den mörderischen Haken an seiner rechten Hand in den Körper seines Steuermannes Danow zu schlagen. Danow, sein einziger wirklicher Vertrauter, starb unter entsetzlichen Qualen – und Mjesko fühlte bei jedem einzelnen Pulsschlag diese Schmerzen mit. Er wußte, daß dies die letzte Warnung für ihn war. Seitdem scheint der Kapitän der *Rache* um Jahre gealtert zu sein. Haß und Zorn, einstmals der stete Antrieb seines Daseins, sind einer tiefen Verbitterung über diesen grausamen Scherz des Schicksals und ständigen, fruchtlosen Grübeleien über diese Strafe der Götter gewichen.

Eine Zeitlang hat er sich mit Todesverachtung in Gefechte gestürzt, in der Hoffnung, dieses schändliche Dasein wenigstens durch einen ehrenhaften Tod beenden zu können. Doch auch das hat er aufgegeben, zu oft fochten an seiner Seite diejenigen, die er selbst vorher erschlagen hatte. Widerwillig kämpft er mit seinen Leuten auf der Seite Borbarads und kann ihm nicht entfliehen. Er weiß, was ihm und seiner Besatzung bevorstehen würde, wenn sie sich dem Befehl des Dämonenmeisters widersetzen wollten.

Mehr als einmal hat er schon daran gedacht, seinem Leben selbst ein Ende zu setzen, doch auch das wäre nicht die Erlösung ...

Mjesko steckt in einer Falle, aus der es kein Entrinnen gibt – und am meisten martert ihn das Wissen, daß er aus freien Stücken hingegegangen ist.



Das Überwals

„... Des Abends aber erzählte, wenn das Tagwerk auf dem Treschahof getan war und wir Tür und Tor zusperrten, die unheimlichen Kreaturen und Geister aus Wald und Bergen aussperrten und ein großes Feuer im Kamin der Wohnstube entfachten, um das sich der ganze Hof versammelte, des Abends also erzählte das Mütterchen Laschkajeff, wenn es uns besuchen kam, düstere Mären Geschichten aus den wilden Walbergen. Dann saß sie mit geschlossenen Augen im Schaukelstuhl aus Walnußholz, dessen Holme beim Schaukeln leise knarrten, hatte den Kopf an die hohe, geschwungene Rücklehne gelehnt, das von roten und grauen Locken umrahmte Gesicht vom zuckenden Feuer beschienen – ein Gesicht, dessen Augen mich immer beunruhigt hatten: Sie waren goldgelb, wie Trollbirnengebrannter, wie der Bernstein von der Küste – und sie sah mich mit diesen Augen immer so seltsam an, daß es einem unheimlich wurde, daß man zu denken kam, ihre Geschichten seien doch nicht einfach nur Geschichten, sondern wirklich und wahr, und sie eine von den Ungeheuern, Wolfsfrauen oder Hexen, von denen sie immer berichtete. Ihre Beine war stets bedeckt von einer abgewetzten, fadenscheinigen Nivesendecke, die sie niemals ablegte, die aber gegen die klirrende Kälte kaum mehr helfen mochte – und so legten wir Kinder immer gut Holz auf, wenn das Mütterchen uns besuchte, damit es ihm nicht zu kalt wurde und es weiterzählen mochte.

Das Mütterchen berichtete von fremdartigen Kreaturen, die bocksbeinig und ziegengehörnt waren, und doch wie Männer auf zwei Beinen liefen und die Hexen der wilden Berge jagten, um namenlose Dinge mit ihnen zu tun. Sie erzählte von den schönen Vilay, Baumnympfen, gewoben aus Mondlicht, die klagten und weinten und schließlich starben, wenn man ihre Geliebten, das lebende Holz der Walnußbäume, mit eisernen Äxten schlug. Das Mütterchen wob uns ein in die Fäden der Vergangenheit, wenn man ihr glauben wollte, in der sie selbst dort, in den hohen Bergen, Einhörnern begegnet sein wollte, und seltsamen Kreaturen – manchmal halb Pferd, halb Greif; manches Mal Löwe und Skorpion, und ganz selten auch gefiederte Frauen von namenloser Bösartigkeit ...

Am liebsten aber hörten wir aber die Geschichten über die Hexen, die Töchter Satuaris, wie Mütterchen Laschkajeff zu sagen pflegte. Dann erzählte sie von wilden Frauen, die, den goldenen Feuerschein auf der nackten Haut, mit den Leuschje – den Widdermännern – unter dem Vollmond tanzten, die schreckliche Kreaturen aus ihrem sich windenden Feuer lockten, um mit ihnen zu buhlen; sie berichtete von lachenden, leidenschaftlichen Gesichtern von fast überderischer Schönheit, von Augen, die die Tiere lockten und die Männer, die sich ihrem Tanzplatz unbedacht oder übermüht näherten, zu ihren wollüstigen Spielen zwangen, und von Menschen, die nie wieder vergessen konnten, was sie dort erlebt hatten. Wie durch einen Bann, der auf ihr lag, endeten selbst die Mären, die fröhlich begannen und von lustigen und schönen Dingen berichteten, schließlich doch in trübseligem Schweigen. Wir waren dann allesamt traurig, die ihr zugehört hatten, Sewjescha aber, die schönste und jüngste von uns Geschwistern – sie war kaum zwölf Jahre alt, als sie verschwand – sah das Mütterchen immer an, als bürge ihre Geschichten einen ganz besonderen Schatz.

Sewjescha war eine Träumerin, die stundenlang in viele Decken eingewickelt unter der gespaltenen Eiche sitzen und in den Schnee starren konnte, ohne sich zu rühren, um uns anderen nachher ganz eigene Geschichten zu erzählen, von Schneeschraten, Kobolden aus Eis, Firunsbären – und Hexen. Von ihren Gesichtern erzählte sie, die sie ähnlich zu faszinieren schienen wie das Mütterchen Laschkajeff, von ihren Stimmen, die mit

dem Wind wisperten, und ihrem Geruch nach wildem Wein, Moos oder nach seltenen, teuren Düften.

So einfallsreich war Sewjescha in ihren Träumen, daß mir Angst und Bange wurde – ich wußte zwar, daß sie sich das alles nur ausdachte, aber sie berichtete von Dingen, von denen weder sie noch ich jemals im Leben etwas gehört hatten, von so heißen Gefühlen, daß ich dachte, von ihnen fortgespült zu werden. Denn wovon ihre Träume immer handelten, war ihre Sehnsucht nach diesen Frauen, die Sehnsucht danach, den Feuerschein auf ihrer bloßen Haut zu spüren, mit nackten Füßen im Schnee zu tanzen und gemeinsam mit den Schwestern die Luft das Zittern zu lehren. Was sie mit letzterem meinte, wußte ich nicht. Sie sagte es immer so selbstverständlich, als bedürfe es keiner Erläuterung, und so blieb es mir ungeklärt im Gedächtnis haften. Ich habe lange darüber nachgedacht, doch bevor ich sie endlich fragen konnte, war sie verschwunden. Das Väterchen Treschamkin, der Großbauer, auf dessen Hof wir wohnten, meinte, sie sei vermutlich mitten in der Nacht hinausgelaufen, in den wilden Schneesturm, der damals im Efferd schon tobte, und sei sicherlich einen Hang hinunter zu Tode gestürzt, so madasüchtig, wie sie gewesen sei.

Ich habe Sewjescha sehr geliebt, sie war so zart und doch so stark in ihrem Willen. Jedes Jahr, wenn sich der Tag ihres Verschwindens jährte, habe ich unter der gespaltenen Eiche gesessen, dort, wo sie uns immer von ihren Träumen berichtet hatte, und habe wie sie in den stürmischen Schnee gestarrt. Und einmal – es war die Nacht, bevor ich mit meinem Bräutigam Bosjew vom Treschahof wegzog – vernahm ich Sewjeschas Lachen, fröhlich und ausgelassen wie nie zuvor, und mit ihrem Lachen klangen viele glockenhelle Frauenstimmen durch den wilden Sturm zu mir her. Als das Lachen verklungen war, sah ich Sewjeschas Antlitz. Nicht so, wie ich es damals, vor acht Jahren gesehen hatte, mit weichen, kindlichen Zügen, nein, ich sah es, wie es jetzt wohl mit Zwanzig aussehen mußte: ein helles, herzförmiges Gesicht, aus dem grüne Augen genauso eindringlich glühten wie die gelben des lange verstorbenen Mütterchens Laschkajeff, umrahmt von wilden, unbändigen roten Locken.

Als dieses Gesicht mich ansah, da wußte ich, daß Sewjescha sich nicht zu Tode gestürzt hatte, daß sie nicht madasüchtig in den Schnee hinausgerannt war. In jenem Moment wußte ich, daß meine Jescha bei ihren Schwestern war, zu denen sie gehörte und die sie als kleines Mädchen immer gesucht hatte, und daß sie nun glücklich war ...»

—aus den Erinnerungen der Yassula Tsaschnikoff, gegeben im Efferd 1016 BF zu Festum

Wild, karg, zerklüftet und nicht für Menschen gemacht, präsentieren sich die Walberge im Osten des Bornlands. Gut 200 Rechtheilen umfaßt allein dieser hohe Gebirgszug, mit den Widderhörnern weiter südlich aber erstreckt sich menschenfeindliche Berglandschaft über eine Fläche, die fast halb so groß ist wie das Bornland selbst. Mit kegel- und pyramidenförmigen Gipfeln, die weit über 6.000 Schritt hoch aufragen und die noch keines Menschen Fuß jemals betreten hat, bilden die Höhen ein Vorgebirge – ja, einen Vorboten – des Ehernen Schwerts, das sich im Nordosten anschließt. Begrenzt wird das Land, dessen am Walsach gelegene Auen und nebelverhangene Bergwälder auch als Überwals bekannt sind, gänzlich von Efferds Element: von der Tobrischen See und der Flammberger Bucht im Süden und Osten, vom Walsach im Westen und Norden, vom verfluchten Fluß, den man den Eisbringer nennt, im Norden. Einzig im Nordosten, wo sich Leuthans Huf, ein großer Tafelberg, über die Wolken erhebt und den



Übergang zum Ehernen Schwert markiert, finden sich die anderen fünf Elemente: Fels und Eis der majestätischen Berge, umtost vom ewigen Wind, himmelhoch steigende Lohen aus den Feuerbergen, an deren Füßen sich undurchdringliche Urwälder an die Bergflanken klammern.

Im Herzen der Walberge finden sich immer wieder hohe, aktive Vulkane, die das Erscheinungsbild der Landschaft ringsum durch Lavaergüsse und Ascheregen stetig wandeln. Auch Erdbeben und tiefe Erdspalten zeugen vom Walten Ingerimms, und von urtümlicher Gewalt und Pracht ist das Schauspiel, dessen wohl nur Delphine und Walbergwidder gewahr werden: den glühenden Fluß roter Lava in die Fluten des blauen Perlenmeers, dem kochenden Aufeinanderprallen zweier Urgewalten, der brodelnden, zischenden Gisch und dem langsamen, verlustreichen Sieg Efferds über das Element Ingerimms. In den zerklüfteten Bergen finden sich – schwer zugänglich und niemals in nennenswertem Umfang angetastet – wertvollster schwarzer Marmor, Kupfer, Eisen, Gold und Silber. Auch rosafarbener Granit und tiefschwarzer Basalt sind zu finden, Obsidian in großer Menge und vielen Farben, dazu Opale in tsagefälliger Vielfalt.

Besonderes Merkmal der Walberge aber sind wunderschöne, überdeutlich erscheinende Kristallhöhlen, in denen funkelnder Bergkristall vom Boden bis in weite Höhen wächst. Erwähnt sei noch der ebenfalls fast ausschließlich hier gefundene gelbe Diamant, der bisweilen als praiosheilig angesehen wird – doch sind die Schatzsucher, die hierher aufbrechen, meist nicht gewappnet gegen die schrecklichen Gefahren der Berge – von den Kreaturen einmal ganz abgesehen. So mag es nur einem äußerst erfahrenen Bergsteiger gelingen, auch nur zwanzig Meilen ins Herz des Gebirges einzudringen.

Über die Walberge braust bisweilen der Drachenodem südwärts, ein

unregelmäßig auftretender, aber stetiger starker Wind, der bisweilen Asche und Brandgeruch mit sich trägt und direkt aus den Nüstern Fuldigors kommen soll.

Dichtes Nadelgehölz – die Knorkiefer und die anmutige Weißtanne – ziert in den höheren Gebieten die Berghänge, in den niederen Regionen findet man den vorherrschenden Walnußbaum, Lärche, Birke und die bornische Rottföhre. Wilde Obstbäume und Beerenbüsche mögen dem arglosen Wanderer als Nahrung dienen, während der Schleimige Sumpfknöterich und die Shurinknolle der niederen Wälder eher unangetastet bleiben sollten. Der seltene Wasserrausch ist hier ebenso zu finden wie im Bornland, und manch einer mag auf die selbst hier seltene Atan-Kiefer treffen, die vermehrt im Ehernen Schwert vorkommt und in den Gebirgshöhen ab etwa 2.000 Schritt Höhe wächst und aus deren Rinde man das fiebersenkende Mittel Atanax gewinnt. Satuariensbusch und Ifirstreu, die schwarze Dämonenkralle und das goldene Hexentrutz, Praiosröschen und rosafarbene Gletscherzieme wachsen auch in höheren Lagen und gelten als Bestandteile für die diversen Tränke und Salben der Hexen.

Walbergschafe (die bisweilen eingefangen und über den Walsach gebracht werden, um dort die Herden aufzufrischen) und Walbergziegen, Steinböcke, Grimmbären und Sonnenluchse sind die typischen (größeren) Bewohner der Walberge, auch findet man hier auch den Grimwolf in großen Rudeln, je selbst Rauhwölfe kommen vor, doch das gefährlichste Raubtier der Berge mag wohl der riesige, wunderschöne Silberlöwe – trotz seines Namens ein Verwandter des Säbelzähntigers – sein.

Singschwan und Goldgans ziehen sich bisweilen zu den entlegenen Gebirgsseen zurück, und auch Rabe, Steineule sowie Gold- und Bergadler ziehen ihre Kreise über den schroffen Klippen.

Bewohner des Überwals

Schon in den ersten Jahren der Zeit der Theaterritter errichteten die Rittsfrauen und -männer eine Festenkette gegen die Schrecken der Walberge, Burgenpaare diessits und jenseits des sich an der Westseite des Gebirges entlangwindenden Walsach, doch heute liegen die Höfe und Dörfer, die sich im Schutz der Burgen gründeten, fast völlig ungeschützt, denn viele der Festen sind verfallen, aufgegeben, überwuchert. Niemals wurden ernstzunehmende Versuche unternommen, in die Walberge vorzudringen und sich dort anzusiedeln, allein im Überwals, den nebligen Flußniederungen jenseits von Schutz und Zivilisation des Bornlands, sind noch wenige Höfe und Weiler zu finden. Diese Ansiedlungen – von denen Oтра, Trescha und Erbarmen mit ihren jeweils etwa 100 Seelen noch die größten sind – leben meist ausschließlich von Fischfang und Bewirtung der getreidelten Flußkähne, die über eine längere Strecke hinweg an einem überwalsschen Steg anlegen müssen.

Weitab von den kleinen Posten für die Treidelkähne bietet das Überwals Unterschlupf für Flußräuber und geflohene Leibeigene, gesuchte Gesetzlose, finstere Schwarzmagier und Hexen. Besonders an Hursach- und Nagrachmündung haben die Piraten ihre gut verborgenen Verstecke, und in letzter Zeit sind ihre Attacken schlimmer, dafür aber seltener geworden.

Durch die Stiftung des 'Ordens vom Widder' hat der ehemalige Adelsmarschall Jucho von Dallenthin und Persanzig den Versuch unternommen, einen Anreiz zur Kartierung und Erforschung dieses weißen Fleckes einer jeden Landkarte zu bieten – ein Unterfangen, das wohl zum Scheitern verdammt ist, da nur wenige Recken, die sich

wagemutig in die Berge trauen, auch jemals wiederkommen, um davon Zeugnis ablegen zu können. Was die Kriegerinnen und Kartographen des Ordens ausrichten können, beschränkt sich, wie gehabt, auf die Walsachauen und das 'nähere' Überwals. Nur wenige Einsiedler haben gelernt, mit den Bergen zu leben.

Weit mehr als das Ordensband des Widderordens lockt viele Menschen Seweriens und des Festenlandes die Aussicht, ihr eigener Herr sein zu dürfen, denn kein Bronnjar – vom Herrn der Arlinsburg einmal abgesehen, der aber nur wenige Rechtmeilen Land sein eigen nennt, und vom Grafen von Erbarmen, der aber westlich des Walsach residiert und sich einen Gehörnten um seine jenseitigen 'Untertanen' schert – herrscht über das Überwals, und mag die Ernte auch noch so karg, die Ziegen noch so dürr und klapprig sein, sie gehören doch jenen, die das Land bewirtschaften. So sind die Freibauern des Überwals zwar nicht stark an Zahl, doch unabhängig und kämpferisch, oft gemein mit den Biestingern und einem Handel mit den Flußpiraten so wenig abgeneigt wie einem mit den Treidelschiffen, und sie fürchten keinen Zehntmann, sondern nur die Drachen und Mantikore, Hippogriffen und Satuariastöchter.

Die Hexen des Nordens treffen nur zur Efferdnacht in den Walbergen zusammen, eingedenk der Verwandlung Levthans in einen Widder, die Satuarie über ihn warf, nachdem er sie mit Zauberbesseln gebunden und gegen ihren Willen geschändet hatte. Wie Satuarie diesen Fluch auch bereute, da sie sich zu ihm hingezogen fühlte, sie konnte die Widdergestalt nicht von ihm nehmen. Und ebenso wie ihre schöne Göttin suchten die Hexen seine Nähe, rufen ihn, da sie seine Macht



suchen, doch gleichzeitig fürchten sie ihn und seine Kreaturen, die Levschije. In den Efferdnächten aber mag es den Hexen vergönnt sein, daß Levthan ihnen erscheint und eine von ihnen zu seiner Gefährtin wählt ...

In verborgenen Tälern sollen auch noch einige menschenähnliche Wesen leben, von denen aber nur Gerüchte an die Ohren der Menschen dringen: Von Wilden Zwergen ist die Rede, die nur in ihre Bär-

te gekleidet einhergehen und Angrosch als Sonnenschöpfer verehren, von Affenmenschen, die keine Sprache außer Grunzlauten verstehen, allerlei giftige Beeren und Wurzeln verspeisen und die Walbergwidder mit schierer Körperkraft erwürgen, ja sogar von geflüchteten Goblins (Geflohen zur Zeit des Untergangs ihres großen Reiches), die von einem Kriegskönig und einer Schamanin beherrscht werden und deren Burgen vor Edelsteinen nur so überquellen sollen.

Die Festen gegen das Überwals

»Hiermit geben Wir, Jucho von Dallenthin und Persanzig, von der guten Götter Gnaden Adelsmarschall des Stolzen Landes an Born und Walsach, folgendes Unserem Volke kund:



Ad 1: Mit dem fünfzehnten Tag des Rondramondes des Jahres 1008 sei ein rondragefülliger Orden gestiftet. Ihm werden die Burgen zu Otra, Trescha und Trallsky zu Lehen gegeben, ferner der Wehrturm zu Wälschwacht. Er habe seinen Sitz zu Niederwals. Sein Meister wird auf zwölf Götterläufe bestimmt durch den Adelsmarschall.

Ad 2: Die Mitglieder des Ordens widmen sich dem rondragefülligen Kampfe gegen die Kreaturen der wilden Walberge sowie der hesindegefülligen Erforschung selbiger Gebiete. Mitglied kann jede wackre Kriegerfrau und jeder tapfere Kriegermann von bornischem Adel sein. Wer zu Neersand oder zu Festum seinen Kriegerbrief erhalten hat, diene das folgende Jahr in einer Burg des Ordens.

Ad 3: Kein Untertan möge ohne die Gestattung des Ordensmeisters in die wilden Walberge vordringen.

Ad 4: Wer Tapferkeit im Kampfe zeigt oder neue Kunde von den Walbergen bringt, mag mit dem Orden vom Widder bezeichnet werden. Selbiger sei ein Widderhorn, gefertigt aus einer Unze lauterem Silbers. Wer große Tapferkeit im Kampfe zeigt, mag mit dem Großen Orden vom Widder bezeichnet werden. Selbiger sei ein Widderhorn, kunstvoll gefertigt aus vierzig Skrupeln lauterem Silbers. Wer größte Tapferkeit im Kampfe zeigt, dem sei die Stätte seiner Heldentat zu Lehen gegeben.

Ad 5: Als Wappen sei dem Orden der silberne Widder auf roten Grund verliehen. Der Orden trage den vollen Namen „Göttergefülliger Orden vom Starken Widder zur Befriedung und Erkundung der wilden Walgebirge, gestiftet von Seiner Hoheit und Adelsmarschall Herzog Jucho von Dallenthin und Persanzig“. Er sei Widderorden genannt.

Gegeben zu Festum am 9. Praioslauf des Firunmondes im 1007. Jahre seit dem Falle Bosparans.

Adelsmarschall Jucho, selbst kein rondragefülliger Recke, versuchte, sich kriegerisch zu geben – kein Wunder, hatte sich als Gegenkandidatin zur bevorstehenden Wahl des Marschalls niemand Geringeres angekündigt als Thesia von Ilmenstein. Die Schöne Gräfin überzog dann auch die Pläne mit ihrem bekannt beißenden Spott. Der Stiftungsurkunde vom Tag nach Juchos Wiederwahl merkt man an, daß sie eher von einem Kaufmann stammt als von einem Ritter. So wird das bornische Staatssäckel nicht über Gebühr belastet, besonders was den Lohn für wackere Streiter betrifft.

Trotz alldem hat der Orden unter seiner Meisterin, der gerade vierzigjährigen Baronin Dobrischanja von Hollerow und Rivilauken, eine

erstaunliche Entwicklung vollzogen. Das liegt daran, daß junge Akademieabgänger sich in den Grenzfesten für Höheres empfehlen können und sich mit Feuereifer in die Aufgabe stürzen. Daß der Orden fliehende Leibeigene fängt und zu den Gutsherren zurückbringt, hat den Adel am Walsach zum glühenden Befürworter des Ordens gemacht. In der einsamen Gegend zwischen Brinbaum und Elkauen reisen Kaufleute tatsächlich sicherer, seit Flußpiraten und marodierende Goblins gejagt werden.

Der Dienst mag langweilig scheinen, so weit vom städtischen Trubel Festums oder wenigstens Neersands entfernt, aber er ist es nicht. Ob bei Patrouillen auf dem Fluß oder auf Expeditionen in den zugänglichen Ausläufern der Berge warten täglich Abenteuer auf die jungen Kriegerleute. Einige lernen, die gefährlichen von den wundersamen Kreaturen der Walberge zu unterscheiden, und manche freunden sich gar ein wenig mit jenen an. So erstaunt es nicht, daß viele den Dienst freiwillig um etliche Jahre verlängern.

In den einsamen Walbergen sind keine denkwürdigen Heldentaten zu vollbringen wie in großen Schlachten gegen das Orkenheer oder die Schwarze Horden, die im Süden dräuen, aber vielleicht wird der Orden im Kampf gegen das Grauen aus dem Eisreich unsterblichen Ruhm erlangen ...

Die Burgen des Widderordens

Die Burgen sind klein, aber wehrhaft, keine umfaßt mehr als den Bergfried und den Pallas für etwa dreißig Ordensleute. Die Festungen stammen aus der Zeit des Theaterordens und waren in erbarungswürdigem Zustand. Die ersten Ordensritter waren eher damit beschäftigt, die Burgen wieder instandzusetzen, die nötigsten Arbeiten sind nun jedoch abgeschlossen. Noch immer pfeift es zwar durch alle Ritzen und regnet es durchs Dach, aber das wäre keine wackere Ordenskriegerin, die sich von solchen Lappalien schrecken ließe.

Niederwals: Der Hauptsitz befindet sich in einem der wenigen Steinhäuser des Dorfes. Pikanterweise war hier früher der 'Tempel des Namenlosen' untergebracht, ein widerliches Museum. Neben der Ordensmeisterin tun hier ein knappes Dutzend Ritter Dienst, sie befassen sich zumeist mit der wenig rondragefülligen Verwaltung.

Rivilauken: Der Familiensitz der Baronin gehört nicht zum eigentlichen Ordensgut, aber das Herrenhaus dient oft als Unterkunft für reisende Ritter.

Otra: Die zwei Meilen landeinwärts vom gleichnamigen Dorf gelegene Burg war – Schmach und Schande – von einer Goblinsippe bewohnt, als die ersten Ritter antraten. Die Rotpelze konnten zwar verjagt werden, treiben sich aber immer noch in der Gegend herum.

Trescha: Auf einer Klippe über dem Fluß ragt die Burg wie eine einsame Insel aus dem häufig auftretenden Nebel heraus. Diese Festung war mit Abstand am besten erhalten, sogar die Wandmalereien aus der Zeit des Theaterordens sind stellenweise noch erkennbar.



Trallsky: Die kleinste der drei Burgen liegt dem Dorf gegenüber. Hier ist das Leben am rauhesten, die undurchdringliche Wildnis kaum einen Steinwurf entfernt.

Walserwacht: Der dem Orden zugedachte Wehrturm auf der Landzunge zwischen Walsach und Nagrach brannte im Praios 1008 völlig aus. So mußte man mit einem Bauernhof zwei Meilen nördlich am westlichen Ufer vorliebnehmen.

Meisterinformationen: Abenteuer um den Widderorden

Jeder Abgänger der bornischen Kriegerakademien hat ein Jahr lang im Orden zu dienen. Wohin es ihn verschlägt, liegt in der Hand des Meisters. Der Schreibtischposten in Niederwals scheint wenig abenteuerträchtig, aber es warten brisante Botschaften auf Überbringer zu den anderen Burgen. In Otrā könnte eine Heldin in die Fänge der Goblins geraten, die ein Schamanenritual an ihr vollziehen – um sie mit goblinischen Wildnistalenten auszustatten und so eine fähige Kämpferin gegen Borbarad zu schaffen, den auch sie fürchten; gewissermaßen eine weitere Gezeichnete. Ein Ritter aus

Trescha könnte in einer schier ausweglosen Lage von einem wortkargen Krieger in schmutzstarrender Rüstung gerettet werden – und dessen Namen später auf einer Gedenktafel aus der Zeit der Theaterritter wiederentdecken. Trallsky wird die Burg sein, mit der die Piratin Rangnid zuerst Kontakt aufnimmt, und sei es, indem sie eine Patrouille entführt. In Walserwacht hingegen wird der Orden zuerst mit den Dicern Borbarads konfrontiert werden – der Nebenfluß des Walsach trägt seinen Namen nicht ohne Grund.

Fast überall lassen sich folgende Szenen einbauen: der Konflikt zwischen Pflichtbewußtsein und Mitleid beim Aufgreifen eines geflohenen Leibeigenen und mehr oder minder angenehme Begegnungen mit Feen, Otterleuten und anderen Biestingern samt den Nachwirkungen. Und nicht zuletzt treffen hier adlige Neersander Krieger auf die bürgerlichen Festumer: so entstehen Freundschaften fürs Leben – oder Feindschaften.

Als Belohnung für besondere Heldentaten winkt deren Schauplatz als Lehen: Edle von Hursachfall oder Junker von Grimmäbnwald sind zwar völlig wertlos, aber höchst wohlklingende Titel.

Mysterien des Überwals

Seltsame Kreaturen tummeln sich in den Walbergen – mehr, als in anderen, zentraler gelegenen Gebirgen, möchte man meinen. Hier finden sich Biestinger – Feenwesen in Tiergestalt, die dennoch der menschlichen Sprache mächtig sind, Hippogriffen tollten in den Stürmen, Einhörner grasen an kristallinen Gebirgseen, Mantikore hetzen grünhaarige Vilay, die wiederum von den Levschije beschützt werden. Die größten Wesen aber sind die Drachen, namentlich die in Dutzenden hier ansässigen Höhlendrachen und die in den Winden spielenden Perldrachen, die man bisweilen über Neersand sehen kann, die sich aber eigentlich in den Aufwinden der Flammberger Bucht am wohlsten fühlen.

Vilay (angeblich vom elfischen *val*, Hüter, in der Bedeutung von Baumgeist) und Levschije kommen ausschließlich in den Walbergen vor, erstere sind die Nymphen der Walnußbäume, die so eng mit ihrem Baum verbunden sind, daß sie mehr als Baumgeister anzusprechen sind, letztere Mannwidder, und beide werden als Levthansgefolge bezeichnet, die in den Efferdsnächten mit den Hexen um den Halbgott buhlen. Nur miteinander können sich diese so unterschiedlichen Kreaturen vermehren, männliche Sprosse geraten den Vätern nach,

weibliche den Müttern, und werden auch von diesen erzogen. Die Levschije scharren Herden der Walbergziegen um sich, machen den Widdern Konkurrenz, doch vermehren können sie sich nicht mit ihnen.

Ottermenschen wie Wurzelbolde sind in den Walsachauen häufig zu finden, Blütenfeen und Einhörner aber meiden die Menschen, Höhlendrachen kaulchen allenthalben aus den Ausläufern der Berge – ist es ob dieser Schrecken und Seltsamkeiten ein Wunder, daß achtbare und freie Bürger das Überwals meiden? Die Welt der Feen scheint hier nahe an der unsrigen zu liegen, daß so viele seltsame Kreaturen in den für Menschen unzugänglichen Bergen leben, ja, daß sogar von direkten Toren in die Anderswelt gemunkelt wird.

Mißtrauisch beugen die überwalsschen Wesen Mjesko Einhand und den Rest seiner Flußpiraten, die am Nagrach hausen und die in der letzten Zeit für die Strafe der Feen so unerreichbar geworden sind wie für den Arm des Gesetzes, umso mehr helfen und schützen sie Rangnid Thorkillsdottir, die sich von dem jähzornigen Einhändigen getrennt hat. Und dies mag für alles gelten, was in die Walberge vordringt: Dies ist





ein Reich der Feenwesen, die ihre Augen auch im Boden haben, und wer hierherkommt und im Sinn trägt, diesen Kreaturen und ihrer Welt zu schaden, wird ganz und gar von ihnen bekämpft. Wer aber, wie die Hexen und so mancher als wunderbarlich verschriene Einsiedler, sich einzufühlen vermag in den herben Zauber des Landes, der ist gerne willkommen in diesem Reich.

Doch das heißt natürlich noch lange nicht, daß der Ausflug in die

Walberge für 'gut' gesonnene – wobei die Feenwesen zudem nicht mit unseren Moralvorstellungen von Gut und Böse zu messen sind – zum Spaziergang wird: Es gibt genügend Kreaturen, die sich hier ihren Platz erkämpft haben und doch nicht dazugehören, wie die Drachen und die Mantikore ... und etliche Schrecken chimärischer, riesländischer, namenloser Natur, die Sie in dieser unberührten Wildnis ansiedeln mögen ...

Der Nagrach

„... „Wißt Ihr, was in der Dämonologie als wahrer Name des siebten der zwölf Erzdämonen gilt?“ Ich schüttelte den Kopf. Er deutete auf den weißschäumenden Fluß: „Der, mit dem Ihr diesen Fluß genannt habt.“ Nochmals schüttelte ich den Kopf: „Ich dachte, den Namen eines Erzdämonen zu sprechen hieße ihn zu rufen. Dieser Name muß im Bornland tausende Mal genannt worden sein.“

Das genau war es, worauf der Magier hinauswollte: „Seid Ihr sicher, daß Ihr einen Erzdämon erkennen würdet, selbst wenn er vor Euch stünde?“ Und dabei deutete er nach Osten auf den schäumenden Fluß. Dahinter erstreckten sich bis zum Horizont gigantische grauweiße Eismassen, die aussahen, als könnten sie die ganze Welt unter sich begraben ...“

—aus den Reiseberichten Ruidri Conchobairn

Der östlichste Nebenfluß des Walsach, der aus dem tiefsten Ehernen Schwert entspringt, gilt als verfluchtester Teil des Überwals. Nicht, daß man es ihm an seinem Unterlauf anmerken würde, wo sich der eiskalte Nagrach in einem breitem, mit Schotterbänken und gelegentlichen Stromschnellen durchsetzten Flußbett gen Westen wälzt.

Mit flachen Booten und etwas Geschick ist der Fluß schiffbar bis zur Siedlung Nagrakoje, allein, dies ist kein Ziel, das Reisende anstreben würden: Das Nest beherbergt etwa 200 Abenteurer, Pelztierjäger, Goldsucher und entflohene Leibeigene und ist nach allen Erzählungen offensichtlich so gesetzlos, daß Enqui oder Leskari daneben wie Prais- und Traviatempel wirken würden. Diese einzige Ansiedlung am Verfluchten Fluß ist weit genug vom Ufer entfernt, daß die von der Schneeschmelze im Ehernen Schwert ausgelösten Frühjahrshochwasser – die sich mit dämonischer Macht zu Tal wälzen, bis zu wagengroßen Felsblöcken mit sich führen und ohne weiteres Steinbrücken und hundertjährige Baumriesen zertrümmern können – dem Dorf nichts anhaben können. Welche Macht der Nagrach hat, erkennt man daran, daß sich Bäume und Sträucher, selbst die zähe Ogerbeereranke oder die mächtige Schwertanne, niemals auf mehr als 150 Schritt seinem Ufer nähern ...

Aber Nagrakoje ist nicht der götterverlassenste Ort der Welt – nach Osten hin wird es schlimmer: Im Winter, wenn der Schnee hier mehrere Meter hoch liegt und der Fluß übellaunig unter einem dicken Eispanser gurgelt, gibt es hier so viele Schneelaurer oder Weißschrecke, daß sie einander gegenseitig anfallen. Schwarze Riesenwiesel sollen umgehen, die jedem Menschen sofort an die Kehle gehen und nur sein Blut trinken. Viel Jägerbosparano wird gesponnen über unheiliges Dämonenwerk, fleischfressende Paaviponys und dergleichen mehr. Und in der Tat: Fast alle Varianten des 'Freien Schützes', eines ketzerischen Beschwörertextes, und sogar das Notmärker Waidwerk-Kompendium berichten, daß man den Nagrach flußaufwärts wandern müsse, wenn man mit dem Eisigen Jäger – dem unheiligen Erbfeind Firuns – einen Pakt schließen wolle. So mancher sucht nur die sieben

oder zwölf Freipfeile, andere ewiges Jagdglück oder einen Thalon als Hetzhund, wiederum andere wollen jedoch der Macht des Firunfeindes anteilig werden.

„Da ging er nach Osten bis ans Ende der Welt, wo der Nagrach entspringt. Und da er rief, erschien ihm der Eisige Jäger und übergab ihm ein niederhöllisch Hemd, das verwandelte ihn bei Nacht in einen Schneelaurer.“
—aus einer bornländische Volksage, gesammelt in Sagen des Nordens, Firunmar vom Eis, Festum, um 240 BF

Doch nicht nur schreckliche Lykanthropen sollen sich hier finden, nein, auch Dutzende von Verdammten, die auf dem gläsernen Roß Yash'Natam umherreiten, die glitzernden Statuen der für alle Zeiten vereisten Opfer und allerlei unglückliche Paktierer mehr, die den Bogen wohl überspannt haben – und in den Namenlosen Nächten soll man die karmanthischen Höllenhunde des Eisigen Jägers bis zur Walsach heulen und hecheln hören.

Wenn man den Sagen Glauben schenken darf, so hat Firun selbst einhundert Eisriesen zur Wacht um die Nagrach-Quelle aufgestellt, die sich regen, wenn der Eisige Jäger an Macht gewinnt. Anderen Sagen zufolge ist es Belshirashs eisiger Odem, der selbst die Luft in der Umgebung gefrieren läßt und so riesige Wälle aus Eis auftürmt. Das Eis in jener Gegend soll so dünn und kalt sein, daß es mörderische Klingen bildet, zudem gar noch von böswilligem Unleben erfüllt sein. (In der Tat gelten die Gletscher im südlichen Ehernen Schwert mit ihren häufigen Eislawinen, meilentiefen Schrunden und ihrem widernatürlich weißvioletten Glanz als besonders tückisch.)

Besonders beunruhigend ist in diesem Zusammenhang, daß die Ortskundigen einhellig behaupten, die Gletscher hätten zu wachsen begonnen und das Eis sich gar dem bornländischen Gebiet binnen der letzten Jahre um fast eine halbe Meile genähert habe! Aus diesem 'Wissen' heraus haben sich in den letzten Jahrzehnten und Jahrhunderten immer wieder Zirkel von Eiszeitkultisten im Notmärkschen und Sewerischen gebildet, die das tödliche Eis mit heißem Blut versöhnen wollen. Die Firun-Geweihtenschaft geht stets gnadenlos gegen diese Kultisten vor, konnte diese eher unwissende Form der Nagrach-Paktiererei jedoch nie gänzlich ausrotten.

Meisterinformationen:

Der Fluß entspringt in der Tat direkt in Belshirashs Domäne und verläuft über viele Meilen unterirdisch, bevor er an seiner 'Quelle' ans Tageslicht tritt. Diese gigantische, mit messerscharfen Eisnadeln besetzte Höhle ist eines der gefürchteten Tore in die Niederhöllen, eine der Pforten des Grauens. Interessanterweise führt jene Kraftlinie, auf der auch *Dragenfeld* und der *Nachtschattens-Turm* liegen, direkt durch die Nagrach-Grotte ...



Die Mark

Die Mark für den eiligen Leser

Wichtige Adelsgeschlechter: Fürsten von Salderkeim, Herzöge von Hummergarben, Herzöge von Kirschhausen, Grafen von Geestwindskoje

Landschaften: Misa-Auen, Niedermark, Drachensteine, Hohemark, Bornwald, Hardener Seenplatte, Bornauen

Gewässer: Born als Grenzfluß, Westerbach (125), Haritz (95), Goblinka (85), Misa (70), Schalle (65), Usna (65), Aspe (30), Saldersee, die Sprenkel (Hardener Seenplatte)

Einwohner: geschätzt 35.000 (davon vier Fünftel in der Niedermark und den Bornauen)

Wichtige Städte und Dörfer: Vallusa (3.500), Skorpsky (1.100), Salderkeim (910), Irberod (790), Kirschhausen (650), Usnadamm (605), Harden (510), Sirsinkis (420), Tsastrand-Neuhaven (385), Baldrom (345), Ritterfurt (320), Bangra (305)

Garnisonen: etwa 300 Bewaffnete unterschiedlichster Art und zwei bewaffnete Flußboote in Vallusa; 25 Festumer Seegardisten und die Besatzungen der hier ankernden Kriegsschiffe in Tsastrand-Neuhaven; 200 Rekruten und 25 Krieger in Harden; 50 Krieger des Kronvogts und 100 Landwehrleute in Bangra; 20 Stadtgardisten und 50 Uhdemberger Breitäxte in Skorpsky; 50 Söldlinge und 30 berittene

Kämpfer der Kronvögtin in Usnadamm; je 10 Berittene Schitzen und eine Halbschwadron Kyrasser in Drachenzwinge und Ritterfurt; ein bewaffnetes Flußboot in Hulga; dazu auf Burgen und Wehrtürmen im Lande verteilt noch etwa ein Dutzend Ritter, doppelt so viele Schitzen und viermal so viele Waffenknechte

Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Markgraf Ornald Drachenzwinger, Urnislaw von Uspiaunen (Magier), Marschall Anshag von Glodenhof (Theateritter, letzter Marschall), Geskai mit der heiligen Hand (Fee im Birgauer Forst), Kershwiki (Einhorn im Bornwald), Niamh Goldhaar vom Silvanden Fae'den Karen (Hochelfe), Milzenis (der Riese vom Bornwald)

Talismane und Wunderstätten: Brünne der Ornaldinen, Ailgrimms Kästlein, Praios-Gong im Saldersee, Schwarze Marschallseiche zu Baldrom, Mörderstein von Ratheln, und – wen wundert's – der komplette Bornwald und die Drachensteine

Festtage: 1. Rondra ('Wurmwehr' und Waffenweihe zu Drachenzwinge), letzter Erdstag im Efferd (Fruchtfest zu Kirschhausen), 1. Travia (Tag der Heimkehr und Fest der Eingebachten Früchte), 4. Travia (Tag der Helden, Marschallsgedenken), 7. Boron (Meskinnesstechen zu Meskinneskoje), 8. Firun (Nationalfeiertag), 30. Firun (Tag der Ifirin), 1. Peraine (Saattfest)

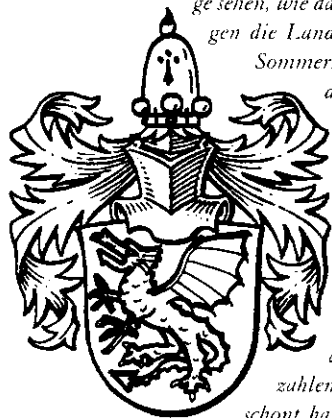
Wichtige Adelsgeschlechter der Mark

Markgrafen von Vallusa (auch: Ornaldinen; Linie erloschen)

Wappen: ein roter, aufsteigender Drache auf grünem Grund

Beziehungen und Finanzkraft: nicht vorhanden

»Viele hundert Götterläufe ist es her, da herrschte zu Vallusa der Markgraf Baduar Isenwirk über die Drachensteine. Jahr um Jahr mußte er mit Sorge sehen, wie das grausige Lindigewürm aus den Bergen die Lande der Menschen verheerte. In guten Sommern waren es allein einige Stück Vieh, die den Hunger der Untiere zu stillen vermochten, in schlechteren fordernten sie blutigen Zoll in den Dörfern und Weilern. Wie groß aber war die Verzweiflung, als ein riesiger Drache die Feste Eilsenhoch überfiel, Kastellan und Burgmannen seinen Klauen zum Opfer fielen und das Dorf in Flammen aufging. Von nun an sollten sie ihm, Nordarlor, Tribut zahlen, gebot der Wurm jenen, die er verschont hatte.



In jungen Jahren hatte der greise Marschall ein ums andere Mal tapfer gegen die Untiere gestritten, bis schließlich das Alter sein Haar grau gefärbt und die Kraft seinen Schwertarm verlassen hatte. Da wußte der alte Graf sich keinen Rat, als dem Drachen seine eigene Tochter als Opfer anzubieten, wenn er nur das Land verschone. So sandte er seinen Hofmeister mit zwei Rittern als Boten aus. Den ersten Herold ließ Nordalar's feuriger Odem vergehen, bevor er noch zu sprechen anhub, den zweiten

und den Hofmeister selbst fraß der Drache mit Genuß, bis endlich allein ein Knappe übrig war. Der zitternde Bursche hörte die Worte des Drachen und trug sie nicht minder bangend dem Grafen zu: Das Untier sei dem Handel nicht abgeneigt, doch wolle es zuerst die Jungfer besehen.

Prinzessin Renduwan war nicht nur über die Maßen schön und von großer Klugheit, sondern auch sehr tapfer (es heißt gar, daß sie selbst sich ihrem Vater als Opfer angeboten habe). Zehn Edelleute waren der Jungfer Geleit nach Eilsenhoch, und voll Trauer sahen sie, wie der Drache Renduwan mit sich nahm. Mit hängenden Köpfen ritten sie heim zu ihrem Grafen, denn sie fürchteten seinen Zorn. Wie aber staunten sie, als sie Vallusa erreichten und die Prinzessin lebendigen Leibes erblickten! Ein fahrender Recke, Ornald mit Namen, der in seinem blitzenden Panzer geradewegs von Rondra geschickt schien, hatte auf seinem Weg über steinigen Bergpfad die Schreie der Jungfer in höchster Not gehört, sogleich die Lanze eingelegt und war ohne Vertun zur Hilfe geeilt! Lange währte der Kampf, bis beide gemeinsam und mit der Leuin Hilfe das Untier endlich bezwingen konnten. Da weinte der Marschall vor Glück und verfügte sogleich, daß der Held einst sein Nachfolger sein sollte, und auch die Prinzessin war in Liebe entbrannt und hochzeitete ihn im gleichen Mond.«
—aus Geschlechter der Drachentöter, einer Sammlung von Heldenviten der neureichischen Frühzeit; Festum, 738 BF

»[...] Am zweyten Praioslauf vor Firuns Fest schlug eyn Blitzstrahl mittnaechts in die grosse Burghall unt liesz sie lichterloh entflammen. Die Markgräefin aber achte das Feuer nit und ging geradewegs hineyn. Eyn Knaben trug sie herfuer, der wuer sonst elendiglich verbrannt! [...]«
—aus den Fragmenten der Chronica Mar-Comes Dracomontes; vermutlich um 220 BF



„... die fürdersten aber waren die jungen Prinzen Drachensteins: Ailgur, der zornentbrannt und mit der Macht der Leuin unter die Rotpelze fuhr, und sein Bruder Greyorm, der mit kühlem Blick die Lücken in den Reihen der Unseren ordnete und dessen Pfeile auch im hitzigsten Schlachtengetümmel nicht ein einziges Mal ihr Ziel verfehlten ...“

—aus einem Bericht über die Schlacht von Wjassuula; 264 BF, aus dem Kirchenbospavano

Der erwähnte Baduar (oder Badovar) war der zweite Markgraf der noch recht jungen Mark Drachenstein (eingerrichtet in den letzten Jahren Rauls des Großen 'zur Abwehr von Lindt-Gewyrm und Rothpeltzen gleychermaßen'), die südwärts von Tobrien, im Norden vom Born begrenzt wurde. Wann die heroische Tat des ersten Ornald stattfand – die der Familie das Recht einbrachte, den Drachen im Wappen zu führen – ist nicht bekannt, jedoch wissen wir, daß ein Markgraf Ornald II. im Jahre 130 die Stadt und Feste Leuhagen jenseits des Born gründen ließ und ein Semjo Ornald IV. im Jahre 175 seinen Lehnsherren Kaiser Gerbald wegen ständiger Raubzüge der Goblins um Beistand anrief, was bekanntlich in der Landschenkung Gerbalds für den Theaterorden resultierte.

Dessen Nachfolgerin Olmine Renduwen II. von Vallusa trat im Jahre 193 die Siedlung und Feste Lufurten (vormals Kungutzka, vormals Leuhagen) für 1.000 Golddukaten an den Theaterorden ab. Ornalds Linie erlosch mit dem Tod des letzten Markgrafen von Drachenstein, Ansvin Ornald VII. von Vallusa im Jahre 274 BF (und dem ungeklärten Verschwinden seines Bruders Rovin), was aufgrund Anfechtung seines Testaments durch seinen Schwager, den Herzog von Tobrien, den unblutigen 'Rübenkrieg' auslöste, der schließlich das Ende der Mark Drachenstein und den Beginn des Bornlands in seinen heutigen Grenzen bedeutete.

Die Ornaldinen – wie das Geschlecht häufig genannt wurde – haben keine Nachkommen und Nebenlinien hinterlassen, wohl aber eine Menge Grenzpfähle und Siegesssäulen in der Hohemark, die von ihren Kämpfen gegen Goblins und Drachen künden. Und da man von ihnen nur Gutes zu erzählen weiß, haben sie sich ihren Ruf als gütige und rundergefallene Stammväter der Mark bewahrt – bis zu dem Grad, daß der (inoffizielle) Hl. Ornald zum Schutz gegen allerlei Wildgetier und Monstrositäten angerufen wird ...

Der Ehrentitel 'Drachengrafen' übrigens, mit dem die Ornaldinen lange belegt wurden, wird seit etwa 200 Jahren von den Grafen von Irberod beansprucht.

Die Rüstung des ersten Ornald wurde – als legendäres Artefakt – im Jahre 275 zwischen den Tobriern und dem Theaterorden aufgeteilt, so daß heutzutage die Brünne und die Beinschienen (nach längerer Irrfahrt) im Ingerimtempel zu Vallusa zu sehen sind, während Helm und Armschienen in Ysilia aufbewahrt wurden und nun als verschollen gelten müssen.

Herzöge von Hummergarben (Hauptlinie erloschen)

Wappen: auf rot-weiß gespaltenem Schild in kontrastierenden Farben ein weißer Turm und ein roter Hummer

Beziehungen: groß (Festumer Linie)

Finanzkraft: groß (Festumer Linie)

Einmal zählte das Haus Hummergarben, benannt nach seinem Stammsitz nordwestlich von Vallusa, zu den einflußreichsten Geschlechtern des Bornlands, kann doch immerhin Jadvige von Hummergarben, Marschallin des Theaterordens, als Begründerin des Landes in seinen heutigen Grenzen angesehen werden. Aber da die Hummer-

garbens immer dazu neigten, Politik als Boltanspiel und ihnen verliehene Ämter und Würden als persönliche und familiäre Pfründe anzusehen, war es nur eine Frage der Zeit, bis sich die anderen Adelsfamilien des Bornlands (allen voran die sewerischen Bronnjaren) gegen sie verbündeten, um ihre Macht zu beschneiden. Erstaunlich ist, daß das endgültige Ende der Hummergarbener Hauptlinie erst im Jahre 920 BF, als viele Kämpferinnen und Kämpfer der Familie auf der Seite des selbsternannten Kaisers Kunibrand in den mittelreichischen Erbfolgekriegen kämpften und schließlich in der Schlacht von Eslamsbück samt und sonders fielen.

Es heißt, daß die alte Herzogin Rhaljawa seit dem Tag der Schlacht keinen Fuß mehr vor ihr Schloß gesetzt und die Bediensteten so sehr tyrannisiert habe, daß sie schließlich als letzte Bewohnerin Hummergarbens in geistiger Umnachtung starb. Das Schloß erhebt sich seither schwarz, verlassen und von Efeu überwuchert aus dem zusehends sumpfiger gewordenen Umland der Misa-Auen.

Das Haus Hummergarben wird in zwei Linien fortgeführt: Während die Hummergarben (ä.H.) zu Festum einen nicht zu unterschätzenden Einfluß auf die Handelspolitik der Adelsversammlung haben und allgemein als die Vermittler und 'Stimmenschieber' in diesem hohen Hause gelten, haben die Hummergarben (j.H.) zu Ahrholt während des Bürgerkriegs auf das falsche Pferd gesetzt und verloren; nur Wanjeschka von Ahrholt gelang nach der Erhebung Thesias zur Adelsmarschallin eine gewagte Kehrtwende, die ihr zumindest Dorf und Gut ließ, während ihre Brüder, Schwestern, Neffen und Nichten, so sie nicht zu Tode gekommen sind, nunmehr als Raubritter die Lande durchstreifen.

Herzöge von Kirschhausen

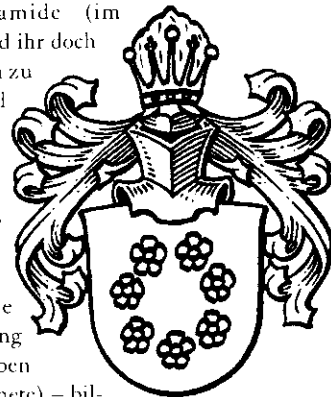
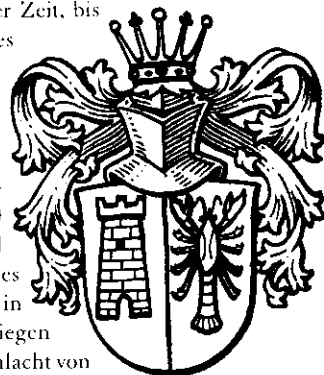
Wappen: sieben zu einem Kreis angeordnete weiße Kirschblüten auf rotem Grund

Beziehungen: groß

Finanzkraft: ansehnlich

Die Herzöge von Kirschhausen sind – auch wenn ihr Titel noch mehr verspricht – die einzige Adelsfamilie der Mark, die an der Spitze einer klassischen Lehenpyramide (im mittelreichischen Sinn) steht, sind ihr doch die Grafen zu Harden, die Grafen zu Hulga, die Barone zu Birgau und zu Meskinneskoje untergeben, die wiederum ihr Land an Edle (oder Schitzen, wie man hierzulande sagt) vergeben haben, so daß die Herzöge über eine ansehnliche 'Hausmacht' verfügen.

Diese Hausmacht – sowohl die Stimmen in der Adelsversammlung als auch die dazugehörigen Truppen (insgesamt bestimmt 350 Bewaffnete) – bildet wiederum die Basis der Einkünfte der Kirschhausens (weitere wären Holz, Obst, Meskinnes und Fisch zu nennen), denn der zweiundachtzigjährige Herzog Gneto ist als eiserner Verhandlungspartner beim in der Adelsversammlung üblichen 'Stimmengeschacher'





bekannt, der aber – im Gegensatz zu anderen märkischen Adligen oder gar den Festenländern – noch keinen Teil seines Landes oder seiner Familie an die Festumer Handelsherren verscherbelt hat. (Mit genauso eiserner Hand verwaltet er übrigens auch seinen kleinen 'Hofstaat' und die ihm untergebenen Adligen.)

Die weitgehende Neutralität während des Urielschen Aufstands, die guten Beziehungen zur norbardischen Prischjow-Sippe, ein den Zwölfen (namentlich Rondra, Travia und Hesinde) gefälliges Leben und eine gesunde Skepsis gegenüber dem Machtstreben der Festumer haben die Kirschhausens zur zweifellos einflußreichsten Familie der Mark gemacht, die einen Vergleich mit den sewerischen Bronnjaren nicht zu scheuen braucht (auch wenn es Gnetos Leibeigenen ein gutes Stück besser geht.)

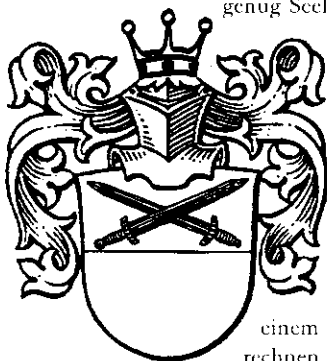
Fürsten von Salderkeim

Wappen: rot über blau geteilt, im roten Feld zwei schwarze Schwerter

Beziehungen: groß

Finanzkraft: ansehnlich

Rein von der Fläche her betrachtet gehört den Fürsten von Salderkeim sicherlich ein Zehntel der Mark, nur liegt gut die Hälfte davon in den Drachensteinen, während die hörigen Städte, Dörfer und Güter kaum genug Seelen zählen, um das fruchtbare restliche Land zu bewirtschaften. Die Salderkeims haben schon früh aus dieser Not eine Tugend gemacht, indem sie das Stimmrecht des einflußreichen Fürstentitels in Festum zu Markte trugen – eine Entwicklung, die in der Heirat des Prinzen Joost mit Stoerrebrands jüngster Tochter Alin kulminierte, so daß man wohl demnächst mit einem Haus Salderkeim-Stoerrebrandt zu rechnen hat.



In fast schon typisch zu nennender märkischer Manier residiert Prinz Joost meist in seinem Festumer Stadthaus, während sich der alte Patriarch Grimow auf die Stammfeste Salderholt zurückgezogen hat und – spätestens seit dem Tod seiner Töchter in den Wirren der Urielschen Erhebung – immer wunderlicher wird. Auf Salderholt wird auch 'Ailgrimm's Kästlein' aufbewahrt, eine mit wundersamen Schnitzereien verzierte Truhe der dritten Fürstin, nach den Aussagen der Einen ein phexheiliger Gegenstand, der als Schatztruhe diene und

der sich seinen Zehnt selbst hole, nach anderen Berichten eine tulamidische Rätseltruhe mit einer Unzahl von Geheimfächern, in der zudem noch ein Dschinn hause.

Erwähnenswert an den Resten dieses alten Geschlechts – dessen Fürstentitel wie der vieler anderer Herzogs- und Fürstenhäuser aus der Zeit nach dem Rübenkrieg stammt – ist die Nebenlinie derer von Salderkeim-Larsach, die nicht nur perainegefällig zahlreich, sondern auch rondragefällig wehrhaft ist – zumindest gibt es aus den letzten 200 Jahren viele Larsacher, die in die Drachensteine zogen, 'das Lindgewürm zu schlagen' (und die selbstredend nicht wiederkamen).

Grafen von Geestwindskoje

Wappen: diagonal geteilt, links oben goldenes Feld, rechts unten drei blaue Wellenkämme auf goldenem Feld

Beziehungen: groß

Finanzkraft: ansehnlich

Das Haus Geestwindskoje, dessen Stammsitz an der märkischen Küste liegt, war von jeher recht angesehen, hat jedoch vor allem in jüngster Zeit, seit der Erhebung des Grafen Arvid von Geestwindskoje zum Landesvogt des Bornlandes, zusätzlich an Bedeutung gewonnen. Als Kampfgefährte der Adelsmarschallin Thesia von Ilmenstein während der Schlachten gegen Uriel von Notmark genießt Graf Arvid im bornischen Adel hohes Ansehen.

Bei vielen Bronnjaren ist der blonde Hüne geradezu zum Symbol der Entschlossenheit geworden, mit der sich der 'bornische Bär' gegen die unheilvollen Einflüsse Borbarads zur Wehr setzte – ein Image, das der sich meist auf patriotische Argumente stützenden Adelsmarschallin mehr als zupfuß kommt.



Darüber hinaus sichern verwandtschaftliche Beziehungen den Einfluß derer von Geestwindskoje bis hoch ins ferne Sewerien. Graf Arvids Vetter, Semkin von Geestwindskoje-Ouvenstam, der in der *Schlacht bei Ochs und Eiche* sein Leben ließ, hätte nach dem Tode des Prinzen von Ouvenstam dessen Thronrecht geerbt. Dieser Anspruch ist nun an seine Witwe Najescha weitergegangen, mit der sich Graf von Utzbinnen, der Vormund des schwachsinnigen Prinzen, schon jetzt um Einvernehmen müht.

Land und Leute

Die Mark ist der südöstliche Landesteil des Bornlands, begrenzt von Born, Misa, der Tobrischen See, der Roten Sichel und den Drachensteinen. 'Gesichert' im Sinne von 'Grenzsteinsetzung' sind diese Grenzen jedoch nirgendwo außer am Goblinstieg, wo die Grenzsteine selbst die Entstehung der Wüstenei überstanden haben. Der nominell zwischen Sewerien und der Mark geteilte Bornwald gehört ebenso wenig den Menschen (die Bewohner an seinem Rand bezeichnen sich selbst am ehesten als 'Bornwälder') wie die Drachensteine (hier hausen ... Drachen) oder die Rote Sichel (die Heimat der Goblins).

In diesem Sinne läßt sich die Mark am besten durch ihre weiteren Untergliederungen beschreiben: Im Süden liegen die **Misa-Auen** mit der (noch nominell unabhängigen) Stadt Vallusa, zum Teil Uferwiesen der Misa (die Vallusanischen Weiden), zum Teil Dünenküste mit da-

hinter liegendem Marsch- und Sumptland. Nach Norden folgt dann, begrenzt von den Ausläufern der Drachensteine, die **Niedermark**, die bewaldeten Hügel entlang der Küste bis hinauf zum Born. Die Hügel nördlich der Drachensteine und entlang des Westerbachs sind die **Hohemark**, an die sich die **Hardener Seenplatte** anschließt, während im Nordosten die **Bornauen** (etwa von Birgau bis zur Mündung des Born) den Landesteil begrenzen.

Besiedelt ist die Mark jedoch fast ausschließlich entlang der Küste und des Born, wo auf Sandboden und Uferschlamm Obst und Feldfrüchte gedeihen, während im Hinterland die Schaf- und Rinderzucht das Bild bestimmt und die meisten Ortschaften sich durch ihren wehrhaften Charakter auszeichnen. Die ungezähmte Natur ist fast durchgehend mit Wald bedeckt, wobei in der Niedermark im Mischwald



die Waage noch zu Gunsten der Laubbäume ausschlägt, während in der Hohemark Fichten, Föhren und Tannen dominieren.

Es gibt in der Mark eigentlich nur eine Straße von Belang und hinreichender Qualität: die Kronstraße (entsprechend einer Reichslandstraße) von Festum nach Skorpsky, von wo aus sie – bereits deutlich schlechter – über Usnadamm nach Ysilia im Tobrischen führt, während ein Knüppeldamm die Stadt Vallusa anschließt. Ebenfalls recht wichtig, aber keinesfalls entsprechend ausgebaut, ist die Straße von Hulga nach Irberod (die eigentlich nur bis Salderkeim die Bezeichnung Straße verdient), von der der Goblinstieg ins Weidensche abzweigt. Seit der Katastrophe von Dragenfeld wird jedoch auch dieser Weg kaum noch genutzt. Die letzte nennenswerte Straße führt von Alderow (auf dem festenländischen Ufer des Born) nach Ritterfurt an der oberen Usna, wo sie den Fluß quert und an ihm entlang nach Usnadamm weiterverläuft.

Auch in der Mark bedeutet dies – genau wie im Festenland –, daß der meiste Verkehr zu Schiff erfolgt, seien es nun Küstensegler zwischen Vallusa und Festum oder Bornschiffer zwischen Festum und dem Bornsteiner Wegkreuz. Die Misa ist von Usnadamm bis zur Mündung schiffbar, wird aber wegen des besetzten Südufers nicht mehr befahren, der Westerbach wird überhaupt nicht genutzt – wohin wollte man auch fahren?

Misa-Auen

Das Gebiet der Misa-Auen erstreckt sich etwa dreißig Meilen landeinwärts entlang der Misa und etwa genauso weit nach Norden, wo es langsam in die Niedermärk übergeht. Große Teile des Gebiets sind ein feuchtes Sumpfland, das im Winter wie im Sommer gleichermaßen trügerisch, unfruchtbar und abweisend ist, zumal an der Flußmündung noch Brackwasser vorherrscht. Die etwas trockeneren Wiesen und lichten Auwälder – die Vallusanischen Weiden – findet man entlang des Flusses ein Stück landeinwärts. Hier haben die Vallusaner schon vor Jahren einige Trakt Land gepachtet, damit sie überhaupt über so etwas wie Weidefläche verfügen, und hier, allerdings am Südufer der Misa, fand auch jene entscheidende Schlacht statt, bei der die Horden der Borbaradianer das erste Mal in die Schranken gewiesen wurden, womit sich das Schicksal des Bornlands entschied.

Im Norden der Misa-Auen liegt die Stadt Skorpsky, und die Kronstraße nach Usnadamm führt ebenfalls am Nordrand des glucksenden, mückenverseuchten Sumpfbereichs entlang. Der Pfad, der direkt durch die Sümpfe nach Vallusa verläuft, ist zwar auf einem Knüppeldamm errichtet, muß aber beständig instand gehalten werden.

An der Küste erheben sich gen Norden mit dürrer Strandgras gekrönte Dünen, teilweise von beeindruckender Höhe, die auch einen guten Teil der Niedermärker Küste ausmachen.

Schloß Hummergarben

Drei Meilen von der Küste und zwanzig Meilen von Vallusa entfernt, liegt der Stammsitz der einst mächtigen Familie Hummergarben, nun eine auf ihre Art und Weise immer noch beeindruckende, nichtsdestotrotz schwarze, überwucherte Ruine, zu der nur ein wenig vertrauenerweckender Pfad führt. Warum die ehemalige Wasserburg Brandspuren trägt (jedoch nicht immer, wie man munkelt), was aus der letzten Bewohnerin der immerhin 121 Räume umfassenden Anlage, der Herzogin Rhaljawa geworden ist oder warum immer wieder einmal Gelächter und Geschirrgeklapper aus dem Schloß über den Sumpf schallt, sei Ihrem meisterlichen Improvisationsgeschick anheimgestellt. Wir zumindest gehen davon aus, daß es auf Hummergarben sicher nicht geheimer ist.

Der Mörderstein von Ratheln

„Wieder ist geschehen dieser Thage, dasz wir eyn lumpig Weybsbild dabey ergriffen, wie sie sich in den Pfuhl schleychen wullt, nach dem Moerdersteyn, an dem der Raeuberhauptmann Kreschjako unschuldig Wanderern den Schaedel zu zerschmettern pflegte, dasz sich im Steyn eyn Spalte davon aufthat. Da hinein aber warfen ihn die Soeldlinge, die den Schurken – Praiosseydank! – schlieszlich ergriffen, und lieszen ihn hungern bis zum Thode, dasz er seine Thaten buesse. Doch nun geschieht es alle Zeyt, dasz sich dort uebles Volck versammelt und dem Bocke den Hintern kuesst und gar noch schlimmere Maechte anruft.“

—aus dem Tempelbuch der Rathelner Perainegeweihten; datiert 27. Rahja 885 BF

In der Tat findet sich inmitten des Sumpfs ein mächtiger, drei Schritt aufragender und längs gespaltenen Steinblock. Im Spalt kann man noch die bemoosten Überreste bleicher Knochen erkennen, und auch Geistererscheinungen – namentlich Irrlichter – sind hier keine Seltenheit. Daß sich hier übelwollende Hexen oder gar Dämonenpaktierer zusammenfinden, kann jedoch nicht bestätigt werden – immerhin liegt der Stein mitten im Sumpf ...

Der benachbarte Weiler Ratheln, am Sumpfpfad gelegen und auf Pfählen und Plattformen errichtet, hat einen kaum besseren Ruf als der Mörderstein, leben die knapp 50 Bewohner doch in erster Linie von kümmerlichem Fischfang, der Bettelei und Wegelagererei, ja selbst der ortsansässigen Gräfin (!) sagt man nach, ihre Einkünfte kämen zuvörderst von ihrer Hurerei. Aus diesen Gründen ist auch einzig die *Händlerklause*, ein wehrhaftes Gasthaus in Festumer Besitz, als Unterkunft zu empfehlen.

Im Sumpf heimisch sind auch die **Molochen**, ein fremdartiges Volk efferdfürchtiger Wesen, die in der Abgeschiedenheit des Dorfes **Aurgghrropp**, zwei Meilen vom Sumpfpfad Skorpsky-Vallusa entfernt, leben. Zwei Sagen berichten von der Entstehung der Molochen: Die erste erzählt, daß die Molochen in den Magierkriegen einer grauenhaften widernatürlichen Kreuzung zwischen Floßleuten und Klammermolochen entsprangen, aber Herrn Efferd dauerten diese Kreaturen so sehr, daß er ihnen wieder die Gestalt ihrer menschlichen

Vorfahren zurückgab. Allein den Geist des reinen Menschen wollte er ihnen nicht einhauchen, da Menschen zu schnell vergessen, wer ihnen Gutes getan hat. Die



zweite Legende will wissen, daß die Molochen dereinst, als Molokai, eine mächtige Norbardensippe waren (vgl. *Molokdeschnaja*, der

Name einer norbardischen Axt), die sich mit den Floßleuten verband und dann behauptete, zu Land wie zur See unbesiegbar zu sein. Da überkam den Herrn Efferd der Zorn, und er beschloß, sie für ihren Hochmut zu strafen. Die meisten trieb er ins Meer und



ließ sie ihre tierischen Triebe leben, wo sie sich in das verwandelten, was wir heute als Klammermoloche kennen. Die wenigen der Sippe aber, die noch nicht ganz verdarbt in ihrem Glauben waren, schonte er. Die Macht und Gewalt des Gottes raubte ihnen jedoch den Verstand, und so waren sie bald völlig degeneriert.

Gleich welcher Überlieferung man Glauben schenken mag, die nicht einmal 150 Molochen bilden mit ihrer einzigartigen, kaum erforschten Kultur ein Kuriosum des Bornlandes. Ihre fahlgelbe Haut und ihre durchweg blonden Haare lassen sie wirklich ein wenig wie die Klammeraffen aussehen, und auch ihre kehlige, eigentümliche Sprache, die sowohl mohische als auch Alaani-Elemente enthält, gemahnt eher an das Tierische. Doch die simple Friedfertigkeit der Molochen und die Schilf-Delphine, welche sie kunstvoll zu flechten verstehen, zeugt von ihrem tiefempfundenen Glauben an den Herrn der Meere. Und der Reisende sei – auch durch ihr Beispiel – davor gewarnt, Efferds Zorn auf sich zu ziehen, indem er denen, die unter seinem Schutz stehen, ein Übel zufügt.

Am besten steigt man übrigens *Bei Ghrruffhtjtrapph*, einer trotz des Namens von einem Norbarden geführten Schänke ab.

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

Niedermark

Das südliche Ende des etwa fünf Meilen breiten Küstenstreifens der Niedermark und einen wichtigen Ort an der Kronstraße bilden Gut und Dorf **Geestwindskoje**, die Heimat des Landesvogts des Bornlands und persönlichen Stellvertreters der Adelsmarschallin. Die Dünenlandschaft macht hier stellenweise schon weiten Stränden Raum, die dann zur etwas erhöht gelegenen Straße in sanfte Hügel übergehen. Eine letzte große Wanderdüne findet man bei dem Weiler **Neu-Wulzen**, dessen Vorgänger, das ursprüngliche Wulzen mit seinem angeblich reichen Hesindetempel, nun unter der Düne begraben ist.

Die Schwarze Marschallseiche zu Baldrom

»Noch bevor die Mittelländer kamen und sich Sumus Leib untertan machen wollten, stand Unbaldroa, die Schwarzeiche, die wir als Tochter der Mutter ehren, trutzig in Sommersturm wie Winterwind. Auch die Goblins – oder zuwenigst ihre Ältesten – erkannten die ungezügelte Kraft der Erdmutter, welche der Eiche innewohnte. Bei Neumond sammelten sich hier ihre Stämme zum Kriegsfeste, um hernach zu Hunderten und Tausenden in die mittäglichen Lande einzufallen.

Eines Tages aber kamen Männer und Frauen in Eisen geritten, die Unbaldroa zu fällen trachteten. Dann nämlich würden die Goblins verzagen und von ihren Kriegszügen wider die Menschen des Südens ablassen, so dachten sie. Voll Inbrunst gingen sie mit kalten Stahl ans Werk. Töten aber konnten sie Unbaldroa nicht, wiewohl sie noch jung war und ein Mann allein ihren Stamm umfassen konnte (und nicht deren viele nötig sind wie in unseren Tagen).

Als sie mithin nach einem ihrer Zauberer schicken wollten, offenbarte sich ihnen Jarischk, der in jenen Monden für die Gemeinschaft Sumus sprach. Hernach begnügte sich der Kriegsmann, der ihr Anführer war, damit, sein Zeichen und seinen Namen in eine Tafel zu ritzen und jene an den Stamm schlagen zu lassen, doch mit einem hölzernen Zapfen, wie ihm Jarischk geraten hatte.

Da erschien der Kriegerführer mächtig vor den Goblins und Menschen, und darob hielten es nach dem ersten alle Herrscher der Menschen so, die an der Misa und seither jene vom Born. Einzig die Knechte der Sonne trachteten die Eiche zu verletzen und nahmen Nägel vom gleißenden Gold ihres Gottes. Eine mutige Schwester aber ging des Nachts und er-

setzte sie insgeheim durch Birkenäste, die Unbaldroas Wunden heilten. Heuer gilt sie den Dörflern Baldroms als der Göttin Peraine heilig, und selbst die, die sich ihre Geweihten nennen, kommen von weit her und suchen im Rauschen der Blätter Erleuchtung zu erheischen. Doch ist ihr Blick zu schmal, ihr Herzen nicht offen genug, die Stimme der Mutter zu vernehmen.»

—Überlieferung des Sumukults, im Bornland wie in Tobrien verbreitet

Nun, die Eiche von Baldrom ist sicherlich gut über 1.000 Jahre alt. Am Stamm, der von drei großgewachsenen Leuten nicht umfaßt werden kann, sind die Namenstafeln aller Herrscher dieses Gebiets, von den ersten Markgrafen Drachensteins bis hin zu Marschallin Tjeika zu sehen – zumindest seit 200 Jahren bringt jeder Marschall seine Tafel im ersten Jahr seiner Regentschaft beim Besuch in Baldrom selbst an. Der Baum ist so etwas wie ein 'inoffizielles' Peraine-Heiligtum, aber auch Sumudiener und Töchter Satuarias wurden hier schon häufig beobachtet.

Daß die Eiche besetzt ist, wird auch von den Gelehrten aus Festum nicht bestritten, allein, wer oder was in dem Baum haust – ob ein mächtiger Dschinn des Humus, der Geist eines Giganten oder ein uralter Druide –, entzieht sich der Beobachtung und bietet daher Raum für Spekulationen.

Nördlich von Baldrom liegt der mittlerweile fast nur noch als Kriegshafen bekannte 'Doppelort' **Tsastrand-Neuhaven**, in dem fast fünfmal so viele Matrosen und Seekrieger wie 'reguläre' Einwohner leben und der mittlerweile von zwei verschlafenen Fischernestern zu einem von vielen, gut an der Flotte verdienenden Handwerkern bewohnten Ort gemausert hat.

Noch weiter im Norden findet man Dorf und Festung **Bangra**, die vor gut 30 Jahren auf Geheiß der Adelsversammlung errichtet wurde, um sich an einem Tagungsort außerhalb Festums (und weitab vom Einfluß der Handelsherren) treffen zu können. Mittlerweile dient Bangra jedoch in erster Linie als 'Vorwerk' für Festum. Nichtsdestotrotz sind die Bauern und Fischer hier neben ihren Abgaben zum regelmäßigen Wehrdienst auf der Festung verpflichtet, was – obwohl der Dienst ungeliebt ist – dazu geführt hat, daß alle Bangraner über 16 Jahren hinreichende Waffenfertigkeiten vorweisen können.

Das nach dem Küstenstreifen landeinwärts folgende Hügelland der Niedermark ist noch größtenteils mit Wald bedeckt, dessen östlicher Rand jedoch stetig nach Westen wandert, denn hier wird viel Holz für die Festumer und Tsastrander Werften geschlagen.

In den 'Tälern' hinter der ersten Hügelkette verläuft die Straße vom Born nach Usnadamm, an der auch die weiteren nennenswerten Orte der Niedermark – der Holzfällerort **Skullen**, **Bullstadt** mit seiner Rinderzucht, das verschlafene **Sarauklis** und das bizarre **Ritterfurt** mit seinen vielen Türmen – liegen. Gerade in den beiden letztgenannten Orten spürt man bereits deutlich die Nähe des Gebirges, kein Wunder, liegt es doch bereits praktisch vor der Haustür.

Hardener Seenplatte

Das vielleicht 25 auf 50 Meilen messende Areal am Rande des Bornwalds, auf einer der 'Stufen' des Abstiegs von der Hohemark zum Born gelegen, ist von gut sechzig Seen bedeckt, von denen der größte vielleicht acht Meilen größte Ausdehnung aufweist. Der Blick von der Hohemark aus hat den Namen dieser einzigartigen Landschaft geprägt: die 'Sprenkel', wie die Seenplatte auch genannt wird. Zwar finden sich auf der nächsttieferen 'Stufe' noch einige weitere Seen, doch werden diese nicht zu den Sprenkeln gezählt, die untereinander



der alle – so heißt es – durch kleine Rinnsale und natürliche Kanäle verbunden sind.

Die Seen und Teiche sind von teils dichtem, teils lichtem Laubwald umgeben, in den sich nur im Norden das ein oder andere Tannengehölz mischt; von den Bäumen hängen Flechten in langen Bärten und bilden teilweise regelrechte Vorhänge über den verbindenden Wasserarmen. Die Gewässer sind reich an Fischen, und die Wälder, Auen und Uferstreifen bringen neben essbaren Wurzeln, Beeren und Pilzen auch eine Vielfalt von Heilpflanzen hervor.

Die hier lebenden etwa 1.200 Menschen gehören fast alle den norbardenischen Sippen der Prischkajs, Wrimitows und Trebritzkis an, die sich schon vor gut 150 Jahren hier niedergelassen haben und ein Leben mit dem Wasser führen. Ihre Zibilyas sind (wie sollte es anders sein) als Hexen verrufen, auch wenn sie sich nichts haben zuschulden kommen lassen. Bislang ist es noch keinem Grundherren gelungen, sie seiner Obrigkeit zu unterwerfen, da das Gelände für einen militärischen Aufmarsch oder gar eine Kavallerie-Attacke gänzlich ungeeignet ist und die Norbarden mit ihren kleinen Hausbooten ohne weiteres einfach auf einen benachbarten See ausweichen können.

Der Ort **Harden** selbst, der bereits ein gutes Stück nördlich der Seen liegt, ist vor allem durch die 'Märkische Kaserne' berühmt-berüchtigt. Wer hier seinen Dienst ableisten muß, befindet sich nicht nur am sprichwörtlichen Allerwertesten der Welt, sondern auch noch in der Obhut von Offizieren, die ihren Dienst hier genauso mögen und dies die Rekruten auch spüren lassen. (Und das, wo dem Märker als solchem ohnehin der Zwang der Obrigkeit verhaßt ist, versteht er sich doch immer noch als Pionier, der 'seine Sachen selbst in die Hand nehmen kann'.)

Neben den 510 Einwohnern gibt es hier noch etwa die gleiche Anzahl von Haarigen Gepürgskühen, ein Bordell zweifelhaften Rufs und eine Statue des Ortsgründers Graf Praiwosch von Harden, womit die kulturellen Höhepunkte des Ortes auch schon aufgezählt wären. (Der dem Meskinnes verfallene Peraincengeweihte, des Grafen schinderische Fronvögtin und eine schlecht gefälschte 'Milzeniskeule' gehören sicherlich nicht dazu.)

Immerhin gibt es eine Straße in die 'Hauptstadt' Kirschhausen, auf der man, wenn man sich nicht an Schlaglöchern und Erdrutschen stört, das freundliche Harden verlassen kann.

Bornauen

Das Tal des Born zwischen dem Firuner Luch – dem südlichsten Ausläufer der Rotaugensümpfe – und der Mündung des Flusses in die Tobrische See ist zweifelsohne die fruchtbarste Gegend der Mark, allein, die Kronstraße verläuft am östlichen Ufer des großen Stroms, und so hat hier jeder noch so kleine Weiler ein Boot zur Fahrt 'in die Stadt', womit nicht die Orte **Hilgen** (um 220 Ew.) oder **Hulga** (um 250 Ew.) gemeint sind, obwohl beide Marktflecken eine Fähre und einen regelmäßigen Markt ihr eigen nennen, sondern stets das große Festum. Da aber auch in der Mark die Leibeigenschaft herrscht (wenn auch nicht so streng wie in Sewerien) und der Bauer sein Land ohne Erlaubnis des Herrn nicht verlassen darf, gehören die Boote meist dem Fronvogt, Schulzen oder Schützen, der sich auf diese Weise immer ein gutes Zubrot als Zwischenhändler verdienen kann (auch wenn er die Feldfrüchte oder das hier verbreitete Obst eigentlich im Namen seines Herrn feilbietet).

Bauernglück und Kaufmannsglück

»Lang ist's her, man konnte noch durch die Apfelbäume auf den Fluß schauen, da hatte es hier im Dorf zwei freie Bauern. Dem einen ging es gut, der

konnte immer seinen Zehnt zahlen und hatte noch genug zum Leben übrig und konnte sich sogar mal ein Weißbrot oder einen Schinken leisten. Der Hafer sproß gut auf seinem Acker, und mit den Rüben konnte er jedes Jahr ein Schwein fettkriegen. Aber sein Nachbar, der hatte es nicht so gut. Immer kam er mit dem Pflug auf die Steine, und nichts wollte so recht wachsen, dabei lag doch sein Acker genau neben dem vom ersten Bauern. So ging das Jahr um Jahr, und irgendwann fing der arme Bauer das Trinken an und trug seine letzten Deut in die Schenke.

Da kommt er eines Nachts nach Hause gewankt und sieht, wie sich auf dem Feld von seinem Nachbarn wer zu schaffen macht. Da torkelt er natürlich hin und will gucken – und sieht, das ist ein Geist.

Ei, der Kwassetz hat ihn mutig gemacht, und drum fragt er den Geist, wer er denn ist. Und da sagt die Gestalt: „Ich bin das Glück vom Bauern, und ich sorg dafür, daß auf seinem Acker alles prächtig gedeiht.“ Unser Bauer ist nicht dumm, und so fragt er dann das Glück, ob er nicht auch mal bei ihm auf dem Acker werken will. Aber da sagt das Glück: „Ich bin das Glück von deinem Nachbarn. Du hast dein eigenes Glück.“

Also schaut er auf seinem Acker nach, aber da ist niemand. Ach doch, da sitzt so'ne Gestalt unterm Baum und stiert Löcher in die Luft. Der Bauer tritt ihm in die Seite und setzt sich erstmal auf den Hintern, weil das Gespenst ja gar nicht richtig da ist. Aber dann sagt er: „He, an die Arbeit, ich will auch so'n Glück haben wie mein Nachbar!“ Da schaut ihn das Glück ganz traurig an und sagt: „Das ist aber auch ein Bauernglück. Ich kann das nicht, die Feldarbeit liegt mir nicht. Ich bin ein Kaufmannsglück, ich kann handeln und feilschen.“ „Ei, da kannst du mir wohl auf dem Felde gar nicht helfen, wie?“ Das Glück nickte traurig, aber dann schaute es ganz fröhlich drein und sagte: „Warum gehst du nicht in die Stadt? Ich bin doch ein Kaufmannsglück, da kann ich dir beistehen!“

Da verkaufte der arme Bauer seinen elendigen Hof für viele Batzen an den Landherrn und machte sich auf in die große Stadt. Und da leistete sein Glück ihm guten Dienst, wo's doch nun selber so glücklich war. Tja, und bis an sein Lebensende aß er dann jeden Tag Bärenschinken und Honig und spülte beides mit feinem Meskinnes runter. War'n feines Zeug, das weiß ich, weil, er hat mich nämlich selber auf'n Gläschen eingeladen.«
—eine typische Mür vom 'Glück in der großen Stadt'

Viele Orte in den Bornauen sind auf künstlichen Hügeln errichtet und oftmals während der Frühjahrshochwasser wochenlang von der Außenwelt abgeschnitten, weswegen die Bewohner gute Beziehungen zu den Bornschiffern pflegen, die entweder ohnehin hier überwintern oder zumindest die Bewohner schlimmstenfalls von den Dächern ihrer überfluteten Häuser klaben, wenn es einmal ganz schlimm kommt. Die Nähe zu der verschworenen Gemeinschaft der Flässer hat allerdings auch dazu geführt, daß man den Bewohnern der Bornauen eine gewisse Wunderlichkeit nachsagt.

Ob es mit dieser 'Wunderlichkeit' zusammenhängt oder weitergehende Gründe hat, daß man einem kleinen Wäldchen bei Birgau nachsagt, ein Feenwald zu sein? Zumindest soll in diesem Gehölz, das in einer Flußbiegung gegenüber von Dornacker liegt und bis zum Born und teilweise hinein reicht, eine Wasserfee (?) namens Geskai hausen, die sowohl den Bornschiffern als auch den Birgauern schon mehrmals im Krankheitsfall geholfen hat.

Hohemark

Das von Westerbach, Bornwald, Drachensteinen und Hardener Seenplatte begrenzte Gebiet der Hohemark spiegelt in seinen Siedlungen wahrscheinlich noch am ehesten den Pioniergeist der frühen Epoche der Mark Drachenstein wider, denn wirklich jeder noch so kleine Weiler oder einzelne Gutshof ist von einer Palisade, häufig sogar von



einer Steinmauer umgeben, fast jeder Erwachsene kann mit Bogen oder Armbrust umgehen, und Gastfreundschaft wird großgeschrieben, die auch von gelegentlichen Faustkämpfen nicht so recht gestört wird. Auch Kirschhausen und Meskinneskoje, die schon eher zum Born hingewandt liegen, zählen noch zur Hohemark, die durch dichte Nadelwälder, verstreut gelegene, kleine und kleinste Seen, einige Hochmoore (vor allem um Karkriwen), wenige Weideflächen und noch weniger Land unter dem Pflug geprägt ist.

„Am Schnajewald bei Meskinneskoje findet sich eine Köhlerkate, wo einst Köhler Zudikjo üble Schwartzkunst trieb. Den Oger Kinderfress sandte er aus, ihm Knaben und Mäde für finstreses Zauberkunstwerk zu rauben, bis es dem wackeren Ritter Thorjin vom Krugenberg gelangen, den Oger zum Kampf zu stellen. Doch nicht mit dem Schwerte bezwang er ihn, sondern im Zechen: Mit einem ganzen Faß Meskinnes soll er den Unhold derart trunken gemacht haben, daß er seinen Meister im Streit erschlagen habe. In Angedenk daran aber feiert man in Meskinneskoje in jedem Boron ein

Fest – da sucht ein jeder und eine jede, es dem tapferen Zecher nachzutun! Die Köhler aber, welche sich gemeinhin vor nichts und niemandem fürchten, hüten sich wohl, an diesem im Dorf zu erscheinen.“

—eine Salderkeimer Mär, die die vielen Trinkfeste der Meskinneskojer erklären soll

Über die Hügel der Hohemark pfeift meist ein kalter Nordwind – die Ausläufer von Firuns Atem, der an der Roten Sichel und den Drachensteinen gebeugt wird –, biegt die Bäume, die sich in den kargen Boden krallen, teilweise zu bizarren Formen und trägt die gute Erde ab, so daß viele der Hügel, die sich mitten aus den Wäldern erheben, kahl und blank hervorstecken. Der einzige überhaupt mit Karren befahrbare Verkehrsweg ist die Weststraße von Hulga nach Irberod, von der in der Nähe von Drachenzwinge der Goblinstieg abzweigt. An dieser Straße (ab Salderkeim nur noch ein breiter Karrenweg) und ihren rechtwinklig ins Land abzweigenden Nebenwegen liegen auch fast alle Ortschaften der Hohemark.

Die Drachensteine

„Die Dörfler hier wollen die Namen aller Drachischen kennen, die im Gepürg dort droben hausen. Und nachdem er den furchtsamen Blick nach den östlichen Bergen getan hatte, der den Märkern zu eigen ist, nannte mein Gewährsmann sie mir: Lecophyr, der Schwarze, Urandor, auch Darengrin geheiß, und Kahlenspitzer, den man allein nach dem Berg nennt, in dem er seine Höhle hat.

Die mächtigsten der Wyrne aber seien die Kaiserdrachen Apep und Atlassar, welche jedoch seit dem Tode ihres Bruders Agapyr unentwegt miteinander in Fehde lägen, so daß den Menschen die größte Gefahr von Ysladir drohe, den es beständig nach frischem Fleisch verlange. Nun verlangt's mich dreierlei zu wissen: Wer denn der Drachen erster sei, oder sie gar nit zusammenkommen, einen Fürsten zu küren? Ob sie alle von einer Art seyn, allein von Schuppenfarb und Größe verschieden? Auf welche Weis sich ihre Art fortpflanzt, alldieweil's kein Weib unter ihnen zu geben scheynt?“
—aus den Aufzeichnungen der Magisterin Feyagund von Ussenforst, aufbewahrt im Beilunker Hesindetempel; ca. 350 BF

„Als der Feind zurückgeschlagen war, suchten und zählten wir die Erschlagenen. Allein der Marschall blickte fest und treu wie stets, als wir die Zahl nannten, allen anderen aber schauderte. Ritter, Knappen und Knechte zusammengenommen, war beinahe ein Viertel der Unsrigen gefallen. Kein Glück sollte mit uns sein auf diesem Heerzug.

Meister Anshag sprach zu uns: „Wir wollen sie nach Recht und Ehre bestatten, wie es ihnen zukommt, ihnen Waffen und Panzer beilegen und den Segen Rondras auf den Weg geben, auf daß Herr Mythrael sie in den Hüllen der Herrin willkommen heiße. Dort werden sie harren dem Heerruf zur letzten Schlacht. Wir aber reiten, wenn der Morgen graut, voran gen Baliho mit frischem Mute.“

Herr Irberod erbot sich, mit seinen Frauen und Mannen das traurige Werk zu tun, denn er wisse um einen verborgenen Ort unter den Wassern, der den Gefallenen würdig sei und sicher vor Diebsvolk. Und so geschah es.“
—aus den Vernehmungsprotokollen der Priesterkaiser, zu Protokoll gegeben von einem unbenannten Ritter der Göttin; 338 BF

Die Drachensteine bilden das Zentrum der vormaligen gleichnamigen Markgrafschaft (seit der Lex Imperia als Trans-Ysilien erwähnt), die nach dem 'Rübenkrieg' zu großen Teilen dem Bornland zugeschlagen wurde, aber auch, wenn die Grafen von Irberod, die Fürsten

von Salderkeim, die Barone von Ritterfurt und die Herzöge Tobriens Anspruch auf diesen Landstrich erheben (und dies seit Jahrhunderten), heißt dies nicht, daß einer ihrer Untergebenen nachweislich einen Grenzstein in den Bergen aufgestellt hätte – von einer Besiedlung ganz zu schweigen.

Das Gebirge, das sich schroff aus dem transylischen und Hohemärker Hügelland (immerhin veritable Mittelgebirge) erhebt, besteht zu großen Teilen aus grauem, bisweilen in der Sonne funkelnem Granit und erreicht Höhen von etwa 3.000 Schritt. (Nicht, daß ein Landvermesser dies je bestätigt hätte.) Die höchsten Gipfel der zentralen Kette, die man aus der Hohemark oder vom tobrischen Ebelried aus erkennen kann, sind (von Ost nach West) der Blutberg, der Drachenthron, Hohe Warte, Dämonenkrallen, Apeps Säule, Feuerkogel und Silberturm. Wenn die drei Sichel Krummschwerter oder ähnliche Waffen im Krieg gegen den Namenlosen waren, dann müssen die Drachensteine wohl als die Reste einer Ochsenherde gelten – eine entsprechende Überlieferung existiert jedoch nicht, weshalb man die bizarren Formen des Gebirges wohl mit Ingerimms Willen (es gibt in der Tat einige Feuerberge) und dem Wüten der Drachen erklären muß.

Neben dieser Kette gibt es jedoch eine Unzahl von kahlen Pyramiden, steilen Tafelbergen und spitzen Kegeln, teilweise verbunden von steinernen Brücken, die nur von den Mächten Satinavs und der Elemente gemeißelt wurden, dazwischen tief eingeschnittene, labyrinthische Täler (ofmals überraschend warm), im Kalkgrund Kavernen und Höhlensysteme, die durch Auswitterung, Auswaschung und Verstoß entstanden sind, groteske Felsformationen, die an Orgeln, Mäuler, Klauen und Fratzen erinnern, dichte, unangetastete Wälder, klare Bergseen von wenigen Meilen Umfang, dafür aber vielen hundert Schritt Tiefe, Wasserfälle von fast der gleichen Höhe und eine Unzahl wilder Gebirgsbäche, die schließlich in die Misa, die Tobimora und den Westerbach münden.

Der stetige Wind, der weit im Norden als Firuns Atem erscheint, wird von Sichel und Drachensteinen gebeugt und zieht den Bornlauf entlang, um dann auf dem Perlenmeer als Tobrische Brise die Segel der Festumer Schiffe zu blähen.

Wie erwähnt, gibt es hier kaum menschliche Bewohner, wenn man von den Bergbauern des Umlandes absieht, deren Haarige Gepürgsküh auf den Almweiden stehen und die zu deuten wissen, wenn eines



ihrer Tiere über Nacht verschwunden ist. In der Nähe von Larsach und Sarauklis wird in den Vorgebirgen Kalk gebrochen, und der ein oder andere Prospektor sucht für Alchimisten nach versteinerten Tieren und seltenen Steinen. (Da es kaum Jäger gibt, ist die Tierwelt der Drachensteine entsprechend vielfältig und zu umfangreich, um sie hier gesondert aufzuführen.)

Die einzigen, schon seit bosparanischer Zeit bekannten Pässe sind das *Ornaldsjoch* (grob südlich von Drachenzwinge) und das *Rautsjoch*, das über das Tal der Türme erreicht werden kann. Keiner der beiden wird jedoch in nennenswertem Umfang genutzt, und das nicht nur wegen der häufig auftretenden Muren, Schlammlawinen und Bergstürze, die hier die Täler prägen.

Alle Bergbewohner kennen Sagen, denen zufolge die Berge und Höhlen sich öffnen und Licht herausfällt, wissen von hohlem Heulen und markerschütterndem Brüllen zu berichten, wissen auch, daß ein verbrannter Baum nicht unbedingt vom Blitz getroffen worden sein muß. Allen Ortschaften um die Drachensteine herum ist zu eigen, daß man ungerne Holz als Baumaterial verwendet, daß es häufig Schützenbruder- und -schwesternschaften gibt, daß man häufig massive Gewölbekeller findet und daß es meist ein Amt, dem Schulzen oder Vogt vergleichbar gibt, dessen Inhaber sich mit der Ausschau nach besonderen Silhouetten am Himmel und der Alarmierung der Bevölkerung befaßt. Wen wundert's, sind die prominentesten Bewohner des Gebirges doch meist sechsgliedrig, geschuppt und in der Lage, Feuer zu speien ...

Meisterinformationen:

Die wahren Herren der Drachensteine sind und bleiben, allen menschlichen Besiedlungsversuchen zum Trotz, die Drachen, allen voran die mächtigen Kaiserdrachen Apep und Lessankan. Da Drachen keine nur annähernd gleichwertigen (oder gleich mächtigen) Kreaturen neben sich dulden, sind die beiden – Vater und Sohn und zudem zerstritten – die einzigen mächtigen Drachen dieser Region. Das heißt aber nicht, daß sie die einzigen wären: Nach einigermaßen glaubhaften Schätzungen kann man von einem weiteren guten Dutzend Höhlendrachen, der doppelten Anzahl Baumdrachen, einigen wenigen Perldrachen und einer großen Anzahl von Meckerdrachen ausgehen – die Drachensteine sind in der Tat so etwas wie eine drachische Bastion, seit im Zweiten Drachenkrieg die Riesenhorden südwärts gegen die Elfenstädte zogen.

Wenn Ihre Spieler sich in die Drachensteine begeben wollen – nur zu. Bedenken Sie jedoch, daß Apep, der als Feind jeglicher menschlicher Besiedlung gilt, so etwas wie einen 'Hofstaat' hält und die Würmer seines Reiches seine Zuträger, Späher und Paladine sind. Alles in allem Voraussetzungen, die hoffnungsvolle Drachentöter eher als Drachenfutter enden lassen ...

Bislang hatte Apep zwei ernstzunehmende Rivalen, Lessankan und den Riesenlindwurm Sternenfeuer, der wohl aus den Salamandersteinen stammt, aber sein Revier gerne auf die Rote Siegel und die Drachensteine ausdehnen würde. Nun aber ist ihm mit Rhazzazor ein Gegner erwachsen, in dem er – aus welchen drachischen Gründen auch immer – einen erklärten Todfeind sieht und den er, koste es, was es wolle, vernichtet sehen will. Und es scheint, daß der Preis, den er zahlen muß, eine Allianz mit den Menschen ist ...

Wichtig ist es, daß Sie als Meister die Präsenz der großen Drachen (und ein Höhlendrake ist bereits ein *großer* Drache) klarmachen, ohne sie den Spielern gleich ins Gesicht zu drücken: Sagen und Berichte von Überlebenden als Vorbereitung, ein gerissenes Rind oder andere Drachenbeutereste, riesige Spuren, Silhouetten am

Himmel, die bleichenden Knochen eines Vorgängers und ähnliches mehr sollten die Helden auf eine Begegnung vorbereiten und ihnen klar machen, auf was sie sich hier eingelassen haben.

Zwei besondere Örtlichkeiten in den Drachensteinen sollen hier Erwähnung finden, da sie – wohl mit Duldung Apeps – die einzigen menschlichen Siedlungen in den Drachensteinen darstellen. Beide liegen zwar südlich der Kammlinie des Gebirges und damit nominell im Mittelreich, aber diese menschlichen Grenzziehungen sind hier ohnehin herzlich unwichtig.

Die **Amazonenfestung Yeshinna** ist neben dem halb-legendären Keshal Rondra die letzte verbliebene Burg der Streiterinnen Rondras. Ihre genaue Lage ist kaum einem Menschen außer den Amazonen bekannt und wird wahrscheinlich auch durch drachische Magie verborgen gehalten (obwohl es heißt, daß Ardo Storerbrandt den Ausbau der Burg zahlte und dafür das Monopol auf den Kurkumer Safranhandel zugesprochen bekam). Auch wollen Gerüchte nicht verstummen, die *Drachen* und *Jungfrauen* in Verbindung bringen – und das nicht in der Frage, wer den höheren Platz in der Nahrungskette besetzt ...

Das **Tal der Türme** ist der zweite Ort menschlicher Besiedlung, an einer lange vergessenen Paßstraße von Ysilia nach Irberod in einem langgestreckten Talkessel gelegen und von vielleicht 500 Menschen bewohnt. Nach dem einzigen, halbwegs zuverlässigen Bericht aus jüngerer Zeit soll hier Erm Sen, der berühmte nivesische Anführer des Kaiserlichen Kamelkorps aus dem Khomkrieg, seine letzte Ruhe gefunden haben. (Aber auch von elfischen Schwertmeisterinnen, Werwölfen und ruhelosen Geistern ist in diesem thorwalschen Bericht die Rede ...) Interessant ist in diesem Zusammenhang vor allem, daß eine Gesandtschaft des tobischen Herzogs – nach dem borbaradianischen Überfalls auf Tobrien – nicht nur Apep in seinem Hort, sondern auch das Tal der Türme aufsuchte ...





Der Bornwald

«[...] Jener Theyl aber, welcher eygen sey den Marschalken vom Theater, sey begrenzt von den Fluessen Misa und Born, dem Aspe-Buche, den Gipfeln der Rothen Sichel und vom Quell der Misa dorten, wo des Kaisers Grenzen gesetzt [...]»

—aus dem Kaiserlichen Schiedsspruch und Urteil betreffs die Nachfolge derer von Drachenstein zu Vallusa; 274 BF

Nominell gehört also auch der südliche Teil des Bornwalds mit den Flüssen Haritz, Schalle und Westerbach zur Mark, es gibt aber auch andere Ansprüche ...

«Wie aber das Problem des Landrechts geregelt werden soll, wenn auf großen Strecken kein Grenzstein zu finden oder kaum zu setzen ist, kann man exemplarisch am Bornwald sehen, einem geschätzt 140 Meilen durchmessenden Gehölz im Bornland, welches durch den Fluß Born in eine nördliche und eine südliche Hälfte geteilt wird, wobei der firunwärts gelegene Teil an die Grafschaften Norburg und Ilmenstein grenzt, der praioswärtige aber an die Länder der Grafen von Irberod, der Fürsten von Salderkeim und der Herzöge von Kirschhausen. Bewohnt aber wird das Gehölz nur von wildem Getier, Elfen – welche ja nicht dem Landrecht unterworfen – und einem Riesen, Milzenis mit Namen.

[...] Wenn wir also nach dem Gewohnheitsrecht – wie exemplifiziert im Codex Sigmanis, III/21 – urteilen, müßten wir also zugeben, daß derjenige, welcher die Gewalt ausübt über das Land, gleichermaßen durch die Taten des Urnislaw von Uspiaunen mit dem Segen des obersten Landesherrn, des Adelsmarschalls und damit Sr. Majestät Kaiser Rohals, dazu eingesetzt, ergo der Herr Riese Milzenis von Sarnquell, Rechtsheer nach dem Codex Sigmanis und dem Landrecht in den Grenzgebieten gemäß Codex Gerbaldiensis, daß ein jeder, welcher ohne Unrecht vor den Göttern, Land zu Besitz nehmen dürfe, welches er 'an einem Tage durchschreiten kann'.

[...] Inwieweit es sich bei der Herrschaft des Herrn Milzenis um eine unrechtmäßige Tyrannis handelt, sei andernorts zu erörtern, jedoch führte kein benachbarter Landherr Beschwerde über ein widerrechtliches Eindringen des Herrn Milzenis oder seiner Untergeben [...]»

—aus der Niederschrift einer Vorlesung über das Landrecht, gehalten am Rechtsseminar zu Beilunq von Sr. Hochwürden Aelwulf von Dorn im Jahre 872 BF

«... berichtete uns Ihre Gnaden Firunwulfja von Sarauklis, daß man im Bornwalde allerlei Getier findet, das der Herr Firun dem Jäger zur Prüfung gesetzt, namentlich Wildschweine, schwarze und braune Bären, rote, weiße und braune Hirsche, den schnellen Silberbock, Wölfe und Marder, ja sogar Silberlöwen und Auerochsen.

Darüber gesetzt als Wacht seien Falken und Aaren in den Gebirgen, Luchse, Schrate, ein Einhorn namens Kershwiki und wilde Elfen – und zuvörderst der Ries selbst – auf dem Boden und allerlei große Schlangen im Wasser. Von den Schraten spricht er, daß man oft nicht unterscheiden könne, ob ein junger Baum bereits mit Schrautmoos besetzt und mit Flechtenbärten behangen, oder ob es gar selbst ein lauernder Schrat sei. Auch verlockende Baumweiber, Dryaden, habe es, dazu auf manch einer hohen Eiche gar einen Baumdrachen. Selbst einen haarigen Affen von vier Schritt Größe habe er gesehen, gibt aber selbst zu, es könne auch ein Schrat gewesen sein.

Der Wald daselbst sei vorherrschend ein wegloses Tünnicht, auch wenn man bisweilen die Weißilme, die Firunsföhre, seltener Eiche und Steinei-

che, Eibe und Ulme, im Norden wohl auch schon viele Birken und Lärchen wie im Nornja finde. Die Luft sei schwer und würzig und voll von wirbelnden Samen und dem Blütenstaub allerlei bleicher Kräuter, bisweilen dumpf, wo sich viel Pilze fänden, aber auch überraschend scharf und klar auf den waldlosen Höhen und an den fischreichen Seen.

An Kraut seien ihm aufgefallen Waldmeister, Baldrian, Scharlachkraut, Drachenkräutlein, Ulmenwürger, Vierblatt und Basiliskum, wiewohl er meint, ein rechter Kräuterkundiger sei er nicht.

An Pilzen fände man auf dem Boden, welchen kaum jemals ein Sonnenstrahl erreiche, den Pfifferling, den Riesenstäuberich, die Morchel und den Druidenpilz, aber auch den Schleimigen Sumpfknoterich, welcher am Rande des Waldes von den einheimischen Hexen gesammelt und gar verehrt wird, da er häufig in den sogenannten Hexenkreisen wächst ...»

—aus dem Buch der Schlange des Hesindegeweihten Steppo Drus aus Festum, aus dem Jahre 791 BF

Wenn der Born die Lebensader des Bornlands ist, dann ist der Bornwald sein Herz. Rund wie ein Herz ist auch die Form seines Randes, und ebenso geheimnisvoll wie die Kräfte, die im Körper eines Menschen wirken, ist sein Inneres, denn nie wurde es bislang vermessen. Ein Urwald ist der Bornwald, einer der ursprünglichen Orte, die einst von Sumus Atem gestreift aus ihrem Leib herauswuchsen. Und darum hat es noch allerhand seltsame Kreaturen und Orte im Wald und ringsherum, von denen der Silvanden Fae'den Karen nur der berühmteste ist. Am bekanntesten aber ist die Geschichte des Magiers Urnislaw von Uspiaunen, der hier den wütenden Riesen Milzenis, der einst das Umland bedrohte, durch einen mächtigen Zauber band, der es ihm untersagt, sich weiter als einen halben Tag von der Quelle des Sarn zu entfernen – was die runde Form des Bornwalds erklären soll.

Der Bornwald ist quasi undurchdringlich, und kein Mensch kann sich rühmen, ihn jemals durchmessen zu haben. So tragen auch die Gebirgszüge (darunter einige knapp 2.000 Schritt hohe Berge) und die vielen kleineren und größeren Seen keine Namen. Von einigen wagemutigen Schiffen weiß man, daß die Flüsse Haritz, Westerbach und Schalle hier in den Born münden, und aus dem Bericht Urnislaws, wie er den Born aufwärts zog und schließlich an das Flößchen Sarn gelangte, an dessen Quelle er auf Milzenis traf.

Während von Milzenis in den Chroniken des Umlands nur recht selten zu lesen ist, findet man häufiger Berichte über Sichtungen des Einhorns Kershwiki, dem – wenn man den Quellen glauben darf – ein ausgesprochene Launenhaftigkeit zu eigen ist.

Meisterinformationen:

Insgesamt kann und muß man davon ausgehen, daß der Bornwald ein Flecken ist, wo in der Tat noch die seltsamsten Geheimnisse harren können (von alten echsischen Ruinen einmal abgesehen) – und solche Geheimnisse ziehen natürlich Abenteurer an wie das Licht die Motten ...

Falls Ihre Helden einmal so wagemutig und hesindeverlassen sein sollten, in den Bornwald vorzudringen, ist es natürlich – neben der eigentlichen Handlung, die sie dort ansiedeln wollen – wichtig, daß sie sich ein mögliches Auftauchen Milzenis' immer offenhalten sollten. Zwar schläft der Riese die meiste Zeit, aber wenn er den Wald durchstreift, mag es gut sein, daß er 'über die Helden stolpert' – und er ist auf Menschen ausgesprochen schlecht zu sprechen. Gehen Sie davon aus, daß eine gewöhnliche – auch hochstufige –



Heldengruppe ihn nicht besiegen kann, er aber auch nicht die direkte Konfrontation sucht, so daß *Schleichen*, *Sich Verstecken* und *Stimmen Imitieren*, dazu ein paar Illusionszaubereien, als Mittel der Wahl gelten müssen.

Die im Bornwald heimischen Elfen, die sich das Gebiet als Refugium vor Dem-der-Wiederkommt erkoren haben, sind wild entschlossen, ihre Zuflucht bis zum bitteren Ende zu verteidigen. Zwar werden sie von Milzenis, von ihrer Zauberei und dem dichten Unterholz geschützt, wer sie aber doch entdeckt, muß mindestens mit dem Auslöschen seiner entsprechenden Erinnerung rechnen, sollte er sich gar als Paktierer mit der Finsternis erweisen, mit einem schnellen und sicheren Tod – wobei die Elfen auch Pfeile aus dem Hinterhalt nicht verabscheuen ...

(Mehr zu den **Elfen im Bornland** finden Sie im gleichnamigen Kapitel; mehr zu Urnislaw von Uspiaunen auf Seite 81 und zu Milzenis im Abenteuerband **Von Meuchelmördern und Drachentötern** auf Seite 42.)

Siedlungen am Bornwald

Was wundert es, wenn die Menschen hier, die sich allesamt häufiger als 'Bornwälder' denn als Sewerier oder Märker sehen, ihre Häuser und Siedlungen mit Wällen und Holzpalisaden umgeben und sich nur am helllichten Tage in die Wälder hineinwagen. Das Leben in den Wehrdörfern am Rande des Bornwaldes, die ihn wie einen Ring umschließen, ist wahrlich kein Zuckerschlecken: **Jarлак** im Nordwesten, die letzte menschliche Ansiedlung, bevor der Born in den sagenumwobenen Wald fließt; dann **Hexenhus**, **Dotzen**, **Schossko** und **Walden** (der Hauptort der gleichnamigen sewerischen Grafschaft) gen Norden an der Bornstraße. Etwas weiter südlich ist **Schwarzmos** gelegen, ein mit seinen windschiefen Hütten so unbedeutender Ort, daß ihm irgendwann vor etlichen Jahren durch einen Fehler des ilmensteinschen Kanzlisten das zweite 'o' verloren ging; von den Schwarzmosern (allesamt Hörige der Gräfin) kann ohnehin keiner lesen.

Gartimpen am Walde ist da mit nahezu 250 Einwohnern, einem Traviatempel und einer Herberge schon ein weitaus angenehmeres Örtchen. Hier leben auch die Gartimpener Schwestern, drei vergnügten, wenn auch etwas verschrobenen Hexenweiber, die auf die Namen Maline, Yoline und Zeline hören. Sie gelten aber als außerordentlich weise und werden gerne von Reisenden aus dem ganzen südlichen Bornland aufgesucht.

Etwa 20 Meilen südlich von Gartimpen liegen Dorf und Feste **Bornstein** (selbige ein finsternes, nur noch von einem Dutzend Menschen bewohntes Gemäuer), der letzte Ort, den die Schiffer von Festum mit ihren Booten anzulaufen wagen; nicht einmal ein erfahrener Schiffer ist willens, die Strecke von Bornstein nach Jarлак zu fahren, und in umgekehrte Richtung findet man gleichfalls höchstens einmal einen Verrückten oder Verzwefelten. Selbst zahlungskräftige Reisende werden mit dem Verweis auf Stromschnellen oder Geschichten über Drachen, Oger, Orks und andere Menschenfresser abgespeist. In Bornstein beginnt auch der Treidelpfad am Born, zudem führt ein Karrenweg über einige kleine Weiler nach Firunen und zur Kronstraße.

Vom Bornsteiner Wegkreuz – zehn Meilen östlich des Dorfs beim verlassenen Auelfenweiler **Erlenbruch** – südwärts gelangt man mittels eines selten genutzten Bootes durch kräuterreiche Wiesen und Waldauen zuerst in den winzigen Weiler **Birtja** und schließlich nach **Helsum**, bevor sich die Spuren menschlicher Besiedlung wieder im Wald verlieren.

Vom Festenland aus bilden **Harden am Moor**, **Karkriwen** sowie **Irberod** op **Westerbach** die 'Speerspitzen der Zivilisation', drei wehrhafte, gut

geschützte Ortschaften. Westwärts schließlich wird der Bornwald von der Roten Sichel begrenzt, wo nur Goblins, Orks und wilde Oger hausen.

Neben diesen Dörfern gibt es noch einige kleine Holzfällersiedlungen und Köhlerkaten (das Holz von Steineiche, Lärche und Festumsföhre ernährt viele Familien im Bornland – teilweise ist dies sogar wörtlich zu nehmen, denn Eicheln und Bucheckern sind ein beliebtes Mastfutter für Schweine, werden bisweilen zum Heizen genützt und in Notzeiten selbst verkocht), die zum Teil nur in den Sommermonaten bewohnt werden. Oft sieht man, in kleineren wie größeren Weilern, auch Alte und Kinder, die mit Buckelkörben Klaubholz, Reisig, Tannenzapfen und Rinden als Brennholz für den Winter sammeln. Das Schlagen von grünem Holz wird von den örtlichen Bronnjaren als Waldfrevel streng geahndet, will man doch nicht den Zorn Milzenis' auf sich ziehen, aber da Köhlerei wie Holzfällerei hier Tradition und Notwendigkeit gleichermaßen sind (und für viele Milzenis nur noch ein Kinderschreck), ziehen sich von allen genannten Orten Holzschnaisen teilweise fünf Meilen in den Wald hinein, wo man zuerst Bruchholz aufgeklaut, dann ein paar trockene Bäume umgehauen und schließlich dem Wald mit Axt und Säge zuleibe gerückt ist. Daß dabei hin und wieder ein Holzfäller von einem falsch fallenden Baum erschlagen wird, in einem unvermutet auftauchenden Sumpfloch elendig ersäuft oder nächtens von den Silberwölfen geholt wird, nimmt man in Kauf – die Holzfällerei ist schließlich eine Aufgabe für 'ganze Kerle' und nicht für 'Festumer Promenadenstrunzer' ...

Der Silvanden Fae'den Karen

»Nicht weyt von Schoszkwow und Dorzen hat es einen Forst, welchen eynige dem Born-Wald zuschlagen, welcher in Wahrheit aber ein gaentzlich eygenes Gehoeltz ist. Der Nives heyszt ihn 'Silvan den fay Kareen', was heyszt, Wald der fetten Karene, oder Silvan den Fay, Wald der Feen. Der Nives sagt auch, der Wald sey drinnen groisser als draussen, und jahrein, jahraus trage er Frucht und Bluete, dasz man die Karene allzeyt darinnen weyden koenne. In Schoszkwow sagt man auch, es sey eyn Zauber-Wald, aber man meydet ihn, weyl schon so mancher in ihm verschwunden und erst viele Jahr spaeter wiedergekehrt. Herr und Herrin des Waldes seyen Kershwiķi und Niam vom See Doan, welches sind ein Unicorn und eyne Elben-Jungfer, welche beyde von solcher Geylheyte, dasz sie Maiden und Burschen des Landts verzauberten und nicht mehr aus dem Wald herauslieszen, und wenn sie ihrer uiberdruiszig, sie im Doan ersaeuffen.«
—aus Sagen des Nordens vom Firun-Geweihen Firunmar vom Eis

»[...] Eine Waldinsel nördlich des eigentlichen Bornwalds, noch abseits der Straße von Norburg nach Walden, trägt diesen alten nivesischen (?) Namen, der meistens mit 'Feenwald' übersetzt wird. Seltsame Geschichten über diesen Ort gibt es zuhauf, Berichte über Geisterscheinungen, Feentänze und Koboldsfeste reichen zurück bis in die Zeiten der ältesten Ahnväter, derer sich die Nivesen noch erinnern können. Eine Gruppe von Fremden, die im Jahre 1007 BF in den Wald hineinschritt und heil wieder heraustrat, behauptete gar, in seinem Zentrum läge der Rest eines alten Elfenreiches verborgen, ein wundersamer Platz in der Anderwelt, der von einer wunderschönen und unsterblichen Harfnerin, Niam Goldhaar mit Namen, bewacht werde. Seitdem scheint sich der Wald aber verändert zu haben, denn die boshaften Gnome und Schrate treiben dort nun stärker denn je ihr Unwesen. Und manch einer will gar schwarzhäutige Elfen und schlangenpelzige Wölfe im Schatten der kränkenden Bäume gesehen haben. [...]

—aus den Aufzeichnungen des Hesindetempels zu Festum, kompiliert aus mehreren 'Büchern der Schlange', aus dem Jahre 1017 BF



In der Tat handelt es sich beim Silvanden Fae um einen jener *Zauberwälder*, die ein Tor in die Anderswelt der Feen bilden, wo Zeit und Raum keine Rolle spielen und Wesen hausen, die man sonst nur aus Märchen kennt. (Der Farindelwald, Teile des Reichsforsts und bestimmte Haine auf den Zyklopeninseln sind weitere solche Wälder.) Von außen betrachtet hat der Wald keine zwanzig Meilen Umfang und weist, von der Tatsache abgesehen, daß er sehr dicht mit immergrünem Gehölz bestanden ist, keine Besonderheiten auf. Die Nivesen lagern auf ihren Wanderungen gerne an seinem Rande, betreten den Wald selbst aber nicht; Karene, die sich eine Nacht dort aufhalten, kommen am nächsten Morgen so gemästet aus dem Wald heraus, als hätten sie eine Woche auf einer fetten Weide gestanden. Menschen dagegen scheinen in den Wald, aus dem man bisweilen

Harfenmusik hört, nur dann eindringen zu können, wenn dieser es will. Ungebetene Besucher erreichten nach kurzem Marsch bereits den gegenüberliegenden Waldrand, ohne eine Besonderheit bemerkt zu haben, oder wurden, bei besonders grobem Eindringen, gar von Waldschraten und seltsamer Zauberei attackiert. Andererseits soll die 'Fee vom Duan' (einem See, den man in der Mitte des Waldes vermutet) auch schon halberfrorene Wanderer gerettet haben ... Ob der Silvanden Fae'den Karen der einzige Bereich des Bornwalds ist, der in die Anderswelt überlappt, weiß kein Mensch zu sagen, ebensowenig, ob das Einhorn Kershwiki sich nun hier niedergelassen hat oder – wie andere behaupten – gute Beziehungen zu den Gartimpener Schwestern pflegt, das Schoßtier Milzenis' ist oder den Grafen von Irherod auf seinen Jagdausritten narrt.

Die Märker

Auch, wenn die Zeiten der ersten Siedler schon lange vorbei sind, betrachtet sich der Märker doch immer noch gerne als ein Pionier, als Grenzmann, der aus eigener Kraft Werte schafft, sich mit Gleichgesinnten verbündet, um Gefahren abzuwehren, und der die Obrigkeit meist nur von der jährlichen Zehntabgabe in der Grafenstadt kennt. (Diese Aussagen gelten natürlich auch für die Märkerinnen.)

Kein Wunder also, daß es in der Mark einen großen Anteil freier Bauern an der Bevölkerung gibt und die Leibeigenschaft meist etwas lascher gehandhabt wird als in Sewerien. Versuche, die Grundherrschaft zu verschärfen, haben in der märkischen Geschichte häufig wütende Aufstände hervorgerufen, für deren Niederschlagung der Adel meist einen hohen Blutzoll zahlen mußte, denn es gibt kaum einen Bauern, der nicht mit der Axt, dem langen Messer oder dem Speiß umzugehen wüßte, und kaum einen Freien oder Städter, der nicht im Umgang mit Bogen oder Armbrust geübt wäre.

Heutzutage haben sich Herrscher und Beherrschte in einer Form arrangiert, die weniger der sewerischen Leibeigenschaft als mittelreichischen Verhältnissen ähnelt. Selbst der leibeigene Märker ist nicht so sehr mit Aufgaben für seinen Herrn belastet, daß er nicht noch Zeit fände, ein wenig für den Eigenbedarf zu arbeiten, der Handwerker ist meist ohnehin ein Freier, der seine Waren auch außerhalb des Landes seines Herrn verkaufen darf – und der Adlige ist's zufrieden, daß er im Kriegsfall auf viel geübtes Volk zurückgreifen kann.

Die Märker glauben in einer sehr phexgefalligen Art an Firun (in der Form, daß man sich alleine gegen die Gefahren der Wildnis verteidigen müsse, dann werde einem der grimme Herr schon beistehen) und Travia (was man gibt und teilt, wird einem sicherlich einmal vergolten werden), an der Küste und am Born zudem natürlich noch an Efferd, sie kennen aber auch eine große Zahl an kleinen Segenssprüchlein, Schutzzeichen und Verhaltensregeln, die die Drachen, Milzenis, die Goblins oder die Feen fernhalten oder gnädig stimmen sollen. Auch der Glaube an Hausgeister, denen man gerne eigene kleine Häuschen widmet, ist weit verbreitet, und Ifirns- oder Traviabildchen gehören ebenfalls in jedes Haus.

In ihrer Gastfreundlichkeit und Trinkfestigkeit können es die Märker sicherlich mit den Thorwalern aufnehmen, und ausgedehnte Gelage an langen Winterabenden, zu denen man auch Ortsfremde willkommen heißt, sind keine Seltenheit.

Essen und Trinken

Eigentlich, das sei vorausgeschickt, müßte die Reihenfolge der Überschrift anders herum lauten, denn an besonderen Speisen ist aus der

Mark kaum etwas vermerkt. Da die meisten Menschen entweder entlang der Küste oder am Born (oder an der Hardener Seenplatte oder am Saldersee) leben, verwundert es nicht, daß Fisch und Efferdsfrüchte den Speiseplan dominieren. In der Hohemark werden Haarige Gepürgsküh gehalten, deren etwas streng schmeckende Milch (ähnlich der der hier gehaltenen Schafe und Ziegen) zu verschiedenen Käsesorten wie dem Raudupser Knoblauchbeißer verarbeitet wird. Deutlich nicht streng, sondern angenehm süß schmeckt der Ahrholter Apfelkäse, eine Nachspeise aus Äpfeln, Honig, Quark und Eiern, die heutzutage nicht nur in dem kleinen Dorf Ahrholt am Nordrand der Misa-Auen, sondern in der ganzen Mark (und sogar in Festum) hergestellt und gerne gegessen wird.

Aber, wie gesagt, das Trinken ist des Märkers Freude, und neben dem allgegenwärtigen Meskinnes konsumiert man hier Brände aus wilden Beeren, Aufgesetzte mit Tannengrün und dergleichen mehr, und während man dem Festenländer einen Hang zur Trunksucht nachsagt, gilt der Märker als ausgesprochen trinkfest ...

Kleidung

Neben der üblichen Alltagskleidung (Kittel, Hose und Filzkappe bei den Männern, Wickelrock, Bluse, Schnürmieder und Kopftuch bei den Frauen) gibt es noch eine speziell festenländische Praiostagstracht, die bei Männern wie Frauen aus kurzen, schwarzen Jacken mit Stehkragen (an Aufschlägen und Saum mit bunter Stickerei verziert) besteht; bei den Männern komplettieren wadenlange, schwarze Beinkleider und weiße Strümpfe den Aufputz, bei den Frauen weite, dunkle Röcke, über die bunt bestickte Schürzen gebunden werden. Auffällig bei der märkischen Tracht der Männer ist die dreizipfelige Filzkappe, die, wie man vermutet, von den tobrischen Siedlern ins Land gebracht wurde; in den Küstendörfern ist sie von blauer oder roter Farbe, im Landesinnern herrschen Grüntöne vor. Die märkischen Frauen bedecken das Haupt mit kleinen, kecken, steifen Hüten.

Grundsätzlich sind die meisten Märker – auch die Bauern – etwas 'reicher' als ihre festenländischen oder gar sewerischen Gegenparte, weswegen, auch schon aus schierer Notwendigkeit, ein Paar feste Schuhe oder Stiefel zur üblichen Kleidung gehören. Die Adligen der Mark orientieren sich bei ihrer Kleidung gerne am sewerischen Vorbild, so daß auch hier die hohe Fellmütze und der steife Mantel als Zeichen von Stand gelten, wohingegen man gerne auf Litzen, Troddeln oder ähnlich schmückendes Beiwerk verzichtet und – so man es sich leisten kann – eher durch die Qualität der verwendeten Stoffe und Pelze zu prunken sucht.



Wohnen und Wehren

Wie bereits mehrfach erwähnt, leben die Märker – zumal die Hohemärker – in einer unzivilisierten Gegend, die zudem noch ringsum von gefahrenreichen Gebieten umschlossen ist. Wie in Tobrien (aber auch noch im Festenland) bildet ein Wehrturm meist das Zentrum eines Dorfes oder Weilers; Einzelgehöfte – zumindest die der Freien – haben ebenfalls häufig festungsähnlichen Charakter. Der Wehrturm, in dem der örtliche Fronvogt, Schütze oder Schulze, in ärmeren Gegenden auch einmal der Grundherr selbst wohnt, ist meist groß ge-

nug, um die Bevölkerung des ganzen Ortes, zumindest für eine kurze Zeit, zu beherbergen.

Ansonsten lebt man, wie andernorts im Norden ebenfalls üblich, mit dem Vieh gemeinsam unter steilem Dach (letzteres häufig mit Schnitzereien verziert und mit dicken Lagen Schiefer aus der Roten Sichel gedeckt), die Häuser in gewissem, aber nicht zu großem Abstand voneinander. Viele Häuser, gerade in der Nähe der Drachensteine, weisen auch Keller auf, in die man sich flüchten kann, wenn einmal die Gefahr aus der Luft kommt.

Erwähnenswerte Orte der Mark

Skorpsky

Einwohner: um 1.100
Tempel: Efferd, Peraine, Travia
Stadtherrin: Baron Setschin III. von Skorpsky
Garnisonen: 20 Stadtgardisten, 5 Uhdnberger Breitäxte und etwa eine halbe Kompanie Bürger-Schützen
Wappen: weißer Krakenmolch auf grünem Grund

Diese am Nordrand der Misa Sümpfe etwa acht Meilen landeinwärts gelegene Stadt war noch vor wenigen Jahren der Knotenpunkt des märkischen Festlandhandels, laufen hier doch die



Straßen nach Vallusa und via Usnadam nach Ysilia zur Kronstraße gegen Festum zusammen. Da aber nun Tobrien von den Schwarzen Horden besetzt und Vallusa kaum mehr eine Handels-, sondern eher eine Festungsstadt ist, war auch Skorpsky gezwungen, die Zeichen der Zeit anzuerkennen: Heutzutage haben sich in der Stadt viele Flücht-

linge aus dem Tobrischen versammelt, es wird eifrig an einem Graben und einer Palisade gewerkelt, und freiwillige 'Sumpfläufer' inspizieren Tag für Tag die Marschen, damit kein Feind unbemerkt Vallusa umgehen kann. Vom (durch ein altes Handelsprivileg gesicherten) geschäftigen Treiben der Kaufleute ist dagegen nicht mehr viel zu bemerken – wenn man von den vielen fliegenden Händlern und Krämern absieht, die mit den Flüchtlingen ihre nicht immer legalen Geschäfte betreiben. An Eigenleistungen kann Skorpsky immerhin auf das sogenannte Schilfpergament (eine nördliche Papyrusart), das in der Efferdkirche gerne für rituelle Schriften verwandt wird, und das aus den Marschen gewonnene Salz verweisen. In den letzten Jahren hat es auch Versuche gegeben, den Sumpf trockenzulegen, die bislang jedoch noch wenig Erfolg gezeigt haben.

Salderkeim

Einwohner: um 900
Tempel: Efferd, Peraine, Travia, Rondra-Schrein, Praios-Schrein
Stadtherrin: Graf Gulman Beringar von Larsach zu Salderkeim
Garnisonen: 5 Grenzüberger der Krone, 10 fürstliche Gardisten, 25 Bürger-Schützen
Wappen: rot über blau geteilt, im roten Feld zwei schwarze Schwerter

»Als der Zauberer aber in Gareth den Thron bestiegen, da huben an Willkür, Mord und Brand, und viele der getreuesten Diener des Herrn wurden erschlagen ... Gar schlimm trieben sie's in Salderkeim im Märkischen, wo sie auf das Dach des Tempels den Roten Hahn setzten, das Gold von den Wänden rissen, die Diener und Dienerinnen des Herrn schändten und an den Füßen über einem Feuer aufhingen, ja gar aus der Hirnschale des Wahrsers ihren Schnappes saffen. Lurich aber, der jüngste Novize, erfüllt von der Kraft des Herrn, nahm den goldenen Gong, mit welchem zur Praiosstund zum Gebete und Opfer gerufen ward, und führt ihn mit sich auf einem Boot, zu fliehen der Mordbrenner Schar. Aber weh! Es war der Wille des Herrn, daß sein Zeichen auf alle Zeiten den Salderkeimern Mahnung sein sollt, und so kenterte das Schifflein auf dem Saldersee und nahm den Gong und den jungen Lurich mit sich auf den Grund des Wassers. Noch heute aber vernimmt man sein Dröhnen am Ende der Namenlosen Tage, auf daß die Salderkeimer stets gemahnt, daß ihr namenloses Treiben überwunden vom Herrn!«

—aus den Aufzeichnungen im Tempel des Neuen Lichts zu Festum; um das Jahr 800 BF



Noch heute ist eine erkleckliche Anzahl von Pilgern ein Zeichen für die praioseffällige Vergangenheit des Ortes, und die Salderkeimer, die ansonsten für ihre Holzschuhe und Trippen, für ihr Korn und ihren Fisch bekannt sind, haben mit dem Verkauf von Devotionalien ein einträgliches Nebengeschäft hinzugewonnen. Immerhin ist auch Marschall Anshag hier auf seinem letzten Marsch durchgekommen – in Salderkeim beginnt der 'Goblinstieg', der gefährliche Wildnispfad ins Weidensche – und als größter See der Mark ist der Saldersee quasi efferdheilig ... Mit dem Entstehen der Weidener Wüstenei hat die Bedeutung Salderkeims zwar drastisch abgenommen, aber neben den Pilgern und abenteuerlustigen Gesellen füllen immer noch Reisende nach Irberod und Prospektoren, die in der Roten Sichel nach Eisen- und anderen Erzen suchen, die Gasthöfe und Schänken des mit Wällen und Gräben befestigten Ortes.

Das alte Schloß der Fürsten von Salderkeim am Nordrand des Ortes ist noch heute eine prächtige Anlage, die Mauern aus rotem Marmor gefügt, mit wehrhaften Türmen und eisernen Toren – und darüber der Falke des Hauses Stoerrebrandt, das die Anlage als Mitgift erhielt, denn Stover Stoerrebrandts jüngste Tochter Alin und Joost, der Prinz des Hauses Salderkeim, sollen dereinst die Stammeltern des mächtigen Hauses Salderkeim-Stoerrebrandt werden.



Fürst Grimow aber, der Patriarch des Hauses, residiert einsam, nur von den ältesten Dienern seines Hofstaats umgeben, auf der finsternen Feste **Salderholt** in den kahlen Hügeln südwestlich des Saldersees. Unter den Einwohnern des dazugehörigen Dorfes (182 Ew.) geht das Gerücht, daß der alte Fürst nächtens in die Wälder gehe, um in unheiligen Riten sein Leben zu verlängern, denn er habe keine Freude daran gefunden, sein Haus an den Festumer verkauft zu haben.



Irberod

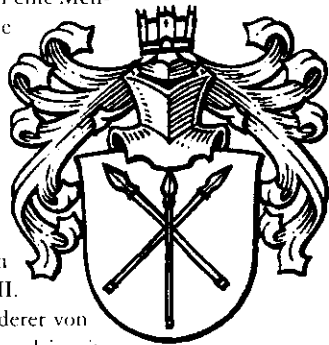
Einwohner: um 800
Tempel: Rondra, Ingerimm, Travia, Efferd
Stadtherrin: Gräfin Rilka Nadjescha von Irberod-Pruskow
Garnisonen: 20 gräfliche Gardisten, die Schützenbruder- und -schwesternschaft der Stadt mit etwa 25 Armbrustschützen
Wappen: ein aufgefächertes Bündel von drei silbernen Speeren auf blauem Grund

Dies ist der Ort, wo für den Märker die zivilisierte Welt endet (der Rest des Bornlands belegt Salderkeim mit dieser zweifelhaften Ehre), und wie am anderen Ende des Bornlands, in Notmark, regiert auch hier seit Jahrhunderten eine Grafenfamilie, der man allgemein wenig Gutes nachsagt. Zwar haben die Irberods während der jüngsten Zeit nicht versucht, mit dem Dämonenmeister zu paktieren, dafür können sie aber eine lange Geschichte verstoßener oder eingemauerter

Verwandter, geblendeter und verstümmelter Leibeigener und aufgeklopfter Räuber (meist nur Wilderer) vorweisen.

Die Irberoder, Städter wie Landbevölkerung, haben es gelernt, mit den Launen der Grafen zu leben, zumal sich diese auch keine Extravaganzen oder besonderen Luxus außer Jagd und Gesteck leisten, und so kann man, wenn man die Gesetze der Stadt achtet, in Irberod einen recht lebhaften Handelsflecken entdecken. Immerhin wird an den Hängen der Roten Sichel Eisenerz gebrochen, das in Irberod verhüttet wird, und so haben sich hier eine Menge eisen- und holzverarbeitende Handwerker niedergelassen, während Rinderzucht, Fischfang und Kartoffelanbau nicht nur die Versorgung der Bevölkerung sichern, sondern auch einige Batzen für die gräfliche Schatulle abwerfen.

Gruschows Wehr, benannt nach ihrem Erbauer Graf Gruschow II. (690 – 717 BF), die Stammburg derer von Irberod, liegt auf einer kleinen Insel inmitten des Westerbachs, etwa drei Meilen südlich der eigentlichen Stadt, und gilt als eine der am besten zu verteidigenden Festen des Bornlands. Der den Irberodern untertane Flecken Drachenzwinge (120 Ew.) ist nicht nur als Endstation des Goblinpfades bekannt, sondern vor allem wegen seines jährlichen 'Wurmwehr'-Festes, auf dem der Schädel eines ungewöhnlich großen Höhlendrachen in feierlicher Prozession zum Rondra-Schrein des Ortes getragen wird, wo dann der aus Irberod angereiste Rondrapriester die Waffen der gräflichen Kämpfer (und bisweilen auch angereister Salderkeimer oder Kirschhausener, ja sogar die von Avesbrüdern und -schwestern) segnet. Dem Drachen wurde übrigens mehr als 500 Jahren sein Hunger auf die Irberoder Rinder zum Verhängnis: Von einer gräflichen Jagdgesellschaft gehetzt, empfing er an der Stelle, wo sich heute der Schrein erhebt, den Todesstoß von der Hand des Grafen – einer der wenigen Würmer, die tatsächlich in den Drachensteinen erschlagen wurden.



Kirschhausen

Einwohner: um 650
Tempel: Rondra, Travia, Hesinde-Schrein (im Turm der Herzöge)
Stadtherrin: Marja Gräfin von Kirschhausen
Garnisonen: zehn Stadtbüttel, 25 herzogliche berittene Schützen
Wappen: sieben zu einem Kreis angeordnete weiße Kischblüten auf rotem Grund

Als Stammsitz derer von Kirschhausen kann die kleine Stadt als einer der wenigen Orte des Bornlands den Begriff 'schmuck' für sich in Anspruch nehmen, denn die Herzogsfamilie legt Wert auf Repräsentation – zumindest vor der eigenen Haustür, denn in den umgebenden Höfen und Weilern ist die Armut der Leibeigenen genauso offensichtlich wie anderswo. So besitzt die von Kirsch- und Apfelhainen umgebene Stadt eine weiße Stadtmauer mit drei Toren und fünf Tür-





men (von denen der größte und prächtigste jener der Herzöge ist), eine Hauptstraße mit getünchten Wohnhäusern, Krämerläden und Handwerkerstuben, drei gepflegte gastfreie Häuser und einen praiostags übenden Schützenbund.

Nicht, daß diese Versuche, Reisende und Händler anzuziehen, besonders viel fruchten würden – dafür liegt Kirschhausen einfach zu weit ab der üblichen Routen –, aber immerhin haben der Herzog und seine Untertanen so eine 'Hauptstadt', auf die sie stolz sein können ...

Usnadamm

Einwohner: um 600

Tempel: Efferd, Peraine, Travia

Stadtherrin: Kronvögtin Kara Stavoklis

Garnisonen: 50 Söldlinge, 30 berittene Kämpfer der Kronvögtin, 50 städtische Milizionäre

Wappen: ein schwarzer Turm vor einem durch eine Wellenlinie geteilten grün-blauen Schild

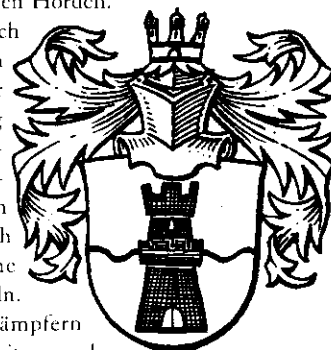
Am Zusammenfluß von Usna und Goblinka zur Misa erhebt sich das gut 15 Schritt hohe Stauwehr aus dem Flußbett, das sowohl die wilden Wasser der Bergbäche beruhigt, als auch die Wasserversorgung der Stadt Vallusa sichert und darüber hinaus der Stadt ihren Namen gegeben hat. Unterhalb der mit Zinnen und am südlichen Ufer gar einem massiven Vorwerk befestigten Staumauer verläuft die Kronstraße von Ysilia nach Festum in einer Furt durch den steinigen, aber hier recht flachen Fluß. Die eigentliche Burg Usnadamm, ein fast 700 Jahre altes, gedrungenes Bauwerk, und die Stadt liegen am Nordufer der Misa, teilweise noch durch die Wasser der Usna geschützt – eine wahrlich rondragefällige Anlage. Dies mag aber auch vonnöten sein,

denn hier befindet sich auf Meilen nach Osten und Westen der einzige Übergang über die Misa, und die einzigen, die ihn vielleicht benutzen wollen, sind die Schwarzen Horden.

Von Usnadamm aus beginnen auch die wagemutigen Kuriere ihren Ritt nach Perainefürten oder gar zum Sichelstieg, hier treffen 'Tag für Tag Flüchtlinge und Versprengte aus Töbrien ein (die einer strengen Visitation unterzogen werden müssen), hier mag sich vielleicht dereinst das bornische Heer zum Gegenschlag sammeln.

Da die Stadt momentan mit Kämpfern deutlich unterbesetzt ist, ist damit zu rechnen, daß demnächst ein größeres Kontingent nach hier detachiert wird, und auch der doppelte Sold, den das Adelsmarschallsamt hier den auf ein Jahr und einen Tag verpflichteten Mietlingen versprochen hat, wird sicherlich einige wilde Gestalten nach Usnadamm ziehen.

Daß die nördlich der Stadt gelegenen Kartoffelfelder und die in beiden Flüssen ausgelegten Reusen dann wahrscheinlich nicht mehr genug Nahrung liefern können, mag sich bald zum echten Problem erwachsen ...



An weiteren Orten der Mark sollte hier zumindest noch **Meskinneskoje** Erwähnung finden, nicht wegen seiner stolzen Einwohnerzahl von 81 dem Kirschhausener Herzog treu ergebener Seelen oder seiner rührigen Peraine-Geweihten, sondern als halb-legendäre Geburtsstätte des Meskinnes, jenes 'umwerfenden' bornländischen Nationalgetränks.



Die Stadt Vallusa

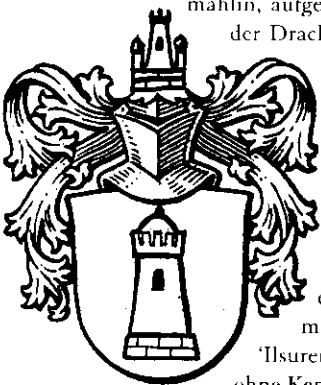
Einwohner: um 3.500

Tempel: Efferd, Peraine, Travia, Rahja

Garnisonen: 20 Stadtgardisten, 100 Stadtmilizionäre, 25 Ardariten, 100 Kämpfer des 'Tobrischen Heimattheeres' sowie zwei bewaffnete

Flußboote mit je 15 Mann Besatzung

Wappen: roter Turm auf blauem Grund



"Früher, ja früher", hört man die Bürger von Vallusa seufzen in diesen Tagen, da die Finsternis die tobrischen Lande überzogen hat. 'Früher' – damit meinen die Vallusaner die langen Jahrhunderte friedvollen Wohlstands, derer sich die auf einer schmalen Insel inmitten der Misamündung gelegene 'Stadtfreyheit' seit dem Jahre 274 BF erfreuen konnte. Gegründet im Jahre 10 BF als Vorposten des neuen garethischen Reiches, benannt nach des ersten Kaisers lieblicher Gemahlin, aufgeblüht als Residenz der Markgrafen

der Drachensteine, zu Reichtum gelangt als lange Zeit nördlichster Hafen des Perlenmeers, wurde Vallusa nach dem Aussterben der Ornaldinen durch einen glücklichen Zufall weder Tobrien noch dem Bornland zugeschlagen, sondern konnte sich fortan 'Freie Reichsstadt' nennen.

Gänzlich unabhängig machte es eine kleine, aber bedeutsame Unaufmerksamkeit Kaiser Eslams II.: Im 'Usurer Edikt', erlassen 697 BF, legte er – ohne Kenntnis der geographischen Gegebenheiten – die Grenze der Provinzen da fest, 'wo die Misa am tiefsten ist'.

Wiewohl weder die tobrischen Herzöge noch die bornische Adelsversammlung müde wurden, ihre Ansprüche auf die reiche Stadt zu betuern, konnten die Vallusaner sich doch durch geschickte Diplomatie seither ihre Unabhängigkeit von Festum wie Ysilia bewahren. Jetzt aber hat die einstmals stolze Handelsstadt, mehr noch als Festum, die Folgen von Borbarads Einfall zu spüren bekommen und ist durch die Besetzung Tobriens in eine unangenehme Abhängigkeit vom großen Nachbarn im Norden geraten. Die bornländische Gesandte (inoffiziell bereits eine Kronvögtin) ist häufiger, aber deswegen nicht gern gesehener Gast im Rat der Stadt, und oft genug kommen die geplagten Stadtmütter und -väter nicht umhin, ihren 'Ratschlägen' zu folgen. Momentan ist es – wenn man an die Sturköpfigkeit des Stadtrats, die Präsenz der Ardariten und der vielen, auch bewaffneten Tobrier denkt – vielleicht noch etwas früh, die Stadt unter die Kontrolle der Adelsversammlung zu stellen, aber die Tage der 'Freien Stadt' sind gezählt ...

Platz gab es in den Straßen der dichtbebauten Insel seit jeher wenig, nun aber ist die Enge in den Gassen wahrhaft qualvoll geworden. Zahlreiche Flüchtlinge kampieren mit ihrer verbliebenen Habe auf den Straßen, daneben stapelt sich trotz der vom Magistrat verordneten Kehrpflicht der Unrat. Längst reicht auch das in langen Rohren und Aquädukten aus dem Fluß und Usnadamm gewonnene Frischwasser kaum mehr aus. Manch ein Wasserträger – die in Vallusa eine eigene Zunft stellen – tritt für das kostbare Gut täglich den Weg über die Märkische Brücke an und verlangt einen ganzen Deut pro Schank. Falls wirklich einmal der Feind naht, mag Vallusa sich Siechtum und Krankheit geschlagen geben, bevor noch Magie und Kampfgeschick

dies vermögen. So hat die Insellage, 150 Schritt vom einen wie dem anderen Ufer entfernt, die Stadt aufs neue verwundbar gemacht.

Schon die ersten Siedler mußten erkennen, daß ihnen das Eiland nicht nur Schutz vor Goblins und wilden Tieren bot. Weil sie das Molochenvolk aus den nahen Sümpfen Sklavendienst tun ließen, zürnte ihnen Efferd, der diese seltsamen Wesen liebt. Sturmflut um Sturmflut sandte er gegen die Stadt, die bald dem Untergang geweiht schien. Da riefen die Vallusaner die Zwerge zur Hilfe, und diese vollbrachten in nur drei Monden ein gewaltiges Werk: Aus Granit und Basalt fügten sie eine 15 Schritt hohe **Wehrmauer (1)**, die fortan allen Unbilden des Meeres trotzte. Den **Mittelturm (2)** aber, 20 Schritt über dem Meer, weihten sie ihrem Gott Ingerimm, und es geht die Mär, daß, wenn dereinst ein Bauwerk von Menschenhand den Feuerturm an Höhe übertreffe, die Mauer einstürzen und die Stadt den Fluten preisgegeben werde. So kommt es, daß manch ein Vallusaner, obwohl er vom Meer lebt, Efferd fürchtet und statt dessen zu Ingerimm um Beistand fleht. Viele Gebäude in der Enge der Stadt haben übriggens bereits die furchterregende Höhe von sechs Stockwerken – etwa 18 Schritt – erreicht. Noch wohnen knapp hundert Angroschim in der Stadt ...

Nach ihnen benannt ist der **Zwergenplatz (3)** im äußersten Osten, das eigentliche Zentrum der Stadt, an dessen Südseite im ehemaligen **Markgrafenschloß (4)**, einem eindrucksvollen Prunkbau im Stil der Klugen Kaiser, jeden Praiostag die 24 Ratsleute der Stadt zusammentreten. Den Vorsitz führen im wöchentlichen Wechsel die beiden Bürgermeister, von denen jeweils einer in jedem Jahr neu gewählt wird. Unter der Woche herrschen in den Amtstuben zwei Dutzend Schreiberlinge – der 'Geheime Rat', wie Witzbolde spötteln – unter der rigiden Amtmeisterin Railka Birik. In einer wohlbewachten Werkstatt im Keller prägt Meister Brodem, Sohn des Brodo, bereits jetzt Batzen, Groschen und Deut, wie er früher *Witten*, *Stüber* und *Flindriche* schlug – eine erste Konzession an die künftigen Herren der Stadt.

Dem Rathaus gegenüber liegt das ähnlich gebaute, aber wesentlich schlichtere **Gerichtsgebäude (5)** samt Kerker und Praiosschrein. Die westliche Begrenzung des Platzes schließlich bilden der **Perainetempel (6)**, der vor allem für seinen Blumengarten berühmt ist (Hw. Wlhelm, ein kluger Botanicius, korrespondierte in früheren Tagen sogar mit Markgraf Thronwig von Warunk), und die zu großen Teilen als Wach- und Zeughaus genutzte einstige **Halle der Rondra (7)** – immerhin haben die Ardariten hier wieder der Himmlichen Löwin einen Schrein geweiht, nachdem der ihrige in die Hände der Borbaradianer fiel. Auch die neuerlichen Kriegshandlungen im Süden haben es nicht vermocht, in den Herzen der Bürger das Feuer der Kriegsgöttin zu entfachen. Zwar hält die Stadt weit mehr Kriegsleute im Sold als ehemals, doch sind dies zumeist einfache Bürger, die die drohende Gefahr und nicht das Streben nach Ruhm zu den Waffen gerufen hat. Apropos Sold: Fast jeder Bürger und jede Bürgerin – auch einstmals wohlhabende Handwerker – empfangen mittlerweile ihren täglichen Groschen, ohne den sie sich die maßlos überbeuerte Nahrung nicht mehr kaufen könnten, denn außer Fisch, Geflügel (fast jedes Haus hat einen Hühnerschlag) und ein wenig Gemüse (in den Innenhöfen gezogen) produziert die Stadt keine Viktualien – selbst Roggen und Rüben kommen mittlerweile aus der Mark.

Nennt man den Zwergenplatz das Herz der Stadt, so ist die von dort ausgehende Marktstraße die Ader, auf der das Leben pulsiert. Hier reißen sich Läden und Marktstände aneinander, überragt von den Kontoren und Wohnhäusern der Oberschicht. Gewiß, kaum ein Haus in



Vallusa, das – ob des Mangels an Baugrund – nicht wenigstens zwei Etagen zählt; die Wohlhabenden und Reichen aber blicken gar vom vierten oder fünften Stock auf das Treiben in den Gassen hinab. Das höchste **Kontor (8)** nannte Latorga Lilibnicka ihr eigen, phexgesegnete Kauffrau und Jung-Bürgermeisterin. Gerade zwei Spann weniger als der Feuerturm maß der sechsstöckige Bau nach der letzten Aufstokkung 18 Häl. Heute ragt er wie ein vom Blitz getroffener Baumriese mit versengter Spitze empor. Die beiden oberen Etagen stehen leer, seit bei einem geheimsumwitterten Brand vor anderthalb Jahren die Besitzerin den Tod fand. Niemand weiß, ob es sich wirklich um den Zorn des Feuergottes, ein einfaches Unglück oder gar das Attentat eines übereifrigen Ingerimm-Verehrsers gehandelt hat, doch hat weder Latorgas Bruder Oswin noch irgendein anderer Großer der Stadt seitdem ähnlich hochstrebende Anstrengungen unternommen.

Wo die breite Marktstraße den Brückenstieg (von tobrischer zu märkischer Brücke) kreuzt, grüßt das **Haus der Rahja (9)** den Ankömmling. Keineswegs aber wird der Tempel, wie vielleicht zu vermuten wäre, nur von liebeshungrigen Seeleuten frequentiert (zumal sich zwei Bordelle ohnehin nahebei befinden), viele ehrbare Bürger und Bürgerinnen zählen zu den Gläubigen. Es scheint, als ob den Vallusaner angesichts der drohenden Finsternis Rahjafreuden um vieles willkommer sind als die Aussicht auf ein düsteres Strafgericht Praios', wie es Bettelbruder Irion Tag um Tag auf der Marktstraße predigt.

Die zahlreichen gastfreien Häuser in Vallusa haben eins wie das andere unter der neuen Grenzlage zu leiden. Selbst im **Haus Drachenstein (10)**, dem ehemals ersten Hotel am Platze, ist auf Anordnung des Magistrats ein großes Kontingent Flüchtlinge untergebracht – zum äußersten Mißfallen von Besitzer Hagon Stroschwin, dessen zahlende Kunden nun ausbleiben. Jeweils in Brückennähe gelegenen sind die beiden größten Hotels: **Tobrischer Hof (11)** und **Märkischer Hof (12)** gehören den Geschwistern Krejow, die einander allerdings spinnefeind sind. Das erstgenannte Haus ist auch das 'Hauptquartier' des 'tobrischen Heimatheeres', eines bunt gemischten Kriegshaufens aus landlos gewordenen Edlen, verzweifelte Bauern und gewerbsmäßigen Söldlingen. Kommandant ist Vogt Ragnolf von Gisperröde, ein Mann von kühnen Plänen, dem es jedoch nur schwer gelingt, die Disziplin unter seinen Männern zu wahren. Einige überlebende Magier der ysilischen Bannakademie sind inzwischen in die Stadt übersiedelt, da sie im Gegensatz zu ihm einen Rückeroberungsfeldzug für aussichtslosen Leichtsinn hielten. Die meisten von ihnen haben sich dem hiesigen Zweig des Ordens der Grauen Stäbe angeschlossen, dessen Magi und Magae ebenfalls Wacht halten, daß nicht Dämonen die Misa überqueren, und deren Ordenshaus – recht finster für einen solchen Orden – in den Sümpfen nördlich der Stadt dräut. Die *Pension Viergespann* wird von Geshla Stoia aus Festum geführt, und Händler bleiben in der Gaststube meist unter sich – kein Wunder, sieht man in den märkischen und Festumer Kauffleuten doch schamlose Wucherer, die die Notlage der Stadt ausnützen. Im **Gasthof zum Reiter (13)** bewirbt Duridja Meschlinkove, selbst eine ehemalige 'Beilunkerin', allerlei buntes Volk, mit Vorliebe aber ihre früheren Kameraden – die **Station (14)** des Botendienstes befindet sich direkt gegenüber. Bemerkenswert ist noch das Bordell **Zur Kaiserin (15)** im Südhafen. Neuen Besuchern dieses Etablissements läuft meist ein Schauer über den Rücken, wenn sie des dunkelhäutigen Mannes ansichtig werden, der tagein, tagaus schweigend vor dem Haus verharrt. Japto ist weder Rausschmeißer noch Lustknaube, sondern der letzten der geheimnisvolle Floßleute. Als sein Volk vor einigen Monaten Vallusa fluchtartig verließ, ließ ihn die – unerwiderte – Liebe zur Dirne Marja zurückbleiben.

Am Nordhafen dagegen, der früher als reiner Flußhafen diente, wo heute aber auch die Ladebargen der auf Außenreede liegenden Schiffe ihre Fracht löschen, liegt der **Efferdtempel (16)**, der vornehmlich von auswärtigen Seeleuten genutzt wird. Noch weiter westlich findet man mitten in der Stadt den **Traviatempel (17)** mit seinen vorsorglich vor vielen Jahren errichteten Kornspeichern; in einem von ihnen hört man bereits die Mäuse auf dem blanken Steinboden trippeln ... Nicht vergessen werden darf natürlich der Stolz der Stadt, die beiden Brücken über die Misa, die **Tobrische Brücke** im Süden und die **Märkische Brücke** im Norden, beide exakt 154 Schritt lang und ein Wunder aventurischer Baukunst ... früher. Denn mittlerweile mißt die Tobrische Brücke nur noch 98 Schritt, seit die Angroschim auf Geheiß des Rates das südliche Drittel mit einem Öl tränkten und überschütteten, das so heiß brannte, daß selbst die Steine der Widerlager und Fundamente barsten. Nun endet die Brücke fünfzehn Schritt über der Misa in einer Bastion, aus deren Schießscharten die Spitzen von Hornissenbolzen und mannslangen Aalen drohend funkeln.

Schon nach früherer Ansicht der Bürger von Vallusa gehörte die Feste des Ordens der Heiligen Ardare von Gareth am südlichen Misaufer nicht zur Stadt – was sich nun durch die Besetzung des gesamten südlichen Misaufers traurig bestätigt hat. Viele der Ardariten sind aus der Schlacht von Eslamsbrück nicht zurückgekehrt, andere Rondrianer dagegen dazugekommen, so daß sie heute einen vertrauten, nicht aber geliebten Anblick im Stadtbild bieten. Zwar war es in erster Linie die Kampfkraft und das Organisationsstalent der Ardariten, die die Stadt in den schlimmsten Kriegswirren vor Eroberung und Hungersnot bewahrte, nun aber verstehen sie sich als heimliche Herren der Stadt, verlangen, bei jedem Ratschluß 'von rondrianischer Relevanz' (und das sind in diesen Tagen viele) gehört zu werden – und haben *de facto* bereits die militärische Kontrolle über die Stadt übernommen.

Dabei würde der Vallusaner doch so gerne die finsternen Zeiten vergessen und sich der 'goldenen Zeiten' der Stadt erinnern. Ja, früher ...

Die Floßleute

Noch vor wenigen Jahren gehörte dieses seltsame Volk, Abkömmlinge der Waldmenschen, denen man in allen Häfen des Perlenmeeres begegnen kann, fast zum Stadtbild von Vallusa, wo sie von Zeit zu Zeit mit ihren kreisrunden Schilfbooten unverhofft auftauchten, um bei drohender Feindseligkeit sogleich wieder zu verschwinden. Die Betonung liegt hier auf der Vergangenheitsform: Kurz vor der Invasion Tobriens verschwanden die meisten Flöße in den Seelgrund (wo die Floßleute eigentlich heimisch sind). Nur die Sippe der Kehata-He, deren Älteste zu jener Zeit siech daniederlag und gesundgepflegt werden mußte, blieb in Vallusa zurück. Nun, wo sich die Gerüchte über dämonische Seekreaturen vor Tobrien und im Maraskansund bewahrheitet haben, ist der kleine Sippenverband, der mit seinem großen Floß zwischen Vallusa und Festum hin- und herschifft, recht ratlos: Einerseits zerreißt sie die Trennung von ihren Stammesgenossen innerlich, andererseits ängstigt sie die Aussicht, bei der weiten Fahrt das Leben aller aufs Spiel zu setzen. Die Floßleute haben ihre eigenen seltsamen Gebräuche, weswegen sie von den meisten Küstenbewohnern (und erst recht den Inländern) argwöhnisch beäugt werden. Da sie aber auch niemandem etwas zuleide tun, läßt man sie gewähren. In Festum ist der mohastämmige Schiffsbauer Kalatau Monalduin der anerkannte Mittler zwischen den Floßleuten und dem Rat der Stadt.

Mehr über die merkwürdigen Sitten und Rituale der Floßleute finden Sie unter *Tocamuyac*, wie sie sich in ihrer eigenen Sprache nennen, auf Seite 87f. im Heft **Der tiefe Süden** in der Box **Al'Anfa und der tiefe Süden**, wo sie ausführlich beschrieben sind.



Die Rote Sichel

»Niemand kennt alle Geheimnisse dieser Berge. Und warum sollte auch jemand alle Geheimnisse wissen wollen? Wenn du durch die Berge wanderst, werden sie dir mehr erzählen, als ich es je könnte. Aber nimm dich in acht: Sie können dir das Licht zeigen, und sie können dich zerstören. Denn sie sind launisch, diese Berge.«

—aus einem Gespräch mit dem Wüldelfen Telorion Mondhaar; aufgezeichnet zu Donnerbach, 1014 BF

Das Bornland ist an fast allen Seiten von unwegsamem Bergmassiven umgeben, von denen das Eherne Schwert sicherlich das bekannteste ist, aber auch Wälberge, Nordwalser Höhen und Gelbe Sichel bilden natürliche Barrieren – allein, hinter diesen Bergen liegt nichts, was eine Überquerung erfordern würde.

Die **Rote Sichel** dagegen erhebt sich als natürliche Grenze zwischen dem Tiefland um den Neunaugensee sowie den nordöstlichsten Regionen des mittelreichischen Herzogtums Weiden und dem Bornland. Sie gilt zudem als unpassierbar, und das gewiß nicht zuletzt, weil man, um sie zu erreichen, zuerst ein weiteres, unwegsames Gelände – den Bornwald – durchqueren muß. Der heldenhafte Recke, der es dennoch wagt, durch das Reich des Riesen Milzenis zu ziehen und es unbeschadet hinter sich läßt, erreicht ein raues, zerklüftetes Felsengebiet, an dessen Rändern es nur wenig zivilisiertes Leben gibt. Die 'Sichel' (wie sie im Märkischen kurz genannt wird, denn Schwarze und Gelbe Sichel sind jeweils ein geraumes Stück entfernt) erhebt sich recht abrupt aus dem Hügelland an Born und Westerbach, um sich schnell zu Höhen von 5.000 Schritt und mehr aufzutürmen. Die Adlerspitze erreicht sogar etwa 6.650 Schritt, während die flankierenden Gipfel Naira Kubuch im Süden und Naira Theluzi jeweils knapp unter fünfeinhalbtausend Schritt messen.

Unzivilisiertes Leben (die Völkerkundler mögen verzeihen!) trifft man allerdings zu Hauf, denn die Rote Sichel ist die Heimat der Goblins. Nun heißt unzivilisiert in diesem Fall nicht, daß ihnen Feuer, Rad oder Götterdienst unbekannt wären, sondern daß sie sich durch barbarische Bräuche, Eßgewohnheiten und einen Hang zur Räuberei auszeichnen (den sie durchaus auch von den Weidener Räuberbaronen übernommen haben können). Wo es Pässe durch die Sichel gibt – die allerdings höchstens von Personen, in keinem Fall jedoch von Lasttieren oder gar Karawanen passiert werden können –, verlangen die Goblins hohen Wegezoll, und man tut gut daran, ihn zu entrichten, wenn einem sein Leben lieb ist.

Über die Entstehung der Sichel gibt es getrennte Meinungen. Die Menschen und Zwerge erzählen, es sei der Körper der toten Gigantin Mithrida, die hier ruht, bis sie erneut auferstehen wird. Sie fiel vor unendlich langer Zeit mit ihren Gigantinnenschwestern Hazaphar und Sokramur im Kampf gegen den Namenlosen.

»Aber da erboten die drei Gigantenschwestern im sich neigenden Kampf, in den Händen der streitbaren Götter und Helden zu siegreichen Waffen zu werden. Hazaphar, die kleinste und klügste der Schwestern, wurde zur goldenen Sichel in den Händen des Ingerimm, Mithrida die Mutige, deren rotes Haar wie glühendes Gold glänzte, gab sich der Rondra, und die wilde Sokramur mit dem schwarzen Leib und dem Zorn einer bis zu den Sternen reichenden Gigantin forderte Kor auf, sich mit ihr zu beweisen. Und so siegten sie, auch wenn der Dämonensultan sich wand und wehrte und jeder düstere Blutstropfen, jedes Stück entrissenes Fleisch zu einem seiner Geschöpfe wurde und ihm im Kampf beistand und doch von Praios

verbrannt, von Efferd ertränkt, von Hesinde in den Sphärenabgrund geschleudert, von unzähligen Heroen erschlagen und in den Staub getreten wurden. Firun endlich warf sein ewiges Eis über das wimmernde Gewürm, und die Schlacht fand ihr Ende. Die im dämonischen Blute brüchig gewordenen Klingen, die drei Schwestern aber, wurden von den Göttern zur Ruhe gebettet, auf daß sie schliefen und sich erst wieder erheben, wenn Aonen vergangen und ihre Zeit wieder gekommen ist.«

—zitiert nach Annalen des Götteralters, Kaiser-Perval-Ausgabe; Gareth, 939 BF

»Giganten waren sie allemal, die Alten Götter, die Drachen und die Urriesen, und es ist ihnen zu danken, daß die Welt nicht unter die Herrschaft des Namenlosen geriet, auch wenn sie selten mit einer Stimme im Rat der Ältesten sprachen. Wer kennt nicht die Sage der Hazaima und ihrer Schwestern Mithrida und Sokrama, die Töchter der Urriesin Sagulna, die im Kampfe fielen, weil die Giganten sich uneins waren, den Entsatz zu schicken. Und erst Angroschs Schmerz über den Tod der Mutigen und sein gewaltiges Wort führte das Heer in die Bresche, die von den gefallenen Weibern verschlossen, und drängte mit seinen Scharen das Namenlose zurück. Und er trieb es in seinem Zorn bis hinter das Eherne Schwert, wohin er es und seine Kinder und alle ihres Blutes verbannte bis zum Ende jeder Zeit. Die Riesinnen aber ließ er bestatten, wo sie gefallen, als Mahnmal gegen die Feigheit und als zweites Bollwerk gegen das Namenlose, das hinter dem Ehernen Schwerte dräut.«

—nach dem Borobarabba, der ältesten Überlieferung der Zwerge

Die Goblins hingegen kennen eine Version, die dem menschlichen Schöpfungsmythos recht ähnlich ist, aber auch Erinnerungen an die Gigantenkriege birgt:

»Ihr nennt sie die Gigantin Mithrida, aber sie ist Imithri-Dai, die Tochter der Mailam Rekdai, der Großen Mutter. Sie und ihr Bruder Sorukragim betteten sich auf ihrer Wanderung über die Welt auf der blühenden Wiese am Tiefen See zur Ruhe. Doch da kam das Böse, sah sie schlafen und stach sie zu Tode. Mailam Rekdai spürte ihre Kinder sterben und eilte herbei. In ihrem Zorn erschlug sie den Bösen. Dann weinte sie, und ihre Tränen vermischten sich mit deren Blut. So wurde die Kraft der Mutter eins mit den Leibern der Kinder. Sie ließ sie liegen, und so wurden ihre Kinder zu den lebenden Bergen, die unsere Heimat sind.«

—aus einem Gespräch mit Mantka Riiba

Das Reisen innerhalb der Sichel ist beschwerlich bis unmöglich. Nicht nur die Goblins und das raue Klima machen einem zu schaffen, es ist weitaus mehr, was an Kraft und Konstitution der Wanderer zehrt: die kahle Landschaft der hohen Zinnen, das ewige Eis mit den Urgewalten seiner unvorhersehbaren Lawinen oder den plötzlich auftretenden Wetterstürzen, vor allem aber das brüchige Schiefergestein, das Hand und Fuß keinen Halt gibt, und das stete hohle Heulen des Windes, der, schneidend in seiner Kälte, dem Körper bereits nach kürzester Zeit jedwedes Fünkchen Wärme abtrotzt (und der aus dem Gestein bizarre Formationen geschaffen hat). Durch das Gebirge führen nur die unwegsamsten Goblinpfade, die selbst der kundige Fährtenleser allzu leicht aus dem Auge verliert, um sich schlußendlich rettungslos im Gewirr der Täler und Klüfte zu verlaufen und in der endlosen Einsamkeit zu erfrieren, zu verhungern, von Bären, Wölfen oder Hippogriffen zerrissen zu werden. Die unbestatteten Knochen



am Wegesrand künden von solcherlei Vorfällen und machen einem überdies bewußt, daß man selbst offenbar seit Jahren der erste ist, der diesen Weg durch das Gebirge zu gehen versucht – und, wer weiß, für die nächsten Jahre wohlmöglich auch der letzte.

Im Volksmund der abergläubischen Bornländer gibt es deshalb etliche Erzählungen über das Felsmassiv und die wenigen, die es bezwangen, auch wenn ihre Vielfalt lange nicht an die der Geschichten heranreicht, die man sich über das Eherne Schwert zu erzählen weiß. Eine dieser Erzählungen über eine Reise durch die Rote Sichel wollen wir an dieser Stelle in Ausschnitten wiedergeben. Sie handelt von einem jungen bornischen Leibeigenen, Boutse Timpki mit Namen, der beim Wildern ertappt wurde und deshalb auf dem schnellsten Weg das Land seines Bronnjaren verlassen mußte. Wohnhaft war er ehemals in Gartimpen, und was lag da näher, als den Fluchtweg durch den Bornwald zu wählen. So zog er los, mit seinem wenigen Hab und Gut, um in Uhdenberg, jenseits von Bornwald und Sichel, als Goldschürfer ein neues Leben zu beginnen.

»... und so zog ich weiter durch den Forst, und nichts gab es wohl auf Dere, das mir wünschenswerter erschien, als endlich herauszutreten aus diesem Tunn und die Ausläufer der Sichel zu erreichen. Und tatsächlich – als ich es schon nicht mehr für möglich gehalten hatte, lichtete sich der Wald und vor mir ragte riesenhaftes Felsmassiv in die graue, feuchte Luft. Glücklicherweise beherzt darauf zu, erklimmte ich steinerne Simse und Vorsprünge. Doch als es dunkel zu werden begann, stellte ich mich erschrecken fest, daß es nicht mehr weiterging. Mein Weg endete am Rande einer Schlucht, die sich, so weit mein Auge reichte, zu beiden Seiten hin erstreckte und ein Fortkommen unmöglich machte. Verzweifelt hüllte ich mich in meine Decken und wartete frierend und betend, daß das Licht des Herrn Praios mir wieder scheinen möge.

Nach einer eisigen, durchwachten Nacht kletterte ich wieder hinab und suchte dieses Mal nach einer Einbuchtung, einem Pfad, irgend etwas, an dem ich mich hätte orientieren können. Etliche Meilen später stieß ich auf das, was ich gesucht hatte. Unweit eines donnernden Wasserfalles schlängelte sich eine schmale Stiege den Fels hinauf. Frohen Mutes schritt ich aus. Doch als ich die erste Biegung nahm, ertönte mit einem Mal eine rauhe, kehlige Stimme hinter mir, und vor mir lösten sich eine Handvoll Goblins aus einer Nische im Gestein. Sie drohten mir und forderten Geld für mein Leben. Ich freilich besaß keines – woher sollen wir auch die Batzen nehmen, wo wir doch derart hohe Abgaben zu zahlen haben, daß uns noch nichtmals genug bleibt für unser täglich Brot ... Doch besaß ich noch eine wertvolle Brosche, die mir einst meine Mutter gab. Und so blieb mir nichts anderes, als mich schweren Herzens von ihr zu trennen. Doch Phex war mit mir, und so gelang es mir, ein günstiges Tauschgeschäft herauszuschlagen. Zwei der Rotpelze wollten mich einen Teil meines Weges begleiten und durch die Sichel führen. Nun mag man vielleicht meinen, daß man lieber Nattern züchten als mit zwei Goblins wandern wollen würde. Doch glaubt mir, Freunde, mir war jede Hilfe recht! Und außerdem: Was hätten sie mir noch nehmen können? Nichts als mein Leben, und das wäre ohne Führer in dieser Wildnis ohnehin keinen Deut mehr wert gewesen.

[...] Die Goblins hatten Decken und Felle, und sie kannten den Weg gut. Wir kamen schneller voran, als ich es je für möglich gehalten hätte, und mit einem Teil meines Herzens hoffte ich, Uhdenberg nun doch noch zu erreichen. Schlitternd durchquerten wir eisgefrorene Schluchten, drückten uns entlang an schmalen Pfaden, auf denen man nur schwerlich Fuß fassen konnte und jeden Moment damit rechnete, in den finstersten Abgrund zu stürzen. Mit einem Mal ertönte ein Schrei über unsren Köpfen, der mir das ohnehin schon gefrorene Blut in den Adern stocken ließ. Mit

schreckgeweiteten Augen sah ich zum Himmel hinauf und verlor vor namenlosem Schrecken das Gleichgewicht, als ich erkannte, was den Schrei ausgestoßen hatte: Über unseren Köpfen flog ein riesengroßer Drache!

[...] Und immer noch war nichts als eiskalte, steinerne Einöde um uns her. Am Tag glaubte ich zu erfrieren, und nachts glaubte ich es erst recht. Die Rotpelze hatten Nahrung dabei, doch mir gaben sie nichts davon. Mein Proviant war am zehnten Tag erschöpft, und ich litt grausamsten Hunger. Zwei weitere Tage und ich hielt es nicht mehr aus! Nachts stahl ich die Vorräte der Goblins ... und mich davon! Ich rannte und schlang dabei die Nahrung in mich hinein, wie ein ausgehungertes Tier. Ich rannte und rannte, bis ich nicht mehr weiterkonnte und bewußtlos zusammenbrach.

[...] Ich weiß nicht mehr, wie ich es geschafft habe, Uhdenberg zu erreichen. Ich weiß nur, daß ich mit Hilfe der Götter im Tempel der Peruine wieder zu mir kam. Und wer beugt sich über mich und flößt mir heißen Tee ein? Ein Goblinweibchen! Da bin ich auf der Stelle erneut in Ohnmacht gefallen ...«

Während die östlichen Abhänge und Vorgebirge fast ausschließlich von Goblins bewohnt werden, hat sich im Westen mit Uhdenberg über die Jahrhunderte eine Bergwerkssiedlung etabliert, in der Menschen, Zwerge und Goblins die Schätze Sumus bergen. Prospektoren dringen auf der Suche nach Eisenerzlagern, Flußgold, Silber, Blei und Umbra tief in die Täler der Sichel vor (bisweilen auch von bornländischer Seite, von Irberod aus) und sind dabei oftmals die ersten Menschen, deren Fuß diese Lande betritt.

Meisterinformationen zu Geheimnissen der Sichel:

—Wo die Wasser des Haritz in den zerklüfteten Felsen verschwinden, liegt ein Ort, der 'Biannalwaar' genannt wird. Der elfische Name wird verständlich, wenn man weiß, daß es sich bei dieser Stätte um einen alten, längst verlassen Pfahlbau der Elfen handelt, die lange vor der Besiedlung des Bornlands hier gelebt haben. Naturgemäß wäre von den Pfahlbauten selbst nichts mehr erhalten, doch im Falle Biannalwaars verhält es sich anders. Große Teile der ehemaligen Elfenbehausung stehen noch, verfallen und spinnwebenverhangen trotzten sie den rauen Winden. Diejenigen, die wissen, wo Biannalwaar liegt, meiden den Ort, denn man erzählt sich bereits seit Generationen – genaugenommen, seit der Name das erste Mal im Geschichtengut des Bornlandes auftauchte – von einem sonderbaren, bleichen Elfen, der ganz allein in den Überresten des Dorfes leben soll. Und tatsächlich beschwören Köhler, die am Rande der Sichel wohnen, sie hören in den nebligen Nächten des Boronmondes öfters eine ferne, seltsam traurige Melodie, deren Ursprung sie sich nicht erklären und deren Klang sie nicht beschreiben können. Nur bei einem sind sie sich sicher: daß sie aus der Richtung der alten Pfahlbauten zu kommen scheint ...

—Sonderbar erscheint es bei genauerem Nachdenken auch, daß es in der Roten Sichel keine Zwerge gibt; es gibt zwar einige Sagen über ein untergegangenes Zwergenkönigreich unterhalb der Berge, in dem noch heute unsäglich Schätze verborgen liegen sollen, aber es mag sein, daß man die Geschichte vom Untergang der Kinder Brogars einfach nur vom Ehernen Schwert in die Sichel verlegt hat. Mag sein ...

—Irgendwo in der Nähe der Adlerspitze soll es ein Tor in eine andere Welt geben – ein künstlich geschaffenes Tor, kein fließender Übergang wie in bestimmten Wäldern ...

—Südöstlich des Rathil, also auf der Westseite der Sichel, lebt in den Wäldern eine Sippe der berühmten Grolme oder Feilscher.



Die Goblins

»Die Fünfte Wahrheit des menschlichen Geistes ist, daß der Geist nicht vollkommen ist und im Wandel. (...) Eine merkwürdige und ungern vernommene Lehre besagt, daß der Mensch von den Göttern in mehreren Schritten erschaffen wurde und wird. Da sei zunächst der bucklige Goblin geworden, den nur die List vom Affen scheidet. Da die Götter daran gingen, diese erbärmliche Kreaturen mit Kraft und Mut auszustatten, da sei es der erobernde Ork geworden. Da die Götter jenem ein Herz gegeben, da sei der Affenmensch geworden, den man im Riesland findet. Und erst, da die Götter die Weisheit hinzugefügt, da sei der Mensch geworden. Ja, mancher dieser Denker lehrt gar, daß auch der Mensch noch voll Mangel und daß nach ihm noch das eine oder andere Wesen werden werde, das besser und göttergefälliger.«

—aus dem Al-Raschida nurayan schah Tulachim – Die sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes, Rashman Ali; aus der Zeit des Diamanten Sultanats, ca. 300 v.BF, neuere Übersetzung aus dem Tulamidya

»Kleiner noch als die Orken sind die Goblins: kleine, affengleiche Wesen mit rotem, struppigem, schütterem Fell, über das sie gerne allerlei Lumpen hängen. Wie die Ratten leben sie in Höhlen und Kellern und fressen alles, was ihnen vor die Klauenfinger kommt. Sie sind ein mäßig intelligentes Volk, das aber groß an Zahl ist. Sie sind sich ständig uneins und streiten und hadern oft. Wenn sie einem großen Wesen wie einem Menschen oder gar Elfen begegnen, dann sind sie feige und hinterhältig. Nichtsdestotrotz haben die Goblins geschickte Finger, weswegen man sie im Bornlande auch als Gerber und Färber anstellt, denn auf die Verarbeitung von Fell und Leder scheinen sie sich von Natur aus zu verstehen.«

—aus dem Bestiarium von Belhanka; belhankanische Fassung unbekannten Datums

»Zur Beschauung unternahm ich jüngst eine Expedition in die Gelbe Sichel, um ein oder mehrere Exemplare aus ihrem kulturellen Raum herauszufangen. Denn wisset: Jene Goblins, die sich allerorts als dreckige Landplage finden, sind meist krank und durob unbrauchbar für Studien. (...) Wir sahen nach, welcher Art das Innere nun sei, und siehe da: Die Leber sitzt dort, wo sie beim Menschen sitzt. Indes ist sie kleiner, warum man Goblins leicht trunken machen kann. Und siehe da: Die Lunge ist am rechten Fleck, zwei Flügel wie beim Menschen! Und auch das Herz, welches kaum kleiner ist als beim Echs, aber von hellerer Färbung und mit einer Kluppe weniger als beim Zwergen versehen, ist in vielem dem unseren ähnlich. Des weiteren öffneten wir den Schädel, um nachzusehen, ob sich darinnen wahrlich Stroh oder Mist befand, wie manche Gelehrte behaupten. Und siehe da: Es war wohl kaum ein Unterschied zu dem darin, was wir vormals bei Mördern und Vagabunden fanden. Als dann mag nun bald der Vergleich anstehen, wie sich das Hirn des Gelehrten von dem des Bauern scheidet und ob darin Unterschied besteht zum Goblin, Echs oder Ork! Der Goblin jedenfalls ist mehr-denn man vermeint Mensch und uns ähnlicher als das Elfenvolk.«

—S. Savartin, Das Buch der Leiber (Auszüge in Anatomische Vergleiche); redigierte Fassung der Chamib al Etba zu Al'Anfa, neuzeitlich

Vom Goblin im Allgemeinen

Die Goblins (isdira: 'struppiges Rothaar', Goblin, Grobian) gehören wie die Orks zu den sogenannten goblinessen Rassen. Doch in Sitten und Gebräuchen ähneln sie ihren schwarzpelzigen Vettern nur wenig. Wo ihre orkische Verwandtschaft eher auf pure Kraft und Demonstrationen von Mut und Ehre vertraut, zählt für den Goblin nur der

Sieg – egal wie er errungen wird. Das Motto, das man den Goblins nachsagt: "Der Sieger hat recht", hat durchaus seine Berechtigung. Die primitive Gesellschaft der Goblins ist auf dem Recht des Stärkeren aufgebaut oder, besser gesagt, da im Zweifelsfall ein Goblin meist der Schwächere ist, auf dem Recht dessen, der zuerst oder von hinten angreift. Der einzelne zählt wenig in einer Rasse, wo er binnen zehn Jahren durch ein Dutzend Nachfolger ersetzt werden kann.

Die oft beschriebene Feigheit der Goblins, vor allem im Kampf gegen überlegene Gegner, ist jedoch nicht nur in der Natur der Rasse begründet. Viele Rückzüge, wie man die doch etwas überstürzte Flucht mancher Goblinskrieger in ihren Reihen nennt, beruhen einfach darauf, daß man bei unvorhergesehenen Ereignissen, wie dem vorzeitigen Tod des Anführers, dem Auftreten eines Magiers oder ähnlichem, zunächst den Rat der Frauen (insbesondere der Schamanin oder Ältesten) sucht. Diese verfügen schon durch ihre Aufgaben über ein wesentlich ausgeprägteres Organisationstalent. Niemand vermag besser einzuschätzen, wann die Nahrung knapp, die Nähe zu den Menschen zu groß wird oder wann die Götter mißgestimmt sind.

Goblins sind von Natur aus seßhaft veranlagt. Die Beziehung zu Heim und Herd ist stark ausgeprägt und zieht eine tiefe Ortsverbundenheit nach sich. Es gibt zwar keine Goblinstädte und kaum heilige Stätten, zu denen man immer wieder zurückkehrt, aber jeder Stamm bleibt so lange als eben möglich an seinem Platz. Nur Hunger, drohende Feinde oder Krankheit veranlassen den Stamm zur Aufgabe seines Aufenthaltsortes. Dies zeigt sich auch in der Art der Behausungen: die Goblins der Grünen Ebene kennen regelrechte, aus einer Mischung von Dung und Lehm errichtete Hütten, die mit Gras gedeckt werden. Diese Konstruktionen, die meist kaum mehr als einen Schritt hoch sind und über einem Erdloch errichtet werden, halten selbst einem heftigen Regenguß stand und sind erstaunlich stabil. Der Hausbau ist Arbeit der Frauen. Die Stämme, die ihre Heimat in den Gebirgen haben, bevorzugen natürliche Höhlen oder verlassene Stollen des Zwergenvolkes.

Die Kultur der Goblins beruht auf einem Matriarchat, jedoch liegt hier keine Erhöhung des weiblichen Geschlechtes über das männliche vor. Die Machtstellung der Frauen beruht auf dem Erhalt der Rasse, dem Wunder der Geburt, das für die Goblins selbst unfassbar ist und dennoch die Grundlage der Rasse darstellt. Ungewöhnlich ist der Glaube der Goblins, daß die Kinder von den Göttern geschenkt werden, um den Stamm zu erhalten. Eine Verbindung zwischen geschlechtlichem Verkehr und der Geburt eines Kindes liegt außerhalb ihres Verständnisses. Demzufolge kommt den Frauen auch eine Art Heiligkeit zu, denn ihre Leiber sind von Mailam Rekdai gesegnet, während andere Aspekte des Geschlechtslebens von beiden Seiten als reines Vergnügen betrachtet werden.

In der Tat ist es wohl nur der unglaublichen Fruchtbarkeit der Rasse zu verdanken, daß bislang niemandem die Ausrottung der Goblins gelungen ist. Die männlichen Goblins führen ein Leben ausschließlich als Jäger und Krieger, während die Frauen für Nachwuchs, Vorratshaltung, Essen und Organisation des Sippenlebens zuständig sind. Naturgemäß erlebt der Nachwuchs also fast ausschließlich den Kontakt zu den daheimbleibenden Frauen, von denen er gefüttert, umsorgt und, anders als bei den wilden Orks, auch erzogen wird. Schon allein dies erklärt die starke Führungsrolle der Frauen für die Sippe und die enge Bindung der männlichen Krieger an ihre Schamanin, ja selbst an die anderen Frauen der Sippe. Eine Ehe im Sinne einer dau-



erhaften Verbindung existiert bei den Goblins nicht. Die Kinder sind Gemeingut der ganzen Sippe und werden von allen Frauen gleichermaßen versorgt, sobald sie der Mutterbrust entwöhnt sind.

Nach 8 bis 10 Jahren gehen die männlichen Kinder erstmals auf die Jagd. Bis dahin kennen sie ihre Väter und Onkel nur als schnarchende oder essende Individuen, die für Nahrung sorgen und zwischendurch die Sippe vor wilden Tieren schützen. Erst jetzt erfolgt auch eine Wandlung zum eher groben Verhalten der männlichen Rassenvertreter, die ständig auf der Hut vor Orks, Menschen und sonstigen Gefahren sein müssen. Dieses ständige Leben in Gefahr führt fast zwangsläufig zu einer gewissen Gewalttätigkeit, die aber nicht sinnlos wütet, sondern mitunter sogar ein Ventil in ausgeprägten Wettbewerben unter den Kriegern findet. Hierbei verfolgen sich die waffenlosen Kontrahenten mitunter über viele Meilen hinweg, um schließlich im Kampf den Stärkeren zu finden.

Die Goblins kennen ursprünglich nur zwei Gottheiten: *Mailam Rekdai*, die 'Große Mutter', die Göttin der Fruchtbarkeit, die aber auch als Wahrerin des Stammesfriedens angebetet wird, und ihren männlichen Gegenpart, *Orvai Kurim*, der Herr der Jäger, einen kriegerischen Gott, denn für die Goblins zählen Stammesfehden und Feldzug zu den Jagdaktivitäten. Dargestellt werden die beiden Gottheiten zumeist als aufrechtgehende, goblinähnliche Wesen, deren Schädel aber ausgeprägte Ähnlichkeit mit denen von Wildschweinen haben (ein deutlicher Bezug zur engen Verbindung mit diesen Tieren). *Orvai Kurim* wird ausschließlich von den männlichen Goblins verehrt, während *Mailam Rekdai* von beiden Geschlechtern angerufen wird. In der Nähe von menschlichen Ansiedlungen tritt aber immer häufiger *Firun* an die Stelle des *Orvai Kurim* (bisweilen sogar *Peraine* an die Stelle der *Mailam Rekdai*), was von den Geweihten jedoch zumeist totgeschwiegen wird.

Die Macht der Schamaninnen beruht nicht auf göttlichen Kräften, sondern vielmehr auf Zauberei, die sowohl der druidischen und satuarischen Magie ähnelt als auch Teile des 'klassischen' Schamanismus beinhaltet. Die Schamanin ist dem Stamm *Medicus* und Priester zugleich. Eine Priesterschaft des Jagdgottes existiert nicht, hier wird im allgemeinen der erfolgreiche Jäger und Krieger (die Goblins unterscheiden hier nicht) geachtet, während der Versager geschmäht, oftmals sogar ausgestoßen wird. Häufig bleibt der beste Jäger für eine kurze Zeit 'Kriegshauptling', jedoch nur so lange, bis er von einem Besseren abgelöst wird. Das eigentliche Sagen im Stamm hat die 'Älteste', die nicht immer mit der Schamanin identisch ist. Die Älteste ist wirklich zumeist eine alte, zahnlose Goblinfrau, die man wegen ihrer großen Lebenserfahrung verehrt.

Ein in menschlichen Augen äußerst morbider Brauch ist die 'Bestattung' der Toten. Diese werden weder mit einer besonderen rituellen

Zeremonie verabschiedet, noch trauert man ihnen besonders nach. Häufig finden die Schweine oder andere Tiere Gefallen an den sterblichen Überresten, womit ein Teil der Erklärung abgeliefert wäre, warum die Schweine der Goblins selbst in Hungerzeiten ungewöhnlich gut genährt wirken ...

Eigenschaftswerte sowie weitere spieltechnische Details zu den Goblins finden Sie in der Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** im **Bestiarium Aventuricum** auf Seite 19.

Vom Goblin im Bornland und der Umgegend

»... Dergestalt schreibe ich Euch, Hochwürden, um Bericht zu geben von den jüngsten Gefechten, die wir im Rondramond 194 gegen die Rote Flut fochten. Es sind ihrer so viele an Zahl, daß man kaum den Boden zu sehen vermeint unter ihren schüßigen, bepelzten Füßen. Wären sie nicht so feige und hinterhältig, hätten wir sie längst vernichtet! Doch nun ist es allein ein Hauen und Stechen wider Halbwilde, die kaum ihre Waffen zu führen verstehen, die aus dem Hinterhalt Pfeile abschießen und mit der unseligen Magie ihrer Zauberrinnen Unheil verbreiten. Und doch: Wir treiben sie langsam nach Norden, wie der Sturm das Meer zurückdrängt!«

—Pelrin zu Wergen, Ritter des Theaterordens zu Pilkamm, in einem Bericht an seine Hochmeisterin, 194 BF



Die Glanzzeit der goblinischen Kultur im Bornland ist lange vorbei. Sie fiel in die Zeit nach Bosparans Fall (ab etwa 50 BF), als die Schamanin *Kunga Suula* verschiedene Goblinvölker unter ihrer Herrschaft vereinte und ein Großreich zwischen Born und Walsach gründete.

Es gelang der *Kunga Suula* sogar, Elfen und Nivesen zu vertreiben, was deutlich zeigt, zu welchen Leistungen die Goblins unter einer straffen und klugen Führung fähig sind. Die Norbarden blieben hiervon allerdings gänzlich verschont. Von ihrem Herrschaftssitz *Wjassuula* aus bedrängte sie selbst die neugegründete Mark *Drachenstein*, so daß Kaiser *Gerwald* schließlich den Theaterorden mit der 'Wiederherstellung des Landfriedens' beauftragte und dem Orden zum Anreiz das Land jenseits der Mark zum Lehen gab. Es folgten einige Schlachten mit

den Goblins, die sich mit ungeahntem Mut gegen die Rondrastreiter warfen, aber schließlich immer weiter zurückgedrängt wurden.

Bald wurde im Bornland von der neugegründeten Stadt *Leufurten* aus mit der Einkreisung der Goblins begonnen, die 243 BF in der Schlacht von *Wjassuula* ihren Höhepunkt fand. Der Orden wütete fürchterlich unter den Goblins, schonte weder Frau noch Kind und verschleppte einen Teil der Besiegten als Sklaven in seine Festungen *Pilkamm*, *Neersand* und vor allem *Festum*. Die Überlebenden aber flüchten in die Wälder oder kehrten zurück in die unwegsamen Gebirge von Roter und Schwarzer Sichel.



»Die Niederhöhlen hatten sich wider uns und Marschall Anshag verschworen, denn als das Heer die Sichel passierte, brandete in einer tiefen Schlucht eine Wolke von Steinen, Pfeilen und anderen Geschossen auf uns nieder, daß man kaum die Hand vor Augen sah. Unsere Verluste waren beschämend hoch, und doch wurden wir der wilden Horden nicht Herr! Später dann fehlte manch tapfere Schwerthand wider die Euren. Das war unser Verderben, und daher verdankt Ihr den Goblins Euren Sieg!«
—aus den Verhören der Priesterkaiserlichen Inquisition 656 v.H., erbracht durch einen bis dato Überlebenden des Theaterordens

Später sollten die Goblins Gelegenheit erhalten, sich am Theaterorden zu rächen. Als 656 v.H. Ordensmarschall Anshag von Glodenhof auf dem Goblinpfad gen Gareth marschierte, wurde ein Drittel des Heerhaufens von den Goblins aufgerieben. Eine Schwächung, die zur Vernichtung des ganzen Ordens durch die Priesterkaiser beitragen sollte, allerdings von der Geschichtsschreibung nie groß herausgestellt wurde.

In der Grünen Ebene, der Gelben und der Roten Sichel sowie im Nordosten der Schwarzen Sichel liegt das heutige Verbreitungsgebiet derjenigen Goblins, die noch über eine eigenständige Kultur und eine geordnete Lebensweise verfügen; weitere Sippen im Umland des Bornlands leben auch in den Drachensteinen. (Mehr über Goblins in 'heimatlicher' Umgebung können Sie in dem Abenteuer **Schatten über Traviass Haus** nachlesen.)

Die meisten der Goblins an anderen Orten sind, herausgelöst aus der gewohnten Umgebung von Sippe und Stamm, der Führung der Schamanin und Ältesten beraubt, zu billigen Söldnern und feigen Räubern geworden. Auch eine Bewahrung der alten kulturellen Erungenschaften vermißt man bei diesen Goblins. Sie sind auch die einzigen, die den von ihrem Volk praktizierten Tauschhandel mit dem Währungssystem der Menschen vermischen und oftmals auf Gold und Silber aus sind.

Dies sind auch die Goblins, mit denen die Helden am ehesten aneinandergeraten werden. Als Mitglieder einer Räuberbande oder eines Schlägertrupps sind die Goblins nur noch kleine, schlecht ausgerüstete, gerissene Räuber oder umherstreifende Jäger, ständig auf der Suche nach einem Vorteil. Solche Goblins findet man meist in Gruppen von mehreren Dutzend, denn eines haben sie von den Menschen gelernt – mangelnde Fähigkeiten des Einzelnen können durch schiele Anzahl ersetzt werden. Den umherstreunenden Banden fehlt es häufig an Frauen, und meist gibt es nicht einmal eine Schamanin, deren weiser Rat und schlichtendes Gemüt die Krieger in ihre Schranken weist.

Vom einstigen 'Reich' der Goblins zeugen noch immer Reste überall im Bornland; die *Goblinpauke* im Ingratempel zu Notmark (der man jedoch auch andere Erschaffer zuweist und mit der man angeblich

'schreckliche Wesen von jenseits des Ehernen Schwertes herbeirufen kann'), das *Vierhauptbild* bei Hinterbruch, die (angebliche) *Keule der Kunga Suula* in der Waffensammlung derer von Ilmenstein sowie etwa zwei Dutzend hölzerne *Goblingötzen* in ebenso vielen Gasthäusern und Schänken.

Aber auch in verschiedenen Namen klingt das Erbe der Rotpelze wieder: *Goblindu* ist die elfische Bezeichnung für die Grüne Ebene, oft auch Goblinwiese genannt; zuweilen verwendet man im Bornland den Namen *Goblinka* für den gesamten Fluß Misa.

Außergewöhnlich und nur wenigen Goblinschamaninnen bekannt ist eine sagenumwobene Höhle in der Roten Sichel. Nicht nur die Kunga Suula führt ihr langes Leben und ihre Fähigkeiten auf eine Nacht in der Höhle zurück. Nur jedes zehnte Goblinmädchen übersteht diese Nacht; die Überlebenden zeichnen sich durch überaus große magische Kräfte aus sowie durch die Gabe, Begeisterung in Kriegszeiten zu erwecken.

Die Rotpelze im Bornland haben ihre Kultur heutzutage den Menschen angepaßt. Die Goblins aus dem Gerberviertel Festums sind so als arbeitsame Bürger der Stadt zu betrachten, die unter ihrem Oberhaupt, der Schamanin Mantka Riiba, ein halbwegs gesichertes Leben führen, vollkommen angepaßt sind und meist sogar ihren alten Götzen abgeschworen haben und zu Peraine und Firun beten (mehr hierzu im Kapitel **Festum** auf Seite 142).

Dies beweist gerade die unglaubliche Anpassungsfähigkeit der Goblins, und selbst Premis Tierleben gibt zu, daß »... wol caum eyn Widerniß die Kuemmerlinge unter den orksichen gaenzlich vertreyben kann. Wenn eynst die Goetter Gericht halten, so wird Aventurie wohl alleyn den Goblins gehoeren, denn die Orcks haben sich bis dahin wohl gegenseytig zerfleyscht ...« Diese Aussage wurde allerdings auf Geheiß des Boten des Lichts aus den mittelreichischen Abschriften gestrichen.

Die Sippen in der Grünen Ebene halten sich große Schweineherden. Jene Tiere dienen hauptsächlich als Reit- und Lasttiere, da sie kräftig gebaut und fast immer wohlgenährt sind. Wie auch die Goblins selbst sind sie äußerst anpassungsfähig und fressen alles, was ihnen vor den Rüssel kommt. Nebenbei dienen sie als Notvorrat für schlechte Zeiten. Hierbei darf man nicht in die falsche Vorstellung verfallen, es sei zu einer regelrechten Zucht diese Schweine gekommen. Vielmehr handelt es sich meist um die Nachkommen jener Tiere, die bei den Goblins Nahrung fanden und mit diesen über lange Zeit vertraut wurden. In der Roten und Schwarzen Sichel hingegen trifft man bestenfalls auf Mastschweine, die dem reinen Fleischgenuß dienen.

Ihre eigene Sprache pflegen heute nur noch die Sippen in Roter, Gelber und Schwarzer Sichel. Bei den anderen Goblins, insbesondere den 'entwurzelten' in Mittelreich und Bornland, herrscht ein Gemisch des Orksichen, des Garethi und zahlreicher anderer Sprachen vor, von denen sie jeweils nur bruchstückhafte Kenntnis besitzen.



Die Bornschiffer

Mit einem Ton dumpf und unheilvoll prallte ein weiterer Stamm gegen die Wand der Hütte. Sorgenvoll folgte der junge Bursche ihm mit den Augen: Die Strömung ergriff ihn wieder, leicht, als fässe sie nicht mehr als einen dünnen Birkenzweig. Schnell drehte sie den Stamm, bis er sich zu den übrigen gesellte, die der Fluß in den Stunden zuvor angeschwemmt und gegen die Hütte getrieben hatte.

Zwei, vielleicht drei Treffer noch würde das Zimmerwerk der Wand aushalten, schätzte Irkon. Ja, hätten sie in einem großen neuen Haus wie dem vom Schneidermeister Musellken gewohnt, aus sorgsam ineinanderverzahnten Balken von rotem Föhrenholz gefügt und mit Zapfen aus Steineiche gefestigt! Ihre Kate war gewiß klein, aber daß selbst der mächtige Findling, an dessen Seite sie sich schmiegte, nicht hoch genug sein mochte, um Irkon vor den Fluten zu schützen, war ihm nicht in den Sinn geraten, als er des Mittags auf den First geklettert war. Doch das Wasser war weiter gestiegen, langsam zwar, aber unaufhaltsam. Lange hatten die vom mitgerissenen Erdschutt trübe-grün gefärbten Fluten die Brennholzstöße verschluckt, nun umspülten sie bereits das spitze Dach, Irkons Zuflucht.

Zum dritten Mal seit der Schneeschmelze war der Born über die Ufer getreten. Wer aber hätte ahnen können, daß er mit solcher Macht über sie kommen würde? Nur noch das Haus der Musellkens ragte aus dem Wasser hervor, und die hohe Birkenhecke des Perainetempels. In ihre Wipfel hätte Irkon sich flüchten sollen, dachte er jetzt. 100 Schritt nur waren sie entfernt und dennoch unerreichbar für ihn, der nie das Schwimmen erlernt hatte. Ein weiterer grausamer Zufall, dachte er. Um seine geliebte Flöte zu holen, war er noch einmal zurückgeeilt, und nun war er als letzter im Dorf verblieben, er, der es mit jedem Tag lieber hinter sich gelassen hätte. Ein weiteres Krachen schreckte ihn aus seinen Gedanken. Mehr und mehr Stämme trug der Fluß mit sich. Viele von ihnen waren indes mit starken Stricken zusammengefügt – Flößer waren's! Irkon jauchzte, als er sie erblickte. Und auch sie waren des Burschen gewahr geworden, der da winkend und rufend auf dem Dache eines versunkenen Hauses stand. Flink sprangen einige gewandte Gesellen vom Stamm zu Stamm und eilten dertart durch die Fluten auf Irkon zu, gerade so sicher, als liefen sie daheim auf dem Dielenboden.

Er würde es ihnen nicht nachtun können, wurde sich Irkon mit Schrecken bewußt. Er würde ausgleiten, jämmerlich ertrinken oder zwischen den Stämmen zerquetscht werden. Abwehrend schüttelt er den Kopf, als sich ihm hilflose Hände entgegenstreckten. „Was ist? Trau dich!“ Irkon hörte die Worte der jungen Flößerin kaum, die ihn als erste erreicht hatte. „Nein“, flüsterte er, da spürte er schon etwas Spitzes am Gürtel.

„Nu kimm hier, Sohn!“ knurrte der Schnurrbärtige am anderen Ende des Bootshakens und hievte den Widerstrebenden zu sich herunter. Irkon schrie, schlug um sich, stürzte, schluckte Wasser, wurde wieder emporgerissen, spuckte und schrie.

Erst als er festen Holzboden unter sich verspürte, klärte sich sein Geist. Die Flößer hatten ihn auf ein großes Floß geschafft, auf dem ihr Zelt und sogar eine Feuerstelle aufgebaut waren. Voll Dankbarkeit – und Scham – blickte er zu seinen Rettern auf, die sich im Halbkreis um ihn aufgebaut hatten. Feste Stiefel trugen sie alle, hüfthoch und oftmals am Schaft kunstvoll verziert, ihren Wurfdolch, den schlanken Borndorn, im Gürtel, einige sogar mehrere davon ... „Leben tut er also“, bemerkte der Schnurrbärtige (wie Irkon später erfahren sollte, war dies der Bootsführer Roban). „Auch wenn er sich alle Mühe gegeben hat, zu ersaufen.“ Die übrigen Flößer – wettergegerbte Gesellen allesamt – lachten rauh, doch nicht unfreundlich, und spuckten bekräftigend ins Wasser.

Später am Abend, als Irkon mit den Flößern ums Feuer saß, gebratene Walsäschen aß und von ihrem Schnaps trank, versuchte er sich einzureden, daß er zu schwach gewesen sei, um Roban zu widersprechen. („Wir halten nicht, Sohn. Du mußt bis Festum mit uns fahren!“ hatte der Bootsführer gesagt, als Irkons Magen ihm endlich zu danken erlaubte.) In Wahrheit aber neidete er sie schon jetzt um das freie Leben und wünschte daran teilzuhaben, so lange als möglich. Was hatte er schon zurückgelassen?

Dahin flogen die Tage mit der Leichtigkeit der Goldgänse und Ifirnschwäne, wenn sie alljährlich im Peraine über die Wälder und Felder fliegen, von der Gnade der milden Göttinnen zu künden. Manch Wunder gab es für Irkon entlang des Stromes zu schauen: Hier und dort schienen Bäume direkt im Fluß zu wurzeln (obwohl sie freilich nur das Hochwasser so erscheinen ließ), anderswo hatten sich Hügel in kleine Inseln verwandelt. Auf eine solche hatte sich eine Elchkuh mit ihrem Kalb geflüchtet und weidete das feuchte Ufergras, auf einer anderen drängte sich ein abgemagertes Rudel Grimwölfe. Wie gut tat es, die Gierschlünder einmal hungern zu sehen – mochten sie seinethalben ihre Kameraden zerfleischen und die Dörfer verschonen! Sogar Bären sah er, wie sie auf den Felsen im Wasser hockten und die in Scharen aufwärts strebenden Salme aus dem Fluß fischten wie Irkon ein Stück Schweinespeck aus seiner Zwiebelsuppe.

Selten nur mußten die Flüßer sich plagen, wenn es eine Stromschnelle zu durchschiffen galt, oder den Floßhaken – Wlajeschk genannt – , Breitaxt und Seile greifen und eilends springen, um die Stämme beisammenzuhalten und solche einzufangen, die sich gelöst hatten. Sonst aber hockten sie gesellig beisammen – mit einem wachen Auge freilich, denn es hieß achtsam zu sein, um nicht vom rechten Wege abzukommen. Mit Freuden erzählte der alte Wholvoj die Geschichte des ehrgeizigen Kapitäns, der eine Flußkurve schneiden wollte und sich unversehens mitten auf dem Dorfsanger eines in den Fluten verschwundenen Dorfes gestrandet wiederfand. Auch Schauergeschichten wußte er zu berichten, von Holzfüllern, die im verwunschenen Bornwald irrsinnig geworden waren und ihre Kameraden mit der Axt erschlagen hätten, und noch andere mehr.

Lieber noch als dem zahnlosen Alten aber lauschte Irkon der jungen Flößerin. Mochte Susche kaum mehr an Jahren zu zählen als er selbst, so schien sie dem braven Bauernburschen doch in allen Dingen so viel erfahrener als er selbst, der Zeit seines Lebens nicht über die Markungen seines Dorfes hinausgekommen war. Wann immer sich Zeit fand, stellte er ihr begierig Frage um Frage über das Leben der Flüßer, ihre Sitten und den Strom. Während er eine Melodie auf der Flöte einübte, gab sie ihm lachend Antwort: „Brunaji heißt der Born bei den Nivesen, Brnka nennt ihn das Norbardenvolk; bei den lichten Elben und sogar den rotpelzigen Dieben hat er einen eigenen Namen. Aus einem einzigen unterirdischen Quell im Nornja-Wald entsprungen, eilen seine Wasser zweigeteilt die Nordwalser Höhen hinab, um sich bei Norburg wieder zu vereinen. Hernach strömt er in den finsternen Wald, der seinen Namen trägt, nimmt die Wasser vieler Flüsse auf und quert das Ranzenmoor. Von Peraine wurde er erdacht und von Efferd geschaffen, damit er die dunklen Wälder der Goblins durchdringe und das Land den Menschen urbar mache.“

Es bedurfte ihrer Worte nicht, um Irkon begreifen zu lassen. Die endlosen Wälder, in denen allmählich Föhren und Fichten Eichen und Birken gewichen waren, die feuchten Auen, bestanden von Dotterblumen und wucherndem Schilfgras, ja selbst die unwirtlichen Moore – der Born war weit mehr als jene winzige Flußbiegung, an der er sein ganzes Leben verbracht hatte.



Am siebten Tag ihrer Reise, als das schwindende Wasser hier und dort die endlosen Seen wieder zu Marschen werden ließ und frisches Grün aus den schlammigen Fluten emportauchte, erspähte Ugon einen Treidelkahn, der mitten am Tage auf einem Eiland im Strome festgemacht hatte. Nicht einmal ein „Born-auf!“ schallte herüber, als ihr Floß ihn passierte – und das deutete die Flüßler seltsamer noch, denn der Gruß galt als heilig unter ihnen.

Wholvoj ließ einen Laut des Erkennens vernehmen. „Das ist der Kahn der alten Ouvensen. Wir sollten nachsehen, Roban.“ Der nickte und zog am Schrickzeug. An Land stapfte er zu dem anderen Schiff herüber, auf dem sich nun einige Gestalten regten. „Sind sie aufgelaufen?“ erkundigte sich Irkon bei Susche. Aber zum ersten Mal antwortete ihm die fröhliche Flüßlerin nicht, sondern wartete wie die anderen schweigend auf Robans Rückkehr.

Er brachte die Nachricht mit sich, die alle befürchtet hatten: „Sie ist zu Boron gegangen. Wir werden morgen beim Totenfest sein.“

Sie waren nicht die einzigen, die blieben. Auf mehr als ein Dutzend Schiffe fiel des silbrigen Madamals Schein am nächsten Abend: Große Lastkähne lagen da angetäut, Flöße wie das ihre, gar das Reiseschiff eines Festumer Kaufmanns. Flüßler waren sie alle, die den Born befuhren und sich dem Schiedsspruch des Flußkönigs und der Richterkapitäne beugten, wie Neshja Ouvensen eine gewesen war. Nun umstanden sie im Fackelschein das Floß, auf dem die Kapitänin zu ihrer letzten Fuhr einschiffen sollte. Wie auf ein geheimes Zeichen sumimte jemand mit leiser Stimme eine alte Melodie der Flüßler. Nicht lange, und alle fielen ein. Gewiß hatte Irkon die traurigen Sänge auf dem Floß vernommen. Wie aber klangen sie erst aus



einem ganzen und einem halben Hundert Flüßlerkehlen! Vom Tode im eisigen Winterwasser ging die eine Weise, dann sangen sie von Liebe und Leid. „Scheen Nokja aus Hamkeln! Sie war das Liebchen mein! Freien sollt sie ein ander! Es konnt' kein Flüßler sein.“

Ergriffen schaute Irkon ins Rund – diesem Bund wollte er angehören, ein Flüßler wollt' er werden! –, bis sein Blick Susches traf. Tränen standen in ihren grünen Augen. Ein Schauer heiß und kalt schüttelte ihn.

Sie wandte sich um und floh den Ort.

Unter der großen Erle, die seit alters her Puare in Rahja vereint gesehen hatte, fanden sie sich. Umarmten sich. Herzten sich. Bis ein Ruf ihr Glück zerriß. „Susche, Suschenku! Hier also ...“ Der hinzugekommene Flüßler, ein großer Bursche von vielleicht 25 Güterläufen, maß Irkon mit finsterner Miene, kaum daß er seiner unsichtig geworden war. „Wer ist das?“ herrschte er Susche an.

„Freund ...“ Irkon hatte sich erhoben und suchte, den Fremden zu beruhigen, hob die Hand zum Flößergruß. Zornig schlug der andere sie beiseite. „Du trägst nicht unsere Stiefel, weißt nichts von unseren Bräuchen. Ich kenne dich nicht. Aber du, Susche ...“ Der Fremde fußte nach ihr, aber sie wand sich aus seinem Griff. „Oswin, bitte. Es ist aus. Laß mich in Ruhe. Ich ...“ Sie stockte. „Wir ...“

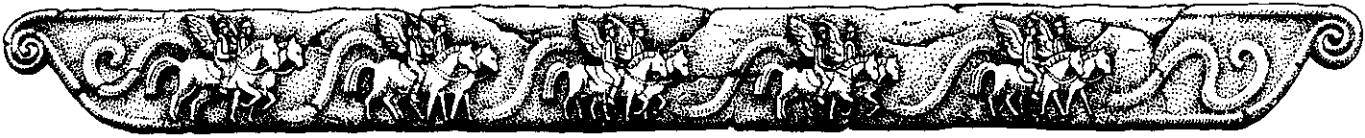
„Wir?“ Oswin lachte, aber Irkon sah die Wut in seinen Augen blitzen. „Du und ... er?“ Voller Abscheu schrie er es und ballte die Fäuste. Da aber war Wholvoj heran, und andere mit ihm, und sie hielten den Tobenden fest, bevor er auf Irkon losgehen konnte. Dann aber brachte Oswin seine Klage vor. Hieß Irkon einen Schuft, der sich ins Vertrauen der Flüßler schleiche und Zwietracht unter ihnen zu säen suche, und einen schändlichen Verführer obendrein. Susche schließlich zieh er des Treuebruchs. „Er redet wirt, allein die Eifersucht treibt ihn“, widersprach sie. Ihre Stimme bebte und war doch voller Entschlossenheit. „Aber nie habe ich ihm etwas versprochen.“

Man wandte sich an Helmjew, der unter den Versammelten der angesehenste war. Der ergraute Bootsführer ward von vielen für Ouvensens Nachfolger und mithin als nächster Richterkapitän angesehen; so gab für ihn nur eine Antwort, die er dem alten Borngesetz getreu sprach: „Ein Kampf nach Flüßlerart.“

Ein Raunen erhob sich. Der Spruch war rechtens, doch gerecht war er nicht, meinte manch einer. Irkon konnte nicht hoffen, einen solch tödlichen Tanz auf treibenden Stämmen zu gewinnen. Würde er also beigegeben, er, der kein Flüßler war ...?

Wie bereits im einleitenden geographischen Überblick bemerkt, trägt der Born seinen Namen als Quell allen Lebens an seinen Ufern, auch wenn einige Magier der Entdeckerzeit den Namen gern vom Dunklen Brunnen hergeleitet hätten, den sie 'sieben Meilen hinter der Quelle des Linken Born' vermuteten. 'Lebensader' wäre sicherlich eine noch zutreffendere Bezeichnung, denn zwischen Firunen und Festum dient der Born nicht nur als wichtiger Verkehrsweg, sondern auch als Quelle von Fischen, Krebsen und Süßwasser-Tintlingen, als Wasserspender für die am Ufer gelegenen Felder (es kann in den Sommermonaten im Bornland überraschend heiß und trocken werden) und schließlich gar als Abwasserkanal, von seinem getreuen Dienst als kaum überwindliche Grenze und seinem frühjährlichen Ungestrüm einmal ganz abgesehen – kein Wunder also, daß die Bornländer ihn mit dem selben freundlich-furchtsamen Diminutiv versehen wie ihre Götter, Geister und Herren: Väterchen ...

(Einmal davon abgesehen, daß der Born – wie der Große Fluß, der Yaquir, Gadang und Mhanadi – wahrscheinlich ohnehin ein uraltes elementares Wesen darstellt.)



Uns interessieren hier jedoch nicht seine Tierwelt mit den unzähligen Fischarten wie Bornstör und Gnitzen, den Ißrnschwänen, schneeweißen Eis- und schwarzen Kvillstörchen, die am Ufer nach Blaubauchkröten, Moor- und Ranzfröschen fischen, den silbernen Reihern im Uferröhricht, auch nicht die Troll- und Butterblumen, die auf den saftigen Uferwiesen wachsen, nicht Hasel und Weißdorn, denen Schutzwirkung gegen Hexen nachgesagt wird, nicht einmal der seltene Wasserrausch – wir wollen uns hier in erster Linie mit dem Born als wichtigster Wasserstraße beschäftigen. Prinzipiell ist der Born auf einem großen Teil seiner Länge von gut 500 Meilen (ab dem Zusammenfluß des Linken und des Rechten Born bei Firunen) schiffbar, ab Jarlak, spätestens aber ab der Einmündung der Aspe.

Es wird sich jedoch kaum ein Schiffer und sicherlich kein Flößer finden, der bereit wäre, die Fahrt durch den Bornwald zu wagen. Zum einen ist der Fluß dort unkartiert (und wie einige sagen, heimtückisch), zum anderen kann auch ein vollbesetztes Flußschiff leicht zur Beute des jähzornigen Milzenis werden. Da in Gegenrichtung meist ungünstiger Wind vorherrscht und die Schiffe getreidelt werden müßten, findet von Bornstein nach Jarlak überhaupt kein Verkehr statt.

Ab dem Bornknie bei Firunen ändert sich dieses Bild jedoch dramatisch: Riesige Holzflöße mit Stämmen aus Gartimpen, Helsum, Bornstein und Groniza werden hier zusammengetäut, die dann auf ihrer Reise nach Festum auch andere Waren – von Rüben und Pelzen über Baugestein bis zu lebendem Vieh – den Born hinunter transportieren. Die meisten dieser riesigen Flöße sind natürlich nur für eine Talfahrt (in diesem Fall eher: Taltrift) gemacht, um dann in Festum – nach dem Verkauf der Ware und der Demontage des Schrickzeugs¹ und der Pütsche² – in die Hände der Aufkäufer der großen Werften überzugehen. Die meisten Flößer verdingen sich auf Bergfahrt auf einem der getreidelten, flachbordigen Kähne, weswegen man ohnehin nicht von den 'Flößern' sondern von den 'Flüssern' spricht, was alle Flößer, Treidler und Flußlotsen meint – im Gegensatz zu den Matrosen und Rojern der relativ seltenen (weil teuren) Flußgaleeren mit Hilfssegel.

(Es gibt natürlich auch, aber ebenfalls selten, Flöße, die auf Dauer gebaut sind – Leitflöße eines großen Holzverbandes, auf denen die Flößerfamilien feste Hütten errichtet haben und die auf Bergfahrt ebenfalls von Ochsen getreidelt werden; die meist nördlichen Winde erlauben nur in den seltensten Fällen eine bornaufwärtige Fahrt unter Segeln.)

Die Flüsse, darunter speziell wiederum die Flößer mit ihren hüft hohen Stiefeln aus weichem, gefettetem Leder, mit ihrem furchterregenden Sortiment an breitblättrigen Äxten, Bootshaken und Borddornen, sind eine eingeschworene Gemeinschaft, die nur von den Göttern und dem Flußkönig Befehle entgegennehmen, weswegen ein Leben auf den Balken auch manch einem Leibeigenen als Fluchtmöglichkeit verlockend erscheint. Viele Flößer- und Schifferfamilien (oder besser: Sippen, denn sie sind, je nach Größe des Floßes, eher wie eine thorswalsche Ottajasko organisiert) nennen regelrechte Hausboote ihr eigen, bisweilen so konstruiert, daß sie als Leitfloß dienen können, häufiger aber Treidelkähne, die dort anlegen, wo man den nächsten Auftrag erwartet, die sich im Winter aber meist in Festum sammeln.

Im Winter ist der Born regelmäßig bis Firunen zugefroren, oft wächst die beidseitige Eisdecke sogar bis Festum zusammen. Viele Bürger wandern dann auf die Eisfläche, hacken Löcher hinein und setzen sich Pfeife schmauchend zum Angeln, während sie weiter bornaufwärts, wo der Fluß auf ganzer Breite Menschen trägt, zum Kufenlaufen zusammenkommen.

Im Frühling kommt es häufig zu bedrohlichem Hochwasser und Frühjahrseisgang, wenn die Eismassen bisweilen binnen Tagen abschmelzen, zersplittern und mitgerissen werden. Aus dem Bornwald werden dann auch zwanzigjährige Bäume mitgerissen, die sich zu nah ans abgespülte Ufer gewagt haben. Selbst die härtesten Flößer, Fergen und Fährleute hüten sich davor, sich in diesen Wochen mit dem Fluß zu messen. (Den Born bei Eisgang zu überqueren ist ein Kunststück, das nur einigen Firnellen gelungen ist.)

Da die Frühjahrshochwasser den Lauf des Stroms ändern, Sandbänke und Untiefen auftürmen oder verschieben, im Firuner Luch auch Sumpfpflanzen bis weit in den Fluß hinein wachsen, ist einer der Schiffer stets damit beschäftigt, vom Bug des Floßes oder Schiffes, bisweilen sogar von einem vorausfahrenden Boot aus, die Tiefe zu loten.

1) Schrickzeug: breite Ruderblätter, die in der Mitte des Floßes zwischen den Stämmen ins Wasser ragen, die 'Bremse' eines Floßes.

2) Pütsche: ein langes Heckruder zur Steuerung eines Floßes; wird meist durch Staken unterstützt



Festum

Einwohner: offiziell um 27.500

Garnisonen: 600 Mitglieder der Kriegergilde, 800 Seesoldaten

Tempel: Tempel aller Zwölfgötter, einige sogar mehrfach, Swafnir,

Rur & Gror, Rastullah, Mokoscha

Wappen: weißer Schwan auf rotem Grund

Sofern es der sprichwörtliche Festumer Nebel zuläßt, kann man schon von der Festumer Bucht aus sehen, warum die drittgrößte Stadt Aventuriens oft als *Reißbrettstadt* oder *ordentlichste Stadt des Kontinentes* bezeichnet wird. Weithin herrschen schnurgerade Straßen und recht-



winklige Kreuzungen vor. Mit über zwei Meilen Durchmesser ist Festum eine der flächengrößten und am großzügigsten angelegten Städte (Alt-Gareth hat etwa die gleiche Fläche, Khunchom kaum ein Drittel davon). Manche Stadtteile haben einen so eigenständigen Charakter, daß ihre Bewohner kaum einmal in andere Viertel kommen.

Die Einwohnerzahl von Festum konnte auch vor Beginn der wirren Zeiten nur schwer geschätzt werden. Die Festumer Freiheit übte schon immer große Anziehungskraft auf viele Bauern des nahen und fernen Umlands aus, was die Menschenzahl ständig steigen ließ. Die 'offizielle' Bevölkerungszahl – 27.519 Einwohner (Stichtag 1. Phex 1021 BF) – jedenfalls bezieht sich nur auf die *steuerpflichtigen* Festumer, zu denen übrigens auch zahlreiche Goblins gehören. Alle Kinder unter vierzehn Jahren (das gilt auch für Goblins), alle Geweihten, Adligen sowie der Hof des Adelsmarschalls, die entlaufenen Leibeigenen, die sich erst nach Jahr und Tag als nunmehr Freie melden, fallen heraus, ebenso die noch nicht in den Steuerbüchern vermerkten Flüchtlinge vor Graf Uriel oder Borbarad, eine – mangels Kriterien – nicht einmal annäherungsweise zu schätzende Anzahl nicht steuerpflichtiger Goblins sowie die Bewohner Neu-Jergans, für die deren Oberhaupt seit dem Urteil des Kleinen Marschalkenhofs eine Pauschalabgabe entrichtet, die keinen Schluß auf die Anzahl der dort wohnenden Menschen zuläßt.

Festum besteht aus mehreren sehr verschiedenen Stadtvierteln, die sich gerade hinsichtlich ihrer Regierungsform und der Kultur, Herkunft und Lebensweise der Bewohner unterscheiden. Trotz aller Unterschiede bei Besitz, Abstammung und Glauben sind den meisten Festumer Bürgern einige Züge gemein, die man als typisch bezeichnen könnte:

Sie sind nüchterne, bisweilen steif wirkende Leute, die den Handel schätzen. Den dabei anfallenden Reichtum sehen sie eher als Bestätigung ihrer merkantilen Fähigkeiten denn als Selbstzweck. Daher spenden sie auch viel von ihrem Geld wieder für öffentliche Zwecke, wobei der echte Festumer im allgemeinen nicht von seinen Spenden spricht, sie aber so plaziert, daß jeder ihre Herkunft erkennt.

Von vielen belächelt wird der Hang der Festumer zur Präzision: Viele Kaufherren gewähren Großkunden Ratenzahlung zu bestimmten Zinssätzen. Diese Zinsen werden auf den Deut genau ausgerechnet, da die Händler durch Rundung und Vereinfachung entstehende Ungenauigkeit verabscheuen. So darf es nicht verwundern, daß die Zinsspindelrechenmaschine gerade in Festum erfunden wurden, denn wo auch anders hätte man Bedarf an dieser Erfindung gesehen.

Eine löbliche Eigenschaft vieler Festumer ist ihre grundsätzliche Ehrlichkeit. Das heißt beileibe nicht, daß die Festumer in Handelsdingen gutmütig oder weichherzig wären: Festumer Verträge sind das Ergebnis langen Feilschens um winzige Beträge und Margen und enthalten zum Teil für leichtfertige Kunden überraschende Bestimmungen. Einmal geschlossene Verträge werden jedoch 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 und wechselhaften Welt stellt seine liebevoll ausgestattete Kammer einen Punkt der Ruhe dar, den er sich von allem Geschäftlichen freihalten will. Wer von einem Festumer in sein Haus eingeladen wird, weiß, welche außerordentliche Ehre ihm zuteil wird – und daß diese Einladung keinesfalls ausgeschlagen werden darf. Gewöhnliche Treffen finden hingegen in Kontoren, Kanzleien oder in einer der unzählbaren Schenken statt.

Festum ist keinem Adelsherrn untertan, sondern regiert sich selbst. Der *Weite Rat*, eine Versammlung von dreihundert Ratsherren, wird von allen Festumern gewählt, die es sich leisten können und wollen, zwei Batzen für den Kauf eines Wahlzettels auszugeben. Der hohe Preis wird damit begründet, daß man auf diese Weise erreiche, daß nur diejenigen wählen, denen dieses Recht auch etwas wert sei. Natürlich erreicht man damit auch, daß einem erheblichen Teil der Bevölkerung die Last erspart bleibt, über das Wohl und Wehe ihrer Heimatstadt und letztendlich ihrer selbst entscheiden zu müssen (tatsächlich beteiligen sich nur rund 8 Prozent der dazu berechtigten Festumer an der Wahl, so daß manches Mitglied des Weiten Rates seinen Sitz nur einer Handvoll Stimmen verdankt).

Andererseits, wer will wohl einem wohlhabenderen Bürger einen Vorwurf machen, wenn er aus schierer Mildtätigkeit seinen nicht ganz so begünstigten Mitbürgern, etwa denen eines ganzen Viertels, die benötigte Summe zur Verfügung stellt, damit auch sie ihrem Wahlrecht nachgehen können?

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 zustandegekommene Weite Rat wählt aus seiner Mitte den zwölköpfigen *Engen Rat*, der die Stadt nach außen hin 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 rotweiß uniformierte Stadtgarde untersteht – und andere wichtige Stadtbedienstete und -beamte.



Festum im Überblick

Die Festumer Bucht

Festum bei der Ankunft von See aus zu sehen ist keineswegs eine Selbstverständlichkeit. Im berühmten Festumer Nebel, der oft bis nach Mendena über dem Wasser liegt, sind schon ganze Konvois von Koggen kollidiert oder Schiffe auf Nimmerwiederssehen verschwunden. Bei guter Sicht jedoch hat man ausreichend Muße, Festum zu bewundern. Denn jedes Schiff, das in die Bucht einfährt, muß gezwungenermaßen gegen die Tobrische Brise ankreuzen.

An manchen Abenden bietet sich dem Ankömmling zur See ein wirklich beeindruckendes Bild: Im Rot der untergehenden Sonne erscheint das Meer wie blau und purpurn gestreifter Samt, der ferne Strand hingegen – gebildet aus dem Schwemmsand des Borns – wie makelloser Elfenbein.

Dieser Schwemmsand ist übrigens auch verantwortlich für die zahlreichen sandigen Untiefen, auf die schon manches Schiff auflief – dessen Kapitän sich glücklich schätzen konnte, wenn ihm dieses Ungeschick bei Ebbe zustieß.

Die Jodekspitze (1)

Zur Zeit des Klugen Kaisers Nardes entdeckte dessen Admiral Jodek einen an dieser Stelle angeschwemmten Eisblock, in dem sich der Körper eines Firnelven befand. Als das Eis auftaute, erhob sich der vermeintlich Erfrorene quicklebendig und ging fort, ohne sich um den verblüfften Admiral und sein Gefolge zu kümmern. Dieses Erlebnis versetzte Jodeks Magier in den Glauben, dem legendären Dunklen Brunnen auf die Spur gekommen zu sein und die Mündung des aus ihm entspringenden Flusses gefunden zu haben.

Den Brunnen selbst wähten sie in jenem gigantischen Gebirgszug gelegen, den sie vom Meer aus im Nordosten vage errahnen konnten. Es schien ihnen daher nur naheliegend, die ganze Gegend mit dem bosparanischen Zauberwort *Bornapulantakoi* – Brunnenland – zu benennen.

Bunter Leuchtturm (außerhalb der Karte)

Bei schönem Wetter ist der sogenannte Bunte Leuchtturm weithin sichtbar: dreißig Schritt hoch und in den Stadtfarben Rot und Weiß gestrichen. An seiner Spitze befindet sich ein drei Schritt großes Standbild Admiral Jodeks. Denn hier, wo der Born und das samtige Perlenmeer neben einer Klippe aufeinandertrafen, ging er erstmals an Land. Hier fand Jodek aber auch nach einem Vierteljahr Erkundungen sein Ende. Aus den Drachensteinen flog der damals schon tausendjährige Kaiserdrache Apep heran. Sein Feuerodem zerstörte eine Trireme und tötete viele Menschen. Den Leichnam des Admirals verschleppte der Drache, so daß wohl bis heute Skelett, Brünne, Mantel und Stab des Admirals Teil des Hortes sein dürften.

Eine Besteigung des Turms ist gegen fünf Deut möglich und erlaubt an sonnigen Tagen einen einmaligen Rundblick über die Stadt. An frühen Herbsttagen ist dem Besuchenden ein besonderes Erlebnis beschert, wenn nämlich bei Wolkenhimmel und Bodennebel alles außer dem Turm in reinem Weiß verschwindet, so daß ein Gefühl der Einsamkeit und Götternähe entsteht.

Leuchtturmwärterin ist die *Schreckliche Kundra*, eine mürrische und äußerst häßliche Frau, über die Festumer Kinder und leichtgläubige Narren die schaurigsten Gerüchte zu berichten wissen.

Hafen

An seiner Mündung ist der Born je nach Jahreszeit 500 Schritt bis eine Meile breit. Schon nach einer halben Meile flüßaufwärts wird sein Lauf von der Speicherinsel geteilt.

Unter *Hafen* verstehen die Festumer nicht nur die Kaianlagen des Handelshafens, sondern das gesamte Gebiet um den eigentlichen Hafen herum mit seinen Lagerhäusern, den Wohnvierteln der Seeleute und Kauffahrer, den Kneipen, Spelunken, Herbergen und Absteigen sowie die Speicherinsel. Der Festumer Handelshafen wurde ursprünglich von einem schmalen Seitenarm des Born gebildet, in dem die Schiffe gut geschützt vor den Gezeiten und dem Frühjahrseisgang vor Anker liegen konnten. Später wurde das Hafenbecken künstlich vergrößert.

Als lebenswichtiger Teil der Stadt untersteht der Hafen direkt dem Engen Rat, der sich in Fragen der Seefahrt vom *Schifferzirkel*, einem Ausschuß der Kauffahrgemeinschaft beraten läßt. Dieses Gremium ernennt auch den Hafenmeister und beaufsichtigt die Zöllner.

Unter den mannigfachen Möglichkeiten, im Hafengebiet seine Heuer auszugeben, seien nur einige wenige genannt:

—die **Füllengasse** mit ihren Nebenstraßen **Laternenstiege**, **Obere Möwengasse** und **Mondscheinweg**, die der Enge Rat wegen der hier anzutreffenden phexischen Variante rahjagefälligen Treibens mit zwei gußeisernen Toren verschließen ließ, die nur für erwachsene Elfen, Zwerge und manche Menschen geöffnet werden – nicht für Goblins und Thorwaler

—das **Alte Lotsenhaus (2)**, in dem sich ehemalige Seeleute aller aventurischer Flotten treffen und bei Honig- und Zuckerschnaps das farbenfreudigste Seemannsgarn spinnen

—das Lokal **Bilderfrau (3)**, dessen Wirtin Moschane Kuser seit einer Fahrt zu den Waldinseln über und über mit den unabwaschbaren, leuchtend bunten Zeichnungen der Eingeborenen (Luloas) bedeckt ist – ein Schmuck, den sie für viel Geld in einer langwierigen Prozedur auch bei Kunden anfertigt

—das ehrwürdige und sehr teure Vereinslokal **Kapitänsklausur (4)**, in dem sich alle fünf Jahre die in Festum beheimateten Kauffahrer versammeln, um den Schifferzirkel zu wählen

—die exzellenten Speiselokale **Bei Suschi (5)** (benannt nach seiner Wirtin Birsle 'Suschi' Besuchke und gern von den Geweihten des Efferdtempels aufgesucht) und **Meerperle (6)**

—die Taverne **Rettender Hafen (7)**, in der jederzeit amüsante Würfel-, Brett- und Glücksspiele bei Musikbegleitung durch Seemannsmusikanten abgehalten werden

—das exklusive Bordell **Aves (8)**, das dem Weiten Rat gehört und ein nivesisches Schwitzbad ebenso aufzuweisen hat wie einen hauseigenen Medicus.

Daß es im Hafen ferner noch eine große Zahl sehenswerter Schiffahrtsbedarf- und Kuriositätenläden gibt, versteht sich von selbst. Am äußersten Ende der Brückengasse gelegen, war das **Wirtshaus zum Lachenden Henker (9)** einst trotz seines unheimlichen Namens bei Einheimischen und Fremden gleichermaßen beliebt und wurde vor allem ob seiner guten Küche gepriesen. Nachdem jedoch im Winter 1020 BF der Wirt Pitjow Peddersen und sein Erbe Elkwin auf grausige Weise ums Leben kam, sank das einstmals stolze Wirtshaus unter verschiedenen Pächtern zu einer elenden Kaschemme herab, deren



Namen man nur als bittere Ironie bezeichnen kann! Zudem gilt es als Spukhaus, in dem ständig beunruhigende Phänomene beobachtet werden.

Ausgewählte Gebäude und Örtlichkeiten:

Adelsmarschall-Gulnitz-Bastion (10)

Die Einfahrt in den Handelshafen wird von einer Befestigung mit zwei massigen Türmen gesichert. Der größere Turm trägt schweres Geschütz, um die ganze Einfahrt mit Pech und Schwefel – wie die Festumer statt Mengbiller Feuer sagen – bestreichen zu können.

Die Speicherinsel

Die Speicherinsel bildet die Südseite des Hafens und ist mit dem Festland über die **Zollbrücke** verbunden. Wie die meisten Flußinseln hat die Speicherinsel einen schiff förmigen Grundriß. Sie ist etwa 800 Schritt lang und mißt an der breitesten Stelle 240 Schritt. Die Hafenumauern sind gegen Eisgang und Frühlingshochwasser erhöht.

In den weitläufigen Lagerhallen wird fast der ganze Export und Import Festums umgeschlagen. Haushoch stapeln sich Fässer voll Pökelfleisch, Räucher- oder Stockfisch. Überall erheben sich Ladebäume und mächtige Lastkräne, nach den modernsten Kusliker Bauplänen gebaut, mit schweren Frachtnetzen, in denen Kisten, Fässer und selbst Vieh verladen werden. Schauerleute, Lastenträger, Fuhrwerke, Leiterwagen und Handkarren verbreiten Tag und Nacht emsige Betriebsamkeit.

Unvergessen ist immer noch die Schmach, die Atmaskot Blutsäuer Festum zufügte. Der Thorwaler eroberte die Speicherinsel im Jahre 925 BF im Handstreich und quartierte sich drei Jahre lang darauf ein. Er zerstörte die Zollbrücke, ernannte sich zum 'König von Lagerholm' und erfrüchte sich solange an seiner reichen Beute, bis eines Nachts ein Aufgebot der Festumer Garde heimlich auf die Insel übersetzte und Atmaskot aus seinem Schlafgemach entführte. Die sonst so kühlen Festumer zogen dem Freibeuter die Haut ab, che sie ihn vierteilten. Mit seiner Haut bespannten sie die *Thorwalertrommel*. Diese wurde geschlagen, als die Speicherinsel zurückerobert worden war und die überlebenden 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.

Am 8. Phex, dem Jahrestag der Hinrichtung, veranstalten die Schauerleute der Speicherinsel einen Umzug, bei dem überlebensgroße Strohpuppen – die Atmaskottjen, deren Aussehen übrigens in Krisen- und Kriegszeiten verunglimpfend auf den jeweiligen Widersacher Festums anspielt – unter dem Getöse von Trommeln, Rasseln und Schellen rund um die Speicherinsel getragen werden. Gleichzeitig versammelt sich die Stadtgarde zu ihrem traditionellen *Atmaskötteleßen* (Hefeklopse in roter Soße). An diesem Tag ist Thorwalern davon abzuraten, sich auf der Speicherinsel zu zeigen.

Zollbrücke

Mit einer Länge von 130 Schritt ist dieses Bauwerk fast so lang wie die Brücken von Vallusa. Nach geltendem Recht müssen nur Waren, die die Speicherinsel verlassen und damit also auf das Festland gelangen, in der Hafenmeisterei verzollt werden. Angesichts der Ausdehnung der bösen Mächte müssen heutzutage auch Passagiere an der Insel von Bord gehen und über die Zollbrücke Festum betreten. Die Brückenpfeiler sind mehrfach verstärkt worden, um dem immer stärker werdenden Eisgang zu widerstehen. Denn solche Schollengebir-

ge, wie sie sich heutzutage im Frühjahr an den Pfeilern auf türmen, beobachtete man früher nicht einmal nach den härtesten Wintern.

Hafentempel des Efferd (11)

Mehr denn je ist der Efferdtempel in der *Wassergasse* der erste Ort in Festum, zu dem Seereisende bei ihrer Ankunft pilgern, und der letzte, den sie aufsuchen, bevor sie an Bord ihrer Schiffe gehen. Denn allzu gegenwärtig ist die Bedrohung, die von Seeschlangen und Borbarads Dämonenarchen ausgeht. Bei den vielen Spenden und Opfergaben verwundert der Reichtum des gewaltigen Gebäudes nicht. Das Hauptschiff mißt 75 Schritt Länge und birgt Vortempel, Kulkhalle und Allerheiligstes. Jeder Raum wird von einem faustgroßen Gwren Petryl beleuchtet.

Im Vortempel, in den die Gläubigen durch ein hohes Tor aus Walbarten gelangen, sind zahlreiche Votivgaben ausgestellt. Sie sind Ausdruck der Dankbarkeit über die Rettung aus Seenot, der Bescherung günstiger Winde, die zu ertragreichen Handelsfahrten führten; sie zeugen von Frömmigkeit und Hingabe, berichten aber auch von fernen Orten, die der Spendende vielleicht aus schierer Abenteuerlust, dennoch unter dem Schutz des Meeresgottes, erblicken durfte. So reihen sich nebeneinander Schätze von Perlmutter und Aquamarin, rührend einfache Beinschnitzereien, kostbare Schiffsminiaturen und Buddelschiffe, abgeschlagene Tentakel von Riesenkraken, Dreizacke und Efferdbärte und fremdartige Mitbringsel von fernen Gestaden, von denen vielleicht nicht einmal der Spender wußte, was sie eigentlich darstellen.

Viele noble Familien, Gilden und Halbgottkulte haben eigene Altäre oder Schreine; so etwa die Flößer, deren Altar mit zahlreichen silbernen Borndornen verziert ist.

In der Kulkhalle findet man die bedeutendste Darstellung des *Efferd mit dem Steuerrad* sowie den mit roten und weißen Südmeerkorallen verzierten Altar mit der in Schildpatt eingelegeten Inschrift des Choraes 'Du regnest', auf dem der Hochgeweihte während der Zeremonie Meeresfrüchte opfert. Bedeutende Reliquien sind die Gebisse zweier großer Ifirnshaie, jedes anderthalb Schritt lang, und der Schädel des Weißen Hais von Frisov; weiterhin ein Korallenhelm, angeblich aus dem Unterwasserreich Wahjad stammend, und das in Mondsilber gefaßte Horn einer Seeschlange. Eine Tür führt zum Allerheiligsten, das nur den Geweihten zugänglich ist.

Dem Tempel gehören zwei Dutzend Priester und Novizen an, sowie noch einmal so viele Tempeldiener, Laienbrüder und -schwestern. *Meisterin der Brandung* des ganzen Nördlichen Perlenmeeres ist Paisuma Laikis. Wegen ihres hohen Alters verläßt sich die Geweihte zusehends auf ihre designierte Nachfolgerin Vanjescha Karjensen.

Rings um den Efferdplatz findet man zahlreiche **Pilgerherbergen**, die vor allem während der Flottenparade im Efferd und der Warenausstellung im Ingerimm Hunderte von Gästen aufnehmen, und das **Heim der Efferdbrüder (12)**, die den Bunten Leuchtturm warten und sich um in Not geratene Seeleute kümmern.

Tempel des Swafnir (13)

Der Tempel des Efferdsohns ist einer der wenigen an der aventurischen Ostküste. Er steht in einem fast nur von Thorwalern bewohnten Viertel (Ottagasse, Schlangentodweg, Premier Gasse, Olporter Gasse) und besteht aus einer einzigen großen Halle, in der die Thorwaler zu ihren Dankesfeiern zusammenkommen.

Hafenmeisterei (14)

Die Hafenmeisterei ist eine eigene kleine Festung mit einer Besat-



zung von 20 Gardisten. Der Hafenmeister bestätigt oder verweigert die Einreise ins Bornland. Hier können Passagen auf allen Schiffen erfragt werden (buchen muß man schon beim Kapitän oder Quartiermeister). An der berühmten Kopfgeldmauer findet man Steckbriefe gesuchter Verbrecher, darunter so berühmter Personen wie der Magier Xeraan und Galotta oder der Piraten Eiserne Maske und El Harkir. Heute, da Xeraan als mächtiger Statthalter Borbarads herrscht, wirken die 500 Bornländer Batzen auf seinen Kopf fast bescheiden.

Admiral-von-Seweritz-Schule (15)

Die Seeakademie von Festum rangiert in ihrer Bedeutung gleich hinter den Schulen von Khunchom und Kuslik. Dabei ist sie – wie die ganze Festumer Seemacht – erst 50 Jahre alt. Die Schule wurde von ihrem Namensgeber Admiral von Seweritz begründet. Ihre Ausstattung mit Gerätschaften wie Effdersstab, Hylailier Dreikreuz, Astrolabium, Rohalschem Trigonometrum, sowie mit Abschriften von Niobaras Foliant und den Kusliker Winkelmäßtafeln ist besonders gut. Adlige wie Bürger können hier Offizierspatent, Steuermannsprüfung und Kapitänspatent erwerben. Allerdings ist es ein offenes Geheimnis, daß der größte Spender der Schule, Stover Stoerrebrandt, Einfluß auf Prüfung wie Karriere seiner zukünftigen Kapitäne nimmt.

Redaktionsgebäude der *Allgemeinen Schiffsglocke* (16)

Das Blatt erscheint vierteljährlich und beschäftigt sich ausschließlich mit Fragen der Seefahrt. Neue Handelsgesetze – selbst unbedeutender Länder – sieht man ebenso abgedruckt wie eine – trotz der bewegten Zeiten – immer noch bemerkenswert zuverlässige Liste der neuzugelassenen oder gesunkenen Schiffe ganz Aventuriens. Die Wertvorhersagen hingegen, die immer für die nächsten drei Monate angegeben werden (und Spöttern zufolge der einzige humoristische Lichtblick in dem ansonsten von unsäglichlicher Trockenheit geprägten Stil des Blattes), sind regelmäßiger Anlaß kontroverser Leserbriefe. In der langjährigen Geschichte der *Schiffsglocke* gab es genau drei Ausgaben (die erste mitgezählt), in der nicht mindestens ein Leser die Vorhersage der *Schiffsglocke* oder die unter Umständen extrem lange zurückliegende Meinungsäußerung eines anderen Lesers bekritelt hätte.

Festumer Colonialcompagnie (17)

Seit Jahren propagiert die Vereinigung, die ihren Sitz in einem aus Backstein erbauten Giebelhaus in der Schiffergasse hat, die Erschließung neuer Märkte im Süden, 'bevor uns der Liebfelder oder Alanfaner zuvorkommt!' Die F.C.C. unterhält eine ständige Ausstellung über die Eingeborenen der Waldinseln (Eintritt 1 Groschen), auch kann man gelegentlich Vorträgen heimgekehrter Fern- und Forschungsreisender lauschen.

Das Riff der verdorrenden Kehlen (18)

Im größten Eckhaus der Füllengasse liegt eine Kaschemme, die gut drei Bannern Platz bietet. Sie ist Treffpunkt des übelsten bornischen und fremdländischen Abschaums. Schwertarme sind billig zu bekommen, kaum einer der Angeworbenen besteht auf den Khunchomer Kodex. Für jede Tat findet man hier jemanden, der ohne vieles Fragen bereit ist, sie auszuführen. Gleichgültig, ob man zwei Burschen sucht, die dafür sorgen, daß ein entlaufener Leib eigener vor Jahr und Tag zurückkehrt, Leibwächter für eine dubiose Expedition ins Eherne Schwert oder einen Eintreiber, der einem säumigen Schuldner ein Bein bricht.

Die schlimmsten Schurken sind jene, für die Festum nur der neutrale

Hafen auf dem Weg nach Süden ist, denn Borbarad, so heißt es, bezahlt mit Warunker Gold und maraskanischen Enduriumwaffen. Gegen diese eigentlich feindlichen Truppen hat die Stadtgarde kaum eine Handhabe, denn die meisten Söldlinge haben sich bislang nichts Nachweisbares zu Schulden kommen lassen. Und so erntet die Stadtgarde ein ums andere Mal die gleichen Antworten: „Bin auf der Durchreise.“ oder sogar „Ich? Ich bin Pilger.“

Taverne Zum Bären (19)

Der Bornländische Bärenführer ist eine stehende Nummer unter den Gauklern, so sehr, daß sich selbst ein Neethaner, der mit einem dressierten Tanzbären auftreten will, einen falschen Schnauzer ankleben, eine Bärenfellmütze aufsetzen und eine Elchlederpeitsche zulegen muß – ganz zu schweigen von Künstlernamen wie Firunew, Elkjo oder Baerjan. Die Vorführung ist dementsprechend berechenbar: Der Dompteur läßt die Peitsche knallen, der angekettete Bär tanzt tappsig umher, und als Höhepunkt legt der Mann sein Gesicht ins aufgesperrte Maul des Raubtieres – übrigens fast immer nur ein Borkenbär. Wer etwas anderes sehen will, der muß zu Anjescha kommen. Wenn die rassige Schöne mit den wallenden schwarzen Haaren auftritt, mit nichts bekleidet als einem Lendentuch und etwas Kupferschmuck über den Brüsten, dann weiß sie, daß die Blicke nicht ihren zwei Schwarzbären gelten, die sie um Schrittlänge überragen. Eine Viertelstunde lang spielt sie bei ihren Auftritten die Geschichte von der Schönen und den Bestien: Tulamidische Tanzschritte und große Vinsalter Theatergesten wechseln mit Dressurakten, die jedem Neersander Beherrschungsmagier Ehre machten. Anjescha hat keine Peitsche und die Bären weder Nasenring noch Halskette. Ob Anjescha auf dem Rücken der Tiere eine Brücke macht, scheinbar unter den pelzigen Riesen begraben wird oder sich von ihnen bis zu den Deckenbalken emporheben läßt, es gibt niemanden im Publikum, der nicht jeden Augenblick um sie zitterte. Mehr als einmal ist bei ihrer Aufführung ein baumlanger Thorwaler auf den Tanzboden gesprungen, um die Maid aus vermeintlicher Todesnot zu retten. Aber Anjescha weiß, wie man mit großen Burschen umgeht, damit sie nicht den Auftritt ruinieren. Und ihr Abschied von den tobenden Verehrern ist stets der gleiche: „Wer möchte, kann mich gerne in meinem Wagen besuchen – wenn er an den beiden da vorbeikommt!“

Meisterinformationen:

Anjescha, Ziehkinder einer Gauklerfamilie, ist eine Magiedilettantin mit den Zaubern SANFTMUT und SINNEN FREMDER WESEN. So, wie sie mit den Bären spielt, führt sie auch Männer an der Nase herum. Sie verlangt Liebes- und Mutbeweise, etwa Taten, die nächtelange Selbstbeherrschung erfordern, Gaben, die Dutzende Batzen kosten, kleine Geschenke, deren Beschaffung ihre Verehrer leicht bis ins Eherne Schwert führen können. Dabei ist Anjescha Rahja durchaus gerne gefällig – aber wenn alle Verehrer überzeugt sind, sie müßten erst großartig um Anjeschas Gunst werben, warum sollte sie sie enttäuschen?

Philmor Ousts Konzerthalle (20)

Mit der Städtischen Konzerthalle hat Philmor Ousts Konzerthalle – ein halb abgebranntes ehemaliges Lagerhaus mit Schankbetrieb – eigentlich nur eins gemein: In beiden Örtlichkeiten wird Musik dargeboten. Doch während die Städtische Konzerthalle den großen Namen vorbehalten ist, musizieren bei Philmor Oust die unbekannten. Das soll nicht heißen, daß jeder Beliebige hier auftreten könnte. Irgend wann muß der hagere Ouveenmaser – seine Erscheinung ist



von so erschreckender Hinfälligkeit, daß man glaubt, jeden Augenblick mit seinem Ableben rechnen zu müssen – mit den Regeln Wahrer Kunst des Maraskaners Dschindziber von Cavazoab Bekanntschaft gemacht haben. Offenbar hat er sich nur eine davon gemerkt und die dazu noch falsch: Kunst ist rätselhaft. Demgemäß lautet Ousts übliche Aufforderung an jeden, der bei ihm aufzuspielen gedenkt: "Verblüfft mich!"

Und verblüffend ist das, was bei Philmor Oust geboten wird. Während die feine Gesellschaft in der Städtischen Konzerthalle sich über Stunden an der Klängen von Paquamons *Hexentanz* ergötzt, lauschen Philmors Gäste Sgarsias eigentlich ebenso langem Werk *Im Soge der Flut*, jedoch in so kärglicher Kurzfassung – teilweise nur erzählt –, daß ein maßvoller Trinker seinen Humpen kaum zur Hälfte geleert hat, bis das Werk zu Ende ist. Wobei es danach als Zugabe vielleicht noch einheimisches Liedgut gibt, dargebracht von einigen Bettlergören oder Schauerleuten, die Impresario Oust auf dem Weg in seine Konzerthalle aufgegabelt hat und die von einem Marandolinospieler aus dem Maraskanerviertel oder einigen zufällig anwesenden thalusischen Dablaspielern oder Warunker Bläsern begleitet werden.

Die musikalischen Darbietungen in Philmor Ousts Konzerthalle mögen vielleicht nicht immer einfach für sein Publikum zu enträtseln sein, andererseits: Welcher Wirt beschäftigt sonst schon fünf Veteranen der Ogerschlacht als Schankbuben und -maiden?

Alte Stadtmauer

An der Westseite von Hafen und Altstadt verläuft ein Rest der ehemals imposanten Stadtmauer: sechs Schritt hoch, durchgehend überdacht; alle hundert Schritt mit einem mächtigen Rundturm bewehrt. Durch das Hafentor erreicht man das Gerberviertel und, weiter zwischen Born und Zwielfichtberg entlang, den Oberen Hafen.

Oberer Hafen

In den letzten achtzig Jahren entstand südwestlich des Zwielfichtberges der *Obere Hafen*, worunter man im wesentlichen die Werften und den Kriegshafen versteht, und mit ihm ein ganzes Stadtviertel. Hasel und Weißdorn säumen die Ufer des Born, die von breiten Schotterbänken gebildet werden. Die Fischer holen Oblomonsschatten, Bornstöre, Walsätschen, Flußkarpfen, Kaulbarsche, Plötzen und Tobritzen aus seinen Tiefen, um die Stadt zu ernähren. Im Perainemond ziehen hier auch Elbenlachs und Bodirsalm entlang.

Zur Ingerimmszeit, wenn die meisten Bäume gefällt werden, ist das Hafenbecken 100 Schritt weit mit treibenden Stämmen bedeckt. Hier landen auch die riesigen Flöße an, mit denen das Holz aus dem Bornwald getriftet wird. Die Flöße werden zerlegt und die Schwerttannen und Festumföhren in die Werften geschafft. Dort entstehen dann aus ihnen die schnellen Karavellen, stolzen Karracken und hochbordigen Schivonen, die zu Festums Ruhm beigetragen haben. Im Werftengebiet kann der technisch Interessierte ein in seiner Größe einmaliges Trockendock bestaunen, und seinen Schöpfer, Mechanicus Sorp Sapwiß Sanderwik, treffen, der für seine Genialität im Konstruieren von Mechanismen aller Art sogar von den Zwergen gerühmt wird, die rund um den **Tempel des Erdfeuers (21)** leben und allerlei beim Schiffbau wichtige Schmiedearbeiten ausführen.

Doch das auf dem Born herbeigeßelte Holz wird auch anders verarbeitet: zu den Fahrzeugen der bekannten **Stellmacherei Stoorrebrandt (22)** oder in der **Städtischen Papiermanufaktur (23)**.

Etwa alle vierzig Jahre friert der Born bis zur Mündung zu; in den vergangenen vier Jahren ist das gleich zweimal geschehen.

Am 1. Efferd findet die große *Flottenparade* statt, an der jedes im Hafen liegende Schiff teilnehmen darf. Angeführt von der Prozession der Efferdgeweihten, waren es in den besten Jahren bis zu 50 mehrmastige Schiffe und zahllose kleinere Boote, die von hier aus an der Jodekspitze vorbei in die Bucht segelten. Die Weiterfahrt nach Neersand wird nur noch von den großen Schiffen unternommen, und auch von denen muß stets ein nennenswerter Teil als Wache zurückbleiben. Bis vor wenigen Jahren war wechselweise auch Vallusa das Ziel der Flottenparade, aber heutzutage wäre das eine lebensgefährliche Provokation. Schon erheben sich erste Stimmen, die Parade – wie so vieles – nach Neersand zu verlegen.

Am Oberhafen findet man auch die sogar für Stoorrebrandter geeignete Bornfähre, die die einzige Möglichkeit zur Überquerung des breiten Flusses darstellt. Die Beförderung einer Person oder eines Pferdes kostet zwei, die eines Wagens oder Schlittens acht Groschen. Im Oberen Hafen, auch als Klein-Grangor bekannt, wohnen der Bornkönig, viele Hersteller von Schiffszubehör und auch einige Tavernenwirte.

Ausgewählte Gebäude und Örtlichkeiten:

Phexens Tempel des Fuchses (24)

Ebenfalls in diesem Viertel befindet sich der öffentliche Phextempel. Zu erkennen ist die in einem normalen Bürgerhaus untergebrachte Weihstätte 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 in eigenartigen langstieligen Tönpfeifen rauchen und es sogar Phex als Brandopfer darbringen.

Während das *Nebelfest* und der *Tag des Phex* wie überall geheim begangen werden, ist der Tempel während der Warenschau geradezu überfüllt. Die Spenden, die dem Fuchsgott dargebracht werden, sind so hoch, daß der bedeutende Tochtertempel in Kannemünde von ihnen finanziert werden kann.

Stoorrebrandts Zeughaus (25)

An der Flagge mit dem silbernen Falken auf rotem Grund erkennt man Stoorrebrandts Zeughaus, Anlaufstelle für alle Glücksritter, Entdecker und Schatzsucher, die ins Eherne Schwert vordringen wollen oder eine Expedition zu unerforschten Gestaden planen. Den Eingang flankieren zwei bemalte Holzfiguren, die eine rondrianische Reckin und einen schlapphuttragenden Schatzsucher darstellen. (Letzterer hat übrigens keine Nase mehr, seit sich vor einigen Jahren ein Thorwaler alle Fingerknöchel brach, als er „diesem Rüpel, der mich im Eingang angerempelt hat“, Bescheid stoßen wollte.)

Zeugmeister ist Grimjan Kerbholzer, der die Narben eines Bärenangriffes im Gesicht trägt. Vollmundig verspricht er: "Hier finden Wagemutige alles, was sie benötigen, um das Eherne Schwert zu überschreiten, zum Polardiamanten vorzudringen, den Dunklen Brunnen zu finden, die Stadt des Goldes zu entdecken oder den Elefantenfriedhof zu erreichen. Sagt, wohin Eure Reise führen soll, und wir rüsten Euch trefflichst aus."

Kerbholzers Sortiment ist in der Tat vielfältig und zeugt von Kunstfertigkeit und Einfallsreichtum bornländischer Riemenschneider, Sattler und Schuster. Man findet Ranzen, Törnister, Felleisen und Rucksäcke, Hämmer und Nägel aus Uhdenberg, Angbarer Werkzeug, Kletterhaken und Steigeisen aus dem Amboß, Phexhaken und Fasarer Besteck (Dietriche), Pechfackeln und Teerjacken aus Sewerien, Zun-



derkästchen aus dem Festenland, Pailische Hirtentaschen und Zelte aus Beilunker Segeltruch oder Norburger Leder. Die Auswahl an Waffen ist ebenfalls reichhaltig. Auch Tellereisen und Bärenfallen gibt es zu kaufen, die jedoch kaum verlangt werden, da erstens die Jagd auf Großwild mit Fallen als nicht firungefällig gilt und zweitens der bloße Besitz solchen Gerätes den meisten Bronnjaren schon als Wilderei gilt und harte Strafen nach sich zieht.

Altstadt

Als Quadrat von einer halben Meile Seitenlänge erstreckt sich die Altstadt Festums, wie sie einst von Dalek Korlong aus Kuslik angelegt wurde. Jeder der zwanzig Blocks mißt genau 80 Schritt im Geviert. Von wenigen Umbauten abgesehen, sind die Fassaden noch immer geschlossen, so daß jeder Block unabhängig zu verteidigen ist. Jeder Innenhof hat einen eigenen Brunnen.

Die Häuser der Altstadt haben den Festumer Stil geprägt: Die Wände sind geziegelt und mit weißem Kalk getüncht, gestützt von Fachwerk aus dunklem Tannholz, darüber das typisch steile Gieheldach der nördlichen Länder, um die Schneelast zu verteilen, gedeckt mit grauen Föhrenholzschindeln. Die Fensterläden sind durchweg in den Stadtfarben Rot und Weiß bemalt. Die gepflasterten Straßen haben einen Rinnstein in der Mitte und werden von goblinischen Straßenkehrern regelmäßig gesäubert.

Regiert wird die Altstadt von einem *Alte Consuley* genannten Rat, der von den führenden Patrizierfamilien besetzt wird. Er besteht aus sechzehn Consuln, von denen nach vier Jahren Amtszeit je vier durch Neulinge ersetzt werden.

In der Altstadt befinden sich auch das **Markthotel (26)**, eine Herberge höchster Kategorie, das berühmte **Speisehaus Scheuter (27)** mit seiner vorwiegend bornischen Küche, das **Kromanskaja (28)** (nivesische Spezialitäten), die **Festumer Wechsel- und Einlagenhalle (29)**, das Gebäude der Festumer Commercienammer, in der sich die wichtigsten der Handelshäuser einen losen Zusammenschluß gegeben haben, und die besonders vom Kauffherrs Stoorrebrandt geförderte Handelsschule, deren Zöglinge im Verlauf dreier Jahre Kenntnisse in Schreiben und Lesen, Rechnen, Warenkunde, Wegekunde und grundlegenden Umgangsformen erwerben.

Ausgewählte Gebäude und Örtlichkeiten:

Großer Markt

Herzstück der Stadt ist der Große Markt mit den alten Weißfilmen, dem Drachenbrunnen und dem Marktgericht. Er mißt über 160 Schritt im Geviert und nimmt ein Sechstel der Fläche der Altstadt ein. Gesäumt wird er von den wichtigen städtischen und staatlichen Gebäuden, etwa dem **Haus des Adelsmarschalls (30)**, aber auch die Zunft Häuser der größeren Gilden und einige Tempel liegen am Markt, ebenso die Botschaften des Neuen Reiches, des Lieblichen Feldes, Al'Anfas, **Araniens (31)** und des **Svelltschen Bundes (32)**, derzeit leerstehend. Vom Markt aus führt die Brückenstraße zum Hafen, die Oststraße zum Meer und weiter nach Neersand, Bienenstraße und Schlingenstraße führen aus der Stadt hinaus ins Märkische, die Bornstraße nach Norden.

Vom ersten Morgengrauen an, wenn die Stadttore geöffnet werden, strömen die Krämer zum Platz, ohne daß sie ihn wirklich füllen könnten, dazu ist er zu groß. Brechend voll ist der Große Markt jedoch während der Warenschau ab dem ersten Markttag im Ingerimm. Sie dauert eine Woche lang und gehört noch immer zu den großen Mes-

sen Aventuriens, obschon ihre Bedeutung verglichen mit früheren Jahren stark abgenommen hat.

Während der Namenlosen Tage dürfen im Bornland keine Geschäfte abgewickelt, keine Urteile gefällt und keine Waffen getragen werden; dann ist der Markt geschlossen.

Neben den Nahrungsmitteln aus der Mark floriert vor allem der Verkauf von Prisengut und Konterbande – die Festumer Flotte befindet sich im ständigen Kampf gegen Piraten und Schmuggler. Beachtenswert ist das Angebot der Edelsteinschneider und -händler: der Bergkristall mit dem Zeichen Rondras (ein Amulett, das Macht über die Winde geben soll), Bernstein, entweder mit dem Praiszeichen versehen, um vor schwarzer Magie zu schützen, oder mit Peraines Storch, um Wasser heilkräftig zu machen.

Doch nicht nur Handel findet auf dem Markt statt. Im Gedränge stößt man häufig auf Gaukler und Wanderprediger vom Bund des Wahren Glaubens.

Marktgericht (33)

In der Mitte des Marktes steht die Gerichtslaube des Marktgerichts. Mit den für ihre Korrektheit berühmten Beamten bekommt zu tun, wer gegen die Marktordnung verstößt: Schneider, die das Tuch mit falschem Maß verkürzen, Apothecarii, die ihre Heilkräuter mit gehacktem Huflattich strecken, Abenteurer, die sich beim Anbieten von Pelzen, Bernstein oder Elfenbein der Wilderei oder des Verstoßes gegen Stoorrebrandts Handelsmonopole schuldig gemacht haben.

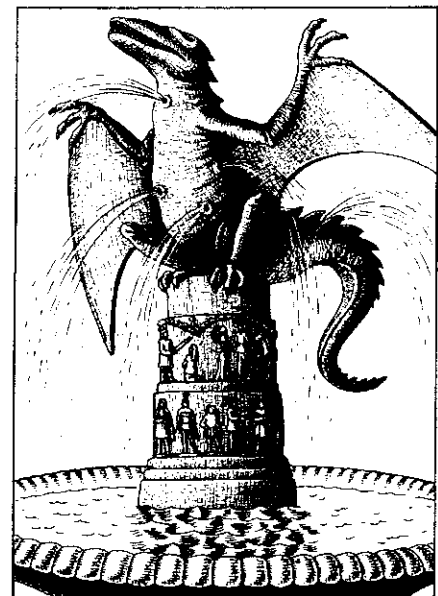
Geringere Vergehen werden mit mehrstündigen, weniger geringe mit mehrtägigen Schandstrafen am **Pranger** vor dem Eingang der Laube geahndet. Übrigens können auch Lex Zwergia und Trallopier Vertrag nicht verhindern, daß etwa trunksüchtige oder diebische Zwerge und gesetzlose Elfen am Pranger oder im Käfig ausgestellt werden.

Schatz des Marktgerichts ist die zwergische **Urwaage**, eine mächtige Anlage, die selbst Quadergewichte auf das Gran genau bestimmt. Sie dient als Mittel der Rechtsfindung.

Drachenbrunnen (34)

Inmitten des Brunnenbeckens erhebt sich eine Säule, die mit Persönlichkeiten aus der Festumer und bornländischen Geschichte verziert ist. Gekrönt wird sie von der Figur jenes Drachen, der nach der Stadtgründungssage hier gehaust haben soll, von Festo von Aldyra erschlagen wurde, und dessen Knochen im Rathaus ausgestellt sind.

An gewöhnlichen Tagen sprudelt Wasser aus den zahlreichen 'Wunden' des bronzenen Ungeheuers, zur Eröffnung der Warenschau und der Adelskonvente aber brennender Holzgeist, der auf diese Weise den Flammentod des Monsters anschaulich wiedergibt.





Rathaus (35)

Das Gebäude beeindruckt den Betrachter durch seine mit Sandsteinfiguren reich geschmückte Fassade mit den berühmten sechs Giebeln. Es beherbergt 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 befinden sich in einem der Seitenflügel des Rathauses die Wohn- und Empfangsräume des Stadtvogtes. Zur Zeit hat dieses Amt Herrin Libussa Stekelink inne.

Blickfang der Halle sind die in Silber gefaßten Knochenfragmente des Höhlendrachen. Was manchem der Materie unkundigen Besucher erstaunte Ausrufe entlockt, dürfte jedoch jeden ernsthaften Drakologen zum Erblichen bringen: Talismanmacher und Diebe haben den Knochen über die Jahrhunderte so übel zugesetzt, daß frühere Stadtvögte und Ratsherren auf die Idee kamen, entwendete Knöchelchen oder herausgesägte Teile derselben mit anderen Knochenfragmenten – die nur in den günstigsten Fällen ebenfalls drachischen Ursprungs waren – ausbessern zu lassen.

Im Innenhof des Rathauses findet man das viele Rechtschritt große **Wappenmosaik**, das die Wappen Festums, des Bornlands und anderer Städte des Landes zeigt.

Im Keller des Gebäudes ist der **Ratskeller** untergebracht, ein Lokal, das der Stadt gehört und dessen Angebot erlesener Weine in einer derartigen Vielfalt seinesgleichen sucht. Hier trifft man jeden, der in Festum Rang und Namen hat: reiche Handelsleute, Ratsherren, ausländische Gesandte, den Bürgermeister und die Adelsmarschallin. Gegen eine selbst für Festumer Verhältnisse beeindruckende Gebühr kann beim Weinmeister eines der zwölf Separées gemietet werden.

Botschaft des Neuen Reiches (36)

Die Botschaft des Neuen Reiches befindet sich in einem Backsteinhaus am Großen Markt. Botschafter Haldan Ilsumi – sein traditioneller Titel lautet Landhauptmann – hat völlig andere Amtsbedingungen als sein Vorgänger, der Rabenmund-Sohn Barnhelm. So problemlos wie heute waren die Beziehungen zum Kaiserreich noch nie in den zweihundertfünfzig Jahren bornländischer Unabhängigkeit. Vergessen ist, daß während der Kaiserlosen Zeiten Herzog Kunibrand von Tobrien von Festum aus das Reich verheerte. Vergessen sind die bösen Gerüchte um das Verschwinden Kaiser Hals im Ilmenstein-schen. Die großen Reibungspunkte der Vergangenheit existieren nicht mehr: Der Maraskanschmuggel, der schon Kaiser Reto verärgerte, dient heute nur Borbarad. Auf See kämpfen Bornländer und Kaiserliche Schiffe Seite an Seite gegen Borbarads Nachschub. Was den Zankapfel Vallusa angeht, so sind alle tobrischen Ansprüche erloschen.

Botschaft des Lieblichen Feldes (37)

Direkt benachbart der Botschaft des Neuen Reiches residiert der 'Liebliche Botschafter' *Clarilion di Clastumeia*. Er entstammt einem angesehenen Rittergeschlecht aus der yaquirischen Baronie Ruthor und ist mit dem dortigen Baron verwandt. Seit nunmehr 20 Jahren bemüht sich Clarilion di Clastumeia um gute und (für sein Heimatland) gewinnbringende Beziehungen zum Bornland, zunächst als Abgesandter des liebfieldischen Kronkonventes, jetzt als 'Horaskaiserlicher Ambassador' und damit bevollmächtigter Delegat bei 'Ihrer Königsmäßigen Exzellenz', der Adelsmarschallin. Wann immer ihm seine wichtige Tätigkeit Zeit läßt, widmet sich Clarilion seinem Stek-

kenpferd, der Porträtmaleri. Die Ergebnisse seiner durchaus talentierten Schaffenskraft sind allenthalben in den Fluren der Botschaft zu besichtigen.

Hartnäckig hält sich ein Gerücht, daß es zu dem großformatigen Bildnis, das Thesia von Ilmenstein in kriegerischer Gewandung zeigt, ein Pendant gebe, auf dem die Schöne Gräfin völlig unbedeckt sei.

Botschaft Al'Anfas (38)

Die Botschaft der Rabenstadt springt sofort ins Auge, da ihre erst vor wenigen Jahren neuverkleidete Fassade gänzlich aus polierten, schwarzen Marmorplatten besteht und die Botschaft dadurch mit keinem anderen Gebäude am Großen Markt harmonisiert. Diese bauliche Untat geht auf den derzeitigen Botschafter und gebürtigen Mirhamer Alriego Gordovanaz zurück und wird von vielen Festumern als heimliche Rache für die bornische Parteinahme im Khomkrieg angesehen. Wer das schwarze Gebäude betritt, mag nicht glauben, sich in der Gesandtschaft eines Sklavenhalterstaates zu befinden, denn nichts deutet darauf hin. Tatsächlich ist schon die Eingangshalle ein Meisterstück perfider Innenarchitektur. Die Reliefs der Ledertapeten und einige Statuetten und Ausstellungstücke künden wohlabgestimmt von Fleiß, Macht und Reichtum der Südländer, einige wenige Exponate mohischen Ursprungs sind von derartiger handwerklicher Schlichtheit, daß man meint, sie seien von Kinderhand gefertigt. Drei großformatige Bilder zeigen in zuckersüßer Schönheit Al'Anfa und die Goldene Bucht, einen Kriegszug blutrünstiger Waldmenschen und ein paar tapfere Questadoren und Missionare, die es offenbar nur aus dem Grund in den gefährlichen Dschungel getrieben hat, um die heidnischen Mohas zu bekehren.

Während der Hochphase des Khomkrieges wurde der al'anfanische Gesandte abgezogen, und die Botschaft schien für anderhalb Jahre verwaist, jedoch wurde sie nach einem nächtlichen Einbruch im Rondra 1009 BF unter ständige Bewachung der Stadtgarde gestellt. Als man nach dem Amtsantritt Botschafter Gordovanaz' die Gesandtschaft (fälschlicherweise) nach etwaigem *Abhandengekommenem* untersuchte, konnte kein Raub nachgewiesen werden, so daß bis heute unklar ist, was die Eindringlinge eigentlich bezweckten. Auskunft über die Geschehnisse der besagten Rondranacht des Jahres 1009 hätte allenfalls der mittlerweile tote Orkhenker Upaat geben können. Botschafter Gordovanaz ist ein humorvoller und weltgewandter Herr mit besten Manieren. Es sei denn, ein größerer Wetterumschlag kündigt sich an. Denn nämlich versetzt ihn eine alte Verletzung, die er sich im Kampf gegen einen Mohastamm zugezogen hat, gelegentlich in Tobsucht und Raserei. Wenn der Festumer Nebel besonders dick wird, treibt es den Botschafter hinaus in die Nacht. Schon manchen Morgen hat sich Gordovanaz angesichts derangierter Kleidung gefragt, was er wohl getrieben haben mag, doch der Herr Botschafter erinnert sich an überhaupt nichts.

Wildganstempel der Travia (39)

Der Festumer Traviatempel, ein orangefarbener Bau, beeindruckt vor allem durch seine gewaltige Kuppel. 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 brennt stets eine wärmende Flamme, der Hauptsaal bietet bis zu hundert Menschen zugleich Platz. Üblicherweise trifft man hier die Geweihten Pietjow und Malinke Jerspenwald und ihre neun Kinder, die Suppe und Brot an die Ärmsten der Stadt austeilten. Der Altarraum mit dem kultischen Herd öffnet sich in einen Garten, in



dem man stets Goldgänse auf dem Teich erblickt (und wo mitunter scharfer Tadel zu hören ist, wenn die kleinen Jerpsenwalds die zutraulichen Goldgänse zu sehr bedrängen).

Tempel des Neuen Lichts (40)

Etwas abseits des Marktes steht jener Tempel, der vor erst dreißig Jahren der Verehrung des Praios in Festum wieder eine würdige Stätte gab. Davor hatten sich die Gläubigen mit der kleinen Praioskapelle im Adelsviertel begnügen müssen – 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 schenswerten Ziel für Reisende und Gläubige geworden.

Geleitet wird der Tempel von Nadjescha von Gulnitz, einer kleinen drahtigen Frau um die Fünfzig. Ihr schwarzes Haar (weiße Haare werden regelmäßig mit feinem Rußöl gefärbt) ist käppchenartig kurz geschnitten. An einem Samtband trägt sie einen Zwicker, durch den sie Dokumente wie auch Sünder streng fixiert.

Von Gulnitz vertritt den konservativen Standpunkt der meisten bornländischen Adligen, die wenig übrig haben für Propheten und Veränderungen der alten Ordnung. Die neue Bedrohung des Bornlands sieht sie mit unerschütterlichem Praiosvertrauen: Die Sünder werden von den niederhöllischen Schergen dahingerafft, aber die wahrhaft Gerechten werden im tugendhaften Abwehrkampf bestehen. Unwissentlich bestärkt die Geweihte mit dieser oft geäußerten Meinung die Anhänger des *Tempels der Läuterung* in ihren verqueren Ansichten.

Redaktionsgebäude der *Festumer Flagge* (41)

Hier wird nicht nur die zweimonatlich erscheinende Zeitung produziert, die sich mit örtlichen und aventurischen Begebenheiten in kritischer Weise auseinandersetzt, sondern das Haus beherbergt zugleich die vielleicht wichtigste Druckerei des Bornlands, in der neben den offiziellen Wahlzetteln auch die Wechselscheine der Nordlandbank hergestellt werden.

Festumer Wechsel- und Einlagenhalle (29).

Das prächtige Gebäude in der **Bienenstraße**, das Bankhaus der Nordlandbank, dessen Symbol das fleißig sammelnde Tierchen ist, ist eine Schenswürdigkeit. Die Eingangstreppe wird flankiert von zwei mannhohen, angeblich echtgoldenen Bienenkörben, das Portal von den Götterstandbildern des *Münzenden Ingerimm* und der *Rechnenden Hesinde*. Beide Figuren erweckten vor Jahren weites Aufsehen, sowohl aufgrund ihrer künstlerischen Vollkommenheit als auch wegen des heftigen Streites, der darum tobte, daß der Künstler die Figuren allen göttlichen Glanzes bar fast als gewöhnliche Menschen dargestellt hatte. Manche sahen hierin eine Blasphemie, andere bejubelten die Statuen als erste Formen eines neuen Kunststiles.

Der Besucher gelangt durch das Portal in die Vorhalle der Bank, bei deren Einrichtung ausschließlich edle Hölzer und Blattgold anstelle von Stein und Marmor Verwendung fanden, so daß man vermeint, nicht nur eine Bank betreten zu haben, sondern einen Bankentempel (interessanterweise wird eine Besichtigungsgebühr von einem Groschen verlangt). Immer wieder schwören Besucher der *Einlagenhalle*, ihnen sei bei Betreten derselben ein intensiver Geruch von Weihrauch in die Nase gestiegen. Dieses Phänomen wurde – unabhängig von der verneinenden Aussage der Bankleitung – bereits mehrmals untersucht. Es kann an dieser Stelle nur abermals bekräftigt werden: Diese olfaktorische Wahrnehmung beruht auf schierer Einbildung! Die

Festumer Wechsel- und Einlagenhalle verbrennt keinen Weihrauch in ihren Geschäftsräumen.

Von der Vorhalle, wo man Mäntel und Waffen ablegt und an den Wänden eine kunstvolle Intarsienarbeit besichtigen kann, die jene aventurischen Städte zeigt, wo die Bank eine Niederlassung hat, gelangt man in die Kassenhalle (der aufmerksame Besucher wird sich unwillkürlich fragen, wie aufwendig wohl die Entfernung der Symbole der verlorenen Filialen in Schwarztozbrien war, denn daß an den Intarsien jüngst Änderungen vorgenommen wurden, ist mit bloßem Auge nicht feststellbar).

Hier sind unter ständiger Bewachung zahlreiche Pfandstücke (trotz allem vermutlich Nachbildungen) zu besichtigen, die der Bank von ihren Kunden übergeben wurden, z.B. die prächtige Königskrone Mizirions III., diverse Stücke aus dem Kronschatz sowohl Nostrias wie auch Andergasts, und eine einfache Scheibe aus maraskanischem Rötelholz, der Reichsdiskus der Könige Maraskans. In der Kassenhalle kann man natürlich auch die Geldgeschäfte tätigen, für die sie ja 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.

Mehr zu Auftreten und Bedeutung der Nordlandbank finden Sie in dem entsprechenden Abschnitt auf Seite 144.

Die Schmiedegasse

Die vierte der alten Querstraßen ist erfüllt vom Schall der Hämmer, dem Fauchen der Blasehölge und dem Scheppern von Metall. Schon bei der Stadtgründung wurden hier die Hufschmiede, Schwertfeger, Plättner, Harnischmacher und Kettner angesiedelt, dazu Goldschmiede, Graveure, Schlosser, Kessler und Lanzenschäfter. Heute findet

Zunft Häuser

In Festum herrscht das alte Gilden- und Zunftrecht des Mittelreiches. Hier kann ein Fremder nicht einfach ein Wirtshaus, einen Laden oder eine Werkstatt eröffnen. Man muß ein bestehendes Gewerbe übernehmen: durch Erbe, Heirat oder – ganz selten – Kauf. Das beschränkt die Zünftigkeit fast nur auf die Geburt. Selbst Zweitgeborene haben oft schon Schwierigkeiten, die Meisterprüfung ablegen zu dürfen. Wenn der Älteste den Laden erbt, bleibt den Jüngeren nur, bei ihm oder anderen Meistern als Geselle zu arbeiten.

In manchen Freistädten mag es vorkommen, daß das älteste Kind keine Lust hat, das elterliche Gewerbe zu übernehmen, und in die Ferne zieht. In Festum kommt kaum einem Bürgerkind der Gedanke, auf Stand und Einkommen zu verzichten und sich Straße und Wind anzuvertrauen.

Insgesamt 42 Gilden und Zünfte haben in Festum ein eigenes Haus oder zumindest eine Zunftkammer bei einem reichen Meister, wo ihre Beratungen und Feiern stattfinden. In diesen Zunft Häusern erhalten auch Handwerksgelesen auf der Walz drei Tage lang Kost und Unterkunft (auch solche aus anderen Teilen Aventuriens). Während dieser Zeit werden sie an ortsansässige Meister vermittelt, um die Festumer Art ihres Handwerks kennenzulernen. An manche Zunft Häuser ist sogar eine kleine Schenke angeschlossen.

Für Nichtmitglieder sind folgende Zunft Häuser interessant: das Bernsteinschneiderhaus mit reichem Innenschmuck, das für seine gute norbardi sche Küche gerühmte Pelzschneiderhaus, das Zuckerbäckerhaus mit einem schönen Garten und das Weberhaus, das für die gute albornländische Hausmusik bekannt ist.

Am 21. Ingerimm finden in Festum traditionsgemäß die Gesellenfeiern und Meisterprüfungen statt.



man in der Schmiedegasse auch zwergische Armbruster und elfische Bogner. Besonders bedeutsam sind die Kupferschmiede, die das rote Metall der Drachensteine zu Geschirr und Schmuck verarbeiten. Unter den Waffenschmieden ist keiner von einer Meisterschaft, deren Ruf aus dem Bornland dränge; doch die Esse von Kubax, Sohn des Korscho, einem Amboßzwerg, der hier für einige Jahrzehnte seinen Goldschatz mehrt, ist durchaus geeignet, die Ansprüche der meisten Ritter zufriedenzustellen.

Gesandtschaft des Königreichs Maraskan (42)

Das verschämt etwas versteckt am Rande der Altstadt liegende schlichte Gebäude ist eine wirkliche Kuriosität. Die Gesandtschaft Maraskans ist die einzige Botschaft in Festum, die niemals Empfänge gibt und deren Vertreter gleichfalls (in gegenseitigem Einvernehmen) auch noch nie zu einem diplomatischen Empfang des jeweiligen Adelsmarschalls erschienen sind (die übliche Eintragung im Protokoll lautet: Der Gesandte entschuldigt sich höflichst wegen schwerwiegender maraskanischer Gebrechen).

Eingerichtet wurde die Gesandtschaft tatsächlich erst, nachdem Kaiser Reto Maraskan erobert hatte und König Frumold schon mehrere Jahre im Exil in Neu-Jergan weilte. Alleiniger Sinn der Einrichtung einer Botschaft bestand darin, der Versorgung des belagerten Boran von Festum aus einen weniger anrühigen Anstrich zu verleihen. 'Handel mit dem Königreich Maraskan' klang einfach besser als 'Versorgung des rebellierenden Boran mit Konterbände.'

Dementsprechend waren die ständig wechselnden Vertreter der Gesandtschaft in den letzten Jahrzehnten im Grunde nur *diplomatische Laufburschen* zwischen Marschallsamt und Neu-Jergan, und das einzig darin tätige Sekretariat mit Öffentlichkeitsverkehr das *Ka'Wezyrad für Handel*, sprich: die Abteilung für die Koordination des Schmuggelwesens mit Boran und der Versorgung unserer Rebellen im Dschungel mit Waffen.

Mit dem Fall Borans hatte die maraskanische Gesandtschaft eigentlich ihre Existenzberechtigung verloren, ein Gedanke, den jedoch aus Pietätsgründen bisher noch niemand äußerte, da der Fall durch Borbarads Handlanger bewirkt wurde. Das stark geschrumpfte *Ka'Wezyrad für Handel* verdient mittlerweile eher seinen Namen, da es sich dem Handel zwischen Neu-Jergan und den Exilantenstädten der Maraskaner verschrieben hat. Neuerdings teilt es sich die Räumlichkeiten mit dem *Qalhaminischen Wezyrad*, dessen angebliches Ziel der Wissenserwerb landwirtschaftlicher Techniken auf dem aventurischen Festland ist. (*Qal'Hamin* ist ein Begriff aus dem toten Ferkina-Dialekt des Ruuz und bedeutet in etwa: Sicherung der Weideplätze, aber auch: Brandrodung.)

Neustadt

Als das Wachstum der Stadt ihre Mauern sprengte, dehnten sich die Bauten zunächst vor allem zum Meer hin aus, denn die Flächen im Norden wurden größtenteils für rondrianische Zwecke benötigt. Heute bezeichnet der Ausdruck Neustadt alle Gebiete östlich und nördlich der Altstadt, die nicht bereits, wie das Hesindendorf, ein eigenes Viertel bilden. Mit Ausnahme der drei großen Ausfallstraßen, die wie die Altstadt mit Kalksteinplatten gepflastert sind, sind die meisten Straßen mit einfachem Bruchstein gedeckt. Die großen Innenhöfe, die oft Beete und sogar kleine Äcker tragen, sorgen für einen ländlichen Eindruck.

Charakterisch 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. Sie wird nach Norden und Osten von den weiten, grünen **Mauergärten** begrenzt.

Ausgewählte Gebäude und Örtlichkeiten:

Tsa-Tempel (43)

Eines der ersten Gebäude, die jenseits der alten Stadtmauer errichtet wurden, war der Tsa-Tempel. Die Außenwände des Gebäudes sind mit ein- und mehrfarbigen Kacheln verkleidet, von denen keine zwei völlig gleich sind. Bis in unsere Tage weist der Tempel keinerlei Zeichen von Verfall auf. Der Boden der Tempelhalle besteht aus einem Mosaik mit der Darstellung eines Achtpfeiles, der in alle acht Windrichtungen weisend die allumfassende Offenheit des Neubeginns repräsentiert. Wände und Decke zieren verschlungene Linien in allen Farben des Regenbogens, die einen, wenn man ihrem Lauf folgt, mit immer neuen Ornamenten überraschen.

Das Hesindendorf

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

Zentrum des Hesindendorfes ist der **Schlangenberg**, eine ummauerte Parkanlage mit Blutulmen, Steineichen und Lotosteichen. Hier legen am Tag von Rohals Verhüllung (7. Hesinde) Magier und Alchimisten den fünffachen Schwur ab, Wissen zu sammeln und zu verbreiten, während am Gaukelplatz pyrotechnische und alchemistische Spektakel stattfinden.

Um den Schlangenberg gruppieren sich die verschiedenen kulturellen Einrichtungen der Stadt, hier haben die Künstler und Gelehrten, die Weisen und Forschenden, die Schaffenden und Bildenden ihre Heimstatt. Aus diesem Grunde findet man im Hesindendorf auch eine Anzahl von Kneipen, wo sich Künstler und Literaten treffen, häufig Dichterlesungen stattfinden, und deren teils obskure Namen oft Anspielungen auf Anekdoten sind.

Typisch hierfür sind **Die sieben damischen Elche (44)**, die auch und gerade von Magiern und Therbuniten aufgesuchte **Halle des Quacksalbers (45)**, der **Blaue Salamander (46)**, wo der ehemalige Alchimistenschüler Rodger Speck ständig neue geistigen Getränke entwickelt (in trübseliger Stimmung beklagt Speck oft den *Fluch der späten Geburt*, da er gerade acht Jahre alt war, als der nach Festum exilierte Kaiser Bardo starb), oder der **Tempel von Rum und Grog (47)**, der so regelmäßig mindestens einmal im Jahr von Jugendlichen aus Neu-Jergan handstreichartig besetzt wird, daß man in dieser Handlung schon beinahe einen Initiationsritus für den Eintritt der Halbwüchsigen Neu-Jergans ins Erwachsenenalter sehen mag.

Von einer 'Regierung' des Stadtviertels kann man beim Hesindendorf kaum sprechen, denn der starke Individualismus der Bürger läßt das **Konzil der Künste (48)** zu einer eher machtlosen Gesprächsrunde werden.



Ausgewählte Gebäude und Örtlichkeiten:

Hesindes Tempel des Wissens (49)

Die 60 Schritt durchmessende Kuppel des Tempels ruht auf sechs Strebepfeilern, deren unteres Ende Halbplastiken der sechs Elementarherren darstellen. Die gesamte Kuppeldecke schmückt ein Mosaik, das in Gold und Malachitgrün eine fast endlos lange Schlange zeigt, die sich bis zum Lichtloch der Kuppel emporwindet. Die Bilder und Symbole, die auf dem Schlangenleib in Edelstein eingelegt sind, entstammen einerseits der Hesindianischen Mythologie der Zwölf Zeitalter und beziehen sich andererseits auf die Wissenschaftsgeschichte Aventuriens.

Das Gegenstück zu der Schlange an der Decke sind die zahlreichen, harmlosen Pechnattern und Smaragdnectern auf dem Tempelboden, die sich furchtlos zwischen den Betenden hindurchschlängeln, sowie die in einem gläsernen Vivarium gehaltenen gelb-grünen Kvillottern und Güldenschlangen, die auf Magiebegabte reagieren.

Im Zentrum der Halle steht der mächtige Hexagonalaltar. Die Göttin ist in altnorbardischer Festtagstracht mit entblößten Brüsten dargestellt, die emporgestreckten Arme von Schlangen umwunden. Ein prächtiges Relief rings um den Sockel des Altars zeigt den Hohen Drachen Naclador.

Zu dem bedeutenden Tempelschatz, der scheinbar unbewacht ausgestellt wird, gehören die sechsarmigen Kandelaber, die Originale des Rohalschen Urschrittes und der Festumer Zinseszinstafeln, einige bedeutsame Bücher sowie auffällig viele kostbare Devotionalien, die der Schlangenverehrung der Norbarden entspringen. Viele dieser Schätze werden bei der Prozession zum Erleuchtungsfest (30. Hesinde) durch die Stadt getragen.

Erzwissensbewahrerin Iltscha Krasnakoff befindet sich in einer für die Hesindekirche ungewöhnlich einflussreichen Position: Sie steht dem Bornland als einer der vier aventurischen Kulturregionen vor, die bedeutenden Tempel von Gerasim und Tiefhusen unterstehen de facto nur der Magisterin der Magister. Da es keine weiteren nennenswerten Tempel gibt, wird Krasnakoff auch nicht von einem Zirkelrat der Tempelvorsteher beraten. Ihre Nachfolge ist unter den 32 Mentoren, Scholaren und Draconitern des Tempels heiß umstritten; derzeitiger Favorit ist der Schlangenrat Uriel von Uspiaunen, der vor 25 Jahren ein bedeutendes Bestiarium verfaßte.

So weitab wie Festum liegt (die Scholaren, die mit ihren Mentoren nach Kuslik reisen, um die Weihe zu empfangen, haben die längste Strecke von allen Geweihten), so interessant sind die (in letzter Zeit leider immer seltener werdenden) ausländischen Gäste des Tempels. Auf dem übrigen parkähnlichen, mit Blutulmen und Steineichen bestandenen Gelände befindet sich das Verwaltungsgebäude des Tempels mit den Schlaf- und Wohnräumen der Novizen und Priester.

Halle des Quecksilbers (50)

Die *Academia Magica Transformativa Festumiensis*, neugestiftet und Hesinde zu Preis und Ehr im Zeichen des ewig wandelbaren Quecksilbers ist eine der angesehensten Schulen der Großen Grauen Gilde. Zusammen mit dem Hesindetempel bildet der dreiflügelige Bau eine Einheit in Form eines ummauerten Quadrates von 100 Schritt Kantenlänge. Die Schule geht auf den Erzmagier Mandricon zurück, der vor 700 Jahren als erster (nach den Dunklen Zeiten) eine Kristallkugel bezauberte und benutzte.

Verschollen ist das namensgebende Artefakt der Akademie: Zwischen Tor und Tempel stand bis zur Rohalszeit ein wundersames Gebilde aus Bergkristall, Silber und Quecksilber, das sich auf elementarmagi-

sche Weise derart veränderte, daß mit ihm das Wetter vorausgesagt werden konnte. Den Gründungsberichten zufolge war dieser 'Kristall des Quecksilbers' in den Eiszinnen gefunden und hier aufgestellt worden. Vor 500 Jahren verschwand das immerhin 50 Stein schwere Gebilde während eines Schneesturmes, der Festum für einen Tag verdunkelte. Die Annalen berichten von zwei Nachwächtern, die behaupteten, zu jener Zeit hätten vier riesenhafte Schneeschrate die Stadtmauern überklettert.

Die Akademie steht noch ganz im Schatten des Erzmagiers Rakorium, der sich mittlerweile in Khunchom niedergelassen hat. Sein Platz als Spektabilität wird wahrscheinlich Magisterin Jaunava Dagoneff einnehmen.

Roter Salamander (51)

Vor nicht einmal 20 Jahren wurde die Hauptwerkstatt der Alchimisten von Norburg ins Hesindendorf verlegt; heute ist der Neubau aus rotem Marmor mit Einschlüssen versteinierter Feuersalamander die bedeutendste Niederlassung des Ordens.

Die Werkstatt wurde ursprünglich von Brabaker Alchimisten gegründet, die vom Bornland aus Forschungsreisen ins Eherne Schwert unternahmen. Vor 250 Jahren verfaßten Schüler des großen Paramanthus von Havena den Klassiker *Vom Wechsel der Dinge*. Neben dessen Original enthält die Bibliothek der Einrichtung drei Exemplare des *Großen Paramanthus* und der *Macht der Elemente*. Sie wird vierteljährlich ergänzt durch Exemplare der Quartalschrift *Salamander* aus Brabak. Während die Alchimisten Brabaks und Fasars meist abstruse Theorien verfolgen oder sich der Giftmischerei widmen, ist Festum das Ziel derer, die alchimistische Methoden studieren wollen oder Rohstoffe und alchimistische Utensilien zu erwerben trachten. Die Spange mit dem kupfernen Salamander genügt, um Quartier zu erhalten, ein hesindianisch einwandfreier Ruf ist Voraussetzung, um im Roten Salamander arbeiten und einkaufen zu dürfen.

Kessel, Öfen, Mörser, Schalen, Retorten und Kolben stammen großteils vom örtlichen Handwerk. Ein Vertrag mit Stoorrebrandt sorgt für regelmäßige Belieferung mit alfanischen Glaswaren und edelmetallenen Gefäßen aus Khunchom und Angbar. Feinwaagen kauft man bei den Festumer Schlossern. Besonders günstig (ca. 50 Batzen) sind aufgrund der Verfügbarkeit der Ingredienzen Zauberkranke, Verwandlungselixiere und Wirsal-Heilkränke, des weiteren nicht verbotene Gifte wie Arax und Drachenspeichel, während man Schlangengifte von Nesselvipern und Stinknatter aus dem Tempel bezieht. Zu den erhältlichen Exotika gehören Südweiser, traditionsgemäß in Salamanderform, Arkanium aus Uhdenberg, Thonnys aus Bjaldorn sowie Ingredienzen und Paraphernalia drachischer Herkunft. Drachenschuppen sind je nach Größe und Rasse bereits für 5 bis 10 Batzen zu haben. Etwa dreimal in diesem Jahrhundert haben Prospektoren aus dem Ehernen Schwert einen der überaus seltenen, natürlicherweise von Silberfäden durchzogenen Bergkristalle mitgebracht, aus denen wunderschöne Kristallkugeln geschliffen wurden.

Therbünitenspital (52)

Werden 'normale' Heiler und Medici eher wie Handwerker betrachtet, so genießen magische Heiler und Peraingeweihte im ganzen Bornland hohe Verehrung. Einen ähnlich guten Ruf – speziell was die Behandlung von Erfrierungen, von Augenleiden und das Mischen von Arzneien betrifft – haben die grün gewandeten Therbuniten, die sich im Festumer Spital der Kranken annahmen. Sie dürfen mit Erlaubnis des Engen Rats sogar Untersuchungen an den Körpern Verstorbener durchführen.



Festumer Stadtbühne (53)

Das Theater im Hesindendorf kann sich zwar nicht in der Größe, wohl aber in der Bedeutung durchaus mit der Vinsalter Freilichtbühne oder der Gareth Heldenbühne messen. Waren die Vorführungen früher ganz auf das Festumer Publikum zugeschnitten – das traditionsreiche *König Elberichs Glück und Ende* wurde in bornländischer Mundart dargebracht, Stücke aus dem Lieblichen Feld wurden mit Festumer Kalauern angereichert, in jedem Stück mußte gesungen werden, und zwar so, daß das Publikum mitschunkeln konnte –, so ist man seit einigen Jahren darauf bedacht, internationales Niveau zu erreichen. Auch will man sich ganz bewußt von den Wanderbühnen absetzen, und deshalb werden keine Possen und Schwänke mehr zur Aufführung gebracht.

International ist auch das Ensemble, das Theaterleiterin Iljuma Peschkow um sich geschart hat und das durch vollendete Schauspielkunst zu überzeugen weiß. Dennoch trauern manche Festumer der Vergangenheit nach, denn zunehmend gewinnt man den Eindruck, daß Frau Peschkow Qualität mit dem Nichtvorhandensein von Humor verwechselt: Komödien findet man nur noch ausnahmsweise auf dem Spielplan – unter Umständen noch verständlich in den heutigen Zeiten –, und die Tragödien wurden von allen Stellen 'gereinigt', die einen schmunzeln lassen könnten.

Städtische Konzerthalle (54)

Rein musikalischen Aufführungen ist die Konzerthalle vorbehalten. Zwar tut man sich bisweilen mit der Stadtbühne zusammen, um Klassiker wie Dorgando Paquamons *Der Kalif von Unau* und *Sanin* aufzuführen. Üblicherweise findet man hier aber berühmte Barden, die herzerweichende Balladen zum Besten geben, alldifreidanische Moritatensänger mit ihren erbaulichen Heldensagen, Troubadoure mit Liebesliedern aus dem Lieblichen Feld oder Bänkelsänger aus der Schule der Torbenia, die ihre Spottlieder unter donnerndem Lachen zu Gehör bringen.

Zwei Masken (55)

Die Schenke, unweit der Festumer Stadtbühne in einem Eckhaus gelegen, ist weithin bekannt für ihre gute Küche, ihren sündhaft teuren, aber überaus köstlichen Bosparanjer – und für die Schauspieler, die sich nach einer Vorstellung im Theater gern noch einmal zusammenfinden. Auch das Publikum nutzt häufig die Gelegenheit, mit den Darstellern gesellig zu werden und der jugendlichen Heldin oder dem verschlagenen Intriganten Lob und Tadel zukommen zu lassen. Da der Besuch einer Vorstellung in den Stadtbühnen recht kostspielig ist und eine Einkehr in den *Zwei Masken* nicht minder, versammelt sich für gewöhnlich eine vermögende Gästeschar in der Schenke, wobei man die Schauspieler leicht an ihrer schlichteren Kleidung erkennt. Erwähnenswert sind die berühmten Hinterzimmer der *Zwei Masken*, in denen bisweilen rahjagefällige Verbindungen zwischen Schauspielern und künftigen Mäzenen geknüpft werden, aber auch Glücksspiele zu so horrenden Einsätzen stattfinden, daß hernach auch ein wohlhabender Festumer schon für einige Zeit den Gürtel enger schnallen mußte.

Drachentempel (56)

Bis vor zehn Jahren eine Wanderausstellung, wurde die bedeutendste drakologische Sammlung vom Hesindetempel erworben, erweitert und als Mittel der Volksbildung eingerichtet. Das einfache weiße Haus fällt durch seine Wandmalereien mit Drachenthemen und die Dachrinnen auf, die in gruseligen Lindwurmmäulern enden. Prinzipal des

Museums ist der Verständigungsmagier und Naturvolkforscher Vagor, der mit seinem Werk *Vom Leben und Sein der Völker in Wald und Flur* bekannt geworden ist.

Wenn man, gegen eine Gebühr von einem Groschen, das Museum besichtigt, gewinnt man den Eindruck, kein anderes Gebiet sei so von Drachen geprägt wie das Land zwischen Ehernem Schwert und Drachensteinen. Eine umfangreiche Sammlung von Drachenbeutereften und in Vitrinen ausgestellten Folianten mit Sagen und Berichten deutet auf die Präsenz großer Drachen wie Apep und Sedragonil hin. Auch Kämpfe zwischen Kaiserdrachen und Riesenlindwürmern des Ehernen Schwertes lieferten Trophäen. Dazu kommen Gemälde dreier Grubenwürmer aus den Mooren, die von den Grafen von Ilmenstein, Ask und Normark zur Strecke gebracht wurden, wie ein Schild neben den Bildern verrät. Die ausgestellten Karfunkel (der Rote Aar, Glowasils Karfunkel, einige Stücke von Perlen- bis Pflaumengröße) sind natürlich gläserne Nachbildungen. Phantasiervolle Miniaturen zeigen den Horndrachenthron, einen Perldrachen, die Feste Drachenzwinge bei den Drachensteinen und den Erzmagier Pher Drodont von Nebachot mit seinem *Compendium Draķomagia* in der Hand.

Die Halle der Drachentöter ist Festo von Aldyra gewidmet, wie aus der Inschrift über dem Eingang hervorgeht. Ausgestellt sind jedoch vor allem zahlreiche Erinnerungstücke aus dem Besitz von Adelsfamilien, die auf diese Weise versuchen, sich als entfernte Verwandte des Helden auszuweisen.

Des Lesens Unkundigen, die die zahlreichen Erläuterungstäfelchen nicht entschlüsseln können, sei empfohlen, für drei Deut einen Führer durch das Museum zu engagieren.

Rahjas Tempels der Freude (57)

Nach Süden begrenzt wird das Hesindendorf durch das blumenreiche Gelände des Rahjatempels. 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. Das Innere des hellroten Kuppelbaus wird von verschiedenartigsten erotischen Gemälden aus vielen Jahrhunderten geschmückt.

Seit Neuestem besitzt der Festumer Rahjatempel auch einen Splitter des Amethysts von Brandthusen. Dieser steht, in Silber gefaßt, vor einer Kerze, so daß das Licht in seiner Nähe von rosig-violetter, göttin-gefälliger Wärme ist.

Die Mauergärten

Ein allseits beliebtes Ziel sind bei gutem Wetter die stadteigenen Mauergärten. Dort, wo vor zwei Generationen noch wehrhafte Befestigungsanlagen standen, die geschliffen wurden, um der wachsenden Stadt Raum zu verschaffen, gehen heute die Festumer Familien spazieren. Man führt die neue Garderobe aus, sieht und wird gesehen, und schon manche traviagefällige Verbindung hat hier ihren Anfang genommen.

Die Gärten ziehen sich in einem weiten Bogen von Nordwesten bis Osten. Da ist zunächst der *Übungungsplatz*, trotz spärlichen Baumbewuchses auch *Rondrahain* genannt, den gleichermaßen die Festumer Soldaten zum Exerzieren und für Paraden nutzen wie die Mitglieder der Festumer Zünfte für ihre monatlichen Waffenübungen.

Bewegt man sich in östlicher Richtung, am *Tempel der Löwin* (58) und der *Hohen Festumer Kavaliersakademie* (59) vorbei, gelangt man zur *Norbardenwiese*, die im Frühling und Herbst zur Lagerstatt



der wandernden Norbardensippen wird, die zu Handel, Tausch und Tratsch nach Festum kommen. Zu diesen Zeiten sind die Norbardewiesen von einer lauthallenden Geräuschkulisse erfüllt. 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 die ohnehin auf den Geschmack der Nordlandhändler abgestimmten Lokale wie das **Zur Elchschaufel (60)** und das **Lavaitzis (61)** – fest in norbardischer Hand.

Dem **Tempel der Mokoscha (62)** benachbart sind die **Gärten Peraines**, auf denen wild oder auf künstlich angelegten Beeten zahllose heimische und von weither gebrachte Blumen blühen. Schmuckstück der Anlage ist das *Gewächshaus*, das fast völlig aus kleinen Glasscheiben besteht. Erbaut wurde es von dem Mechanicus Sorp Sapwiß Sanderwik mit Hilfe eines liebevollen Glaskünstlers, es stellt ein Wunderwerk ingerimmgefälligen Handwerks dar. Stolz berichten die hiesigen Bürger, daß der unglückliche Markgraf Thronwig von Bregelsaum zu Warunk vor etlichen Jahren bei einem einwöchigen Besuch Festums die überwiegende Zeit in den Perainegärten verbrachte.

Durch die Blumengärten wandernd, erreicht man im Osten die **Stadt-Festumer Bestiarien-Häuser**, auch schlicht als **Festumer Tiergarten** bekannt. Gern wird erzählt, daß die Gründung des Tiergartens auf Kaiser Menzel zurückginge, der den bei Wjassuula siegreichen Theaterritten 245 BF als Zeichen seiner Wertschätzung zwölf weiße mhanadische Büffel übersenden ließ. Jene Büffel, Tribut eines tulamidischen Potentaten, waren Kampfstiere, die allein zu kriegerischen Zwecken gezüchtet und sorgfältig ausgebildet worden waren. Diese wesentliche Kunde scheint den Theaterritten jedoch nicht übermittelt worden zu sein. Also taten sie das Naheliegende und aßen die 'unleydygen Thyere' einfach auf.

Den zweiten Baustein der Legende vom 800 Jahre alten Festumer Tiergarten liefert eine Schenkung von Menzels reisefreudigem Nachfolger Gerbald II an den Stadtvogt von Festum. Die einzige noch zugängliche Quelle spricht von 'dero Dotzend Flynkschwynghenschlyjfer'. Um was für ein Getier es sich bei diesen *Flynkschwynghenschlyjfern* gehandelt haben mag, ist heutzutage unbekannt. Die Mehrheit der Gelehrten vermeint zwar darin eine Affenart zu sehen, jedoch geben nicht nur die 'Schwingen' im Namen der Tiere Rätsel auf.

Ein 800 Jahre alter Festumer Tiergarten ist zwar, wie bereits erwähnt, eine Legende, fest steht jedoch, daß auf dem Gelände seit langem Nutztiere und bemerkenswerte Mitbringsel ferner Reisen gehalten wurden. Von einem *Festumer Tiergarten* im heutigen Sinne kann aber erst seit der Gründung durch die Ratsherren im Jahre 221 v. H. gesprochen werden.

Der Tiergarten ist von einem Gitter umgeben und – wie vieles in Festum – gegen einen Eintritt von 2 Groschen zu besichtigen. Er umfaßt einen Park mit zahlreichen Käfigen und Gebäuden, in denen heimische und exotische Tiere gehalten werden, sofern sie das Festumer Wetter vertragen.

Dem Besucher bieten sich neben einer stattlichen Zahl von Singvögeln aus aller Welt, vierzig unterschiedlichen Entensorten, aranischen Pfauen, mancherlei Affen, Bidenhockern, einheimischen Karenen und Elchen, auch Raubtiere, etwa ein Jaguar aus dem Regenwald und bis zu seinem Verenden im Winter 1019 BF sogar ein Säbelzahn tiger.

Besonders hingewiesen sei auf den vor allem bei Kindern beliebten *Singenden Elch Pjerowke* (er singt nicht wirklich, aber sein ständiges Furzen hört sich bisweilen verblüffend danach an), das Mammut, den Waldelefanten *Laurengo der Prächtinge* – eine Prunkgabe des alan-

fanischen Patriarchen Tar Honak (und ungleich beliebter in Festum als sein verstorbener Spender) –, ein schauriges Kalekkenweibchen (schaurig vor allem deshalb, weil dem bemitleidenswerten Tier die Krallen und fast alle Zähne ausgerissen wurden) und ein Pärchen großer Schmetterlinge, die aus dem Gildenland stammen sollen und mittlerweile das erstaunliche Alter von 25 Jahren erreicht haben.

Eher enttäuscht dürften Besucher sein, die den Tiergarten aufsuchten, bloß um die Geschenke der maraskanischen Gäste Festums sehen. Der von König Frumold gestiftete Harnischträger hat sich erwiesenermaßen in den über dreißig Jahren seiner Anwesenheit nicht einmal einen Halbfinger aus eigenem Antrieb fortbewegt (seine Pfleger überprüfen mittlerweile nur noch jährlich recht lustlos, ob er noch unter den Lebenden weilt), während die einstmals beliebten Muggelkuckhühner Prinz Mulzibers eine trauriges Schicksal ereilte. Sie wurden 1019 BF innerhalb weniger Herbsnächte weggewildert, vermutlich von einem norbardischen Jäger, der möglicherweise die Geschichte von Kaiser Menzels Schenkung der Mhanadibullen gehört und gründlich mißverstanden hatte.

Zwischen **Tiergarten** und **Rennbahn** liegt der **Gaukelplatz**, den der Enge Rat vor einigen Jahren fest an Gaukler vermietete. Tag für Tag kann man hier Tanzbären und Feuerspeier bestaunen, sich aus den Karten lesen lassen oder seine Geschicklichkeit im Messerwerfen, Bogenschießen oder Ringen unter Beweis stellen.

Leider hat sich auch auf dem Gaukelplatz das Angebot an Attraktionen in den letzten Jahren stark vermindert. Viele ehemals dort ansässige Schausteller haben das Areal verlassen, was nur zum Teil auf den Beginn der Dunklen Zeit zurückzuführen ist. Fast schwerwiegender dürften sich die erpresserischen Machenschaften der *Mondkinder* ausgewirkt haben. Eine Ausnahme bildet 'Mütterchen Kolja', deren Schicksal sich in neuerer Zeit – ihr völlig unverständlich – deutlich zum Besseren gewendet hat. Jahrelang verdankte die Jongleurin, die während ihrer Vorführungen dünnstimmig norbardische Lieder vorträgt, ihre Einnahmen weniger der Güte ihrer Kunst, als ihrer eigenen, lachmuskelstrapazierenden Tolpatschigkeit. Offenbar in einer weichen Stunde hat Borasajuff Karamasur die alte Dame in sein Herz geschlossen. Seither steht sie nicht nur unter seinem persönlichen Schutz, sondern der Meister der Mondkinder sorgt auch dafür, daß nach Mütterchen Kojas Darbietung unter den Deut ab und zu ein Batzen liegt.

Ausgewählte Gebäude und Örtlichkeiten:

Rondras Tempel der Löwin (58)

Der düster-graue Granitbau steht auf freiem Felde und wirkt wie eine trutzige Festung. Das seit Borbarads Rückkehr als Zeichen des Krieges offenstehende Tor scheint mehr für Riesen als Menschen gedacht, und auch im Inneren des Tempels strebt alles noch oben: Die wenigen, schießschartenartigen Fenster befinden sich fünf Schritt über dem Boden, und der Granitsockel des ebenfalls aus Granit gefertigten Standbildes ist über drei Schritt hoch.

An den Wänden der Eingangshalle, die auch der Weihe der neuen Mitglieder der Kriegergilde dient, hängen von alten Haudegen gefertigte Schlachtengemälde. Der Ruß der Fackeln hat die Farben verdunkelt und die Gemälde mit einer unheilvoll-drohenden Patina überzogen, so daß selbst das kleinste Scharmützel wirkt wie ein Kampf aus Urzeiten oder wie eine Prophezeiung der letzten aller Schlachten.

In einem niedrigen Seitenflügel residiert der Schwerbruder und Meister des Bundes für das Bornland. Im Keller befindet sich eine Krypta, in der seit 755 BF auch die Überreste der Gebeine der zahlreichen



Rondraritter, die zu Beginn der priesterkaiserlichen Zeit als Märtyrer hingerichtet wurden, gesammelt werden und ihre letzte Ruhestätte finden.

Tempel der Mokoscha (62)

Unweit der Norbardenwiese findet man den vielleicht einzigen feststehenden Tempel der Mokoscha, der norbardenischen Göttin der Reisenden, Boten und Händler, die eine Tochter Ingerimms und Hesindes sein soll. Die Form des hölzernen Tempels erinnert an einen Bienenkorb und wird von einer *Immenmutter* geleitet. Im Tempel bringen die nomadisierenden Besucher Festums und die seßhaften Norbarden der Stadt ihr Honigopfer dar. Hinter dem Gebäude stehen in einem Sechseck angeordnet die tempeleigenen Bienenstöcke. Aus der Arbeit der fleißigen Tiere gewinnt die Immenmutter nicht nur Honig, sondern verarbeitet ihn auch zu Met oder Miskennes, und aus dem Wachs zieht sie duftende Kerzen.

Prähnsgardt

Jenseits der Mauergärten und des Alten Norburger Tors liegt das ehemals unabhängige Dorf Prähnsgardt. Sein Name geht auf die bornländische Aussprache des Namens Peraine zurück und erinnert an die heilige Aussaat mit dem Honinger Tiegel bei der Dorfgründung. Bis heute wächst auf einem Feld beim **Grünen Kloster der Peraine (63)**, in dem sich heutzutage auch der **Tempel (64)** der Göttin befindet, der nussig-süßlich schmeckende, aber recht empfindliche Yaquirweizen. Die Bevölkerung von Prähnsgardt ist vorwiegend nivesischstämmig, doch im Osten siedeln auch einige wenige Auelfen. 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.

Ausgewählte Gebäude und Örtlichkeiten:

Botschaft des Kalifats (65)

Nahe des Neersander Tors haben sich die Novadis auf einer Fläche von 100 mal 200 Schritt eine regelrechte Enklave geschaffen. Der Gesandte Dschemallah al Daufeni residiert hier seit vielen Jahren wie ein Fürst, während im fernen Mherwed bereits der dritte Kalif regiert. Bornland und Kalifat verbinden seit Jahrzehnten nicht nur bedeutende Handelsbeziehungen. Immer wieder fanden sich beide Länder im Schatten des riesigen Mittelreiches vereint, etwa beim Ausbau Kannemündes oder während des Kriegs gegen Al'Anfa und Mengbilla. Zu den zahlreichen langjährigen Gästen Dschemallahs gehört auch Malik Bey ibn Hachirs, der Gesandte des selbsternannten novadischen Sultans von Fasar.

Der **Rastullahtempel (66)**, der einzige im Norden und nichts weiter als eine schlichte Bethalle, befindet sich außerhalb der Botschaftsmauern. Die andächtige Stille, die hier herrscht, wird nur von der Stimme des Mawdli durchbrochen, der den Gläubigen die 99 Gesetze verliest und erläutert. An manchen Tagen besteht die Gemeinde der Gläubigen allerdings nur aus den drei Frauen des Mawdli.

Ifirns Wintertempel (67)

Von weither kommen die Firungläubigen zu dem aus Weißbirkenstämmen erbauten Tempel, um dem Herrn des Schnees und seiner Töchter zu gedenken. Es gilt als Zeichen des besonderen Segens, der auf dem Ort liegt, daß der Teich vor dem Gebäude selbst in grimmigsten Frosträchten nicht zufriert. So kann man auch im Winter stets einige der schneeweißen Schwäne, die als Symbol- und Lieblingstiere Ifirns gelten, hier ihre Kreise ziehen sehen. Geführt wird der Tempel von der *Schwanentochter Iloinen*.

Am Seeufer

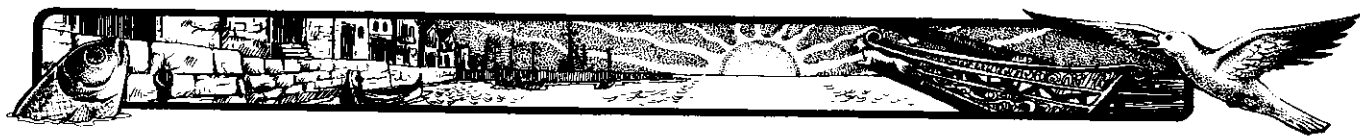
Die Oststraße knickt am Gaukelplatz nach Norden ab und führt zum Neersander Tor. Dabei passiert sie drei Dutzend Villen mit der prominentesten Adresse Festums: Am Seeufer.

Hier stehen die Residenzen der Handelsherren Storerrebrandt, Surjeloff, Alatzer und Tirkivist, in deren Privatbesitz sich die gesamte Goldinsel befindet, aber auch die Stadthäuser bedeutender märkischer und festenländischer Adliger, etwa die der Familien Schimjonken, Niemitz und Neerbruch. Etliche Bronnjaren residieren den ganzen Winter über in ihrem Stadthaus. Doch ist der Bewohner nicht immer der Besitzer. Manch Adliger hat nur noch lebenslanges Wohnrecht, während der Eigentümer längst einer der erstgenannten Magnaten ist.

Die Beliebtheit des Seeufers unter den Wohlhabenden wird jeder verstehen, der an einem klaren Firunsmorgen von dort aus einem Fenster blicken konnte: die gleißende Sonne, einen Fingerbreit über der ruhigen, milchig dampfenden See, davor eine Dreimastschivone in vollem Zeug, die sanft die weißen Schwaden über den Wogen zerteilt, während das Leintuch in magischem Feuer zu erstrahlen scheint. Der Preis der Grundstücke richtet sich nach ihrer Breite zum Meer hin. Deshalb sind die meisten Parzellen lange, schmale Streifen. Bei den Fassaden herrschen roter Marmor, Backstein und weißer Kalkstuck vor, bei den Inneneinrichtungen Lärchenholz und dunkler Marmor.

Die Promenade, deren Rain locker mit Weißfilmen bepflanzt ist und deren gemauerte Böschung meeresseitig steil zum bis zu 50 Schritt breiten Sandstrand abfällt, wird massiv von Stadtgarde und privaten Söldnern bewacht.





Ausgewählte Gebäude und Örtlichkeiten:

Haus Stoorrebrandt (68)

Stoorrebrandts Anwesen am Seeufer ist als einziges quer zur Straße gebaut und besitzt einen fast 80 Schritt breiten parkartigen Garten. Hinter der doppelten Hecke liegt das Haus Stoorrebrandt, erbaut auf den Grundstücken dreier Festenländer Adliger, deren Nachkommen jetzt zu den 'Brückenherzögen' zählen.

Haus Lamertien (69)

Ebenfalls ungewöhnlich ist das Haus Lamertien, dessen Fassade durchweg aus weißem Eternenmarmor besteht. Viele alte Festumer bezeichnen es noch als Haus Bardo. Denn bis vor gut 25 Jahren residierte darin der ehemalige Kaiser Bardo, der nach seinem Sturz das Bornland als Exil wählte.

Über den neuen Bewohner (Besitzer ist eine Madame Tamerlein) wird in Festum ähnlich viel getuschelt wie über seinen Vorgänger, doch ist er wesentlich geheimnisvoller. Herr Lamertien, der nur selten in Festum weilt, ist in den großbürgerlichen Kreisen der Gesellschaft ein begehrter Gast (er selbst hingegen lädt niemals zu Empfängen, und wer ungebeten bei ihm anklopft, und sei es nur, um sich nach seinem Befinden zu erkundigen, wird von den mohischen Bediensteten brüsk zurückgewiesen). Legendar ist ein Disput mit dem Erzmagier Rakorium, in dem Lamertien die Dämonologie als segensreiche Wissenschaft pries und den Humor als verbindendes Band zwischen den Menschen und den Geschöpfen der Finstersphären bezeichnete, und an dessen Ende Herr Rakorium fluchtartig die Gesellschaft verließ. Herr Lamertien soll Auftragsmagier sein und in Kontakt mit der legendäre Nahema stehen. Momentan weilt er wiederum nicht in seinem Haus. Doch verweigern dem ungebetenen Gast jetzt nicht die Moha-Diener den Zutritt, sondern eine streng blickende Dame unbestimmten Alters – grau gewandet und mit grauem Haarknoten –, die sich als derzeitige Haushälterin bezeichnet. Auskünfte über den Aufenthaltsort und die Dauer von Lamertiens Abwesenheit erteilt sie nicht.

Meisterinformationen:

Wie Sie vermutlich wissen, handelt es sich bei Herrn Lamertien und Madame Tamerlein um ein und dieselbe Person, und diese wiederum ist identisch mit der mächtigsten Magierin Aventuriens: Nahema.

Nach ihrem Eingreifen in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden ist Nahema mit ihren mohischen Dienern auf unbestimmte Zeit nach Albernia gezogen, wo sie mindestens zwei Häuser unterhält. Ihre Haus in Festum, in dem sich – extrem gut gesichert – ein Schwarzes Auge befindet, ist durch vielerlei magische Fallen geschützt. Ob sie die Dame Sheyhina, eine Magierin aus Thalusa, aus einem winzigen Rest Sorge um ihr Anwesen heraus als 'Haushälterin' engagiert hat, oder, um einen Ansprechpartner in Festum zu haben, läßt sich nicht entscheiden. Sheyhina ist eine exzellente Beherrschungs- und Hellsichtmagierin.

Boronsstadt

Über eine lange Prozessionsstraße erreicht man die Boronsstadt auf der Jodekspitze, die fast die Fläche der Stadt des Schweigens in Al'Anfa hat. Aus der Rabenhalle, erbaut aus dem Schwarzen Marmor des Eherenen Schwerts, dringt der elegisch-schwebende Singsang der boronischen Kirchenmusik. Borongeweihte geleiten die Besucher in die un-

terirdisch gelegenen Tempelhallen. Licht spenden fünfarmige Kerzenleuchter in Form des Boronrades.

Der Deuterin Golgaris, Boronje Walroder, unterstehen derzeit neun Diener des Raben. Hier residiert auch einer der zwölf Ordensmarschälle der Golgariten. Wegen des zunehmenden Auftretens von Untoten im Umland sind er und seine wenigen Ordensritter allerdings selten anzutreffen. Die Marbiden vom Orden zur Sanften Ruhe aus Norburg und Ouenmas, die man an dem weißen Raben auf der schwarzen Kutte erkennt, sieht man hier jedoch recht oft. In jüngster Zeit werden die Geweihten immer häufiger von Weis- und Wahrträumen heimgesucht, und das *Buch der Träume* wächst fast täglich um eine Eintragung an.

Auf dem Boronsanger stehen die Grabbäuser von zwei Dutzend wohlhabenden Adelsgeschlechtern und Magnatenfamilien, deren Gräfte durch Fallen wohlgeschützt sind. Dazwischen erheben sich zahlreiche Familienschreine, je nach Reichtum der Verstorbenen schlicht oder mit aufwendigen Steinmetzarbeiten verziert.

Selbstmörder und Opfer Borbarads werden mit einer Silbermünze zwischen den Zähnen bestattet. Man glaubt, 'Nachtzehrer' (Vampire) am Schmatzen in den Gräbern erkennen und durch die Münze unschädlich machen zu können.

In jüngster Zeit nimmt die Unruhe der Nivesen zu, für die das Verscharren der Verstorbenen ohnehin ein Greuel ist, denn nach ihrem Glauben fesselt es die Seele im Diesseits und läßt sie darob launisch und verbittert werden. Nicht nur Flüchtlinge aus Tobrien bitten im Tempel in letzter Zeit verstärkt um Geweihtes Wasser gegen Untote.

Der Gargelbach

Zwischen Zwilichtberg und Stadt fließt der Gargelbach, der die Gerbereien mit Wasser versorgt. Der Name leitet sich vermutlich vom Gagelstrauch ab, der neben Trollblumen und Borndotterblumen seine Ufer säumt. An seiner Quelle, auf einem kleinen Hügel, liegt eine der vornehmsten Einrichtungen Festums, abgewandt von allen Häßlichkeiten des Westendes, das **Hotel zur Quelle (60)** mit seinen Suiten und Zimmerfluchten, das beste seiner Art im Bornland. Küche und Zimmer lassen sich nur mit dem *Seelander* in Gareth vergleichen. So verwundert es nicht, daß in der *Quelle* nicht nur die Adelsversammlung zur Wahl des Marschalls zusammentritt, sondern die Adelsmarschälle selbst seit über hundert Jahren das Hotel ihrer offiziellen Residenz in der Löwenburg vorziehen.

Der Zwilichtberg

Im Westen Festums erhebt sich der Zwilichtberg: etwa dreißig Schritt hoch, anderthalb Meilen lang, scheint er sich als Festungshügel anzubieten. Als solchen dürften ihn die Al'Hani vor 1.300 Jahren auch verwendet haben.

Doch schon bei der Gründung Festums wurde beschlossen, die angeblich verfluchte Anhöhe zu meiden. Nur die Ärmsten der Armen erbauten im Schatten des Hügel ihre Hütten. Seit Borbarads Rückkehr haben hier Geistererscheinungen derart zugenommen, daß sogar der **Beobachtungsturm (70)** aufgegeben wurde.

Für den Namen des Zwilichtbergs gibt es verschiedene Erklärungen, doch es scheint, als wiche der Nebel nur zögerlich von seinen Hängen, als dauerten Abend- und Morgendämmerung länger als anderswo, als seien Schatten stets etwas dunkler. Die steilen Hänge sind mit Weißdorn und Ogerbeeren überwuchert, im Sommer blühen die Strauchkissen der Levkoje. Selbst die alte Schlingenstraße, über die



vor zwanzig Jahren noch Verurteilte zu **Henkerhaus (71)**, Blutstein und Galgen geführt wurden, ist mittlerweile halb zugewachsen.

Eine beträchtliche Fläche nehmen die Ruinen einer norbardschen Hügelsstadt ein, die schon vor Hunderten von Jahren zerstört wurde. Bis heute unentschlüsselt ist das Rätsel der riesigen Monolithen mit ihren eingemeißelten Fratzens Gesichtern am Rande der Stadt.

Geister und Gespenster sollen hier umgehen, Nebelwesen, manche wie huschende kleine Tiere, andere groß wie aufgetakelte Schiffe, Windsbräute, Buschgeister, die das Dornröschchen bewegen, Frostwirbel und Staubteufel, dazu die Geister gewaltsam Getöteter. Man berichtet überdies, daß der frühere Orkhenker Upaati hier herumspukte wie auch die *Rote Adeptin* und der *Mann in der Kutte*.

Auch wenn in allen Kneipen der Stadt davon abgeraten wird, ist der Zwielichtberg immer wieder das Ziel von Glücksrittern und Schatzsuchern. Murgim, Sohn des Mokel, gräbt unermüdlich seine Stolten, auf der Suche nach dem Labor eines Alchimisten, das bei einem Erdbeben verschüttet worden sein soll. Andere suchen den Schatz Herzog Kunibrandts von Tobrien, der im Erbfolgekrieg vor Reichsmarschall Tedesco nach Festum floh und Gold und Geschmeide in einer versiegelten Höhle versteckt haben soll, bevor er seinen Vorstoß nach Darpatien unternahm, bei dem er umkam.

Im Winter wächst das Kammeis in Form von Stäben und Säulen aus dem Boden, weil es das Grundwasser aus dem Boden zieht und dabei gefrieren läßt.

Gerberviertel

Beiderseits des Gargelbaches und auf den beiden Wörtern liegt das Gerberviertel, oft einfach Westende genannt. Bis vor wenigen Jahren war das Viertel noch mehrheitlich von Goblins bewohnt, doch auch hier sorgte der Anbruch der neuen Zeit für Veränderung. Heutzutage hält sich menschliche und goblinische Bevölkerung etwa die Waage, denn hinzugekommen sind ebenso Flüchtlinge vor dem Verwüstungszug Uriels von Notmark wie Teilnehmer desselben, die nach der Niederlage des Grafen auf den Vallusanischen Weiden nicht mehr in ihre Heimat zurückkehren wagten. Eine weitere Gruppe stellen Zuzügler aus Tobrien.

Daraus ist ein sehr spannungsreiches Gemisch entstanden. Zum ei-

nen bekam es jedem sehr schlecht, der als Angehöriger von Uriels Horden entlarvt wurde, namentlich wenn es durch jemanden geschah, dessen ehemaliger Heimatort geplündert und gebrandschatzt worden war. Das Gerberviertel hat deswegen sehr schlimme Greuel mitangesehen. Zum anderen war es den Neuankömmlingen völlig unvertraut, mit Goblins um Arbeitsplätze konkurrieren zu müssen. Denn seit altersher war die Fellverarbeitung zu Leder und Pelzen und die Arbeit an den Walkbecken und Färbekesseln mit ihrem schier unerträglichen Gestank fast ausnahmslos in den Händen der Goblins. Manchem Neuankömmling kam es sehr hart an, plötzlich Anweisungen von den rotbepelzten Gesellen annehmen zu müssen, oder – vielleicht schlimmer – miterleben zu müssen, wie die Stadtwache am Tor eine Schar Goblins mit Reisigbesen unter Führung ihrer Bluga-Paala (Vorarbeiterin) durchwinkte – die Stadtreinigung ist ein Privileg der Goblins –, während sie selbst geduldig warten mußten. Daß andererseits die goblinische Bevölkerung nicht gerade glücklich über die Vermischung ihres Viertels ist, darf man getrost annehmen. Allerdings konnte bisher das Oberhaupt der Goblins, die Schamanin Mantka Riiba, den Unmut ihrer Untergebenen besänftigen (Bei *Mantka Riiba* scheint es sich wohl eher um einen Titel als um einen Namen zu handeln.)

Die meisten Anwohner schlagen sich als Tagelöhner durch. Sie stehen noch im Dunklen an Festums Toren Schlange, strömen bei Öffnung derselben in die Stadt, bereit, für ein paar Stunden Arbeit jede Lohnforderung, die ein Mitbewerber stellen könnte, willfährig zu unterbreiten. Andere, die im Gerberviertel wohnen, gehen unzünftigen Berufen nach, die kaum einen Einzelnen ernähren, geschweige denn eine Familie: Flickschuster, Besenbinder, Kwassetzbrauer. Das Hungerschreien der Kinder ist allgegenwärtig, schon Säuglinge werden mit dem Nuckel stillgestellt, der in Meskinnes getränkt wurde. Manche Gewerbetreibende sind zwar zünftig (haben also eine Gilde), gelten in der Stadt aber dennoch als anrühig und damit chlos: Gerbern, Färbern und Abdeckern merkt man eben ihr Gewerbe schon am Geruch an.

Unter den Kindern dieser Ehrlosen finden sich auch die, für die die Arbeit in Stoerrebrandts (bei den Gilden unbeliebten) neuen Manufakturen großes Glück bedeutet: Dort fragt man nicht nach dem elterlichen Beruf, sondern nur, ob sie selbst arbeiten können.

Die Goblins von Festum

Festum ist neben Uhdenberg die einzige aventurische Stadt mit einem goblinischen Bevölkerungsanteil. Dies ist in der Geschichte des Bornlandes begründet, da nach der Zerschlagung des Goblinreiches der Kunga Suula viele Goblins als Sklaven nach Festum, Pilkamm und Neersand verschleppt wurden. Viele der Festumer Goblins sind Nachkommen dieser Sklaven, doch inzwischen haben sie einen anderen Status. Die Rotpelze erledigen zwar noch immer unbeliebte Arbeiten, doch gelten sie heute als Bürger der Stadt.

Die Goblins von Festum verdienen ihren Lebensunterhalt vor allem in den Gerbereien und Färbereien, als Straßenkehrer und neuerdings auch als Rattenfänger. Sie sind so wichtig für Festum, daß ihr Abhandensein kaum mehr vorstellbar ist.

Die Goblins bezahlen ihre Steuern wie jeder andere Bürger (wobei nach der Definition des Festumer Bürgerrechts – erwachsen ist älter als vierzehn – die Festumer Goblins die ältesten Kinder haben dürften) und werden vierteljährlich zu Übungen der Stadtmiliz herangezogen. Da die Goblins volle Bürgerrechte genießen, stehen sie auch unter dem Schutz der Stadtgarde. Somit ist es genauso strafbar wie bei einem Menschen,

sich an Leib und Eigentum eines Goblins zu vergehen. Theoretisch könnte sich ein steuerzahlender Goblin sogar als Kandidat für die Wahl des *Weißen Rates* aufstellen lassen, doch von dieser interessanten Möglichkeit hat bisher noch keiner der Rotpelze Gebrauch gemacht. Offenbar sind die Goblins realistisch genug, um zu erraten, daß die Festumer in solch einem Fall wohl doch offener zwischen Bürgern erster und zweiter oder dritter Klasse unterscheiden würden – und nicht so versteckt, wie es momentan üblich ist.

Trotz des langen Zusammenlebens wohnen goblinische und menschliche Bevölkerung Festums getrennt. Auch nach Jahrhunderten ist man sich immer noch fremd. Die Goblins wohnen vor allem im Gerberviertel, und dem Ruf eines Menschen ist es bestimmt nicht zuträglich, unter Goblins zu wohnen. Er gilt dann sofort – oft zurecht – als zwielichtig.

Unter der klugen Führung Mantka Riibas, die eigene und sehr langfristige Absichten verfolgt, konnten die Rotpelze mit ihrem Eingreifen während der Rattenplage in Festum ihre Lage verbessern, was sich darin niederschlug, daß der Stadtrat den Goblins das ausschließliche Privileg der bezahlten Rattenjagd zusicherte.



Viele Westender wohnen die meiste Zeit über gar nicht in der Stadt: Seeleute, Fuhrmänner, Fallensteller und Holzfäller kommen nur alle paar Wochen, um in der Kate eines Verwandten unterzukriechen. Die Unglücklichsten sind jene, die wissen, daß sie das Westende nicht mehr verlassen werden. Krüppel und ansteckend Kranke werden vor die Stadtmauern verbannt; sie dürfen ihrem Handwerk nicht mehr nachgehen und kein Wasser aus allgemeinen Brunnen und Bächen benutzen.

Ausgewählte Gebäude und Örtlichkeiten:

Jagdtempel (72)

Ein kurioses Bauwerk ist der Jagdtempel, der von dem Firungeweiheten Antoh Tschalbatin vollständig aus Geweihen, Lehm und Moos erbaut wurde. Der ehemalige Waldläufer teilt sich seine Arbeit mit einer Goblinin, die nach ihrer Bekehrung den Vornamen Fiir-Uunla annahm und wahrscheinlich eines Tages die Nachfolge ihres greisen Mentors antreten wird. Antoh Tschalbatin missionierte zwar äußerst erfolgreich unter den Goblins des Gerberviertels, jedoch um den Preis, daß manches seiner Schäfchen die heidnischen Rituale, mit denen es früher Orvai Kurim huldigte, nun auf Firun übertragen hat.

Diebeswerder

Zwischen Hafentor und Gerberviertel liegt eine Insel mit einem Dutzend Kaschemmen und Hurenhäusern. Ein Geheimtip für Schmuggler, Schächerer, Hebler und Söldnerwerber, deren Geschäfte bis in die Schwarzen Lande reichen.

Neu-Jergan

Zwischen Rennbahn und Boronsstadt liegt Neu-Jergan, der wohl am dichtesten bewohnte Stadtteil Festums. Schon von weitem ziehen die fremdartigen Bauten des Maraskanerviertels den neugierigen Blick des Besuchers auf sich: schlanke Turmhäuser, vier, gar fünf Stockwerke hoch, hierzulande aus Backstein gebaut, eines der Zugeständnisse, das die südländischen Gäste ihrer nördlichen Gastgeberin machen mußten. Etwa 2.500 Menschen, vielleicht auch mehr, wohnen hier auf engstem Raum. Die ersten von ihnen kamen nach Festum, gleich nachdem Kaiser Reto Maraskan erobert hatte. Mittlerweile sind sie die Alten des Stadtteils. Die Jüngeren haben entweder ihre ferne Heimat nur in der Kindheit gesehen, sind in Festum geboren, oder kamen erst nach dem Fall Borans hierher.

Wer Neu-Jergan betritt, verläßt das Bornland und betritt eine südländische Enklave, in der es laut, betriebsam und geschäftig zugeht. Alenthalben stößt der Besucher auf Lädchen, kleine Handwerksbetriebe und Straßenstände, hört er die langgezogenen Töne der Marandolinen und das halbtulamidische Geplapper des Maraskani.

Zu Anfang lebten die Flüchtlinge Maraskans von den Brosamen Festums. Sie flickten, was zerrissen war, machten heil, was zerbrochen war, und veränderten alles, was sie reparierten, nach Art ihrer Heimat, so daß am Ende aus etwas Unbrauchbarem etwas völlig Neues entstand. Die Exilanten sind großartige Improvisateure! Bald schon kam der Handel mit anderen Städten, in denen Maraskaner eine neue Heimat gefunden hatten, zu den Geschäften Neu-Jergans hinzu. So kommt es, daß man in diesem Stadtteil allerlei Dinge finden kann, die es sonst nirgends in Festum gibt, sei es, weil sich die heimischen Festumer Händler nur einen dürftigen Gewinn aus ihrem Handel versprechen (bestimmte maraskanische Gewürze), sei es, weil jene

Güter den Bornländern zu unvertraut sind, sei es, weil manches davon die Augen der Festumer Büttel zu scheuen hat. Hier sei dem Fremden eine erste Warnung ausgesprochen: Vor ein paar Jahren wurde ein Neu-Jerganer Händler des versuchten Mordes an einer Festumer Bürgerin beschuldigt. Ein Gift habe er ihr verkauft, das qualvoll die Eingeweide zerfresse, lautete die Anklage. Wie sich nach langem Hin und Her herausstellte, handelte es sich bei dem vermeintlichen Gift um eines der besagten Gewürze, das der Händler im Nachhinein als "den Gaumen angenehm kitzelnd und von moderater Schärfe" bezeichnete.

Auch die einzige **Stoffdruckerei (73)** des Bornlandes befindet sich in Neu-Jergan. Der Handel mit den bunten Tüchern ist jedoch nach einer Verordnung des Weiten Rats von 1000 BF nur innerhalb Neu-Jergans erlaubt. Wer meinen mag, der Stadtteil der Exilanten sei ein Ort für Schnäppchen und günstige Einkäufe, hat gleichedings recht und unrecht. Die Klingen der Schmiedin Sulasajida etwa gehören zu den teuersten des ganzen Bornlandes.

Das inoffizielle Oberhaupt Neu-Jergans ist seit dem Tode des letzten maraskanischen Königs Frumold II im Jahre 1010 BF Prinz Mulziber von Jergan. Er lebt in **Frumolds Palast (74)**, ursprünglich drei separat stehenden Festumer Bürgerhäusern, die durch Stege und Brückchen miteinander verbunden, durch Anbauten zu einem verschachtelten Komplex ergänzt und mit einer Mauer umgeben wurden. Festum gesteht dem exilierten Prinzen eine Garde von 16 Wachen zu, die zugleich als Ordnungshüter in Neu-Jergan walten. Ein kurzer Gang durch die Gassen des Viertels lehrt jedoch, daß die Anzahl der Bewaffneten unter den Exilanten ein Vielfaches jener erlaubten sechzehn übersteigen muß und wohl eher das zehnfache beträgt. In Anbetracht der finsternen Zeiten sieht die Stadt darüber hinweg, froh über

Aspyrdagg'Uzat

Recht oft ist seit geraumer Zeit auf dem Gelände der Gärten ein offenbar wiederbelebter religiöser Brauch der Rur-Gror-Gläubigen zu beobachten, den die Festumer *Scheibenstängeln* nennen, die Maraskaner *Aspyrdagg'Uzat*. Benötigt werden hierzu ein übergroßer Diskus aus weichem Pappelholz sowie acht Personen, die mit vier Schritt langen, im oberen Drittel metallverstärkten Holzstäben bewaffnet sind. Sobald der Diskus geworfen ist, schlägt die erste der acht Personen nach ihm, und zwar so, daß der Diskus seine Richtung ändert – nämlich hin zum nächsten dieser sogenannten acht *Aspyrdaggorim* – und dabei gleichzeitig beschleunigt wird. Der Empfänger tut es seinem Vorgänger gleich. Der Diskus fliegt also nicht wie üblich geradeaus, sondern gezwungenermaßen im Kreis, genauer gesagt, im Achteck, schneller und schneller werdend, schließlich so schnell, daß das Auge ihm kaum noch folgen kann, während sich die *Aspyrdaggorim* wie in rauschhaftem Tanz dazu wagen! Nach einiger Zeit – die bei den besten Gruppen eine gute Viertelstunde betragen mag – verlangsamen die *Aspyrdaggorim* den beeindruckenden Diskusflug, bis die Scheibe endlich zu Boden fällt. Nicht-maraskanern ist völlig abzuraten, sich an das Scheibenstängeln zu wagen! Nicht nur, daß es für den Ungeübten nahezu unmöglich ist, die Scheibe zu treffen und anders als in eine willkürliche Richtung abzulenken, die Sache ist auch nicht ganz ungefährlich: Nachdem der Brauch schon etliche Monde Erstaunen ausgelöst hatte, begab es sich, daß ein sewerischer Schelm mit Hilfe des Zaubers KLEINER DOTZ eine *Aspyrdagg'Uzat*-Gruppe so durcheinanderbrachte, daß ihr Diskus aus seiner Bahn brach und fast 200 Schritt ungehindert durch die Luft schoß, bis die Pappelholzscheibe endlich an der Mauer eines Hauses förmlich zerbarst, dabei eine Schramme von fast drei Fingern Tiefe in der soliden Steinwand hinterlassend!



jeden zusätzlichen Verteidiger. Ob diese überzähligen Bewaffneten allesamt im Solde des Prinzen stehen oder eher die Einschätzung einer Söldnerveteranin gilt – „Ein Hauch Boran liegt in der Luft!“ –, sei dahingestellt.

Ebenfalls im Palast des Prinzen wohnt der Admiral seiner Flotte. Das einzige Schiff, über das Admiral Larijian Vorderbauer – er ist Halb-Bornländer – befiehlt und dessen Kapitän er gleichzeitig ist, ist ein umgebauter, ehemaliger bornischer Seelenverkäufer mit Zedrackenbetakelung. Die *Sira As'Dunkel* dient dem Handel und Personenverkehr mit anderen maraskanischen Exilantengemeinden. Sie fährt unter Festumer Flagge, doch geht das Gerücht, man habe auf Hoher See schon statt des Schwanenbanners den Gelben Lotos von Jergan an ihrer Mastspitze flattern gesehen.

Allemaal scheint die *Sira As'Dunkel* ein sehr langsames Schiff zu sein. Denn auch die berüchtigt geschwätzigen Maraskaner wissen keine andere Erklärung, warum das Schiff bei manchen seiner Fahrten nach Elburum oder Khunchom bisweilen gut das Doppelte an Zeit benötigt wie jedes andere Schiff im Hafen von Festum.

Einen Streifzug durch diesen Stadtteil der hundert Gerüche und zehntausend Gerüche beendet man am besten in der auch bei Festumern beliebten Taverne **Freies Maraskan (36)**, bei einem Glas Tuzaker Drachenblut oder einem von Meister Krezellon Loharas belegten Marasfladen, deren reichhaltiger Belag die Länder und Inseln der Dorenscheibe darstellen soll.

Der Tempel Rur & Grors (75)

Das geistliche Zentrum Neu-Jergans ist der Rur-Gror-Tempel, an-

geblich der prächtigste auf dem Festland, doch bestimmt der einzige Tempel der Zwillinge mit gleich vier Hochgeschwistern! Seit 1020 BF teilen sich nämlich die langjährigen Hochgeschwister Nitor und Folnor ihr Amt mit zwei Priestern der phex-praiotischen Rur-Gror-Sekte der *Richter* (Glaubenssatz: „Phex ist Praios“ und „Der Rechtsschaffene ist voller List“), Emirasab und Bardojian. Ebenfalls aus diesem Jahr stammt die neue Statue Rurs, eine Stiftung Admiral Larijian Vorderbauers: der Zwillingsgott umtanzt von Mungos, in seiner Hand den Weltendiskus, der bei dieser Statue eine auffällige Ähnlichkeit mit dem stahlverstärkten Kampfdiskus vergangener Zeit hat.

Löwenburg

Einige Meilen nördlich von Festum steht der offizielle Amtssitz der bornischen Adelsmarschalle, eine ungewöhnlich zugige und im Winter allenfalls Firnefeln zuzumutende Festung, in der seit über hundert Jahren nur noch der kleine Verwaltungsstab des Adelsmarschallamtes seinen Sitz hat, dem die Kronvögtin und der Wappenkönig vorstehen.

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

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

Die Nordlandbank heute

Die *Festumer Einlagen- und Wechselhalle* ist für viele Aventurier der Inbegriff eines erfolgreichen Bankhauses – und für den außenstehenden Beobachter hat sich selbst nach der beinahe vollständigen Einschließung des Bornlandes durch Borbarads Heere daran nichts geändert: Scheinbar unangefochten steht die Nordlandbank da.

Tatsächlich aber hat die Bank inzwischen mit drei großen, eng verbundenen Problemen zu kämpfen:

War Festum schon zuvor nicht gerade der Mittelpunkt Aventuriens, so ließ es sich doch über See- oder Landweg gut erreichen. Heute aber ist es ungleich schwieriger geworden, vom Ausland her zu dem Gründungssitz der Nordlandbank zu gelangen, so daß sich die Führung eines aventurienweiten Filialnetzes immer problematischer darstellt und immer öfter darüber nachgedacht wird, den Hauptsitz zu verlegen.

Des Weiteren sind der Bank in den letzten Jahren mehrere wichtige Kontore verlorengegangen, von denen hier nur die in Tuzak und Boran, in Warunk und Mendena genannt werden sollen – und mit ihnen eine erhebliche Menge Goldes, das dennoch den Kunden in anderen Filialen ausgezahlt werden muß, will die Bank nicht ihren guten Ruf schädigen.

Vor allem aber hat das weitgespannte Spitzelnetz, das die Bank zu einem scheinbar unbesiegbaren Machtfaktor machte, an Effektivität verloren. In früheren Zeiten wurde ohne das Wissen der Nordlandbank kaum ein Kreuzer deponiert oder verschoben, kaum ein Fingerling belichen, und in Fragen der Liquidität und Steuermoral (oder – unmoral) einflußreicher Würdenträger gab es in Festum eine umfangreiche Kartei voller banaler und doch potentiell brisanter Zahlenreihen: das *Archiv Z*. Diese Akten existieren zwar auch weiterhin,

doch ist ihre Bedeutung ins nachgerade Wirkungslose verpufft. Der Hauptfeind schert sich überhaupt nicht um die Androhung, Steuerhinterziehungen seiner selbst oder seiner Unterlinge zu enthüllen: Gegen Borbarad birgt das Archiv Z keine verwertbaren Informationen, und in einer Zeit, in der die göttergläubigen Mächte Aventuriens den Schulterstoß suchen und der gemeinsame Feind sie alle zusammenschmiedet, ist wohl kaum der rechte Augenblick für eine diskrete Erpressung ihrer Führungsgestalten gekommen.

Als in dieser Krise auch noch Milota Tsirkevist, bis dahin die alleinige Besitzerin der Bank, sich immer mehr zu einem Werkzeug ihrer Göttin berufen fühlte und zu der Überzeugung gelangte, die gesamte Bank diene vornehmlich – wenn nicht ausschließlich – dem Ziel, den Willen Hesindes und Mokoschas zu verbreiten, ja, als sie sogar mit dem Gedanken spielte, ein Testament zu Gunsten des Hesindetempels abzufassen, war es für eine Gruppe von Händlern Zeit geworden, zur Tat zu schreiten. Eines Tages zog eine junge Hausdienerin in Milota Tsirkevists Arbeitszimmer ein mehrseitiges Dossier aus der Kitteltasche und legte es ihr vor – es enthielt eine Analyse der eben geschilderten Misere in weit umfassenderer und mit vielen Zahlen gestützter Form. Ohne sich oder ihre Hintermänner zu erkennen zu geben, schlug sie der Bankleiterin vor, ein Konsortium aus bornländischen und auswärtigen Kaufleuten „am riskanten Geschäft der Nordlandbank zu beteiligen“. Nach einigem Hin und Her willigte Meisterin Tsirkevist ein und akzeptierte einen „Zuschuß“, der es der Bank ermöglichte, ohne Gesichtsverlust die angefallenen Einbußen auszugleichen. Heute ist die Nordlandbank damit noch enger mit der Kaufmannschaft des Bornlandes und des Mittelreiches verbunden. Aus dem Geldriesen von früher, der zeitweilig kaum nach-



vollziehbaren Motivationen der norbardschen Seele folgte, ist damit fast ein Gemeinschaftsunternehmen der größten Händler Mittel- und Nordaventuriens geworden, das einer klaren kaufmännischen Zielsetzung folgt.

Meisterinformation: Die Nordlandbank im Spiel

Allzu viel geändert hat sich durch den beschriebenen Machtwechsel für den spielerischen Alltag nicht: Auch weiterhin ist die Nordlandbank die einzige Bank außerhalb des Horasreiches, die an mehreren Orten Filialen besitzt, und ihre Wechselscheine sind das einzige allgemein akzeptierte „Papiergeld“ geblieben.

In den nächsten Jahren darf man allerdings damit rechnen, daß sich die Geschäfte der Nordlandbank weniger eng als bislang an den Interessen Festums ausrichten. Gewiß, ein wenig Nostalgie ist nicht schlecht, und zu Lebzeiten Meisterin Tsrkevists kommt eine demon-

strative Verlegung des Hauptsitzes nicht ernsthaft in Frage. Doch ebenso ist es sicher, daß die Niederlassungen in Gareth oder Havcna über kurz oder lang immer mehr in den Mittelpunkt rücken werden, schon um die Bank aktionsfähig zu halten, wenn einst das Bornland völlig eingeschlossen sein sollte. Kurzum, die Tätigkeit der Nordlandbank dürfte sich vor allem ins Mittelreich und den Nordwesten verlagern, auch wenn nicht abzusehen ist, wie mächtig sie dort sein und zu welchen Zwecken sie ihren Einfluß einsetzen wird.

Eines jedoch wollen wir hier bereits verraten: Der Machtwechsel in Festum ging nicht unwesentlich auf den Phextempel zurück, dem die Ansammlung einer derartigen Finanzgewalt in der Hand einer streng hesindegläubigen Bankierin seit langem ein Dorn im Auge war. Für sich selbst verlangte der Tempel bei der Einfädelung und Abwicklung des Geschäftes nur eine „kleine Provision“ – nämlich den ungehinderten Zugang zum Spitzelnetz der Bank und dem Archiv Z ...

Geheime und schlechte Gesellschaften in Festum

Meskinnenser

Die Meskinnenser, die sich selbst auch *Kelchbruder und -schwesternschaft* nennen, ist eine 'Loge' von recht zweifelhaftem Ruf, obwohl die meisten ihrer Mitglieder angesehenen Familien entstammen. Ziel ihrer allwöchentlichen Zusammenkünfte ist es, den Geist des Meskinnes zu erforschen. Diese 'Forschungsarbeit' stellt sich folgendermaßen dar: Während die Kelchbrüder und -schwestern mehrere Stunden lang den Meskinnes ruhig und stetig, Kelch um Kelch in sich hineingießen, sitzt einer der Ihren nüchtern dabei und protokolliert, was die übrigen mit zunehmend schwerer Zunge so von sich geben, wer als erster einnickt, vom Stuhl fällt, einen Streit vom Zaun bricht und was sonst noch geschehen mag. Zu Beginn der nächsten Sitzung, solange alle noch nüchtern sind, wird dieses Protokoll dann ausgewertet, das Ergebnis in das *Buch vom Meskinnes* eingetragen, und das Saufen beginnt erneut; daß das Amt des Protokollführers reihum weitergegeben wird, versteht sich von selbst.

Ob die Meskinnesforschung jemals abgeschlossen sein wird, weiß niemand. Falls aber doch, soll das *Buch vom Meskinnes* feierlich der Bibliothek des Hesindetempels übergeben werden.

Dynastisten

Eine gar nicht so geheime und zahlenmäßig auch nicht große Vereinigung bilden die *Dynastisten* – eigentlich: Congregatio zur Institution einer Bornischen Erbdynastie – die von Außenstehenden oft spöttisch als *Bornhorasier* oder – derber – als *Festumer Trottelverein* bezeichnet werden.

Ziel der Dynastisten ist die Abschaffung des Adelsmarschallsamtes. Denn ein Regent, der alle paar Jahre gewählt beziehungsweise abgewählt wird, kommt nach Meinung der Dynastisten beinahe einer Praioslästerung gleich oder ist zumindest wesentliche Ursache aller Übel, die dem Bornland in den letzten Jahrhunderten zugestoßen sind. "Unter einem König oder Kaiser hätte es das nicht gegeben!" lautet die übliche (kopfschüttelnde) Weisheit der Dynastisten.

So hört man bei jeder Adelsversammlung mindestens einen Dynastisten die Abschaffung des Marschallsamtes beantragen oder sieht die Mitglieder der Vereinigung während des Wahlvorganges zum Praiostempel eilen, wo sie um Vergebung für den eben stattfindenden Frevel bitten. Dabei scheint es den Dynastisten völlig egal zu sein, ob der zu findende Monarch Bornländer ist oder nicht. Es gibt kaum eine Gesandtschaft in Festum, die nicht den Besuch einer Dynasti-

stenabordnung erhielt, nachdem bekannt wurde, daß dem ausländischen Herrscherhaus ein zweites oder drittes – auf jeden Fall nicht thronfolgendes – Kind geboren worden war.

Im Jahre 1021 BF – als Uriel von Notmark sich anschickte, das Bornland zu unterwerfen – schien das Ziel der Dynastisten in greifbare Nähe gerückt. Doch ein Kaiser oder König Uriel war der Vereinigung offenbar auch nicht recht. Also sah man ihre Mitglieder während des ganzen Sommers über an den Toren Festums und im Hafen begierig darauf lauern, daß ein fremder Prinz oder eine Prinzessin vorbeikäme, um Rettung im letzten Augenblick zu bringen.

Der Tempel der Läuterung

Die Rückkehr Borbarads hatte in verschiedenen Teilen Aventuriens das Entstehen obskurer Sekten zur Folge. Eine davon ist der *Tempel der Läuterung*, dessen Existenz innerhalb von Festums Mauern keinem Außenstehenden bekannt ist. Die Tempeler der Läuterung sind keine Borbaradianer. Sie begreifen sich als Zwölfgöttergläubige, mit dem feinen Unterschied, daß sie den *Heiligen* Borbarad als Gesandten und Werkzeug der Zwölfe ansehen. Borbarads alvaraniarischer Auftrag ist die Gründung eines Reiches der Finsternis, das alle Dunkelsinnigen anlocken und letztendlich mit ihnen untergehen soll, womit die Welt von allen Übeln geläutert wäre. Nach diesem Glaubensansatz ist es eine Einmischung in den Göttlichen Plan, das Entstehen von Borbarads Reich zu behindern, statt dessen eine göttergefällige Tat, dieses Entstehen zu fördern und zu beschleunigen.

Mondkinder

Die Mondkinder haben eine bewegte Geschichte hinter sich. Ursprünglich wurden sie von Phexgeweihten gegründet, die ihrem Gott in der Handelsstadt die ihm zukommende Achtung verschaffen wollten und zwar auf Kosten der anderen Götter. Nach zwei (mißglückten) Anschlägen auf Hesidegeweihte verloren die Mondkinder die Unterstützung des Festumer Vogtvikars und wandten sich dem weltlichen Verbrechen zu. Sie erpreßten Schutzgelder, begingen bezahlte Morde oder sabotierten für Geld die Geschäfte der Konkurrenten ihrer Auftraggeber.

Gerade letzteres brachte die Mondkinder in Konflikt mit der *Kugelbande*, die sich ebenfalls diesem 'Gewerbe' verschrieben hatte. Nach einem verlustreichen Bandenkrieg, und nachdem die Stadtgarde die Anfänger der Mondkinder nach einem anonymen Hinweis (vermut-



lich der Kugelbande) gefaßt und hingerichtet hatte, stand die Bande der Mondkinder kurz vor ihrem Zerfall.

Dies änderte sich mit den Brüdern Karamasur (1016 BF). Danilew und Borasajuff – zwei norbardische Gerbergesellen – waren schon bei ihrer Ankunft in Festum um einen Teil ihres Ersparten betrogen worden. Im Gerberviertel mußten sie feststellen, daß ihr Gewerbe fest in der Hand der Goblins war. Doch davon ließen sich die Brüder nicht entmutigen. Sie beschlossen einfach, härter und billiger zu arbeiten als die Rotpelze.

Danilew und Borasajuff hatten noch nicht einmal ihre äußerst bescheidene Werkstatt errichtet, als ein Mitglied der heruntergekommenen Mondkinder vorbeikam, um einen Obolus einzufordern. Die Brüder – ihr Äußeres verleitet fälschlich dazu, sie als grobschlächtige Einfaltspinsel einzuschätzen – erkundigten sich auf naive Weise, was sie zu bezahlen hätten, was zu befürchten, sollten sie das nicht tun. Danach überwältigten sie das Mondkind, verschleppten es ins Umland, brachen ihm etliche Knochen und drohten ihrem Opfer, es den Ranzen zu überlassen, falls es ihnen nicht erzählte, wer sein Anführer sei. Der Unglückliche kam dem Verlangen der Karamasurs nach – was ihm jedoch nicht das angedrohte Schicksal ersparte.

Danilew und Borasajuff gingen nun schnurstracks zum Anführer der Mondkinder, erklärten ihn für abgesetzt und gleichzeitig sich selbst zu neuen 'Meistern' der Bande – die Bandenmitglieder nennen sich seither *Gesellen*. Innerhalb weniger Tage kam es zu einem Treffen mit Vertretern der *Kugelbande* und anderer Diebeshaufen wobei die künftigen Tätigkeitsbereiche abgeklärt wurden.

Die Mondkinder haben heutzutage vor allem zwei Hauptbetätigungsfelder. Das eine ist der Handel mit Phantasiewährungen – wer jemals Dukaten gegen Festumer Florin, Sewerische Pannings oder Norbardische Güldenschilling eintauschte, wurde bestimmt ein Opfer der Mondkinder –, das andere ist die Erpressung und Ausbeutung von Schauerleuten und Tagelöhnern. Erwähnt sei, daß die Mondkinder tatsächlich einen Gegenleistung für ihre 'Schützlinge' erbringen, etwa indem sie kleinere Handwerker zwingen, nur Arbeiter einzustellen, die ihrem 'Schutz' unterstehen, und gegebenenfalls andere zu entlassen.

Kugelbande

Der Handel mit Rauschkraut und verbotenen Giften ist mehr denn je fest in der Hand der Kugelbande, deren grausame Strafen gegenüber Verrätern und Versagern Legende sind: Man munkelt, daß Ausgestoßene 'fertig aufgearbeitet' als Menschenhautpergament an Schwarzmagier geliefert werden. Nach dem Tod der Kauffrau **Peldoscha Bakka**, die unter dem falschen Namen **Plaujas Menesis** die Kugelbande ins Leben rief, sind es heute **Danilo** und **Danja**, die Besitzer

des Handelshauses Rodensen, die die Fäden in der Kugelbande ziehen. Die Geschwister Rodensen ergänzen so die Geschäfte des Unternehmens um ein weiteres. Obwohl ihre Verbindungen zur Unterwelt bereits seit längerem vermutet werden, wagt doch niemand, gegen das mächtige Handelshaus vorzugehen. Die Rodensens sind nämlich im Besitz geheimer Dossiers, die **Peldoscha Bakka** anlegte (und die die Geschwister akribisch fortführen), in denen Dinge stehen, von denen etliche Mitglieder der feinen Festumer Gesellschaft nicht wollen, daß sie öffentlich bekannt werden.

Das Schellenkind

„Wenn du die Schell hörst, lauf!

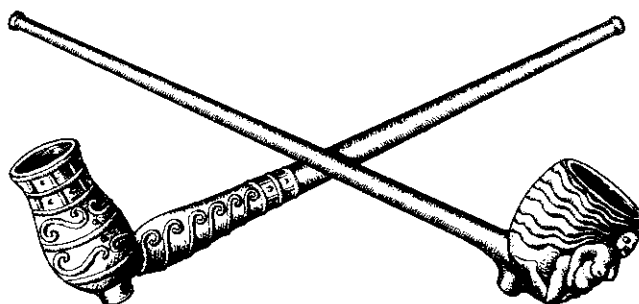
Wenn du die Melodei verstehst, bet!

Wenn du's Kind siehst, stirb!“

Ein etwas schauriges Märchen ist die Geschichte vom Schellenkind, das im Gebiet von Hafen und Altstadt sein Unwesen treiben soll. Die sehr alte Legende, die vermutlich nur einen geschickten Versuch darstellt, jüngere Familienmitglieder abends frühzeitig nach Hause zu locken, behauptet, das Schellenkind sei eine Jungfer, die mit dem von Festo von Aldyra erschlagenen Drachen gelebt habe und seither Rache für das Ende des Untiers übe. So heißt es, daß in Nächten, wo der Nebel besonders dick über Festum liegt – und am besten erzählt man die Geschichte auch in solchen Nächten –, ein einzelner Schellenklang die Nähe des reizenden Kindes verkünde. Weitere Schellenklänge folgten, verdichteten sich rasch zu einer Melodie, bis diese der einsame Nachtstreuner als Ganzes erkenne. Dann sei es allerdings schon zu spät, denn kurz darauf werde der Unglückliche des Schellenkindes ansichtig und stürbe unweigerlich.

Die erste Erwähnung der Geschichte stammt aus der Zeit um 230 BF, ein Dokument von 324 BF bringt das Schellenkind mit einer Serie von Todesfällen im Hafengebiet in Verbindung. Während der Jahre 426 bis 428 BF und 623 BF – allesamt Jahre mit auffällig vielen nächtlichen Ertrunkenen im Hafen – wurden eingehende Untersuchungen über das *Schellenkindmärchen* durchgeführt, die jedoch zu keinem Ergebnis führten. Bemerkenswert ist, daß erst 827 BF in einem Bänkellied zum ersten Mal das Schellenkind als Ursache von Todesfällen in der Altstadt genannt wurde.

Wie hartnäckig sich das Schauer Märchen auch bei aufgeklärten Geistern hält, sieht man am Beispiel Iljuscha Kjerichts, Mitglied des Weiten Rates, die schon mehrmals eine neuere Untersuchung des Wahrheitsgehalts der Legende forderte, mit dem Hinweis, ihre über hundert Jahre alte Urgroßmutter habe im Alter von acht nächtens von einem Fenster aus ein Kind, das weder als Mädchen noch als Junge zu erkennen war, in Begleitung eines Erwachsenen gesehen, den man am nächsten Tage tot aufgefunden habe.





Die Hohe Festumer Kavaliersakademie

Die vergleichsweise kleine Akademie beherbergt an die 50 Schüler, die derzeit von sechs Lehrmeistern unterrichtet und betreut werden. Obwohl die Kriegerschule auf eine lange Tradition zurückblicken kann – gegründet wurde sie bereits 664 BF – sind ihre Zöglinge vornehmlich bürgerlicher Herkunft. Adelskinder bevorzugen die vornehmere Kriegerakademie in Neersand für ihre Studien der Waffenkünste.

Dabei ist die Festumer Kriegerschule durchaus für eine solide Ausbildung bekannt. Auch vermitteln die Lehrmeister ein gewisses Grundwissen in Etikette und Brauchtum. Allerdings sollte man hier nicht gerade Maßstäbe vergleichbarer Einrichtungen des Lieblichen Feldes anlegen. Deren Abgänger würden die Festumer Sitten wohl eher 'bäuerlich' und 'trampelig' nennen.

Was das Kriegshandwerk angeht, so wurde im Bornland seit jeher der Kampf zu Pferde besonders gepflegt, weshalb an der Festumer Kavaliersakademie großer Wert auf das Lanzenreiten und die hohe Kunst der Tjoste gelegt wird. Während die Adelsjünglinge und Töchterlein in Neersand bei einem Becher guten Liebfelder Weins über die philosophischen und religiösen Aspekte ritterlichen Brauchtums disputieren, wird den Zöglingen in Festum vor allem der praktische Aspekt schmerzhaft eingebleut. Kein noch so guter wattierter Mantel schützt vor dem Hieb-gewitter Meister **Derjan Hunterickes** mit dem hölzernen Streitkolben, wenn ein Schüler in Unachtsamkeit seine Deckung fallen ließ. Und wer

jemals die hölzerne Kugel des Übungsmorgensterns auf den Blechhelm bekommen hat, der weiß sehr wohl, welchen Körperteil er fortan besonders gut vor Schlägen zu schützen hat.

Die kurz vor dem Eintritt in den Rubestand befindliche Akademieleiterin **Yassula Wolfstein** hat Väterchen Huntericke bereits vor Jahren als Nachfolger auserkoren. Der hünenhafte Waffenmeister verfolgt genau wie sie das Ziel, allen Schülern ein gesundes Maß an militärischem Wissen mit auf den Weg zu geben, vor allem aber die Waffenkünste zu perfektionieren. Was den Absolventen der Kavaliersakademie an Eleganz fehlen mag, machen sie durch vehemente Angriffe und die berühmte bornische Standhaftigkeit wett.

Selten nur bleiben die Abgänger der Akademie nach Erhalt des Kriegerbriefes in Festum. Einige werden zwar als Weibel in das Festumer Heer oder – seltener – in das Banner der Seesoldaten übernommen, die meisten Zöglinge jedoch zieht es hinaus in die Ferne.

Änderungen der Talentwerte: Raufen +1, Hruruzat -2, Ringen +1, Infanteriewaffen +2, Linkshändig +1, Kettenwaffen +1, Schwerter -1, Stumpfe Hieb Waffen +2, Lanzenreiten +3, Schußwaffen -1, Wurf Waffen -2, Reiten +3, Selbstbeherrschung +2, Tanzen -2, Zeichnen +2, Etikette -2, Tierkunde +1, Kriegskunst +1, Boote fahren +1, Gefahreninstinkt -1



Anhang 1: Die Elfen des Bornlands

»Von allen Alffen aber seynt die der Auwen die kampfffertigsten. Seynt sie auch gar lieblich anzuschauñ bey Tanz unt Spiel, so fechten sie doch wakker, allwo eyn Schar Orcken oder eyn Kint Ogerons Hayn unt Dorff bedrohet. So habent sich diese Alffen seyt langer Zeyt behauptet, unt deswegen hat es sie auch im Bornlande, allwo sie den Goblins, wie sie die Rottpelzte heyszen, seyt langem trutzten ...«

—aus Zwischen Bodyr unt Walsach, *Bastan Munter*; ca. 650 BF

»Gleichwohl die Elfen sich an fast allen Flüssen des Nordens niederlieffen, mieden sie den bornländischen Nagrach seit jeher wie unsereins die Dämonenbrache. Nie ist auch nur eine einzige Sippe dort seßhaft geworden, kein Jägersänger, kein Fischer wurde je an diesem Fluß gesehen.«

—aus dem Standardwerk Menschen und Nichtmenschen

»Die norbardischen Händler berichten seit kurzem von verlassenen und gänzlich zerstörten Dörfern der Elfen längs ihrer Handelswege. Auch die nivesischen Jäger im Norden des Landes wissen vom Verschwinden mehrerer Elfensippen zu berichten. Hier in Norburg gehören das Schöne Volk zum Stadtbild wie eh und je, und spricht man einen der ihren auf das Schicksal seiner Waldbrüder an, so weicht er aus und will nichts davon wissen – nun, Ihr wißt ja wohl, wie die Elfen sind ...«

—Magistra Maschawa Patriloff von der Halle des Lebens zu Norburg; neuzeitliches Zitat

»Ich sage Euch – ... burps –, in den Wäldern braut sich was zusammen! Des Nachts, bei Marbo, da gehen die Elfengeister um. Ich habe ein zerstörtes Dorf gesehen. Da hausen jetzt die Rotaugen! Und wenn du nicht achtgibst – ... uarps –, dann trifft dich die Rache der erschlagenen Elfen!«

—ein betrunkenen Jäger in der Schänke zu Vierwinden

Meisterinformationen:

»Du jagst in diesen Wäldern, deine Beute mißt sich mit dir im unbeschwerten Wettstreit. Sie wird dir Nahrung geben oder, so sie entkommt, eine neue Sippe starker Tiere hervorbringen, die dich und die Deinen ernähren wird. Die Bäume umgeben dich und spenden dir Sicherheit, der Wald grüßt dich mit warmem Licht und sanfter Stimme. Dies ist der Weg der Elfen, das Lied der Wälder, das immer neu gesungen wird und doch stets das alte bleibt.

Doch plötzlich endet das Lied, weicht dem Klirren von berstendem Eis! Du siehst jemanden – einen Mensch, das weißt du, doch du kannst ihn nicht erkennen. Er ist ein riesenhafter Schatten. Der Wald um dich herum stirbt! Die Melodie der Wälder zerrinnt in grausigem Mißklang. Die Bäume erstarren zu stumpfem Eis, der Himmel wird grau, und alles Leben flieht, denn ER hat das zertaubra gerufen.

Du siehst den Wald vergehen und weißt, daß dein Lied hier nie mehr erklingen wird ...«

So könnte eine Vision aussehen, die Sie einem mit hoher Intuition gesegneten Spielerelfen zukommen lassen, wenn er das Bornland betritt – und Tagträume wie dieser sind es auch, die die Elfen seit Borbarads Erscheinen vor jenem Landstrich zurückschrecken lassen. Daher raten wir sehr dazu, bei Abenteuern im Bornland auf die Teilnahme elfischer Helden zu verzichten. Zum Auftakt einer

Bornlandqueste freilich mag die Trennung eines Elfen von der Gruppe, aufgrund einer Vorahnung, die er nicht erklären kann, Anlaß für gutes 'elfisches' Rollenspiel bieten – danach muß dem Spieler natürlich ermöglicht werden, mit einem zweiten, nicht-elfischen Charakter ins eigentliche Abenteuer zu ziehen.

In der Tat werfen vergangene und kommende Ereignisse ihren Schatten weit in die bornischen Wälder hinein. Die weisesten der Elfen träumen vom 'Öffner der Türe', 'Dem-der-wiederkehrt' und der Geburt eines Winterlandes im Norden, in dem das Unausprechliche herrscht. Sie sind sich einig, daß dieses Winterland dem zertaubra, der dunkelsten menschlichen Magie, entspringt und daß es eine direkte Bedrohung für alle Stämme zwischen Karengas und Widderhörner darstellt. Die Elfen reagieren in der für ihr Volk typischen Weise: Mit Ausnahme jener Stadtbewohner, die durch das Zusammenleben mit den Menschen ihre Einfühlungsgabe schon gänzlich verloren haben, verlassen die Clans und Sippen, von den Rosenohren unbemerkt, ihre bornische Heimat und suchen in der Ferne eine neue Zuflucht. Viele zieht es in den Schutz der Salamandersteine, in die mythische Urheimat der Elfen, wo die Erstgekommenen aus dem Licht traten. Die Wipfelläuferin Mandralea Tannenwind führt, einer Vision folgend, ihre Schar Waldelfen in den der Welt entrückten Silvanden'Fac und läßt sich im Zauberswald der träumenden Niamh nieder.

Nur eine Handvoll Elfen verbleibt im bedrohten Bornland: Die *biunvara* sind es, die Hüter der Auen, die im Bornwald siedeln, dem von den Menschen gemiedenen Refugium des Riesen Milzenis. Hier, in versteckten Dörfern an Haritz, Born und Westerbach, leben sie als Wächter des Bornwaldes, geschützt durch Elfenzauber, Unterholz, Moore und nicht zuletzt den tobenden Giganten selbst, den jeder Mensch zu fürchten gelernt hat. Von hier aus werden Kundschafter ausgesandt, mit der einzigen Aufgabe, sich von den Menschen fernzuhalten und den Ursprung der nahenden Bedrohung zu finden.

Ein solcher Späher kann seiner Suche heute am Born und morgen in Notmark oder im Überwals nachgehen. So kann er zum unsichtbaren Verfolger Ihrer Gruppe geraten, wenn die Helden seinen Weg kreuzen. Die Abenteurer fühlen sich vielleicht beobachtet oder spüren den Versuch angewandter Hellsichtsmagie (s. **Mysteria Arkana**), können ihres geisterhaften Schattens jedoch nicht habhaft werden. (Nur einem Gezeichneten würde er sich offenbaren.) Nach einiger Zeit wird der Elf das Interesse verlieren und wieder seiner Wege ziehen. Auch wenn sie ihn nie zu Gesicht bekommen, ein Kundschafter der Bornwaldelfen ist der einzige Angehörige des Alten Volkes, auf den die Gruppe im Bornland (außerhalb von Festum oder Norburg) treffen wird. Ansonsten stellen verlassene Siedlungen (auf die man z. B. während einer Jagdpartie fernab der Straßen stoßen kann) die Helden vor Rätsel über das Schicksal der einstigen Bewohner. Im Bornland verbreiten sich schnell Gerüchte über ein Massaker an den Waldbewohnern, mit der Zeit jedoch kommt man zu dem Schluß, „daß es bislang ja nur die Elfen getroffen hat“, und es stehen halt immer dringlichere Probleme an, die dem Menschen näher sind ...



Anhang 2: Die Hexen des Bornlands

Anders als in Araniën, wo die Hexen ihren Stand nicht zu verbergen trachten und einige von ihnen sogar politisch einflußreiche Positionen innehaben, leben die bornischen Hexen zumeist im Verborgenen. Diese heimliche Lebensweise rührt jedoch nicht in erster Linie von Angst vor Verfolgung her, denn im Land zwischen Born und Walsach ist eine Inquisition durch die Praioskirche weitgehend unbekannt, wie überhaupt der Kult des Sonnengottes hier keine so große Rolle spielt wie im Mittelreich und in erster Linie dazu dient, dem Volk die Weltenordnung zu erklären. Nein, die bornischen Hexen halten es mehr mit den alten Überlieferungen, die besagen, daß es einer Tochter Satuarias nicht gezieme, sich mit den übrigen Menschen gemein zu machen und die von Satuaría verliehenen magischen Fähigkeiten offen zur Schau zu stellen. Darum wählen sie ihre Wohnungen in der Regel abseits der Städte und Weiler, gern am Waldrand, noch lieber in tief im Gehölz versteckten Hütten. Dort wirken auch die Kräfte der Natur am stärksten, aus denen sie ihre eigenen Kräfte speisen. Wie viele Hexen im Bornland leben, weiß niemand, aber selbstverständlich hausen im waldreichen Sewerien mehr von ihnen als in der Mark oder im Festenland. Doch auch am Rande des Bornwaldes, an den Hängen der Drachensteine und jenseits des Walsach – im Überwals und in den Ausläufern des Ehernen Schwertes – haben sich einige Töchter Satuarias angesiedelt.

Der Einfluß der bornischen Hexen auf die Geschicke des Landes muß als eher gering eingestuft werden. In den Krieg gegen den Bethanier haben sich nur die wenigsten von ihnen eingemischt – eine einzige hat sogar, aus Macht- oder Geldgier, auf der falschen Seite gekämpft –, und um die Politik der Nordlandbank oder die Beschlüsse der Adelsversammlung scheren sie sich nicht. Dafür ist ihre Bedeutung innerhalb der Schwwesternschaft Satuarias umso größer. Und wenn die bornische Hexenschaft auch nicht mit bedeutenden Namen aufwarten kann, sie genießt doch hohes Ansehen. Warum dem so ist, darüber können wir nur Mutmaßungen anstellen. So geht das Gerücht, daß der brünstige Levthan diesen Landstrich allen anderen vorziehe und sich auf den wilden Festen der hiesigen Hexen weitaus häufiger zeige als in anderen Regionen. Auch heißt es, daß der Levthanskult im Ostsewerischen seinen Ursprung habe und daß der Halbgott dort zum ersten Mal in seiner Gestalt als Mannwidder erschienen sei. Natürlich gibt es keine Aufzeichnungen über dieses Ereignis, aber dem, was die Hexen seit Jahrhunderten von Mutter zu Tochter und Schwester zu Schwester weitergeben, kann man wohl Glauben schenken. Fest steht jedenfalls, daß die Hexen des Nordens ihr jährliches Efferdtreffen nicht etwa in Weiden oder Albëria abhalten, sondern im Bornland, und dafür werden sie ihre Gründe haben. Denn warum sollten wohl die nostrischen oder gar thorwalschen Schwwestern die Strapazen einer so weiten Reise auf sich nehmen, wenn nicht, weil sie sich von der Lage und dem besonderen Fluidum des Festplatzes etwas versprechen. Dieser liegt hoch oben auf einer Bergkuppe im Quellgebiet der Ouve. Den Vorsitz bei diesem Fest hat übrigens keine hiesige inne, sondern schon seit vielen Jahren die mächtige Tula von Skerdu, eine Thorwalerin, von der es heißt, daß die Schwwestern sie aus schierer Angst – sie soll ebenso grausam wie mächtig sein – Jahr für Jahr aufs Neue zur Festkönigin küren. (Näheres zum Efferdtfest, zu Levthan und Tula finden Sie in dem Heyne DSA-Roman *Die Suche – Die Reise nach Salza, Teil 2*)

Der Berg, auf dem die Hexen ihr Efferdtfest feiern, erhebt sich aus

den Sümpfen im Quellgebiet der Ouve, etwa zwölf Meilen nördlich der Stadt Ouveumas. Schwarzbewaldet und majestätisch ragt er auf, viel höher als die schütter bewachsenen Hügel, die ihn umringen. Selbstverständlich ist es im Ouveumasschen und auch über die Fürstengrenzen hinaus bekannt, welche Bewandnis es mit dem Berg auf sich hat. Dafür haben die jungen Männer und Frauen gesorgt, die jedes Jahr von den Hexen geraubt und mit einem Zauber belegt werden, der sie befähigt, als Musikanten zum Tanz aufzuspielen. Keiner von ihnen jedoch konnte je berichten, wie es auf dem Fest zuging. Alle erzählten übereinstimmend, daß ihnen die Erinnerung an die Entführung und alle weiteren Ereignisse fehle. Sie hätten sich am hellen Vormittag des nächsten Tages auf einer kreisrunden Lichtung hoch oben auf dem Berg wiedergefunden, wo außer Asche und zertretenem Gras nichts auf ein nächtliches Fest hingedeutet hätte, und sich alsbald an den mühsamen Abstieg gemacht.

Die Burschen und Mädchen werden von den Hexen in der Regel mit Naschwerk für ihre unfreiwillige Hilfe belohnt – Dotzen, Brezeln, Zucker- oder Fruchtbrot, Apfelkase und Dickbalken –, das sie beim Erwachen neben ihrem Lager vorfinden. Die Leckereien sind äußerst schmackhaft und keineswegs vergiftet, wie sich Jahr für Jahr nach vorsichtigem Beschnuppern und Beknabbern erweist. So kommt es, daß etliche junge Leute geradezu hoffen (voll Schaudern und Bangen allerdings), auch einmal Opfer einer Entführung zu werden. Sie selbst würden sich gewiß an das Fest erinnern, denken sie. Da aber niemand Einfluß auf die Wahl der Hexen hat – manche trifft es drei Jahre in Folge, andere nie –, machen sich, als Entschädigung sozusagen, im Efferd, wenn das Hexenfest vorüber ist, immer wieder junge Glücksritter auf den Weg zum Hexenberg, in der unsinnigen Hoffnung, auf dem Tanzplatz irgend etwas zu finden, das die Hexen dort zurückgelassen haben, nach Möglichkeit natürlich ein hochzauberkräftiges Artefakt. Zumeist handelt es sich bei diesen jungen Leuten um Bronnjarenkinder, die wenige Pflichten, dafür umso mehr freie Zeit für fragwürdige Questen zur Verfügung haben.

Meisterinformationen:

Auch Ihre Helden sind, wenn man es genau nimmt, Weltenbummler und Müßiggänger. Falls es Ihre Spielrunde im Efferdmond ins Ouveumasschen verschlagen sollte, könnten Sie ihr das Gerücht zuspüren, daß im letzten Jahr auf dem Tanzplatz ein Fläschchen mit hochwirksamem Heiltrank und ein Tiegel Waffenbalsam gefunden worden sein sollen. (Auf so etwas sind Ihre Helden doch immer scharf, nicht wahr?)

Der Berg wurde von den Hexen unter anderem deshalb für ihre Feste ausgewählt, weil er extrem schwer zu erklimmen ist; sie fliegen ihn ja an und müssen nicht klettern. Wege und Pfade gibt es nicht, und an manchen Stellen ist der Wald schier undurchdringlich. An anderen ragen urplötzlich Steilwände auf, die sich ohne Bergsteigerausrüstung nicht überwinden lassen. Raben und Krähen attackieren den Wanderer, und schaurige Eulenrufe jagen ihm Schauer über den Rücken. Lassen Sie die Helden nur in dem Irrglauben, daß es sich bei den Vögeln um Vertrautentiere handelt, die ihre Herrinnen vor ungebetenen Eindringlingen warnen. Wenn die Helden schließlich den Gipfel erreicht haben und sich völlig erschöpft auf Souveniersuche begeben, gönnen Sie ihnen ruhig ein kleines Erfolgserlebnis: So könnten sie zum Beispiel in einem Zweig



ein buntes Bändchen finden, das sich offenbar von einem Tanzkleid gelöst hat und dort verfangen hat; oder sie entdecken in den Resten des Feuers einen schwärzlich verfärbten Zinnlöffel, der alle Speisen, die man mit ihm zu sich nimmt, ein wenig angebrannt schmecken läßt ... Auch eine nette kleine Falle wäre denkbar: So könnte eine Hexe (aus schierer Bosheit oder um ein für alle Mal die Schnüffler fernzuhalten) das Versteck mit dem halbleeren Tiegeltchen – inzwischen unwirksam und ranzig gewordener – Flugsalbe vom Vorjahr dergestalt gesichert haben, daß sich die Baumwurzel vor der Höhle um das Handgelenk dessen schlingt, der nach dem Tiegel greift, und es nicht mehr losläßt. Nun ja, nach einer Weile (und wenn möglich, mit Hilfe eines magiebegabten Gefährten) gibt die Wurzel natürlich nach, hinterläßt aber einen häßlichen juckenden Ausschlag, der erst nach einer Woche abheilt ...

Wie fast überall auf der Welt fürchtet das einfache Volk und auch so manche hochgestellte Persönlichkeit die Hexen. Und die Furcht unterscheidet nicht zwischen guten und bösen. Denn auch die guten brauen im Verborgenen ihre Tränkelein, von denen niemand weiß (noch wissen will), was sie so alles enthalten. Auch die guten können zaubern, halten sich unnatürlich große und kluge Tiere, die auf ein Wort ihrer Herrin hin die gefährlichen Krallen ausfahren oder mit ihren gewaltigen Schnäbeln zuhacken. Und nicht zuletzt haben auch die guten die Fähigkeit zum Fluchen – selbst wenn sie es nicht tun oder nur tun, wenn ihnen ein Unrecht widerfährt, sie *könnten* es. Da niemand das Hexenvolk wirklich versteht, weiß man auch nicht genau,

was sie beleidigt oder ihren Zorn erregt, und so schwebt die Bedrohung, durch ihren Fluch von Warzen entstellt zu werden, die Sprache zu verlieren, zu erblinden oder schlimmeres, immer über einem. Andererseits kann eine Hexe, die einem gewogen ist, sehr von Nutzen sein. Und so wird im Bornland niemand eine Hexe, nur weil sie eine Hexe ist, vor den Bronnjaren, den Stadthüttel oder den Praiospriester zeren.

Auch im Notmärkschen wird einmal im Jahr gefeiert, allerdings nicht im Efferd, wie frühere Chronisten behaupteten, die die beiden Feste verwechselten, sondern im Ingerimm. Dieses Frühlingsfest wird in der Regel ausschließlich von den bornländischen Hexen besucht, was nicht heißen will, daß Schwestern aus fernen Ländern unwillkommen seien. Aber da Notmark den östlichen Punkt der von Menschen bewohnten Welt darstellt, sind solche Gäste naturgemäß rar. Das Fest richtet eine der dort lebenden Hexen aus. In den letzten Jahren war dies stets die wohlhabende Rassia, genannt die Rote, die sich als Gastgeberin versteht, nicht aber als Königin. Der Festplatz wechselt von Jahr zu Jahr – beliebt sind die Ufer einiger Seen in dem ausgedehnten Wald nördlich der Straße von Ouenmas nach Notmark. Bedingt durch die Jahreszeit und das Fernbleiben von Tula sind diese Treffen heiterer und unbeschwerter als das große Efferdfest.

Eigentliche Zirkel, wie in manchen anderen Gegenden üblich, unterhalten die bornischen Hexen nicht (von den Levthansweibchen abgesehen, auf die wir später zu sprechen kommen werden), dazu leben sie zu vereinzelt und eigenbrötlerisch. Aber selbstverständlich kennt jede die andere, und diejenigen, die einander zugetan sind oder ge-





schäftlich miteinander verkehren, besuchen sich regelmäßig. Solche 'Freundinnen' müssen nicht zwangsläufig Seelenverwandte sein – die bornischen Hexen finden weniger über ihre Vertrauten zueinander als über eine ähnliche Lebensweise, ähnliche Interessen und eine ähnliche Art des Broterwerbs. So wird eine 'gute' eine 'böse' zwar respektieren, aber niemals wirklich schätzen, auch wenn beide Tiere derselben Art zu ihren Vertrauten erwählt haben (beziehungsweise von den Tieren erwählt worden sind).

Schlangen als Vertraute sind im Bornland, soweit wir wissen, unbekannt. Eulenvögel hingegen sind in allen Varianten vertreten, von den kleinen Käuzchen über die büschelohrigen Sumpf- und Waldeulen, die zartbeliederten Schleiereulen bis hin zum mächtigen Uhu. Auch Raben erfreuen sich großer Beliebtheit. Die Levthansweibchen tun sich mit Katzen zusammen – was aber nicht heißt, daß sie als einzige diese Tiere zu Vertrauten haben –, und vereinzelt, zumal im Süden, sieht man Hexen mit dem charakteristischen Krötenkörbchen.

Doch nun zu den *Levthansweibchen*, die innerhalb der bornischen Hexenschaft eine Sonderstellung einnehmen. Zum einen leben sie allesamt jenseits des Walsach, zum anderen bilden sie tatsächlich einen Zirkel, zu dem keine andere Schwester Zutritt hat; sie bleiben auch dem Efferdfest fern. Von den Levthansweibchen handelt übrigens das von Neersand bis Dutlindhusen bekannte (und beliebte) Lied 'Levthans Weibchen', auf dessen Wiedergabe wir allerdings aus Gründen der Dezenz verzichten müssen. Dreizehn an der Zahl seien sie, behaupten die Walsach-Flößer, die sie bei ihren wilden Ritualen beobachtet haben wollen, aber da deren angeblichen Beobachtungen stark voneinander abweichen und die Flößer ein schwatzhaftes, der Wahrheit weniger, dafür dem Trunk umso mehr zugetanes Völkchen sind, muß man diese Zahl ebenso in Frage stellen wie die Geschichten von wüsten, brünstigen Tänzen und widernatürlichen Paarungsspielen mit monströsen Kreaturen.

Meisterinformationen:

Die Flößer sind tatsächlich dem Trunk sehr zugetan und ihre Berichte ein wildes Gemenge aus tatsächlichen Beobachtungen, Phantasiegespinnsten und vom Schnapsrausch erzeugten Halluzinationen. Helden, die sich bei ihnen (oder den Walsachanrainern zwischen Okra und Walserwacht) nach den Levthansweibchen erkundigen, werden immer wieder ähnliche Geschichten zu hören bekommen: von wilden Frauen, die nackt im Wald lebten, sich niemals die Haare kämmten, aber dennoch ungeheuer schön und vor allem hitzig seien, die sich an versteckten Orten trafen, um dort mit riesigen Katzentieren, mit Schafs- und Ziegenböcken und anderen, unaussprechlichen Kreaturen so lange ums Feuer zu tanzen, bis alle in Brünstigkeit entflammt wären und sich wüst durcheinander paarten, die aber auch sehr böse und rachsüchtig seien und über große magische Fähigkeiten verfügten, so daß ein unvorsichtiger Beobachter, den sie entdeckten, leicht als Fliegenpilz, Grottenmolch oder Sumpfratte enden könne, falls sie ihn nicht auf der Stelle durch die bloße Kraft ihrer Blicke töteten. Solche Gerüchte dürften die Neugier der meisten Heldengruppen wecken. Wie Sie schon gemerkt haben werden, lieber Meister, vermengen die Flößer Geschichten über die Levthansweibchen und solche über die Levschije und Vilay. Das ist auch nicht verwunderlich, denn mitunter suchen die Levthansweibchen die Levschije auf, um sie zu verführen, und bei solchen Anlässen mag es schon vorgekommen sein, daß sie zuvor mit den brünstigen widderköpfigen Levthansgeschöpfen ums Feuer getanzt sind.

Die Flößer haben falsch gezählt: Es gibt elf Levthansweibchen. Sie leben einzeln in den waldreichen Bergen östlich des Walsach zwischen Otra und Walserwacht. Aber auch wenn sie nicht zusammen wohnen, so stehen sie doch in ständigem Gedankenaustausch oder übermitteln sich Botschaften mit Hilfe ihrer Vertrauten – großen weiblichen Katzentieren (mit denen sie sich schon deshalb nicht paaren, weil es anatomisch unmöglich ist. Aber die Katze, die so oft in Hitze fällt, die bei der Paarung faucht und kratzt und heisere, durchdringende Schreie ausstößt, gilt ihnen als besonders brünstig und seelenverwandt). Ihre Hütten, im Umkreis von etwa drei- bis vier Meilen um die Hursachquelle gelegen, sind so angeordnet, daß sie eine magische Figur ergeben. Der Knotenpunkt der Kraftlinien, die zwischen den Hütten verlaufen, fällt genau mit der Hursachquelle zusammen. Die komplizierte Anordnung der Behausungen ist auch der Grund, warum die Levthansweibchen keine Schwestern in den Zirkel aufnehmen: Dann müßten sie ihre Hütten einreißen und an völlig anderer Stelle neu errichten. Wenn eine von ihnen stirbt – freiwillig hat noch keine den Zirkel verlassen –, sind sie gezwungen, ein neues Mitglied zu werben.

Bei Neumond kommen die Levthansweibchen an der Hursachquelle zusammen. Dann tauschen sie Erfahrungen aus, kochen die Salbe, die sie für das Ritual benötigen, salben sich und beginnen schließlich den Beschwörungstanz, mit dem sie Levthan herbeilocken.

Alle Hexen wissen, daß, wenn Levthan einer von ihnen 'die Ehre erweist', diese an Macht dazugewinnt. Und obwohl sie ein hitziges Volk sind, mischt sich in den Wunsch, von Levthan erwählt zu werden, immer auch ein Gutteil Berrechnung. Nicht so bei den Levthansweibchen. Diese Hexen lieben Levthan aus schierer Brünstigkeit – auf Machtzuwachs kommt es ihnen nicht an. Aber sie verstehen sich auch nicht als Levthan-Geweihte, vielleicht wissen sie nicht einmal, daß in Fasar eine Kultstätte des Halbgottes steht. Ziel ihres Zirkels ist es, Satuaris und Levthan miteinander zu versöhnen. Und so lassen sie, als Opfer an Satuaris, die von Levthan empfangene Macht, in die Natur zurückströmen. Daher ist das Gebiet um die Hursachquelle und um die Wohnhütten der Mitglieder von astraler Energie so sehr durchdrungen, daß ein Magier sie fast spürt, ohne einen Odem Arkanum zu wirken. Selbst ein nicht magiebegabter Held mit hoher Intuition erkennt die seltsame Ausdünstung von Erde und Pflanzen.

Nur im Efferdmond kann Levthan seine Gestalt als Mannwidder annehmen. Ansonsten streift er, Satuaris Fluch gemäß, als Widder durch die Lande. Als Widder kommt er auch zu den Levthansweibchen (außer im Efferd). Da seine Liebe in beiden Erscheinungsformen so wild ist, daß sie töten kann, kochen die Levthansweibchen eine Salbe, 'die weich macht' und sie befähigt, die wüste Behandlung durch Levthan zu ertragen. Aber sie erkennen auch, wenn sie sich gesalbt haben, hinter Widder und Mannwidder Levthans göttliche Aura, die sich nicht beschreiben läßt, da Wildheit, Brünstigkeit, Kraft und Macht von Tier und Schimäre in ihr bis ins Unendliche gesteigert ist.

Daß die Levthansweibchen sich niemals kämmen und nackt durch die Wälder streifen, stimmt nicht. Im Gegenteil, sie legen viel Wert auf die Schönheit ihrer aus Fellstücken, Blättern, Ranken, Seidenbändern und den Resten von Samt- und Brokatstoffen gefertigten Gewänder, auf ihren Hals- und Armschmuck aus Samenkapseln und getrockneten Beeren und den Haarschmuck aus Blüten, und verwenden viel Zeit auf deren Fertigung (blühende Blumen finden sich auch im tiefsten Winter rings um die Hursachquelle).



Da auch so brünstige Hexen wie die Levthansweibchen nicht von Liebe allein leben können, tauschen sie ihre Salbe bei Rassia der Roten gegen Lebensmittel, Stoffe, Flugsalbe und Hausrat ein. Niemand außer ihnen kennt das Rezept, aber die Kenntnis wäre auch keinem von Nutzen, da es des Zusammenwirkens ihrer aller Kräfte bedarf, die Salbe zu bereiten. Trotzdem muß jede Hexe, die dem Zirkel beizutreten wünscht, bei Satuaria und Levthan schwören, niemandem jemals die Zutaten zu verraten. Die Salbe wirkt übrigens – außer, daß sie 'weich macht' – ähnlich wie Tharf: Wenn man sich selbst und den (oder die) Geliebte(n) vor der Vereinigung mit der Salbe bestreicht, empfindet man den eigenen Körper und den des Partners als vollkommen schön und erlebt den Liebesakt um vieles intensiver.

Alle Levthansweibchen sind schön und jung – vermutlich Gaben Levthans. Als hochstufige Hexen beherrschen sie sämtliche Hexenflüche, verwenden sie aber nur, um sich selbst zu schützen. Ungebetene Gäste, die das Levthansritual belauschen wollen, verscheuchen sie entweder mit wildem Gestikulieren und schrillum Geschrei oder schlagen sie für die Dauer der Nacht mit Blindheit. Das Effërdfest besuchen sie deshalb nicht, weil sie sich nur Levthan unterordnen, niemals aber einem anderen Menschen. Zum Ingerimfest in Notmark hingegen reisen sie gelegentlich.

Szenariovorschläge:

—Die Helden erhalten von einer Neersander Magierin den Auf-

trag, einen Tiegel Levthanssalbe zu stehlen; die Auftraggeberin will die Salbe analysieren und danach mit der Kopie groß ins Geschäft einsteigen. In der Gruppe sollte sich eine hübsche Frau befinden (Gauklerin, Händlerin, Nivesin, Sharisad, Streunerin, Hexe). Diese wird, wenn die Helden das Ritual belauschen, von Levthan entdeckt und in den Kreis gelockt. Die Erlebnisse der Nacht sollten einen so nachhaltigen Eindruck bei ihr hinterlassen, daß sie ihre Gefährten von der Sinnlosigkeit des Auftrags überzeugt.

—Ein Levthansweibchen ist von einem Jäger erschossen worden (dieser steht für die nächsten dreihundert Jahre als verkrüppelte Eiche am Rand der Lichtung bei der Hursachquelle, doch das muß die Helden nicht interessieren), und nun suchen die Schwestern ein neues Mitglied für ihren Zirkel. In drei Wochen wird das Effërdfest stattfinden – an sich eine gute Gelegenheit, dieses Mitglied anzuwerben, aber aus oben genannten Gründen verbietet sich für die Schwestern die Teilnahme. Also werben sie die Helden an, statt ihrer das Fest zu besuchen und das neue Levthansweibchen zu finden. Eine Teilnahme am Hexenfest ist – ausnahmsweise – auch Nicht-Hexen möglich, wenn sie als Gast einer Schwester kommen (am Ende des Festes werden solche Gäste, genau wie die Musikanten, mit einem Vergessenszauber belegt). Die Helden müssen sich also zuvor bei einer Hexe einschmeicheln und ihr Anliegen plausibel vortragen. Diese Hexe zu finden, ihr Vertrauen zu gewinnen, die Flugvorbereitungen, der Flug und schließlich das Fest selbst stellen das eigentliche Abenteuer dar.



Anhang 3: Persönlichkeiten des Bornlands

Die wichtigsten Bronnjaren

Gräfin Thesia Jadvige von Ilmenstein

Gräfin Thesia darf mit ihren 57 Jahren immer noch als eine der schönsten Frauen des Bornlands gelten: Weiß und makellos wie Porzellan schimmert ihre Haut, wilde Locken von der Farbe hellen Goldes ringeln sich auf die Schultern hinab, von langen dunklen Wimpern gesäumt sind die großen graublauen Augen, vollkommen ebenmäßig die feingeschnittenen Züge, und wären die elegant geschwungenen schmalen Brauen nicht oftmals spöttisch gehoben und die Mundwinkel verächtlich herabgezogen, wäre nicht der bisweilen eiskalte Blick, man könnte sich dazu versteigen, in ihrem Anlitz eine puppenhafte Niedlichkeit zu entdecken. An ihrer Gesamterscheinung jedoch würde wohl niemand etwas niedlich finden. Über neun Spann



mißt die Gräfin, und ist sie auch schlank, so erkennt doch der Kundige hinter der Geschmeidigkeit ihrer Bewegungen die gedrosselte Kraft und eine Gewandtheit, wie sie nur Krieger durch jahrelange ständige Übung erwerben.

Gräfin Thesia gilt als ein Liebling der Göttin Rondra; wer sie schon einmal in leichter Rüstung sah, mit Brünne, Helm und Schienen, fühlt sich an das Norburger Standbild der Göttin erinnert (für das sie möglicherweise in jungen Jahren Modell stand). Doch beruht die Vermutung, daß Gräfin Thesia von der Göttin ausgezeichnet sei, natürlich nicht auf dieser Ähnlichkeit. Wie viele Gegner sie im Zweikampf zu Boron schickte, weiß sie nicht mehr. Und auch ihre Turniersiege hat sie nicht gezählt, doch dürfte die Zahl neun eher zu niedrig angesetzt sein. In den letzten Jahren sah man die Gräfin allerdings immer seltener auf solchen Veranstaltungen. Turniere, die allermeisten jedenfalls, seien etwas für junge Wichtigtuer, meint sie, und man schlage den Feind nicht dadurch, daß man ihm die Ehrenurkunde oder den Siegerpokal unter die Nase halte.

Thesia ist nicht nur mit dem Schwert eine Meisterin, auch den Säbel versteht sie ausgezeichnet zu führen. Sie reitet ihren Falbhengst mit der Gewandtheit eines Wüstenkriegers, und mit dem Langbogen übertrifft sie so manchen Elf. Die enge Freundschaft zu den Kurkumer Amazonen, speziell zu deren verstorbener Königin Yppolita, zeigt sich unter anderem darin, daß diese ihre Tochter nach der Gräfin nannte: Thesia Gilia.

Thesia von Ilmenstein ist die ältere der beiden Töchter Ilmin von Ilmensteins und einer Hexe, deren Name in keiner Chronik verzeichnet ist. Nach dem frühen Tod des Vaters lebten die Mädchen – Thesia und ihre um ein Jahr jüngere Schwester Zelda – bei der Mutter

im Wald. Als auch diese starb, holte sie der Herr über Ilmenstein, Ilmins jüngerer Bruder Boromjew, zu sich aufs Schloß, wo sie gemeinsam erzogen wurden, bis Zelda in der Nacht vor ihrem dreizehnten Geburtstag Schloß Ilmenstein für immer den Rücken kehrte (näheres zur Familiengeschichte der Ilmensteins finden Sie bei der Beschreibung Zeldas). Daß Gräfin Thesas nicht welkende, atemberaubende Schönheit auf ihr hexisches Erbe zurückgeht, bezweifelt niemand in Sewerien, weder Bronnjaren noch Bauern, aber sowohl diese wie jene würden es niemals wagen, eine solche Behauptung laut auszusprechen.

Nun, daß die Schönheit der Gräfin von den Jahren unberührt bleibt, beruht gewiß auf Magie. Die Schönheit selbst hat jedoch nicht nur die Hexenmutter beige-steuert – die von Ilmensteins waren schon immer ein auffallend stattliches und prächtiges Geschlecht. Thesas Oheim Boromjew zum Beispiel soll seiner Nichte kaum nachgestanden haben, was den edlen Wuchs und das Ebenmaß der Züge betrifft. Daß er seine Erbin zur Kriegerin ausbilden ließ, entsprach guter Bronnjarentradition, daß er sie auch, kaum fünfzehn Jahre alt, zu seiner Geliebten machte und sie solch dunkle Seiten der Liebe lehrte, daß sie kaum mehr rahjagefällig genannt werden können (zumal der Göttin jeglicher Zwang zuwider ist, und Boromjew *zwang* die junge Thesia zum Lernen), ist wiederum etwas, worüber nur gemunkelt wird und wofür es keine Beweise gibt. Doch daß Thesia in Haßliebe an ihn gekettet war, ist kein Gerücht, und daß es ihr fast das Herz brach, als sein 'Freitod' sie daran hinderte, ihn eigenhändig niederzustoßen, ebenfalls nicht.

(Wer interessiert, wie schön Graf Boromjew war, sollte sich Zutritt zum Dachboden von Schloß Ilmenstein verschaffen. Dort steht, gut verhüllt, ein Bildnis des Grafen. Doch seien die Neugierigen gewarnt: Zwei Hofdamen, die das Portrait betrachteten – von der Gräfin aufs Dringlichste gewarnt und gegen deren Willen –, fielen in eine ebenso leidenschaftliche wie – naturgemäß – unerfüllte Liebe zu dem Verstorbenen, daß sie den Tod im Wasser suchten.)

Hatte Thesia in früheren Zeiten mehr Feinde als Freunde unter den bornischen Adligen – den einen galt sie als zu grausam, den anderen als zu exzentrisch und verschwenderisch, und wiederum andere hielten sie, je nach Standpunkt, entweder für eine Reaktionärin oder eine Rebellin –, so ist ihr Ansehen in den letzten Jahren beständig gestiegen. Dabei ist den wenigsten bekannt, daß sie in der Ogerschlacht bei den Trollzacken ein gutes Dutzend der Ungeheuer erschlug, bevor sie selbst von ihren schweren Wunden und dem hohen Blutverlust niedergestreckt wurde. Und auch von den Scharmützeln, die sie – mitunter ganz allein – immer wieder mit den Schwarzpelzen austrägt, die von Norden oder Nordwesten her ins Bornland eindringen, macht sie wenig Aufhebens. "Das Land vom Ork freizuhalten, ist schließlich meine Aufgabe als Bronnjarin", erwidert sie, darauf angesprochen, mit einem Schulterzucken. Seit sie den vernichtenden Schlag gegen den Verräter Uriel führte, wird sie in ihrer Heimat wie eine göttinnengleiche Lichtgestalt verehrt. Darum nimmt es nicht Wunder, daß ihr, während sie selbst noch schwer verwundet auf der Löwenburg darniederlag, von der eilig einberufenen, außerordentlichen Adelsversammlung die Marschallskrone einstimmig angetra-



gen wurde (ein Amt übrigens, für das sie in der Vergangenheit zweimal vergebens kandidierte).

Gräfin Thesias Schlagfertigkeit, ihr beißender Witz und ihre Scharfzüngigkeit werden in Kreisen der Gesellschaft ebenso gerühmt wie gefürchtet. Nur Menschen, die ihr wirklich nahestehen – ihre Freundin Mirhiban von Pervin, Ugo von Eschenfurt und Arvid von Geestwindskoje – wissen, daß ihre Nonchalance und ihr gelegentlicher Übermut nicht unbedingt Ausdruck schierer Lebensfreude sind. Im Gegenteil – Thesia ist in den langen Jahren, die sie das Treiben der Menschen und Götter beobachtete, zynisch geworden, und so findet sie wahre Beglückung nur noch im dem kurzen Vergessen, das der Rausch der Leidenschaft spendet.

Thesias Werte:

MU 16	KL 14	IN 14	CH 18	FF 12	GE 18	KK 16
AG 2	HA 3	RA 3	TA 2	GG 3	NG 4	JZ 4
ST 19	MR 12	LE 107	AE –	AT/PA 18/18 (Schwert)		

Haarfarbe: hellblond **Augenfarbe:** blaugrau

Größe: 91F. **Geb.:** 964 BF

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 14, Reiten 14, Selbstbeherrschung 15, Zechen 14, Betören 13, Gassenwissen 12, Menschenkenntnis 14, Orientierung 14, Kriegskunst 15, Rechtskunde 13, Fahrzeug Lenken 14, Singen 12, Gefahreninstinkt 14, Glücksspiel 12, Sinnenschärfe 13

Alderich von Notmark

Bei Alderich von Notmark handelt es sich, neben dem Bastard Rabe-scha Gumblew, ehemem Burgweibelin auf Feste Grauzahn, und Tjeika von Jatleskenau-Notmark, der früheren Adelsmarschallin, um den dritten und und jüngsten Sproß aus dem Hause Notmark.

Sein Vater, der verruchte und gefürchtete Graf Uriel, hatte zu Lebzeiten nicht nur seine eigene Töchter

entführt, um selbst des Amt des Adelsmarschalls zu erlangen, sondern vor wenigen Götterläufen erst – im Pakt mit dem Dämonenmeister – Söldlingsvolk um sich geschart, um Herr in Sewerien zu werden. Er hatte Bjaldorn bestürmt und sein gottloses Regiment weit ausgedehnt, war in blutigen Beutezügen gen Tobrien gezogen und hatte schließlich – die Götter mögen's so gefügt haben! – bei der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden den verdienten Tod gefunden.

Alderich von Notmark war im Alter von 16 Götterläufen dem Elternhaus entflohen, wo er, ob seiner schwächlichen Statur und seiner schüchternen Art, der väterlichen Hämte als Zielscheibe gedient hatte.

Von seiner Schwester, der neugekrönten Adelsmarschallin, wurde er in die gehobenen Kreise der Stadt Festum eingeführt. Graf Uriel von Notmark soll mit offen zur Schau getragener Erleichterung auf

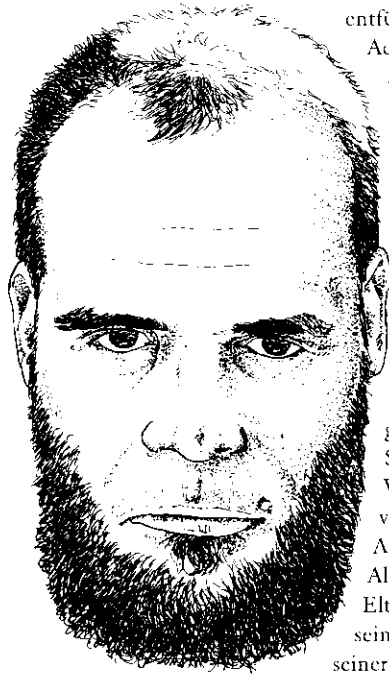
die Nachricht reagiert haben, sein mißratener Sohn habe das Weite gesucht, und den Verschollenen bis zu seinem Tod mit keinem Wort mehr erwähnt haben.

Für Alderich jedoch begann in Festum ein neues Leben. Er ließ die unzähligen Warzen und Pusteln, die, als väterliches Erbe, sein Gesicht verunzierten, von kundiger Hand entfernen, nahm so viele Fechtstunden, wie es brauchte, um jedem Ehrenhändel gewachsen zu sein, und war es schon bald gewohnt, als Bruder der Marschallin hofiert zu werden. An die Stelle von Schüchternheit traten Arroganz, Selbstgefälligkeit und der Hang zum Müßiggang. Vom elterlichen Bronnjarenhaus in das Intrigenspiel Festums gestürzt, sollte Alderichs Charakter nie Gelegenheit zur Festigung erfahren, und da ihn überdies in Fragen der Moral eine gewisse Trägheit lähmte, ist der am bislang klarsten ausgeprägte Wesenszug, den er in all den Jahren entwickelte, die geradezu abgöttische Verehrung für seine Schwester geblieben. Selbst als jene sich entschloß, zurück nach Notmark zu ziehen und dem Vater beim Streitzug im Namen des Bösen zur Seite zu stehen, hielt sich Alderich als einer der wenigen in Festums Elite mit dem Tadel zurück – und die jüngsten Entwicklungen zeigten ihm, wie recht er damit behalten hatte. Nachdem Tjeika sich erneut mit dem Vater überworfen und die Stadt Neersand gegen die Schwarzen Truppen verteidigt hatte, war sie, zumindest in den Augen der Festenländer, rehabilitiert, und seitdem liebt sie nichts mehr, als an der Seite ihres Bruders familiäre Eintracht zur Schau zu stellen – schließlich gilt es manch üble Scharte auszuwetzen, was den Ruf des Hauses Notmark betrifft ...

Entsprechend einvernehmlich ging der Handel vonstatten, den Tjeika, kaum, daß sie sich in Neersand niedergelassen hatte, mit ihrem Bruder schloß und der dazu führte, daß der Grafensohn im Alter von 25 Jahren nach Notmark zurückkehrte. Zwar gab es trotz Uriels Schandtaten niemanden, der seinen Nachkommen die Erbensprüche streitig machen konnte – das Geschlecht derer von Notmark hält viel darauf, das älteste in Sewerien zu sein und *eigentlich* noch vor den Fürsten von Ouvenstam und den Grafen von Ilmenstein, Gorschnitz oder Norburg stehen zu müssen –, doch hätte die Regentschaft nun auf Tjeika, die Ältere, übergehen müssen. Daß diese, die Verräterin, jedoch in der sewerischen Heimat weniger gnädig aufgenommen worden wäre als im Festenland, stand außer Frage ... So kamen die Geschwister überein, daß das Erbrecht an Alderich verkauft werden solle. Seither ist Graf Uriels Sohn Herr auf Burg Grauzahn und über die Ländereien Notmarks und preßt die Leibeigenen, so gut er nur kann, denn natürlich möchte er die mit der Schwester vereinbarte Summe so rasch wie möglich zurückgezahlt haben, ohne dabei willens zu sein, einen bescheidenen Lebenswandel in Kauf zu nehmen.

Auch wenn Alderich bei weitem nicht die Gerissenheit und den Ehrgeiz seines Vaters geerbt hat, so besitzt er doch eine gehörige Portion Bauernschläue und vor allem die Skrupellosigkeit, die ihm seine Stellung auch für die Zukunft sichern werden. Ebenso hat er die Freßgier und die allgemeine Maßlosigkeit in allen Dingen mit seinem Vater gemein, und so hat es wohl die Ironie des Schicksals gefügt, daß Graf Uriel in seinem Sohn einen würdigeren Nachfolger fand, als er es sich je hätte träumen lassen.

Dabei hatten die Notmärker, als die Nachricht von der Rückkehr des Grafensohns eintraf, ein letztes Mal neue Hoffnung geschöpft. Allzu gut erinnerte man sich noch an die Schikanen, die der Junge hatte erdulden müssen, und auch diejenigen der Leibeigenen, denen die Qual des Grafensohnes zu Zeiten unverholene Genugtuung bereite-te, hatten sich in Zwischenzeit längst eines Besseren besonnen und den Prinzen nachträglich in ihr Herz geschlossen. Daß es ihm auch





danach, im fernen Festum, nicht gut ergangen war, weitab von Land und Seelen, darüber war man sich in Notmark einig, und wenn er nun zurückkehrte, um den heimatlichen Thron zu besteigen, würde er sich beim Anblick des Elends, das hier herrschte, an sein eigenes Leid erinnert fühlen und bei seiner Regentschaft Milde und Nachsicht walten lassen.

Das hatten die Notmärker geglaubt. Wie hart kam es sie da an, daß nun all ihre Erwartungen enttäuscht wurden! Fortan wagte niemand mehr darauf zu hoffen, daß das Schicksal der Grafschaft sich eines Tages zum Besseren wenden würde, und dumpfe Resignation machte sich in den Herzen breit, den letzten Keim der Zuversicht erstickend. Andere, verschlagenere Notmärker freilich hatten gehofft, man könne mit dem neuen Grafen ein feines Spielchen treiben und so manchen Batzen aus dunklen Geschäften holen, doch auch diese mußten bald einsehen, daß sie sich getäuscht hatten: Noch immer wird das Land von einer willensstarken Faust gepackt, ja, vielleicht sogar von einer noch unberechenbareren Kraft gelenkt als früher. So mancher mußte seinen Leichtsinn bislang mit dem Leben büßen und ziert nun einen weiteren Ast im Galgenwald vor Grauzahns Toren. Man raunt sich zu, der Graf selbst habe mit einer perfiden Freude so manch armen Tropf zum Galgen hin geführt ...

Doch nicht nur das einfache Volk bekam die Skrupellosigkeit des neuen Grafes zu spüren, auch gegen sein eigen Fleisch und Blut ging Graf Alderich, zum Entsetzen aller, mit erbarmungsloser Brutalität vor. Eines Tages nämlich tauchte Rabescha Gumblew, die seit der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden verschollene Burgweibelin, auf der Feste Grauzahn auf, verschaffte sich Zutritt zu den Grafengemächern und marschierte geradewegs in den Speisesaal, wo, beim Praios-tagsmahl, der junge Graf zu Tische saß. Obschon aus ihrem aufgedunsenen, flächigen Gesicht schäumende Wut, ja, Haß sprach, hatte keiner der notmärkischen Wachen es gewagt, sich der ehemaligen Vorgesetzten in den Weg zu stellen. Nur ein Knappe, den Graf Alderich aus Festum mitgebracht hatte, war beherzt an sie herangetreten und nach den ersten heiseren Worten von einer Ohrfeige zu Boden gestreckt worden.

Vor dem Grafen angelangt, forderte Rabescha mit vor Wut zitternder Stimme Genugtuung für alle Schmach, die ihr von dem Hause Notmark widerfahren sei, und riß mit wildem Schnauben ihr Schwert aus der Scheide. Doch anstatt sich zur Wehr zu setzen, maß der Graf die vor ihm Stehende mit erstauntem Blick und sprach nach langem Schweigen, mit ungewöhnlich sanfter Stimme: „Schmach ...? Nun, das wäre mir neu, doch es dauert mich schon jetzt, dich leiden zu sehen, Schwesterchen. Sag an, was ist Dir Schlimmes widerfahren in der Ferne?“

Die Weibelin Ruplew starrte ihr Gegenüber fassungslos an, ganz offenkundig bereitete es ihr größte Schwierigkeiten, den Sinn des Gehörten zu begreifen. Doch endlich erhebt sie, wie von einem Fieberkrampf geschüttelt. Dann ließ sie langsam, wie im Traum, den wässrigen Blick fest auf ihren Bruder geheftet, die Waffe sinken und begann stockend zu erzählen – böse Geschichten, in denen des Vaters unheimlicher Berater Mengbillar eine Rolle spielte, doch auch Graf Uriel selbst, Tjeika und ein Mann namens Ter Sappen.

“Schau, Schau ... Ja, du hast wahrlich viel Schlimmes durchgemacht, armes Schwesterlein“, hörte Rabescha ihren Bruder sagen, als sie geendet hatte, und er trat langsam zu ihr hin, die mit bleichem Gesicht zu Boden starrte. “Da kann man es wohl verstehen, wenn dir das Leben keine Freude mehr macht – und ich glaube sogar zu wissen, wie ich dir helfen kann“, setzte er seine Rede fort – und bevor die Weibelin Gelegenheit hatte, sich über die plötzliche Schärfe in seiner

Stimme zu wundern, traf sie der Streitkolben, den Graf Alderich von seinem Vater geerbt hatte, auf dem Scheitel und ließ ihren Schädel zerplatzen wie eine reife Zecke.

“Sieh Er zu, daß man mir dieses Gekröse vom Hals schafft ... Glaubst wohl, es kann sich von meinem Gold einen faulen Lenz machen ...“, wies Alderich von Notmark knurrend seine Leute an, und während man den schweren Körper hinausschleifte und sich mit Eimern voll kaltem Wasser an die Arbeit machte, ließ sich der Graf erneut vor seinem Teller nieder, um alles, was darauf lag, mit kalter Soße zu überfluten und in dicken Brocken in sich hineinzuschlingen.

So sollte das Unrecht, das Rabescha Gumblew zu Lebzeit widerfahren war, auf ewig ungesühnt bleiben, und als die Vorfälle auf Burg Grauzahn die Runde machten, schlug manch braver Notmärker das Praioszeichen ...

Gräfin Tjeika von Notmark

Tjeika von Notmark, die einzige legitime Tochter Graf Uriels, führt neben dem Gräfinnentitel noch denjenigen einer Baronesse von Jatleskenau, den sie vom mütterlichen Familienzweig ererbte. Doch wird es, was das Erben betrifft, nicht beim Titel bleiben, denn ihre inzwischen fast achtzigjährige Muhme, Itta von Jatleskenau, setzte Tjeika schon vor Jahren zur Alleinerbin ein. Und wenn in nicht allzuferner Zukunft – so lautet zumindest die Prognose des jatleskenauschen Hofmedicus – Baronin Itta vor Herrn Boron treten wird, darf sich die ehemalige Adelsmarschallin zu den reichsten Frauen des Bornlands zählen (denn auch die überaus üppige Mitgift, die ihr verschollener Gatte in die Ehe einbrachte, ist inzwischen in ihren alleinigen Besitz übergegangen).

Wie fast alle Bronnjarenspröbblinge erhielt auch Tjeika von Notmark eine kriegerische Ausbildung, jedoch nicht in Festum oder Neersand, sondern in Notmark, auf der Feste Grauzahn, wo, wann immer möglich, ihr Vater selbst den Unterricht übernahm. Ein geduldiger Lehrer war Graf Uriel gewiß nicht, im Gegenteil: Genauso brutal und despotisch, wie er seine Grafschaft regierte, brachte er seiner Tochter den Umgang mit Schwert, Säbel und Streitkolben bei. Nun, wenn Tjeika auch allen Grund hatte, ihren Vater zu hassen, so lernte sie ihre Lektion doch so gut, daß sie schon mit zwanzig Jahren die Flußsöldner von Walserwacht zu befähigen imstande war (Graf Uriel hätte ihr ohne die nötige Qualifikation nicht einen so verantwortungsvollen Posten übertragen).

Während ihrer Dienstzeit in Walserwacht wurde die Ehe mit dem reichen Festumer Kaufmannssohn Stane ter Sieveling arrangiert (Notmark war an den ter Sievelingschen Batzen gelegen, den ter Sievelings am Zuwachs gesellschaftlichen Ansehens). Wie weit die Brautleute in das Arrangement eingeweiht waren und ob sie es billigten, weiß man nicht. Heute drängt sich der Verdacht auf, daß es sich bei Tjeikas Zerwürfnis mit dem Vater und der Flucht der Verlobten nach Jatleskenau um ein abgekartetes Spiel handelte. So gesehen erscheinen auch Baronesse Tjeikas Entschluß, bei der Wahl zum Adelsmarschall im Jahre 1012 BF gegen ihren Vater zu kandidieren, und die auf ihren Sieg folgende Entführung und Verschleppung nach Grauzahn in einem anderen Licht.

Tjeika nutzte ihre Amtszeit gut. Die jugendfrische, schlanke, blonde Frau mit dem einnehmenden Wesen erfreute sich bald nicht nur in Adelskreisen großer Beliebtheit. Auch der Festumer Geldadel lobte die Verbesserung der Beziehungen zwischen Adel und Bürgertum, und dem einfachen Volk erschien sie – aufgrund der Legenden, die sich bald um ihre unglückliche Jugend, ihre Opposition zum tyranni-



schen Vater und ihre Ehe mit einem 'einfachen Kaufmann' rankten – wie eine anbetungswürdige Heldin (obwohl sich in ihrer insgesamt zehn Jahre währenden Regentschaft als Adelsmarschallin in keiner einzigen Baronie oder Grafschaft etwas am schweren Los der Leibeigenen änderte).

Bei Tjeikas zweiter Kandidatur um die Marschallswürde wurde erstmal Kritik laut. Sie habe Stimmen gekauft und die Redaktion der 'Festumer Flagge' bestochen, um die Wahl in ihrem Sinne zu beeinflussen, munkelte man. Doch ließ sich Tjeika nichts nachweisen, und wieder gewann sie die Wahl. Danach wurde es still um die Notmärkerin. Erst beim blutrünstigen Heerzug Graf Uriels gegen die Bronnjaren trat sie wieder in Erscheinung, diesmal jedoch nicht als seine erbitterte Gegnerin, sondern als willfähige Helferin. Kein Mal trat sie dazwischen, wenn Uriels marodierende Haufen einem armen Bäuerlein den Schlund aufschlitzten – und dennoch fiel sie schließlich bei Uriel in Ungnade. Doch das war letztlich ihre Chance. Es gelang ihr, sich nach Neersand durchzuschlagen, und dort leitete sie, an der Spitze ihrer Marschallsgardisten, die Verteidigung der Stadt gegen die Notmärker. Ihr Mut und ihr Erfolg bei der Abwehr der Belagerer brachten ihr den Beinamen 'Retterin von Neersand' ein.

Da Tjeika von Notmark einerseits ein so hohes Ansehen bei den Neersander Soldaten und den Bürgern der Stadt erlangt hatte, da sie andererseits fürchten mußte, daß ihre Schandtaten während des Bürgerkriegs in Sewerien noch nicht vergessen seien, erschien es ihr wenig opportunt, in ihre Heimat zurückzukehren. So 'verkaufte' sie den Grafenthron an ihren jüngeren Bruder Alderich und blieb in Neersand. Geschickt verstand sie es, die einflußreichen Persönlichkeiten der Stadt auf ihre Seite zu ziehen, und bald stand sie – neben den Marschallsgardisten – einer Neersander Bürgerwehr vor, einer Truppe, über die sie ganz nach eigenem Gutdünken verfügen kann. Noch bevor Uriel in seinen Untergang auf den Vallusanischen Weiden zog, hatte sie bereits ein Beistandsversprechen nach Festum entsandt, eine Botschaft, die in der Hauptstadt wohlgefällig aufgenommen wurde. In Neersand wie in Festum gilt es als wenig ratsam, die Untaten der Gräfin zu erwähnen, denn man sagt sich, daß mit der umtriebigen Frau bald wieder zu rechnen ist.

Die zehn Jahre Marschallswürde haben aus dem geschmeidigen jungen Mädchen von einst eine matronenhafte Erscheinung gemacht, doch sind ihre schwellenden Formen nicht ohne Reiz. Und ihr weiß-blondes Haar – die Gräfin trägt es inzwischen gern zur Krone aufgesteckt – schimmert wie eh und je. Tjeika von Notmark und Jatleskenau wird demnächst – dann nämlich, wenn sie ihren verschollenen Gatten Stane für tot hat erklären lassen und sobald sie ihre Muhme Itta beerben kann – eine der begehrtesten Partien des Bornlands sein.

Tjeikas Werte:

MU 15	KL 14	IN 13	CH 12	FF 12	GE 11	KK 13
AG 3	HA 3	RA 3	TA 4	GG 5	NG 2	JZ 5
ST 9	MR 6	LE 61	AE –	AT/PA 15/14 (Säbel)		

Haarfarbe: weißblond

Augenfarbe: grau

Größe: 85F

Geb.: 17. Tra. 990 BF

Herausragende Talente: Betören 13, Etikette 14, Lügen 13, Geschichtswissen 12, Rechtskunde 11

Ugo Damian Baron von Eschenfurt

Rote Pausbacken, ein adrett gestutzter Schnurrbart und ein allgegenwärtiges freundliches Lächeln – so kennt man den Baron von Eschenfurt, oder vielmehr: So kannte man ihn. Denn die Erlebnisse im

Kriegszug gegen Borbarads Schergen sind an Baron Ugo nicht spurlos vorübergegangen. Einem genauen Beobachter wird nicht entgehen, daß der 'Mann des Ausgleichs', 'der fröhliche Trinker', oder wie immer er von seinen Freunden genannt wird, in letzter Zeit selbst in fröhlicher Runde bisweilen mit den Gedanken in weiter Ferne zu weilen scheint, und dem Lächeln, das er aufsetzt, sobald er in die Wirklichkeit zurückfindet, haftet etwas Gezwungenes an. Zwar ist der großgewachsene, stattliche Mittvierziger noch immer ungebeugt und trinkfest wie eh und je, aber das vor dem Bürgerkrieg noch von keinem weißen Faden durchzogene dunkelbraune Haar ist inzwischen zur Hälfte ergraut.

Wie fast alle Bronnjaren hat auch Baron Ugo das Kriegerhandwerk erlernt, und er versteht sich immer noch vorzüglich darauf. Menschen, die ihn nur als überaus talentierten 'Sturztrinker' kennen, neigen dazu, ihn zu unterschätzen. Aber wie jeder trinkende Krieger, der am Leben hängt, kann auch der Baron mit einem Schlag stocknüchtern sein, wenn es die Situation erfordert. Diese Erfahrung – es war seine letzte – mußte auch Ugo ter Sappen in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden machen.

Seine Ausbildung erhielt Ugo von Eschenfurt an der Festumer Kavaliersakademie, ungewöhnlich für einen Bronnjarensproß, „aber ein rechter Segen“, wie er meint, „denn in Festum hab' ich zum ersten Mal gelernt, über den Tellerrand zu schauen.“ Im Anschluß an die Schulzeit, in der er neben fechten und reiten – beides Fächer, die er mit Auszeichnung abschloß – auch das Zechen lernte, bereiste Baron Ugo drei Jahre lang die Welt. War er schon immer, auch in der heißspornigen Jugend, von eher abwieglerischem und gutmütigem Naturell, so bestärkten ihn die Einblicke in die Sitten und Gebräuche anderer Völker in seiner toleranten Haltung allem Fremden gegenüber, ohne daß er dabei jedoch die eigene Identität als Bronnjar auch nur einen Zoll breit in Frage gestellt hätte. „Khunchom – prächtige Stadt das, aber kochen tun se da auch nur mit Wasser.“ Die längste Zeitspanne verbrachte Eschenfurt im Lieblichen Feld, und dort gewann er wohl den gesellschaftlichen Schliff, der ihn zu einem so charmananten Plauderer und verbindlichen Gesprächspartner machte.

Im Alter von dreiundzwanzig Jahren schloß Ugo von Eschenfurt den Traviabund mit der ein Jahr älteren Freija von Dutlindhusen, einer nicht unvermögenden Kleinadligen. Die Ehe wurde mit drei Kindern gesegnet – Lysminja, Baerow und Ludoveijk –, neunzehn, siebzehn und vierzehn Jahre alt. Aber ebenso seiten wie Baronin Freija trifft man ihre Sprößlinge auf Burg Eschenfurt an, denn Lysminja bereist derzeit die Welt, so wie damals ihr Vater, und die Söhne gehen in Neersand zur Schule (das hat Baronin Freija durchgesetzt). Daß die Ehe unglücklich sei, kann man nicht behaupten – die Eheleute vermeiden weitgehend Situationen, aus denen Trübsinn erwachsen könnte, will sagen: Sie gehen einander aus dem Wege und treffen sich nur, wenn unbedingt erforderlich. Falls Baronin Freija einen Liebhaber hätte, so wäre es Baron Ugo herzlich egal, umgekehrt stößt sich auch die Baronin nicht daran, daß ihr Gemahl hin und wieder etwas tut, bei dem man zuvor 'das Traviabildchen zuhängen muß.'

Ugos Werte:

MU 15	KL 13	IN 14	CH 13	FF 12	GE 14	KK 15
AG 4	HA 4	RA 2	TA 4	GG 5	NG 5	JZ 2
ST 15	MR 6	LE 79	AE –	AT/PA 17/16 (Schwert)		

Haarfarbe: dunkelbraun/grau

Augenfarbe: braun

Größe: 92F

Geb.: 5. Ing. 976 BF

Herausragende Talente: Raufen 14, Reiten 15, Zechen 16, Menschenkenntnis 13, Orientierung 13, Singen 12, Glücksspiel 14



Mirhiban Saba al Kashbah Baronin zu Pervin

Welch ereignisreiches Leben hat diese Frau hinter sich! Geboren wurde Mirhiban Saba al Kashbah in der Oase Keft, als viertes Kind eines reichen novadischen Kaufmanns. Sie erlernte die Künste des Lesens, der Schönschrift und des Zeichnens, wurde auch im Ringkampf und im Umgang mit dem Khunchomer unterwiesen, und daß sie schon im Sattel saß, kaum daß sie sicher auf den Beinen stand, versteht sich von selbst. Und doch, als rastullahgläubiger Novadi war ihr ein Leben als Erst-, Zweit- oder Dritt-
 frau in einem Novadizelt vor-
 gezeichnet (sie selbst wäre lieber Tänzerin geworden, eine Neigung, die sie vor den Eltern verheimlichte, aber ein Bräutigam war schon bestimmt worden, als sie das siebte Lebensjahr noch nicht vollender hatte). Doch es sollte anders kommen: Ihr Vater nämlich brachte sie im Alter von sechzehn Jahren zu einem in der Nähe von Kuslik lebenden Zwerg; als Dank dafür, daß dieser ihm das Leben gerettet hatte, sollte sie dem Zwerg zwei Jahre lang als Magd dienen. Doch der



freundliche Zwerg hielt nichts von solchen Arrangements. Er bestärkte das Mädchen darin, recht fleißig den Umgang mit dem Khunchomer und das Tanzen zu üben (wenn sie ihre häuslichen Pflichten erledigt hatte), und er erzählte ihr von der Welt. Als sie 17 war, alt genug für ein selbständiges Leben, wie er meinte, schickte er sie fort.

Zurück nach Keft, einen unbekannten Mann heiraten, wollte Mirhiban nun nicht mehr. Also zog sie gen Norden. Eine Zeitlang schlug sie sich als Stallmagd durch, dann schloß sie sich als Tänzerin einer Gauklertruppe an. So erreichte sie das Bornland. Dort, auf dem Marktplatz von Torsin – sie unterhielt die Dörfler gerade mit einem Schleiertanz –, erblickte sie zum ersten Mal Gräfin Thesia. Und die Gräfin erblickte sie. Eine leidenschaftliche, obsessive Liebesbeziehung nahm ihren Anfang.

Durch Gräfin Thesia, bei der sie in der ersten Zeit – offiziell – als Schreiberin und Tänzerin in Dienst stand, lernte Mirhiban den Zwölfgötterglauben kennen, aber es dauerte seine Zeit, bis sie ihn annahm (und noch heute trägt der Götterfürst Praios in ihrer Vorstellung Züge ihrer ursprünglichen Gottheit Rastullah).

Aus einer Laune heraus, aber auch, um ihre Geliebte zu erhöhen und auszuzeichnen, übertrug Gräfin Thesia ihr die winzige Baronie Pervin als Lehen. Es entsprach allerdings nicht den Wünschen der Gräfin, daß Baronin Mirhiban, als oberste Bäuerin sozusagen, in dem Nest Pervin versauerte. Also hielt sie die Freundin zum Reisen an. Auf einer dieser Reisen, in Festum, hatte Mirhiban im dortigen Rahjatempel ein Erlebnis – 'es war wie ein Ruf', erzählte sie später –, das sie bewog, sich dieser Göttin völlig hinzugeben. So wurde die Idee geboren, im Garten hinter ihrem Haus einen Rahjatempel zu errichten. Lange sparte Mirhiban für den Tempelbau (was jedoch nicht heißen soll, daß sie völlig auf den Kauf hübscher Kleider und Putz verzichtete). Aber ohne die Spendengelder aus Adelskreisen, wo man von dem

Vorhaben erfahren hatte, und dem Festumer Geldadel hätte die Grundsteinlegung wohl noch jahrelang auf sich warten lassen. So jedoch wurde das Richtfest gefeiert, noch bevor Mirhiban an der Seite Gräfin Thesias in den Krieg gegen Graf Uriel zog. Und in ihrer Abwesenheit wurde der Bau vollendet.

Während der Chronist diese Zeilen schreibt, trägt Baronin Mirhiban ihren Baronstitel nur noch der Form halber. Denn zur Zeit weilt sie im Festumer Rahjatempel, um sich darauf vorzubereiten, die Weihen einer Rahjapriesterin zu erhalten. Wenn sie sich Geweihte ihrer ersten und höchsten Göttin nennen darf, wird sie nach Pervin zurückkehren, um in 'ihrem' Tempel die Gläubigen zu betreuen. Das Lehen fällt dann an Gräfin Thesia zurück.

Mirhiban ist eine schöne Tulamidin mit bräunlich schimmernder Haut – schlank, aber rahjagefällig gerundet. Sie trägt ihr schwarzes Haar gern nach Art der Khunchomer Tänzerinnen zu vielen dünnen Zöpfchen geflochten. Der rätselhafte Blick ihrer feucht glänzenden dunklen Augen hat schon so manchen in tiefe Verwirrung gestürzt.

Mirhibans Werte:

MU 15	KL 13	IN 13	CH 17	FF 12	GE 15	KK 12
AG 3	HA 4	RA 4	TA 4	GG 2	NG 6	JZ 3
ST 13	MR 1	LE 71	AE –	AT/PA 16/15	(Orknase)	

Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: dkl/braun

Größe: 82F Geb.: 11. Rah. 989 BF

Herausragende Talente: Reiten 13, Selbstbeherrschung 14, Tanzen 16, Bekehren 12, Betören 14, Götter und Kulte 13, Lesen/Schreiben 13, Sinnenscharfe 12

Graf Ljasew von Utzbinnen

Graf Ljasew von Utzbinnen-Ouvenmas, der frühere Kanzler von Ouvenmas, Abkömmling eines Seitenzweiges des Hauses Ouvenstam, ist ein Mann von jugendlicher, fast zierlicher Gestalt. Doch etliche graue Strähnen durchziehen seine rotbraunen Locken, rötliche Tränensäcke hängen unter den hellen graublauen Augen und strafen den Anschein von Jungenhaftigkeit Lügen: Ljasew von Utzbinnen hat die Fünfzig weit überschritten.

Wie seine Gewandung aus erlesenstem Tuch und von edelstem Schnitt verrät, hält der Herr von Ouvenmas auf ein gewichtiges Erscheinungsbild – ein Eindruck, der von seinem distinktierten Gebahren noch unterstrichen wird. Auch aus seiner Hofhaltung, die selbst für einen sewerischen Bronnjaren als ungewöhnlich ausschweifend bezeichnet werden darf, spricht ein klarer Hang zur Geltungssucht.

Eine Audienz bei Ljasew wird nur in den seltensten Fällen gewährt werden. In aller Regel muß sich der Bittsteller mit Vertretern des Grafen begnügen, die jedes Insistieren auf dem Wunsch, Hochwohlgebornen persönlich zu sprechen, als Beleidigung auffassen. Wem es dennoch gelingt, Utzbinnens Bekanntschaft zu machen, wird es vielleicht überraschen, welch aufmerksamer, vor Energie sprühender Gesprächspartner sich hinter der Maske aus nobler Blasiertheit verbirgt.

Bis zum Tode der Fürstin Tsaiane war Ljasew von Utzbinnen Kanzler von Stadt und Land Ouvenmas. Nachdem Fürstin Tsaiane bei einem Besuch auf Feste Grauzahn ums Leben kam, hat er nach Ouvenmaser Brauch bis zur Volljährigkeit des schwachköpfigen Prinzen Dunjew in sechs Jahren dessen offizielle Vormundschaft übernommen. Doch es steht zu erwarten, daß er auch danach, als Statthalter des Prinzen von Ouvenstam, weiterregieren wird.

Was seine Gesinnung betrifft, hat der Graf von Utzbinnen-Ouvenmas trotz seiner kurzen Amtszeit eine eindrucksvolle Wandlung zu verzeichnen. Zwar focht er noch bei der Schlacht auf den Vallusanischen



Weiden auf der Seite des Feindes, wußte jedoch nach dem Tode Uriels von Notmark mit einer schockierenden Enthüllung aufzuwarten: Er habe mit eigenen Augen mitanschauen müssen, wie Fürstin Tsaiane von Uriel erschlagen worden sei, und sei am Tag danach von Uriel selbst und seinem unheimlichen Berater Mengbillar beim Leben der prinziplichen Majestät erpreßt worden, dieses Wissen für sich zu behalten und seine Truppen den Notmärkern zur Seite zu stellen.

Nach der Ausrufung Thesias zur Adelsmarschallin war er einer der ersten, die ihr mit glühenden Worten unverbrüchliche Treue schworen und Graf Arvid von Geestwindskoje, dem neuen Landesvogt des Bornlands, untätigst die Gefolgschaft versicherten. Als Zeichen seiner Aufrichtigkeit hatte er ferner Najescha von Geestwindskoje-Ouvenstam, einer entfernten Verwandten des Landesvogts und nach Prinz Dunjews Todes Erbfolgerin des Throns von Ouvenstam, schon jetzt sein Wohlwollen ausgesprochen und ihr tatkräftige, sachkundigste Unterstützung zugesagt, solle sie eines Tages ihr Erbe antreten – Worte, die allgemein mit Wohlgefallen aufgenommen wurden und die letzten Bedenken, Graf Ljasew sei mit der Position als Vormund auf seinen eigenen Vorteil aus, zerstreuten.

Thesia von Ilmenstein fand also – neben schärfstem persönlichem Mißfallen, ja, Verachtung – keinen Grund, den Regenten von Ouvenstam seines Amtes zu entheben, und so mußte man auf der Löwenburg zu Festum zähneknirschend mitanschen, wie der Feind von gestern in neuen Würden heimwärts zog, um sich als rechtmäßigen und geläuterten Herrscher seiner Lande feiern zu lassen.

Natürlich handelt es sich bei dem Grafen von Ouvenstam um einen geschickten Taktierer, der es nach der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden durch eine gewitzte Lüge verstanden hatte, nicht nur sein Leben – denn auf einen Bronnjaren, der mit dem Bethanier gemeinsame Sache gemacht hatte, wartete das Henkersbeil –, sondern auch sein Ansehen zu retten. In Wahrheit war er mitnichten durch die Notmärker erpreßt worden, sondern hatte, nachdem er von Uriels Bluttat wußte, kühlen Kopfes mit den Mördern seiner Fürstin verhandelt und sich sein Stillschweigen teuer bezahlen lassen – nur daß es nun, nachdem der Graf von Notmark tot und Mengbillar verschollen war, niemanden mehr gab, der diesen Handel bezeugen konnte. Auch dafür, daß er die Ouvenmaser Truppen dem von Graf Uriel gegründeten 'Trutzbund des Nordens' zur Seite stellte, hatte Ljasew von Utzbinnen gutes Gold eingestrichen.

Selbst sein Angebot, die Erbfolgerin des Hauses Ouvenstam zu unterstützen, spricht von Kalkül. Denn was von der Festumer Öffentlichkeit als Beweis der Lauterkeit gewertet wurde, stellte ein Wirklichkeit ein unumstößliches Faktum dar, das der Graf von Utzbinnen zwar in Worte gekleidet, mitnichten jedoch herbeigeführt hatte: Nachdem Graf Arvids Vetter, Semkin von Geestwindskoje-Ouvenstam, ein direkter Vetter der Fürstin Tsaiane, im Travia 1020 gefallen war, ging das Erbe von Ouvenstam in die Hände seiner Witwe über. Im Falle des Todes von Prinz Dunjew (der, bedachte man den kränklichen Zustand des Junges, niemanden recht überrascht hätte) wäre es nach Ouvenmaser Brauch ohnehin an seinem Vormund gewesen, die neue Fürstin von Ouvenstam in die Amtsgeschäfte einzuweisen – ob Graf von Utzbinnen nun in flammenden Reden auf diese seine Pflichten verwies oder nicht. Auch steht angesichts der Gerissenheit von Graf Ljasew zu befürchten, daß er sich, träte denn wirklich der Erbschaftsfall ein, mitnichten an die früheren Versprechen gebunden fühlte und statt dessen versuchen würde, selbst nach dem Thron zu greifen. Denn zwischen ihm und der Regentschaft würde nur noch die bislang kinderlose Najescha von Geestwindskoje-Ouvenstam stehen, und der könnte nur allzu leicht ein Unglück zustoßen ...

Graf Wahnfried von Ask

Seine Hochwohlgeboren Wahnfried, vierter Graf von Ask, wurde am 30. Boron 977 BF auf dem gräflichen Familiengut zu Ask geboren. Am 12. Phex 980 BF erblickte dann noch Wahnfrieds Schwester Rahjalieb-Rondirai das Licht Deres. Wie ihr Vater bekannten sich die Kinder zum Rondraglauben; eine Überraschung war es jedoch, als sich Rahjalieb-Rondirai an ihrem 20. Geburtstag dafür entschied, sich zu einer Priesterin der Rondra weihen zu lassen. Im Boron des Jahres 1007 BF verstarb Cordovan, dritter Graf von Ask, und hinterließ seinem Sohn Titel und Güter. Überregional bekannt wurde Graf Wahnfried durch die Gründung des **Ordens der Jagd zu Ask** im Anschluß an die Drachenhatz zu Notmark und als Träger der Drachenschwingen während der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden.

Der Graf von Ask ist meist in Kettenhemd und seiner Bronnjaren-gewandung anzutreffen. An seiner Seite prangt ein Schwert, dessen prachtvoller Besatz es als Schmuckwaffe ausweist und auch seinen Wappenschild führt der Herr von Ask eher aus repräsentativen Gründen denn als Verteidigungsgerät. Im Kampf zieht der Graf den Streitkolben vor, wenngleich er auch prächtig mit dem Schwert umzugehen vermag. Wer ihn einmal mit der Waffe hat streiten sehen, wird die Begeisterung verstehen, die jeden überkommt, angesichts des nahezu perfekten Umgangs mit dem tödlichen Stahl.

Kaum jemand kann sich dem Blick der tiefbraunen Augen entziehen, die wachsam aus einem Gesicht hervorblicken, das vielleicht ein wenig zu kantig ist, um als hübsch durchzugehen, einer gewissen reizvollen Ausstrahlung aber nicht entbehrt, die die meisten Menschen als düster und von seltsamen Geheimnissen geprägt empfinden. Gerade diese Ausstrahlung dunkler Sinnlichkeit ist es aber, die des Herrn von Asks Charisma prägt. Eine ähnliche Aura scheint jedoch die meisten Angehörigen des Asker Geschlechtes zu umgeben und bietet Anlaß zu mancherlei düsterer Spekulation, wurde doch den Vorfahren des Grafen eine unheilige Verbindung zur Herrin der Schwarzfauen Lust nachgesagt ...

Sein Benehmen entbehrt nicht der Freundlichkeit und Wärme, die man von einem verantwortungsvollen Herrn Seweriens erhofft, zeugt aber auch von überlegener Souveränität und läßt den allumfassenden Herrschaftsanspruch durchscheinen, für den der Adel Seweriens bekannt ist – dabei gilt der Asker noch als nachsichtiger Herrscher.

Als die Brautwerbung Wahnfrieds um Gräfin Thesia im Jahre 1010 endgültig gescheitert war, schloß der Bronnjar 1014 BF den Traviabund mit einer Jagddame des von ihm gegründeten Ordens. Obwohl diese ihm 1015 BF eine Erbin schenkte, sollte das Glück nicht lange währen: Anfang 1020 BF verschwand die Gräfin mitsamt ihrer Tochter über Nacht von Burg Ask. Nachdem feststand, daß ihn seine Gattin aus freien Stücken verlassen hatte, ließ der Graf den Bund auflösen – was ihn Gerüchten zufolge nicht geringe 'Spenden' an die Kirche der Travia gekostet haben soll – und entzog ihr außerdem den als Morgengabe überlassenen Weiler Papelbissen. Wieder ungebunden, dürfte er bald erneut als Werber um die holde Weiblichkeit auftreten – eine Kunst, die ihm bekanntermaßen nicht schwerfällt.

Seine noch immer unvermählte Schwester Rahjalieb-Rondirai indessen entwickelt derzeit Ambitionen, dem Asker Haus nunmehr auch die verwaiste Grafschaft Norburg zuzuführen. Die Thronansprüche des minderjährigen Bastards Tsadan von Norburg, an dessen Statt der Vormundschaftsrat um Obersthofmeister Garstenitz regiert, erkennt Rahjalieb-Rondirai nicht an. Vielmehr sieht alles danach aus, als plante sie mit Hilfe der Rondrageweihenschaft die Errichtung einer theokratischen Führung, deren Einfluß sicher auch das Leben der Freien Stadt bestimmen würde.



Tsadan von Norburg

Der junge Bastard des vormaligen Herrn von Norburg zählt trotz seiner gemischtblütigen Abstammung und dem zarten Alter zu den bekanntesten Adligen des Bornlandes – freilich weniger durch eigenes Zutun als vor allem, weil seine Rolle als Marionette des alten Hofstaates ihm traurige Berühmtheit und manchen Gegner verschaffte. Dabei hat der 'Bastardprinz' durchaus die Anlagen, ein guter und gerechter Herrscher zu werden, würden nur die steten Anfeindungen aufhören – zumindest, wenn man seinem Ersten Vormundschaftsrat, Obersthofmeister Rastelan von Garstenitz, Glauben schenkt. Andere hingegen behaupten, der Junge sei ein wahrer Wechselbalg, verzogen und durchtrichen, stets zu guten oder auch üblen Streichen aufgelegt, wohl wissend, daß er für die herrschende Clique unverzichtbar ist und der Vormundschaftsrat nicht einmal Zweifel an seiner sittlichen Eignung für das Herrscheramt aufkommen lassen darf. Doch andererseits, was darf man von einem so jungen Thronfolger schon erwarten? Erst die kommenden Jahre werden wirklich zeigen, aus welchen Holz Tsadan geschnitzt ist.

Gritten Kjelenmi von Persanzig, Kronvögtin von Bangra

Gleich ob zu Wasser oder zu Lande, wer sich Festum von Süden nähert, erblickt am höchsten Punkt der Rotklippen eine mächtige Küstenfestung, in deren Schatten das 400-Seelen-Dorf Bangra fast völlig verschwunden. Die Festumer täten jedoch gut daran, nicht zu fest auf diesen Schutz zu bauen, tauscht doch im Geheimen die Herrin der mehrere Meilen umspannenden Wehranlagen, die Kronvögtin von Bangra, in jüngster Zeit eifrig Depeschen mit den Heerführern der Invasoren. Bislang ist es bei er ersten Kontaktaufnahme und vorsichtigem Abtasten der Gegenüber geblieben – denn Gritten von Persanzig ist sich durchaus bewußt, daß sie im wahrsten Sinne mit Dämonen handelt.

Einzig der Hauptmann Bangraer Gardisten beobachtet den regen Schriftverkehr der Vögtin mit einigem Mißtrauen. Da er jedoch zwar mit dem Stahl umzugehen versteht, kaum aber mit Intrigen nach Vinsalter Manier vertraut ist, wird auch er die ehrgeizigen Pläne der Kronvögtin viel zu spät durchschauen.

Handelsherren und Sippenoberhäupter

Stover Stoorrebrandt

Stover Regolan Stoorrebrandt wird gerne als reichster Mann Aventuriens genannt. Sein Ururgroßvater, Elko der Störbrenner, war noch ein entlaufener Leibeigener aus Sewerien; doch schon sein Großvater Gero, ein Krämer, beerbte als Schwiegersohn den Reeder Elsom und



verheiratete auch seine Söhne geschickt. Onkel Ardo half den Amazonen, ihre Burg in den Drachensteinen auszubauen, und gelangte so an den Kurkumer Saffranhandel. Vater Vikko machte Kannemünde zum Handelshafen und gründete Port Stoorrebrandt. Aus all diesen Hinterlassenschaften hat Stover Stoorrebrandt ein Vermögen gemacht, das die Phextempel auf einige Millionen Dukaten schätzen. Von seinem jährlichen Gewinn von gut hunderttausend Bar-

zen opfert und spendet der Magnat großzügigst.

Man sieht es dem rotwangigen Alten mit dem adretten grauweißen Bart, meist mit Pelzmütze und Zobelstola angetan, nicht an, daß er Fürsten in die Knie zwingen kann. Dabei versteht Stoorrebrandt es meisterhaft, seine Kontakte zu allen Herren Aventuriens in klingende Münze umzusetzen, und scheut sich auch nicht vor abruptem Seitenwechsel, wenn der geboten erscheint. Seine bevorzugten Waffen sind Handelsboykott, Aufkauf von Schulden, eine geschickte Heiratspolitik, durch die er Verwandte an die wichtigsten Höfe Aventuriens lanciert hat – und ein kontinentales Agentennetz. 120 seiner *Silbernen Falken* fungieren als Kuriere und 'Agenten', ebenso wie die Magier des Collegiums zu Riva.

Der Erzmagier Rakorium ist ihm ebenso verpflichtet wie ein großer Anteil der bornischen Adligen. Seine 68 Kontore erstrecken sich von Riva bis Brabak, das Maraskankontor in Khunchom versorgt den Widerstand gegen Borbarad. Die Handelsflotte stellt eine bedeutende Armada dar und umfaßt 25 große Schiffe, darunter die *Königin von Festum*. Die Stellmacherei und Rollkutscherei umfaßt 150 Wagen, deren Konvois in heutiger Zeit für das Bornland lebenswichtig geworden sind. Die 'Festumer Colonialcompagnie' kontrolliert den Gewürzhandel mit den Wäldinseln und den Getreideimport aus Aranien. Darüber hinaus besitzt das Haus Stoorrebrandt das Vorkaufsmonopol für Elfenbein und Bernstein im Bornland; dazu kommen Marmorsteinbrüche im Ehernen Schwert, ein Uhdenberger Erzbergwerk, Kalkgruben, Steinbrüche, Sägemühlen, das Zeughaus zu Firunen, Viehbestände in der Mark, Zinswucherei und Pelzhandel. Einzig der Sklavenhandel ist Stover Stoorrebrandt zutiefst verhaßt – eine Einstellung, die zum Seekrieg zwischen Al'Anfa und dem Bornland führte. Stoorrebrandts älteste Tochter Peranka arbeitet als seine Geheimsekretärin, Sohn Emmeran leitet das Kontor Gareth, wo heute der Löwenanteil der Geschäfte gemacht wird, während die hübsche Vanjescha eine leichtlebige Abenteurerin ist. Als bedeutendste Konkurrenten Stoorrebrandts sind die Nordlandbank anzuführen, die Al'Anfaner Familien Zornbrecht und Paligan mit ihren Kaperschiffen, 'Trallop Gorge' Kolenbrander, Gerbelstein in Mengbilla und das Minenkonsortium Uhdenbergs.

Stoorrebrandts Werte:

MU 14	KL 17	IN 13	CH 14	FF 12	GE 8	KK 9
AG 1	HA 2	RA 4	TA 5	GG 4	NG 3	JZ 1
ST 17	MR 14*	LE 96	AE –	AT/PA 11/11 (Dolch)		

Haarfarbe: grauweiß Augenfarbe: braun

Größe: 86F. Geb.: 16. Phe. 951 BF

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 12, Zechen 10, Bekehren/Überzeugen 12, Etikette 12, Feilschen 26, Lügen 14, Menschenkenntnis 13, Schätzen 25, Alchimie 10, Rechnen 14, Rechtskunde 13, Sprachen 10 (Alaani, Tulamidya), Staatskunst 10, Glücksspiel 11, Prophezeien 10, Berufsfertigkeit Händler 17

*) ein WIDER HELLSICHT-Artefakt schützt ihn mit zusätzlichen +10/+13



Milota Tsirkevist

Nur äußerst selten verläßt die geheimnisumwitterte Leiterin der Nordlandbank heutzutage ihr Domizil auf der Goldinsel, und kaum jemals bekommt einer ihrer Geschäftspartner sie persönlich zu Gesicht: Die alte Dame hat sich fast völlig aus dem alltäglichen Bankgeschäft zurückgezogen und geht auf der Goldinsel vor allem ihren künstlerischen und kulturellen Interessen nach: Milota ist die großzügigste Geldgeberin des Festumer Hesindetempels, der Magierakademie wie auch der Stadtbühne; und eine ganze Reihe von Dichterlingen und Malern verdanken ihr ihr Auskommen.

Ihre Rolle als mysteriöse Einsiedlerin mit scheinbar unerschöpflichen Geldmitteln ist jedoch nicht ganz so selbstgewählt, wie alle Welt vermutet. Denn je besser es der Nordlandbank ging und je mehr Geld sich in ihren Kellern und Kontenbüchern ansammelte, desto stärker glaubte die Tochter aus altem norbardischem Hause daran, von Hesinde und deren Tochter Mokoscha persönlich ausgewählt zu sein, um den Willen der Göttin, wie die Bankierin ihn sah, in der Welt durchzusetzen.

Deshalb, und allein aus diesem Grunde, habe die Göttin ihr auch derartigen Reichtum geschenkt. Als in Kaufherrenkreisen Gerüchte von einem Testament umgingen, in dem Frau Tsirkevist das Vermögen der Bank im Falle ihres Todes teils den Festumer Tempeln, teils der Hesindekirche als Gesamtheit vermachte, handelten einige Handelsherren auf Anregung des Phextempels und brachten auf trickreiche Weise wichtige Teile der Nordlandbank, ja, die Führung des Bankhauses selbst an sich.

Diesen scheinbaren Entzug der göttlichen Gnade hat die alte Frau noch nicht recht verwinden können, und so sitzt sie heute, mit der Welt und den Göttern hadernd, im Exil und beschränkt sich auf die Förderung der schönen Künste. Doch nicht wenige erwarten, daß sie eines Tages zu einem unerwarteten Gegenschlag wider die neuen Führungsmächte der Nordlandbank ausholen wird – wenn sie nicht zuvor endgültig dem religiösen Wahnsinn verfällt.

Milotas Werte:

MU 14 **KL 17** **IN 17** **CH 18** **FF 11** **GE 13** **KK 10**
AG 1 **HA 3** **RA 1** **TA 2** **NG 4** **GG 1** **JZ 6**
ST 14 **MR 13** **LE 76** **AE –** **AT/PA 11/15** (Stoockdegen)

Haarfarbe: weiß **Augenfarbe:** schwarz

Größe: 87F **Geb.:** 960 BF

Herausragende Talente: Bekehren 16, Heilkunde Seele 12, Lesen/Schreiben 14, Etikette 14, Menschenkenntnis 17, Sprachen Kennen 11, Tanzen 15

Jaunava Surjeloff

Die ausgedehnteste und mächtigste der norbardischen Sippen ist die

der Surjeloffs, die nicht nur einen Gutteil des innerbornländischen Handels beherrscht, sondern deren Verbindungen sich über die ganze Perlenmeerküste erstrecken. Diese machtvolle Stellung hat sie in erster Linie der ebenso wagemutigen wie vorausschauenden Politik der Muhme Jaunava zu verdanken – von den wahren Mächtigen Festums hat sie vielleicht den größten Einfluß auf die Adelsversammlung und ist als einzige nicht Klientin der Nordlandbank, ja, sie zählte in den letzten Jahrzehnten zu den unentbehrlichen Geldgebern und Finanzberatern nahezu aller Adelsmarschälle.

Den einst im Spott verliehenen Titel einer 'Norbardin der Marschälle und Marschallin der Norbarden' jedenfalls trägt sie mit Stolz. Neben ihren Fähigkeiten beim Leiten eines Handelsimperiums ist Jaunava auch eine begnadete Schauspielerin: Bei rückständigen Provinzadligen, die ihr Korn verhöckern wollen, tritt sie klischeegerecht als zöpfeschwingende Norbardenmatrone auf, bei den vornehmen Stadtadligen trägt sie ihre profunden Kenntnisse der höfischen Etikette zur Schau.

Jaunava bedeuten die norbardischen Traditionen wenig, sie sieht in ihnen wenig mehr als ein Hindernis bei der weiteren Ausdehnung ihres Einflusses – im Kreise des Familienrates würde sie dies allerdings kaum laut zu sagen wagen.

Jaunavas Werte:

MU 14 **KL 15** **IN 16** **CH 15** **FF 11** **GE 13** **KK 10**
AG 3 **HA 5** **RA 2** **TA 2** **NG 5** **GG 4** **JZ 4**
ST 16 **MR 8** **LE 81** **AE/KE –** **AT/PA 13/14** (Wurfbeil)

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** schwarz

Größe: 83F **Geb.:** 956 BF

Herausragende Talente: Feilschen 16, Lügen 14, Menschenkenntnis 13, Schätzen 14, Sich Verkleiden 12, Sprachen 16, Selbstbeherrschung 14, Etikette 16

Der Bornkönig

"Jetzt heißt der Bornkönig ter Goom, und so wird es bleiben." – Das waren die Worte des Jost Adriaan ter Goom bei seiner Amtseinführung vor beinahe 25 Jahren. Seit einem Herzschlag aber ist der hünenhafte Werftbesitzer und ehemalige Schiffszimmermann ans Bett gefesselt und muß sich von seinem Neffe Idrick vertreten lassen. Gestalt und poltriges Temperament der 27jährige Kaufmann von seinem Onkel geerbt und in Geschäftsdingen scheint er ihn gar zu übertreffen, doch fehlen ihm Gespür und Charisma, die den alten ter Goom so erfolgreich machten.

Sollte Idrick mit den Batzen seines Oheims zu dessen Nachfolger gekürt wird, so werden sich gewiß alsbald unter den Bornschiffen die Stimmen jener erheben, die seit langem schon fordern, der Bornkönig möge wieder von ihnen gewählt und nicht vom Adelsmarschall ernannt werden.

Geweihte und Zauberer

Ihre Hochgeborene Eminenz, Baronin Nadjescha von Gulnitz, Wahrerin der Ordnung

Die Tage, in denen die junge festenländische Baronin Nadjescha von Gulnitz Erstaunen erntete ob ihrer festen Hingabe und ihres entschlossenen Dienstes am Herrn der Gefilde Alverans, sind längst vorbei, und ebenso die von lästerlichen Zungen geäußerte Vermutung, sie habe als erblose Adelstochter – Nadjescha ist das fünfte Kind ihrer Eltern – die kirchliche Laufbahn nur eingeschlagen, weil sie ein Aus-

kommen suchte. Lange schon hat sich die charismatische Frau mit dem nahezu asketischen Äußeren durchgesetzt und wird von den Anhängern der Praioskirche im Bornland geschätzt und hoch geachtet. Immer wieder wird davon berichtet, daß während ihrer machtvollen Reden dem Götterfürsten zu Ehren ein bernsteinfarbenes Funkeln in ihren grauen Augen zu beobachten war.

Über 60 Götterläufe ist Nadjescha von Gulnitz nunmehr alt, über 30 davon diente sie dem Herrn Praios. Mittlerweile ist ihr langes, in Zopf geflochtenes Haar grau geworden, dennoch läßt sie es sich



nehmen, soweit ihr Amt als Wahrerin des Bornlandes dies zuläßt, hinauszureiten, um auch im letzten Praiosschrein auf einem Bronnjarenhof nach dem Rechten zu schauen und unterwegs das Wort des Herrn zu verkünden. Während es vielen Geweihten ihrer Kirche einer Strafe gleichkommt, im Bornland zu dienen, faßt Hochgeboren von Gelnitz es als Gnade auf, in ihrer geliebten Heimat das Wort des Götterfürsten predigen zu dürfen.

Der Heiligen Lechmin von Weiseprein und der Prophetin Illumnestra fühlt sie sich besonders verbunden, und so ist es nicht erstaunlich, daß in diesen finsternen Zeiten die Kosmogonika der Illumnestra und deren Studium einen großen Platz in ihrem Leben und ihren Götterdiensten einnimmt, was wiederum dazu geführt hat, daß der Praios Tempel einen deutlichen Zuwachs an Gläubigen verzeichnete und Nadjescha von Gelnitz in der Zwölfgöttlichen Geweihtenschaft zu Festum zur Wortführerin wider den Dunkelsinn geworden ist.

Seine Eminenz Gernot von Halsingen

Der Meister des Bundes vom Bornland entspricht vom Äußeren her kaum der Vorstellung, die man sich von einem hochrangigen Geweihten der Rondra macht: Seine Eminenz ist schon eher feist als stämmig zu nennen, und sein Haupthaar lichtet sich zusehends – so sehr, daß niemand, der ihn nun kennenlernt, mehr glauben mag, daß es in seiner Jugend gar mit einer Löwenmähne verglichen wurde.

Zu predigen versteht er, der gurgelnden Stimme zum Trotz, durchaus eindrucklich. Doch nicht wenige fragen sich, ob er noch so hoch in der Gunst der Göttin steht, wie es seinem Amt entsprechen würde, denn von besonderer Waffenmeisterschaft ist bei ihm wenig zu merken: Von Halsingen führt Schwert und Rondrakäim nicht ungeschickt, aber auch nicht nennenswert besser als die meisten Krieger. So sind es in der Tat vor allem seine politische Geschicklichkeit und List (die eher Bauernschläue als horasischer Intriganz gleicht), die ihm zu Macht verhilft: Von Halsingen galt in Kirchenkreisen immer schon als 'eigensinnig', da er 'seinem' Bornland stets den Vorrang gab und seine Hausmacht nur ungern, wenn überhaupt, für gesamtkirchliche Anliegen zur Verfügung stellte; im Gegenzug erwarb er im Lande selber einen Ruf als aufrechter Patriot, und nicht wenige glauben zu wissen, er habe selbst mit dem Amt des Adelsmarschalls geliebäugelt, wenn die 'unsinnige Fünffahresgrenze' nicht wäre und er der Herrin zu Ehren ein kirchliches Fürstentum hätte schaffen können.

Nun hat ihm die Herrin gegeben, um was er sie in vielen ehrgeizigen Gebeten angefleht hat: eine Gelegenheit, sich zur Verteidigung der Kirche und seines Heimatlandes in die Schlacht zu werfen und Rondras Ruhm zu mehren. Doch bislang, so muß man es sagen, hat er wenig getan, dieser hehren Anforderung gerecht zu werden ...

Corollku Talasanya

Die Spektabilität der Schule der Beherrschung zu Neersand ist seit jeher eine rätselhafte Figur: Niemand weiß, woher der achtjährige Junge kam, der eines Tages an die Pforten der Fasarer Beherrschungsschule klopfte. Nach seiner Examination reiste Corollku durch die Lande, wobei es ihn im Auftrag seiner Heimatakademie in den hohen Norden verschlug; dort blieb er 15 Jahre, angeblich erst als Gefangener einer Firnelfensippe, dann als Gast.

'Seine' Schule hat der Magus nie gegründet, sie ist eher von selbst entstanden. Als Corollku sich nach langer Zeit verpflichtet fühlte, wieder nach Fasar zu reisen, erwischte ihn in Neersand die harmlosen Gänsepusteln mit voller Kraft – er war zu lange von den Menschen

und ihren Krankheiten getrennt gewesen. Ans Bett gefesselt, vertrieb er sich die Zeit damit, die Wirtstochter lesen zu lehren. Als er bei ihr die Kraft bemerkte, blieb er in der Stadt. Die Neersander brachten ihm weitere Schüler. Mit dem dritten Scholaren war Corollku gemäß Cod. Alb. II-119 verpflichtet, seine Schule von den Gilden als Lehranstalt anerkennen zu lassen.

Heute ist er der einzige Akademieleiter des Kontinentes, der noch nie längere Beiträge für die arkane Fachliteratur verfaßt hat; offensichtlich haben die elfischen Erfahrungen seine magietheoretische Sicht der Dinge geprägt. Auch die Vorlesungen unterscheiden sich von denen anderer Schulen: Corollku erzählt Anekdoten, plaudert und hat auch schon dieselbe Lektion dreimal hintereinander gehalten. Aber die Schüler lernen es trotzdem – deswegen?

Angeblich ist Corollku ein profunder Kenner der borbaradianischen Magie, auch wenn er sie an seiner Schule nicht unterrichtet. Daß Fremde ihm darum häufig angsterfüllt begegnen, verwundert den Magier stets aufs Neue, denn er ist im Grunde von friedliebender Natur. Äußerst selten nur tritt die freundliche Art hinter einer schier firnischen Mitleidlosigkeit seinem Opfer gegenüber zurück.

Obwohl er seit vierzig Götterläufen nicht mehr im Süden war, ist seine fast faltenlose Haut leicht gebräunt. Das kurzgeschorene Haupthaar und die struppigen Augenbrauen heben sich dagegen schneeweiß ab, und noch immer funkeln die kohlschwarzen Augen.

Corollku plant seit langem, die Schule an Gritten Raudups (eben jene Wirtstochter) zu übertragen und sich endgültig in den Norden zurückzuziehen. Mag sein, daß die jüngsten Ereignisse in ihm die Erkenntnis reifen lassen, daß er sich seinen ruhigen Lebensabend erst noch erkämpfen muß.

Corollkus Werte:

MU 14	KL 17	IN 15	CH 14	FF 12	GE 12	KK 12
AG 1	HA 5	RA 4	TA 4	GG 4	NG 7	JZ 4
ST 12	MR 14	LE 61	AE 77	AT/PA 12/14 (Zauberstab)		

Haarfarbe: schneeweiß

Augenfarbe: schwarz

Größe: 86F

Geb.: um 960 BF

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 14, Lehren 11, Natur-Talente zwischen 5 und 9

Besondere Zauberfertigkeiten: alle Neersander Hauszauber zwischen 10 und 15, bekannte Firnelfenzauber zwischen 7 und 12.

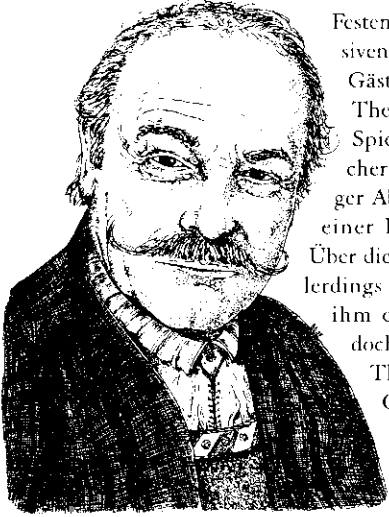
Thezmar Alatzer von Hinterbruch

Der mittlerweile fast siebzigjährige Thezmar Alatzer ist nicht nur Patriarch (wenn auch nicht mehr regierendes Haupt) einer wirtschaftlich einflußreichen Grafenfamilie, sondern auch ein hinreichend erfahrener Magier, obwohl er dies ungern in der Öffentlichkeit zugibt. Der junge Thezmar stand in der Erbfolge an dritter Stelle und wurde aufgrund seiner – recht spät erkannten – magischen Begabung auf die angesene Puniner Akademie geschickt, die er jedoch bereits kurz nach der Erlangung des Adeptentitels verlassen mußte, da seine Familie bei einem Schiffunglück zu Tode gekommen war. Als Magier wäre ihm die Erbfolge verwehrt gewesen, und so regierte er an Stelle seines Sohnes Hanning, bis jener Titel und Geschäfte übernahm.

Heute kümmert er sich um seine solide ausgestattete magische Bibliothek und vertieft sich viel in seine Forschungen – mit dem Vierhauptbild zu Hinterbruch, dem Traumhain von Jekdisit, dem Sonngrunder Bernstein und der relativen Nähe zum Überwals hat er schließlich auch genügend Studienobjekte. Trotz allem läßt er es sich nicht nehmen, im *Widderhorn* die Gäste auch selbst zu bewirten und



dazu zu animieren, Geschichten, Sagen und Legenden aus nahen und fernen Ländern zum Besten zu geben, was dem



Widderhorn im eher provinziellen Festenland einen gewissen 'exklusiven Ruf' und eine interessante Gästeschar eingetragen hat. Thezmar Alatz eignet sich im Spiel hervorragend als väterlicher Mentor einer Gruppe junger Abenteurer oder als 'Berater' einer Expedition ins Überwals. Über die Große Mosse wird man allerdings nur Belanglosigkeiten von ihm erfahren können, sucht er doch selber nach dem Schatz der Theaterritter, der nicht nur aus Gold und Edelsteinen bestand, sondern sicherlich auch allerlei goblinisches Zauberwerk umfaßte ...

Thezmars Werte:

MU 14	KL 16	IN 15	CH 15	GE 12	FF 13	KK 12
AG 2	HA 2	RA 1	TA 2	NG 5	GG 3	JZ 2
ST 15	MR 14	LE 79	AE 48	AT/PA 15/15 (Dolch)		

Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** braun
Größe: 82F **Geb.:** 11. Phex 952

Herausragende Talente: Feilschen 12, Heilkunde Krankheiten 11, Heilkunde Seele 11, Geschichtswissen 10, Magiekunde 11, Rechnen 10, Menschenkenntnis 13, Zechen 12, Schätzen 13

Besondere Zauberfertigkeiten: Gardianum 15, Bannbaladin 10, Analüs 12, Eigenschaften seid gelesen 10, In dein Trachten 12, Odem Arcanum 11

Bisminka von Jassula

Seit bald zwanzig Jahren lehrt die Hexe mit dem flammendroten Haar in unregelmäßigen Abständen an der Norburger Akademie als Magistra extraordinaria, so daß ihr Name in Zauberkreisen wohlbekannt ist, ebenso wie die Tatsache, daß sie eine der mächtigsten Hexen der *Schwesternschaft des Wissens* ist. Aber Bisminkas Bescheidenheit und Umsicht haben bislang verhindert, daß irgend jemand auch nur der Hauch einer Ahnung von Bisminkas Geheimnis gekommen ist. Und so wissen im ganzen Bornland allenfalls einige Sippenälteste der Norbarden, die Spitzel der Nordlandbank und die geheimnisvolle Madame Tamerlein, daß Bisminka in der Tat die legitime Nachfolgerin der alten Königinnen der Al'Hani ist – in ihrer abgelegenen Hütte im Quellgebiet der Balgericke, wo sie alleine mit ihrer Vertrauten, der Pechnatter Orischabeth lebt, bewahrt sie das verschollen geglaubte Insignium ihrer Königswürde auf, den legendären Schlangenstein.

Persönlicher Ehrgeiz ist Bisminka fremd, und sie hat ihre Macht stets nur äußerst sparsam und unauffällig da geltend gemacht, wo ihrem Volk Unrecht getan wurde. Allerdings sieht sie wohl, daß sie mit dem Anbruch der schweren Zeiten bald gezwungen sein mag, aus dem Hintergrund hervorzutreten und alle Norbarden hinter sich zu scharren. Sorgen macht ihr dabei, daß sie trotz aller Gebete an Tsa and Satuarä immer noch keine Töchter zur Welt gebracht hat, um eines Tages ihre Stelle einzunehmen, und daß mit ihr das uralte Geschlecht erlöschen könnte.

Bisminkas Werte:

MU 14	KL 16	IN 15	CH 17	FF 12	GE 12	KK 10
AG 3	HA 1	RA 5	TA 4	NG 6	GG 2	JZ 3
ST 15	MR 11	LE 42	AE 95	AT/PA 11/14 (Dolch)		

Haarfarbe: feuerrot **Augenfarbe:** schwarz
Größe: 88F **Geb.:** 18. Ing. 966

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 14, Alte Sprachen 11, Geschichtswissen 16, Magiekunde 14, Sternkunde 13, Prophezeien 14

Zauberfertigkeiten: Beherrschungen brechen 14, Bannbaladin 12, Zauberzwang 15, Große Gier 17, In dein Trachten 12, Adler Wolf 9 (Steineule), Fluch der Pestilenz 14, Ohne Ahle 13

Hexenflüche: Zunge Lähmen, Kornfäule, Unfruchtbarkeit

Rassia die Rote

Im Notmärkschen, nicht weit von dem Städtchen Quelldunkel, wohnt Rassia die Rote in einem schmucken, weißgetünchten Häuschen am Waldrand. Ihren Beinamen hat sie von den karottenroten Locken, die sich wild um ihren Kopf ringeln.

Von ganz ähnlicher Farbe, nur ein wenig mehr zum Orangeton hin spielend, ist das Fell ihres gewaltigen Katers, und seine schräggestellten, leuchtend grünen Augen gleichen denen seiner Herrin auf verblüffende Weise. Von seinem Platz auf dem Kaminsims aus verfolgt er jede Bewegung eines Kunden oder Gastes mit unbewegter Miene, was schon so manch einem ein recht unheimliches und unbehagliches Gefühl bescherte.

Die Zeit des Bürgerkriegs hat Rassia bei einer Base zweiten Grades in der Mark verbracht, denn weder mochte sie im Kampf gegen das Böse ihr Leben riskieren noch ihre Macht in die Dienste des Unausprechlichen stellen. Vor einiger Zeit ist sie in ihr Haus zurückgekehrt, das die Wirren des Krieges nahezu unbeschädigt überstanden hat.

Rassia ist eine hübsche, schlanke Frau, die man eher für eine Mittzwanzigerin hält als für die Enddreißigerin, die sie ist. Lustige Sommersprossen bedecken Nase und Wangen, und die vollen Lippen sind meistens zu einem Lächeln verzogen, dessen Natur dem Betrachter allerdings Rätsel aufgibt (nur daß es sich bei dem Lächeln nicht um den Ausdruck schierer, ungetrübter Freundlichkeit handelt, ahnt er wohl).

Schon Rassias Urgroßmutter, Großmutter und Mutter lebten in der Grafschaft Notmark, und so ist es ihr nie in den Sinn gekommen, sich in einer anderen Grafschaft anzusiedeln, obwohl ihr die Angehörigen der hiesigen Bronnjarensippe allesamt zutiefst zuwider sind. Nach einer alten Übereinkunft behelligt sie den Grafen nicht und wird im Gegenzug von ihm in Ruhe gelassen. So wurde es unter Uriel gehalten, und so wird es auch unter Alderich weitergehen.

Rassia ist eine typische Vertreterin der 'zivilisierten' Hexen. Sie lebt vom Verkauf magischer Salben und Tinkturen, und man wendet sich an sie, wenn das Vieh krank, die Frau unfruchtbar oder der Liebste untreu ist. Diese Dienste läßt sie sich gut bezahlen. Auch mit den Schwestern betreibt sie einen regen Handel. So hat sie es im Lauf der Jahre zu beachtlichem Wohlstand gebracht. Sie ist von freundlich einnehmendem Wesen, aber diese Freundlichkeit kann innerhalb eines Wimpernschlages in kalt lodernnden Zorn umschlagen. So käme, wer ihrem Kater auch nur ein Haar krümmte, nicht mit einem Hexenschuß davon ...

An ihren Geschäften mit den Levthansweibchen verdient sie kaum – vielleicht ist sie deshalb so entgegenkommend, weil sie in ihrer Jugend selbst einmal von Levthan erwählt wurde. Die Salbe, die 'weich macht', verkauft sie nur an andere Hexen.



Russias Werte:

MU 12 KL 14 IN 15 CH 14 FF 15 GE 13 KK 10
AG 3 HA 2 RA 3 TA 5 NG 6 GG 4 JZ 6
ST 13 MR 9 LE 43 AE 77 AT/PA 14/11 (Dolch)

Haarfarbe: rot

Augenfarbe: grün

Größe: 86F.

Geb.: im Travia 980 BF

Herausragende Talente: Feilschen 14, Lügen 13, Menschenkenntnis 14, Schätzen 13, Pflanzenkunde 16, Heilkunde Gift 11, Kochen 10

Wichtige Zauberfertigkeiten (kein Spezialgebiet, Vertrautentier Katze): Zauberschwang 11, Hexenholz 10, Ängste Lindern 12, Hexenspeichel 14, Leythans Feuer 10, Tiere Besprechen 12, Odem Arcanum 10, Harmlose Gestalt 11, Hexenknoten 10, Blitz dich find 8, Arcanovi 8

Hexenflüche: Hexenschuß, Mit Blindheit schlagen, Warzen sprießen, Zunge lähmen, Krötenkuß, Beute!

Zelda

Die schöne Zelda – so wurde sie vor langer Zeit genannt – hat ihren Beinamen ebenso abgelegt wie ihren Familiennamen: von Ilmenstein: Zelda ist eine leibliche Schwester der berühmten Gräfin Thesia. Da die Chroniken des Hauses Ilmenstein unter strengem Verschuß gehalten werden, da es von den Dingen, über die wir den Leser gern unterrichten würden, möglicherweise gar keine Aufzeichnungen gibt, und da die Betroffenen, also Zelda und Thesia, niemals das Geheimnis lüften würden, sind wir gezwungen, Vermutungen und Gerüchte weiterzugeben.

Fest steht, daß vor Gräfin Thesia der schöne, grausame Graf Boromjew auf Schloß Ilmenstein residierte. Bei ihm lebte, bis zu dessen Vermählung, sein um ein Jahr jüngerer Bruder Baerow, Vater der späteren Magisterin der Magister Haldana von Ilmenstein, der seiner Gemahlin ins Liebliche Feld folgte. Fünfzehn Jahre nach der Geburt ihrer Tochter – Haldana war bereits Novizin der Halle der Metamorphosen – erkrankten beide Gatten an den Zorgan-Pocken, von denen sie eine Woche nach Ausbruch der Krankheit fast zur gleichen Stunde dahingerafft wurden.

Es gab noch einen zweiten Bruder, den drei Jahre älteren Ilmin, vor Boromjew in der Erbfolge stehend. Aber Ilmin verscherzte sich sein Erbe, als er sich in eine Hexe verliebte und nicht bereit war, mit einer anderen als dieser den Traviabund zu schließen. Und obwohl die Tochter Satuaris sich überwand und reinen Herzens mit Ilmin vor den Traviapriester trat, wurde ihr Zeit ihres Lebens der Zutritt zum Schloß verwehrt. Von da ab sah man auch Ilmin nur noch selten dort. Die Hexe – ihr Name ist nicht bekannt – schenkte Ilmin im Abstand von Jahresfrist zwei Töchter: Thesia und Zelda. Kurz nach Zeldas Geburt verunglückte Ilmin unter ungeklärten Umständen tödlich bei einem Jagdausritt (wie man so sagt). Boromjews kurze Ehe hingegen blieb kinderlos; seine Frau starb im Wochenbett, das Söhnchen war schon im Mutterleib gestorben. Dieser Schicksalsschlag hinderte Graf Boromjew jedoch nicht, wie schon zu Zeiten seiner Ehe und vor dieser, ein ausschweifendes Leben zu führen. So leben im Ilmensteinschen noch heute gewiß sechs seiner Bastarde. Ein zweites Mal heiraten, nur um die Erbfolge zu sichern, wollte Boromjew indessen nicht – die infragekommenden Bronnjarentöchter waren ihm allesamt zu fad und zu häßlich. Einen seiner Bastarde zum Bronnjaren zu machen, hätte jedoch eines langwierigen und komplizierten Verfahrens bedurft; außerdem wünschte er keinen von ihnen als Oberhaupt des Hauses Ilmenstein zu sehen. Da besann der Graf sich seiner Nichten, schickte Häscher aus, in den Wäldern nach ihnen zu suchen, und entriß sie schließlich ihrer Mutter, wobei diese zu Tode kam (wie man so sagt). Die Mädchen waren damals sechs und sieben Jahre alt.

Fortan lebten Thesia und Zelda auf Ilmenstein, und die Menschen, die sich an diese Zeit erinnern, behaupten übereinstimmend, daß Zelda, die jüngere, ihre ältere Schwester an Schönheit noch übertraf.

Boromjew, der die Mädchen in dem Glauben wiegte, Räuber hätten den Tod der Mutter verschuldet, und er, der Wohltäter, habe daraufhin die schwere Aufgabe übernommen, die armen Waisen standesgemäß zu erziehen, ließ seinen Nichten eine kriegerische Ausbildung angedeihen. Zugleich verbot er ihnen die Beschäftigung mit jeglichem 'Hexenwerk', obwohl (oder vielleicht gerade weil, wie manche behaupten) er selbst über eine schwache magische Begabung verfügte. Thesia gefiel es, sich in den rondrianischen Künsten zu üben, aber der zarteren Zelda lagen das Fechten, Ringen und Reiten nicht. Außerdem hing sie immer noch mit inbrünstiger Liebe an ihrer Mutter, haßte den Oheim, den sie in hellsichtiger Ahnung für deren Tod verantwortlich machte, und stahl sich vom Schloß, wann immer er ihr gelang, Gouvernante oder Fechtlehrer zu entwischen, um in den Wäldern ihre magischen Fähigkeiten zu stärken, sich in den Hexenkünsten zu üben und die Nähe anderer Töchter Satuaris zu suchen. Bis zu ihrem dreizehnten Geburtstag, an dem sie Schloß Ilmenstein für immer verließ, wurde sie für diesen Ungehorsam von Graf Boromjew oft bis aufs Blut gezüchtigt.

Was in der Nacht vor Zeldas Verschwinden geschah, wissen wir nicht. Aber so, wie im Folgenden geschildert, könnte es sich zugetragen haben: Zelda und Thesia schlossen einen Handel ab. Thesia, der älteren und zukünftigen Herrscherin über das Haus Ilmenstein, lag nichts mehr an ihrer hexischen Vergangenheit und den astralen Kräften, die, zwar unausgebildet, unaufhaltsam gewachsen waren. Aber obwohl alle Welt nicht nur ihre rondrianischen Talente lobte, sondern ebenso ihren hohen Wuchs und die Ebenmäßigkeit ihrer Züge, beneidete sie die Schwester um deren vollkommene Schönheit. Und so tauschte sie – mit Hilfe einer Hexenfreundin Zeldas – ihre magische Kraft gegen Zeldas Schönheit ein. Doch war es vermutlich nicht einmal sie, die den Handel vorschlug, sondern Zelda. Die Dreizehnjährige war sich nämlich der eigenen Schönheit kaum bewußt noch ahnte sie, welche Macht man auch mit diesem Göttingengeschenk ausüben kann. Denn das war es, was sie wollte: eine sehr, sehr mächtige Hexe werden.

Etwas ist vermutlich schiefgegangen bei dem Tausch – was Wunder, verfügten doch die beiden Schwestern über keinerlei Erfahrung mit solch hochkomplizierten magischen Transaktionen, und auch die Hexe war darin offenbar weit weniger beschlagen, als sie die Mädchen hatte glauben lassen. Ein Rest astraler Kraft blieb bei Thesia zurück. Sie spürte es wohl, aber da ihr am Zaubern nicht gelegen war, ließ sie ihn an die neu erworbene Schönheit binden, damit diese Zeit ihres Lebens nicht verblasse.

Zelda bemerkte wohl erst später, daß der Tausch ihr nicht den erhofften Zuwachs an Macht erbracht hatte. Niemals würde sie zum Kreis der Mächtigsten unter den Töchtern Satuaris gehören! Von dem Augenblick an, in dem ihr bewußt wurde, daß sie alles verloren hatte – die Mutter, ein sorgenfreies Leben in Wohlstand und die Schönheit –, haßte sie Thesia. Und hat der Haß in all den Jahren auch an Schärfe eingebüßt, eine tiefe Verbitterung ist geblieben.

Zelda ist durch den Tausch keineswegs häßlich geworden, wie der Leser vermuten mag, sie hat nur die puppenhafte Niedlichkeit ihrer damals dreizehn Jahre und die prächtigen goldblonden Locken eingebüßt. Und ihr Körper ist seit damals kaum mehr gewachsen, ist mädchenhaft schlank geblieben, mit schmalen Hüften und wenig entwickelten Brüsten. Würde nicht fast beständig Zorn aus ihren hellen grauen Augen lodern, hätten nicht Gram und Haß ihre Züge verhärtet, sie könnte als hübsche Frau gelten. Auch um das lange, silbrige



schimmernde Haar würde sie so mancher beneiden, wenn sie sich nur entschließen könnte, ihm mehr Aufmerksamkeit zu widmen und es nicht in verfilzten Strähnen herabhängen zu lassen.

Zelda ist eine Rabenhexe; ihr prächtiger, blauschwarzer Vogel ist vermutlich das einzige Lebewesen, das sie aufrichtig liebt. Wo sie wohnt, ist schwer zu sagen, da sie in den Wäldern der Grafschaft mindestens drei Hütten unterhält. Der Haß auf das Haus Ilmenstein überfällt sie in unregelmäßigen Abständen (heute allerdings nicht mehr gar so häufig wie in früheren Jahren), und dann bringen urplötzlich die Kühe in Ebrin mißgestaltete Kälber zur Welt, der Roggen in Törsin trägt leere Hülsen statt Samen, und die Blumen im gräflichen Gewächshaus welken dahin. Immerhin ist es seit dem Tode Graf Boromjews nie wieder zu einem Mord gekommen – an die offizielle Version vom Freitod des Grafen glaubt niemand in der Grafschaft.

In den ersten Jahren ihrer Herrschaft hat Gräfin Thesia gelegentlich Suchtrupps ausgesandt, die Schwester zu fassen und der Grafschaft zu verweisen (oder, wenn sie sich in einer ihrer seltenen weichen Stimmungen befand, um sich mit der Schwester auszusöhnen). Das hat sie inzwischen aufgegeben, der Wunsch nach Versöhnung aber schlummert immer noch in ihrem Herzen.

Bisweilen haftet Zeldas Rachsucht und ihren Boshaftigkeiten durchaus etwas Humorvolles an, so jüngst, als sie Thesia durch ihren Raben eine Glückwunschdepesche zur neuen Marschallswürde zukommen ließ: ein Bildchen, das die Gräfin in erstaunlicher Porträtfählichkeit zeigte, nur daß die Marschallskrone eher einem umgedrehten Nachtopf glich und das Pergament selbst beißend nach Urin stank. Zelda will Thesia nicht (mehr) vernichten – Vorhaben, die zu deren Tod führen, unterstützt sie nicht. Aber sie würde jederzeit eine Hel dengruppe anwerben, die ihr dabei helfen könnte, die Schwester zu piesacken und ihr das Leben schwerzumachen.

Zeldas Werte:

MU 13	KL 15	IN 14	CH 13	FF 15	GE 14	KK 9
AG 2	HA 2	RA 3	TA 2	NG 5	GG 5	JZ 5*
ST 14	MR 12	LE 45	AE 83	AT/PA 13/13 (Dolch)		

Haarfarbe: silberblond

Augenfarbe: hellgrau

Geb.: 82F

*) gegen Ilmenstein bisweilen 9

Herausragende Talente: Fliegen 10, Körperbeherrschung 11, Sich Verstecken 14, Tanzen 12, Sich Verkleiden 13, Tierkunde 10, Wildnisleben 13, Malen/Zeichnen 14, Sinnenschärfe 10

Wichtige Zauberkünste (kein Spezialgebiet, Vertrautentier Rabe): Schleier der Unwissenheit 12, Böser Blick 11, Große Gier 10, Zauberschwang 14, Krähenruf 10, Exposami 11, Harmlose Gestalt 12, Hexenknoten 13, Blitz dich find 10, Spinnenlauf 10, Dunkelheit 9

Hexenflüche: Mit Blindheit schlagen, Todesfluch, Pech an den Hals, Zunge lähmen, Beiß auf Granit!, Kornfäule, Viehverstümmelung

Die Gartimpener Schwestern

Am Rande des Bornwalds, in der Nähe des Holzfällerdörfchens Gartimpen, wohnen die Drillinge Yoline, Maline und Zeline in einem soliden, weiß, rot und grün gestrichenem Holzhaus. Wie lange sie schon dort leben, weiß niemand in Gartimpen, denn die drei sind älter als jeder im Dorf. Fragte man sie nach ihrem Alter, würden sie wohl einander ansehen, die Schultern zucken, kichern und dann, wie aus einem Munde, 'achtundachtzig', 'hundertundvier' und 'dreiundneunzig' antworten. Und dabei würden sie sich flugs von den Greisinnen, die man eben noch vor sich zu haben glaubte, in rotblond

bezopfte junge Mädchen verwandeln. Die Drillinge haben die Jahre, die sie nun schon auf Dere wandeln, nicht gezählt, aber an die hundert mögen es wohl sein.

Yoline, Maline und Zeline sind das, was man unter 'guten' Hexen versteht. Die Dörfler achten sie, schenken ihnen auch gelegentlich Zuckerkuchen oder ein Krüglein Meskinnes, um sie milde und gewogen zu stimmen, Rat und Hilfe jedoch (außer, wenn es ums Heilen ginge – in diesem Punkt ist auf die drei Verlaß) würden sie von den Schwestern so leicht nicht erbitten. Denn die Antworten, die man auf seine Fragen erhält, sind so wirr und widersprüchlich, daß sie eher Rätseln als Auskünften gleichen.

In ihrer Jugend lebten die drei als Kräuterfrauen und Heilerinnen. Doch mit den Jahren, als es nichts mehr zu lernen gab, aber immer dieselben Gebrechen zu heilen, begannen sie sich zu langweilen. So kamen sie zur Illusionsmagie, die sie inzwischen mit einer solchen Selbstverständlichkeit beherrschen, daß ihnen kaum noch bewußt ist, wenn sie zaubern.

Große Freude bereitet es ihnen, den Riesen Milzenis zu foppen. Man könnte fast sagen, das sei ihr Lebenssinn. Aber auch mit den Dörflern treiben sie hin und wieder ihren Schabernack, doch sind es niemals böse Scherze, die echten Schaden anrichten. Es überkommt sie nur einfach bisweilen, und dann müssen sie necken und Streiche spielen. So sind sie eben – im Grunde liebenswerte, aber etwas kindische Naturen. Helden, die bei den Gartimpener Schwestern eine Auskunft einholen, erhalten bei einer 1–3 auf W 20 eine vernünftige Antwort, bei einer 4–10 immerhin eine, aus der sich mit Gewitztheit das Rechte herausfiltern läßt. Ansonsten bleibt ihnen nur, sich an der Frohsinn und lustige Träume erzeugenden Kräutersuppe zu laben, mit denen die Gartimpener Schwestern jeden freundlichen Gast bewirten.

Da die Gartimpener Schwestern beständig ihr Aussehen verändern, entziehen sie sich einer Beschreibung. Gleichbleibend bei allen Erscheinungsformen sind jedoch die kleinen herzförmigen Gesichter mit dem spitzen Kinn und den tiefliegenden dunklen Augen.

Die Drillinge haben Schleiereulen zu Vertrauten.

Die Werte der Gartimpener Schwestern:

MU 15	KL 12	IN 19	CH 13	FF 15	GE 12	KK 11
AG 2	HA 1	RA 3	TA 3	NG 6	GG 2	JZ 2
ST 18	MR 13*	LE 37	AE 107	AT/PA 12/11 (Stecken)		

Haarfarbe: zwischen blond, rot und grau wechselnd

Augenfarbe: tiefblau oder -grün

Geb.: 84F

Geb.: irgendwann um 920 BF

*) Wenn sie dicht beieinanderstehen, beträgt ihre MR jeweils 16, wenn sie sich an den Händen halten, beträgt ihre (dann gemeinsame) MR 39.

Herausragende Talente: Gaukeleien 12 (wobei sie jeweils unterschiedliche Tricks beherrschen), Pflanzenkunde 17, Wettervorhersage 12, alle Heilkunde-Talente außer HK Seele 16, Kochen 11, Gefahreninstinkt 13, Prophezeien 15, Stimmen Imitieren 13

Wichtige Zauberkünste (Spezialgebiet Illusion, Vertrautentier Eule): alle Hexensprüche mindestens 10, dabei Schleier der Unwissenheit 14, Harmlose Gestalt 16, Hexenknoten 17, Blendwerk 16, Delicioso 10, Duplicatus 11, Impostoris 13, Koboldgeschenk 13, alle anderen Illusionssprüche zwischen ZF-Wert 3 und 7; alle Selbst-Verwandlungen (außer Druidenrache) zwischen ZF-Wert 3 und 7; die Schwestern beherrschen eine besondere Form des *Unitatio*, der nur auf sie selbst wirkt und der immer gelingt, wenn sie sich an den Händen halten.

Hexenflüche: Hexenschuß, Mit Blindheit schlagen, Pech an den Hals, Warzen sprießen, Zunge lähmen, Beiß auf Granit!



Tschinjuscha (ter Sappen)

Die Hexe Tschinjuscha nimmt in der bornischen Schwesternschaft eine unrühmliche Sonderstellung ein, denn sie ist diejenige, die während des Krieges ihre Kräfte – indirekt – in die Dienste des Bethaniers stellte. Vermutlich war ihr nicht bewußt, daß sie, indem sie Graf Uriel unterstützte, auch dem Dämonenmeister und seinen unheiligen Kreaturen half. Denn anderenfalls könnte sie sich kaum noch Tochter Saturias nennen. (Schwerer, als durch den Umgang mit Dämonen, kann man Saturia wohl nicht beleidigen!) Nein, Geldgier, Geltungssucht und eine schwarze, haßerfüllte Seele waren der Ansporn, sich an Uriels Feldzug zu beteiligen. Die weiteren Zusammenhänge blieben ihr verborgen.

Tschinjuscha erfreute sich bei den Hexen des Bornlands niemals sonderlich großer Beliebtheit – zu schroff war und ist ihre Art, zu tückisch ihr Wesen. Außerdem prunkte sie beständig mit ihrer adligen Abstammung – sie ist eine Schwester des widerwärtigen Ugo ter Sappen, der bei der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden den verdienten Tod fand –, ein Gebaren, mit dem man bei den bornischen Schwestern eher Miß- als Gefallen erregt. Seitdem bekannt geworden ist – denn den Schwestern bleibt nichts verborgen –, daß Tschinjuscha mit Uriel paktierte, begegnet man ihr noch erheblich reservierter. Tschinjuscha ist es einerlei. Die Hexenfeste besuchte sie auch früher schon unregelmäßig und mehr der Pflicht halber als um des Vergnügens willen, denn am Rauschhaft-Hitzigen liegt ihr wenig. Nun wird man sie noch seltener dort sehen.

Da Tschinjuscha wegen ihrer Beteiligung an Uriels Feldzug nach sewerischem Recht die Hinrichtung droht und da ihr aus demselben Grund der Bronnjarenthron auf alle Zeiten verwehrt ist, hat sie sich entschlossen, das Leben einer Gesetzlosen zu führen. Sie bietet ihre Dienste beziehungsweise die Utzels, ihrer Eule, wechselnden Räuberbanden an. Utzel, der schon im Krieg als Kundschafter eingesetzt wurde, verfolgt und beobachtet nun wohlhabende Reisende, auf die ein Überfall lohnenswert scheint.

Der Vogel ist nicht nur ein außerordentlich fähiger Beobachter, er ist aufgrund seiner Größe und Gewandtheit und der besonderen Schärfe von Krallen und Schnabel auch ein ernstzunehmender Mitstreiter beziehungsweise Gegner. Ganz gleich, wie viele Mitglieder die Räuberbande hat – Tschinjuscha beansprucht ein Drittel der Beute für sich. Und dieser Anteil ist ihr bisher noch niemals verweigert worden. Denn man fürchtet die Fäuste der großen, breitschultrigen Frau mit den grobschlächtigen Gesichtszügen fast ebenso wie ihre magischen Fähigkeiten.

Batzen und Juwelen vergräbt Tschinjuscha an diversen geheimen Orten im Wald. Da eine magische Sicherung der Verstecke zu viel astrale Energie kosten würde, läßt sie sich von Utzel regelmäßig kontrollieren. Die Eule würde seiner Herrin jede kleinste Veränderung unverzüglich melden. Tschinjuscha will das Räuberleben aufgeben, sobald sie genug zusammengespart hat, um sich in Festum als Wirtin eine bürgerliche Existenz aufzubauen. Den Namen der Schenke weiß sie schon: Zur Uel.

Tschinjuschas Werte:

MU 13	KL 11	IN 14	CH 10	FF 14	GE 14	KK 15
AG 4	HA 3	RA 3	TA 1	NG 5	GG 7	JZ 7
ST 13	MR 6*	LE 48	AE 69	AT/PA 15/13 (Keule)		

Haarfarbe: dunkelblond **Augenfarbe:** grün

Größe: 89F. **Geb.:** 11. Phe. 976 BF

*) Tschinjuscha trägt ein Amulett, das mit einem WIDER HELLSICHT (13) aufgeladen ist und das sich aktiviert, wenn Tschinjuscha verzaubert werden soll.

Herausragende Talente: Raufen 15, Etikette 12, Lügen 10, Wildnisleben 10, Gefahreninstinkt 13, Glücksspiel 12

Wichtige Zauberkünste (Spezialgebiet Beherrschung, Vertrautentier Eule): Böser Blick 13, Große Gier 14, Halluzination 10, Imperavi 10, Krähenruf 11, Sesibar 9, Hexenknoten 11, Blitz dich find 7, alle 'kleinen Mutandas' auf ZF 7
Hexenflüche: Hexenschuß, Todesfluch Zunge lähmen, Ängste mehren, Krötenkuß, Beutel, Hagelschlag

Personen zweifelhaften Rufs

Mantka Riiba

Die im Festumer Gerberviertel lebende und über die dortigen Goblins herrschende Schamanin Mantka Riiba könnte man, bedenkt man das Verhältnis der Festumer zu anderen Rotpelzen, schon fast als eine Respektsperson bezeichnen: Ihre geheimnisvolle, fast hypnotische Ausstrahlung würde kaum jemand als herkömmliches Charisma beschreiben, und doch schafft sie es selbst in Verhandlungen mit den städtischen Räten, ihre Meinung zu behaupten und langsam, aber stetig die Stellung der in Festum lebenden Goblins zu verbessern.

Andererseits ist die nicht einmal anderthalb Schritt große Goblinfrau durch ihre Begabung auch zur fast unbestrittenen Herrin über den Schmuggel und die Hehlerei geworden, beides Verbrechen ohne unmittelbare Opfer, von denen man demnach kaum befürchten muß, daß sie einen öffentlichen Eklat nach sich ziehen (von den Goblin-Hetzjagden vergangener Tage ganz zu schweigen).

Hierbei stand ihr lange Zeit heimlich Schlagto Upaatel zur Seite, der orkische Scharfrichter Festums, der als ihr Berater und Handlanger wichtige Dienste leistete. Ihr Ziel, ihrem Volk eine sichere und reiche Heimat zu schaffen, verfolgt Mantka Riiba so erfolgreich, daß manche sie bereits zur geistigen Nachfolgerin der legendären Goblinherrscherin Kunga Suula erklärt haben.

Und das zu Recht – denn Mantka Riiba ist niemand anderes als die

Kunga Suula selbst. Anscheinend bringen die Goblinvölker nur selten große Anführer hervor, die jedoch sind dann schier übermächtig – oder aber das lange Leben der Kunga Suula hat andere Schamaninnen am Erstarken gehindert. Wie dem auch sei: Beim Fall ihrer Hauptstadt Wjassuula kam die Goblinherrscherin zwar mit dem Leben davon, mußte jedoch mit ihrem Volk hohen Blutzoll zahlen, und in den Jahrzehnten danach gab sie den Traum auf, die Glatthäute mit Waffengewalt zu verjagen. Heute strebt sie nach der Herrschaft durch Heimlichkeit – dem ungleich langsameren Weg. Doch weil sie anscheinend unsterblich ist, fällt ihr das Warten nicht schwer: Mögen die jüngeren Schamanen, die sie nahezu als Göttin verehren, auch mitunter sinnieren, daß sich jetzt ein Bündnis mit dem finsternen Borbarad anböte, die Kunga Suula hat Zeit, auch diese Irrungen der menschlichen Geschichte abzuwarten und weiter ihre Stellung als loyale Festumerin auszubauen.

Seit sie als junge Schamanenschülerin eine Nacht in einer Heiligen Höhle in der Roten Sichel verbrachte, die nur von Auserwählten lebend verlassen wird, besitzt sie gewaltige magische Kräfte. Regeltechnisch ist sie eine Schamanin mit zusätzlichen Druidenkräften, und die Zeit steht auf ihrer Seite: So konnte sie etwa ihre Schamanenkeule im Laufe der Jahrhunderte mit 37 ASP belegen, ohne diesen Verlust ernsthaft zu spüren.



Im Spiel werden die Helden ihr wohl nur in ihrer Gestalt als Mantka Riiba begegnen, doch auch da ist sie eine interessante Gestalt – sei es als geheimnisvolle Begegnung, als Drahtzieherin von allerlei lichtscheuen Geschäften oder gar als mysteriöse Auftraggeberin für Missionen, die selbst der loyalste Goblin nicht erledigen kann.

Die Werte der Kunga Suula:

MU 18 KL 14 IN 17 CH 18 FF 14 GE 12 KK 11
AG 2 HA 4 RA 0 TA 0 NG 1 GG 6 JZ 2
ST 21 MR 20 LE 65 AE 212

AT/PA 15/14 (Mittelgroße Knochenkeule, 1W+10)

Fellfarbe: rotbraun/grau **Augenfarbe:** rotviolett

Größe: 73F **Geb.:** um Bosparans Fall

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

Zauberfertigkeiten: Beherrschungen brechen 15, Hellsicht trüben 17, Böser Blick 18, Große Verwirrung 17, Halluzination 16, Geister austreiben 17, Geister beschwören 18, Meister der Elemente 15, Zorn der Elemente 14, Dunkelheit 17, Fluch der Pestilenz 15

Mulziber von Jergan

Mulziber, Prinz von Maraskan, Erbe der *Cherzaks* (Herzöge, Fürsten) von Jergan und neuerdings Tetrarch des Nordens, ist schon rein äußerlich eine Person großer Gegensätze. Er wirkt gut zehn Jahre jünger als er tatsächlich ist (er wurde 975 BF geboren), hat stark südländische Gesichtszüge, aber blonde Löckchen und dunkelgraue Augen und ist mit über neun Spann auch nicht gerade klein für einen Maraskaner. Er spricht leise, manchmal nur schwer verständlich, obwohl die sehr wenigen, die die Ehre hatten, Mulziber bei der ausdrucksstarken maraskanischen Art der Deklamation eines Gedichts oder einer Passage aus einem Theaterstück zu lauschen – der Prinz kennt eine unbekannte Anzahl davon auswendig –, bezeugen können, daß er eigentlich über eine mächtige Stimme von mindestens vier Oktaven verfügt. Mulziber gilt als ironischer Betrachter der Welt, als meisterlicher Beherrscher witziger Zwischenbemerkungen und gut platzierter Wortspiele.

Als Halbwüchsiger folgte Prinz Mulziber Frumold II. ins Exil nach Neu-Jergan, wo er sich in den letzten Lebensjahren des gebrochenen Königs den Ruf eines gewieften Intriganten erwarb. Zwar scheiterte Mulziber darin, Frumold zu bewegen, ihn selbst statt Frumolds leiblichen Sohn Denderan als Nachfolger zu benennen, doch erreichte er immerhin, daß König Frumold sich – wenn überhaupt – nie klar in dieser Frage äußerte. Die Folgen – die zahlreichen Thronansprüche diverser maraskanischer Prinzen und Prinzessinnen – muß man deshalb wohl Mulziber anlasten. Vermutlich geht auch die Verpfändung des Reichsdiskus an die Nordlandbank auf seinen Einfluß zurück. Nach dem Tode Frumolds wurde Mulziber zum Oberhaupt der Maraskaner Festums. Obwohl der Prinz nie einen Hehl daraus machte, wie wenig er Prinz Denderan in Boran gewogen war, unterstützte er jenen nach besten Kräften bei der Verteidigung der belagerten Stadt mit Nachschub. Immerhin ging es dabei um den heiligen Ort des Rur-Gror-Glaubens, und wie viele aus dem Hause Jergan ist auch Mulziber ein sehr gläubiger Mensch. (Dahinter steckt vermutlich die geheime Furcht der Cherzaks von Jergan, in einem früheren Leben einer aus dem Geschlecht der Arethiniden gewesen zu sein, die wegen ihrer Allianz mit den Priesterkaisern, die zum Verbot des Rur-

Gror-Glaubens führte, einen denkbar schlechten Ruf genießen.)

Seit 1015 BF, als in der Bucht von Festum lebende Exemplare der maraskanischen Totenkopffische – eines Süßwasserfisches (!) – gefunden wurden (sie sind jetzt in einem Becken im Rur-Gror-Tempel zu bestaunen), scheint Prinz Mulziber eine gezielte Politik zu verfolgen, das restliche Festum über das Geschehen in Neu-Jergan möglichst im Unklaren zu lassen, so daß mittlerweile nicht einmal ein Mitglied des *Engen Rates* die Frage beantworten könnte, wieviele Maraskaner überhaupt in Festum leben (geschweige denn, wieviele in den letzten Jahren hinzugekommen sind.)

Nach dem Fall Borans erklärte Mulziber in einer Ansprache an die Benisabaya Maraskani – die Söhne und Töchter Maraskans – seine Ansprüche auf den Königsthron von Maraskan für ruhend und nahm den ältlichen Titel eines Tetrarchen an. Er ordnete damit nicht nur seine persönlichen Ambitionen dem Wohl und Wehe des maraskanischen *Volkes* unter (äußeres Zeichen ist die wahlweise Anrede *Stammesbruder* durch andere Maraskaner), sondern stellte sich dadurch auch außerhalb der Hierarchie des Hauses Jergan. Sollte etwa der unwahrscheinliche Fall eintreten, daß eines von Mulzibers vierzehn Kindern – die Neu-Jerganer spotten gerne, der Prinz arbeite an einer harmonischen Zahl – den Anspruch erhebt, Familienoberhaupt zu sein, könnte Mulziber wenig dagegen tun.

Die erwähnte Rede gilt gleichzeitig als heimliche Gründungsakte des *Benisabayads*, eines Maraskans auch ohne die Insel Maraskan.

Herausragende Talente: Staatskunst, Lügen, Stimmen Imitieren, Götter und Kulte, Etikette, Geschichtswissen

Mjesko Einhand, der Verdammte

Der Kapitän der *Rache*, ehemals entflohener Leibbeigener und gefürchteter Pirat und nun unwilliger Söldner der Schwarzen Horden, ist auf Seite 98 genauer beschrieben.

Mjeskos Werte:

MU 17 KL 12 IN 12 CH 12 FF 12 GE 12 KK 15
AG 4 HA 3 RA 3 TA 1 GG 4 NG 2 JZ 5
ST 14 MR 12* LE 78 AE – AT/PA 17/13 (Säbel)

Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** blau

Größe: 92F **Geb.:** 973 BF

Herausragende Talente: Boote Fahren 11

*) Mjesko hat zwar einen Pakt mit Blakharaz, dem Herrn der Rache, geschlossen, doch erwächst ihm daraus, außer seiner gesteigerten MR, kein Vorteil, da er sich (noch erfolgreich) gegen die Verdammnis sträubt.

Rangnid Thorkildsdotter, genannt Wanderer

Die Kapitänin des *Walsdrachen*, eine friedlose Thorwalerin und ehemalige Kameradin Mjesko Einhands, ist auf Seite 98 genauer beschrieben.

Rangnids Werte:

MU: 15 KL 11 IN 13 CH 13 FF 12 GE 14 KK 17
AG: 6 HA 2 RA 5 TA 2 GG 6 NG 3 JZ 2
ST: 13 MR 1 LE 82 AE – AT/PA 18/14 (Ornase)

Haarfarbe: dunkelblond **Augenfarbe:** blau

Größe: 102F **Geb.:** 977 BF

Herausragende Talente: Ringen 13, Zechen 13, Orientierung 10, Boote Fahren 13, Gefahreninstinkt 11



Anhang 4: Literaturhinweise

Irdische Literatur

zum 'Bornischen Lebensgefühl':

Lew Tolstoi, Krieg und Frieden; Frankfurt a. M., 1982 (Taschenbuchausgabe in vier Bänden, die auf vielen hundert Seiten von dem Einmarsch der »Grande Armée« Napoleons im Rußland des frühen 19. Jahrhunderts erzählt);

Iwan Turgenjew, Aufzeichnungen eines Jägers; Berlin 1993 (DM 17,80; eine Geschichtensammlung, die vom mühseligen Dasein der russischen Bauern berichtet);

Alexej Tolstoi, Peter der Erste (Ein – leider unvollendetes – historisches Epos, das unserer »aventurischen Zeit« gewiß am nächsten kommt und in atemberaubender Dichte das Rußland im Zeitalter des Großen Nordischen Krieges schildert – am Zarenhofe, im hohen wie niederen Adel, im gemeinen Volk. Im Buchhandel leider vergriffen, aber in vielen Bibliotheken erhältlich).

Aventurische Schriften zum Bornland:

Romane (Wilhelm Heyne Verlag):

Jagnow, Die Zeit der Gräber (1995)

Kiesow, Das zerbrochene Rad (1997)

Kramer, Die Reise nach Salza, Bd. II: Die Suche (1996)

Spielhilfen (Schmidt Spiele / Fantasy Productions):

Kiesow & al., Die Seefahrt des Schwarzen Auges (1990)

Meyhöfer/Raddatz/Römer, Aventurien – Lexikon des Schwarzen Auges (1995)

Raddatz, Das Bornland (1989)

Abenteuer (Schmidt Spiele):

Hennen, Auf der Spur des Wolfes (1990)

Kiesow, Die Attentäter (1991)

Kramer, Der Zorn des Bären (1992)

Melchers, Stromaufwärts (1990)

Schriften vom Rauhen Land:

Romane (Wilhelm Heyne Verlag):

Gaul, Steppenwind (1997)

Wieser, Der Lichtvogel (1997)

Spielhilfen (Schmidt Spiele / Fantasy Productions):

Kiesow & al., Die Seefahrt des Schwarzen Auges (1990)

Meyhöfer/Raddatz/Römer, Aventurien – Lexikon des Schwarzen Auges (1995)

Wieser, Dunkle Städte, lichte Wälder – Geheimnisse der Elfen (1993)

Abenteuer:

Hennen, Folge dem Drachenhals (1990)

Hennen, Auf der Spur des Wolfes (1990)

Hlawatsch, In Liskas Fängen (1995)

Kiesow, Unter dem Nordlicht (1984)

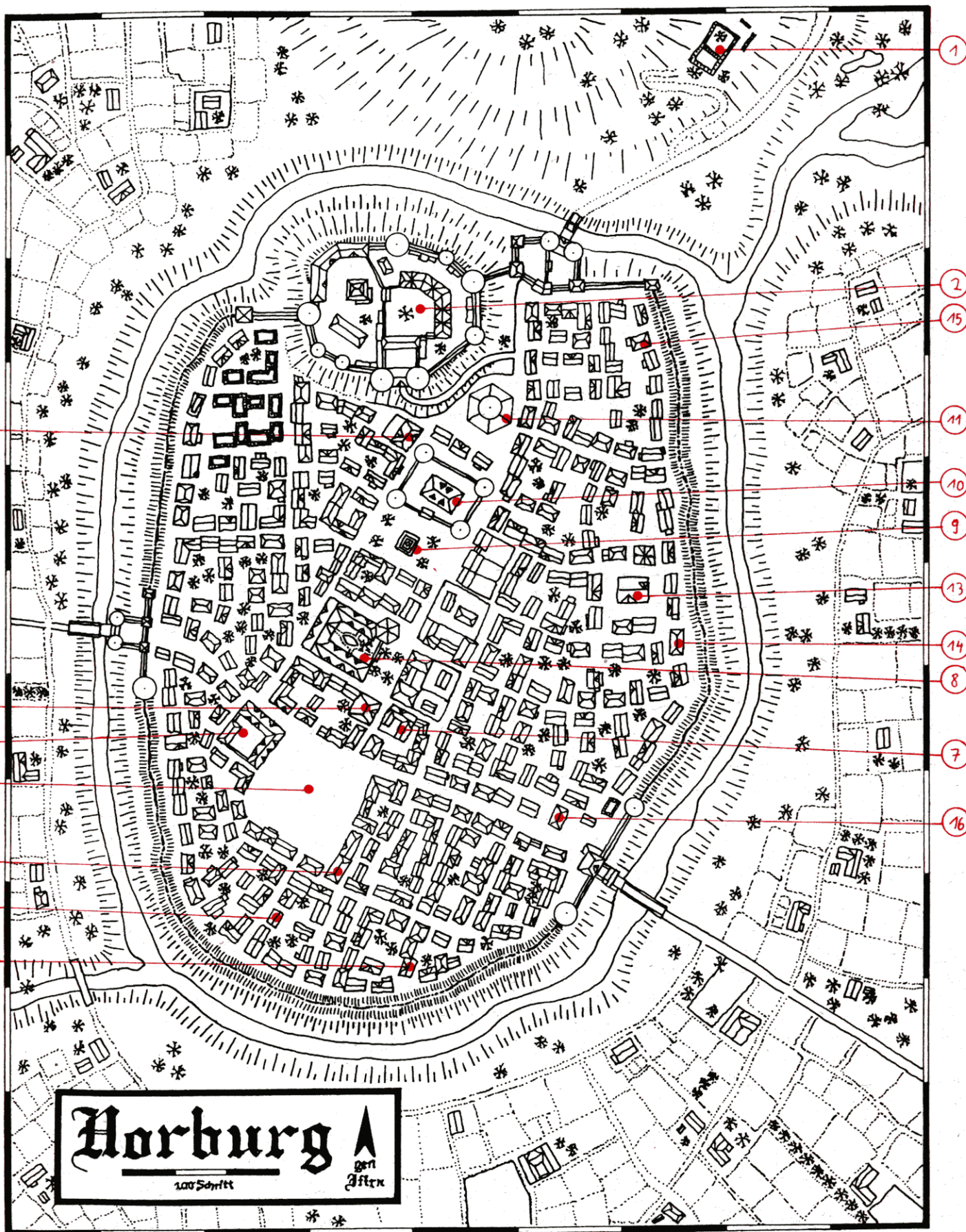
Langenegger, Kommando Olachtai (1987, allerdings inhaltlich stark veraltet und in dieser Spielhilfe größtenteils nicht berücksichtigt)

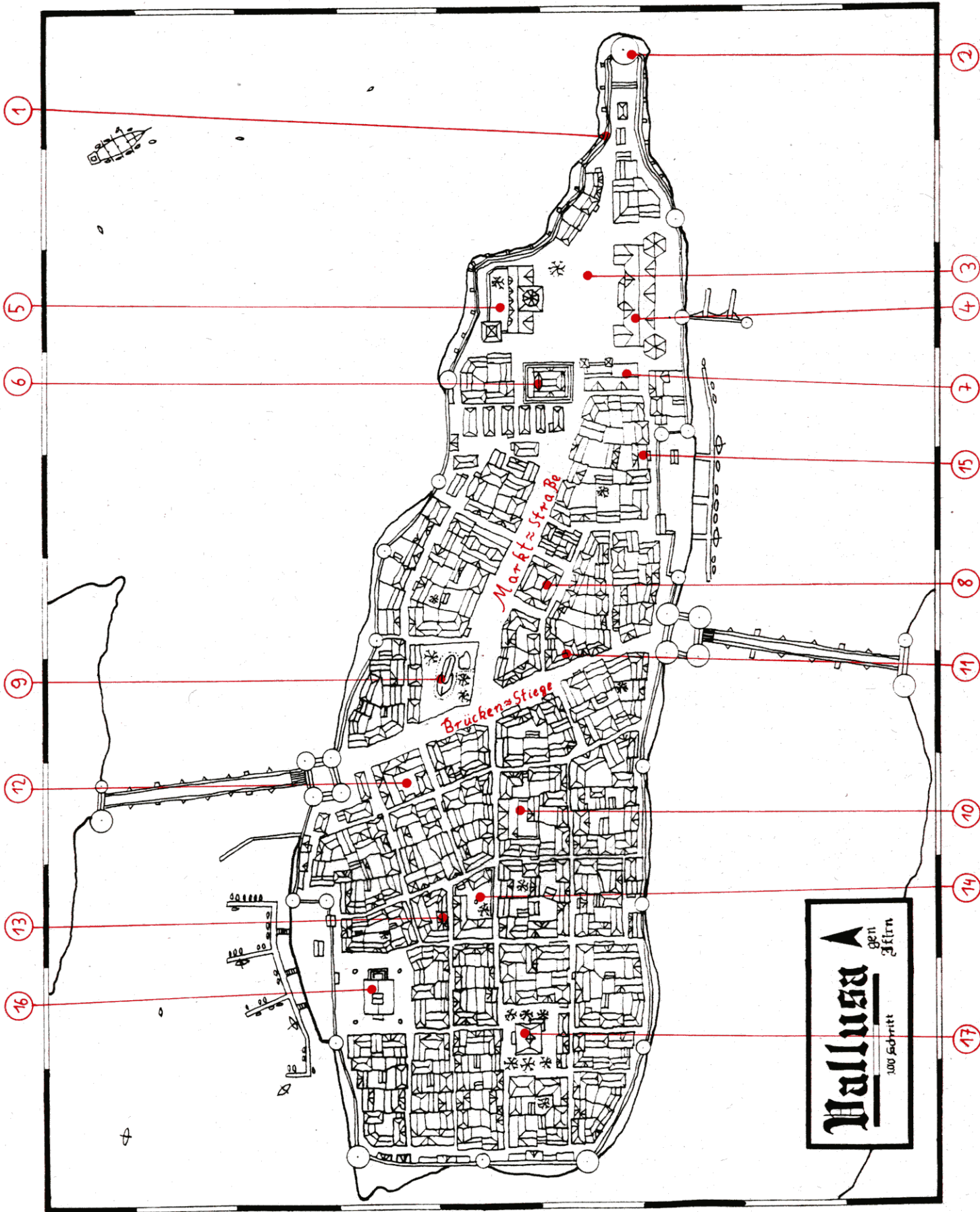
Michaelis/Böder, Menschenjagd (1989)

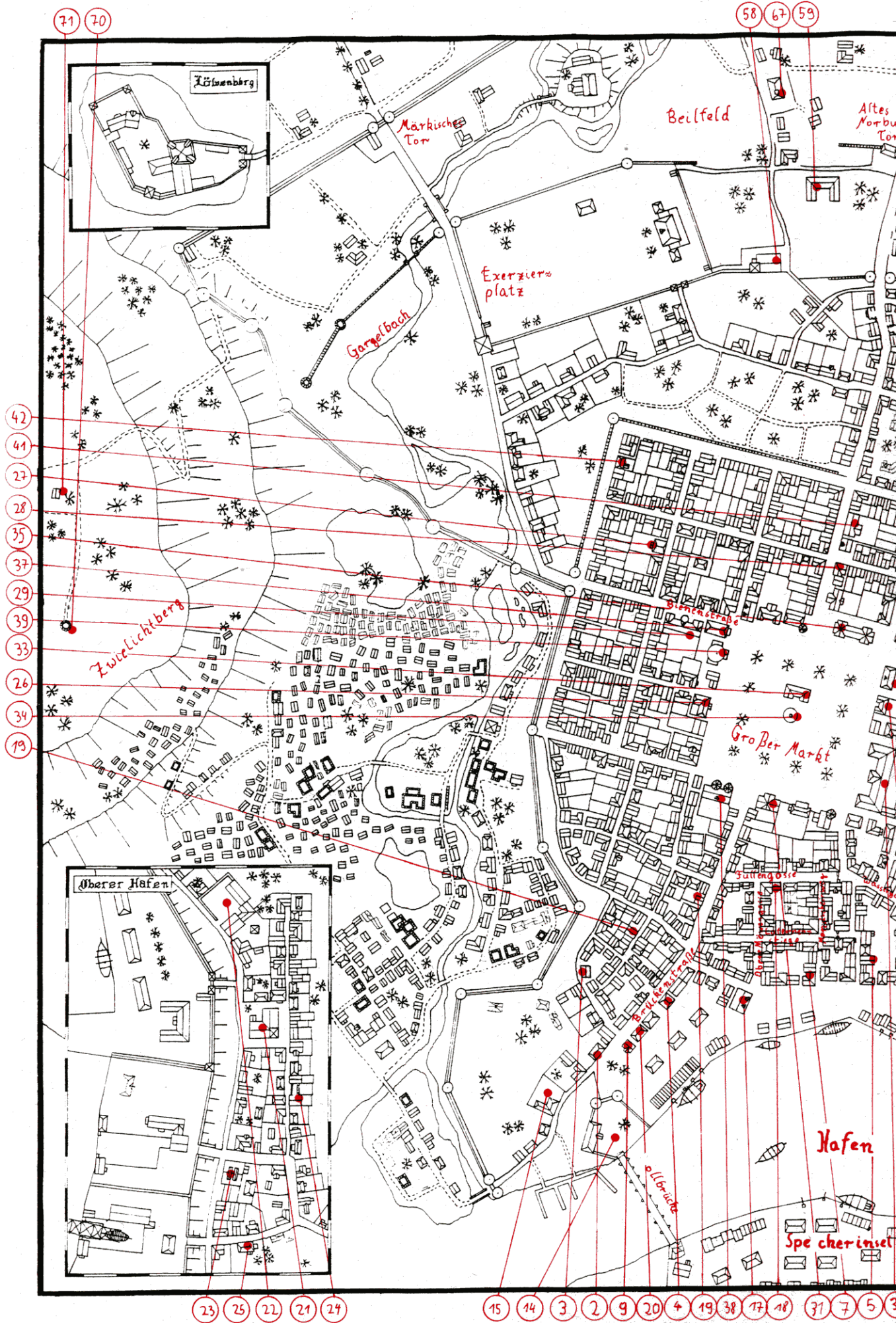
Wieser, Schatten über Traviass Haus (1988)

Wieser, Das Lied der Elfen (1994)

Wir möchten Ihnen in diesem Zusammenhang noch einmal die Lektüre des Romans **Das zerbrochene Rad** besonders ans Herz legen – eines fast 1.000 Seiten umfassenden Werks, in dem vom Kampf der bornischen Edlen gegen den Bethanier berichtet wird und in dem viele der faszinierendsten und bekanntesten aventurischen Schöpfungen Ulrich Kiesows (ein letztes Mal) miteinander auftreten: die schöne Gräfin Thesia von Ilmenstein, die mächtige Zauberin Nahema, die Amazonenprinzessin Gilia von Kurkum, die vier Protagonisten aus dem Roman **Der Scharlatan**; ferner so liebenswerte bornische Gestalten wie Baronin Mirhiban Saba al Kashbah und so verhaßte wie Graf Uriel von Notmark.









Hestum
am See
gera
Hörn

Ochsentor

Neersander Tor

Norbardenwiese

Blumengarten

Tiergarten

Am Seeufer

Gaukelplatz

Oststraße

Rennbahn

Neu-Jergon

Königskrone

Börn

Bornsstadt

Jodebspitze

1

5 30 46 32 36 13 11 12 6 8 40 57 73 55 74 75

