

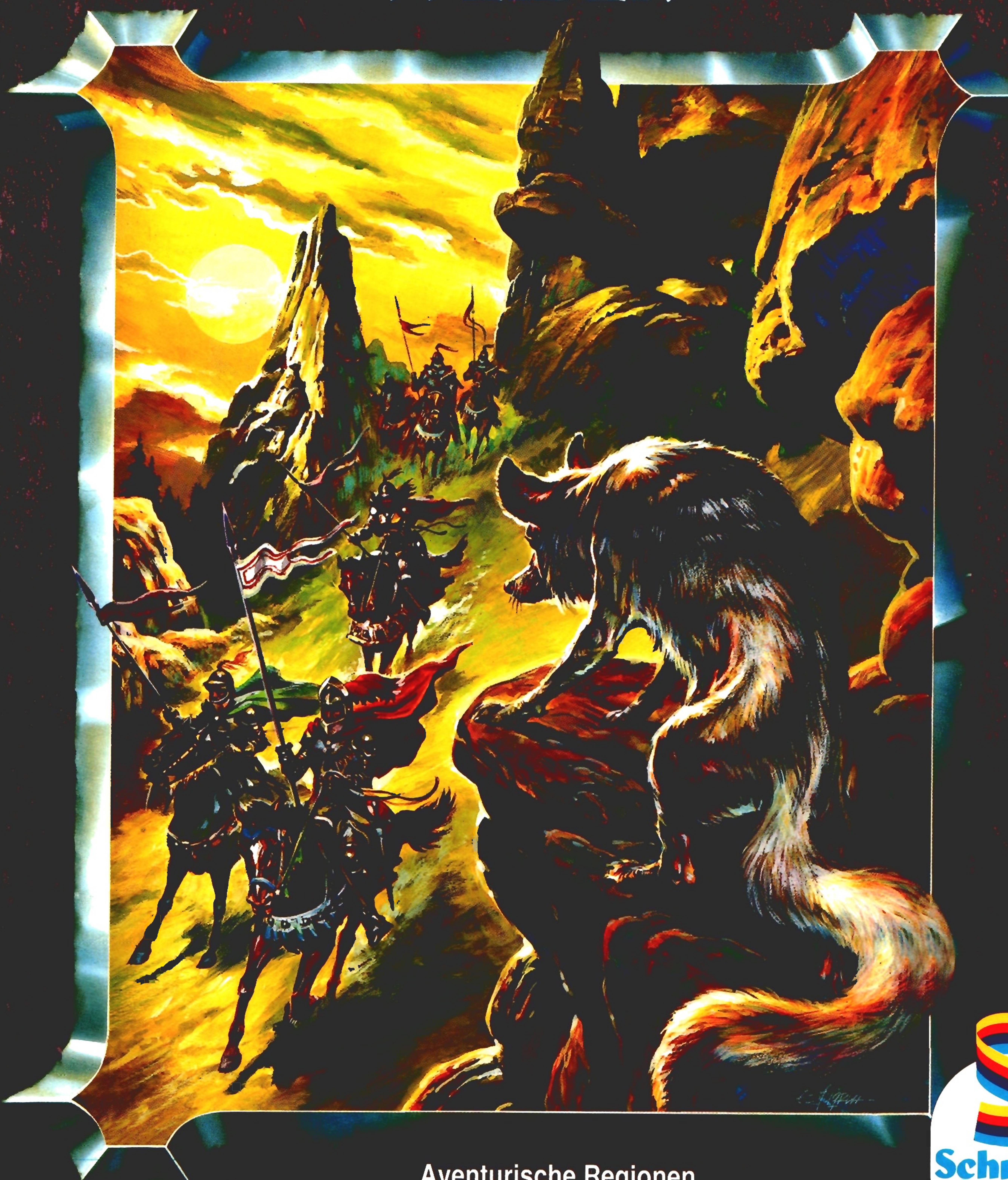
ERFAHRUNGSSTUFEN

1-21

SPIELHILFE
SH

Das Schwarze Auge

DAS HERZOVTUM WEIDEN



Aventurische Regionen

Schmidt
Spiele

DSA-Spielhilfe

Das Herzogtum Weiden



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Michaela Sommer
Planzeichnungen von Niels Gaul

Zueignungen:

»Die Schlacht im Drachenspalt« von und nach Heinrich Heine (»Das Schlachtfeld bei Hastings«)
Einige Sagen nach Selma Lagerlöf (»Wunderbare Reise des kleinen Nils Holgersson mit den Wildgänsen«)

©1994 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ertugrul Edirne
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

DAS HERZOGTUM WEIDEN

von
Niels Gaul,
Daniel Simon Richter,
Tim Spier

Eine Spielhilfe für
Das Schwarze Auge

Unter Mitarbeit von:

Oliver Baeck,
Björn Berghausen,
Heiko Buchholz,
Claudia Ehlers,
Lena Falkenhagen,
Mark Kessler,
Matthias Köhler,
und
Mirko Salewski,

die oftmals unermüdlich und im letzten Augenblicke einsprangen

Herzlichen Dank schulden wir
Thomas Römer und Hadmar Freiherr von Wieser
für ihre einschlägigen Schriften vom Weidener Lande

Gedankt - bei allen Zwölfen - sei ferner für vielerlei phantastische weidensche Spieleabende, für guten Rat, manch kurzen Beitrag und liebe Hilfe:

Hannes Bergthaller, Steffen Dietz, Pascal Eggers, Thorsten Grube, Michael Hasenöhrl, Ralf Hlawatsch, Thomas Höhne, Eckart Hopp, Michael Johann, Stefan Körner, Andreas Kovermann, Ina Kramer, Sven Kühnel, Sandra Lehmann, Marc Liedtke, Uwe Lindenborn, Rüdiger Martensen, Michelle Melchers, Michael Meyhöfer, Susi Michels, Dennis Miller, Sven-Ulrich Oltrogge, Olaf Papke, Christian Pütz, Jörg Raddatz, Axel Riegert, Thomas Rodloff, Philipp Röhnert, Volker Rosengarten, Astrid Rossegger, Stephan Seidenfad, Christian Schade, Tina Schäfer, Tim Scheffler, Angelika und Andreas Spieß, Torsten Steffen, Philipp Stucke, Stefan Weiß, Stefan Wenz, Olaf Weyer, Karl-Heinz Witzko, Aram Ziai - und noch vielerlei Leuten mehr, die aufzuzählen wir gewiß vergessen haben!

Inhalt

Kapitel I	5
Der Löwe von Weiden	
Kapitel II	13
Die Geschichte von Pandlarin und Pandlaril: Grimmer Bär auf grünem Schilde	
Kapitel III	27
Von den Leuten - Von des Festen der Zwölfe im Weidenlande: Ifirms Güte und	
Rondras Klinge - Vermählung und Haushaltung: Rondras Glück und	
Travias Freude - Boronanger und Grabgewölbe: Golgaris Flug und Mythraels Wacht	
- Wams und Waffe: Travias Tuch und Ingerimms Stahl	
- Laute, Leier und Zwergenpieper: Rahjas Klang und Spielmanns Sang	
Kapitel IV	32
Von dem Lande - Wind und Wetter: Firuns Grimm und Efferds Grollen -	
O trutziges Bärwalde: Olats Wall und Walpurgas Wald - Rotwasser und	
Pandlaril: Unkensang und Feenzauber - Gräflich Baliho und die Auen: Weidegut	
und Ackerland - Die Heldentrutzter Grenzmarken und die Schwarzkuppen: Von Schwert	
und Schild und Geistern und Grauen - Die Sichelwachtmark: Eisenwerk und	
Schmiederei - Altentralllop und Neuwenufern: Herzogenhof und Handel	
Kapitel V	62
Von Helden, Schurken und Sagengestalten (einige Seiten nur für den Spielleiter)	
Anhang	70
Karte des Weidener Landes und Plan der Stadt Tralllop für den Spielleiter	

Der Löwe von Weiden

(eigenhändig von Firutin vom Kleinwardstein, einem Spielmann der Schule Aldifreids im Gefolge des Marschalls des Bundes)

Wir schreiben das Jahr 23 Hal, auch 1016 nach Bosparans Fall.

Rhodenstein, eine Feste aus bosparanischen Praiosläufen (denn in den allerersten Orkenmärschen hatte der Graf zu Trallop es für Recht gehalten, nahe der Reichsgrenze auf einer Felszinne ein Kastell aus festem Stein zu fügen, das die alte Grafenstadt vor allem Gesindel schützen sollte), stand schweigsam im Boronmonde.

Schnee und firungrimmer Frost griffen nach Dächern, Zinnen und Türmen. Kaum noch waren im grauen Himmel die wehenden Banner an den hohen Wehren auszumachen. Wir zitterten und froren in unseren kleinen Gemächern vor dem Zorn des Weißen Meisters. Wem schläge nicht aufs Gemüt das immerwährende Heulen und Pfeifen des Sturmes, das Rütteln und Schlagen der Verhänge und Türen im jammernden Winde?

Zwar unterhielten wir wärmende Feuer, Pechfackeln und Kerzen an allen Wänden und in allen Rauchfängen, der Rhodenstein aber ist ja eines Ritters Kastell: Kaum eine Öffnung weist hinaus auf den kleinen Hof, alle Scharten trutzen den Feinden. Und so war es nicht nur eisig in allen Gewölben, sondern auch düster, denn der wintergraue Himmel warf nicht einen Lichtesschein hinab nach Dere. Und wie grau der Himmel war! Wie ein einziges verhangenes, gräuliches Tuch, das rundum alle Wälder, Weiler und Felder finster und stumm zudeckte, lockte das Grau zum Schlafe, zum ewigen, namenlosen Schlummer. Und es war so einfach einzuschlafen. Selbst Bär, Wolf und Hirsch verbargen sich in Klüften und Klammen, worüber Ingerimms und Peraines schützender Wille währte, und wagten nicht, aus dem schützenden Dornicht zu treten.

Das Dorf drunten am Fuße der Burg, der Weiler Rhodenstein, drängte sich an den Felsenberg, verkroch sich hinter den hohen Mauern. Darüber tanzten die Windgeister im wilden, gespenstischen Reigen. Wonnig gelb schimmerten die Fenster vom Wirtshause herauf, wohin sich die Kaiserlichen und Herzoglichen, die wackeren Grenzreiter, vor den Unbilden des Wetters geflüchtet hatten. Schattenhaft wiegte sich und ächzte die alte Eiche im Winde, der heilige Baum, der im Götterlaufe zehnhundertundzwölf in lodernden Flammen aufgegangen war. Die wütende Göttin hatte ein Wunder getan, allwo Gevatter Herdans Leib von den Orken gemeuchelt worden war¹. Rötlicher Fackelschein war in gleichen Abständen auf der Mauer drunten auszumachen, denn der Schwarzpelz gab auch winters keinen Frieden. Allzuleicht mochte es ihm nun mehr gelingen, im schwarzen Schilde der namenlosen Nacht heranzuschleichen an Weiler und Feste. Mada, die gute Maid, war fern in diesen Tagen, und Meister Phex, der wachsame Fuchs, schlich nicht über den Himmel.

Brin von Rhodenstein, der junge Ritter, hatte Türmerwacht in jenen Praiosläufen. Drobēn auf dem Efferdturme stand er, gebückt gegen

¹Vergleiche das Capitel GRIMMER BÄRAUF GRÜNEM SCHILDE auf S. 13 in diesem Compendium.]

²Gemeint ist der Smaragd, den die Gelehrten als geweihten Stein der Göttin Rondra erkannt haben. Vergleiche dazu die MYSTERIA ARKANA auf S. 44.

den Sturm Stunde um Stunde, und hielt Ausschau, eifrig und sorgenvoll. Er war ein Jüngling von schlanker Figur, sehr gut gewachsen, hatte grüne Augen gleich Meersteinen², die träumerisch und treuschauten, ein Grübchen im Kinn, einen weichen Mund, der stets ein wenig spöttisch zu lächeln schien, und lange, lockige, kupferfarbene Haare. In jenen Praiosläufen weilte das Schwert der Schwerter auf dem Rhodenstein, Ritter Dragosch von Sichelhofen, der Erhabene. Und Brin von Rhodenstein war sein Schildknappe. Weit vermochte der Junge freilich nicht zu schauen da droben, denn Nebelschwaden und Düsternis zwangen das Land drei Meilen vom Rhodenstein fern in eine undurchdringliche Schwärze.

Hätten die Orken aber einen Angriff unternommen, dann wären das Geheul und Geschrei, der dumpfe Hall der Trommeln und Hörner, der die Herzen mit Furcht erfüllt und uns schaudern macht, dem jungen Manne nicht verborgen geblieben. Ihm nicht und auch dem alten Burgsassen Norre von Bjaldorn nicht, der alle Stunde einmal die steile, schmale Wendeltreppe heraufstapfte und mit falkenscharfen Augen nach dem Rechten sah. Denn das Schwert der Schwerter war ein mächtiger Mann, dessen zweiter, verzweifelter Ritt nach dem Rhodenstein dem Ork nicht entgangen sein konnte. So groß war sein Ruhm und so herrlich sein berittenes Gefolge!

Ein Zeitsprung

Zwei lange Monde, von Rondras Helm hin zu Travias Kelch, waren der Erhabene und seine Schar Tag um Tag in die Heldenrutz geritten. Morgens, im fahlen Lichte, trieben sie ihre Rösser in die tiefen, dunklen Wälder auf Orkenhatz. Abends, im rötlichen, goldenen Schimmer - wenn Rondra und Praios gemeinsam wachten und den Menschen bedeuteten, die Nacht nicht zu fürchten - kehrten sie zurück. Hörner kündeten davon.

Brin von Rhodenstein war nicht unter den fünfzig Rittern, die auszogen. Meister Dragosch befahl's. Der Herr, der ihn schätzte wie einen eigenen Sohn (wenngleich der Knabe nichts anderes war als der Neffe des gefallenen Herdan von Rhodenstein), hatte für Recht befunden, die Knappen der Göttin auf dem Rhodenstein zurückzulassen und zur Verteidigung der Feste einzuteilen. Die Ritter des Ordens, sagte er, seien im Orkenkampf vielfach erfahren, und unnötig sei es, das Leben für eine allvertraute Sache aufs Spiel zu setzen. Die jungen Heißsporne zürnten, aber das Schwert der Schwerter hielt daran fest bis zum Ende. Allein die älteren Ritter stritten gegen den Schwarzpelz. Und dem zufolge, wie wir hörten, gewannen sie eine Baronei nach der anderen zurück für Markgräfin und Herzog.

Der Schildknappe Brin hatte derweilen eine ganze Reihe von Pflichten zu erfüllen, die ihn von morgens früh bis abends spät in Anspruch nahmen. Die drei gewaltigen Rösser des Herrn, auf die Namen Wildfang, Wolkenflug und Schweif hörten sie, wollten ausgeführt und gestriegelt sein, die Wappengewänder des Erhabenen geflickt und gesäubert, sein Rüstzeug und seine Waffen geputzt. Allein die Schwerter Lirondiyan, das die Hohegeweihten Weidens seit ehemdem führen,



Érian, das den Mareschallen des Ordens zur Wahrung zueignen ist, und Ferlian, das der Erhabene vom Tage der Weihe an trägt, gab Meister Dragosch nicht aus den Händen.

Wenn ich sagte, eilig und verzweifelt sei das Schwert der Schwerter geritten, dann steckt darin ein Gutteil mehr Wahrheit, als dem aufrechten Leser lieb sein darf.

Es ereignete sich am siebten Praioslauf im Monde der Rondra, daß der Erhabene und seine Ritter nach langen Planungen auf ein weiteres Mal in die Heldentrutz aufbrachen. Bis nach Nordhag, zur alten, reichen Handelsstadt, wollten sie diesmal vorstoßen.

Die Orken streunten derweilen übers Land mit Raub im Sinn.

Der Herbst war über die Lande gekommen. Mutter Travia hatte die Bäume in rote und gelbe Wämse gewandet, die Bäche sprudelten schneller dem Neunaugensee zu, als wollten sie ihn noch erreichen, bevor der grimme Alte das Eis schicke. Der Wind, der nicht recht wußte, ob er verspielt oder rauflustig sein wollte, trug den einen Geruch herbei, der im Heumond auf Wald und Weide zu schnuppern ist. Die Alten sagten, eine Vorahnung von Tod und Verderben läge darin. Sie harrten des Tsamondes, der im Mittwinter Wiederkehr und Anfang von Frühling, Leben und Freude verheißt.

Im Morgengrauen trieben die Ritter ihre Rösser durch die Fialgralwa-Furt, und wenig später waren sie unseren Blicken entchwunden. Jene Woche war eine, in der die Zwölfe - viele behaupteten später, es sei in Wahrheit der Namenlose gewesen - ihre Launen hatten: Einen warmen Morgengruß sandte Praios den Measchen, allmittäglich aber zürnten Efferd und Rondra. Der Himmel verdüsterte sich, und

gewaltige Wolkentürme schoben sich vor Praios' Rund. Fast im gleichen Augenblick peitschten Regenfluten auf Deren hinab. Bäche und Seen traten über die Ufer und verwandelten das Land von Tag zu Tag mehr in einen grundlosen Sumpf. So verwunderte es kaum, daß die Ritter nach einer Woche nicht zurückkehrten. Sie mochten irgendwo im Walde Schutz gesucht haben. Auch nicht abwegig wäre es gewesen, wenn ihnen einige Bauern Freistatt gewährt hätten. Denen waren die Orken, habgierige und hältlose Gesellen, längst von Herzen verhasst. Die Ritter der Kirche aber schätzten sie und halfen ihnen, wo immer es in ihrer Macht stand.

Als Meister Dragosch und die Seinen in der zweiten Woche noch immer ausblieben, da fragten wir uns bange, ob nicht das Unwetter die Schar in die tiefsten Wälder verschlagen hätte, woher sie den Heimweg nicht fänden - und wir bekümmerten uns über das Wohl und Wehe von Kirche und Schwert der Schwerter gleichermaßen. In der dritten Woche schließlich, als uns noch immer keine Nachricht erreicht hatte, beschloß die Ordensmeisterin Sariya von Donnerbach nach durchwachter Nacht, einige Reiter auszuschicken, um die Verschollenen zu suchen. Brin von Rhodenstein war der erste, der sich erbot, nach seinem Herrn Ausschau zu halten. Zur elften Stunde des einundzwanzigsten Traviamondes - manche meinten, es sei der letzte Herbsttag in jenem Götterlauf gewesen - preschte er auf Schalljarß, dem treuen Fuchs, durch die Furt, und trat die gefährliche Suche an. Nur zwei Geweihte ritten mit ihm. Der alte Burgsaß nannte das Leichtsinn. Frohsinn war's der Göttin.

Es dauerte gar nicht allzulang, daß Brin, der Knappe, seinen Herrn entdeckte - gleichwohl war es ein Zufall.

Einige Meilen vom Rhodenstein entfernt findet sich seit jeher ein unheimlicher Findling, verborgen in Wacholder- und Eichenwäldern. Eine alte Mär sagt, daß es sich einmal um einen leibhaftigen Leuenkönig³ gehandelt habe, den die Zwölfe dergestinst in Stein verwandelt hätten - und fürwahr ist eines Löwen Gestalt in dem Stein zu erahnen. So hoch und unzugänglich ist dieser Fels allem Getier, daß in früheren Tagen, als noch wilde Bären im Walde hausten, die Schäfer darauf zu übernachten pflegten. Dem Jüngling, der als Knabe häufig an dem Stein Verstecken und Kriegen gespielt hatte, kam wohl der Gedanke, daß es recht nützlich sein könne, von dort oben herab einen Blick auf das weite Land zu werfen. Also führte er Schalljarß und die beiden Ritter auf alten, im Dornicht verborgenen Pfaden zu dem Findlinge.

Was aber erblickte er da? Rundum in dem sumpfigen Grunde lagen nahezu zwei Dutzend Orken und Hundescheusale erschlagen im eigenen Blute - nachgerade schien's, als habe der erstarrte Leu selbst die Unholde zu Boron geschickt.

»Laßt uns weiterreiten«, drängten die Ritter und mahnten vor der Schwarzen Wut. Die Orken waren gewiß schon recht lange tot. »Ihr Zweifler werdet verstummen«, befahl da Brin, und seine Stimme bebt vor Zorn, denn er glaubte zuwenigst, daß der heilige Löwe die Schwarzpelze geschlagen habe. »und ich will hinaufsteigen auf den geweihten Stein und nach dem Rechten sehen.« So sprang er von seinem Rosse Schalljarß und erklimm den hohen Fels, derweilen die Ritter drunten ausharrten und ihre tänzelnden Pferde möglichst fern von den Verwesenden hielten.

Droben auf dem Stein kauerte, in innigem Gebete, der Erhabene.

³Weiteres dazu im Capitel O TRUTZIGES BÄRWALDE

Lirondiyan, sein sagenhafter Zweihänder, lag neben ihm, der vom Blute und Schmutze schwarz gefärbte, ehemalige weiße Wappenrock hing ihm in Fetzen vom Leibe, sein Kettenmantel war überall zerschnitten und zerschlagen und mit Brandlöchern übersät. Allein die Löwenfibel aus blitzendem Titanium und der guldene Löwenhelm leuchteten, unberührt ob all der Verzweiflung, in ihrem überderischen Scheine. Erst als der junge Brin, schreckensbleich, seinen Herrn sanft an der wunden Schulter berührte, schaute das Schwert der Schwerter auf. Das Antlitz Meister Dragoschs, der der Schöne genannt ward, war eingefallen und aschfahl. In wirren, blutigen, schweißnassen Strähnen hing ihm das lange Haar vom Haupte, seine bleichen Lippen waren geschwollen und aufgerissen, aus seinen Nasenflügeln rann schwarzes Blut. Vom Klöppelkragen, den er gemeinhin unter der Brünne trug, war nichts übrig geblieben.

Der Erhabene, als er seinen Knappen da erblickte, lächelte schwach. »Du kommst zu spät«, sagte er leise. »Wir sind in einen Hinterhalt geraten.« Er griff nach dem Lirondiyan, strich gedankenverloren über die alte Klinge, stützte sich darauf. »In der Alten Klamm. Am Tage des Feuers, wenn das Madamal droht / Erhebt sich die Finsternis, des Lichtes Tod / Praios' Antlitz, einsam droben, dunkel und kalt. / Die Lande verloren, Mord und Brand ohne Halt.«

»Sind alle ...?« Brin verstummte, denn er wußte längst, was geschehen.

»Ja«, sprach der Erhabene. Und noch einmal, leiser und trauriger: »Ja.«

»War die Göttin ...«- »Die Göttin war auf unserer Seite, o wohl! Wir fochten leuengleich und tapfer, doch droben auf der Klamm, ein einziger alter Graurock stand da ... aber es waren zweimal hundert da oben, zuwenigst.« Seine Stimme versagte, sein Blick schweifte in die Ferne.

»Unsere Kundschafter hingen inmitten der Klamm, schwelend, schweflig. Ihr Gekröse war ihnen aufgeschlitzt, ein flammender Feuerschlag hatte ihre Gesichter greulich entstellt. Als wir die Hingemordeten entdeckten und betrauerten, die Schwerter zogen und zur Leuin sangen, was die Altvorderen einstens gesungen, da war es freilich zu spät. Die Niederhöllen waren über uns hereingebrochen, und die Orken fanden grausige Rache für die letzte Schlacht⁴ ...« Wieder hob der Erhabene das Lirondiyan, diesmal hoch über sein Haupt. Müde schlug er nach den lichtlosen Schatten, die der graue Felsen warf. Die alte Waffe war ganz schartig geworden. »Der Graue auf der Klamm war ein Zauberer, ein ... ein Schamane. Der Himmel verfinsterte sich, die dräuenden Wolken taten sich auf, stinkendes, fauliges Wasser stürzte herab und ergoß sich auf Deren, umnebelte uns da drinnen und raubte uns die Sinne. Nach den Fluten schwebten namenlose Gestalten herab aus den schwarzen Sphären, Daimonen, löwengestaltige Daimonen ... was für eine Schmach, was für ein Hohn ... Die Orken schleuderten quaderschwere Felssteine auf uns herab, als ob der Schrecken nicht genug gewesen wären. Andere schossen Pfeile und Bolzen oder gossen siedendes Pech auf uns nieder. Schwertschwester Selinde führte die Nachhut in die Schlacht. Mir selbst folgte die Vorhut. Ich befahl's, im letzten Augenblicke. Wir fochten gegen die Spukgestalten, wehrten uns nach Kräften und mit zwiefachem Mut: dem des tapferen Geweihten und dem der Verzweiflung. Wiewohl alles vergebens war ... alle fielen, eine nach dem andern, alle - bis nur noch die tapfere Maid Selinde und ich am Leben

waren. Wir bluteten aus vielen Wunden, und allzuleicht wären wir so Beute der geifernden Meute geworden. Ich hob Schwester Selinde auf mein Roß und sprengte, so rasch uns meine müde Weißfessel noch trug, dem Fialgralwa und seinen Herbstmooren zu. Aber die Wunden der wackeren Frau waren zu tief, und als die Sumpfe sich eben anschickten, uns Schutz zu gewähren, da verschied sie an ihren schwärenden Wunden und wanderte den weiten Weg nach Alveran hinauf. Ich begrub sie in einer feierlichen Stille und flüsterte viele tröstliche und gute Gebete. Alsdann machte ich mich daran, meine Weißfessel übers Moor zu führen. Aber die Stute, als in unserm Rücken das schauerliche Geheul der orkischen Hunde näher und näher kam, scheute, sie zerrte und riß am Zügel, und schließlich trat sie fehl. Weißfessel, mein Roß, versank im Sumpf, und ich hockte hilflos daneben und vermochte nichts als zuzuschauen. Wie gelähmt stand ich da. Erst als die geifernden Hunde mich selbst fast erreicht hatten, voller Genugtuung aufheulten und sich daran machten, mich zu zerreißen, da sprang ich ins eisige Wasser und schwamm und tauchte dem Finsterbache zu. Die Orken verfolgten mich gleichwohl auf meinem Pfade, denn ständig konnte ich das Geheul ihrer Hunde hören. Der Helm mag ihnen verraten haben, daß ich der Hauptmann aller Ritter war, Rondra sei's gedankt. Es war ein göttingefälliges, schönes letztes Gefecht, denn das Schwert der Schwerter bin ich. Vor diesem Felsen stellte ich mich meinen Verfolgern, und erst, als der letzte in seinem Blute lag, stieg ich hier hinauf und hielt Andacht zwei lange Praiosläufe. Mein Herz ist nicht mehr gram nun, denn meine Wut und mein Zorn heißen mich, ins allerletzte Gefecht zu ziehen.« Endlich schaute er Brin gänzlich in die Augen.

»Eile zum Rhodenstein!« befahl er. »Führe die Ordensritter herbei und bringe mir ein neues Gewand und Wildfang, den Schwarzen. Wir wollen zur Alten Klamm reiten und die Unsern in die himmlischen Hallen geleiten.«

Am nächsten Praioslauf fiel der erste Schnee. Die Ritter des Ordens zur Wahrung und wir, seine alten Weggefährten, folgten dem Mareschall des Bundes in die ferne Klamm. Meister Dragosch ließ sich nicht anmerken in jenen Praiosläufen, daß ihn schwere Ängste quälten. Wie furchtlos ritt er voran. Dann und wann schickte er Kundschafter aus, als sei kein Unglück geschehen. Stets aber kehrten die geschwinden Reiter wohlbehalten zurück. Es hatte den Anschein, als erwarte der Herr gar nichts anderes - er wußte, daß die Schergen Brazoraghs ihre Rache genommen und sich nun mehr zurückzogen hatten in die undurchdringlichen Wälder der alten Hex' Walpurga.

Schweigen will ich von den blutdurchtränkten Gewändern, den steifgefrorenen Leibern der Ritter, Rösser und Waffenknachte - von dem schauerlichen Anblick, der uns dort erwartete. Schweigsam schlügen wir die Zelte auf und entfachten viele Schritt hohe, lohende Feuer, damit uns die Glieder nicht erfroren im eisigen Schnee. Zwei Praiosläufe lang währte unser grausiges Werk. Am letzten Tage der Travia verbrannten wir die Leichname der gefallenen Ritter und Mägde.

Meister Dragosch sprach zu uns. »Nach Khezzara, dem verfluchten und verderbten!« rief er, »nach Khezzara, gegen die Orken, wollen wir ziehen! Seid, o Geweihte der Göttin, im rechten Augenblicke zur Stelle und hört unsern Ruf - hinabfahren in die schwarzen Niederhöllen sollen die Orken, tief hinein in den namenlosen Pfuhl wollen wir sie stoßen! Im Zeichen der Göttin und aller guten Geschöpfe werden wir streiten. Denn der finstere, der feurige Schlund harrt ihrer

⁴Fürderes im Capitel GRIMMER BÄR AUF GRÜNEM SCHILDE auf S. 13.

gewiß, die vom Pfade der Zwölfe und aller Ehre abgewichen sind, die wie Gewürm übers Dererland kreuchen, ehrlos und feige. Und ich sage euch: Sie werden im Höllenfeuer schmachten, umgeben von Unholden, wie sie es selber gewesen, von Adlerfrauen mit scharfkalligen Fängen und spitzen Schnäbeln, die nach ihren Augen hacken. Von ihren eigenen Hunden, blutsaufenden, geifernden Scheusalen, werden sie gejagt werden. Daimonen und giftige Schlangen werden sich um ihre Leiber winden. Denn so ergeht es allen, die der Leuin lästern, und unsere Schwerter sind ihr Gericht. Die ihr aber gehorsam sind, derer harrt das Paradeis in Alverans Gefilden. Ich will euch nicht in Unwissenheit lassen über die Gefallenen, damit ihr nicht betrübt seid wie die anderen, die keine Hoffnung haben. Denn wenn wir glauben, daß Rondra ihre Ehre in einem Schlachtgetümmel mehret, dann wird sie die Gefallenen zu sich führen. Denn dies sage ich euch als Wort der Rondra: daß wir, die wir leben und übrig sind, diesen unseren letzten Kampf noch vor uns haben und den Gefallenen diesen Kampfes nicht zuvorkommen werden. Sie aber weilen, so sie in Ehre gefallen sind, bereits an Rondras Seite, dort, wo wir eines Tages mit ihnen sein werden an der göttlichen Tafel der Streiter unserer Frauwen Rondra. So tröstet euch denn einander mit diesen Worten der Rondra, der herrlichen Leuin der Zwölf.« So sprach das Schwert der Schwerter. Uns schauderte.

An diesem frühen Abende wurde ich eines Schemen gewahr, der auf halber Höhe der weißen Klamm vor einem alten Weidenbaum stand und zu uns ins Tal herabschaute. Kein Hornstoß der Wachen droben auf den Hügeln hatte einen Fremden angekündigt. Auch war keinem der Kundschafter eingefallen, von einem Reisenden zu berichten. Es war der junge Brin von Rhodenstein, der den seltsamen Fremdling gleichfalls entdeckte, und gar nicht lang dauerte es, da deuteten viele drunten in der Klamm auf die wundersame Erscheinung. Wie ein Lauffeuer ging die Nachricht um, daß da einer auf dem steilen Hange stehe. Der Fremde indes rührte sich nicht. Unbeweglich stand er da und starnte. Es schien als trüge er ein langes, weißes Gewand - nachgerade wie ein Rondra-Geweihter sah er aus, auf die Ferne. Schließlich faßte sich der Erhabene ein Herz und schritt langsam zu dem Manne hin. Hinter ihm folgte sein Schildknappe.

Tatsächlich war der unheimliche Fremde vor dem Weidenbaum in einen knielangen, weißen Wappenrock gewandet. Darunter trug er einen schimmernden Kettenmantel. Sein schüttiges Haar war ergraut, das Antlitz verschluckten die verschwimmenden Schatten. Mitten auf dem Wappenwamse prangte eine rote Leuin - darüber färbte ein kreisrunder Blutfleck vor dem Herzen das Gewand in ein schreckliches Rot. Der alte Mann stand gestützt auf einen gewaltigen Zweihänder, der halb Schemen und halb Stahl war.

»Heda!« rief der junge Brin, erstaunt - und ein wenig furchtsam. »Heda!« Da aber trat der Fremde zurück hinter den Weidenbaum - und war verschwunden.

Zweifel, gleichwohl, gab es keine, auch wenn es viel Mut verlangte, die Wahrheit auszusprechen: Uns war der Geist des alten Viburn von Hengisfort erschienen, den ein Pfeil aus dem Hinterhalt auf dem Hofstage zu Gareth dahingemeuchelt hatte⁵. Schweigsam und dräuend

⁵Am 28. Hesindemon im Götterlauf der Gnade 21 Hal fand das greise Schwert der Schwerter Viburn von Hengisfort den Meucheltod auf dem Kaiserlichen Hofstage zu Gareth (vergleiche AVENTURISCHER BOTE 49 auf S. 19). Der Mörder wurde nie ergriffen, es wollte aber die Mär nicht verstummen, daß an alledem ein ifirnsweißer Rock aus Bausch und

hatte er gestanden, und es hatte ausgesehen, als habe er stets einige Worte gemurmelt - derer dreie -, immer und immer wieder. Meister Dragosch taumelte ein wenig. Er schlug den Schild der Rondra vor seinem Haupte. Todesbleich stützte er sich auf seinen Knappen. »Gebt Uns ein Pferd!« befahl er, »und zieht geschwind heim auf den Rhodenstein. Ihr, mein Sohn, werdet die Ritter anleiten, denn kein anderer weiß besser um den Weg. Wir selbst wollen nach Angbar und Wehrheim eilen, um eine fürdere Heerschar ins Weidenland zu führen. Schicket allsogleich nach den Meistern des Bundes, denn Wir beabsichtigen, einen Rat zu halten. Und schicket auch um Frau Ayla, die Baronin von Schattengrund zu Windhag. - sie ... sie ist im Orkenkampf erfahren.« Und damit sprengte er von dannen. Noch am selben Tage führte uns der Jüngling Brin heimwärts nach dem Rhodenstein.

Ein weiterer Zeitsprung, der uns gleichwohl an den Anfang der Geschichte trägt

Erst im Boronmonde - als im Weidenlande längst der Winter herrschte und die Stürme tosten - kehrte Dragosch von Sichelhofen auf den Rhodenstein zurück. In seinem Gefolge ritten hundert Geweihte und Ritter aus den großen Tempelburgen zu Wehrheim und Angbar. Brin, der Knappe, hatte Mauerwacht in jenen Tagen.

Auf dem Rhodenstein waren derweilen die edlen Rittfrauen Arabel von Arivor, Meisterin des Bundes im Westen, und Bibernell von Hengisfort, Meisterin des Bundes im Süden, mit gewaltiger Gefolgsschar eingetroffen. Darunter befand sich auch Ayla, die Baronin von Schattengrund. Die Fürst-Erzgeweihte zu Donnerbach sei gegen Mitternacht gezogen, kündete eine Donnerbacher Gesandtschaft. Darum waren Schwertbruder Thundra vom Rathilsteine und der Vertraute der Fürstin, der junge Drachwill Eisengrimm von Donnerbach, hinabgeeilt aus dem Norden. Für das Alte Reich war Nepolemo ya Torese erschienen, ein Komtur der Ardariten. Den alten Seneschall Dapifer von Arivor zwickten die Zipperlein allzu arg. Der Meister des Bundes im Neuen Reiche, Ritter Wallmir von Styringen, reiste im Gefolge des Erhabenen auf den Rhodenstein. Am gleichen Tage auch forderte der Hohegeweihte des Bornlandes, der eigensinnige Baron von Halsingen, Einlaß auf die Feste. Seitdem Kaiser Reto eine Nacht auf der Burg verweilt hatte, war dort nicht mehr eine so edle Schar zusammengekommen.

Der alte Burgsäß Norre von Bjaldorn scheute nicht Mühe und Aufwand, die Gastgemächer der Burg und die hohe Halle aufs Schönste herzurichten. Banner und Schilder der Meister des Bundes und des Erhabenen prangten überall an den steinernen Wänden in den

Schneepelz die Schuld trage, der dem König und Reichs-Behüter Brin an demselben Praioslaufe zur Gewandung bestimmt gewesen sei. Nach altem rondrianischen Kirchenrecht benennt das Schwert der Schwerter auf dem Totenlager seinen Nachfolger. Auf dem Hofstage wisperte der sterbende Hengisfort seinen Nachlaß dem Meister des Bundes zur Orkenwehr, Dragosch Aldewîn von Sichelhofen, ins Ohr, der daraufhin verkündete, der alte Marschall des Bundes habe ihn, Dragosch, benannt. (Stirbt das Schwert der Schwerter im Kampfgetümmel oder fernab auf heiliger Reise, so entscheidet ein eilends eingerufener Zwölfgötter-Buhurt aller Rondra-Geweihten Aventuriens über den nächsten Herrscher auf dem löwengeweihten Kirchenthrone.)

Gängen, Gelassen, Hallen und Sälen. Warme Feuer prasselten in den Rauchfängen der alten Halle und der Schlafgemächer, damit die edlen Herrschaften es auch recht gemütlich hätten.

An der Längswand des gewaltigen Ratssaales war der Thron des Schwertes der Schwerter aufgebaut auf einer Empore. Davor standen in einem Halbkreis die Sessel der Meister des Bundes oder ihrer Gesandten, angeordnet rund um einen wuchtigen Ratstisch. Ringsum an den felssteinernen Wänden hingen die Wappenschilder der Erhabenen, angefangen von Heroderich von Shamaham, dem Gemeuchelten, hin zu Dragosch von Sichelhofen.

Zur zwölften Stunde des 29. Boronmondes - die Meister des Bundes, die Gesandten der Sennen und Baronin Ayla hatten sich bereits in der hohen Halle versammelt - kündeten drei Hörner vom Erscheinen des Erhabenen. Meister Dragosch, der Schöne, längst geheilt von den Unbillen der letzten Schlacht, war angetan mit einem blutroten Gewande aus Satin, das bis zum Boden hinab reichte. Aus Ärmeln und Kragen ragten Klöppelien hervor, vollendet gewebt aus einem einzigen Silbersfaden. Über dem Herzen, von den mächtigen Schultern herab, trug er eine überderisch blitzende Kette aus Titanium, woran die Leuensfibel der Erhabenen vor dem roten Wamse wunderschön schimmerte. Der Satin rauschte, als das Schwert der Schwerter zu seinem Marschallsstuhle schritt - und als er darianen thronte, war's, als sei Meister Dragosch dafür geschaffen und zu keinem anderen Zwecke.

Hinter dem Schwert der Schwerter führte sein Schildknappe den sagenumwobenen und gefürchteten Zweihänder Ferlian. Ein alter Ritter trug den goldenen Löwenhelm auf einem roten Kissen.

Starr vor Staunen standen wir alle.

»Wir heißen euch, ihr Meister der Sennen, Gesandte des Bundes, an Unserm Hofe willkommen«, sprach Meister Dragosch. Er reichte die Klinge Ferlian allen Geweihten zum Kusse. Frau Bibernell aber, seine Waffengefährtin aus früheren Tagen, umarmte er. Und im Alttulamidischen, der ursprünglichen Sprache der Kämpfenden Kirche, gemahnte er die Versammelten an die zwölf ewig gültigen Gebote der Leuin, nämlich, nicht von rücklings zu fechten oder von der Seiten oder mit unrechten Waffen ...

Er erzählte ihnen auch von der ersten Offenbarung der Göttin Rondra, die im alten Garethi im Rondrarium geschrieben steht: »Am Thage Frauwen RONDRA, alsz vor vielen Götterlaufn die ersten Leuth aus dem fernen Guldenlandt auf Alveranthürn anlangten, war daz Lieblich Feldten ein verwünschene Landt, daz noch kaum ein kluglich Wesen zuvor geschauet hatt - allein Fuldigor hauste in den Gulden-Felsen - und vielerleien wildt Geschöpf sprangen über Felder, Wiesen unt Wälder: Sintemalen die Leuin, die Königin alla Gethiers unt Gefleuchs. / Da aper warn unter den Guldenländlern die, die schlau warn und tapfer warn; die fühleten sich den Löwen gleich unt denen über, die feig und verschlagen in ihren Häusern warn. / Da aper that sich MYThrael, der Himmelsleu, dem kundt, der GERon hiesz, als mächtig Leu in dunklem Walde, grad alsz der Recke in ein lieblich Feenseen schwamm. Des Manns Schwertklinge war ferne unt er trat dem Löwen entgegen, blosz wie er war. Der Leu brüllte und bisz und schlug mit den Prancken, und fürewahr risz er des Recken rechte Handt vom Gliede. - GERon aper würgete dasz gewaltige Thier, und endtlich vermochte keiner, den andern zuo bezwingen. / Da aper sprach der ALVeraniar in andrer Gestalten zu GERon: Er that ihm Frauwen RONDRA Sein kundt, gab ihm das gulden Schwerte Siebene Streich unt hiesz ihn, von der HERrin in alln Landten zuo künden unt

zuo vollführen im Zeichen Frauwen RONDRA, wozu das heilig Schwerte von Herrn PRAjos geschaffen, - dabei hatte der Recke doch allein die linke Handt noch! / Da aper ritt GERon von dannen, erschlug alles Ungetüm und baute Frauwen RONDRA dorten eine Hallen, wo er MYThrael erstmal getroffen und wo heuer Arivoren sich in den Himmel hebet. / Als er diez aper alles vollführt, da wuchs ihm wundersam am rechten Gliede eines Leuen Klaue. / Und er ging hin unt focht mit der Linken und Sieben-Streich, dem himmlischen Schwerte.«

So sprach Meister Dragosch auf seinem Throne, und wir alle lauschten gebannt den alten Sagen.

Nach einer geraumen Weile hob der Erhabene von neuem an, und diesmal plauderte er auf ungezwungene Weise.

»Wir bedauern von Herzen, daß Eminenz Donnerhall die Zeit nicht faad - und wünschen zugleich dem alten Seneschall, den Wir schätzen und lieben wie Unsern eigenen Vater, daß er alsbald zu neuen Kräften kommen möge. Wir wollen Fürbitte halten für den edlen Herrn«, sagte er. »Gleichwohl: wie dem auch sei. Wir haben euch, Unsere Freunde und Räte, zusammengerufen in diesen stürmischen Tagen, um Euch Kunde zu geben von einer schmerzlichen Niederlage, vom Tode unserer besten Ritter« - und auf ein weiteres erzählte er die Geschichte des Gemetzels in der Alten Klamm, verschwieg aber wohlweislich den Geist des Hengisforters - »und davon, daß Wir für gut und recht halten, einen Heerzug zu rüsten. Und dies zu keinem andern Behufe, als den Sündenpfuhl Khezzara vom Dereland auszulöschen.« Allen seinen Abscheu und alle seine Verachtung hatte Meister Dragosch in diese Worte gelegt. Auch wiederholte er vor den Hohegeweihten die Schreckensbilder, die er seinen Ordensschwestern und -brüdern in der Alten Klamm in düsteren Worten ausgemalt hatte.

Die Frauen Arabel, Ayla und Bibernell nickten und griffen nach ihren Schwertern. »Am Tage des Feuers, wenn des Schwerts Zeichen steht, / Der Herr der Marken kühn mit dem Schwerte hergeht. / Die Lande gehalten, der Orken Bann gespalten, / Mit der Göttin Gnade entflammt Gewalten.« So sangen sie.

Schwertbruder vom Rathilstein aber schaute nachdenklich und sprach auch alsbald: »Erhabener«, sagte der alte Recke, »dies ist nicht Eure erste Schlacht gewesen, wohl aber das erste Schlachtfeld, das Ihr als Geschlagener floht. Es ziemt sich für das Schwert der Schwerter nicht - Rondravergib! -, in einen Hinterhalt zu geraten wie der gemeine Mietling. Zu allem Übel seid Ihr aus der Klamm geprescht und habt Euer Heil in der Flucht gesucht wie ein junger Knappe. Mein Marschall, Ihr bringt der Kirche kein Glück. - ich will Euer Tun nicht gutheißen. Wo in diesen Praiosläufen die Mär geht, ein Daimon sei übers Weidenland gefahren, da mögt Ihr nicht zu einem Schwertmarsch ins Orkenland rüsten.« - »Mein Freund spricht wahr«, schloß sich der junge Drachwill Eisengrimm von Donnerbach an. »droben in der Freien Stadt schätzen wir Euer Marschallsamt nicht übermäßig. Allzu leicht versteht es ein Heißsporn, die ganze Kirche ins Unglück zu führen. Ihr seid auf dem besten Wege: Euer Ritt nach Nordhag ist das trefflichste Exempel. Wir wünschten sehr, Ihr hieltet Maß in diesen Dingen, wie die schlauen Alfen das tun, denn ...«

»... denn solange ein Rhodensteiner auf diesem Throne sitzt, wird die Orkenwehr der Donnerbacher Senne nicht zugeschlagen⁶. Was Mei-

⁶Das Dominium Orkenwehr ward in den Ersten Orkenmärschen auf Drängen der garethischen Kaiser und weidenschen Herzöge aus der Senne Donnerbachs herausgelöst und einem eigenen Meister des Bundes unterstellt, der seitdem über die wehrhaften Tempel und

ster Viburn Eurer Muhme weiland versprochen hatte. Das wolltet Ihr doch sagen?« Der Erhabene sprach mit ungewöhnlich scharfer Stimme.

Eisengrimm verneinte lauthals. Aber er schaute zu Boden.

»Halte ein, Erhabener!« bat der schlaue Schwertbruder besonnenet. »der alte Zwist tut nichts zur Sache. Nichtsdestominder ist die Fürstin nicht gewillt, unsere geweihten Ritter und Knappen in ein sinnloses Unterfangen und den sicheren Tod zu schicken. Eure Schmach ist nicht so sehr die unsere. Hier im Reich finden sich die wahren Aufgaben der Kirche. Gleich Leomar, dem Heiligen ...«-»Da sprecht Ihr gut, Rathilstein, Rondras Treu. Auch im Bornischen sind wir wohl der Überzeugung, daß der Ork kaum mehr eine Gefahr für die Zwölf göttlichen Lande ist. Rondraunddonnerblitznocheinmal, ich ersuche Euch gleichfalls, mein Marschall«, der feiste Halsingen gurgelte mehr, denn daß er sprach, »von einem Schwertmarsche - den letzten hatten wir zur Bezungung des Bornlands unter Gerbald dem Klugen, und wir wissen alle, was daraus geworden - abzulassen. Ihr vertut Gold und Zeit - erweckt fürder den Anschein, als stecktet Ihr mit Gevatter Hilberian unter einer Decke.« Rathilstein und Eisengrimm pflichteten bei.

»Nimmer!« rief die Dame Hengisfort. »Das waren auch niemals meines armen Oheims Absichten. Ihr seid ein kluger Mann, Rathilstein, und auch Ihr, Halsingen, aber Ihr verdreht und verwechselt das Heil der Kirche mit den Belangen Eures Fürstentums, bei der Leuin und meinem Schwerte. Ich will meinen Ruwar satteln und meine Klinge Rishal gürten und ... ich ...«

Meister Dragosch erhob sich. Die titanische Kette entglitt seinen Fingern. Aus seinem Antlitze war - mit einem Male - alle Farbe gewichen, todesbleich stand er da, die eben noch zornesblitzenden Augen starnten schreckgeweitet. Es schien, als wolle der Tannewetzel ihn treffen. Der Erhabene wankte. Sein Schildknappe mußte ihn stützen.

Weit hinter dem Ratstische, weit auch hinter den Gesandten der Sennen, nicht fern vom reichgeschnitzten Hallentore, stand der Geist. Marschall Hengisforts Geist.

Es war dieselbe Gestalt, die wir in der Kamm gesehen hatten. Er trug denselben, blutüberströmten Mantel. Ohne Zweifel war es das Gesicht des alten Viburn. Derselbe schüttete Schopf, dieselben blassen, müden Züge, wenn auch grauer noch und eingefallener als zuvor. Meister Viburn stand gestützt auf Waridtan, den Zweihänder seiner Weihe - und seines Grabs. Und stumm flüsterten seine bleichen Lippen drei Worte, immer wieder dieselben drei Worte.

Langsam, ganz langsam, schickte er sich an, auf die Versammelten zuzuschreiten. Und während er da wandelte, hob er Waridtan Stück um Stück. Als der Geist endlich verharrte, wies das Schwert waagerecht auf die Wand der hohen Halle, auf irgendeinen Fleck rechts vom Throne.

Von einem Augenblicke auf den nächsten ward es allen gewahr: Waridtan deutete auf des Erhabenen Schild. Auf das goldene Löwenhaupt der Edlen zu Sichelhofen.

Plötzlich, gemächlich gab die hanfene Schnur nach, Stück um Stück.

Burgen wacht. Seit dem Tode des Meisters Gerwald von Balihö im Jahre 18 Hal ist das Amt mit dem des Rhodensteiner Abtmarschalls in Personalunion verbunden. Der Meister des Bundes zur Orkenwehr wird von den Rittern des Ordens zur Wahrung gewählt und bestallt vom Schwert der Schwerter.

Der Schild schaukelte auf und ab, hin und her, unschlüssig, ob er hängen oder fallen sollte. Endlich - nach einer unheimlich langen Weile - polterte er auf die steinerne Empore. Es war das donnernde Scheppern, das uns aus unserer Erstarrung riß.

»Er ruft mich!« gellten im selben Augenblicke die Worte der Frau von Schattengrund. »Der Schatten, er ruft mich!« Es stimmte. Die Geweihte sprach wahr.

Ayla von Schattengrund lauteten die Worte, die die bleichen Lippen des Ruhlosen lautlos formten.

Der Geist verschwand, als Waridtan finstere Klinge wieder auf die die alten Eichenplanken zeigte. Ins Nichts, dorthin, woher er gekommen, ins Paradeis der Göttin. Wer schon weiß das?

Das Unglück aber war geschehen.

Weitere Augenblicke verharrten wir in unheimlicher Stille. Drachwill von Donnerbach war der erste, der sprach. Er sprach nicht, er schrie. »Ihr Meuchler!« schrie er, und seine Stimme überschlug sich. »Ihr Mörder, Ihr ...«

»Schweigt!« zischte der Erhabene haßerfüllt. Eisengrimm gehorchte.

»Halten zu Gnaden, Euer Gnaden!« fuhr Sichelhofen nicht minder dräuend fort, »daß Wir das Schwert der Schwerter sind. Und Wir gebieten Euch von Unserm Throne - und so wahr Ferlian Unser Schwert sei - zu schweigen. - Allein Euch, Frau Ayla, gilt das Recht zu reden!«, sagte er nach einer Weile. Es klang fast spöttisch.

Die Geweihte erhob sich so rasch, daß ihr Stuhl umstürzte. Ihr Antlitz war zornesrot, das blonde, wallende Haar wehte im Schwunge ihrer Bewegung. Die grünen Augen blitzten. Ihr Schwert gleißte in der Rechten.

»Ich klage Euch an vor der Leuin zu Alveran, Dragosch Aldewin von Sichelhofen!« rief sie, und sie nannte ihn nicht bei seinem Schwertnamen Ferlian, »ich klage Euch an des Mordes am Schwerte der Schwerter, klage Euch an der verderbten Lüge und der feigen Flucht, bezichtige Euch des Verrats am Freunde und Vater, am ...«

»Halten zu Gnaden, Ew. Gnaden!« sprach Sichelhofen auf ein weiteres, und diesmal klang es bitter, »daß Wir das Schwert der Schwerter sind, und ich befahle Euch von meinem Throne und mit allem Rechte: Haltet ein! Verstummt und setzt Euch! Es obliegt Euch nicht zu klagen, sondern allein die Wahrheit zu nennen. - Es obliegt allein Euch zu klagen, die Meister des Bundes sind!«

Denn nach altem Gesetz vermögen allein die Meister des Bundes, Recht über das Schwert der Schwerter zu sprechen.

Es war die Macht seines Wortes, das die Kirche rettete. Denn hätten sie ihn erschlagen, dann wäre die göttingewollte Ordnung ein für allemal zerstört gewesen. Nimmer hatte eine Geweihte einen Geheihten gemeuchelt. Auch nimmer aber hatte ein Schwert der Schwerter gelogen.

Es war Bibernell von Hengisfort, die alte Freundin, die den Anfang machte. »Ich klage an, im Zeichen der Senne Baburins!«, sagte sie leise. Tränen rannen ihr über die Wangen.

»Ich verlange Euren Tod!« fauchte Halsingen.

»Ich vergebe und will keine Klage äußern!« Dies sagte die Dame Arabel, und sie lächelte.

»Mein Marschall, auch ich will Euch die Treue halten!« Das war der schweigsame Herr von Styringen.

»Ich zeige an im Namen Arivors, der heiligen Stätte!« sprach ya Torese. Es waren die ersten Worte, die er sagte. Aber er wählte sie

bedachtsam. Meister Dragosch nickte, denn der tapfere Komtur war nicht Meister des Bundes.

»Wir führen Klage für die Senne Donnerbachs«, stieß der junge Eisengrimm hervor, endlich und als letzter. Wiederum gab der Erhabene sein Einverständnis und besiegelte damit sein eigenes Schicksal.

Es würde einen Zweikampf geben um Leben und Tod.

Was Dragosch von Sichelhofen im einzelnen verbrochen oder nicht, war nunmehr gleichgültig.

Schwertbruder Thundra, der Gelehrte, entsann sich eines alten Gesetzes: »Ihr seid für schuldig befunden, Wohlgeboren. Ich spreche Euch darob das erste Recht ab, Euch Schwert der Schwerter zu heißen, und das zweite Recht, Euch Meister des Bundes zu nennen. Im Falle, Ihr gewinnet dies Gefecht - was die Leuin verhüten möge! - mag das alles sein. Im Falle, Ihr verlieret dies Gefecht oder fliehet oder erweiset Euch als ehrlos vom ersten Streiche an, dann mag Euch auch das dritte Recht verlustig gehen, ein gemeiner Geweihter zu sein. Keine Schwertweihe sollt Ihr vollführen, keinen Segen sprechen, den Namen der Göttin nicht im Munde führen, keinen Zweikampf fordern und keinen gewähren dürfen. Denn nichts anderes verdient Ihr.« Die andern gaben ihr Einverständnis, selbst Meister Dragosch, der sich das letzte Recht ausbedingte, nach der Sitte der Erhabenen Weise, Ort und Zeitpunkt zu bestimmen. Auch wollte er aus seinen bisherigen Schwertern seine Waffe wählen dürfen. Dank der Fürsprache Frau Arabels wurden ihm diese Wünsche gewährt.

Dragosch von Sichelhofen entschied, eigenhändig fechten zu wollen. Nicht Ferlian sollte sein Schwert sein, sondern Lirondiyan. Er liebte die Orkenwehr. Mit seinem Senneschwert war er willens, sich zu verteidigen. Er entschied auch, daß das Gefecht zur selben Stunde noch und in diesem ehrwürdigen Ratsgemache ausgetragen werden sollte. Es hatte alles keinen Sinn mehr.

Ayla von Schattengrund ward zur Streiterin der Sennen bestellt.

Unter seinem roten Gewande trug Meister Dragosch Kettenhemd und Brünne, als hätte er gewußt, wie es kommen würde.

Sie führte den ersten Schlag. Fast spielerisch drehte sie sich einmal um sich selbst. Schnell und lautlos, wie ein Windmühlenflügel, flog Eiridas⁷ durch die Luft, züngelte die geflammte Klinge nach dem Haupte des Erhabenen.

Gerade noch zur rechten Zeit hob er das Lirondiyan zur Wehr. Funken sprühten.

Dragosch von Sichelhofen stand da, als träumte er.

Frau Aylas zweiter Streich traf. Von oben herab schlug sie, wie eine Apfelschale barst das Kettenhemd unter ihrem Schlage. Tief schnitt die Schneide in Meister Dragoschs linkes Bein.

Der schiere Schmerz riß ihn aus seiner Gleichgültigkeit.

Mühsam keuchend wuchtete er das Lirondiyan über sein Haupt. Frau Ayla tat's ihm gleich, stets auf der Hut. Hoch droben trafen die beiden Schwerter aufeinander, glitten aneinander ab - das Antlitz der Baronin aber verzerrte sich vor Schmerz und Anstrengung, so kraftvoll war der Schlag des Recken gewesen.

Wut - und Furcht - waren nur mehr in seinen Augen zu lesen. Er kämpfte wie ein Besessener, achtete gar nicht auf die klaffende Wunde in seinem Schenkel.

In rascher Folge hob er das Lirondiyan hinauf in die Lüfte und ließ

es auf die tapfere Geweihte herabsausen. Frau Ayla wehrte sich, so gut sie es vermochte - dem Zorne Dragoschs aber, der gewahr wurde, daß er um nicht weniger focht als das Recht, den Namen der Leuin im Munde zu führen, war sie nicht gewachsen.

Es dauerte nicht lang, da trieb er, der Hinkende, sie vor sich her wie ein Ilmenblatt im Winde.

Er drängte und zwang sie um den Ratstisch herum, an den Schauenden vorüber, hin zur Empore, verhinderte alle Ausflüchte der Baronin - wollte sie weichen, holte er aus wie ein Schnitter mit der Sens' nach links und nach rechts, duckte sie sich, schlug er nach unten, sprang sie, schwang er keuchend das Lirondiyan über seinem Kopfe ... Endlich stand sie rücklings zum Throne. Gleichwohl unverletzt, denn sie war eine Meisterin des Schwertes - vermochte sie auch dem Zorne des Erhabenen nichts entgegenzusetzen, so doch den wilden Schlägen im einzelnen.

Für einen Augenblick standen sich die Kombattanten gegenüber, ohne sich zu rühren. Gerechter Zorn war ins Antlitz der Frau von Schattengrund geschrieben - Verzweiflung und Furcht in Meister Dragoschs Gesicht.

Schließlich senkte er den Blick, der Schuldige.

Im nächsten Augenblicke schlug er eine Finte in all seiner Wut. Frau Ayla fiel über den Thron des Erhabenen - noch immer war ihre Klinge zur Wehr bereit, noch immer vermochte er nicht, seine Gegnerin zu bezwingen.

Vor der Winde des Thronhimmels stand Brin, der Schildknappe. In seinen Händen hielt er Ferlian, den Zweihänder.

»Fort, Knabe!« zischte das Schwert der Schwerter, kaum vernehmbar - so sehr schmerzte ihn der Stich im Beine. Im selben Augenblicke



⁷Bosparanisches Wort für »Flammentanz«

schon beschrieb das Lirondiyane ein gleichendes Rund. Meister Dragosch schickte sich an, die Winde zu zerschmettern. Er wollte Frau Ayla, die Unbezwigbare - aber Wehrlose -, feige erschlagen in seiner Not. Viele hundert Stein wog der Thronhimmel.

Brin, der Schildknappe, stand starr vor Schrecken und Erkennen. Er rührte sich nicht vom Flecke, denn der Rondra-Geweihte soll nicht fechten mit unrechten Waffen.

Der Streich würde ihm das Haupt vom Rumpfe trennen.

Im letzten Augenblicke riß Herr Dragosch das Lirondiyane vorm Halse des Jungen - vor der hölzernen Winde, an der der Thronhimmel hing - in die Höhe. Allein die scharfe Spitze des alten Zweihänders schlug auf die rostige Kette, die den Baldachin trug. Funken stoben. Der Thronhimmel schwankte, aber er fiel nicht.

Meister Dragosch unternahm keinen weiteren Versuch, Frau Ayla zu besiegen.

Als ihm Eiridias in die Seite fuhr, lächelte er.

Als er vornüber kippte - die Knie gaben ihm nach, denn das linke Bein vermochte er nur noch zu schleifen -, preßte er die Hände auf den tiefen Schnitt. Blut quoll hervor.

Aschfahl und reglos - mit geschlossenen Augen - lag er da. Sein Leben färbte die alten Eichenplanken rot.

Frau Ayla ließ ab.

Frau Arabel, die Gutherzige, und Brin, der Schildknappe, waren die ersten gewesen, die neben dem Gefallenen niederknieten und sein Haupt auf ihren Wärmernbetteten.

Zwei lange Praiosläufe noch - angetan mit einem weißen Büßergewande - siechte Dragosch Aldewin von Sichelhofen dahin. Nicht einmal öffnete er in der ganzen Zeit die Augen. Frau Arabel und Frau Bibernell, auch die treue Ordensmeisterin Sariya von Donnerbach, hielten unablässig Wacht an seinem Bette. Wir anderen wandelten unablässig durch die Gänge der Burg, unschlüssig, was zu tun sei, und gedrückter Stimmung. Kein Lachen war zu vernehmen. Die Meister des Bundes hielten Rat, immer und immer wieder, aber sie gelangten zu keinem Entschluss. Das Horn Fantholi kündete von der Ankunft des Herzogs der Weidener. Allem zum Trotze wollte er seinem getreuen Ritter das letzte Geleit gewähren.

Als der Atem des Sterbenden nur noch langsam und rasselnd ging, rief Frau Sariya uns in das heimliche Gemach des Herrn. Todesbleich - weißer noch als Linnen - lag Dragosch von Sichelhofen auf seinem Sterbelager. Im Rauchfang flackerte ein loderndes Feuer - viel zu warm und stickig war das kleine Gelaß. Es stank nach Tod und Verderben, unerträglich süßlich. Eine Stunde lang standen wir schweigend da. Herzog Waldemar und die Meister des Bundes nahe um das Bett herum, wir andern an den Wänden und auf dem Gange.

Endlich öffnete der Erhabene die Augen - ein letztes Mal. Sein Blick war brüchig, verschwommen von den ewigen Schatten, die seiner harrten - mühsam rief er Brin, den Schildknappe. »Der du mich im heiligen Augenblicke fandest«, flüsterte er. Still weinend trat der Jüngling herbei aus seiner dunklen Ecke, vor dem Bette fiel er auf die Knie. »Mein Marschall!« sagte er leise und ergriff des Sterbenden schwache Hand. (Es waren später allein diese beiden anrührenden Worte, die verhinderten, daß Dragosch von Sichelhofen aus dem Rondrarium gestrichen wurde.)

Eine Zeitlang lauschte der Knappe seinem Herrn.

Alsdann legte der Erhabene ihm kurz die zittrige Hand auf den Scheitel und hauchte den alten Segen.

Dragosch Aldewin von Sichelhofen verschied zur zweiten Phexenstunde am ersten Tage der Hesinde im Götterlaufe tausendundsechzehn, in seinem dreiundvierzigsten Winter. Alle Verzweiflung war aus seinem Antlitze gewichen. Leise lächelte er. Es war Brin von Rhodenstein, der ihm die Augen schloß und die Hände auf der Brust faltete. Sie umfaßten Aldewin, das Schwert seiner Weihe- und seines Grabs.

Vor Waldemar, dem Herzog, fiel der Knappe auf die Knie: »Meister Dragosch bittet Euch, guter Herr, ihm gutherzig vergeben zu wollen und unserm Orden. Er hat unentwegt und gegen seinen Tod Buße getan in allen zwei Tagen. In seinem Geiste hat er gegen das Madamal im Helme gefochten und mit den wilden Leuen gerungen. Es war wie in früheren Tagen.« Der Herzog nickte. In väterlicher Anwandlung ließ auch er seine mächtige Hand kurz auf dem Scheitel des Jungen ruhen.

Brin von Rhodenstein erhob sich. Seine Stimme schallte laut und weitum vernehmbar:

»Meister Dragosch bittet auch, auf dem Rhodenstein - neben seinem Freunde Herdan, dem alten Waffenbruder und Weggefährten - begraben zu werden. Er fürchtet Perricum und will dorthin nicht getragen werden. Ein Gutteil seiner Schuld, sagte er, sei in den Drachensteinen verborgen. Dorthin sollen wir reiten und die liebliche Gefangene aus dem hohen Turme holen. Er sagte ferner, und ich glaube, daß er wahr sprach, den alten Erhabenen nicht gemeuchelt zu haben. Der zweite Teil seiner Schuld lag in seiner schmählichen Lüge ... Der dritte Teil all seiner Schuld war seine Furcht im Angesicht der Ehrlosigkeit, die ihm im letzten Gefecht auferlegt ...

Seine letzten Worte galten Euch, edle Frau von Schattengrund - Ihr sollt sein Schwert der Schwerter.«

»Es segne uns Rondra, die Herrin des Krieges.
es bewahre uns Rondra, die Beherrscherin des Sturmes.
es erleuchte uns Rondra, die herrliche Löwin der Zwölfe.
Es stärke uns die Kraft des gleißenden Stahles
und unser Glaube, der als ehrner Schild vor uns steht.
Dein Wille, o Herrin, sei unser Befehl.«
(Ayla von Schattengrund)

An den Worten des Knappen Brin zweifelte niemand. Ayla, die Baronin von Schattengrund zur Mark Windhag, ward das neue Schwert der Schwerter, die Marschallin des Bundes, Schild und Wehr der Zwölf göttlichen Lande.

Der junge Brin wurde auf Ratschluß von Erhabener und Herzog zum Meister des Bundes der Orkenwehr bestellt. Die Schwestern und Brüder des Heiligen Ordens zur Wahrung - ratlos und verwirrt ob alledem - erhoben keinen Einspruch. Am siebenten Hesindemond wählten sie den Ritter Brin von Rhodenstein, ehemal Schildknappe des Schwerts der Schwerter, zum Abtmarschalle auf dem Rhodenstein.

Zur Buße aller Schuld ward dem lehrsamen Orden befohlen, aus seinen Schriften ein Compendium über das Herzogentum Weiden und die Orkenwehr zusammenzutragen.

Ihr haltet dasselbe, guter Leser, in Händen.

DIE GESCHICHTE VON PANDLARIN UND PANDLARIL GRIMMER BÄR AUF GRÜNEM SCHILDE

(ursprünglich zusammengetragen von eigener Hand
von Herdan von Rhodenstein,
Abtmarschall des Heiligen Ordens zur Wahrung)

»Nun habet acht, Knappen, denn heute wollen wir in dem Werke lesen, das unser alter Marschall, Wohlgeboren Herdan, seine Siegelmeister und Rittfrauen und Ordensmannen zusammengetragen haben: "Grimmer Bär auf grünem Schilde" ist es geheißen. Was mag uns das wohl sagen? ... Linnert?« - »Meister Herdan hat das Buch den Herzögen Weidens gewidmet, Burgsaß, denn Bär und Weide sind es seit alters her, die des Herzogenamtes Wappen tragen.« - »Wohl aufgepaßt, Knappe! Ich will das Buch einmal aufschlagen, das unser guter Ritter Giselwulf unlängst innert zwölfer Monde niedergeschrieben hat - was für eine wunderschöne Schrift! Da, sehet nur die feine Zeichnung vornau, die die rote Leuin und den braunen Bären zeigt - wenn ihr das wohl so vermöchtet! Nun denn, außer der fürtrefflichen Abhandlung unseres alten Marschalls Herdan finden sich allerlei Schriften, die von unseren Altvorderen überliefert sind. Das sind schriftliche Überbleibsel - wie der Gelehrte spricht -, neben den Sängen der Spielfrauen und -männern und den Schlössern und Burgen unserer alten Herzöge und Grafen. Doch bezeichnet diese Schriften nicht eifertig als geschichtlich, denn noch habet ihr keine geschichtliche Frage daran gestellt. Denn ein Buch ist ein Buch und kein Schwert, hast du das verstanden, Jarl? Stelle ihm zufürderst eine Frage!«

Aus der Schrift der Herzöge (541-428 v. BF./1534-1421 v. H.)

Von den Weidener Landen

Vom Königreiche Baliho - das wir heuer als Herzogentum Weiden nennen in allen unsren Bullen - heißt es, es habe seinen Ursprung im Götterlaufe 1518 vor der Krönung unseres guten Kaisers¹ gefunden, als Isegrein, damals siebzehn Jahre alt und aus dem Geschlechte der Kaiser zu Bosparan stammend, sich anschickte, mit allerlei Getreuen firunwärts zu ziehen, und in der Feste Baliho über den roten Wassern den Thron bestieg. Später wurde er als Isegrein der Alte in der Schrift der Herzöge verzeichnet, obzwar er nach altem Recht ein König war.

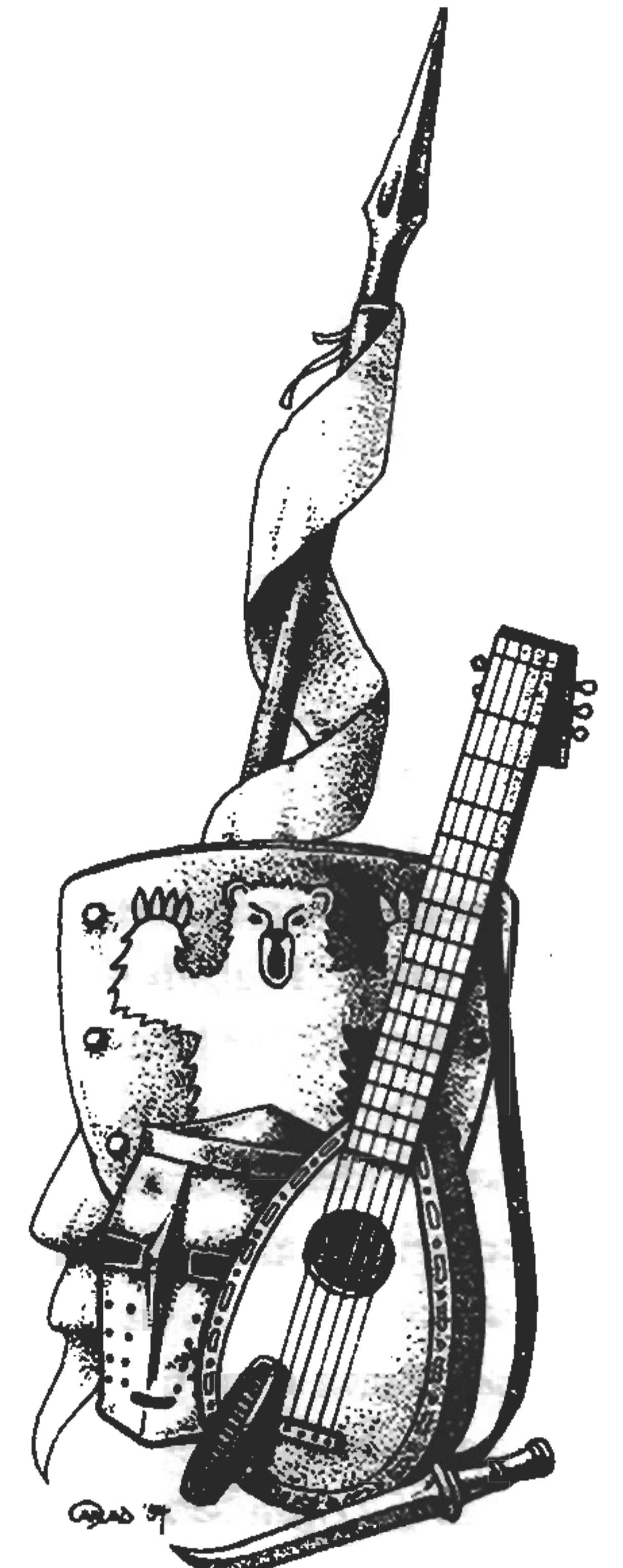
I. Isegrein der Alte von Bosparan

(526-460 v. BF./1519-1453 v. H.)

Er wurde im Götterlaufe 543 vor dem Falle der alten Kaiserstadt Bosparan geboren am Hofe der Königin Svelinya von der Rommilyser Mark. Er war ein Ritter, Bogner, Waldläufer und Fährtenfinder. Nach seiner frühen Schwertweihe sandte ihn seine Muhme, die Königin (eine Nichte des Kaisers Olruk-Horas), fort nach Mitternacht, um das Ende der Welt zu finden, von dem die Weisen behaupteten (und die wußten es von den Wandelsternen), es fände sich zwei Tagesmärsche nördlich der Grenzwacht Wehrheim. Isegrein, der Junge, nahm alles Land zu

¹Gemeint ist Kaiser Roto der Gute von Gareth, der in den Götterläufen 975-993 n. BF./18-1 v. H. zu Gareth herrschte.

eigen, durch das er und seine Schar zogen, erbaute die Königsfeste Baliho aus dem grauen und blauen Gestein der Schwarzen Sichel, schlug eigenhändig dem bösen Flußdrachen Furdra im Rotwasser vier Häupter vom Leibe, war am Hofe der frohsinnigen Wassergeister und Feen im Pandlaril zu Gast und schloß Freundschaft mit allen guten Geschöpfen, bestieg den Hängenden Gletscher der Schwarzen und erklimmte als erster auf Deren die himmelhohe Adlerspitze der Roten Sichel, wo er mit dem weisen Könige aller Adler lange sprach. Das Ende der Welt vermochte er gleichwohl nicht zu finden. Wohl aber ward er Zeuge, wie der Feuerschlot inmitten des Neunaugensees eine Woche lang Rauch und Feuer spuckte. Er starb im Jahre 460, nachdem er 66 wundersame Jahre lang das Land urbar gemacht hatte.



II. Isegrein der Wanderer

(460-444 v. BF./1453-1437 v. H.)

Er wurde im Götterlaufe 479 geboren und starb viele Jahre später. Er war der älteste Sohn Isegreins des Alten, nach dessen Tode er den Thron bestieg. Seine Liebe galt den Wäldern und Weiden und auch dem scheuen Elbenvolke, und darum wurde er der Wanderer genannt. Er schickte viele Reiter in alle Lande, rief ungezählte Leute aus den mittäglichen Grafschaften in sein Königreich und trieb eigenhändig Pflöcke dort in den sumpfigen Grund, wo sich einmal die Mauern seiner Stadt erheben sollten. Er war der erste und letzte König zu Baliho, der aus eigenem Willen den Kaisern zu Bosparan Ritter zum Heerbanne schickte. Als die Gesandten Kaiser Yarums in Baliho anlangten, und der Gesandte foderte, daß er, der König aus dem alten Geschlechte, vor ihm knien solle, machte er sich auf in die weiten Wälder und ward nicht mehr gesehen.

Das Gesetz Kaiser Yarum-Horas' (444 v. BF./1437 v. H.)

Im Jahre 444 befahl der mächtige Kaiser Yarum-Horas zu Bosparan, daß außer seinem eigenem Königtume, das das Liebliche Feld genannt ward, keine fürderen Königtümer in seinem ganzen Reiche sein sollten, denn damals war ein König sein eigener Herr und dem Kaiser wohl untertan, nicht aber

lehenspflichtig. Darob sandte der Horas den alten Königen der Nordmarken und der Cyclopen-Inseln, der Rommilyser Mark und der Städte Ysilia und Trallop Gesandte und bewaffnete Reiter, die sie überzeugen sollten, den Lehenseid zu leisten und den Lehnszehent in die Kaiserstadt zu schicken, denn die kaiserlichen Einkünfte aus dem - in den Dunklen Zeiten darniederliegenden Lieblichen Felde - versiegten und langten beileibe nicht für die prächtige Hofhaltung. Die alten Könige durften sich fortan Harjatuga heißen, was aus dem Thorwalschen auf uns gekommen ist und das ganz und gar lehnspflichtige Herzogenamt beschreibt.

III. Eudo der Schinder von Bethana

(444-437 v. BF./1437-1430 v. H.)

Er war der Gesandte des Kaisers und davor ein gemeiner Ritter im Lieblichen Felde gewesen. Als der letzte König Isegrein von dannen zog, woran er nicht ohne Anteil war, denn er hatte ihn gezwungen, vor ihm selbst, dem Gemeinen, kniend zu verharren, da verweilte er mit seinen Reitersleuten selbst droben auf der Feste Baliho, die nur mehr von einer kleinen Stadt umgeben. Liebdienerisch schickte er einen Boten hinab nach Bosparan und ersuchte seinen Horas und Hohegeweihten (denn die Kaiser waren zugleich auch Boten des Lichtes), ihm einen Geweihten des Praios zu schicken. Dem wolle er wohl einen güldenen Tempel erbauen inmitten der feuchten Moore, damit er sich alsdann rechtens Herzog nennen dürfe.

Ungezählte Frauen und Männer scheuchte er in die nebligen Sümpfe, um das Land trocken zu legen, und ungezählte Frauen und Männer traten fehl, versanken oder wurden von den bösen Geistern des Moores qualvoll in die namenlosen Schlünde herabgezogen. Als Eudo im Götterlaufe 437 starb, da hatte er alles Gold für den neuen Tempel ausgegeben, ohne daß derselbe fertiggestellt worden wäre, und viele unschuldige Menschen in die ewige Verdammnis getrieben. Auf sein Grabmal aber warfen die glücklichen Städter Steine.

IV. Ardin (auch: Aridin) der Minnigliche

(437-428 v. BF./1430-1421 v. H.)

Er wurde im Götterlaufe 458 geboren und war Herzog bis zu seinem frühen Tode im Jahre 428. Er liebte den schönen Gesang und den frohsinnigen Tanz und bekümmerte sich wenig über seinem hohen Amte, darum aber wurde er der Minnigliche genannt und ward geliebt in seiner Stadt. Hinter den festen Mauern der herzoglichen Feste baute er seiner stutengestaltigen Göttin Raia einen Tempel. Die Macht übte der alte Praios-Geweihte Fangol aus.

Über das Herzogentum Baliho (431 v. BF./1424 v. H.)

Aus einem Schreiben des Herzogs Ardin von Baliho an Kaiser Yarum-Horas zu Bosparan, seinen Lehnsherrn, aus dem Jahre 431 v. BF./1424 v. H., ausfindig gemacht in der Königlichen Cämmerei zu Rommils. Aus dem Bosparanischen in das Garethi übertragen:

Mein Kaiser. O allgewaltiger Yarum, aus dem mächtigsten und unbesiegtesten Geschlecht des Göttlichen Horas. Denn dein Altvorderer Arn war rechter Kaiser zu Bosparan, und dich nennt man von edelstem Geblüte den Horas und Heliodan. Mein Lehnsherr. Ich,

dein Herzog zu Baliho am Pandlaril, Ardin, beuge mein Haupt demütigst vor dir im Antlitze des Greifen zu Alveran, werfe mich vor deinem Kaiserstuhle auf die Knie und erflehe untertänigst deine Gnade.

Der hochwürdigste Herr Fangol aus der heiligen Halle des himmlischen Gebieters Praios zu Baliho, die wir in diesem Götterlaufe geweiht haben, und die die einzige und reichste ist mitternächtlich deiner Stadt Gareth, hat Beschwerde geleistet, daß sein Lehnsmann im Gut bei der Fallinger Linde ihm nicht willfährig gewesen sei und rief mich in dieser Sache als den Erbseneschall des Tempels zu Baliho an. Der nämliche, Ritter Myrdin, habe ihm und seinem Gefolge auf wiederholtes Rufen hin nicht ein Zeichen gegeben und ihm daher das Recht der Unterkunft und Bewirtung verweigert, das ihm auf dem genannten Gute dreimal im Götterlaufe zustehe. Herre Fangol ward genötigt, in finsterster Nacht zum Hof des Huffreien Padir zu reiten, der ihn und sein Gefolge freundlich und über Recht und Pflicht hinaus aufnahm und sich mit dem Willen des Hochwürdigen von der Gastung der dritten Nacht, die er ihm schuldig war, loskaufte: Gegen drei Balihoer Tuch¹ Honig und drei Bündel² Käse. Herr Myrdin ward gerichtlich vor das Gemach des Herrn Fangol zu Padirs Hof geladen, erschien aber nicht in den Stunden vom Mittag bis zur namenlosen Dunkelheit. Darauf klagte der Hochwürdige den Säumigen rechtens vor meinem Herzogengerichte an. (...) Ritter Myrdin erschien mit Yann, seinem Sohn, und allerlei Schwestern und Schwägern und tat kund, daß er beim Marschallsdienst des Grafen zum Gratenfels, bei dem er Lehnsgut efferdwärts hat, gedungen war (der in einer Fehde ist), und seinen Hof von nicht mehr denn einer Magd bewacht hatte, so daß Herr Fangol dessen Unschuld sah und mich hieß, gegen neunzehn Tuch Hafer für die Pferde und dreizehn Schafe und zwölf Käse den Herrn Myrdin erneut in Gnaden aufzunehmen und ihn wiederum mit seinem Gut zu belehnen. Herr Myrdin aber vermochte das nicht zu geben, und darum ist sein Gut nur mehr gänzlich Herre Fangol zu eigen. (...)

Ich habe den Bau eines Hauses der lieblichen Mutter Raia an dem inneren Rommilyser Tor befürwortet, wo die drei Dutzend deiner Greifen-Ritter und meine dreimal sechs Reitersmannen untergebracht sind, und in deinem heiligen Namen, erhabener Kaiser, eine Schenkung über eine Hufe³ Land gemacht. (...)

Du hast mir kaiserlich befohlen, dir zu nennen, was du an den Unfreien in meinem Herzogenamte zueigen habest, und das sind XXXVII Acker. Die geben XXX Küh' und Ochsen, XXXVII Schweine oder Schafsböck', LXII Hühner, das vierfache an Eiern und XI Gänse, MIII Bündel Knoblauch und Kerbel, XVII Fuhren tun die, und CLXXIV Fuhren Mist erhältst du. Ebenfalls CLXXIV Klafter Eichenholz und DCCLVI Bündel Reisig wie auch MMCCCXXX Schilfrohre und drei Gebirgsküh'. Noch weitere LIV Fuhren haben sie, um Hafer herbeizuholen aus Altenbinge. Im Kriegsfalle geben sie sechs Zugpferde und einen Wagen.

Ich habe auch dem Ritter Wilmerich von deinen Reitern sechs Äcker und zwei Höfe geschenkt und ihm den Zehnt erlassen, weil er dir von der Schwertleite an getreulich Dienst getan hat. Herr Fangol hat ihm auf mein Ansinnen hin ein Zwanzigstel auferlegt, was leidlich rechtens ist. (...)

¹Ein Balihoer Tuch entspricht heutzutage etwa 1,4 Rohalsurnen.

²Ein Rommilyser Bündel entspricht etwa 6,2 Rohalssteinen.

³Eine Hufe Land entspricht etwa 16 Äckern.

Aus der Schrift der Herzöge (428-331 v. BF./1421-1324 v. H.)

V. Undra die Kluge (428-392 v. BF./1421-1385 v. H.)

Sie wurde im Götterlaufe 436 geboren und war Herzogin bis zu ihrem Tode im Jahre 392. Sie war die einzige Tochter Aridins. Sie wurde die Kluge genannt, denn sie vermochte zu schreiben, zu lesen und zu rechnen und war damit die erste Herzogin zu Baliho, die der Mutter Hesinde gefällig war. Sie sammelte Schriften aus allen Landen des Reiches, und als sie starb, verwahrte sie einundzwanzig Bände wohl in eisenbeschlagenen Truhen - viele Götterläufe danach wurde daraus die Gräfliche Bücherei zu Baliho, die wir auch heuer noch kennen und schätzen.

VI. Waldrada die Schöne (392-331 v. BF./1385-1324 v. H.)

Sie wurde im Götterlaufe 414 geboren und war Herzogin lange Zeit, bis zu ihrem Tode im Jahre 331. Sie war von sagenhafter Anmut und Schönheit, und alle Grafen und Prinzen des Reiches freiten um sie. Ihr Herz aber gehörte allein dem schönen Jüngling Galbo, einem Bogner, der endlich ihr Gemahl wurde, nachdem sie den Praios-Geweihten alles Land efferdwärts der Stadt zur Schenkung machte.

In ihren Praiosläufen begab es sich, daß die Zwölfe zürnten und der Pandlaril so hoch wie nimmer zuvor über die Ufer trat.

Von der Gründung der Herzogenstadt Trallop (340 v. BF./1333 v. H.)

Eine märchenhafte Sage, wie sie seit ungezählten Götterläufen im Weidener Land berichtet wird, aufgeschrieben im alten Garethi um 400 n. BF./593 v. H. Ausfindig gemacht auf dem Rhodensteine.

Es begab sich wol zuo der Zeiten, alz Dâlek der Horas im zehnetmal Zehnttûrmiglich hêrscht hatt, das giun Mittnæcht sîn Rîche eine grosz Noth war. Efferdîn tath die Hîmelsthor uf, und zvuolf Tâch und Næcht erguoz sîc die Altfluît über Ballûng-în-hoîh¹, das wol der Kirch des Greiffen föglîch war. Nû wol dan, es verlür Pêrains Gæbnes und Tzas Sægnetes.

Zuo der Zeiten warn Beowein, ein Fîschersmanne, und sîn Gefährten uf deme Pândlarîl, um zu fischen Hecht und Gnitz. Da riszen ihn aper die Fluten fort zuo Midnæcht, den muîtlich Manne und sîn brâv Fruînd und all daz weniglich Hâb und Güt, das ihn vebliben war. Danne swamm er mit ihn an den Wâzzer des Pândlarîl enlang, wederz inne den Tâch gewisz ouch ein rîsset schnelle Flûz war und vîl Schrit tîf, bis sîc vor ihn die tîfiglich grûn Wâzzer des Pândlarîn uftath unt er Furcht hatt, von deme Randt der Welt zuo stûrszen. Da spranger geschwindt vom Flosze und ouch all sîn Freunden. Vil Strît hatt si stehn, all Gethîr, den Bärn, und Schwârzsrocken thuîten müszen. Sô fîndten nûr die Hælfen der ihnen neuwe und frîdiglich Hîmstatt, aper da war ein Stelen, woren allerly Bärn und Schriften schnitzet warn. Und die warn gewisz heiliglich. Da flehten sî zuom neuwen Gotte. Beowein, den Fîschersmanne, kûrn si zuo ihm erst Schûldthîz.

Aus der Schrift der Herzöge (331-253 v. BF./1324-1246 v. H.)

VII. Waldrada die Junge (331-288 v. BF./1324-1281 v. H.)

Sie wurde im Götterlaufe 381 geboren und war Herzogin lange Zeit, bis zu ihrem Tode im Jahre 288. Sie war die jüngste Tochter 'Ballûng-în-hoîh (altgarethisch) bedeutet im neuen Garethi Ballung-in-der-Höh' (Burg-im-Norden), meint Baliho.

Waldradas der Schönen. Sie baute auf ihrer Feste einen hohen Turm, von dem sie in traurigen Stunden weit ins Land schauen konnte. Die Alben waren ihre liebsten Freunde, worüber sie sich mit einem Teil ihrer Ritter entzweite, denn die schätzten die Zauberer und Sänger nicht.

VIII. Falgund der Verfluchte (288-261 v. BF./1281-1254 v. H.)

Er wurde im Götterlaufe 302 geboren und war nach dem Tode Waldradas, deren Großneffe er war, Herzog bis zum Jahre 261, in dem er spurlos verschwand. Er verbannte die Elfen von seinem Hofe, und verfeindete sich darüber endgültig mit allen den Adligen, Gelehrten und Geweihten, die seiner Muhme Waldrada treu gewesen waren. Den Turm ließ er einreißen, aber auch die Tempel des Praios und der Raia. Er erbaute gewaltige Hallen dem Gevatter Boron, den er fürchtete, und dem Namenlosen, dem er diente. Er opferte viele Jünglinge und Maiden und sandte einen Ritter zu den Orken, von denen er allerlei Schauerliches verlangte. Dafür schickte er ihnen fûrdere Männer und Magden zu willenloser Knechtschaft. Zu seinen Zeiten tauchten die Schwarzpelze zum ersten Mal in großer Zahl vor den Mauern der Stadt auf.

IX. Miron der Jüngling (261-251 v. BF./1254-1244 v. H.)

Er wurde im Jahre 272 geboren und herrschte nach dem Verschwinden seines grausamen Vaters bis zu seinem frühen Tode im Götterlaufe 251. Im Jahre 253 gewährte er den Bürgern der Stadt am Neunaugensee das Stadtrecht und bestallte einen Grafen dorten. Er fiel unter den Streichen der Orken, denn das Jahr 251 lâutete eine verfluchte Zeit für die Bürger im Reiche Isengreins ein. Der Orkenhäuptling Nargazz vom Ghorinchaivolke belagerte mit seinem namenlosen Haufen die Stadt und eroberte sie innert dreier Wochen. Einen Gutteil der Städter pfahlte er geradewegs zum blutsäufenden Götzen Tairach, um sich seines greulichen Wohlwollens zu vergewissern, viele andre Gesellen und Mägde wurden geknechtet und zum unermüdlichen Schaffen in den Sümpfen, Mooren und Flüssen gezwungen, um dem gehörnten Götzen Brazoragh einen sumpfigen Pfuhl auszuheben.

Aus den Dunklen Zeiten (253-141 v. BF./1246-1134 v. H.)

Aus den Tagebüchern der alten Hesinde-Geweihten Yindra von Harena, aufbewahret und ins neue Garethi übersetzt auf dem Rhodenstein.

145 v. BF.: Die Götter mögen uns beistehen! Unheiliges, Grausiges geschah heut: Es begann mit einem kalten Wind aus dem Süden, der mir tiefe Furchen ins Gesicht schnitt, einem Wind, der nicht in die warme Zeit des Rondramondes passen wollte. Fern am Horizont dräute ein Berg aus dunklen Wolken, der sich langsam und unaufhaltsam auf die Stadt (Baliho) zuschob. Doch es waren nicht die Sturmwolken, die Rondra in ihrem grollenden Zorn schickt, sondern grün und purpur wabernder, dämonischer Brodem; Blitze von schwarzem Licht zuckten darin und fuhren heraus. Praios' Licht wurde verschlungen, ein Kichern, ein Lachen, Todesschreie fraßen sich in mein Ohr. Erste Tropfen fielen, dann stürzte ein endloser Schwall von giftigen, schwarzen Wassern hernieder. Die Bäume schienen sich von Schmerzen gequält zu winden, das verderbte Wasser spülte den Glanz der Tempel fort, ihre Pracht verging in

einem Augenzwinkern. Menschen und Tiere, von diesem unheiligen Regen getroffen, kreischten aberwitzig, und in ihren Gesichtern stand Angst, Schrecken und Wahn geschrieben, aber ihre Spiegelbilder in den aufgewühlten Pfützen grinsten nur wie dämonische Fratzen! Nach langer Zeit, zu lange für einige, die im Wahn ihre Seele ausspieen, zog das götterlose Tosen weiter gen Norden zu den grünen Bergen, um in einem letzten Aufheulen und Zetern, einer magischen Entladung ohnegleichen, der Zerstörungswut ein Ende zu setzen.

»Von den Dunklen Zeiten«, aus der Märchensammlung des Weldmar von Arpitz:

Von den Dunklen Zeiten in Weiden willst du hören, mein schönes Kind? Dunkel und düster waren die Zeiten, wahrlich. Die Menschen hungerten, denn die Fischer im Pandlaril waren faul und gefräßig geworden, saßen in ihren Booten und rauchten Kräuter, im Wasser trieben aufgedunsene Leichen, die noch den irren Blick des Rausches in den Augen hatten, elendig ersäuft von ihren eigenen Freunden. Am Ufer tummelten sich bucklige Hexen und eitrige Kröten und hielten blutige Messen. Die mühsam urbar gemachten Äcker verwandelten sich in Todessümpfe und Schlangennester, Schlingpflanzen krochen über die Wege und die Häuser hinauf, und mit ihnen kam das Geziefer, das bald in den Haaren der Menschen nistete. In den Städten herrschten Geisterbeschwörer und Nekromanten, Hexen mit ihren Hexentieren und Druiden, die es verstanden, jenseitige Wesen herbeizuflehen.

In den Tempeln fanden frevelhafte Blutorgien statt. In den Wäldern herrschten Schimären von gottloser Magie, kahläuchige, kräztige Krähen, läderliche Parodien der heiligen Raben, gebaren ihre ersten krächzenden Küken in diesen Tagen ...

Solange die Kriegstrommeln der Orken eintönig dröhnten, solange rannten Nargazz' Schwarzpelze auf Baliho ein. Zunächst schien es für uns hinter den starken Mauern der Stadt glücklich zu gehen, und es gelang uns, die Orkenbrut wieder und wieder zurückzuschlagen. So gingen drei Praiosläufe, auf beiden Seiten gab es hohe Verluste, die Kämpfer waren geschwächt, doch die Orkhäuptlinge ließen nicht ab von der Stadt. In der dritten Nacht aber verstummten plötzlich die dumpfen Schläge der Orkentrommeln, und das wilde Kampfgeschrei der Schwarzpelze hielt inne, gebannt starnten wir von der Brüstung: In der dunklen Nacht war nichts als ein Meer von flackernden Fackeln zu erspähen. Langsam traten einige der schattenhaften Gestalten zur Seite und gaben eine Gasse frei. Die endlose Stille wurde von dumpfhallenden Tritten und einem schweren Schnauben gebrochen. Zwischen den Orks erhob sich ein gewaltiger Stier von der Größe eines Lindwurms. Seine Hörner und sein Schweif waren gretles Feuer, aus seinen Augen sprach Haß, in Blut getränkt war sein Fell. Er blies eine Wolke von Schwefel in die Stadt, und wir rangen nach Luft. Er brüllte, und aus seinem Maul schwärmteten dutzende und aberdutzende ausgehungerter Hornissen, die über uns das Chaos brachten. Er senkte die Hörner, und die Zähne zersplitterten in unseren Mündern. Er formte Pfeile aus Feuer und aus Qual und schoß sie über die Mauern. Er kratzte mit dem Vorderhuf über den Boden und schnaubte glühende Lohe und Donner. Die Mauern erbebten, als er wütend zu stampfen begann und auf das Tor zupreschte, das in tausend Stück zerbarst. In den fliegenden Splittern des zerschmetterten Tores verschwand der Bulle unter Tosen und

Kreischen in einem formlosen Wabern. Jubelgekrächze erschallte, und die Brut strömte in die Stadt und fand die Menschen zusammengerottet wie ängstliche Lämmer in den Tempeln, doch diese schützten sie nicht mehr.

**Aus der Schrift der Herzöge (141 v. BF.-2 n. BF./1134-991 v. H.)
Die Grafen zu Trallop (253-52 v. BF./1246-1045 v. H.)**

Von den Praiosläufen Mirons an waren die Schultheißen der Stadt Trallop, die die Mauern Altentrallops und die Alte Veste gefügt hatten, zu rechten Grafen im Alten Reiche erhoben. Der erste, Graf Nasildir, ein fürderer Neffe Beoweins, wehrte im Götterläufe 247 den Ansturm Nargazz' des Greulichen ab und erschlug den Gefürchteten von eigener Hand. Auch erhängte er seinen kindlichen Sohn vor allen seinen Söldlingen an den Mauern seiner Burg, weil dieser Furcht vor dem Schwarzpelz hatte. Die siebente, Gräfin Dyrada, deren Grafschaft gleichwohl nicht größer war als die Stadt selbst, ward Zeugin, wie Elfen und Angroschim unter den Königen Ramoxosch und Tasilla 141 die Orken an der Saljethfurt vernichtend schlugen. Erst die elfte, Gräfin Gylda, ritt im Heerbanne des Kaisers Murak-Horas und trieb die vor dem Heerhaufen flüchtenden Orken aus dem Reiche und ins düstere Nebelmoor hinein.

XI. Angfold von Fürstenhort (51-31 v. BF./1044-1024 v. H.)

Im Götterlaufe 51 wurde für die Verwesung von Stadt und Land Baliho der Kaiserliche Mareschall Angfold von Fürstenhort aus dem Kosch bestallt. Zur Freude über die neugewonnene Freiheit wurden den Göttern Praios, Travia, Phex und Rahja prachtvolle Tempel geweiht - und so ist's geblieben bis in unsere Praiosläufe. Angfold der Alte aber herrschte als Mareschall im Weidenlande über die Städte Baliho und Trallop bis zum Götterläufe 31, als der Kaiser nach altem Rechte einen neuen Herzog wählte.

XII. Galdur der Weise von Horasia

(31 v. BF.-2 n. BF./1024-991 v. H.)

Er wurde geboren im Jahre 59 zur vieltürmigen Stadt Bosparan und trug die Krone vom Götterlaufe 31 an, bis zum zweiten Jahre nach dem Falle des Alten Kaiserreiches. Er ritt nach Mitternacht im Gefolge des Kaisers Murak-Horas, der zur Stadt Trallop den Elfenkönig Asralion Sommertau, dem er viel schuldete, zu treffen gedachte. Dorten erhob ihn der Kaiser, weil ihm viel Geschick zueigen war im Umgange mit dem Alten Volke, zum Herzog übers ganze Weidenland. Seinen Trallopern war Galdur ein guter und gerechter Herzog, denn er befahl die tapferen Rundhelm-Reiter auszuheben, um das Reich und seine Schöne Kaiserin Hela-Horas aber scherte er sich fürder keinen Deut. Im Götterlaufe 17, in demselben Jahre, als der Feuerschlot im Neunaugensee zum zweiten Male rauchte, ehelichte er die liebliche Auenmaid Filyina Haselglanz und rief viele Alfen an seinen Hof. Es war ein einziges Lachen und Singen dorten. Als im Jahre 2 nach dem Falle die Herzogenzwillinge des neuen Kaisers Raul auf der Burg eintrafen, die zuvor Reiter seiner Wache gewesen waren, da tat er ihnen kund, wie alles am trefflichsten zu tun sei, alsodann wünschte er ihnen den Segen der neuen Zwölfe, schnürte sein Säckel und zog mit seinem Weibe in die Salamandersteine.

Über die Alfen (31 v. BF./1024 v. H.)

Aus dem Reisebüchlein des Knappen Ralmirs von Pallantëa, des arivorschen Grafensohns, am alten bosparanischen Hofe Kaiser Murak-Horas', vom 24. Perainemond 34 v. BF./1027 v. H. Aus dem Bosparanischen in das Garethische übertragen, aufgefunden in der Bücherei des Alten Schlosses zu Gareth.

Heute gegen Morgen sind wir endlich in Trallop angelangt. Der Kaiser ward von den edelsten Rittern des Weidener Landes herzlich willkommen geheißen. Die Herren huldigten ihm wie auch dem hochwohlgeborenen Galdur von Horasia, der im Gefolge des Horas' geritten ist, um das Herzogenamte der Grenzlande anzutreten. Am Hofe ist man sich eins, daß er dem Land ein entschlossener Herr sein wird. (...)

Das kaiserliche Gemach selbst ist raiawärts des Pandlaril in einem großen goldenen Zelte untergebracht und recht heimelig. Der Bretterboden ist alldieweil mit tulamidischen Webereien ausgelegt, und die Bosparanjenmöbel sind von gutem Garether Schnitzwerk. Auch das kaiserliche Himmelbett ist sorgsam gerichtet, es hat nämlich Rebhuhndaunen. Seine Gnaden, der Kaiser, lobte sodann den alten Angfold von Fürstenhort für seinen Lehensdienst wie auch für die getane Verweserschaft der Tralloper Lande. (...)

Um die zweite Stunde des Efferd war's, da gewandete sich der Horas in seine prachtvollen guldnen Gewänder, die ganz aus Gold, Silber und Sammet gewebt waren, und gürte des Reiches Schwert, das ich selbst ihm schnüren durfte. Da lächelte mir der erhabene Kaiser zu und meinte, daß ich mich recht gut gemacht hätte seit dem vergangenen Tsamond!

Schließlich bestieg der Horas seine feurige schwarze Stute, die mit silbern gewirkter Schabrack behängt war, und harrete geduldig, daß auch ich aufgesessen war. Alsodann ritt unser Zug, der wohl aus den Edlen des Reiches und über zehnmal zehn Rittern bestand, sogleich der sagenhaften Königin der Elfen entgegen - und tatsächlich blinkte in weiter Ferne wenig später ein silbrigtes Schild im Lichte des Greifengoldes. Der Horas befahl zu halten und saß ab mit allen Edlen. Wir schritten sodann der Elfenfürstin gemessenen Schrittes entgegen, die mit ihren Reitern von firunwärts her nahte. Ganz in grünen Bausch gewandet und nur durch einige Eulenfedern von den Hohen ihres feenhaften Reiches zu unterscheiden, trabte sie auf einem wundersam lieblichen weißen Einhorne, einem leibhaftigen Sagenwesen von goldenen Hufen und goldener Mähne, ja unendlich weisen Augen, heran! Zehn Schritt vor dem Horas hielt sie das Feenroß und saß ebenfalls ab, wohl darauf bedacht, den erhabenen Kaiser nicht zu beleidigen.

»Meine Freundin und Schwester«, hob der nämliche an, »willkommen auf dem zwölf göttlichen Boden meines Reiches, das das Eure sei.« - »Dank und Gedeihen für Euch«, erwiderte die junge Königin¹, denn für eine Elfe war sie das wohl, »ich will dein Gast sein, und mit mir meine edlen Reiter hier als die Sprecher des alten und guten Elfenvolkes.« Dabei wandte sie sich um und nannte eine jede und einen jeden der acht Gefährtinnen und Gefährten bei dem achtbaren Namen, - worauf der mächtige Horas seine schlauen Räte, den Grafen Eolan von Methumis, die Gräfin Yalma von Neetha und die alte Landverweserin Niam von Eskenderun, zu sich befahl und sie der Feenkönigin vorstellte. Die neigte vor ihnen tief und würdevoll das Haupt, was allenthalben großen Eindruck und die Genannten

¹ Gemeint ist die Königin Amarandel Sommertau (eigens gewählt zu diesem Anlasse) vom Volke der Auen.

wohl recht verlegen machte. »Erlaubet mir, Königin der Alben«, begann der Kaiser von neuem, »Euch diese Flöte von Bein zu geben, die ich zu Bosparan von eigener Hand geschnitten, und dazu diese Motetten meiner Gemahlin, der Kaiserin, die sie eigens für Euch geschrieben und gedichtet hat. Mit Gold und Silber, meine Freundin, dachten wir, Euch keine Freude zu bereiten.«

Als die Königin das hörte, lachte sie glockenhell, und sogleich bedeutete sie dem Alfen zu ihrer Linken, abzusteigen von seinem weißen Zauberrosse und die Motetten zu singen. Indessen spielte sie selbst auf der Flöte, die einen wahrlich guten Klang hatte. (...) Als sie geendet hatten, da war der Horas ergriffen wie sein ganzer Hof. Königin und Kaiser saßen auf, wobei der Horas mit tiefer Freundschaft auf die zauberhafte Königin blickte und ihr selbst den Marschallsdienst leistete, womit sie freilich nicht recht etwas anfangen wußte. (...)

Aus dem Tralloper Vertrage Über die Unantastbarkeit des Elfenreiches vom 6. Hesinde 31 v. BF./1024 v. H.

Gesiegelt von Kaiser Murak-Horas, Rohal dem Weisen und Kaiser Eslam von Almada.

(...) IIo Allwo ein Elf ergriffen bei einer Tat wider die guten Sitten oder wider ein Eigentum, da solle man ihm Aufklärung angedeihen lassen (in den Landes Horas'), und er möge die Tat wieder gutmachen und sodann seines Weges ziehen. Auch möge der Alf seinen Bogen in den Mauern unserer Städte führen.

IIIo Wie Blumen über eine Wiese gelegen sind im Reiche Horas' der Alfen Weiler. Von den Weilern also geht das Recht, daß sie Freistätte seien allemal. Und dorten, wo eine Baronie darum herum ist, da haben sie das Recht auf allezeit für einen eigenen Markt und sollen nicht Zehent zahlen. Wo aber ein Graf haust, da sollen sie letzteres tun, denn ein Graf ist ein mächtiger Mann und schützt das Elbendorf mit allen seinen Frauen und Männern. Wo aber das Elfenland gar auf unserm kaiserlichen Grunde gelegen, da mögen sie verweilen und lustwandeln unter dem Landfrieden des Kaisers, denn wir verdanken dem alten Volke die mittnächtlichen Herzogentümer und schulden ihm viel. (...)

XXVIIo Der Kaiser und der König halten für gut und recht, eine Stadt zu fügen, die von Kaiserlichen als auch von Elfen gleicher Weisen bewohnet wird. Und zwar auf dem alten Uhdenberg, wo einstens die Eulen flogen, der am Flusse Rathil zwischen den Horaslanden und dem Elfenreich gelegen ist. (...)

XLIo Geschwind wie der Wind wollen Kaiser und König einander guten Rat geben, und darum heißt's von den Rössern: Der König und der Kaiser haben entschieden, ihre Rösser - die Schwarze Albing und den wunderweißen Mandavar - am Hofe des (Herzogs) Galdur von Trallop zurückzulassen. Dorten mag er sie mehren, denn sie sind von edlem Geblüte¹. (...)

Von der Aushebung der Rundhelme (29 v. BF./1022 v. H.)

Eine Verfügung des Herzogs Galdur von Horasia aus dem Götterlaufe 29 v. BF./1022 v. H. Aus dem Bosparanischen in das Garethische übertragen, aufbewahret in der herz. Burg zu Trallop. *Im Namen der Heiligen und Unteilbaren Zwölfe. Galdur, von der Götter Gnaden Herzog der Tralloper, Reichsritter. Wenn wir der*

¹ Aus den edlen Pferdchen ist der Sage nach ein noch heute wohlbekanntes Streitross entsprungen, nämlich der Tralloper Riese.

heiligen Halle der Frauen Rondra eine Schenkung machen, dann erbitten wir aus unserer tiefen Gläubigkeit heraus und unseres hohen Amtes wegen, daß für das Heil des erhabenen Horas, für das Reich und unsere Lande eifrig Fürbitte gehalten werde am Himmelsthron der Frauen Rondra, denn Sie möge uns Schwerter und Lanzen weihen, wenn es gilt, gegen die Schwarzpelze zu ziehen.

Es steht fest, daß wir es stets so gehalten haben. Darob tun wir allen, die an Rondra glauben, auf den Rat unseres geachteten Kanzlers Eichgrimm von Halmingen, Reichsritter, wie auch der Edlen Waidhart und Waltraud von Trallop hin kund und zu wissen: daß wir ein Banner von Reitern in unseren herzoglichen Dienst genommen haben, das auf unserer Stadt Trallop und unsren Landen und unsren Burgen Wacht tun soll. Die nämlichen tragen einen Harnisch, den wir aus Rommily vom Herzogenhof herkommen lassen. Die Röcke mit unserem Wappen befehlen wir den Weibern unserer Stadt Baliho an, die Rösser den Rittern Barschin von Fuchshag, Ayla von Leuins Au, (es folgen zwölf weitere Rittsleute), die mit dem Zehent unrecht sind, Waffen, nämlich Schwert, Helm' und Lanz', dem Barone zu Salthel, dessen Weib einen Freien erschlagen hat, die Gastung den Husbauern des Weilinger Landes, die dagegen einen Freibrief erhalten, und den Lohn dem Rat der Stadt Trallop. Wir selbst wollen das Banner, unsere herzoglichen Lanzreiter, in unseren Landen und auch im Reiche führen.

Zeichen des Herrn Galdur, Herzog. (...)

Aus der Schrift der Herzöge (2-134 n. BF./991-859 v. H.)

Vom Falle Bosparans an war es die Weise der Herzöge im Weidener Land, sich in der lieblichen Sprache der Elfen zu nennen. Auch wurde das Elfische am Herzogenhofe Tag um Tag gesprochen, von den Gelehrten und Räten. Dieser Brauch dauerte nahezu fort bis in die Tage Giselwulfs von Weiden.

XIII. Thordenin I. der Spielmann (Var-Taladha) und Thordenan I. der Reiter (Thar-Dhaobha) (2-42 n. BF./991-951 v. H.)

Sie wurden geboren innert einer einzigen Stunde im Götterlaufe 41 vor dem Falle der alten Kaiserstadt von Frau Luitperga, der Schönen. Goldgelockte Knaben waren sie, obzwar Raben kreisten um den Schloßturm, als Frau Luitperga in den Wehen lag - aber ohn' Unglück war das Gekrächze von Tod und Verderben. So über alles Maß hinaus stolz war ihr Vater Durenald, der alte Wachmann am Herzogenhofe, auf seine wunderschönen Zwillingsknaben (sagt man), daß seine Pfeile über ein Jahr hin stets ihr Ziel verfehlten. Thordenin, der ältere, ward alsbald ein Spielmann, dessen helle Stimme wohlklang wie eines Elfen Gesang, und Thordenan, der jüngere, war ein gewandter Reiter, geschwinder noch als alle Rittsleute des alten Herzogs Galdur. Als Raul von Gareth zum Heerbanne wider die Schöne Kaiserin rief, da ließ der Herzog sie ziehen - denn ihr Herz schlug für die gerechte Sache. Und siehe! Auch der junge Raul von Gareth fand Gefallen an den beiden tapferen Zwillingen, die so überaus wacker stritten und nicht Tod noch Namenlosen fürchteten, und als Bosparan in Schutt und Asche lag, da rief er sie vor seinen Thron und erhob sie beide zugleich zu Herzögen droben im Weidener Land. Auch sie liebten die Alfen, und Elfisch ward an ihrem Hofe gesprochen - Eorlariel Mond-über-den-Seen war ihr

²Es heißt, daß dieselben von runder Form gewesen seien ...

Hofmeister. Sie schieden von dannen, nach langer und gerechter Herrschaft, zur gleichen Stunde im Jahre 42 nach dem Falle der alten Kaiserstadt, nachdem Thordenin Var-Taladha verfügt hatte, daß seine beiden Söhne zugleich Herzogen sein sollten.

XIV. Thordenan II. der Jüngling (Thar-Nurinai) und Thordenin II. der Schlaue (Var-Bhandala) (43-62 n. BF./950-931 v. H.)

Sie wurden in den Jahren 4 und 3 vor dem Tode der Schönen Kaiserin geboren, und ihr Vater, Var-Taladha, hieß sie nach seinem Zwillinge und sich selbst. Thar-Nurinai ritt zeitlebens durch die Zwölf göttlichen Lande und freite um viele edle Frauen, von denen die schöne Wala seine Gemahlin ward. Var-Bhandala aber war ein kluger Mann, der den Weidenern ein Landrecht gab und zu Zeiten seines Lebens ungezählte Male die Stände des Herzogtums an seinen Hof rief. Er war es auch, der den ersten Census Thordeninensis befahl - 30.000 Weidener mag's damals gehabt haben - und den Städtern und den dortenhin Flüchtigen Freiheit in allen Dingen gewährte. Der edle Bogner Olat war der wackere Hauptmann seiner Wachen, und als derselbe dreimal innert einer Woche um den Neunaugensee und durch das gruselige Nebelmoor geritten, da schenkte er ihm alles Land efferdärwärts des Pandlaril und erhob ihn zum Grafen im Bärenwalde. Als Var-Bhandala im Götterlaufe 62 nach dem Falle des alten Reiches starb, legte sein Bruder die Krone nieder und gab die Herrschaft an die Söhne Var-Bandalas.

XV. Thordenin III. der Waidmann (Yar-Dirla) und Thordenan III. der Gute (Var-Iamamandra) (62-96 v. BF./931-897 v. H.)

Sie wurden geboren in den Jahren 26 und 29 nach dem Falle der Alten Stadt von Frau Eisela und hatten einen entherzten Prinzenbruder, der Thorgrein hieß und ein Geweihter und Tempelmeister im Ordensbunde der Göttlichen Kraft wurde. Yar-Dirla zog alle Praiosläufe mit seinen Rittern durch die Wälder und machte Jagd auf die Bären und die Wölfe - er war es auch, der das kluge Landrecht seines Vaters Var-Bhandala zerriß, die goldenen Bären-Cronen - die die silbrigen Reife der Zwillinge als Herzogenkronen ersetzen - schmieden ließ, als Zeichen herzogenbrüderlicher Macht, und der die widerspenstigen Landstände in alle Winde verbannte.

Sein Herzogenbruder war ein allzugutmütiger Mann, der allein das alte Stadtrecht des schlauen Herzogs zu wahren vermochte gegen seinen herrischen Bruder. Als Yar-Dirla im Jahre 96 von einem Waldleuen angefallen ward und an seinen Wunden siechte, stiftete Var-Iamamandra das Kloster des guten Vaters Therbün von Malkid und starb als gemeiner Bettelbruder fünf Götterläufe darnach.

XVI. Thordenan IV. der Seefahrer (Thar-Awalyr) und Thordenin IV. der Grüne (Val-Bianbundha) (96-130 n. BF./897-863 v. H.)

Sie waren die Söhne Yar-Dirlas und seines guten Weibes Henna und bestiegen den Bärenthron im Götterlaufe 96. Ihre Schwester Luitperga ward die Gemahlin des Kaisers Nardes von Gareth. Thar-Awalyr war der erste Herzogenbruder zu Weiden, der seinen Fuß auf ein Schiff setzte. Nachdem er und seine Getreuen

viele Male den Pandlarin¹ und alle seine Flüsse befahren hatten, ward er wohl der erste Mensch, der den Feuerschlot inmitten des Neunaugensees erklomm - es geht ferner die Mär, ein heimtückischer Schiffsjunge habe ihn rücklings dareingestoßen. Thar-Awalyr liebte die Knaben und verählte sich nicht. Val-Bianbundha, der mit den Blumen und Bäumen sprach und als letzter der Herzogenbrüder die alte elfische Sprache erlernte, erfuhr erst drei Tage darnach von seines Bruders Tod und zauderte drei weitere Praiosläufe lang, die Crone an seinen Sohn und seine Nichte - denn er hatte nicht zwei eigene Kinder - weiterzugeben. Viele meinen, dies sei der Anfang vom Untergange des edlen Hauses des alten Durenald gewesen. Am Tage des Thronwechsels bannte Giselwulf, der Geweihte der Rondra, den Spielmann Fioriel Schnee-auf-den-Bergen aus der Stadt - von da an waren die Weidener den Elfen so feindlich, wie sie es noch heute sind. Val-Bianbundha wurde in seinem 87. Sommer im Walde von einer giftigen Natter gebissen. Noch bevor ein Medicus herbeigeholt werden konnte, trat er durch die Pforte Uthar.

XVII. Luitperga (Vala-Sha) und Thordenin V. der Verwegene (Thar-Thara)

(131-134 n. BF./862-859 v. H.)

Luitperga wurde im Albischen »Gleißende Sonne« geheißen, denn sie war eine kaiserliche Prinzessin. Thar-Thara hatte keinen Bruder und auch kein Schwesternlein, und darum wurden Base und Vetter in der Praios-Halle feierlich zu Herzogeneschwistern gekrönt. Aus den Zeiten Vala-Shas schon stammt der Brauch, daß die Gesellen des Phex-Tempels, wollen sie denn Mondschatzen werden, ungesehen ein Ding aus des Herzogs Hab und Gut als Gesellenstück stiebitzen. Im selben Götterlaufe noch verschwand eine der güldenen Bären-Cronen Yar-Dirlas. Und obwohl die Rundhelme das Haus des Phex durchsuchten von oben nach unten und die Hohegeweihte Lamea hochnotpeinlich vor Thar-Thara geführt ward, wurden die Soldinge nicht fündig. Thar-Thara fand den Tod in den Flammen seiner eigenen Herzogenhalle, als er seinen Sieg über das Rotgepelz in einem ausschweifenden und schinderischen Gelage feierte. Am Abend zuvor, sangen die Spielfrauen und -männer auf allen Straßen, habe sich im Schutze der Dämmerung ein verirrtes Füchslein an den Torwachen vorbei in die Stadt gestohlen.

Aus der Schrift der Herzöge (134-646 n. BF./859-347 v. H.)

XVIII. Luitperga die Schöne (Vala-Yaladhalir)

(134-161 n. BF./859-832 v. H.)

Sie wurde geboren im Jahre 96 nach dem Falle des Hunderttürmigen und regierte als Herzogin zum Pandlaril seit dem Jahre 134. Sie wurde allein gekrönt (obzwar sie einen Bruder hatte), denn die zweite der güldenen Bären-Cronen war verschollen. Ihr wurde schon im Mädchenalter zum Manne gegeben der Herr Hanno von Eberstamm, ein Prinz des Koschs. In späten Jahren erhörte sie das Werben Giselwulfs, ihres jungen und anmutigen Hofmeisters. Sie war von wundervoller Gestalt und ward daher die Schöne geheißen, doch sagt man, sie sei töricht und dumm gewesen und Mutter Hesinde habe den Blick

¹Vor dem Jahre 919 n. BF./74 v. H. wurde der Neunaugensee stets Pandlarin genannt.

von ihr abgewandt. Sie starb nach einem langen Leben im Jahre 161.

XIX. Thordenin VI. der Greise (Val-Bhara) (162-168 n. BF./831-825 v. H.)

Thordenin, geboren 99, war der Bruder der schönen Luitperga und kam nach ihrem Tode im Jahre 162 in einem leidlich hohen Alter zum Herzogenamte. Die heuchlerische Perchtruda von Salthel, Nachfahrin des maßlosen Prinzenbruders Thorgreins, unternahm's, ihn zu ehelichen, doch er starb im selben Jahre 168, und der Rat der Geweihten zur Stadt Trallop, der der herrischen Tempelmeisterin mißgünstig gesinnt, erklärte die Ehelichung für nichtig, denn Val-Bhara war in seinem neunundsechzigsten Götterlaufe schon ein stotternder und wirrer Greis.

XX. Giselwulf von Weiden (168-185 n. BF./825-808 v. H.)

Er stammte aus dem edlen Hause der Barone Weiden und ward zum Hofmeister bestallt 154. Er war klug, aber gierig nach der Macht. Es wird gesagt, er meuchelte seinem Weibe, der Herzogin Luitperga, den Sohn. Nach dem Tode des alten und verwirrten Val-Bhara machte er sich zum Seneschalk aller Lande von Pandlarin und Pandlaril, um das ganze Herzogentum zu verweisen, bis ein fürderer Herzog gefunden. Aber er fand keinen, dem er die Bären-Crone geben mochte, und er schwor dem Kaiser Sighelm selbst den Lehnseid. Zwar trug er nicht die Bären-Cron, doch war der alte Zweihänder »Windsturm« heiliges Zeichen seiner Macht. Er starb am Schlagflusse im Jahre 185.

XXI. Ingramm von Weiden (185-201 n. BF./808-792 v. H.)

Er wurde geboren 144 als Sohn des Giselwulf und einer albernsischen Grafentochter. Er folgte dem Vater in Amt und Würden im Jahre 185 und herrschte gut und recht und baute den Löwenturm, den festen Berchfrit, der das erste steinerne Bauwerk andernufers des Pandlaril war. Er starb am Fette, denn er liebte das Speisen, bis er von einem Mahle 201 nicht mehr aufstand.

XXII. Grimold von Weiden (201-237 n. BF./792-756 v. H.)

XXIII. Wunnemar von Weiden (237-292 n. BF./756-701 v. H.)
In dunkler Nacht geboren, am zweiten Namenlosen Tage des Jahres 205, verhießen die Weisen und Geweihten ihm fürwahr nichts Gutes. Trotzdem regierte er als Seneschalk nach 237 fünfzig und fünf Jahre lang gut und recht, denn er schloß einen Schutz- und Handelsbund mit dem Heiligen Orden Unserer Herrin Rondra vom Theater in Arivor und der Komturei Festum, wohin er siebenmal reiste über den Goblinpfad zwischen den Sicheln. Am fünfzigundfünften Tage im Götterlaufe 292 ward er jedoch vom Blitz erschlagen.

XXIV. Henna von Weiden (292-319 n. BF./701-674 v. H.)

XXV. Grifo der Junge von Weiden (319-347 n. BF./674-646 v. H.)

Er war der ältere Sohn der guten Frau Waldrada von Weiden und wurde geboren im Jahre 315. Im Götterlaufe darauf ging Frau Waldrada allzufrüh von hinnen, als sie noch Wöchnerin

war von der Niederkunft des kleinen Grimmfold, und so wurde Jung-Grifo im vierten Sommer sechster Seneschalk der Weidener. Sein Vater - der derweilen Verweser der Weidenlande war - schickte ihn zur Knappenschul' nach Ferdok, wo er das ehrbare Handwerk Frauen Rondras trefflich erlernte. Er unternahm es als erster, mit einem Heerhaufen zu den Sicheln zu reiten und alles Land einem getreuen Grafen zu verleihen. Auch war er es, der zum ersten Male alle Ritter und Rondra-Geweihten seines Lehens auf den 15. Rondra zum Gestech auf die Alte Veste rief. Als der grausame Kaiser Aldec zu Gareth den Thron bestieg und Marschall Anshag von Glodenhof den Tod im Drachenspalt fand - keinen Tagesritt von Trallop fern -, da verweigerte er doch dem Heermeister Praioslob von Selem mutig und verwegen die Übergabe von Stadtschlüssel und Herzogencrone. Er mußte es hinnehmen, als Belagerter in seinem eigenen Bezirke, wie die alten Grafschaften Baliho und Bärwalde törichten Pfaffen zu Lehen gegeben wurden, und wie die Hure von Menzelsheim - heuer Menzheim - es trefflich verstand, Meister Praioslob für sich einzunehmen, so lange, bis Menzelsheim eine eigene Grafschaft ward. Zehn lange Götterläufe hielten Grifo und seine wackeren Rundhelme den Anstürmen der Praios-Ritter stand, und endlich fiel seine Stadt Trallop allein ob eines tückischen Verrats: Eudo von Salthel, ein Nachfahr des alten Prinzenbruders Thorgrein und Hohegeweihter zu Trallop, versprach einer Torwache überreichen Lohn (vermeintlich), falls sie das feste Eichentor im Morgengrauen auftue und die Kaiserlichen einlasse. Sechs fürdere Monde noch vermochte Grifo sich im Löwenturme Ingramms zu verschanzen, dann aber lieferten ihn die letzten seiner Schar dem entherzten Herzogen-Wahrer Eudo aus - um ihren eigenen Kopf im letzten Augenblicke zu retten. Er wurde im Rondra 347 auf dem Markte Altentrallops vor allem gemeinen Volke enthauptet.

Aus der Schrift der Herzöge (347-465 n. BF./646-528 v. H.)

XXVI. Eudo II. von Salthel (347-374 n. BF./646-619 v. H.)

Als entfernter Verwandter der alten Herzogengeschwister wurde der im Jahre 311 nach dem Falle Bospars geborene Praios-Geweihte, der Seneschalk Grifo verraten hatte an den Marschall der Sonnenlegion, vom Kaiser Aldec zu Gareth auf den Thron der Weidener Lande gehoben. Obschon weit vom Garether Griff, war er doch ein willfähriger Handlanger und knechtete die Weidener so, wie es allen anderen im Reiche auch erging: mit dreifachen Steuern - Gottesdank geheißen.

XXVII. Gundowald von Salthel (375-411 n. BF./618-582 v. H.)

Mit achtzehn Sommern trat Gundowald - geboren 356 - in seines Vaters Fußstapfen. Nach dem Meucheltode des Erz-Inquisitors Cron von Ferdok, »Greifenklaue« geheißen, übernahm er auch dessen hohes Amt und wütete greulich und rachsüchtig unter den wackeren Weidener Rittsleuten: Zweihundert von ihnen ließ er hinrichten. Als die verfeindten Rondra-Geweihten an der Mündung des Donnerbaches - bei den Alfen - Unterschlupf suchten im Städtchen Heleons des Überlebenden, hieß er seine Flotte, den Ort dem Erdboden gleichzumachen. Der noch kaum befestigte Hort der Göttin hätte den Söldlingen wohl nicht standgehalten, doch bewahrte ein erneuter Ausbruch des

Feuerschlotes die Rondra-Jünger. Von Gundowalds Schiffen aber ward keine Planke mehr gesehen.

XXVIII. Perchtruda (411-462 n. BF./582-531 v. H.)

XXIX. Gundobald von Salthel (462-465 n. BF./531-528 v. H.)
Lange mußte Perchtrudas 414 geborener Sohn Gundobald warten, bis er den Thron besteigen durfte - kurz saß er darauf. Als die Tralloper erfuhren, daß der letzte Priesterkaiser Gurvan II. im fernen Gareth gestürzt war, erstürmten sie die Burg, verschleppten Gundobald auf ein Schiff und warfen ihn in den Feuerschlot, der so ihm wie schon seinem Großvater zum Schicksal ward. Einen letzten Fluch soll er vor seinem Tode noch über die Stadt und den See gesprochen haben, bevor die Glut ihn verschlang.

Der Graf-Geweihte von Baliho

Als dann im Jahre 466 v. BF./527 v. H. Rohal der Weise an die Macht gelangte, duldeten man Ergal, den Graf-Geweihten zu Baliho, auch fürderhin als Verweser von Stadt und Land. Rohals Gesandte befahlen mehrmals, daß er abzusetzen sei, aber niemals wurde dem Folge geleistet, denn Ergal war ein kluger Mann, der die Gerechtigkeit vor das Recht setzte. Als Meister Rohal endlich im Jahre 472 auch die mitternächtlichen Länder seines Reiches neu ordnen wollte, war er freilich verwundert, daß trotz allem noch immer einer der verfluchten Geweihten das Verweseramt innehatte. Zunächst wollte er wohl das Reichsheer gegen Baliho senden, im letzten Augenblick allerdings entschied der weise Mann anders: Er machte Hochwürden Ergal zum rechten Lehnsgrafen.

Ein neues Herzogenhaus (566 n. BF./427 v. H.)

Im Götterlauf 566 n. BF./427 v. H. war das Reich in einer gewissen Verwunderung, daß das Herzogentum Weiden nicht dem mächtigen Baron Wallfried von Weiden - einem Nachfahren der Seneschalke zudem -, sondern vielmehr der albernsischen Baronin Selinde zu Weidenau verliehen ward ...

Dazu eine Geschichte des Dienstboten Roban am Hofe Rohals des Weisen vom 7. Boronmond 566 n. BF./427 v. H. - von Robans kleinem Neffen, dem er sie erzählt, zur rechten Zeit seiner eigenen Tochter weitergegeben und so ging's bis zum Jahre 977 n. BF./16 v. H., als ein alter Schneidergeselle sie endlich aufzeichnete und zum Kaiserhofe trug. Aufbewahret am Reichsgerichtshofe zu Gareth.

Lieber guter Herr Schreiber!

Halten zu Gnaden, Herr Schreiber mein Fater also sagte unt der, hatte es von seiner Mutter, das einmal ein Dienstmann an Herrn Kaisers Schloß, der Roban hies, unser Vorfar war. Unt der erzelte diese Geschichte (unt ich habe auch bestimmt nichts dazugedichtet): Ein Morgen lang haben Lennard unt er Dienst in Herrn Kaisers Canzleistube gehabt wo se alle Gemälde von den Wänden holen, die die bösen Geweihten-Kaiser darstellen - unt das waren garnich wenige, denn von allen wenigstens zwei -, dreizehn wohl wenn nich noch viel mehr oder vielleicht gar sechszehn. Halten zu Gnaden Herr Schreiber, aber das ist ja nicht so wichtig. Kaiser Rohal der Weise wollte auser seiner Schreipstube unt dem Wachesal auch noch eine Canzleistube benutzen, wen er den Schreibern was aufsagte. So

Vom Marsch des Marschalls (337 n. BF./656 v. Hal)

Der Sang eines Scholaren der Barden- und Baderschule zu Trallop aus dem Jahre 981 n. BF./12 v. H. Der Lehrmeister der Schule, der die Sangeskunst des aufrechten Gevatters Aldifreid von Trallop für gut und recht hielt, verwies den nämlichen für sein allzu schmähliches Gedicht aus der Stadt. Aufbewahret in Phexens Halle zu Trallop.

*Der Graf von Salthel¹ seufzte tief,
Als er die Kunde vernommen,
Daß Marschall Anshag elendiglich
bei Braunklamm umgekommen.*

*Zwei Ritter, Angfold und Ailgrimm genannt,
Die schickt' er aus als Boten,
Sie sollten suchen die Leiche Anshags
Bei Braunklamm unter den Toten.*

*Die Ritter gingen traurig fort
Und kehrten traurig zurücke:
»Hochdeler Graf, die Welt ist uns gram,
Wir sind verlassen vom Glücke.*

*Gefallen ist der beßre Mann,
es siegte der Kegel, der schlechte,
Gewappnete Diebe verteilen das Land
Und machen den Freiling zum Knechte.*

*Der lausigste Lump aus dem Garether Land
Wird Herr in unserm Weidener Land;
Ich sah einen Schneider aus Gareth, er kam
Mit goldenen Sporen gerannt.*

*Weh dem, der jetzt ein Weidner ist!
Frauen RONdralein droben
Zu Alveran, nehmt Euch in acht,
Ihr seid der Schmach nicht enthoben.*

*Jetzt wissen wir, was bedeutet hat
Der große Stern, der heuer
Blutrot am nächtlichen Himmel ritt
Auf einem Besen von Feuer.*

*Bei Braunklamm in Erfüllung ging
Des Unsterns böses Zeichen,
Wir waren auf dem Schlachtfeld dort
Und suchten unter den Leichen.*

*Wir suchten hin, wir suchten her,
Bis alle Hoffnung verschwunden -
Den Leichnam des toten Marschalls Anshag,
Wir haben ihn nicht gefunden.«*

*Angfold und Ailgrimm sprachen also;
Der Graf rang jammernd die Hände,
Versank in tiefe Nachdenklichkeit
Und sprach mit Seufzen am Ende:*

*»Zu Drachenfeld am Sichelstein,
Just in des Waldes Mitte,
Da wohnet Frinja Schwanenhals
In einer dürftigen Hütte.*

*Man hieß sie Frinja Schwanenhals,
Weil wie der Hals der Schwäne
Ihr Nacken war; der Marschall Anshag,
Er liebte die junge Schöne.*

*Er hat sie geliebt, geküßt und geherzt,
Und endlich verlassen, vergessen.
Die Zeit verfließt; wohl sechzehn Jahr
Verflossen unterdessen.*

*Begebt euch, Brüder, zu diesem Weib
Und laßt sie mit Euch gehen
Zurück nach Braunklamm, der Blick des Weibs
Wird dort den Marschall erspähen.*

*Nach Feste Aarkopf hierher alsdann
Sollt ihr die Leiche bringen,
Damit wir würdig bestatten den Leib
Und für die Seele singen.«*

*Um Mitternacht gelangten dann
die Boten zur Hütte im Walde:
»Erwache, Frinja Schwanenhals,
Und folge uns alsbalde.*

*Der Marschall vom Garether Land hat
Den Sieg davongetragen,
Und auf dem Feld bei Braunklamm liegt
Der Meister Anshag erschlagen.*

*Komm mit nach Braunklamm, wir suchen dort
Den Leichnam unter den Toten,
Und bringen ihn zur Feste Aarkopf,
Wie uns der Graf geboten.«*

*Kein Wort sprach Frinja Schwanenhals,
Sie schürzte sich geschwinde
Und folgte den Rittern; ihr greisendes Haar
Das flatterte wild im Winde.*

*Es folgte barfuß das arme Weib -
Durch Sümpfe und Baumgestrüpp.
Bei Tagesanbruch gewahrten sie dann
Zu Braunklamm die felsige Klippe.*

*Der Nebel, der das Schlachtfeld bedeckt
Als wie ein weißes Lailich,
Zerfloß allmählich; es flatterten auf
Die Döhlen und krächzten abscheulich.*

*Viel hundert Leichen lagen dort
erbärmlich auf blutiger Erde,
Nackt, ausgeplündert, verstümmelt, zerfleischt,
Daneben die Äser der Pferde.*

*Es watete Frinja Schwanenhals
Im Blute mit nackten Füßen;
Wie Pfeile aus ihrem stieren Aug
Die forschenden Blicke schießen.*

*Sie suchte hin, sie suchte her,
Oft mußte sie mühsam verscheuchen
Die fraßbegierige Rabenschar;
Die Ritter hinter ihr keuchen.*

*Sie suchte schon den ganzen Tag,
Es ward schon Abend - plötzlich
Bricht aus der Brust des armen Weibs
ein geller Schrei entsetzlich.*

*Gefunden hat Frinja Schwanenhals
Des toten Marschalls Leiche.
Sie sprach kein Wort, sie weinte nicht,
Sie küßte das Antlitz, das bleiche.*

*Sie küßte die Stirne, sie küßte den Mund,
Sie hielt ihn fest umschlossen.
Sie küßte auf des Marschalls Brust
Die Wunde blutumflossen.*

*Auf seiner Schulter erblickte sie auch -
Und sie bedeckt sie mit Küssen -
Drei kleine Narben, Denkmäler der Lust,
Die sie einst hinein gebissen.*

¹Damals ein überaus rontragetreuer Mann aus dem Gefolge Grifos des Jungen, der die folgenden Schrecken wohl allein aufgrund dessen überstand, daß die Sichelwacht die äußerste und wehrhafteste Mark im Reiche ist.

holten se also den Herrn Kaiser Alweg mit der großen Nase, den dicken Herrn Kaiser Noralweg unt den dummen Herrn Kaiser Cartei von den Wänden. Als se den Herrn Kaiser Gurwahn - »Der höchstdemütige Kaiser auf einem Maultier« - von der Wand holen, da fängt der Lennard wie plöde anzulachen weil der Maler dem Esel drei Euter gemalt hatte. Der Lennard kommt ja vom Land. Na, auf alle Fälle war er unachtsam unt lies diese vier Nägel fallen, an denen das Bild gehangen ist. Nach dem Mittag dann betrat der Herr Kaiser Rohal der Weize die Stube in der der Roban und der Lennard noch immer Dienst haben unt mit ihm seine Kanzleiräte. Denen sagte er was auf, nämlich das hier: »In der Würde vom meinem Amt unt meinen Taten habe ich beschlossen, die Herzogen-Wahrer von Stunde an für nichtig auszurufen, wegen dem Unrecht, das sie gemacht haben. Darum wird die Grafschaft Mentsheim unt die Fogtei Bahliho zur reichen Grafschaft Bahliho zusammengetan, wie auch aus den irgendwas für Landen unt soweiter die Grafschaft (Halten zu Gnaden, Herr Schreiber, ich hab vergessen was für eine) unt aus vielen andern Sachen die Grafschaft Beerwald hervorgehen möge. Unt all das soll nu Herzogtum Weiden heißen, nach den Leuten, denen ich - also der liebe Herr Kaiser - die Heerzogenfürde uf die kommenden Götterläufe wegen meinem Amte antrage: Nähmlich dem edlen Haus von Weiden.« Unt dann hat er geschrien: Au! Weil er nähmlich in einen der Nägel getrampelt war. Das ist doch woll wichtig, lieber guter Herr Schreiber, oder nich?

Aus der Schrift der Herzöge (472-601 n. BF./521-392 v. H.)

XXX. Selinde von Weidenau (469-494 n. BF./524-499 v. H.)

Geboren im Jahre 431 nach dem Untergange des Alten Reiches, führte sie schon mit jungen Jahren die Baronei Weidenau in Albernias ewig grünenden Auen. Sie heiratete auch Wallfried von Weiden, einen Nachfahren Grimmolds, dem Bruder Grifos.

XXXI. Walla von Weidenau (494-511 n. BF./499-482 v. H.)

XXXII. Herdan von Weidenau (511-562 n. BF./482-431 v. H.)

Im Jahre 518 erbaute der dreißigjährige Recke, der wohl mit drei Streichen drei Oger erschlagen konnte, den Herzogenbau, also einen Gutteil der heute vorhandenen Herzogenburg, im Traloper Stadtteil Hohenufern. All die Jahre seiner langen Regierungszeit hegte er den tiefen Wunsch, beide Bärenkronen vereint in seinen Händen zu halten, um die alte Weisheit der Hochelfen verstehen und erkennen zu können. Seine Suche führte ihn durch ganz Weiden bis an die Ufer des Neunaugensees, wo man ihn des Nachts in die schwarzen Wasser starren sah. Tagsüber aber erahnte man hinter seinen wirren Augen ein wildes Feuer, und der ganze Hof litt unter den häufigen Tobsuchtsanfällen, die sich bis zu seinem Todesjahr unerträglich mehrten. Er starb von der Hand eines Meuchlers, was wohl ein Segen für das mittlerweile ärmliche Herzogentum gewesen ist.

XXXIII. Emmeran von Weiden (562-596 n. BF./431-397 v. H.)

XXXIV. Odila von Weiden (596-601 n. BF./397-392 v. H.)

In einem flimmernd heißen Sommer im Jahre 554 prasselte während Odilas Geburt ein gewaltiger Platzregen auf die verdorrenden Felder hernieder. Solcherart gesegnet, war sie landauf, landab von allen geliebt. Bekannt war sie für ihre

Herzensgüte und ihre Tapferkeit, sogar bis in die Bergreiche der Zwerge, die eigens das Horn »Fantholi« zu Angbar für sie gossen und es ihr zum Geschenke machten. Dies Horn trug sie von da an auf dem Schlachtfeld, und als sie wider das Orkenheer focht, fuhr ein gewaltiger Windstoß hinein und ließ einen erschütternden Hornesklang erschallen, der in ganz Weiden zu hören war, und von dem Tod der weisen und gütigen Herzogin kündete, denn just als das Horn verklungen war, traf sie ein Pfeil hinterrücks mitten ins Herz. Seitdem warnt der Hornesklang Freie und Hörige vor dräuender Gefahr, ruft zur Hatz oder bläst zum Angriff. Fantholis Schall ist auch bei dichtem Nebel wohl hundert Meilen weit zu hören und eint die Weidener.

Von den Ersten Orkenmärschen (601 n. BF./392 v. H.)

Nach der Schlacht auf den Blutfeldern vor der Kaiserstadt Gareth wandte sich das Tordochaivolk nach Norden und tauchte gegen Ende des Rahjamordes 601 n. BF./392 v. H. unversehens vor Trallop auf. Aus den Traloper »Schriften über die guten Taten der herzguten Herzogin Odila von Weiden (Protocollation einer Heilig-Sprechung)« aus dem Jahre 637 n. BF./356 v. H. Im alten Garethi geschrieben, aufgefunden im Travia-Tempel zu Rommils.

(...) Daz litztmalen aber, das si in ihrem Leben was that: Die Schwarzöcken warn vor kayserlich Gareth triten worden und flöhn nun gegen Mittnächt, wo Trallop legen ist. Recht plötzlich warn si vor Tralopen und lagen um Ältentrallopen, wo die Ründhelm und die Gildner ir Tun hatt, und wo si alldiewil von den Schwarzöcken getöt warn, bis niht mer denne vierzich übrig warn. Und in der Nächten stürmeten si Ältentrallopen und schlugen die Buirger zuo Boron, dem Raviglichen. Vîl Buirger warn in der Herzuogenballung andernüfers, aber die Herzuogin mit ihrn letzt Ründhelm trat uf die Brücken gegen Ältentrallop und stritten gegen die Schwarzöcken. Daz warn hünderte vîl! Und die Herzuogin und ir Luiten haben die Unholdiglich in irn Lagern drängen tün - si haben sic an irn Fäckeln erkennet und von dene Schwarzrück unterscheiden thân - und die Herzuogin hatt fochten um ihr Leben wie um ihr Rich, und si hatt den Orken thüiten thân - der sic Uschuzzaken nännet. Und ir Pruder, der Printz Bernhelm, der ouch fochten hatt, und ich sîn kommen, wie si an irn Wunden erlegen ist. Als si nun starb, da gab si der Travinia-Hallen ein Zehnet von irn Güt, und ir Pruder Bernhelm hat dasselben sagen than, denne er war nun Herzuog.

Aus der Schrift der Herzöge (601-711 n. BF./392-282 v. H.)

XXXV. Bernhelm von Weiden (601-650 n. BF/392-343 v. H.)

Ein fast noch größeres Unglück als der Tod der Herzogin Odila war, daß ihr jüngerer Bruder Bernhelm ihr im Alter von zweiundvierzig Wintern nun auf den Thron folgte. Aus seiner langen Lebenszeit ist nur ein einziges Gutes zu vermelden: der Bau einer wehrhaften Torburg unterhalb des Löwenturmes (dräuend den Orken), der Donnerburg, die heuer dem Orden des Donners Heimstatt bietet und damals dem Schutze des Herzogs diente. Bitter nötig hat er diesen Schutz gehabt, denn das Volk fürchtete und haßte ihn gleichermaßen. Seine erste Frau, Waltrude von Binsböckel, die ihm zwei Kinder gebar, ließ er hinrichten, als er ihrer überdrüssig wurde. Eine blutjunge Maid, Waliburia von Streitzig, wurde mit gerade fünfzehn Lenzen seine zweite Frau und ein weiteres Opfer seiner Fleischeslust: Auch sie mußte ihr

Haupt vor dem Henker beugen, als ihre Schönheit zu welken begann. Als sich das Gerede darob gelegt hatte, freite er die unschuldige Jungfer Gunelde von Mersingen. Sie schenkte ihm drei Kinder, deren letztes er im Alter von 68 Götterläufen zeugte. Doch wie seine Manneskraft war auch sein Jähzorn jung geblieben: Als er seine Frau bei einer rahjagefälligen Nacht mit seinem ältesten Sohne Herdan ertappte, soll er beide mit bloßen Händen erwürgt haben. Seine älteste Tochter Rondralieb, die Zeugin der Schreckenstat des greisen Mörders wurde, ward nimmermehr gesehen! Auch Rondraliebs Gemahl blieb nicht vom Wüterich verschont, und den kleinen Prinzen ward das Erbe verwehrt. Den größten Frevel beging er aber mit der Verbrennung des mutigen Efferd-Geweihten Wilperich von Hohenweiden, der ihn ob dieser Greueltaten vor dem Reichsgerichte anzeigen wollte. Aus den Flammen heraus verfluchte der Priester den Herzog. Von da an begann dessen Kraft zu vergehen, und als er im 91. Götterlaufe seines Lebens tot vom Throne stürzte, war er nicht mehr denn ein sabbernder Greis.

XXXVI. Odilo von Weiden (650-689 n. BF./343-304 v.H.)

XXXVII. Tsadan von Weiden (691-711 n. BF/302-282 v. H.)

Ein Lindwurm in der Sichelwacht (696 n. BF./297 v. H.)

Seit dem Jahre 33 Alrik zeigte sich ein grausamer Lindwurm aus den Drachensteinen bisweilen auch in der Mark Sichelwacht. Das Scheusal verwüstete ganze Weiler und forderte Zehent, Jungmannen und Jungfrauen vom Landvolke ohne Maß. Aus einem Schreiben des Marschalls der Mark, Sighelm von Triggenfels, an Herzog Tsadan von Weiden von 696 n. BF./297 v. H. Im alten Garethi geschrieben, aufbewahret in der Herzoglichen Cantzelei zu Trallop.

Edeler Her Herzög, Hoiheiten! Götter und Grüsz voran. Das Unthier hat sich wiederum aus dem Gebirgen hervörgewaget und das Gehöften des Freyehere Wilperichen von der Hohen Sicheln verwüstet. Der Baruon und alle seine Männer sind gefallen, ohne dasz sie dem Thier was haben thun können. Der Lindwürm, alldieweil, hat zweie Rindern nommen und ist gegen die Drachenstain flogen. Dorten hat der Vögt von Nissingen Türm errichten laszen, wenn der Drachen kommet - und ich haben ihn aus der Zehnetlisten strichen¹. Seine Vogteien hat groszen Schaden davonnen litten, daß sie die Steuern niht zahlen könnten. Edeler Herre Herzög! Sollt der Drachen noch einmal kommen, dann werde ich meine Rittern rufen und ihnen voran in die Drachenstein ziehen. Sein Horten soll unermäßlich sein, und mein Lehen ist ärmlich. Zumal ich gern Sighelm der Drachtöttern wär, denn dann gäb es wohl das erlauchte Markgrafenamt vom Kaisern zu Gareth. Wär ich danne gar niht mehr in Eurem Herzögentume, danne wär ich ein rechter Her. Das wär nämlich güt, weil ich dann Euer Nichtchen heiraten könnt.

Dero Gnade Marckhere Sighelm im Efferdmönd der kaiserlichen Herrschaften des Herrn Alrik 33.

¹Die Vogtei Nissingen geriet über die Götterläufe hinweg in Vergessenheit und wurde erst im Jahre 1011 n. BF./18 H. von Ordensrittfrau Racalla von Salderholz entdeckt, die ausgesandt war, um die Richtigkeit der Schrift festzustellen. Prinzessin Walpurga von Weiden ritt daraufhin höchstselbst gegen Nissingen, wo der Vogt kurzerhand in den Stand eines Reichsvogtes erhoben und die Vogtei auch künftig von aller Steuer befreit wurde.

Die Antwort des Herzogs von 696 v. BF./297 v. H. Im alten Garethi geschrieben, aufbewahret auf Burg Aarkopf zu Salthel. *Vögt! Laszet ab von Euerm Tun. Mein Nichten will ich Euch auch solcherarten zur Gemahlin geben. Und beim edlen Kaiser erbitten, das Ihr Euch Richsmarckherre nennen könnet, wenn Ihr denne wöllet. Here Tsadan, Herzögen. Fürunmönd des gleichen Götterlaufs².* 697 n. BF./296 v. H. wurde der Drache von einem Blitz erschlagen. Herzog Tsadan von Weiden gab der Rondra-Halle 200 Goldstücke aus Glück und Freude.

Aus der Schrift der Herzöge (711-910 n. BF./282-83 v. H.)

XXXVIII. Jarlan von Weiden (711-732 n. BF./282-261 v. H.)

XXXIX. Selinde II. von Löwenhaupt (732-740 n. BF./261-253 v. H.)

Nimmer hatte Selinde damit gerechnet, einmal den Bärenthron zu besteigen. So hatte sie nicht auf eine treffliche Hochzeit acht gegeben, sondern sich in den hübschen Hauptmann der Schloß-Wache verliebt und mit demselben zwei Söhne gezeugt. Die beiden - ohnehin Kegelprinzen und ohne Anrecht auf das Herzogenamt - waren lange tot, als Selinde im greisen Alter von 78 Jahren noch den Thron bestieg.

XL. Emmeran II. von Weiden (740-746 n. BF./253- 247 v. H.)

XLI. Thorulf von Weiden (764-797 n. BF./247-195 v. H.)

Er wurde geboren 726 und lehnte es trotz der althergebrach guten Beziehungen zum Bornlande ab, im Bunde mit Festum und Uhdenberg die Unabhängigkeit zu erklären, und begründete damit die unbedingte Kaisertreue der Weidener Herzöge. Seine Gemahlin Tsalinde baute einen bosparanischen Jagd- und Wehrturm zum Sommerschlosse Eslamsburg aus, das seitdem nach allen Fürsten unserer Lande benannt, die darin genächtigt haben.

XLII. Leuemann von Weiden (798-815 n. BF./195-178 v. H.)

XLIII. Wallfried II. von Weiden (815-818 n. BF./178-175 v. H.)

Genannt im Landesmunde der Freidige, wurde Wallfried 735 geboren. Der verschlagene Prinz hatte bis ins hohe Alter seinem herzoglichen Bruder Leuemann als Rat gedient und dem greisenden Manne die Macht endlich aus den Händen genommen, um nach seinem Wandeln in Alverans Gefilden die Prinzessin Helmgard in den Leuenturm zu werfen und zum Tode zu richten. Einen Praioslauf vor der Enthauptung starb er einen qualvollen Tod an der Blauen Keuche, und die Hälfte seiner Untertanen - obzwar schuldlos - mit ihm.

XLIV. Helmgard von Weiden (818-832 n. BF./175-161 v. H.)

Als Tochter Leuemanns von Weiden 762 geboren, war sie seit dem Tod des Vaters Meisterin des Bundes zur Orkenwehr. Als Wallfried aber starb und sein Cantzeler Furcht hatte und floh,

²Das herzogliche Schreiben erreichte den Markherren nimmer. Marschall Sighelm brach bereits im Traviamond 696 n. BF. mit zwei Dutzend Rittern und Söldlingen gegen die Drachensteine auf - und kehrte nicht mehr von dort zurück.

trat sie, gleichwohl rechtmäßig und ohn' schimpfliches Zaudern, die Herzogenwürde an und war forthin eine edle und schlaue Fürstin.

XLV. Grimmwulf von Weiden (833-867 n. BF./160-126 v. H.)

XLVI. Selinde III. von Löwenhaupt (867-910 n. BF./126-83 v. H.)

Da Grimmwulf ohne einen Prinzen gestorben war, vermochte Selinde, die einfältige Gräfin Bärwaldes und Nachfahrin der alten Herzogin Selinde, das Gericht der Geweihten zu überreden mit gutem Gold und redlichem Wort, das Grafenhaus zum Herzogenhause zu benennen, und die Kinder Wallfrieds, der ein gemeiner Räuber war, in die Verbannung zu schicken.

Ein Kaiser zu Baliho (909 n. BF./84 v. H.)

Im Götterlaufe 909 n. BF./84 v. H. bereiste Seine Edelgeboren, der Cron-Obrist Duridan von Halligern - auch »Mäuslein« genannt -, im geheimen Auftrage S. M., des Königs zu Vinsalt, das Neue Reich, um von den dortigen Zuständen Kunde zu bringen, denn es waren die »Kaiserlosen Tage«.

Das Schreiben des Obersten fiel bei Salzsteige in der Mark Windhag in die Hände des Kaisers - wir wollen ihn einmal so nennen - Aedin von Osthagen-Gareth und wurde bei der Arretierung desselben durch die Kaiserl.-Garethische Informations-Agentur der Königlich-Garethischen Staats-Cantzelei übergeben. Aus dem Altbosparanischen (der gängigen Sprache des Vinsalter Geheim-Directoriums) in das Garethische übertragen, aufbewahret in der Reichs-Schriftenammlung der Kaiserl.-Gar. Inf.-Agentur zu Gareth.

Das Mäuslein der Madame Cron-Directeurin für Particulaire Affaires, Vinsalt. Die Zwölfe und Dero Wohl vor, liebe Madame. No. 32 - 909 n. BF - Gräflich Baliho.

(Es folgen einige Sätze in einer der Ksl.-Gar. Inf.-Agentur nicht bekannten Schrift, wahrscheinlich handelt es sich um ein Losungswort.)

/In Baliho angelangt 7 RON/ (...) Kleines Grafenstädtchen im Herzogtum Weiden/ Soll heißen: es war bis vor kurzem ein Grafenstädtchen/ Als ich in die Stadt einritt, hatte sich ein Pöbel auf dem Markt eingefunden und stand um eine mit roten Linnen geschmücktes Empore herum, auf der ein kahlhäuptiger Kerl in verbeulter Cavalliersrüstung in einem hölzernen Lehnstuhl saß und um sich herum einige Geweihte der Zwölf versammelt hatte (PRA, HES, TRA)/ Um die Tribüne herum standen zehn Reisige, in rissige Wappenröcke gewandet/ An ihren Hellebarden wehten einige notdürftig geflickte Greifenbanner, die wohl nach fünfzigjährigem Gebrauch von den Stadttoren abgenommen worden waren/ Dort hatte ich nicht die allernots üblichen Reichswappen zu entdecken vermocht/

/Der Praios-Geweihte trat vor den Thronenden und sprach// /Im Namen der Heiligen und Unteilbaren Zwölfe kröne ich dich, Salman von Baliho, zum Kaiser des Neuen Reiches, zum König v. Baliho, Menzheim, Auen, Trallop, Weiden, Gareth (...), denn Du vermagst Dein Geschlecht auf den Grafen Trautwein v. Baliho zurückzuführen, der ein Schwager des Ritters Llanwyn v. Bockshag war, denn Herrn Llanwyns Altvorderer Brann war ein Bruder des Odemar v. Gratenfels, der ein Neffe der Nichte des Kaisers Eslam IV. v. Almada

war. Darob erkenne ich vor dem Herrn Praios und den Zwölf-göttern, daß Du der rechte Kaiser des Neuen Reiches bist. Trage Deine Krone mit dem Recht des Praios, dem Schwerte der Rondra, der Weisheit der Hesinde und der Schläue des Phex./ //Während dieser salbungsvollen Schlußworte reichte ihm der grimmig dreinblickende Hesinde-Geweihte einen rostigen Topshelm, an den ein goldener Reif genagelt worden war, und drückte ihn dem /Kaiser/ auf das Haupt, so daß von diesem nicht das mindeste mehr zu sehen war/ Außer halt seiner Rüstung/ Alsdann blies eine einzelne Fanfare vom Rathaus her, und einige Knechte füllten den Brunnen mit Milch auf/ und andere brieten einige Rotpüschel/ Ich nahm wahrhaftig am Krönungsmahl eines Kaisers teil// (...)

//Nächsten Morgens war Unruhe in der Stadt 10 RON/ Baliho/ Als ich nun aus dem Fenster des Waidmannes auf den Markt hinausblickte, schritt ein Knecht im Greifenrock einher und tat kund, daß ein aufrührerisches Lehnswieb S. Ksl. M., die Herzogin Seline III. v. Weiden, ihre Reiterei gegen die Stadt gesandt/ Der Kaiser rief nun sein Volk auf, die Mauern zu besetzen, währenddessen wollte er sich zum Kampfe rüsten//

//Da trat ein zweiter Bote auf, der ausrief, daß der Haufen der Herzogin vor den Stadtmauern aufgetaucht sei//

//Als alldieweil ein dritter heranritt und Kunde brachte, daß die Tore nicht mehr zur rechten Zeit hätten geschlossen werden können// //Und schon vernahm ich nahende Pferdehufen, als aus dem Rathause, dem Kaiserschlosse, die zwanzig Büttel und S. K. M. traten und auf den Markt hinausrannten/ Aus der entgegengesetzten Richtung galoppierten nun die Soldaten heran/ Die hinteren zehn Hellebardiere suchten sogleich das Weite und rissen dabei ihren kommandierenden Kaiser zu Boden/ Die vorderen wurden von den Herzoglichen schlichtweg niedrigeritten/ Alsdann verhaftete man den Kaiser, der sich in seiner Rüstung nicht mehr allein vom Boden hatte erheben können// (...)

//15 RON Baliho/ Der Gefangenenzug des gewesenen Kaisers nach Trallop ist von Schwarzpelzen angegriffen und aufgerieben worden/ Fünfzig Orken, meinte ein Fuhrknecht, seien über die dreißig Herzoglichen am helllichten Tage hergefallen und hätten diese bis auf wenige Männer in Borons Reich gesandt/ Darauf seien ebensoviele Räuber gekommen und hätten die übrigen wie auch den Kaiser entwaffnet und erhängt und Waffen und Rüstungen an sich genommen¹//

//Herzogtum und Kaiserreich scheinen die Macht endgültig verloren zu haben, Madame/ Ich will Baliho verlassen, bevor sich unversehens ein Dutzend Goblins ohne Gegenwehr zu den Stadtherren erklärt// (...)

Aus der Schrift der Herzöge (711-910 n. BF./83-12 v. H.)

XLVII. Wallfried III. von Löwenhaupt (910-921 n. BF./83-72 v. H.)

XLVIII. Wallfried IV. von Löwenhaupt (921-981 n. BF./72-12 v. H.)

Geboren im Götterlaufe 892, herrschte er nach dem Tode seines törichten Vaters lange Jahre, obzwar er von feigem Gemüte war und selbst den Wetterstorch fürchtete. Seine Grafen, Barone, Ritter und Städter empörten sich gegen seine Krone im Jahre 969,

¹Wieder einmal sind die Schwadronen der Rundhelme verschwunden im Nichts ...

under war gezwungen, den Landrechtsbund rechtens zu siegeln. Im selben Jahre schenkte er die alte Feste Bernhelms dem Orden des Donners, weil er immer rechte Streiter an seinem Herzogenhofe wissen wollte. Er starb im Alter von gesegneten neunundachtzig Götterläufen am Schrecken, als eine gemeine Hausratte durch den Thronsaal huschte.

Von den Weidener Unruhen (969 n. BF./24 v. Hal)

Nach dem Tode der Herzogin Selinde trägt ihr Bruder Wallfried III. von Löwenhaupt die Crone der Weidener Herzöge. 919 n. BF./74 v. H. treten im Neunaugensee endlich ungeheuerliche Schwärme von Neunaugen auf, Folge eines alten Fluches und schwarzer Zauberei aus den Zeiten um Bosparans Fall. Die Seefahrt nach Donnerbach und Niritul kommt zum Erliegen. Der Seehandel auf dem Pandlarin bleibt mehr und mehr aus, den herzoglichen Schatullen fehlt das Gold, das Weidener Land fällt Strauchdieben, Orken und Rotpelzen anheim - die Elfen zu Bärwalde und Uhdenberg werden verfolgt, ausgeplündert, gehängt und verbrannt. Unter Wallfried IV. von Weiden treibt das räuberische Gesindel selbst in der alten Herzogenstadt Trallop sein Unwesen, das Schwert Windsturm reicht nicht weit über die Mauern der Herzogenburg hinaus. Zugleich fordern die alten Weidener Landstände, die Grafen, Barone, Rittsleute und freien Hufbauern, über Zehent und Waffengang den alljährliche Beschluß zu fällen. Sie leisten den Heerbann nicht und schicken auch keine Söldlinge zur Wacht auf der herzoglichen Burg. Wallfried IV. hat keine Wahl: Am 1. Praiosmond 969 n. BF./24 v. H. ruft er zum ersten Mal seit den Götterläufen Thordenins des Schlauen die Weidener Landstände ein - das Säckel ist ein für allemal leer.

Im Namen der Heiligen und Ungeteilten Zwölfe.

Erstens: Die Weidener Landstände geben dem Herre Wallfried von Löwenhaupt, edler Herzog zu Weiden, binnen der folglichen fünf Götterläufe XXMM Taler in reinem Silber in XLVI Truhen aus den Baroneien und Gütern.

Zweitens: Die Herzogenstadt Trallop zahlet dem genannten gnädigen Herre Herzog MX Taler in neun linnenen Säcken, wo auch die den Zwölfgöttern zu Alveran geweihten Häuser, die heiligen Hallen des gleißend' PRAios, der donnernd' RONdra, des listig' PHEx und der lieblich' RAHja, gleichwohl nicht die des finstern BORon, des grimmen FIRun und der guten TRAvia, und die siebenundzehne Gilden der Stadt beteiligt sind; die ersten mit MMC Silberstücke und die zweiten mit MMMCCCC Silbermünzen.

Drittens: Die Grafschaften Baliho und Bärwalde und die Marken zur Sichelwacht, die Baroneien und Vogteien und zwölf göttlichen Pfründe und Rittschaften und Edlenburgen des Weidener Landes zahlen binnen zwölfer Götterläufe CCCCXX Taler, um die eingetragenen Schulden seit der guten Frauen Herzogin Selinde und dem Herre Herzoge Wallfried von Weiden zu begleichen in den Cämmereien der Kirchen und Orden, Reichs-Herzogtümer, Grafschaften und Wechselhallen.

Viertens: Der genannte Herzog möge fortan einen Waffengang nur dann unternehmen, wenn er den Landständen Kunde desselben gebracht hat. Er mag auch nicht mehr fodern an Reitern und Pferden, als in der Land-Ordnung aus den Praiosläufen der alten Zwillinge, die einmal Herzogen waren, aufgeschrieben ward.

Fünftens: Der nämliche Herre Herzog zu Weiden verleihe Rittscha-

ten, Edlenhufen, Baroneien und Grafschaften solchen Frauen und Mannen, die den Landständen oder ihm ob ihres guten Rufes und ihrer Taten bekannt und von freier Geburt und aus edlem Hause sind, und die den Landständen gefällig sind.

Sechstens: Dem Herre Herzog steht es fürder nicht zu, in seinem Herzogtum eine Schatzung und einen Census ohne das Einsehen der Landstände zu vollführen, auch ist ihm keiner eine Steuer außer dem Zehnten schuldig, die Freien und Grafen dem Herre Herzog geben.

Siebentens: Drei freie Frauen und Männer aus den Landständen seien fortan Richtmeister am Hofe des edlen Herre Herzog und mögen, allwo sie sich eins sind, dem Herre Herzog Widerspruch im Urteil leisten, so daß dieser ein anderes verkünden mag.

Achtens: Die Landstände des Herzogentums Weiden, die Freien und Grafen, halten dem genannten Herre Herzog zu Weiden die Lehnstreue auf alle Tage, und das sei den Gegenwärtigen und Künftigen kund und zu wissen.

Neuntens: Die Gilden und Zwölferhallen seien fortan der Siegelrat der Herzogenstadt Trallop und tun das, was bisher der Herzogliche Stadtvoigt und Hauptmann getan hat¹.

Aus der Schrift der Herzöge (910-1016 n. BF./83 v. H.-23 H. und darüberhinaus)

IL. Adilgunde von Löwenhaupt, die Herzoginmutter

Eine wackere Kämpin war sie im Alter von vierundvierzig Götterläufen, als sie den Thron besteigen sollte - einzig sie selbst hielt sich für zu alt dafür. Und so übergab sie Amt und Würden an den fähigen Prinz von Jugend und Tugend, bei dem sie sicher war, daß er wacker genug sei, all dem Spuk und all den Unruhen ein Ende zu bereiten: den Prinzen Waldemar, der ihr ältester Sohn war. Auch wenn sie die Bärenkrone nimmer getragen, wird sie gleichwohl als Herzogin gezählt. Auch ist es ihr Wirken, daß die Rundhelme auf ein fürderes ausgehoben wurden.

L. Waldemar der Bär von Trallop (seit 981 n. BF./12 v. H.)

Kurz vor dem Tode seines Oheims sandte ihn die edle Herzogenmutter aus, die Welt kennenzulernen. Auf seinen vielbesungenen Reisen überstand er mannigfaltige Gefahren mit starkem Schwertarme und half so mancher armen Seele durch seine Großherzigkeit. Er freite Yolina von Aralzin und führte so seine holde Herzogin ins Weidenland, der er noch heute ein liebender Gatte. Sie gebar ihm seine tapfere Tochter Walpurga, auf die er ebenso stolz ist wie auf seinen Enkel Arlan, den Walpurga ihrem Gatten Dietrad von Ehrenstein schenkte. Auf dem Throne zog Waldemar in drei Ritten nach den Grafschaften Bärwalde, Baliho und Sichelwacht gegen die Räubersleute und Schwarzpelze zu Felde. Fürder befahl er, die schmähliche Landrechts-

¹Herzog Waldemar ließ diesen sogenannten Weidener Landrechtsbund kurz nach seiner Krönung für nichtig erklären und warf auch die drei Richtmeister aus seiner Burg hinaus, allein den Siegelrat zur Stadt Trallop ließ er - wenn auch mit eingeschränkten Befugnissen - bestehen. In den Wirrnissen des Götterlaufes 1010 n. BF./17 H., als Answin von Rabenmund Kaiser im Garethischen war, rief er statt dessen einen Baronsrat in der Stadt Baliho zusammen, dessen erster Landrat seitdem Burggraf und Baron Avon Nordfalk von Moosgrund ist. Und auch der Census Waldemariensis im Jahre 1009 n. BF./16 H. ward erhoben ohne die Zustimmung der adligen Frauen und Männer.

bundsbulle des Oheims zu verbrennen, damit er seine Weidener denn zählen könne: Der Census Waldemariensis tat kund, daß 110.000 Weidener im Lande hausten und Zehent zu zahlen fürwahr willig seien.

Durch den gemeinsamen Kampf gegen die Orken und den falschen Kaiser Answin zugleich wurde er dem Reichs-Behüter

Brin ein väterlicher Freund. Die Klinge »Windsturm«, das Horn »Fantholi« und die Bärenkrone Yar-Dirlas sind die Zeichen des mächtigen Reichs-Herzogen im Weidenlande, den das gemeine Volk liebet und ehret. Der Cämmerer des Reiches ist er, wie vor ihm alle die Herzogen zu Trallop seit den Praiosläufen Selindes von Weidenau.

Anhänge

(von Eminenz Brin von Rhodenstein,
Meister des Bundes zur Orkenwehr)

Aus der Schrift der Herzöge

LI. Walpurga von Trallop

Sie wurde geboren im Jahr 990 nach dem Falle der alten Kaiserstadt und ward zur Rittfrau des Weidener Landes geschlagen, an der Knappenschul' zu Rommils. Das Schwert führt sie überaus gewandt, und darum bestallte der gute Kaiser sie zur Marschallin der Reichslande Weiden und Greifenfurt im Götterlaufe 1005. Im selben Jahre auch erhob sie der Hochmeister vom »Orden des Donners« zur Schildmarschallin der Traloper Ordensfeste am Innern Tore.

Als auf dem Hoftage 1014 zu Gareth beschlossen ward, die Markgrafschaft Heldentrutz zu schaffen aus Bärwaldener Landen, da wurde sie zudem Markgräfin des Reiches und zweite Fürstin aus dem Geschlechte Weiden, und zweie Länder sollen einmal ihre sein. Im Götterlaufe 1015 verählte sie sich in der Heiligen und Hohen Halle der Frauen Rondra zu Trallop unter dem Jubel der Ritter und Städter dem Prinzen Dietrad zu Ehrenstein, Sohn eines Reichs-Herzogen, der fürder unser

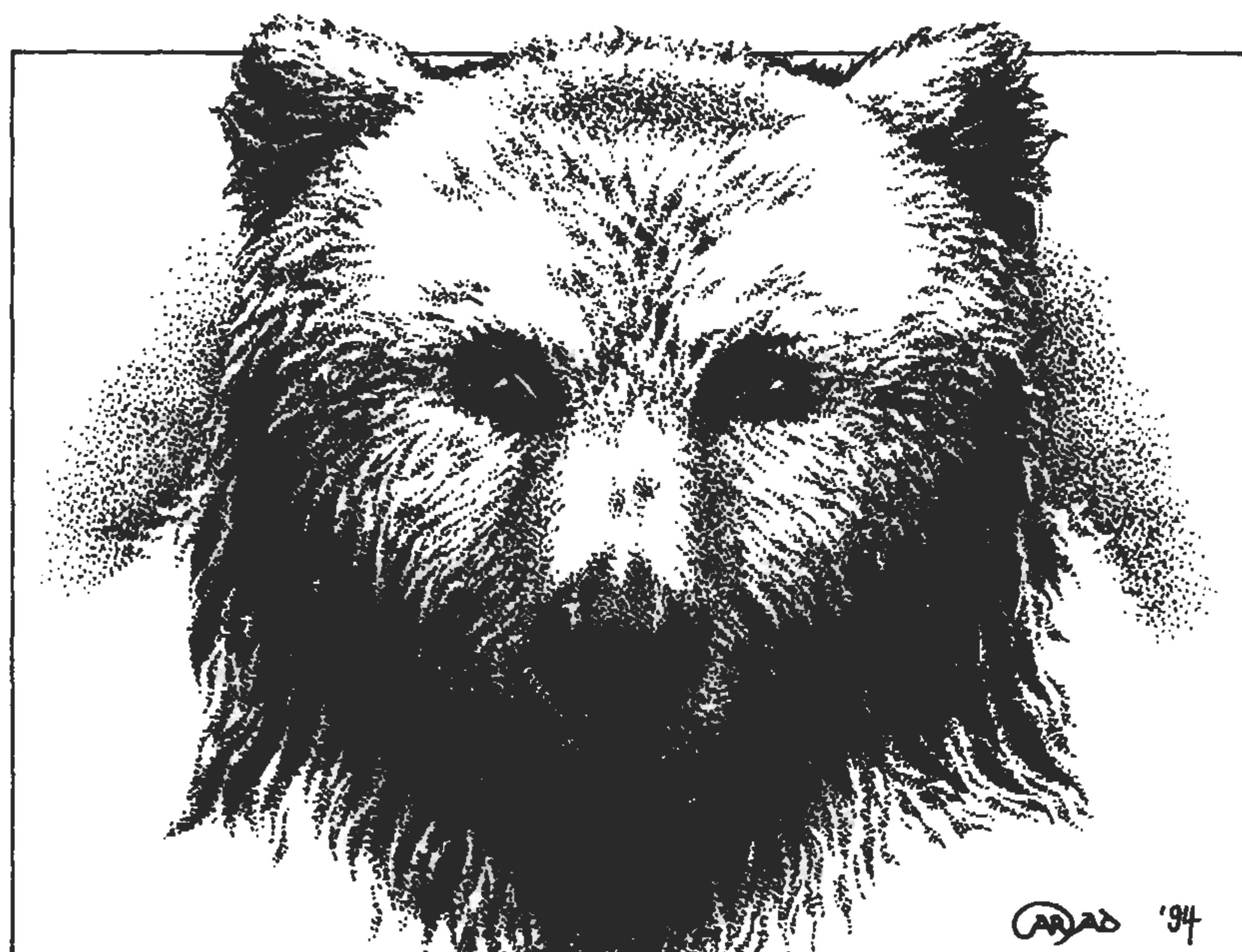
Herzogengemahl sein wird, sei's denn, ein wackerer Ritter trüge die zweite Bärenkrone herbei, und wir wollten zweie krönen. Im Jahre 1016 ward den beiden ein herzliebliches Prinzelein geschenkt, das im Kloster Unseres lieben Vaters Therbün von Malkid zu Trallop auf den Namen Arlan gerufen ward.

LII. Arlan von Trallop

Er wurde geboren im Jahre 1016, als Knabe von lockigem Güldenhaar und blauen Äugelein. Seine ersten Schritte tat er neun Monde darauf, und ebenso vermag er die ersten Worte alldieweil zu sprechen: »Nicht mehr und nicht darüber«, den alten Spruch der Weidener Herzogen: Denn Könige sein, das vermögen sie nimmermehr, und Prinzen sein ohn' Land und Lehen, das wollen sie beileibe nicht.

Das Prinzelein ist auch von edlem Mute, denn er fürchtete sich nicht, im Windelgewande auf einem Ziegenbocke zu reiten, als er der Amme entwischte.

Glücklich ist ein Land, von solchen Herzögen geführet!



WEIDENER LAND UND WEIDENER LEUTE

Von den Leuten

Redeweisen und Aberglauben im Weidener Land

Redeweisen: Für das Wandeln in Borons Hallen: »in den Blautann gehen«, »ihr/ihm ist das Rad zerbrochen«. Für das zünftige Zechen: »einen Bären schießen« (oft mit nachgestelltem »tschuldigung, Waldemar!«), »die Neunaugen trocken legen«, »sich am „Bärentod“ erquicken«. Für die glückliche Geburt einer/eines Freien: »Orks, aufgepaßt: Wir haben eine Klinge mehr!« Für einen ungeschickten Tolpatsch: »gewandt wie Brazoragh«. Für einen allzu fleißigen Gesellen: »fleißig wie eine Garether Schranze«.

Aberglauben: Von den Orken: Ork-Schamanen und -Priester haben statt eines Herzens einen kohlschwarzen Stein in der Brust. Orkklingen hinterlassen Wunden, die nie ganz verheilen und wieder aufbrechen können, wenn man die Zwölfe lästert. Von Orken Getötete gehen als Geister um und finden keinen Frieden auf dem Boronanger. Darum spukt es auch auf dem Alttralloppe Gebeinfeld, weil dort viele Orkentote begraben liegen.

Augrimmer-Wind, Neunaugen: Wenn der Augrimmer-Sturm über Trallop hinweggeht, dann läßt der Herzog die Wachen auf den Mauern verdoppeln, denn je heftiger es stürmt, desto grausamer werden die gewiß dräuenden Orküberfälle. Daß die zauberkundigen Neunaugen den Sturm heraufbeschworen haben, ist ein Zeichen dafür, daß beide, Schwarzpelze und Neunaugen, Wesen des Namenlosen und der Gehörnten sind.

Hexen: Im Blautann Bärwaldes und auch in den Pandlaril- und Fialgralwa-Sümpfen, dem Nebelmoore, hausen alte Weiber, die das Land sumpfig und mürrisch fluchen und den Torfstechern, Hirten und Förstern verschlagene Gedanken einhexen, so daß all denen nicht zu glauben und trauen ist.

Von den Festen der Zwölfe im Weidenlande

Ifirns Güte und Rondras Klinge

(eigenhändig von Hochgeboren Odilbert von Winshey und Rittfrau Ayla Ylarsîl von Donnerbach)

Das „Fest des Schwertes“ der Frauen Rondra, am 15. und 16. Praioslauf ihres Mondes:

Das heilige Fest der Rondra wird in Weiden durch gestrenge Fasten, Versenkung in den Geist der Leuin und wilde Schwertmessen vom Schwurfest, dem 5. Rondra, an vorbereitet und besonders von den gerade geweihten Knappen der Göttin herbeigesehnt. Die zwei tapfersten von ihnen werden nämlich zu diesem Anlaß vom Meister des Bundes auf dem Rhodenstein nach einem heiligen Gefecht auserkoren, am »Tanz der Drachen« teilzunehmen. Sie, die noch Jungen und Ungestümen, legen goldenen Harnisch und geflügelten Helm an, um wider drei fürwahr erfahrene und gestandene Rittsfrauen und -männern der Göttin, angetan mit Löwenhelm und

Kupferharnisch, zu fechten. Zur ersten Stunde der Rondra treffen sie auf dem Rhodensteiner Markte unter der Flammenden Eiche im Zeichen der Drachen Famerlor und Pyrdakor aufeinander, um hier den Triumph des Löwenhäuptigen über den Güldenen zu zelebrieren. Die zwei Unerfahrenen kämpfen den Tanz als Herausforderer, die drei Rittsleute verkörpern den Verteidiger von Alverans Ordnung. Dieser Tanz soll die letzte Niederlage für die jungen Knappen sein und das einzige ehrlose Gefecht in ihrem Leben.

Die dem Sturme trotzenden Fackeln werfen zuckende Schatten auf den Kampfplatz, um den sich Geweihte und Ritter der Weidener Lande in heiliger Andacht scharen (und auch ein paar furchtsame Bäuerlein, die das Ritual aus gebührendem Abstand beschauen wollen). Während Pyrdakor immer wieder heimtückisch und falsch zustößt wie eine Viper, kämpft Famerlor wild und kraftvoll - leuengleich. Die Schwerter gleißen im Fackellicht, Sprechgesänge steigern sich in Ekstase, die scharfen und tödlichen Klingen fahren nur um Haaresbreite an den Körpern der Kämpfen vorbei, wie Blitz und Donner trifft Stahl auf Stahl, und wenn der Morgen graut, dann bleibt Pyrdakor zerrissen auf dem Kampfplatz zurück. Ein einziges Mal ist es also den Knappen der Kirche in ihrem Leben auferlegt, wider ihre Göttin zu streiten, doch wenn ihr Schwertarm wacker ist und ihr Herz rein, so wird es ihnen dermaleinst vergönnt sein, im Tanz der Drachen das Schwert für Rondra zu führen.

Wie würdig ist doch die rhodensteinsche Zeremonie gegen all die blutigen Söldlingsgefechte, die in diesen Tagen andernorts in Weiden das Volk ergötzen!

Der „Tag der Jagd“ am 1. Firunmonde:

Firuns Wilde Jagd preschte einstmals übers Land, und die Bäume beugten sich unter ihrem eisigen Hauch, ihr voran Gorfang, der schwarze Himmelswolf, der gebührende Leitwolf der Meute. Sein Sohn Reißgram dicht hinter ihm, der schnellste, aber auch der eitelste der Schar. Er neidete seinem Vater dessen Ruhm und Ehre, und er gab seinem Neid Gestalt, atmete ihn ein, und Flügel wuchsen ihm, dem Schnellsten der Meute. Sein war nun der Platz seines Vaters, befand er, an ihm war es, die Wilde Jagd anzuführen. So überflügelte er Gorfang, der seit Firuns Sein der erste war. Gorfang, der sein eigen Fleisch und Blut freveln sah, erzürnte so sehr, daß ein erschütterndes Grollen aus der Tiefe seines Innersten drang. Und die Welt erzitterte. „Firuns ist die Ordnung“, donnerte er, daß das Eis zersplitterte, „und dein Platz ist nach mir.“ So riß er ihm die schlimme Seele aus dem Leibe, und er heilige das Fell, das Firun Reißgram geschenkt hatte. Doch seine Seele war Sünde, und sie verdammt er, nimmermehr mit der Wilden Jagd heulen zu dürfen. Seitdem streift Reißgram allein durch die Wälder, in einer sterblichen Hülle, eines Himmelswolfs unwürdig.«

Diese Geschichte erzählen die Firun-Geweihten am Tag der Jagd den Bauern der Weidener Weiler, um sie das rechte Maß und den Gehorsam zu lehren. Die Firun-Geweihten erflehen ihres Gottes Gnade auf die Gläubigen herab, die sich an die ehrenvollen Gebote

der Jagd halten, und verdammen die, die es nicht tun. Um Reißgrams Geist aus den Tempeln zu bannen, träufeln die Geweihten eines erlegten Wolfes Blut auf die verschneite Schwelle, denn wie das Rot des Blutes aus dem gestrengen Gleissen des Schnees hervorsticht, so stach einstens Reißgrams düstere Seele aus der heiligen Meute hervor. Sodann blasen die Geweihten zur heiligen Jagd, und alles, was einen Bogen tragen kann, macht sich auf die Wolfshatz. Und wer den größten Wolferjagd hat, tritt im Tempel vor den Geweihten und wird gesegnet. Firun-Geweihte und -Gläubige, die sich dem Urteil des Einsamen Wanderers stellen wollen, ziehen an diesem Tage bloßer Brust und nur mit einem Messer bewaffnet in den Forst, um gegen den Herrn der Wälder, den grimmen Bären selbst, zu streiten.

Der "Tag der Weißen Maid Ifirn" am letzten des Firunmondes: Wenn Firun seinen grimmen Griff lockert und seiner Schwester Tsa das Szepter überläßt, treffen in Beonfirn am Nebelmoor die letzten Pilger aus ganz Weiden auf dem Dorfplatz ein, denn einen ifirnheiligen Ort gilt's zu suchen. Wenn Praios' Guldenglanz im Schnee tausendfach kristallen gleißt, tritt Ilyoa, die Ifirn-Geweihte des kleinen Dörfchens, aus dem bescheidenen Bethaus und wird von den Gläubigen der umliegenden Lande innig begrüßt, dieweil ihr die alten Weiber den pulverfeinen Schnee in die silbrig glitzernden Haare stäuben. Dann schreitet sie, schweigend und gemessenen Schrittes, in jene Richtung, in die Praios ihren Schatten wirft. Den halben Tag gewißlich wandert sie so einher, erwidert den Gruß von Schneehase und Ifirnsschwan, bis daß sie an einige seltsam anmutende Felsen gerät - und die Pilger folgen treulich ihren Spuren. Diese vier Steine, genannt der »Schwanenreigen«, gemahnen auf wundersame Weise an Ifirns geliebte Schwanentöchter Nidari, Yidari, Lidari und Aidari, deren Blicke sich inmitten des Rundes kreuzen. Ilyoa heißt die Wanderer die Lieder der Weißen Maid singen, und die Mädchen und Jungen tanzen in schneegleichen Gewändern mit bloßen Füßen im Reigen. Gefällt Firuns herzensguter Tochter dieser Firngesang, so mag es sein, daß die frisch erblühten Ifirnsglöcklein sachte schwingen und leis' erklingen im Träumen des Windes und den Frühling einläuten. Nun stimmt Ilyoa das Lied der Schwäne an, und hat Ifirn ihren grimmen Vater gnädig gestimmt, so schmilzt im Reigen unter den Füßen der Maiden der erste Schnee des Landes. Doch sollte er einmal nicht schmelzen, dann wird der bittere Winter wohl bis in den Perainemond wüten. Den Schwanenreigen aber, die vier wundersamen Felsen, hat noch nimmer ein Mensch ohne Ifirns Hilfe gefunden.«

Von fürderen Festtagen im Weidenlande:

Die Sommersonnenwende wird in den Dörfern westlich der Roten Sichel durch den »Unkenspruch« eingeleitet. Eine weibliche Geweihte muß die möglichst fette Unke mitten auf den Dorfplatz setzen. Dreht sich das Tier linksherum, so wird das Dorf im neuen Jahr von einer Hexe heimgesucht, dreht sie sich nach rechts, wird eine Fee den Ort beehren. Noch nie soll eine Unke vorwärts gegangen sein. Und wer die Unke am selben Abend in seinem Bett findet, der weiß, daß ihn die anderen Dörfler für den größten Griesgram halten.

Im Rondramond bauen die Kinder in den Dörfern am Neunaugensee fahrtüchtige Flöße. Am dreißigsten Rondra finden dann »Rattenjagd und Mäusehatz« in den Scheunen und Hauschobern statt, bevor dort das Korn eingelagert wird. Am 1.

Efferd wird dann das gefangene Getier auf das Floß verfrachtet und auf dem See zum Nachbarsdorf gestoßen, um die gräßlichen Neunaugen vom eigenen Strand abzulenken. Weh dem Dorf, das faule Kinder hat!

Wenn das Eis am Ufer des Neunaugensees stark genug ist, eine Tralloper Peraine-Geweihte zu tragen, frönt der Herzog einem Brauch, den er selbst aus dem hohen Norden übernommen hat: das »Herzogsstippen«. Wer mit vierundzwanzig Götterläufen noch immer nicht den Bund der Travia geschlossen hat, wird ins Eiswasser geworfen. Jeder, der mutig genug ist - und welcher Tralloper wird sich schon Feigling schimpfen lassen? - springt mit hinein, und den Herzog konnten selbst ein schlimmer Schnupfen im Jahre 9 Hal und seine keifende Amme nicht von dem Spaß abhalten.

Schon sprichwörtlich ist das »Weidener Schleppvieh«. Zur Aussaat im Perainemond segnen die Geweihten auch die Rinder, die nun endlich wieder auf der Weide grasen können; dann schieben die kräftigen jungen Bauernsleut den Kühen zwei Planken unter den Leib und tragen die zappelnden Viecher auf das saftige Grün: Die Weidener Rinder sollen es so gut haben wie ein Adelsmann in seiner Sänfte ...

Die »Tralloper Bärenhatz« findet am dritten Praiosmond im Anschluß an den Weidener Landrat statt und wird seit altersher vom Herzog der Weidener eröffnet, indem er das »Halali« zur Jagd mit seinem Horne Fanholi in die Lande schmettert. Im Bärwald werden Bären gehetzt (kein anderes Tier wird gejagt), wobei der Ausgang der Jagd allerdings ein offener ist: Wird ein Bär im Laufe des Tages erlegt, so erhält der Jagdkönig das Fell des Tieres und einen goldenen Stirnreif. Herzog Waldemar hat in den Götterläufen seiner Herrschaft höchstselbst zwölf Bären erlegt, doch auch »der Bär« wird langsam alt: Im vergangenen Sommer errang der Ritter Kerpen von Bocksenburg die begehrte Trophäe und zugleich den Titel eines Edlen - denn auch dieser Preis ist für einen gemeinen Bürger oder Ritter ausgesetzt.

Vermählung und Haushaltung

Rondras Glück und Travias Freude

(eigenhändig von Mutter Erlwidda von Trallop)

»Im Weidener Land ist der Sippe ein hohes Ansehen eigen, und - der Mutter Travia sei's wohl gedankt - Kinder bedeuten gemeinhin ein leidliches Gnadenbrot, zahlreiche Söldlinge und - da in friedlichen Praiosläufen viele kräftige Hände auf dem Felde und in der Werkerei anpacken können - ein Lebtag in einem bescheidenen Wohlstand. Was Wunder darum, daß die Vermählung eines jungen Paares zu den heiligsten Handlungen im Leben der Weidener zählt?

Schon kurz nach der Verlobung (und meist lange vor der Hochzeit) finden sich die Eltern der künftigen Brautleute beim Vogte oder Geweihten ein und regeln dort sämtliche Aussteuer und allen Zins: Vom Federbett hin zum kleinen Holzlöffelchen werden alle Gegenstände kleinlich aufgeschrieben und amtlich gesiegelt. Zu Trallop und Balihö sind in den Ratshäusern eigens »Hochzeitsschreiber« beschäftigt.

Ist's der überaus gefällige Entschluß der Brautleute, sich in einem Travia-Hause zu vermählen, dann mögen sie sich wohl in einem tiefen Grün gewandt, und, sofern die Sippe dafür aufkommen



kann, werden sie ihre schönsten Kleider mit goldenen oder silbernen Klöppeleien noch lieblich schmücken. Vor der gütigen Göttin tauscht das junge Paar dann seit alters her traviagefällige Gegenstände aus, deren heiliger Sinn aber gleichwohl ungebrochen ist: Die Braut erhält das kleine Bildnis einer wilden Gans, das Zeichen der innigen und herzelichen Liebe, denn Weiden braucht auch fürderhin kräftige Freie, die fähig und willens sind, seine Grenzen zu verteidigen. Dem Manne hingegen wird ein kleiner Schild überreicht, der einen festen Turm zeigt. Es möge ihn daran erinnern, gemeinsam mit der Gemahlin dem Namenlosen und den Hexenweibern zu trutzen und die Kinderchen gegen allerlei Unbill zu schützen. Anschließend folgen die erhobensten Handlungen der Vermählung, deren Ablauf schon in einer Schrift aus den Praiosläufen des Herzogenbruders Var-Bhandala genauestens festgeschrieben wird. Die Mütter der Brautleute greifen zu einen reich geschnitzten Weidenstocke und schlagen den guten Kindern leicht über den Rücken: »Sehet, geliebte Kinder«, sagen sie, »der letzte Schlag gemahne euch an unsere Obhut, unter deren Schutz und Ordnung ihr gelebet, doch bedenket, daß ihr unserer nicht entflohen, als nur mehr in eure eigene gegangen seid.« Dann übergibt der Vater der Braut den schönen Stock den Brautleuten, die alldieweil äußern, daß sie den Stock fürder nicht für nötig erachten, ihn aber gleichwohl annehmen, um ihn im heiligen Traviafeuer zu verbrennen und um den Segen der Göttin zu flehen. Endlich führt der Vater des Gemahles einen Hirschfänger gegen das Herz der beiden Brautleuten und gemahnt sie, einander aufrichtig und traviagefällig zu lieben und allen Feinden eine tapfere Lehre zu erteilen. Die Eheleute stechen sich daraufhin über dem heiligen Feuer in den vierten, den Traviafinger, rufen die Göttin an und verkünden, daß sie hoffen, allzeit in Friedfertigkeit und Glück zu leben, daß sie den Dolch aber gleichwohl unter dem Bette aufbewahren werden, um ihn stets griffbereit zu haben. Gegen Ende der Feier bedeckt der Bräutigam dann das Antlitz seiner künftigen Gemahlin mit seinem Umhange, und beide legen allein vor der gütigen Göttin das heilige Gelöbnis ab, einander nach Mutter Traviens Gesetzen zu achten und zu lieben.

Entscheiden die Brautleute aber, ihren Ehebund unter den Segen der Frau Rondra zu stellen, so soll die Hochzeit von den Geweihten der Sturmherrin ausgeführt werden. Wenn die Stunde der Hochzeit heran ist, mögen die Brautleute von ihren besten Freunden vor den Priester geführt werden, dem Geweihten der Frau Rondra die Ehre erweisen und ihm dann das Anliegen der Brautleute vortragen. Der Geweihte erfragt, wer die beiden Brautleute freigibt, und die Brautführer antworten ihm. Dann müssen sich die Brautleute der

Prüfung unterwerfen, die das Rondrarium für Liebende bereithält. Ihnen wird vom Bock zu essen gereicht, denn auch diese Vermählung ist ein Kampf. Der Kampf mit dem Selbst und dann gegen den Widerstand des anderen. »So sollen die Liebenden im leuingefälligen Kampfe das Blute des anderen vergießen, um den Wert dieser Bande schätzen zu lernen. Und wenn solches geschehen ist, sollen sie fortan mit ihrem Heile und Wohle dafür einstehen, daß dem anderen kein Leid geschehe.« (Rondrarium, Cap. Ariv. II, 12) Ungerüstet und nur mit dem Langschwerte bewaffnet, treten die Brautleute nun einander gegenüber. In einer fest vorgeschriebenen Abfolge greifen sie einander an und wehren die Schläge des anderen ab, immer begleitet von den heiligen Worten des Geweihten, der aus dem Rondrarium zitiert. Zum Abschluß führen beide den rituellen Schlag, der auch als »die Besiegelung« bekannt ist. Beide lassen ihre Deckung fallen, und beide Schwerter blitzten auf, wenn die Liebenden sich zum (ersten und) letzten Mal eine blutende Wunde schlagen. Der Geweihte stößt die Arme in den Himmel und ruft: »Der Göttin gefällt'st«, dann besiegt er den Bund der Ehe. Wenn die Liebenden ihre Klingen fallen gelassen und sich in die Arme geschlossen haben - das Blut beider sich also vereint -, ist ihre Verbindung vor den Augen der Sturmherrin auf ewig besiegt.

Im Hause des Bräutigams begibt sich die ganze Gesellschaft alsbald zu Tische, der sich meist unter den aufgetragenen Speisen biegt, das junge Paar hingegen augenblicklich zu Bette. Zwei Stunden stehen den Vermählten zur Verfügung (der guten Rahja zu huldigen), dann reißen die Geladenen die Türen des Hochzeitgemachs auf, scharen sich um die nun erst wirklich Verheirateten und überschütten sie mit allerlei Glückwünschen. So führt man die beiden in ein dampfendes Bad und anschließend zur Tafel, damit sie sich zu den Feiernden gesellen.

Weidener Freien ist's erlaubt, ihre Kinder ab dem zwölften Herbste zu vermählen; ohne elterliches Wohl und Wollen dürfen sich die Mädel und Burschen allerdings erst ab dem zweitundzwanzigsten Götterlaufe verheiraten.

Die »Reichsrechtliche Scheidung«, wie sie unlängst in Vinsalt und Punin aufgekommen, gibt's im Weidener Land traviaseisgedankt nicht: Der vor den Zwölfen geschlossene und besiegelte Bund gilt rechtens und pflichtens als unantastbar - und der Ehebruch ist ein todeswürdiges Verbrechen. Mancher Weidener Jüngling und manche Garether Adelsfrau lachten - und stolperten darüber.«

Boronanger und Grabgewölbe Golgaris Flug und Mythraels Wacht (eigenhändig von Vater Josold von Trallop)

»Vor allem zu Zeiten, in denen sich die Schwarz- und Rotpelze plündernd und mordend durchs Land wälzen, sind die Gefallenen zahllos - und um der Verbreitung von namenlosen Seuchen Einhalt zu gebieten, sind die Boron-Geweihten gezwungen, allzuviiele Begegnisse in allzu kurzer Zeit zu vollziehen - sei's denn, man muß auf den Ausweg zurückgreifen, dessen sich der verwegene Thordenin vor langer, langer Zeit bediente: er ließ die Leichname, die sich schon auf den Trallopischen Märkten türmten, beschweren und im Pandlarin versenken - o Unglück! -, mit der Folge, daß das Brunnenwasser auf Götterläufe hinaus vergiftet war!«

Heutzutage - und zu Trallop hat's die Boronanger hinter den

Mauern der Stadt, denn auf dem alten Gebeinfelde davor spuken die Ruhlosen der Orkengesichte - wird der Verstorbene auf einer schwarzen Bahre aufgebahrt und unter dem Rabengesang der Boroni bedächtig in die Boron-Halle hinterm Tore getragen. Derart werden alle Umstehenden auf den Dahingeschiedenen aufmerksam, und ein jeder mag das letzte Geleit erweisen - wisse er denn, daß es ihm genauso ergehe! Der Tote wird auch nicht, wie andernorts gemeinhin üblich, mit düsteren Tüchern abgedeckt, sondern er trägt seine festlichste Kleidung: so mag man erkennen, wer von Golgari über das endlose Nirgendmeer getragen wurde.

Im Raben-Haus wird der Tote schließlich entkleidet, eine kurze Waschung wird vorgenommen und anschließend eine heilige Salbung, die den Geist des Toten vor den mordenden Orken schützen soll. Anschließend wird der Tote für einen weiteren Praioslauf lang aufgebahrt - nachdem Herr Praios hinter dem Finsterkamme versunken ist, finden sich die Lieben und Zurückgebliebenen auf dem Anger zur borongefälligen Feier ein. Allein für einen heldenmütigen Adligen mag ein Bänkelsänger traurige Weisen vortragen, denn andernfalls ist die Feier eine Zeremonie der erhabenen Stille. Zum Ende hin wird der Verblichene in »Sumus Leib gegeben, woher aus der maleinst gekrochen«.

Bleibt noch, das Grabhaus der Weidener Herzöge zu erwähnen: Nachdem der Tod eines Herrschers durch drei gewaltige Stöße auf dem Horne Fantholi im ganzen Lande verkündet ist, wird sein Leichnam ein Dutzend Praosläufe lang in der kleinen Grabeshalle aufgebahrt, und die Ritter seines Reiches dürfen Abschied nehmen, so lange und so traurig-inniglich, als es ihnen beliebt. Die Rundhelme halten treue Wacht. Die eigentliche Trauerfeier findet seit alters her und nach den zwei langen Wochen in der Herzogenhalle statt. Der Spruch: »Der Herzog ist tot, wohl lebe der Herzog!« drückt recht gut den leidlich frohen Sinn des üppigen Gelages aus, denn um einen nach Alveran Gewandelten muß sich keiner lange grämen (und es ist der Menschlein Geschick, dies doch zu tun).

Wams und Waffe

Travias Tuch und Ingerimms Stahl
(eigenhändig von Siltja von Beonspfort)

»Wer weiß nicht um die rauhe und unberechenbare Witterung im Weidener Land? Was Wunder, daß zweckmäßige Kleidung rähjage-fälliger bei weitem vorgezogen wird! Die Stoffe sind allesamt fest und dick. Oftmals wird eingefetztes Leder verwendet, da das den häufigen Regen gut abhält, oftmals auch warme Wolle. Die Gewandung der Bauernleute besteht aus knielangen Wollstrümpfen und ledernen Beinkleidern, darüber ein wollenes Hemd. Die Hose wird kurz über den Hüften geschnürt und ist an den Seiten geschlitzt und mit Bündchen versehen - so eisig, als der grimme Firun winters über die Lande fährt, so wohlgesonnen ist sommers Herr Praios, und der Bauer hält's mit beiden, so gut's ihm halt gelingt!

Weit verbreitet ist auch der »Weidener Wachsmantel« aus Gräflich-Balihoer Linnen (einem geölten und gewachsten Wolltuche), der bei regnerischem und windigem Wetter angelegt wird und der auf Reisen in einem kleinen Beutelchen verstaut werden kann.

Vornehmlich Hauben und Filzhüte werden sowohl von Bauern als auch von Bürgern getragen, Fellmützen sind die übliche Kopfbedeckung reicher Händler (von Trallop Gorge heißt's, daß er

siebenunddreißig von unterschiedlichstem Getier sein eigen nenne). Auch die Städter Weidens sind kein allzu eitles Volk, und so kann man sie durchaus mit den Bauern des umliegenden Landes verwechseln: Viele tragen allerdings lieber ein faltenreiches Wams als den schlichten Kittel. Die Handelsfrauen und Adelsleute hingegen tragen gerne Bausch, Kusliker Leinen, Loden oder Zwergenfilz. Sehr selten wird man Menschen in samtenen oder seidenen Kleidern antreffen, und wenn, dann muß es sich wohl um wohlhabende Reisende handeln oder aber den Hohegeweihten der Rahja zu Trallop.

Eines aber vor allem findet immer wieder den Unwillen reisender Ritter: Viele Gemeine - womöglich auch Leibeigenel - tragen einen großen Hirschfänger in reichlich bestickter Lederscheide, manch eine ist gar reicher verbrämt als die Scheide eines Schwertes, denn sie ist oft der wertvollste Besitz eines Hauses und wird von den Eltern auf die Kinder vererbt. In Trallop und auf den Cron-Festen Eichenau und Mandelihir wird der Adlige dann erfahren, daß es in des Herzogs Sinne ist, das Volk derart wehrhaft zu sehen, denn nur selten wird mit dem Hirschfänger gewildert oder Unheil angerichtet, vielmehr verteidigen sich die armen Bauern damit gegen die schinderischen Orken und Rotpelze ...

Fürwahr! Kein Weidener läßt seine eigenen vier Wände unbewaffnet. Bevorzugt werden einfach zu handhabende, aber tüchtige Waffen, wie Streitkolben und Stöcke, »Bauernwaffen« werden wahrhaftig nur zur Feldarbeit getragen. Messer und Dolche sind schlichtweg Hauswerkzeuge (der gemeine Bauer hat wahrlich gut zu tun, sich mit einem Dolch gegen einen räuberischen Ork zu behaupten). Schwerter werden von Adligen und Kriegern getragen, reiche Bürger gehen gern mit einer festen Axt auf Reisen. Rechte Stangenwaffen gleichwohl führen nur die Rundhelme und die Kaiserlichen Pikeniere und Hellebardiere.«

Laute, Leier und Zwergenpieper

Rahjas Klang und Spielmanns Sang
(eigenhändig von Fredo von Ellersfrieden,
Spielmann am Herzogenhofe)

»Die Weidener Musik ist, was wenig überraschend deucht, durch und durch altärmlich! Mit Lieblichfelder Gamenwerken kann freilich kein Weidener etwas anfangen (und auch die Notenschrift des greisen Paquamon ist ihnen nicht recht vertraut), aber Minnegesang und Lautenspiel stehen in hohem Ansehen. Und gerade ob all der Orkgesichte nutzen sie alle Zeit, um sich an fröhlichen, lauten Gesängen zu erfreuen. Man kann wohl grob zwischen zwei verschiedenen Weidener Tonkünsten unterscheiden: Da ist zum einen die der Söldlinge, Waidmänner, Waldläufer und Kuhjungen, und zum anderen die der Ritter und Adelsherren.

Da die Zunft der Lautendreher wenig verbreitet ist, greifen die Städter und Bauern auf einfache und altbewährte Holzinstrumente zurück. Neben vielen Flöten ergab sich daraus auch eine Gerätschaft ähnlich der Trommel, doch kleiner und darob dumpfer im Ton, die »Weidener Untertrommel«. Häufig zu hören ist die Leier, die einige Spielleute im Weidener Land wahrhaft meisterlich zu spielen vermögen, etwa der Gräflich-Bärwalder Hofsänger Eisewyn.

Bis ins Rommilyser Land verbreitet ist der »Kloppenhauer«, ein Weidener Bauerntanz. Die Spielleute, drei braucht's mindestens, spielen den schwungvollen Kreiseltanz mit Flöten, Leiern und

Trommeln, die Bäuerlein tanzen dann paarweise die verschiedenen Figuren.

Söldlinge, Jäger und Kuhjungen sind zwar oftmals wortkarg und verschlossen, aber auch sie lieben den Gesang oder spielen auf dem »Zwergenpieper«, einem Instrument, das anderswo kaum bekannt ist. Besonders die Zwerge der Bingen im Finsterkamme - und daher der eigentümliche Name - verstehen es meisterlich, das kleine Blasinstrument herzustellen und zu spielen. In ein kleines Stücklein Metall werden Löcher von kaum unterschiedlicher Größe gebohrt. Je kleiner das Loch ist, desto höher gerät der Ton. Indem man auf mehreren Löchern zugleich pfeift (was nicht einmal zu vermeiden ist), gelingt es, eigenartige Zusammenklänge zu erzeugen, die ich bewußt nicht Wohlklänge nennen möchte. Einem guten Spieler ist es möglich, einsam und traurig oder aber aufdringlich und frech zu spielen.

So musizieren beispielsweise die Rundhelme an ihren Lagerfeuern: während die Söldlinge leise die Melodie summen, stimmt ein Sänger, meist der Hauptmann, das Lied an. Falls ein Zwergenpieper der Schwadron eigen ist, und der ist beileibe nicht billig, wird darauf der Gesang begleitet«.

Eine Weise der Rundhelme: Der Hangemann¹

Eines düst'ren Tages her,
Da kam er in den Ort.
Mit Galgen, Leichensäcken leer,
Der Hangemann von dort.
|: Wollt hängen nur den letzten Mann,
Den letzten, schlecht'sten Mann. :|

Fürderst nahm er ein' zu Recht,
Stellt' hoch den Galgen auf.
Hing gleich darauf den alten Knecht,
Nichts hielt ihn davon auf.
|: Wer Einspruch hielt, der wurd' gehängt,
Gehängt als nächster schon. :|

Des Abends, als der Berg schon groß,
Da rief, rief er nach mir.
Sollt' kommen als der Letzte bloß,
Als letzter, schlecht'ster Mann.
|: Denn ich ließ ja gescheh'n den Mord
Ein jeden düst'ren Mord. :|

¹Veralteter Ausdruck für Scharfrichter, noch heute im Weidenschen gebräuchlich

Kleine Weidener Namenskunde

Männernamen: Ailfir, Ailrik, Ailgrimm, Aldewein, Angrist, Anshag, Arbold, Barl, Bärfried, Bärnhelm (Bernhelm), Beusel, Binsbart, Borkfried, Bunsenhold, Dankward, Derling, Dingel, Dornwill, Drachwill, Dreufang, Edil, Efferdin, Eichbart, Emmeran, Erlwulf, Ferling, Falber, Finglan, Firl, Firnmar, Firung, Firutin, Fuchstreu, Farling, Geldor, Henja, Gernward, Gerwulf, Gille, Gilm, Giselhold, Giselwulf, Grimmfold, Hargord, Harmwulf, Hasrolf, Heldar, Helmbrecht, Herdan, Ilmbold, Ingerman, Jann, Jargold, Jarl, Jarlan, Josold, Kalping, Karfang, Kerling, Knorrholt, Lein, Leuemann (Leugrimm), Lingmar, Linnert (Linnart), Marbert, Marmwulf, Naul, Nille (Nolle), Norsold, Olin, Pagol, Perainbart, Perdan (Phexdan), Radumar, Ralmir, Rodunk, Rondril, Rondreich, Sadelhold, Siltja, Tannfried, Tiro, Thordenan (Thordenin), Thorolf, Tobor, Ulfert (Uldreich), Weldmar, Waidhart, Waldemar (Waldbert), Waldhold, Wallfried, Wilfing, Wolfhelm, Yann

Frauennamen: Äarl, Adilgunde, Algrid, Alwen, Amselgunde, Aartrude, Bormunde, Birsa (Birsel), Danje, Derlinde, Dylga, Dortrud, _a, _arissa, Elftraut, Elfwid (Elfwidde), Enn, Erdgard (Erlgard), Erlinde (Erdlinde, Herdlinde), Erlwidda, Fann, Farlgard, Farline, Farnlieb, Feengunde (Feenholde), Fioa (Fiya), Firre, Freugern (Freulinde) Furgund, Gernlind, Gilamund, Gunelde, Helchtruta, Henny, Hilmtrude, Holdtraude, _a, Ilfwudde, Ilme (Ellmholda), Kunn (Kupunda), Lann, Linje, Luitpercht, May, Matissa, Mirnhilde, Mundlieb, Nalle, Neunhild, Olginai, Omwidd, Praida, Raugunde, Rechhilde, Thargrin, Traute, Ullgrein, Waidgunde, Walderia, Walpurga, Waldtraute, _l.

Nachnamenvorsilben: Aar-, Bärn-, Fuchs-, Eichen-, Eschen-, Erl-, Burg-, Schwarzen-, Weißen-, Grün-, Blau-, Donner-, Fold-, Schmiede-, Sattler- usf.

Nachnamennachsilben: -wulfigen, -fuchs-, -stein, -heim, -berg, -burg, -brück, -grimm, -fold, -binge, -mann, -frau usf. **adlige Namen:** Zwischen den Vor- und Adelsnamen stellen die Adligen aus altem Recht das »von« und den »Geschlechternamen«, der von den Altvorderen oder der eigenen Stammburg herrühren mag, also: Josold Alweninger von Blaubinge (Altvorder-Adliger) oder aber Gunelde Lindebrück von Blaubinge (Land-Adlige)

städtische Nachnamen: Die Stadtfreien führen den Nachnamen unmittelbar nach dem Vornamen, und daran tun sie gut, also: Josold Schmiedemann oder Gunelde Aarwulfigen

ländliche Nachnamen: Die Freien und Halbfreien des Weidener Landes haben das Anrecht auf ein »von« zwischen dem Vor- und dem Nachnamen, also: Josold von Mittenberge oder Gunelde von Braunenklamm, den Hörigen gebührt bisweilen - falls ihre Gutfrau sie denn ziehen läßt - ein »aus«.

von dem Lande

Das Herzogtum Weiden (für den eiligen Leser)

Wappen des Lehens: auf Grün ein silberner Bär, gehalten von Greif (als Zeichen des Reiches) und Löwe (als Zeichen der Rondra-Kirche), dahinter ein Weidenbaum (als Zeichen des Herzogtums), darauf die Bärenkrone

Heraldische Farben: Grün-Weiß

Lehensherr: Herzog Waldemar von Weiden, geheißen: »der Bär«
Einwohner: 110.000 (Census Waldemariensis 1009 n. BF.)

Hauptstadt: Trallop (3.500 Einwohner)

Weitere Städte und Festen: Baliho (3.000), Menzheim (900), Auen (900), Braunsfurt (900), Braunenklamm (700), Altnorden (700), Salthel (600), Rudein (600), Moosgrund (600)

Reichssoldaten: I. Ksl.-Weid. Reiterei-Regiment (»Nordweidener Bären«), II. Ksl.-Weid. Garde-Regiment (»Drachenpfot-Pikeniere«), III. Ksl.-Weid. Garde-Regiment (»Traloper Hellebardiere«), einige Schwadronen aus Greifenfurt und Tobrien zur Orkenhatz

Kaiserlicher Befehliger: Marschallin Walpurga von Trallop zu Weiden und Greifenfurt

Herzogensoldaten: 20 Rittsleute und 75 Knappen am Herzogenhofe, 4 Schwadronen Herzogl.-Weid. Lanzenreiterei (»Rundhelme«), 3 Banner Herzogl.-Weid. Pikeniere (»Grünröcke«), 80 Soldrittfrauen und -männern vom »Orden des Donners«

Herzoglicher Befehliger: Soldgraf Kerling von Guldenberg

Landschaften: Grafschaften Baliho und Bärwalde, Reichsmark Sichelwacht

Flüsse: Fialgralwa/Finsterbach (245 Meilen), Rathil (190), Pandlaril (130), Rotwasser (80), Braunwasser (70)

Festtage: 1 PRA (zukunftsweisender Unkenspruch), 3 PRA (Hatz im Bärnwald), 15 RON (Turnei am Herzogshofe), 23 TRA (Schlacht im Drachenspalt), 5 BOR (Wachssammeln für die Totenkerzen), 12-15 PHE (Warenschau in Trallop), 7 ING (Enhauptung Grifos), Anfang RAH (Liebchenbecherfüllen)

Helden und Heilige: viele Herzöge, Isegrein der Alte (sagenhafter König von Baliho), Grifo der Junge (von Priesterkaisern verfolgt und geköpft), Waldemar der Bär (Orkenbekämpfer), Aldifreid der Sänger (Bardenkönig), Edler Herdan von Rhodenstein (Orkenbekämpfer), Ingramm der Bogner

Talismane: Kronreife der Herzogenzwillinge, goldene Herzogenkrone (die eine »Bärenkrone«), Schwert der Senschalke (»Windsturm«), Horn der Herzöge (»Fanholi«), Wandelnder Mond des Phex (im Tempel zu Trallop)

Hinweis für den Leser: Eine Farbkarte des Weidener Landes liegt diesem Compendium nicht bei, aus guten Gründen haben wir allerdings eine alttümliche Schwarz-Weiß-Karte, darauf die in diesem Compendium genannten Orte und geographischen Gegebenheiten, beigefügt. Die entsprechende Farbkarte finden Sie in der Spielhilfe »DUNKLE STÄDTE, LICHTE WÄLDER«, die von den Zwergen und Elfen Aventuriens erzählt.

Wind und Wetter

Firuns Grimm und Efferds Grollen

(zusammengetragen von Norre von Bjaldorn, alter Burgsaß auf Burg Rhodenstein, mit einem Gespür für das Wetter)

Phexdan Ferdoker schreibt über Winter und Frühling:

»Aller Schnee, der auf Büschen und Bäumen, auf Hügeln und Weiden, Feldern und Wäldern wie ein weißes Leichtentuch ruht, taut und schmilzt in diesen Praiosläufen, und in rauschenden Bächen strömt alles Wasser dem Pandlarile und von dort dem Neunaugensee zu - zu einem zornigen Murren schwollt das liebliche Plätschern der Flüsse in den Klammen und zwischen den Felsen, so schwerfällt dem Winter der Abschied, so sehr liebt er's, den Bauern Unbehagen zu bescheren! Wahrlich! Die Eulen rollen ungläubig die Augen auf den alten Eichen, die flinken Sperlinge und Finken zirpen und singen dem Frühling ein Willkommen - und wie er eilt von Mittag her, ja, fast ist's, als überhole er mich auf Greifenschwingen. Wo eben noch der Hügel in einem Güldenweiß glänzte, schimmert nun ein frühes Grün herfür. In einem zaghafte Gelb und Rot blühen der erste Huflattich und Schuppenwurz auf den feuchten Wiesen.

Herr Praios lacht vom Himmel zum ersten Male, er brennt den Waldestieren und den Wandersleuten auf den Pelz, treibt den grimmen Frost vor sich her, nachgerade als höhne er dem Eisigen Alten. Gar den löchrigen Wollmantel hab' ich schon ins Säckel gestopft, fast mag ich das Linnenhemd aufknöpfen. (...) Dann aber ballen sich plötzlich Wolken auf am Himmel - von einem Augenblicke auf den nächsten sind Frühlingsglanz und -glück vorüber. Erbarmungslos zürnt der Frost, die Weiße Wut, mißmutig pfeift der kalte Wind, wo gerade noch ein leiser, warmer Hauch wehte.

Das Wandern ist da keine Freude mehr. Wo eben noch Rinnale feucht am Wegesrande schimmerten, glitzert nur mehr tückisches Eis. Einige Bauernburschen, etliche Dutzend Schritt vor mir, die ihre Dörräpfel nach Moosgrund tragen, suchen eilends Schutz unter einem Heuschober am Wegesrand, und ich springe hinzu, gerade zu recht, dann bricht ein Unwetter los, Regen und Hagel dreschen auf Deren nieder, schritthoch springen die kieselgroßen Körner. Unversehens trifft mich eins auf die Stirne, ein plötzlicher und zuckender Schmerz ist das - die Bauernlümmel grinsen verstohlen und drängen sich tiefer in die Ecke. Einige Rehe fliehen sich schutzsuchend unter eine alte Blauweide, die einsam und kahl auf einem Hügel steht - wie die Arme eines Krakenmolches (Phexsiehdichvor) peitschen und schlagen die Weidenzweige in des Augrimmers Sturmgetös', schwankt und wankt der mächtige Baum wie ein vorzeitliches Ungeheuer. Da, im nächsten Augenblicke, reißt das schwarze Wolkenschild auf, Praios zwingt den Grimmen zum Weichen, und erneut lacht der Frühling hinab aufs weite Land. (...) Eine sonderbare Feier hatten sie am Abend in Anderath: Die Baronin und die alte Peraine-Geweihte wanderten von Haus zu Haus und streuten Korn und Spelz' auf die Türschwellen: »Der Frühling ist gekommen! Der Frühling ist gekommen!« sangen sie, und: »Mutter Perainen, gute Frau, vertreib' den Reif, vertreib' den Rauh, gib uns das Korn, das gute, so sind wir froh im Mute!« Eine alte, ja verwitterte Fuhrfrau, die mich zum Bärentod-Brannt einlud (schräfer als Hylaier

Niespfeffer, das), meinte, daß sie das in jedem Götterlauf so hielten: An dem Tage, an dem sich die winterlichen Nebel über dem Weidener Land lichten, so daß man weit im Westen die Schwarzkuppen erkennen könne, da begrüßten sie den Ingerimond ...«

Gaugraf Kornrath von Hohenstein über den Sommer:

»Über den ausgedörrten Weiden flirrt die Luft. Die fernen Berge erscheinen zum Greifen nah - es ist Sommer in Weiden. Das Vieh, von grünlich schillernden Fliegenschwärm umtanzt, sucht verzweifelt nach Schatten und grünem Gras, doch es findet nur stechende Sonne und das bittere und dornige Pfaffenkraut. Den Hirten kleben die zerschlissenen Leinenhemden naß am Körper. Während die Kinder munter im Dorfteich Elfenbröveln spielen, kauen die Eltern die erfrischende Beutelminze und sehnen die kühle Nacht herbei. Am lauen Abend dann, wenn Herzogensittich, Scheiteltaube und Zwickdommel verstummen und Brillenkuckuck und Madasänger um ihr Liebchen werben, sitzen die Hirten beim Lagerfeuer beisammen und stimmen in den Gesang mit ein. Und wenn die lauten Menschen endlich in Borons Armen liegen, gehört die Stille der Nacht den Fröschen. Tagsüber quakend, hüten sie ihre schönsten Melodeien für diese hehre Stunde, die die Menschen selig verschlafen. Nun hebt ihr Hofkonzert an, alle Tiere halten inne und lauschen gebannt. Doch wer wacht und wirklich feine Ohren hat, der vermag vielleicht auch eine Elfenflöte darin zu hören. Und gerade zu dieser Stunde hat man die schönsten Träume.«

Die Peraine-Geweihte Gernlinde vom Berge über den Herbst
»Ach, wie zauberhaft ist der Herbst in Weiden! Die rotgoldenen Blätter säuseln bedächtig im sanften Winde, die anmutig bleichen Marboschwalben sammeln sich in dichten Schwärmen an Seeufern, um schließlich gen Praios zu ziehen. Die Baumhörnchen füllen emsig ihre Vorratskämmerchen, weil ihr König es ihnen so befohlen hat, und Wiesel, Fuchs und Bär fressen sich ein Ränzlein für die Wintertage an.

Wenn dunkles Grau am Himmel aufzieht und sich ein düsterer Schleier über die Pracht legt, huschen sie in ihre Verstecke und ducken sich in ihre Höhlen, und dann peitschen die Stürme über das Land, Vorboten des Augrimmers, des Winters. Mitunter zerreißt die dichte Wolkendecke, so daß die Praiosscheibe hindurchblinzeln kann. Doch dann beginnt ein wütender Mahlstrom die Wolken in Fetzen im Kreise zu treiben, schneller und schneller, bis sich der Strudel gar bis zum Boden erstreckt. "Druidentosen" nennen die Weidener Bauern diese Stürme, wohl weil ihre Ammen ihnen einst zur Nacht erzählten, die finsternen Sumudiener würden sich so eine Brücke in ihr Wolkenschloß errichten. Welch ausgemachter Schwachfug!«

Die Grafschaft Bärwalde (für den eiligen Leser)

Wappen des Lehens: auf Gold ein schwarzer Luchs, gehalten von Fuchs und Einhorn, darauf die Grafenkrone

Heraldische Farben: Gelb-Schwarz

Lehensherr: Gräfin Walderia von Trallop (eine Schwester des Herzogs)

Einwohner: 25.000 (Census Waldemariensis 1009 n. BF.)

Haupstadt: Olat und Burg Olats Wall (400 Einwohner)

Weitere Städte und Festen: Moosgrund (600), Ifirnskappeln (500), Mittenberge (500), Rhodenstein (300), Beonfirn (300)

Reichssoldinge: 3 Schwadronen des I. Ksl.-Weid. Reiterei-Regiments (»Nordweidener Bären«), 3 Banner des III. Ksl.-Weid. Garde-Regiments (»Traloper Hellebardiere«), ferner zur Orkenhatz gesandt: I. Banner des Ksl.-Greifenfurtschen Reiterei-Regiments (»Greifenfurter Grenzreiter«), IV.-VI. Banner des II. Ksl.-Tobrischen Garde-Regiments (»Mendener Leichte Reiterei«)

Kaiserlicher Befehliger: Obrist-Zeugmeister Geldor von Eberstamm-Mersingen

Herzogen-, Grafen- und Ordenssoldaten: zuweilen 40 Herzogl.-Weid. Reiter (»Rundhelme«), 20 Rittsleute der Grafschaft und deren Waffengefolge, 120 Rondra-Geweihte des »Heiligen Ordens zur Wahrung«, 80 Soldaten des »Herzoglichen Ordens des Silberfalken«, das rund 400-köpfige Reichs-Reserve-Regiment der großen Heerschau zu Balo (»Heldentrutzer Königsjäger«)

Landschaften: Weidener Land, Bärnwald und Blautann
Talismane: Fialgralwa-Schale (daraus entspringt an verborginem Orte der Finsterbach), Badoc-Bogen der Barone von Blaubinge (elfische Zehentgabe), Schwert des Grafenhauses (»Bärentöter«), Spindel der Baronin Erlgard von Wolfenbinge (»Goldleinspindel«)

Zwischen dem namenlosen Nebelmoor im Norden, dem markgräflichen Greifenfurt im Süden, den schroffen Fialgralwa-klammen im Westen und den schlammigen Wassern des Pandlaril im Osten sind Weidener Land, Bärnwald und Blautann gelegen, eine rauhe und doch zugleich liebliche Gegend - behütet seit ungezählten Götterläufen von den Grafen zu Bärwalde.

Vom Bärnwald:

Vor vielen Jahren einmal war die Grafschaft von dichten Gehölzen bestanden. Doch als nun die Siedler immer weiter west- und nordwärts zogen, in die Wälder hinein, trafen sie auf die wundersamen Elfen, und sie fingen an, das Land listig und tückisch zu rauben - dort vertrieben sie das lichte Volk mit Schwert und Armbrust, anderswo waren sie den Elfen vermeintliche Freunde.

Bald wuchsen Gras und Korn, wo zuvor Baum und Busch gestanden hatten. Schließlich hatten die Mittelreicher den Norden der Grafschaft gewonnen, und der Süden gehörte fürder dem Bärnwalde, und das gilt auch heuer noch. Dickstämmige, alte Eichen, schlank, hohe Rotbuchen, vor allem aber liebliche Erlen und furchtsame Espen wachsen darinnen - stolze Kronenhirsche und scheues Rotwild weiden auf den lichten Waldwiesen. Eisenhut, Vierbeere, Blaustern und Ehrenpreis schimmern bläulich zwischen den lichten Birken und im Farnichte, schrithohe Glockenblumen neigen sich dem Wanderer zu, Unken singen an den Weiher, Rot- und Buntspecht klopfen im Gleichmaß nach Holzwürmern und Borkenkäfern und scheuchen die schlummernde Waldeul' auf, Zunderschwämme verwachsen die knorriigen Eichenstämme. Die Espenbäume und Erlen haben vielerlei verschlungene Formen und wollen über eine gewisse Höhe gar nicht hinaus, so daß sich mancher verträumte Hohlweg durch den Wald windet und der Wanderer sich wohl allzuhäufig wie in einem alten, verwunschenen Reiche vorkommen mag - die im Forste recht

zahlreichen Feenhörnchen und schelmischen Rotfuchse mögen vielerlei dazu beitragen. Vor allem aber die mannigfaltigen Wasserfälle der rauschenden Waldbäche, gebettet in weidenverhangene Felsenklamme, die über moosige Findlinge hinweg in die Tiefe stürzen, sind über Stunden und Praiosläufe hinweg beschauenswert. Irgendwo da muß auch die guldene Schale des Fialgralwa verborgen sein, ein dem Gevatter Efferd geweihtes Schmiedewerk seiner Zyklopenkinder. Daraus entspringt ohne Unterlaß das bittere, aber kristallklare Wasser des Finsterbaches - und wem immer es gelingt, in den verwunschenen und verborgenen Born vorzudringen, der mag die goldene Schale anderswo hintragen und den Lauf des Flusses umlegen.

Die redlichen Holzfäller, Schäfer, Köhler und Jägersleut', sie alle bestreiten ihr Auskommen im grünen Walde und sind dem Fremdling gegenüber von guter Gesinnung, wenngleich man sich freilich vor den halbwilden Ziegen der Bauersleute in acht nehmen sollte ... Auf einer kleinen Lichtung inmitten des Forstes hat sich vor vielen Götterläufen ein (damals schon) alter Firun-Geweihter niedergelassen, dem die Bauern der Grafschaft eine gewisse Achtung entgegenbringen: Tatsächlich versteht sich Vater Eisbart auf die Heilung von allerlei Zipperlein des guten Viehs und hat auch mancherlei Kraut gegen die Herbst- und Winterleiden der Menschen zur Hand. So finden sich hier allzeit Donf und Vierblatt, und auch Gulmond und Lulanie hat's hier, wenn Mutter Peraine gnädig ist.

Der Name des Waldes geht wohl zurück auf die alten Zeiten, als noch viele schwarze und braune Bären hierzulande umhertollten, denn die Weidener heißen den großen Forst »Bärwald« oder »Silfurn«, Meister Petzens Tannicht. Unter Herzogenbruder Thordenan dem Schlauen aber wurde daraus die mächtige Grafschaft Bärwalde, die wir als Lehnsland im Herzogentum Weiden kennen.

Vom Weidener Land:

Ob der treffliche Name »Weiden« vom ebenen Weideland - das sich heuer zwischen dem Bärwald und Blautann erstreckt - oder den schwermütig anmutenden Borons- und Blauweiden an all den moorigen Weihern und Bächlein herrührt, vermag in unseren Praiosläufen niemand mehr zu sagen. Wahrscheinlicher ist, daß im Laufe der Jahre das altgarethische »Witlandt« - das weite Land - in das Weideland verwandelte - die nämlichen Sinnbilder, Weide und Weidenbaum, mögen dazu durchaus ihr Quentchen beigetragen haben.

Da das Land weithin flach wie ein Pfannkuchen ist und allenfalls hügelig, sind die grauen Gipfel der Schwarzkuppen in den warmen Sommermonden noch im Weiler Anderath, rahjawärts des Pandlaril, zu schauen. Zu Zeiten des grimmen Firun hingegen legen sich Tag für Tag graue Schleier über das Land: Der Augrimmer, der Nordwind, führt sie aus dem Nebelmoore mit sich - die »Tobrische Brise«, der efferdgefällige Ostwind, treibt sie im Ingerimond über den Finsterkamm hinweg bis ins orkische Hochland: Dann erst ist für den rechten Weidener der Frühling gekommen.

Der Augrimmer geht schon seit den Tagen, als im Norden der Grafschaft noch die Elfen der Auen an den Bächen und lichten Hainen des Bärwaldes hausten - was heuer leidlich selten ist. Der Wind ist nicht eben gut gelitten bei den Bärwaldenern, denn

Gevatter Praios' Sonnenschein vermag mondelang nicht, das Grau zu lichten. Und auch die Elfen selbst - die waren es schließlich, die den Augrimmer einst herbeihexten (sagen die Bärwaldener) - sind nicht geliebt: Wo noch Elfensuppen im Bärwald-Farnicht hausen, unter uralten Blauweiden am Fialgralwa oder in Firunsschilf und Dommelgras an den sumpfigen Weihern verborgen, haben diese gut acht, daß nicht aufgebrachte Bauersleut' oder mordlüsterne Söldlinge ins Waldesdickicht hereinbrechen und die Elfenhütten niederbrennen. Die Elfen sind dem Landvolk nicht nur ob des Augrimmer-Windes ein Graus: Viel mehr grämt die Bäuerlein, daß die Äpfel und Birnen der Auelfen runder und röter sind als die eigenen, daß der Elf zaubert, wo dem Bauern Mutter Peraine nicht geneigt ist, daß er, frei von Fron und grimmer Willkür, im Waldesdunkel fröhlich haust, wo der Mittelreicher auf dem Felde schuften muß. Was hilft's da, daß ein mächtiger und kluger Baron wie Herr Valgor, der Schmied von Brachfelde, seine Freien und Hörigen zum Frieden anhält und an den Traloper Bund gemahnt? Denn nichts zeichnet den Weidener mehr als sein Aberglauben. Der Baron, ein Findelknabe aus Gerasim, wuchs in einer der mittnächtlichen Austädte auf, wo Elfen und Mittelreicher freundschaftlich nebeneinander leben. Daß sich der junge Schmied schließlich dem Wanderleben verschrieb, liegt zu einem nicht unbeträchtlichen Teil wohl in den ergreifenden Sängen des elfischen Spielmannes Lindarion Silberblatt begründet. Doch der Baron, der in den Bergfreiheiten der Angroschim die zwergische Schmiedekunst erlernte (und als einer der wenigen Adligen gilt, der zu Elfen und Angroschim Freundschaft hält), verdankt nicht nur einen Gutteil seiner Selbst dem Auvolk. Seine Burg Anbalsaith, die Dörfer Balsaith (»Balseif« gesprochen), Beonfirn und Mallaith scheinen nicht allein ihres Namens wegen elfisch. In all den Orten finden sich Häuser einer abwegigen - drum elfischen - Bauweise, denn die Dielenbretter liegen zwei Stufen tiefer als der Weg. Der reisende Hesinde-Geweihte und Gelehrte Giselmar von Albenhus schreibt zwar, daß die Häuser vor zweidutzendmal hundert Jahren von Tulamiden erbaut sein mögen - doch der Weidener glaubt halt allein das, was er glauben will.

Guteinen Tagesritt fern vom Weiler Balsaith, wo der Finsterbach in den Neunaugensee mündet, erheben sich Olats Wall und Feste, düsteres und unwirkliches Schloß der Grafen zu Bärwalde. Hinter fünfzehn Schritten hohen Mauern - gefügt Stein um Stein, überaus ebenmäßig und ohne Mörtel - hält in winzigen, lichtlosen Gewölben die Gräfin Walderia von Bärwalde hof. Der gräfliche Rittersaal mißt gerade sechs auf acht Schritt und eindreiviertel in der Höhe und weist nicht mehr denn zwei Schußscharten auf - leidlich kärglich für eine Grafenburg -, dafür aber sind die schwarzen Mauern zumindest dreieinhalf Schritt mächtig und fürwahr undurchdringlich. Die ganze Burg ist halbrund um einen mächtigen Turm gebaut, der sich genau dort erhebt, wo andere Grafenfesten einen großen Hof für Ritterspiele und Küchengärten ihr eigen nennen. Gut und gern dreißig Schritt ragt der finstere und fensterlose Bergfried hinauf in den Himmel - dort aber endet er abrupt und ohne einen Wehrgang! Die steile Wendeltreppe hört mit einem Male auf, und acht muß man haben, daß man nicht fehltritt und hinabstürzt auf die pechschwarzen Dächer der Feste fünfzehn

Schritt darunter! Verwunderlich ist das Rätsel um den Verbleib der Spitze, denn gewiß ist, daß die Burg einmal von den Kellergewölben bis zum güldenen Wetterstorch in eins auf Sumus Leib stand! Aber wer will schon wissen, was für ein schwarzes Hexentreiben da am Werke war? Geheuer ist's auf Olats Feste keinesfalls, und die Gräfin Walderia - von der es heißt, daß sie die Feder besser führe als das Schwert - ist wohl auch nicht recht glücklich dort, denn die meiste Zeit des Jahres weilt sie am Hofe ihres herzoglichen Bruders, und ist überaus gewillt, das Loch im Turme vermauern zu lassen.

Errichtet ward die unheimliche Feste vom alten Bognerhauptmann Olat in den Tagen Var-Bhandalas, nachdem er dreimal innert einer einzigen Woche durch das namenlose, bauschweiße Nebelmoor und um den verhexten Neunaugensee geritten war, ohne einen Schaden zu erleiden - der schlaue Herzogenbruder gab ihm daraufhin die Grafschaft Bärwald und alles Land westlich des Pandlaril zu Lehen. Olat aber fürchtete seitdem die Schrecken des Moores mehr noch als zuvor, und als gleich riefer Baumeister, Metze und Steinschleifer in seine Grafschaft, um am Zusammenflusse von Finsterbach und Neunaugensee eine feste Burg zu bauen. Allein die Götter wissen, was ihm damals im Nebelmoore widerfuhr, aber er fürchtete es sein Leben lang. Zu diesem Zwecke auch warf er Olats Wall auf, einen dreißig Meilen langen Damm am Finsterbache entlang, und bewehrte ihn mit Pfeilern, Zäunen und Türmen, die allesamt und sonders zum Sumpfe hin dräuen. Nimmer aber zeigte sich der Schrecken aus dem Nebel - und den Zwölfen sei's gedankt! -, Olats Wall aber verfiel nach und nach und ist heuer nicht viel mehr als ein Wanderweg am Rande des milchigen und schlaftrigen Moores ...

Den Bauern rund um Olats Wall und am Ufer des Neunaugensees fällt's freilich schwer, im Heumond Peraines Früchte einzufahren, die Baronien Mittenberge und Dornstein haben ihre trefflichen Namen wahrhaftig nicht von ungefähr - da mag sich der mächtige und gerechte Baron auf Mittenberge, Baeromar Falk von Geltring (ein Neffe unseres Herzogs und auch Hochmeister des trefflichen »Herzoglichen Ordens des Silberfalken«, der sich dem Schutz von Herzogentum und Herzog gleichermaßen verpflichtet fühlt und viele Barone aus Weiden, Tobrien und Greifenfurt in seinen Reihen weiß), noch so sehr mühen, das harte Los seiner Leibeigenen zu lindern. Der Boden ist moorig und feucht - weißen Eberwurz, roten Bärenklau, blaues Wirselkraut und weiße Nebelmiere hat's zuhauf, Roggen und Hafer hingegen kaum. Oftmals fegen Windstürme und Feuerblitze übers Land - gerade so, als wetteiferten die Zwölfe in ihrem Unwillen - und knickten die Halme. Oder die Wildschweine wühlen in den Äckern, oder die Rehe und Gabelhirsche grasen auf den Feldern und Weiden.

Doch so unwirtlich sich das Land gegen Mitternacht zeigt, so unbeschwert erscheint es dem Reisenden weiter südlich: Unmittelbar an die Baronie Mittenberge schließt sich die Herrschaft des Recken Tobor von Weiden-Harlburg an, die Hollerheide. Sanft hügelig, hier und da bewaldet, ist das Land über und über vom bläulichen Hollerkraut bewachsen. In Frühling und Sommer wahrlich ein lieblicher Anblick, während er in den Herbstmonden bisweilen schwer auf dem Gemüte lastet: Unter dem nebligen Himmelsgrau erscheint das weite Heideland dann

finster und trostlos. Nichtsdestotrotz führen die Hirtenkinder ihre Klippziegen und Gepirgsküh' - die aus den Schwarzkuppen ursprünglich hinabgewandert sind zu den Bauern im Weidener Land - zu den meisten Zeiten des Götterlaufes zum Weiden auf die Heide. Allein im Winter, wenn Schnee auf der Heide liegt, und Hecken und Haine in weißen Schimmer taucht, bleibt das Vieh im Stall und muß vom trockenen Heu wiederkäuen - dabei wird's dürr und ausgemergelt, und häufig schlachten die Bauernleut' das hungernde und siechende Vieh mittwinters, um Blutwurst und Dörrfleisch daraus zu machen. In der Hollerheide gelegen ist auch ein kleines Wäldchen auf der alten Scheide von Blautann und Bärwald, das gemeinhin »Hexenhain« genannt wird. In den Neumondnächten verriegeln die furchtsamen Hollerheider ihre Hütten und gehen früh zu Bett, damit sie ja nicht des allmondlichen Hexenreigens ansichtig werden. Von Baron Tobor weiß man, daß er auf solches Bauerngeschwätz nicht viel gibt (verlassen hat er seine Burg in den betreffenden Nächten bisher aber nicht), denn er ist von edler Gesinnung (die Gerechtigkeit stellt er jedoch zuweilen über das Gesetz), und hält die göttergefälligen Tugenden in hohen Ehren. Herr Tobor ist übrigens der letzte Stammhalter des verarmten Hauses Weiden-Harlburg und hat sich sein Fleckchen Land von der Pike auf verdienen müssen.

So hat er denn ein gutes Auskommen mit dem nahen »Heiligen Orden zur Wahrung (aller Schriften und Taten zu Ehren Unserer Frau und Göttin Rondra) zu Rhodenstein«. Der Orden - einer der sechs Bünde der alten Rondra-Kirche - hat sich dem gewiß ungewöhnlichen Ziele geweiht, das Gedächtnis an die großen Helden und Taten der Vergangenheit zu bewahren, gleichwohl aber oblag's den allesamt geweihten Schwestern und Brüdern im Jahre 19 Hal, das Herzogtum vor dem Großen Marsch der Orken zu bewahren, eine Aufgabe, die endlich nur mit Hilfe der Barone Weiden-Harlburg und Sterz und - fürwahr! - der Frauen Rondra selbst gelingen konnte, die die alte Eiche zu Rhodenstein in leuengleichem Zorne entflammte.

Die Rundhelme und die Knappenschul' zu Trallop künden noch in unseren Praiosläufen - wo gemeine Pikeniere und Bogner die leidlichen »Könige der Schlachtfelder« sind - von der ritterlichen Gesinnung und den ritterlichen Gebräuchen im Weidener Land. Denn dort hat sich die treffliche, ronragefällige Lanzenreiterei erhalten, allem Übel und allen Neuerungen zum Trotze. Allein droben im mittnächtlichen Herzogtum ist es noch üblich, daß Graf und Herzog die Schwertleite erhalten, bevor sie die Krone tragen - und auch Weidener Baronen steht es wohl gut an, Ritter zu sein! Denn ein Weidener Ritter ist nicht einfach ein Adelmann, wie's oftmals in den inneren Königreichen Garetien, Darpatien, Almada und Kosch gehalten wird. Weidener Rittfrauen und Rittersmannen, und das gilt auch in den fürderen äußeren Herzogentümern, leben nach alten ritterlichen Rechten, fechten Turneien, gewanden sich in prachtvolle Waffen- und Wappenröcke und sind gelehrter in der Wappenkunde als manche ein eingebildeter Hofmarschall. Und wenn der herzogliche oder königliche Schlachtruf erschallt, dann eilen sie herbei, Wirbelwind und Donnerhall! Überall im Weidener Land finden sich wehrhafte Ritterburgen und Gehöfte: gut und gerne 500 Rittschaften hat's im Herzogtum Weiden - dazu kommen all' die Edlen und Junker, nicht minder heldenhaft und tapfer.

Wir wollen gleichwohl nicht verschweigen, daß viele Ritter nicht mehr denn einige Acker Land ihr eigen nennen und bisweilen selbst zu Pflug und Joch greifen müssen, da die gebeutelten Leibeigenen mit dem Frondienst nicht nachkommen, und daß kaum ein Bezirk all die Ritterstöchter und - söhne auf der Burg ernähren kann, doch die werden freilich gern bei den herzoglichen Rundhelmen und Grünröcken und auch bei den Kaiserbannern in Sold genommen.

Unweit der Feste Rhodenstein findet sich ein vorzeitlicher, grauschwarzer Findling mit der ursprünglichen Gestalt eines gewaltigen, grimmigen Löwen. Eine alte Mär, die schon seit ungezählten Zeiten auf dem Rhodenstein vom Vater zum Sohne weitergegeben wird, erzählt das folgende: »Vor vielen Götterläufen, als Aventurien noch ein junges Land war und selbst die Alten Zwölf noch nicht lange zu Alveran weilten, lebte in einer schier unendlichen Wüste, weit, weit gegen Mittag, eine Sippe riesenhafter Löwen, deren König Gwyddor hieß. Aber Gwyddor, der größte aller Leuen, war nicht nur der König der Löwen, er war ebenso der weise Herrscher aller Tiere, und das viele Jahre lang. Doch schließlich wurde auch Gwyddor alt, und einer seiner unzähligen Söhne, ein junger und kraftvoller Löwe, machte ihm den Thron der Tiere streitig, indem er seinen Vater, dessen Mähne sich sehr gelichtet hatte, zum Kampfe forderte; und das vor allen anderen Tieren. Schon spannte der junge Löwe seine Sehnen, fletschte seine Zähne und wollte Gwyddor an die Kehle fahren, als dieser sich hoheitsvoll umwandte und traurig von dannen schritt. Viele Tage zog der greise Löwe nach Mitternacht, bis er des Wanderns und des Lebens müde geworden war und sich niedersetzte, um zu sterben. Doch die Götter, die dieses Tier liebten und achteten, ließen es nicht sterben und verwesen, sondern versteinerten den riesenhaften Löwen. Und auch heute noch, nachdem die Nordstürme viele tiefe Furchen in das Gestein geschliffen haben, kann man die erhabene Gestalt, die diesem Tierkönig einst zu eigen war, erahnen. Während der zwei Orkenkriege aber fand in seinem Schatten wohl mancher wunde Recke Zuflucht, wundersam gestärkt und geschützt von diesem mächtigen Zeichen der himmlischen Leuin.«

Vom Blautann:

Efferdwärts des Fialgralwa-Flusses, des Weidener Landes und des Bärnwalds, gerade mittäglich der Feste Rhodenstein, dräut der »Finstere Forst«. So heißen die Märker, die an seinem Rande leben, den alten Wald. »Fialgrala«, »Tannicht-wo-die-Orkenhausen« sagen die Elfen (und meinen damit den Wald und das Finsterkamm-Gebirge gleichermaßen). »Azzchabragh« aber lautet sein alter Name in der Sprache der Schwarzpelze, und das meint wohl: »Tann des Todes«, »Wald ohne Wiederkehr« und auch »Brazoraghs Pfuhl«. »Hexenwald« und »Blautann« aber rufen ihn die Geweihten und Gelehrten, und diesen Namen will auch ich gebrauchen.

Auf unzählige Weisen also nennen die Weidener den Wald, und so viele Namen sie für ihn gefunden haben, so viele Geschichten und Schauermären haben sie um den Tann gesponnen - und nur in einem sind sich alle einig: Daß der Wald böse ist in seinem unfaßbaren Wesen und eine Freistatt aller Unholde und namenlosen Scheusale ...

Von der Hesinde-Geweihten Gilda von Hohenweiden, einer



Schwester der »Draconiter« - die erst vor einem Mond aus dem Kloster der Noiona zu Espen entlassen wurde - wissen wir: »Kein Vogel singt hier noch - nicht einmal die Krähen. Düstere, bläuliche Nebel umfangen mich, verschlingen mich, kaum daß ich in den Forst eingedrungen, schlagen ihre Reißfänge in meinen zitternden Leib. Das Carlog-Kraut sticht mir in die Augen, ist ein Gift, alle Hesindesprüche verhallen ungehört im stummen Nichts. Ich flüstere, ich rufe, ich schreie, kreische, flehe, fluche, verdamme. Kriechende Schwaden verdecken den unwegsamen Grund, wie durch zähen Morast wate ich voran. Stolpere über leere Totenschädel und bleiche Tiergerippe, die mitten auf dem Pfade lauern. Jeder Schritt schmerzt. Gelbe Augen starren mich an, verfolgen mich, hetzen mich. Ein heißer Atem keucht in meinem Nacken. Die Höllenhunde. Belshirash ... mein Blut gefriert, ein eisiger Hauch ... Die blutsäufenden Hetzer, die hechelnden Diener ... Ich renne, stürze den Pfad entlang. Was heißt Pfad! Auswegloses Dornicht, messerscharfe Stacheln, undurchdringliches Gesträuch. Nach meinen Füßen tasten krallige Klauen und Tentakeln, züngeln hervor aus der Düsternis, winden sich vielfach um mich, ziehen mich qualvoll langsam herab in die blauen Nebel, hinab ins Verderben - ich falle, meine Hände versinken im brodelnden Sumpf, ich rappelle mich auf wie eine Besessene, haste, reiße mir die Beine blutwund an einem faulen Baumstumpf, der mich aus schwarzen Augenhöhlen hämisch anstarrt. Mein Gewand verfängt sich im Gestrüpp, hängt in Fetzen vom Leibe. Spindeldürre Eichenäste greifen nach meinem Haar, zausen und zerren daran. Das höhnische Wehklagen der zahnlosen Eichenmäuler, aufgerissen vor Qual und Verdammnis, das mir die Ohren zerfetzt und die Sinne grell zerschmettert. Die feindseligen Bäume aber, haß-erfüllte Blauweiden, knorrige Eichen, weichen zurück, wann immer ich herankreuche, auf dem Bauch und auf allen Vieren, um Halt und Ausweg weinend, bettelnd, flehend. Meine ich, einen Blautann auszumachen und wanke und stolpere ich Geschundene darauf zu wie ein eiterndes, schwärendes Scheusal, aber ich finde nichts als den ewigen wabernden, bläulichen

Nebel, den verdamten Nebel, fassen meine hilfesuchenden Hände nichts als Dorn und schleimige Krötenschemel. Eine verkrüppelte Krähe - einfüßig und zerzaust - stößt dämonisch irre krächzend auf mich herab, und dann der Nebel, der ewige Nebel ...

Ich wollte Oropheia suchen, die weise Königin der Eulen, ein hesindegefällig' Geschöpf, von der es heißt, sie habe ihre Höhle in einer alten Steineiche verborgen, auf einem Haine mitten im Walde. Die Klugheit wollte ich erfahren, aber geschaut habe ich nichts als die Weisheit des Wahnsinns ...«

Bruder Eisbart aus dem Bärnwald erzählt:

»Einmal wanderte ich efferdwärts, um das bittere Pfaffenkraut und Alraunengewurzel für einen giftigen Sud zu suchen, denn ein alter Braunbär im Walde siechte, und er sollte schlummern. Ein gebeugtes Kräuterweiblein hatte mir geflüstert, mein Glück im Hexenwalde zu versuchen, ach und weh! Ein wabernder Nebelschwaden lag über dem ganzen Forste, bleich und bläulich, der machte blind, den feuchten Grund vermochte ich nicht zu schauen - aber es waren wohl krüpplige Ginster, die da wuchsen - und auch nicht das Praiosrund, aber an den abweisenden Blautannen, die wie gepflanzt und doch in irrer Ordnung wuchsen, konnte ich meinen Weg mühsam ausmachen. Tiefer und immer tiefer drang ich in den Wald vor, auf die Weiße Maid Ifirn, die Fährtenweiserin, und mein Glück vertrauend. Undurchdringliche Blauweiden, die im Zwielichte klagten und ächzten, alte Eichen und verderbte Ahorne schlichen sich unters Getann, täuschten den kundigen Wanderertückisch mit moosigen Stämmen und wildem Efeu rundherum. Ein pechschwarzer Weiher, worin drei Boronsweiden seufzten und wehklagten (ohne daß ein Wind gegangen wär'), tat sich vor mir auf, das Firunsschilf wogte in einem gespenstischen Hauch, der nicht wehte ... Schemen und Schatten huschten unter dem düstern Wasserspiegel hin und her, manche groß, größer, als sie hätten sein dürfen, andere klein und irrsinnig in ihrem Gewusel. Da trat auf dem andern Ufer ein geweihtes Geschöpf herbei, ein weiß gleißendes Einhorn, ein Tier der Gelehrsamkeit und der Göttin, wundersam schön und erhaben. Mein Herz tat einen Sprung - daß ich das schauen durfte. Ich verbarg mich im Gebüsch und harrte aus. Es heißt, daß die Freistatt eines Einhorns ein den Zwölfen heiliger Ort sei, und den zu finden, das wär' doch allzuschön gewesen ... Das Einhorn trank vom düstern Wasser des Weiher, die goldene Mähne ward vom Winde erfaßt und wehte leise flammend, das güldene Horn schimmerte herüber und wärmte mir das Herz. Schließlich hob es das edle Haupt, schaute aus klugen güldenbraunen Augen einmal rundherum und trabte dann langsam und gemessen ins Waldesdornicht hinein. Aber sieh! Vor dem heiligen Geschöpfe teilten sich die wallenden Schwaden und das Farnicht entzwei, und seine silbernen Hufe berührten kaum das weiche grüne Moos, auf dem es wandelte. Ich eilte hinterdrein, so gut ich es vermochte. Stinkende Faulseen machte ich im Walde aus, Hirsche und Wölfe verwesten darinnen und abscheulich starnten die Gerippe, flehten die elendig Verendeten um Hilfe. Ich murmelte einen Segensspruch, aber ich eilte weiter, dem Einhorne nach, geblendet und verwirrt. Kein lebendes Getier kreuzte unsren Pfad, nurdürre Krähen und stumpfe Schleichen stierten von den verwachsenen Bäumen herab. Immer tiefer und tiefer drang das

heilige Geschöpf in den Wald ein, von einer lichten Aura umweht. Krötenschemel wuchs auf einem Blautannhaine, Alraune war da wohl - aber ich stürmte vorbei. Wenig später war da ein Hexenring, ein Feuerplatz in der Mitte, Krötenschemel und Hexenwurz darum. Doch auch daran trabte das gute Geschöpf achtlos vorüber - allein, mich schauderte ob der schwarzen Hexerei. Als wir eine gute Stunde so gelaufen waren und ich alles Fährtenlesen längst aufgegeben hatte, verlosch der Schimmer des Einhorns, der Nebel wallte herfür, der Grund wurde allmählich feucht und sumpfig. Zunächst glimmte nur die Mähne ein wenig schwächer, dann verlor der Silberschein an Glanz, schließlich ward das gleißende Fell stumpf und schattig. Alles um mich herum ward finster und schwarz. Das Geschöpf, das Scheusal, das Nicht-Einhorn, der Dämon, wurde eine schwarze und namenlose Kreatur, dem Einhorn entfernt ähnlich, eine niederhöllische Parodie des heiligen Wesens. Um uns herum standen Eichen in einem vollkommenen Rund. Nicht ein Lichtesschein durchdrang das Grau. Die Entität, der Dämon, wandte sich um. Speichel leckte aus seinem lechzenden Maule, verzogen zu einem namenlosen Grinsen, die krallenbewehrten Klauen waren dornenscharf, seine schwarzen Augen schauten nicht, wie Schlünde sogen sie meine Blicke auf, meine Seele, mein Gewissen, mein Heil, mein Leben, mein Sein - ich rannte. Es fing an zu schneien. Ich hastete, eilte, der Schnee fiel und fiel, dem Grimm Alten zum Hohne, der Weißen Maid zum Spotte - es schneite im Efferdmonde. Der Schnee war halbschritthoch gefallen, die Dunkelheit hereingebrochen - noch immer tobten die kalten Gewalten um mich herum. Ich schlepppte mich voran: auf allen vier, vor Schmerzen wimmernd. Ich würde erfrieren, erfrieren ... im Efferd. Der Dämon war zu tückisch, zu verderbt gewesen, der Weiße König mir nicht wohlgesonnen. Tränen rannen mir aus den Augen und gefroren augenblicklich, mein Herz krampfte sich zusammen, meine Kräfte versagten ... Da weinte auch eine Weiße Maid, und vor mir war ein Hexenhaus in der Finsternis zu schauen, dahin schleppte ich mich mit aller Anstrengung, und mir ward eine Tür aufgetan. Es war das alte Hexenweib, aber was half's?«

Die Spielfrauen und -männer singen (wenn sie die Landleut' das Fürchten lehren wollen): »Im Blautann hausen Faune, Schrate, Weidenkönige. Hinter einem Wasserfalle haust der Höhlendrach' Islaaran. Sein Hort ist groß wie der Herzengenschatz, und die güldene Bärenkrone Yar-Dirlas ruht darinnen. Wer aber einen der Schätze berührt, der wird vom tosenden Wasserfalle fortgerissen, will er seine Beute davontragen. Auf den Eichen hausen Baumdrachen, auf den Ahornen giftige Nattern und auf den Boronsweiden Krähendämonen. Der finsternste Flecken im Walde ist dem einen ohne Namen geweiht, und seit Walpurga, der Hex', die ein buckliges Weib und Herzogin zu Weiden war, ist der Forst überall verflucht. Allein die Satuarentöchter, Sumulinge und schwarzen Zauberer vermögen darin zu wandeln. Am Sommersonnenwendtag schmähen sie die Zwölfe und tanzen im Hexenreigen. Gwynna von Weiden, die Hex', ist darin in einem Faulsee gefangen, der in 100 mal 100 Götterläufen sie ganz herabgezogen haben wird, bis dahin sind ihre Qualen unvorstellbar. In einem lichten Weidenhaine aber, unberührt von all den Schrecken, haust Oropheia, die weltälteste und weise Königin aller Eulen.«

Rotwasser und Pandlaril

Unkensang und Feenzauber

(eine Unzahl Weidener Sagen, zusammengetragen von Weldmar von Arpitz, einem alten Ritter und Sagensammler)

Vom Rotwasser-Fluß:

Es war einmal ein Flüßbarsch. Er war ungefähr ein Jahr alt, gut und groß gewachsen und trug ein prächtiges Schuppenwams. Und gerade so grün und golden seine Schuppen schimmerten, so prächtig rötlich waren seine Bauchflossen und seine Schwanzflosse gefärbt. Seine Eltern, die Grauauge und Grünmaul hießen, nannten ihn darum *Kupferflosse* und waren sehr stolz darauf, einen so schönen Sohn zu haben. Viel nütze aber war er nicht, denn allzugern schlief er oder schnappte nach den Fliegen, und am liebsten hatte er es, irgendein Unheil auszuhecken oder mit seinen Schwestern und Brüdern Verstecken und Fangen zu spielen.

Die Schleiche Zahnlos

Nicht lang nach seinem ersten Winterschlaf (als grimmes und silbriges Eis über dem Rotwasser gefroren war) und seinem ersten Geburtstage aber, da schwamm Kupferflosse vom runden weißen Flüßstein, hinter dem (verborgen im Hornblatt) seine Barschensippe hauste, rotwasseraufwärts. Er wollte einmal schauen, wo das strömende glasige Wasser wohl dem kieseligen Grunde entspringe und sich seinen Weg durchs Land suche. Lange, lange mußte er da schwimmen, und unterwegs traf er viele Fischsuppen, die er nicht einmal vom Vorüberschwimmen kannte - garstige Schleien, vergnügte Plötzen und verspielte Modergnitzchen, mit denen er eine Weile um die Wette tauchte. Endlich aber wurde das Rotwasser so seicht, daß die bunten, runden Kieselsteinchen auf dem Grunde Kupferflosses Bauch kitzelten (was er sehr lustig fand), und bald kam auch das gefährliche grüne Ufer so nah, daß er sich in acht nahm, ob nicht Fuchs, Luchs, Wolf oder gar der braune Bär dort angelten. Aber Kupferflosse hatte Glück, denn außer einer wunderschönen, aber eitlen Dornrand-Schildkröte traf er kein Wesen dort.

Schließlich wurde der Gegenstrom des Wassers immer stärker und der Flüß wieder tiefer, und da glaubte Kupferflosse wohl, daß er die Quelle gefunden habe: Aus einem moosgrünen Findlingsstein, der halb am Ufer lag und halb schon zur See, sprudelte das silbrige Wasser hervor und fiel einen halben Schritt lotrecht zum Rotwasser-Quellsee hinab. Wo das Fallwasser den Weiher speiste, wirbelte ein lustiger Strudel im Wasser, und eine ganze Stunde lang vergnügte sich der kleine Barsch damit, im sprudelnden und schäumenden Naß bäuchlings und rücklings zu treiben.

Schließlich hatte er genug davon und wollte sich einige Fliegen fangen - wehe! - , als er auf dem Findlinge eine schritt lange guldene Schlange erblickte.

»Du mußt dich nicht fürchten«, züngelte die Schleiche alsgleich, als sie sein Erschrecken gewahrte, »denn ich sonne mich lange auf diesem Felsen und schaue dir schon eine ganze Weile zu. Ich bin alt und müde, und meine Freunde nennen mich Zahnlos, aber ich halte stets gern einen Plausch mit einem vergnügten Tiere.« Da faßte Kupferflosse Mut und fragte: »Sagt, Mütterchen Zahnlos, ist dies der Rotwasserquell?«

Die Goldschleiche aber lachte und erwiderte, daß dies nur ein Wasserfall sei (und nicht einmal ein großer) - davon habe es vor dem Rotwasser-Borne leidlich viele - und daß Kupferflosse wohl nimmer dorthin gelangen werde, denn er vermöge ja nicht, auf dem Lande zu kriechen. »Du mußt dich aber nicht grämen«, tröstete die weise Schlange den Barsch, »denn da oben schwimmen Fische, die niemals diesen schönen Weiher schauen werden und den Lauf des Flusses, in dem du zu Hause bist. Und ich will dir zum Ausgleich eine spannende Geschichte meiner alten Muhme Blindauge vortragen, die ich den jungen Modergnitzchen droben noch nicht erzählt habe.«

Da war Kupferflosse wieder halbwegs vergnügt, und er machte es sich zum Lauschen bequem.

»Vor vielen hundert Jahren«, begann die Schleiche, »da hausten in einem prächtigen Kloster im Weiler Espen nicht fern von hier hundert Rittfrauen und Ritter. Du mußt wissen, kleiner Barsch, daß Ritter Menschen sind, und daß Menschen in unvorstellbar großen Häusern aus Stein wohnen ...«

»Was sind Menschen?« wollte der junge Barsch da wissen.

»Menschen sind Wesen, die unten zwei Pfoten haben und oben zwei Flossen und die im Wasser und auf dem Lande krauchen können. Auch sind sie die einzigen Tiere, die unsere Sprache nicht verstehen, und darum sind sie sehr gefährlich«, versuchte die alte Schleiche zu erklären, aber es gelang ihr nicht recht, und Kupferflosse wurde erst richtig neugierig. Die Schlange aber vermochte mehr nicht zu sagen, und darum ließ er es fürs erste bewenden.

»In diesem moosgrünen, schiefersteinernen Kloster also, das von einem alten Haine aus wundersam schönen Espen umstanden wird, hausten einmal hundert Menschen in guldene Gemächern und Kammern, denn sie dienten dem, den sie "Praios" nennen und vom dem sie glauben, er sei die goldene Sonne.« (Kupferflosse staunte da überaus, daß die liebe Sonne ein Jemand sei?) »Die gute alte Menschenfrau im Walde, mit der mein Großvater Züngelschnell häufig sprach, fürchtete die goldenen Ritter sehr - denn sie jagten nicht nur uns Tiere, sondern auch die anderen Menschen. Und einmal kamen sie zu zwölfen in den Forst in ihren goldenen Käfigen, fesselten das alte Weib an einen jungen Erlenbaum, trugen Zunder und Zweige zusammen und verbrannten die Greisin im Feuer - aber was ein Feuer ist, kannst du dir sowieso nicht vorstellen! Wie dem auch sei - als sie das getan, in der Nacht, da stand über Sokramurs Klaue - das sind finsterschwarze Felsenberge, garnichtfern - ein gasiges, grünliches Wabern und Schimmern vor dem schwarzen Firmamente. Es zuckte, gleißte und blitzte darinnen in einem irren Spiele, als wenn hundert giftige Nattern sich wänden. Ringsum aber fielen die faulen Äpfel und zittrigen Blätter von den dünnen Bäumen, der Gesang der Rabenvögel verstummte, die Menschen siechten an der Keuche, und das staubgelbe Gras welkte auf den Weiden. Das grausige Schauspiel ereignete sich noch zweie rabenschwarze Nächte lang, und als die Verwesung und das Verderben vernehmlich an die Tür des bösen Abtes pochten (selbst die alten Espen im Haine trugen schon keine Blätter mehr), da rief er seine goldenen Ritter zusammen und ritt mit ihnen hinauf in Sokramurs Klaue, um des Unwesens Herr zu werden. In der sechsten Nacht war das unheimliche Flammen am Himmel noch heller als zuvor, und nicht einer der Reiter kehrte zurück.

Viele Tage später aber krochen drei Irre durch den Wald, auf allen Vieren - Züngelschnell biß einen davon tot, um das alte Weib zu rächen, die andern beiden aber ließ er ziehen und erzählte einem vertrauten Raben davon. Nicht lang, und in das verwaiste Kloster zogen aufs neue Menschen. Diesmal aber waren sie gütig und herzlieb, denn sie dienten der Bleichen Maid Noiona. Sie pflegten die Verrückten (denn davon wanden sich immer mehr aus den Bergen) und halfen ihnen (und alsbald blühten die Espenbäume aufs neue), aber es geht die Mär, daß noch heute aus Sokramurs Klaue grüne Nebel wabern und die Menschen in den Wahnsinn treiben - und wer einmal dagewesen, der kehrt irr wieder, und in seinen Augen flackert die schiere Angst. Denk' dir, kleiner Barsch, gerade gestern ist mir so ein armer Mensch begegnet - zerschunden, toll, wirr und hilflos sabbernd ...«

Da erschrak Kupferflosse sehr, aber dennoch fragte er die Schleiche flüsternd, ob der Fels Sokramurs Klaue wohl gerade der Stein da einige Schritt zur Rechten des Wasserfalls sei? Da lachte die Schleiche herzlich, denn Sokramurs Klaue, sagte sie, sei weiter weg als Kupferflosses ganze Sippe hintereinander lang sei. »Was, ist denn die Welt so groß?« fragte der Barsch da erstaunt, und als die Schlange sprach, daß die Welt noch viel größer sei und daß es auch mehr Flüsse gebe als nur das Rotwasser, da packte den kleinen Kupferflosse das Entsetzen.

Der grasgrüne Laubfrosch

Aber nicht lang, denn als er im Abenddunkel heimschwamm zum Weißkiesel, da fragte er sich unentwegt, was wohl geschähe, wenn er mit dem Strom des Flusses zöge. Und wohin ihn das führen möchte.

Und als er Grauauge und Grünmaul das fragte, da wußten sie auch keine Antwort, denn soweit waren sie nimmer geschwommen, und selbst die erfahrene Forelle Rundauge war niemals weiter als bis zur Muschelhöhle der alten Krabbe Fußlahm gereist. Da gestand der junge Kupferflosse den Seinen, daß er sich auf den weiten Weg begeben wolle ins Nirgendbächlein - und so sehr sie sich auch mühten und ihn warnten vor den Gefahren, die da lauerten: Von seinem Entschlusse abzubringen vermochten sie ihn nicht.

Zum letzten Male zehrte er von den fetten Wasserläufern am Weißkiesel und lauschte dem, was die Eltern ihn von kleinauf lehrten. »Habe acht vorm Hecht!« sagten sie, »und vor der falschen Schnappschildkröt'. Auch vor Wasserratte, Wiesel, Fuchs, Luchs, Wolf und Bär sieh dich vor, aber hüte dich ja vor den Schnecken und Würmern, an denen ein Faden hängt.«

Alsdann schwamm er in die nächtlichen Schatten davon.

Die ganze Nacht lang ließ er sich von den Wellen treiben, denn das junge Rotwasser ist ein leidlich schneller Fluß, und erst im Morgengrauen tauchte er aus den Flußtiefen herauf zum grauen Wasserspiegel, um nach einigen Käfern und Raupen zu schnappen, die da hilflos strampelten. So hielt er's, und als er sich da labte, gelangte er in eine malerische Gegend, wo am Wasserrande alte, trauernde Weidenbäume standen (teils auch hatte ein Sturm die knorriegen Bäume in den Fluß geworfen, und wie Gespenster tanzten ihre Silberblätterzweige in der Strömung) und Rohrschilf im Winde wiegte und säuselte - auf dem Wasser selbst blühten gelbe Teichrosen..

Auf einem der Teichrosenblätter saß ein grasgrüner Laubfrosch, der stolz seinen prächtigen schwarz-weißen Bauch dem Morgenrot hinreckte.

»Schau an, ein Flußbarschjüngling!« quakte er. »So einer wie du kommt hier aber nur sehr selten vorbei.«

»Ich bin Kupferflosse vom Weißkiesel«, stellte sich der Barsch sehr artig vor, aber vom Weißkiesel hatte der Frosch noch nicht gehört. »Und wie heißt du?« fragte der junge Kupferflosse, aber da überlegte der Frosch lang und glotzte verdutzt drein, denn das hatte noch keiner wissen wollen. Schließlich sagte er: »Ich bin der Frosch, und ich habe eine Froschfreundin und Froschneffen, aber einen Namen habe ich nicht!« Und da wurde er ganz traurig. »Aber du mußt dich nicht grämen«, rief Kupferflosse da, »denn ich habe einen wunderschönen Namen für dich: Ich will dich Laubgrüner nennen.« Das gefiel auch dem Frosch.

»Sag, lieber Laubgrüner, ist das Lichlein dort hinten vielleicht der Weiler Espen?« fragte der junge Abenteurer endlich, denn diese Frage plagte ihn am meisten. »Nein, beileibe nicht, papperlapapp!« rief der Frosch ehrlich erstaunt. »Das ist die Stadt Altnorden - so nennen sie jedenfalls die Menschen ...«

»Du kennst die Menschen?« seufzte Kupferflosse sehnüchsig.

»Freilich«, blähte sich Laubgrüner auf, »und meinen Bruder haben sie gar einmal gefangen und stundenlang mit einem halbtoten und blinden Karpfen in ein Faß gesperrt, ehe er darin erstickte und die Menschenknaben ihn fortwarfen. Ich kam gerade zurecht, um ihn zum Abschied zu küssen und ihm die Augen sanft zu schließen - in meinen Armen starb er als ein junger Held. Ichbettete ihn auf Eichenlaub und suchte ein frisches Vergißmeinnicht, das zu seiner Ehre verwelken wollte!«

»Ach, das ist schrecklich, lieber Laubgrüner! Haben denn die Menschen gar keinen Feind?« - »Doch, o doch, zum Glücke«, rief der bebende Frosch in seinem Zorne, »den alten Schrat im Altnordener Forst, den wohl, fürwahr! In den alten Tagen fällten und brannten sie den Forst geschwind ab, um aus seinem Holze Festen, Schiffe und Häuser zu bauen und auf seinem Lande Felder zu beackern - einmal aber wagten sich die Holzfällerleute zu tief vor in den Forst, und der alte Weidenschrat warf mit dem Fällholz nach ihnen und vertrieb die Ankömmlinge. Ha, wie sie rannten! Von da an zahlten sie dem Schrat Zoll aus Honig und

Zuckerkuchen und pflanzten einen neuen Baum für jeden, den sie fällten. Und immer wenn sie den Pakt aufzulösen trachteten, dann war die Rache des Schratigen furchterlich. Zehn Menschenkinder hat er dann in einer finstern Neumondnacht entführt, und nimmer hat man auch nur eines wiedergesehen, das ...«

Just flog ein Schatten dahin über das Wasser, und gleich darauf war Laubgrüner verschwunden. Und da erkannte der junge Kupferflosse, und starr vor Entsetzen stand sein Herz, daß ein grauer Reiher den Frosch hinterrücks gepackt hatte.

Laubgrüner hing droben in dem langen, messerscharfen Schnabel und wimmerte entsetzlich.

»Ich danke Euch, Herr Barsch, für Euer Geplauder!« krächzte der Reiher und wollte eben auffliegen mit seiner Beute.

Laubgrüners Geschrei aber zerriß Kupferflosse das Herz.

»Laßt den Frosch los, Frau Reiher!« rief er mutig. »Er hat Euch, soweit ich weiß, nichts zuleide getan, und niemand gibt Euch das Recht, so in die Gewohnheit eines andern einzugreifen. Er heißt

Laubgrüner und ist ein netter und anständiger Herr!« Das Reiherweibchen betrachtete Laubgrüner nachdenklich. »Ja, er ist ein putziger kleiner Kerl!« sagte sie schließlich zärtlich, und verschluckte den Frosch in eins. Kupferflosse wollte das Herz schier aussetzen vor Abscheu. »Was ist Euch denn, lieber Barsch«, sprach die Reiherfrau endlich höflich (und auch herablassend), »seid Euch bewußt, daß die alten Völker der Barsche und der Reiher seit jeher in Frieden leben, und wir wollen den alten Bund nicht eigenmächtig brechen.« Und damit flog sie davon.

Vom Pandlaril-Flusse:

Die alte Brückeneule Lamëa

Von allen wundersamen Geschöpfen im Weidenlande aber genießt die weisse Schleiereule Lamëa, die ihr Nest seit ehedem im moosigen Gewölbe der Rudeiner Zollbrücke genommen hat, eine besondere Achtung. So ausgezeichnet ist ihr Ruf unter den Tieren, daß es heißt, die sagenumwobene Eulenkönigin Oropheia vom Blautann sei ihre Gefährtin - und selbst die Rotfüchse und Schwarzbären suchen ihren Rat und wagen sich im Schutze der Nacht unter den hohen Bogen der steinernen Brücke.

Der junge Kupferflosse nun hörte die Flußkrebse und Höhlensalamander schon lange vorher von der Eule reden, und um so näher er der Brücke kam, desto gespannter wurde er, ob er den Vogel wohl daheim antreffen würde. Er richtete es mittlerweile ohnehin so ein, daß er nachts schwamm und sich tagsüber verbarg, denn er kannte die Gefahren im unteren Rotwasser nicht - und nur mit knapper Not war er dem alten Hechte im Altnordener Weiher ausgewichen.

Er hatte auch den Ort gefunden, an dem die Wasser des Flusses sich rot färben - ein Findlingsstein unter Wasser ist dies im linken Arme des Altnordener Zweiges. Wenn die glasklaren Wasser einmal darum gewirbelt sind, dann färben sie sich rötlich am Sand und Staube des Steins (gerade als blute er aus einer immerwährenden Wunde). Noch immer fließen die Wasser zwar leidlich durchschaubar bis zum Grunde, aber den Namen Rotwasser verdient der Fluß allemal. Ein prächtiger roter Höhlenkrebs, der sich genau unter dem Felsen eingerichtet hatte, erzählte allen, die vorüberzogen, der Stein sei ein abgeschlagener Zeh der gefallenen Gigantin Mithrida und blute bis zum letzten Tage, aber was will ein alter Krebs schon wissen! Die weißgefiederte Eule Lamëa jedenfalls war daheim, und als der kleine Barsch sie ehrfürchtig anrief, da drehte sie ihren Kopf dreimal von rechts nach links, blinzelte ungläubig mit den großen schwarzen Augen und krächzte erstaunt: »Sieh an! Ein Flußbarsch auf Wanderschaft! Das kommt nicht häufig vor, fürwahr! Ich habe die jungen Wasserratten von dir sprechen hören, und die hatten es von den Stichlingen, aber daß es wahr ist!« Und sie fragte den Barsch, wohin er wolle. »Bis ans Ende der Welt!« rief er da.

»Ach, sieh an!« sagte die kluge Eule aufs neue überrascht und ließ sich vom Horste herab auf einen Uferstein gleiten. »Dann höre einmal zu, mein lieber Junge: In alten Tagen, da sprudelte ein Bächlein aus einem Felsquell. Und obzwar es noch sehr klein war, schaute es doch aus, als ob etwas Rechtes daraus werden könne, und darum hieß der Wasserlauf von vornherein »La'aha«, was »Der schnelle Fluß« bedeutet. Und als er nun einige Meilen



geplätschert war über den grauen Fels, da schaute er sich um, wohin er sich denn wenden solle. Im Osten sah er die Schwarze Sichel, die ganz und gar undurchdringlich und steil war, gegen Mitternacht erblickte er die zerklüfteten Klammen der Klaue Sokramurs, im Süden die felsigen Kuppen der Menzheimer Auen und im Westen die waldfähigen Hügel des Altnordener Forstes. Fast verzweifelte er da und überlegte schon, ob er nicht ins Erdreich zurückkehren solle - aber da schimpfte er sich selbst einen Feigling und nahm sich doch soweit zusammen, daß er wenigstens versuchen wollte, den großen See zu erreichen. Und so stürzte er sich denn nordwestwärts in den dichten Wald. Espe um Espe und Erle um Erle mußte er mühsam aus dem Wege räumen, und er brauchte viele Jahre lang dafür, schließlich aber hatte er es doch soweit vorangebracht, daß die grüne Ebene vor ihm lag. Allein, dort, wo heuer der Weiler Espen steht, war ein Geröll, viele Schritt tief, und lange schlängelte der La'aha sich obenauf verzweifelt entlang auf der Suche nach einem Auswege, dann aber wagte er den Sprung hinab. Und siehe! Er kam gänzlich heil unten an. Und wie sich der Wagemut auszahlte! Von da an war's dem Flusse nämlich ein Leichtes, voranzukommen. Er durchfurchte den allgegenwärtigen Wald mit wildem Rauschen und hielt nur einmal inne, als er in der Ferne ein glockenhelles Plätschern vernahm. Ein Einhorn, das vorüberwanderte, fragte er: »Sprich, geschwindes Geschöpf, was höre ich da für ein Geräusch?« Da antwortete das Einhorn: »Das ist der Auweiher aus Altnorden, der sich einen Weg durch die Auen bahnt.« - »Dann bestelle dem Auweiher-Flusse«, entgegnete

der La'aha erzürnt (weil er erkannte, daß er nicht allein auf der Welt war), "daß der La'aha von Sokramurs Klaue hier ist und ihn auffordert, sich mit ihm zu vereinigen." - "Das ist ein Gruß", sprach da das schlaue Einhorn belustigt, "den der Auweiher gar nicht gern hören wird." Aber es tat wie geheißen und suchte den Auweiher auf. Am andern Tage schon trat es wieder vor den La'aha und mußte zerknirscht gestehen, daß der Auweiher dem Unterfangen nur allzu freudig zugestimmt hatte. Das Bächlein hatte sich verlaufen und war dem Lande, nicht dem See, zugeeilt, und nur mehr war es des Schaffens müde und froh, sich dem schnellen Flusse anschließen zu können. Mit neuem Schwunge grub sich der La'aha da ein Bett und riß aus reinem Übermut mehr Bäume und Büsche fort, als eigentlich notwendig gewesen wären, aber nicht lange, denn schon wenige Meilen darauf hörte er von neuem ein Geräusch, und diesmal war es ein stattliches Rauschen. "Was ist denn das wohl für ein Geräusch?" rief er einem Adler zu, der in den Lüften schwebte. Der Vogel spähte und gab alsdann zurück: "Das ist der Awadir-Fluß aus dem Bärenwald auf dem Wege zum großen See, der sich dreimal einen Fels heruntergestürzt hat und eben dabei ist, den Moosgrunder Tann entzwei zu spalten." - "Dann entrichte dem Awadir meinen Gruß, guter Vogel, und sage ihm, daß der La'aha von Sokramurs Klaue ihn heißt, sich in seinem Gefolge auf die lange Reise zu begeben." - Der Adler flog von dannen, aber als er zurückkehrte, brachte er keine gute Kunde: "Der Awadir läßt bestellen, daß er ohnehin der größte und schnellste aller Flüsse sei und daß er sehr gut allein zurecht komme." Da gab der La'aha dem Adler auf zu bestellen, was er sich in der Nacht überlegt hatte: "Dann sage dem Awadir, daß ich mit ihm um die Wette laufen will, wer denn der Erste sein wird am See." Tags darauf brachte der Vogel dem schnellen Flusse Kunde, daß der Awadir auf sein Angebot gern eingehe. Da er aber ohnehin der Schnellere sei, sei er schon einmal losgelaufen dem See zu. Als der La'aha dies hörte, empörte er sich sehr und eilte im Zorne weiter. Dort, wo sich heuer die Stadt Baliho erhebt, stieß er aber auf felsigen Grund, den er nicht zu durchdringen vermochte - und wohl oder übel blieb ihm nichts, als außenherum einen Umweg zu unternehmen. Das aber ärgerte ihn sehr, und zuwenigst alle sechs Wochen fragte er die Tiere des Waldes, wie's denn um den Awadir bestellt sei. "Der Awadir hat den Moosgrunder Tann in zwei Hälften geschnitten in nur einem Mond", hieß es einmal. "Der Awadir hat die unendlich tiefe Wolfenklamm mit seinen Wassern aufgefüllt und einen Ausweg in nur einem Mond gefunden", erfuhr er ein andermal. Das alles erzürnte ihn sehr, und verbissen kämpfte er sich voran. Da der Awadir aber immer nur hörte, daß der La'aha sich verlaufen habe, vergaß er ihn alsbald und ließ sich nun, wo allein die Auen vor ihm lagen, viel, viel Zeit. So geschah's, daß der La'aha nicht fern vom Moosgrunder Tann einen Fluß erspähte, der sich silbrig und schön durchs liebliche Land schlängelte, und er fragte im Walde, wer denn der herrliche Wasserlauf sei. Auch verharrte der Awadir, als er des La'aha ansichtig ward, denn nimmer hatte er einen so wundergleich glitzernden, verwegenen Fluß gesehen. Als die Tiere nun vernahmen, wie gut die beiden Flüsse übereinander sprachen, da schlügen sie geschwind vor, daß die zwei zusammen weiterfließen sollten zu gleichen Teilen und unter einem anderen Namen, und beide Flüsse umschlangen einander und

versprachen, den Bund nimmer zu brechen. Der La'aha wurde fortan "Rotwasser" genannt und der Awadir "Grünwasser", denn so waren die Farben ihrer Wasser. Der gemeinsame Lauf aber wurde "Auenfluß" oder "Pandlaril" geheißen, und überaus gemächlich und mit aller Zeit der Welt schuf er sich einen Pfad zum See hin. Und wisse, mein lieber Kupferflosse, endete die alte Eule ihre lange Geschichte, »daß, solange der Pakt gilt, du bis zum Ende des Pandlaril-Flusses ohne Furcht schwimmen magst, aber hüte dich vor dem See, den wir "Neunaugensee" und "Pandlarin" heißen, denn dort lauern viele Schrecken für ein junges Fischlein wie dich!«

Da sagte der Barsch: »Vielen Dank, liebe Frau Eule«, verneigte sich artig und schwamm von hinnen.

Einauge

Der junge Kupferflosse hatte gerade einen der widerwärtigen Gelbrandkäfer (den alle kleinen Tiere des Flusses mehr noch fürchten als Bartenwels und Kettenhecht) verschluckt und war darüber ganz glücklich, als sein Augenmerk auf ein sonderliches Wesen fiel, das, im Röhricht verborgen, am Ufer kauerte - es war kleiner als der Fuchs und größer als die Ratte, und noch nimmer hatte er ein solches gesehen. Das schmale gelbe Auge blitzte boshaft und verschlagen im Abendlichte (das andere starnte nur stumpf ins Leere) und das graubraune Fell war dreckig, struppig und borstig - allein die helle Schnauze war zu einem süßen Lächeln verzogen.

»Ei, guten Abend, Herr von Flußbarsch!« schnurrte das unbekannte Tier. »Wie prächtig Euer Gewand, wie geschwind Euer Flossenschlag! Wohin des Weges, wohin des Weges?«

»Euch zum Gruß, gute Frau«, entgegnete der Fisch, durchaus angetan von diesem höflichen Geschöpf, »zum großen See hin, zum großen See.« - »Dann läßt Euch sagen, mein lieber Herr, daß ich Euch eine rechte Hilfe sein mag, so schäbig ich auch scheine. Wenn ein so edler Herr wie Ihr auf Reisen geht, da mag wohl gar etwas Besonderes dahinterstecken, und es ist einem Landstreicher wie mir eine liebe Ehre, Euch hilfreich sein zu dürfen. Ihr müßt nämlich wissen, edler Reisender, daß kaum drei Meilen fern von hier an diesem Ufer ein alter Apfelbaum am Pandlaril-Flusse steht - dort, wo zweimal hundert Menschen im Weiler Wederath hausen. Der Apfelbaum ist überaus lustig gewachsen. Recht klein und knorrig ist er, ein verwachseses Geschöpf und ein Krüppel unter seinesgleichen, und in seinen Rindenfurchen ist ein kummervolles Menschengesicht gleichsam gezeichnet. Zwischen seinen großen Wurzeln - halb am Lande, halb im Ufersumpfe - aber blühen vielerlei gute Kräuter. Egelschreck und Donf, Brunnenkresse, Wasserpeffer und Wasserfenchel, rote Schwanenblum' und giftiger Drachenwurz, und dazwischen haben die Mäuslein und Schleichen ihr warmes Nest. Die altvorderen Bauern haben einmal einen ganzen Goldtaler in die Rinde gesteckt, und sie glauben, daß sein Rindensud gegen den gemeinen Hexenschuß helfe. An seinen grünen Ästen aber wachsen und gedeihen so viele runde rote Äpfel, daß die Zweige bis zum Wasser herabhängen und manche gar bis zum Flußgrunde. Und so überaus süß und lecker sind die Äpfel schon in diesem Frühlingsmonde, daß es ein schieres Wunder ist - wenn Ihr aber davon kosten wollt, dann habt acht, denn geheimer ist's nicht ... Nur kommt einmal recht nah ge-

schwommen, denn ich will Euch das Geheimnis leis' ins Ohr sagen, damit uns niemand hört ...«

Geschwind machte sich der junge Kupferflosse auf zum Ufer. Aus den Lüften aber zwitscherte eine Schilfmücke in haltlosem Entsetzen: »Was tut Ihr da, Herr Barsch, die fette Scheunenkatz' will Euch doch fangen!«

Und da tauchte der Barschenjüngling jäh in die schlammige Tiefe.

Der Graf Geschwind

Erst als er viele Meilen zwischen sich und die Katz' gebracht hatte und bald nicht mehr wußte, wo er war, da wagte er sich wieder hinauf in Höhen, wo die goldenen Strahlen der Sonne im trüben Wasser schimmerten. Weil er aber von der langen Reise ein wenig müde war, dachte er sich, daß er sich wohl eine Weile gut im Schilf verbergen und ausruhen könne, und so steuerte er denn dem Ufer zu. Und als er ein Plätzchen gefunden, das ihm recht war, ließ er sich schlummernd im warmen Wellengange treiben und die Sonne auf die Rückenflosse scheinen.

Mit einem Male aber erbebte der Flußlauf (und auch das Ufer), himmelhohe Wogen schwäpften über dem jungen Kupferflosse zusammen, das Schilf knickte, und ehe er sich versah, da war er darauf und daran, von einem riesigen Ungeheuer zu Tode getreten zu werden, das geradewegs in das tosende Wasser trampelte. Er tat einen verzweifelten Flossenschlag zur Seite - und, ach wehe! Einen winzigen Augenblick weniger nur, und aus wär's mit ihm gewesen!

So aber schnappte er hastig nach Luft und schwamm wild gegen die Strömung - und alsbald glätteten sich die Wellen wieder, und er vermochte rundum zu schauen.

In den Pandlaril-Fluß war ein Geschöpf geschritten, daß der kleine Kupferflosse noch nimmer geschaut hatte. Ganz schwarz und wundersam glänzend war seinen herrliches Fell, weiß allein die Fesseln, himmelhoch gewachsen und überaus anmutig und gewandt in allem - ja, der Barsch vergaß geradezu seinen gerechten Zorn über den ungewohnten Anblick des sonderbaren Wesens!

Da wandte dasselbe sein Haupt, und überaus höflich lächelte es dem Fische zu: »Verzeiht, Herr Barsch!« rief es zum jungen Kupferflosse herab und beugte sein Antlitz ein wenig tiefer. »Stets vergesse ich, daß Ihr und Euresgleichen im Wasser und im Schilf zu hausen geruht und nicht am Lande wie unsereins! Zu töricht, ach wohl, zu töricht!« - »Verzeiht Eurerseits, mein gutes Wesen«, sprach da der Barsch ehrfürchtig, »doch was für ein Geschöpf auf Deren seid Ihr?« - »O guter Barsch, daß Ihr dies nicht wisset: ein Roß bin ich, und ein edles dazu! Denn Albing die Schwarze und Mandavar die Weiße waren mein Vater und meine Mutter, und kein Pferdchen ist so geschwind und so tüchtig wie ich es bin, und da ist auch kein anderes, daß die Menschenreiter in den eisernen Häuten so leicht zu tragen vermag! Auf dieser Pandlaril-Insel nämlich, mein gutes Fischlein, haben die alten Herzogen vom Weidenlande ihr vornehmstes Gestüt errichtet, und darinnen hausen die Rösser vom edelsten und erhobensten Geschlechte der "Trallop Riesen". Der Graf Geschwind bin ich, denn ich bin der schnellste von allen, aber alle meine Brüder sind ausgezeichnet in einer andern Sache.« Und damit wandte es sich ab.

Eine wundersame Begegnung

Der kleine Barsch dachte wohl, daß er nun - kaum mehr eine Wegstunde von der steinernen Stadt Trallop fern - alles gesehen habe im Flusse, aber wie so häufig kam doch alles ganz anders! Der Leser muß nämlich wissen (denn es mag ja durchaus sein, daß er keinen Flußbarsch zu seinen Freunden zählt), daß das Volk der Barsche keinem andern Volke so Feind ist wie dem törichten Volke der Flußkrebse. Denn des Nachts, wenn die meisten Barschenkinder schlafen, schleichen die Krebse heran und rauben sie mit ihren scharfen Scheren - an den Krebsen aber Rache zu nehmen, ist noch keinem alten Barsche gelungen, denn stets flüchten die feigen Tiere eilends in ihre nahe Höhle.

Was also war es für eine Freude, als Kupferflosse da einen Krebs erblickte, der gerade daran war, einen kleinen Stichling zu fassen? Das arme Fischlein hatte sich hilflos in einem Hornblatt verfangen, und es schien kein Auskommen denn in den sicherem Tod! Ohne zu zögern, stürzte Kupferflosse sich auf das verhaftete Schalentier herab, warf den Krebs zur Seite, stieß ihn zur Linken und zur Rechten, schlug mit dem Schwanz nach den Scheren - und erst, als der Widerling auf dem Rücken lag und mit allen acht Beinen hilflos strampelte, ließ er von ihm ab und eilte sich, den kleinen Stichling aus der neckischen Pflanze zu befreien. Als er das Fischchen aber aus der Schlinge gezogen hatte - ei sieh! - da verwandelte es sich vor seinen verwunderten Augen in eine kleine Fee - sie hatte ein ganz wundersüßes Gesichtchen und lächelte gar zu lieblich. Lange grüne Haare umwehten ihr Antlitz im Wellengange, ja, das schiere Glück blitzte in ihren Augen, und wo sie schwamm, da perlte das Wasser silbrigweiß und gülden!

»Mein lieber Flußbarsch!« sprach sie glockenhell und streichelte ihm sanft auf der Wange. »Wie gütig von dir, mir zu helfen und mich aus den Fängen des Untiers zu retten!« Und dann küßte sie ihn sanft auf die Oberlippe, so daß er ganz rot wurde. »Und was wirst du dir wünschen?« fragte sie endlich, aber Kupferflosse verstand nicht.

»Ach, weißt du nicht«, lachte die Fee silberlich, »daß der, der einer Schilfsee das Leben schenkt, seinen liebsten Wunsch frei hat?« - »Aber ich, wirklich, ich ... ach dann, o liebe Wasserfee, dann will ich nichts lieber sehen als die Menschen, wenn sie am schönsten sind, denn seit ich vom Weißkiesel fortgereist bin, sehne ich mich danach.« - »Dein Wunsch soll in Erfüllung gehen«, sagte da die Fee sanft lächelnd, und nahm ihn bei der Flosse.

Eine lange Zeit flogen sie so nebeneinander dahin, eine Zeitlang auch trug der Barsch die Fee auf seinem Rücken - sie schwammen den zwei Sonnen entgegen, der einen auf den Wellen und der andern über den Wolken.

Als es dämmerte und dunkelte, waren sie noch immer unterwegs, aber als das Madamal seinen höchsten Stand erreicht hatte und alles in sein fahles Licht tauchte, da führte die Fee den Barsch zu einem Schilfröhricht am verwunschenen Ufer.

Der Gilbweiderich stand in voller Blüte mitten im Schilf, die Teichrose schmückte die Nacht zum Ufer hin, einige Seerosen schlummerten nahebei, und das Mädesüß gedieß weißwunderlich im Madaschimmer. In all dem Schilf, nicht fern dem träumenden Ufer, war ein silberweißer Felsen gelegen. Die düsteren Wasser und das bleiche Licht umspielten den Stein leis' wogend

und wiegend, und auf dem Felsen saßen ein Menschenmädel und ein Jüngling.

Sie hielten sich bei den Händen und waren ganz ineinander versunken, gerade als wolle jeder ganz im Glücke des andern aufgehen, und so verweilten sie stumm und liebevoll eine lange Zeit.. Als aber die Frösche und Rotbauchunken im Schilfe ihr Hofkonzert begannen, da war der Gesang so schön um den Fels herum, daß auch das Elfchen und der junge Kupferflosse leichten Herzens einfielen, und auch der schöne Jüngling auf dem Steine, als er zu seinem lieblichen Mädchen lächelte und sein Blick sich in ihrem verfing, entsann sich eines alten Liedes, und hell sang er im Mondenschein.

Der Neunaugensee ist ausführlich beschrieben auf den Seiten 60/61 im Compendium GEHEIMNISSE DER ELFEN in der Spielhilfe DUNKLE STÄDTE, LICHTE WÄLDER.

Gräflich Baliho und die Auen Weidegut und Ackerland

Die Stadt Baliho

(für den eiligen Leser)

Wappen der Stadt: auf Rot zwei silberne Wagenräder, darüber eine Mauerkrone

Heraldische Farben: Rot-Weiß

Stadtherr: Burggraf Avon Nordfalk von Moosgrund

Schutzgott des Stadt: PHEX

Wichtige Zwölfgötter: TRAvia, RAHja, PRAios, PHEX, EFFerd (Schrein)

Einwohner: 3.000

Gilden: Fluß- und Viehhändler, Tuchmacher, Brauer, Schmiede, Schneider, Bäcker, Zimmerer und Fischer

Garnison: V. Banner des Ksl.-Weid. Garde-Regiments (»Drachensporth-Pikeniere«), 1 Schwadron Herzögl.-Weid. Reiterei (»Rundhelme«), 10 Rittsleute und deren Waffengefolge auf der gräflichen Feste, 20 Büttel

Festtage: 17 HES (Stadtgründungsfest), 18-20 ING (Warenschau), 1 EFF (Tempelweih' und Schiffswettfahrt)

Ausführliche Informationen zur Stadt Baliho finden sich im fürstlichen Compendium ALPTRAUM OHNE ENDE auf S. 10f.

Die Rittfrau Matissa von Waldenbrück schreibt ihrem tobrischen Oheim:

»Ach, Oheim, und weh! Was ist dieser Ort für ein verderbter Pfuh! Verzeihet darum wohl, daß ich Euch erst heute einen Brief schicke, doch ist es nicht meine Schuld, denn was hatte ich für ein Unglück - und schlimm wird alles enden. Nach Baliho hat es mich nämlich verschlagen, zur großen Heerschau des edlen Reichs-Behüters Brin. Der König ist ja auch Graf der Stadt Baliho, denn nachdem sie die alte Gräfin Praiodane Falkenstein - die Rabenmund-Buhle - ins Osterfeldsche verbannt hatten, galt nach altem Weidener Recht, daß der, der zur mittäglichen Praiosstund' am ersten Praios durchs Stadttor zu Trallop schreitet, neuer Graf auf Burg Räuharsch sein würde. Aber nicht ein Bauernweib war es, auf die der Finger der Zwölfe zeigte - Praios sei es gedankt! -, sondern der mächtige König

Brin selbst. Als "Ritter Unbekannt" wurde er auf dem Markte vom Herzogen Waldemar zum Grafen geschlagen, was für ein großes Glück! Aber der König weilt fern in Gareth dieser Tage, denn nach Art der Könige schert er sich nicht allzuviel um seine Stadt, und auch sein Burggraf Nordfalk, der der ausgezeichnete "Streiter des Reiches" ist (denn er gewann zu Gareth die Königs-Turnei), hat eine eigene Baronie drüben in Bärwalde zu verwesen. Also ist allein der Landvogt Angrist von Baliho im Amte und zuständig, und der ist ein ausgemachter Schurke.

Als ich nun zur Heerschau ritt - über allen Häusern und Türmen wehten die Banner des Reiches und gut tausend Frauen und Männer vom reisigen Volke hatten sich eingefunden - und mich beim Waffenmeister des Königs, dem alten Marschall Hardenfels, in die Regimentsrolle eintragen lassen wollte, da trat mir von hinten ein fettes Weib auf den Mantel und beschmutzte ihn gänzlich, und anstelle sich zu entschuldigen, keifte sie und spuckte nach mir, daß ich mich zum Namenlosen scheren solle. Und weil sie von Adel war - und das augenscheinlich, denn sie trug güldenen Schmuck über und über - habe ich sie gefordert nach Recht und Pflicht, worauf sie hämisch lachte und mich nach reichsschem Adels-Recht an ihren Vormann verwies. Der wählte - nach balihoschem Adels-Recht - das Boltanspiel zur "Waffe". Und ein Spielhaus in der Südstadt, das "Nordstern", zum Orte. Ach, Welch eine Schmach! Was gilt hiero das Ritterwort? Baliho hat wohl auch eine alte "Grafenstadt" - ehedem lange die Stadt der Weidener Herzöge, und danach der Balihoer Grafen. Die fachwerken Häuser der Händler (auf dem Pandlarile und zur Reichsstraße), der ehrbaren Handwerker und Kaufleute stehen dicht an dicht und sind allesamt in einem hellen Gelb, Grün, Rot oder Blau gestrichen - was recht malerisch wirkt. Auf den schmalen staubigen Gäßchen, im Schatten der überhängenden Dachfirsten der oberen Geschosse, halten die Marketender allerlei Zeug feil, die Wirtsleute schenken gutes Balihoer Bräubier aus, die Bäcker verkaufen ihre Bierküchlein, die Schneider und Weber der Gräflich-Balihoschen Linnenmeisterei preisen die "Weidener Wachsmäntel" an - vom Regen und Sturme wahrhaft undurchdringlich sind die geölten Tuchmäntel, und für den Ritt wahrhaft unerlässlich. Auf dem Ochsenplatze vor der Zunfthalle ist sommers Viehmarkt Tag um Tag. Und für eine Rittsfrau wie mich wichen die Städter gar ehrfürchtig zur Seite, ach wohl! Ganz im Sinne der Grafenstadt ist auch die Kriegerschule "Schwert und Schild" auf einer alten Wasserburg einige Meilen vor der Stadt, der eiserne Ritter Storko von Nordhag - den Ihr doch eigentlich kennen solltet, lieber Oheim - hat dorten das Schwert in der Hand und lehrt die jungen Weidener das überaus ritterliche Fechten. Die Grafenburg aber ist das schönste, auch vor dem Falle noch erbaut aus schwarzem Steine auf einem Felsen mitten im Rotwasserfluß. Die Grafenhalle hat in der Decke ein hölzernes und bemaltes Schnitzwerk aus Säulen und Kapitellen, das unvergleichlich ist, und im Gebetsgemach haben sie ein farbenfrohes Gemälde aller Zwölfgötter, das einmal rund um das Geläß läuft und sie alle zeigt. Um die Grafenburg auch findet eine Schiffswettfahrt am ersten Efferd statt, Jahr um Jahr.

Was dagegen ist die Südstadt, das vermaledeite "Ochsenviertel"? Kein König, kein Graf, mag sich rühmen, eine solche Stadt sein Eigen zu nennen. Und so mühen sich der Burggraf Nordfalk und der Gaugraf Hohenfels denn redlich, den "Rinderbaronen" (was für ein Hohn) den Garaus zu machen. Drei haben sie im letzten Jahre enthaupten lassen. Aber das Weib, das mich verhöhnt, ist auch so eine

“Baronin”, Marja Ganjaneff der Geckin Name. Und so reich ist sie, daß kein Graf und kein Baron ihr zu Leibe rücken kann. Mehr als dreizehn Balihöher Barone - und diesmal wahrhaftige - und die Hälfte aller Land-Ritter stehen in ihrer Schuld und sind ihr einige Gefallen schuldig. Und der Burggraf kann nicht gänzlich gegen seine Baronel

Der Schlamm und Unrat im Ochsenviertel stinkt auf allen Gassen, kniehoch muß man dadurch waten oder auf den lächerlichen Holzstegen vor den hölzernen Häusern einhereilen. Allein die Reichsstraße ist gepflastert, und nur das Stadtgericht des Landvogten Angrist und die kaiserliche Garnison - die in diesen Tagen überquillt vor Söldlingen - sind steinern und wehrhaft. Die übrigen Häuser sind wie Holzklötz' gebaut und überaus einfach, gerade so wie die Bauklötzte meiner Kinderstube.

Im Nordstern - dem alten Efferd-Tempel der Stadt, o gute Zwölfe! - traf ich den Vormann Ganjaneffs. Freilich, dem Glücksspiele abhold mein Lebtag lang und nun auf Ehre und Verderben daran gebunden, hatte ich in dieser Niederhölle aus Sammet und Ebenholz alsbald Schulden von - nein, ich mag es Euch nicht schreiben! Kaum war es geschehen, und ich konnte nichts mehr zahlen, weil ich alles versetzt, da packten mich Ganjaneffs finstere Schergen, die die Kuhburschen und -mädel und Straßenhändler furchtsam “Vollstrecker” heißen, zu fünfen und schleptten mich vor den Stadtvoigt Angrist - es ware ein abgesprochenes Spiel, denn der Haß des Weibes auf den alten Adel ist unerschöpflich. Der Landvogt verurteilte mich geschwind zum, ja - ach, gute Zwölfe, ach und weh, zum Schandstehen, und am ersten Efferd soll ich im Schatten der tausendjährigen Eiche (von meinem Turmfenster aus sehe ich sie alldieweil im Winde wiegen und höre sie ächzen) am Pranger darben drei Sonnenläufe lang. Weil allein die Würfel nicht rollen wollten. Aber ich werde zuwenigst nicht gehängt, wie der Viehdieb gestern. Viehdiebstahl gilt hier schwerst, auch falsche Brandzeichnung, öffentlicher Mord, Peitschenschlagen oder Spielschuld. Das Messer in der Hand des einen und im Rücken des andern aber gar nichts - und noch weniger das wahre Adelsrecht des einen Königs Praios.

So bin ich also entehrt von Schurken, lieber Oheim, und das sollt Ihr wissen, sei es denn, einer löste meine Schuld, der Buggraf kehrte geschwind zurück oder der alte Boswitz, der ärgste Feind der Hexe Ganjaneff, kaufte mich frei - oder aber mir fiele ein Schwert in die Hand, denn mein eigenes versetzte ich unversehens. Rache aber, bei Rondra, die will ich ihnen allen schwören!«

Die Reichsgrafschaft Balihö (für den eiligen Leser)

Wappen des Lehens: auf Rot ein silbernes Wagenrad, gehalten von Bär (als Zeichen des Herzogtums) und Fuchs (als Zeichen des Kaiserhauses), darauf die Kaiserkrone

Heraldische Farben: Rot-Weiß

Lehensherr: Reichs-Behüter Brin von Gareth

Einwohner: 60.000 (Census Waldemariensis 1009 n. BF.)

Hauptstadt: Balihö (3.000 Einwohner)

Weitere Städte und Festen: Menzheim (900), Altnorden (900), Auen (900), Rudein (600), Anderath (500)

Reichssoldaten: 2 Schwadronen des I. Ksl.-Weid. Reiterei-Regiments (»Nordweidener Bären«), 6 Banner des III. Ksl.-Weid. Garde-Regiments (»Trallopoper Hellebardiere«)

Kaiserlicher Befehliger: Reichs-Oberste Lutisana Edle von Erlbach Landschaften: Pandlarilauen, Menzheimer Auen, Sichelfelden, Schwarze Sichel

Helden und Heilige: Sokramurs Söhne: Aarfir (Riese und Erbauer der Feste Aarkopf im Capitel Die Sichelwachtmark), Aarwen, Aargul, Aarmar (seine Brüder), Pandlaril (gute Fee im Pandlaril), Norhold von Rotwasser (Drachentöter um 400 n. BF.)

Talismane: Pandlarilstränen der Grafenkrone (eisige Perlen)

Von Aarfir, Aarwen, Aargul und Aarmar, den Söhnen Sokramurs der Schwarzen:

»Das Gigantenweib Sokramur - die wir heute die Schwarze Sichel nennen - hatte vier Söhne vor ihrem Tode, und alle waren sie rechtschaffene Riesen. Da die Gigantin aber von einer ungeheuerlichen Liebe zu den gemeinen Geschöpfen ihrer Mutter Sumu erfüllt war, versprach sie ihren Söhnen: “Wer auch immer von meinem unwegsamen Lande an einem Praioslaufe den größten Teil pflügt und eggt, der soll all mein Gut nach meinem Tode erben.” Die vier Söhne, die Aarfir, Aarwen, Aargul und Aarmar genannt wurden, eilten sich da sehr. Aarfir wendete alles Land vom Dergel bis zum Pandlaril an einem Tage und hinterließ eine fruchtbare Furche, dann aber war er erschöpft und mußte ruhen. Aarwen tat es ihm gleich, und er stieß bis zum Rotwasser vor. Aargul pflügte vom Gernat bis zu den schroffen Felsen der Klaue Sokramurs, und Aarmarebnete alle unwegsamen Hügel vor den ersten Bergen Sokramurs, der Schwarzen Sichel. Als die Riesin dies sah, sprach sie: “Ihr habt alle Recht getan und eine fruchtbare Auen geschaffen, worin die schwachen Menschen einmal Freistatt finden werden - mein Land sollt Ihr darum zu gleichen Teilen erben, aber niemals sollt Ihr darauf einem schwächeren Geschöpf etwas zuleide tun. Und nur von den Tieren und Flüssen meines Leibes sollt ihr jagen und trinken.” Daran hielten sich die vier Riesen denn auch getreulich, allein von Aarfir wissen wir, daß er die Feste Aarkopf in der Sichelwacht errichtete, und von Aarwen heißt's, er fordere bisweilen Zoll und Zehent von den Reisenden auf dem Sichelstiege. Aber alle vier hausen sie in den tiefen Tälern der Schwarzen Sichel, und die Bauernleute fürchten sie doch.«

Vom Weiler Auen schreibt Bastan Munter in »Heymatland, fremdes Land«:

»Gar Schauerliches weisz mann von der Stadt Auen zu kündten: Die alten Leut sagen, dasz die selbige eynmal gelegen wesen sey an der Herzogs-Straszen von Wehrheimen nach Trallopen, dann aber - als Bosparsans Türm noch dräueten - sei der Quell der Stadt versieget, und dafür hätten sie ein Aquamarinsteyn gefunden. Und alles hätt sie niederreiszen müszen, um ein Meylen weiter im Landt Waszer zu finden. Dann aber war der Born auf ein weiters ohne Waszer, unt darum muszten sie eynmal mehr weyterziehen. Und wieder fanden sie da ein Aquamarinsteyn. Von da an trugen die Efferdgeweyhten die Steyn, und sie trugen schwer unter dem Fluch. Unt noch dreie Male ward Auen verleget, bis heuer hin, unt nun ists zehn Meylen fern von der Strasz. Unt die Efferd-Geweyhte hatt noch eine Haube aus Aquamarinsteyn, und ist heylig wahnsinnig. An der Herzogenstraße aber, allwo der Weg nach Auen zweyget, stehet ein Türm aus schwarzem Gestein. Er ist von Moos und

Muscheln über und über verwachsen, kein Fensterleyn und kein Scharten kannst ausmachen. Aus seinem Spitzdache aber flieszet unaufhörlich Waszer, und darumherum ist auf fünffzig Schritt nihts als Sumpf und Moor. Blaeulicher unt milchiger Nebel wabern nächtens um den Türm, und dir schwinden die Sinnen und ersäufst wie ein Schwein.

Der alte Quell Auens aber, willst wissen, dasz es niht der Gernat-Flusz war, der in den Dergel und Darpat mündt? Ein Tagsritt mittäglich Auens ist die Stadt Barken gelegen. Unt wir alle wiszen, dasz Barken Schiffe sind, aber auch da hats heuer kein einzig Wassertropfen. Wenn der Gernat nun einen Fluch hätte vom Gevatter Efferd, dasz er zum groszen Meere hin wiche - und dann der Dergel und schließlich der große Flusz Darpat. Was dann, ihr guten Leut?«

Über die, die »Schnitter« genannt werden:

»Es ist geschehen! Der Erhabene, das Schwert der Schwerter, hat gesprochen, und allen Getreuen der allmächtigen Donnerkönigin sei hiermit kund und zu wissen getan: Der Schwertbruder Ulfried von Kvillsfurt sei von nun an mit dem Leuinnenbann geschlagen, und ein jeder Gläubige der Göttin sehe es als seine Pflicht an, den Blasphemischen im gefälligen Gefecht zu erschlagen. Denn keine andere Möglichkeit besteht, den Bann von Ulfried, dem Verräter an der Göttin, zu nehmen, als allein der Tod des Schändlichen.

Denn Ulfried von Kvillsfurt ließ sich dazu hinreißen, seine Opfer hinzuschlachten, achtete nicht das Gesetz, einen überwundenen Gegner zu schonen, noch scherte er sich um das Gebot, die Schwächeren zu schützen. Erfaßt wurde er von einer Gier nach dem Blute der Unschuldigen, dem Blute der geheilten Tiere. Ein sämtlich Tier der Unteilbaren ward nicht mehr sicher vor ihm, und über die Greulaten, die er verbrachte an seinen Gefangenen, soll hier kein Wort verloren werden, denn der Chronist vermag es nicht zu sagen, obschon die Niederschrift derlei Schrecken nicht das Rattenkind zu wecken vermag. Rondraverzeih! Ein rechter "Schnitter" war er. (...)

Der Verderbte ist den Kerkern der Leuenfeste entflohen, in die die Getreue Kysira Ardarehilf ihn brachte. Aus dem Eisen, in das er geschlagen, entkam er auf dunklem Pfad, und niemand vermag zu sagen, wohin er zog. Die Ardariten schickten ihm Gefährten der Rache hinterdrein. (...)

Der Verderbte ist entdeckt, durch Tobrien zieht er seine blutige Spur - dunkler als ein Schachtfeld ist sie. Sein Weg möchte ihn nach Weiden führen, doch verloren die Gefährten seine Spur und kehrten zurück nach Perricum. (...)

Aber auch heuer noch findet man zuweilen (und nicht allzu selten) grausam gemetzte Menschen im Weidener und Balihoe Land. Im eigenen Blute grausam verstümmelt liegen sie dann da, mit widersinnig verdrehten Gliedern und einem vor Entsetzen verzerrten Antlitze. Im Jahre 9 Hal war es ein Beweis, als der Baron von Moosgrund und der Tempelvorsteher Nitor von Brenan der Ketzerei an der Frauen Rondra überführt werden konnten, denn sie waren Schnitter. Und mehr mag es geben, die in des Namenlosen Nächten und Tagen aus ihren finsternen Schläpfen kreuchen. Haltet darob acht, und die Leuin in großen Ehren!«

Von der Menzheimer Au:

»Der Name "Menzheimer Au" geht übrigens auf den alten Kaiser Menzel zurück: Damals kam das Recht auf, daß der Garether Kaiser - an den Herzogen und Grafen vorbei - den Städtchen des Reiches das Marktrecht verlieh, wobei daselbst als Zeichen kaiserlichen Rechts und Schutzes ein steinernes Standbild des Kaisers aufgestellt wurde. Der kleine Ort Schalckenheim mittäglich Balihos bekam also einen Menzel, und es dauerte nicht lang, da hatte der Schalckenheimer Markt dem balihoschen den Rang abgelaufen, schlichtweg, weil er näher an Gareth, Rommiliy und Ysilia gelegen war und die faulen Kaufleute lange Wege noch nimmer gemocht haben. Das nunmehr reiche Schalckenheim wurde bald in Menzheim umbenannt, und das Umland hieß fortan Menzheimer Au. Nach dem Tode Kaiser Menzels freilich ließ sich der Graf zu Balihos das Tun nicht länger gefallen und befahl dem Baron, den Markt fürder nicht mehr abzuhalten: Ansonsten werde er das Baronsschloß niederbrennen und seine Hundemeute auf die Kaufleute hetzen. Und was half dem armen Baron nun das Kaiserwort gegen die geballte Grafenmacht nahebei? Als bald hatte Balihos wieder den großen Markt, nur mehr "Grafenmarkt" geheißen, und in Menzheim sahen die Bäuerlein den durchreisenden Kaufherren nach!«

Die Heldentrutzer Grenzmarken und der Finsterkamm

Von Schwert und Schild und Geistern und Grauen

Die Markgrafschaft Heldentrutz (für den eiligen Leser)

Wappen des Lehens: auf Grün ein silberner Gestechhelm, gehalten von Bär (für das Herzogtum Weiden) und Greif (für die Markgrafschaft Greifenfurt)

Heraldische Farben: Grün-Weiß

Lehensherr: Markgräfin Walpurga von Weiden

Wappen des Markgrafenhauses: auf Grün drei goldene Löwenhäupter (zwei über einem), getragen von Bär und Löwe

Einwohner: 10.000 (geschätzt)

Hauptstadt: Reichsend (100 Einwohner)

Weitere Städte und Festen: Nordhag (800), Reichsend (300), Ulmenau (200), Acheburg

Soldaten: s. Die Grafschaft Bärwalde

Landschaften: Finsterkamm, Schwarzkuppen, Blautann, Schwarzkuppen, der Waldläufer Rimwulf der Grüne

»Die Angel der Eule« von Meinhard von Hasenstein:

»Wolken ziehen, zerreißend sich selbst wie irrlichernde Nebelschwaden, entlang der Klüfte und Klammen in den finstergekämmten Höhen: durchwoven mit Firuns Kälte, glitzernd, tragen sie Kristalle des Schnees, alsbaldig zu fallen bestimmt, wo allein die weißgefiederten Schwingen der Adler des grimmfrostenen Nordens erhaben über Niederungen wie über Gipfel ihre weitgespannten Kreise ziehen. Scharfe Augen spähen auf Grate und Kämme, keines Schäfers Hütte stört das einsame Bild: doch dort - eingeschlossen von hoch und höher

wachsenden Hängen, ragt, abgehoben und dennoch eins mit dem Felsen, auf einer allseits steil abfallenden Klippe ein Werk von lebender Wesen Hand: Ein Turm, in manch einer Sage genannt "Angel der Eule"¹.

Abseits der Paßwege und nur im Verlauf mehrerer Praiosrunden nach mühevollm Anstieg über unsichere Pfade zu erreichen, könnte er nichtsdestotrotz einsames Ziel mehr als einer Wanderung sein, wäre die Lage genauer bekannt und die Berge nicht von schändenen Schwarzpelzen heimgesucht, denn der große Orkenzug wirkt auch hier unselig. Die Angel der Eule indessen fürchten die Schwarzpelze und können klug daran tun: Nicht nur eines Orken Blut soll in vergangenen Zeiten bei nicht vergessenen Kämpfen einer vergeblichen Belagerung die nie gezählten Stufen der mit schier endloser Geduld in den Stein gehauenen langen Treppen auf dem letzten Stück des beschwerlichen Wegeshinan zum Turm gefärbt haben. Ob dieser Scheu der Schwarzpelze unbesudelt ist daher die Schwelle des Baus, aber nicht still: Ein schneidender Wind pfeift über den selbst hier frisch blühenden Madasternchen, die sich zu Füßen der mit Reif besetzten, untersten Mauerquader ducken. Sei es nun wahr, was der eine oder andere verschlossene Jäger, der aufwaghalsigen Streifzügen den Turm von Ferne erblickt haben mag, erzählt, daß nämlich die Fundamente, auf denen die Angel der Eule schon ruhete, als sein Großvater jung war - und bereits lange davor -, von den Händen eines der vierundzwanzig Wahrhaften Riesen aufgetürmt worden seien, oder ist etwa einem grob gemeißelten Sonnrelief, dem Zeichen der Hoheit bosparanischer Kaiser, ein Hinweis auf das wahre Alter des Turmes zu entnehmen? - Die Quaderscheinen jedenfalls ausnehmend gering verwittert, als ob sie erst kürzlich zusammengefügt worden wären. Und doch fände sich niemand weithin im Svellital oder Greifenfurter Land, der von der Errichtung eines solchen Bauwerks Zeugnis abzulegen vermöchte.

Kreisrund ist der Turm, so abgezirkelt, wie es fast nur ein Mathematiker auf dem Zeichenbrette zu konstruieren vermag. Ebenmäßig ansteigende Treppen weisen nach dem Schritt durch den türlosen Eingang in die kühlen Tiefen des Inneren, das, furchterfüllten Vorstellungen zum Trotze, eher durch beklemmende Leere als zauberische Wesenheiten gekennzeichnet wird. Vor vier Jahrhunderten schrieb der Meister der alchimistischen und arcanan Künste Hyanon, als er im Finsterkamm fernab der Schlachtfelder als Geschlagener auf der Flucht war, an "eyn seldsam Oertlichceyt" habe er mit bloß einem verbliebenen Getreuen einige kalte Monde ausgeharrt und dort ein "wunderlych whircend Sigel in Gorhish Weys" in den vertrockneten Händen eines im Schmucke barbarisch anmutender "Mascen undt Schildten" aufgeahrten Toten entdeckt. Verschiedentliche Zeitungen lassen bei dem Siegel auf einen Fund schließen, dem in den Augen des Erzmagus beträchtliche Bedeutung zukam. Das erwähnte Grab birgt die Angel der Eule wohl noch in diesen Praiosläufen; wie es sich mit dem Siegel verhält, das übrigens das Bildnis eines Rosses oder ähnlichen Getiers aufgewiesen haben mag, wer wollte das wissen?

Aus winters eisstarrenden und stets düsteren Mauern steigt die letzte Treppe schließlich zum blendenden Licht auf den obersten Zinnen

¹ Es heißt in einer dem Schreiber selbst nur schwer verständlichen druidischen Schrift, Sumus Leib fände seine Mitte nicht in einem, sondern in drei Angelpunkten: Inwiefern hier eine Verbindung mit der »Angel der Eule« gegeben ist, bleibt unklar.

des Turmes, wo es den weiß dampfenden Atem verschlägt, wie ringsum von den schroffzackigen Gipfeln frostiger Schneespitzen an tiefe Bläue sich zum Himmel wölbt. Dies und unendlich vieles mehr hat sich im Werden und Vergehen immer neuer Tage in den Augen der einen Eule gespiegelt, deren Nistplatz droben in seiner Lage den Burgen mittelreichischer Fürsten an Würde mehr vorsteht denn gleichkommt.«

Von der Feste Acheburg auf den Schwarzkuppen:

»In uralten Zeiten hatte der große, waldige Bergzug, der heute "Ache" heißt, noch keinen eigenen Namen. Nun geschah es einmal, daß dort in der Gegend einem armen Bauern auf dem Acker die Achse an seinem Wagen brach. Da kam zufällig des Weges der Baron, dem Wald und Feld gehörten. Er sah den Bauern, der sich mit seinem zerbrochenen Fuhrwerk abmühte. "Du wirst unterwegs liegenbleiben", rief er dem Manne zu. "Herr", entgegnete der, "noch geht es! Wollt ihr mir das Land schenken, das ich mit dem Wagen noch umfahren kann?" Der Herr versetzte: "Meinetwegen magst du es behalten. Du wirst nicht allzuweit mehr damit kommen." Der Bauer ließ sich das nicht zweimal sagen, trieb die beiden betagten Ochsen an und umfuhr trotz des Schadens noch den ganzen Bergzug, und erst vor seinem Hofe blieb der Wagen liegen. Der Baron hielt sein Wort. Der Bauer wurde Eigentümer des Waldes und der Hügelkuppen, das er nun, zum Andenken an die zerbrochene Achse, "Ache" nannte, was im Mittnächtlichen dasselbe bedeutet.«

»Fürwahr, als eine der schönsten Trutzfesten in der Provinz Weiden ist itzo wohl die Burg auf der Ache zu nennen. Dero Majestät Kaiser Nardes ließ sie erbauen zum Schutz und Trutz gegen allviel lichtscheues und gräßliches Gesindel, wie die Horden der Schwarzen und Rotpelze, die das Herzogtum unsicher machen. Aus Schwarzerstein der Finsteren Felsen erbaut, wird sie wohl die Jahrhunderte überdauern ...«

»Schließlich wandte sich das kaiserliche Heer nach der Schlacht bei Baliho, wo das Feldheer des Ordens vom Theater zerschlagen worden war, und der Belagerung Trallops nach Westen, um die letzte Bastion der praioslästerlichen Rondra-Schergen zu vernichten. Nach wenigen Tagen erreichte der Zug die alte Trutzfeste Ache auf dem gleichnamigen Höhenzug. Eine lange Belagerung begann. Obwohl die Burg weit über zweihundert Götterläufe alt war, hielt sie allen Geschossen der Kaiserlichen stand. Doch die Nahrungsmittel in der Burg gingen langsam zur Neige, und die Truppen des Sonnen-Obersten warteten nur auf den Augenblick, da die rontragetreuen Gefolgsmannen des Theatherordens hätten aufgeben müssen. Da kam dem Ordenskomtur ein glücklicher Gedanke. Er ließ den Ziegenbock schlachten, der im verwilderten Burghof sein Gras abnagte, ließ ihn firunsgtreu auf Waidmanns Art zerlegen und mit den Rehhaaren einer alten Decke bestreuen. Dann übersandte er dem feindlichen Marschall den "Rehbraten" mit den Worten, daß er freundnachbarlich bereit sei, dem Marschall des kaiserlichen Heeres noch mehr desgleichen zu geben, wenn er es begehrte. Dieser wunderte sich sehr darüber: Es war ihm unerklärlich, wie die Acheburger noch Gelegenheit hatten, ein Wildpret zu erlegen, das selbst auf seiner Tafel selten war. Ärgerlich, daß er nichts gegen die Burgbesatzung ausrichten konnte, befahl der Marschall den Abzug. Als die Burgmannen dies jedoch bemerkten, erhoben sie ein spöttisches Gelächter und hielten das Ziegenfell in die Höhe. Da erkannte der

kaiserliche Marschall den Betrug und ordnete darüber ergrimmt einen letzten Sturm an. Nach hartnäckigem Kampf wurde die Burg dann erobert und geschliffen.«

»Dero Gnaden, mein erhabener Wahrer und Herzog, Ihr Herre Erz-Inquisitor! Möge der Herre Praios höchlich heilig! heilig! heilig! Euch schützen!«

Da Ihr in Weisheit und größter Gnade uns Unwürdige nun gesandt, dem "Spuke von der Acheburg" nachzuspüren, läßt sich Dero Gnaden bereits folgendes mitteilen: Kamen am 17. Hesinde gegen Abend vor den Achehöhen, darauf die Burg gnädigst wollen gelegen sein lassen, der Fährtenfinder Gringolf schlug alsdann ein Zeltlager auf an einem kleinen Wasserlaufe. Dieweilen schauten wir noch im Abendlichte, wie die Burg denn beschaffen: Die Ruinen der Feste dräuen in ungefähr zweihundert Schritt Höhe. Der schmale Südkamm, der von Südosten nach Nordwesten verläuft, war einmal trefflich geeignet für eine Burg. Von hoch droben kann man das Land weit überblicken: Der Berg steigt im Norden sehr steil an und ist für jeden Angreifer unerstürmbar, der weniger schroffe Abhang im Süden war gewiß einstmals durch zwei zusätzliche Wälle geschützt. Osten und Westen waren dem Feind leicht zugänglich, waren hier keine Klüfte und Klamme durch Sumus Leib gefürchtet. Darob legte man auch dort zwei gewaltige Vorwerke an, die ein Vordringen des Feindes verhindern sollten. Die Burg galt über zwei Jahrhunderte hinweg als unerstürmbar. Was für ein Zeichen da, daß allein die Sonnen-Legion das vollführen konnte, mein gnädiger Herzogl! Die Mauern der Burgsäle ragen heuer selten höher als fraunhoch, die trutzigen Türme weisen keine Schindeldächer auf, und die Wehrmauer hat auf der gesamten Länge keinen Trutzgang mehr - sie ist größtentheils nicht höher als einen Schritt, der Südteil ist oftmals nur noch bis zur Kniehöhe erhalten. Regen und Sturm fallen in die Gewölbe der Burg, und selten einmal unseres allmächtigen Gottes Praios' Schein. Noch in der ersten Nacht verschwand die Geweihte Gelda von Schwartzthann. Und erst am andern Morgen fanden wir sie - greulich verstümmelt, halb im Wasserlaufe. Ich sandte Reiter zu den Weilern Wolfspfort, Reichsend und Scheutzen, um Volkes Wort zu lauschen. Aus Wolfspfort kam die Mär, daß in den Vollmondnächten die Hexenweiber, Satuarienkinder, Levthanswidder und Namenlosen auf der Feste blutige Opferrituale zum Fluche der Zwölfe treiben. Die Reichsener wußten von einem purpurroten Drachen zu künden, der einmal - als ein Heer die Feste berannt - mit Feuerbrand und Klauenfängen über die Heerhaufen hinweggefegt sei. Darauf aber hätte den Drachen selbst ein Bann getroffen, und seitdem gehe er als der meuchelnde und mordende "Schwarze Mann vom Finsterkamm" um, schlage seine Fänge in Lämmer und Kinder, und habe einen unstillbaren Haß auf alle Priester der Zwölfe - oh Praios bewahre! Die Scheutzen-Bauern sagten meinem Reiter, ein finsterer Namenloser und Blutsauger hause auf der Feste, und des Nachts flöge er über das Dorf und schlüge seine blutige Beute mit dornscharfen Krallen. In der nächsten Nacht fanden wir Wulften und Harsulferschlagen im Gebüsch. Ihre Knochen waren ihnen im Leibe gesplittet. Es war ein grauenvoller Anblick. Mein Herzog und Herr, die Ache ist eine verfluchte Gegend vor den Zwölfen - soviel ist gewiß. Und doch, wenn Reisende des Abends einen Unterschlupf suchen, so denken sie wohl, daß die Ruine das sicherste Gemäuer weit und breit darstelle. (...)«

Von der Mark Heldentrutz:

»Daß dem Reichs-Behüter Brin von Gareth das Wohl seines Reiches stets am Herzen gelegen, zeigt die Mark Hekdentrutz: Zwischen Finsterkamm (Fialgrala) und Finsterbach (Fialgralwa) gelegen, schützt sie die gebeutelten Weidener und Greifenfurter vor den schinderischen Plünderungen und Brandschatzungen der Schwarzpelze. Gleichwohl ist die Mark kein Lehnsland wie andere Provinzen des Reiches: Noch immer windet sie sich in den geifernden Fänge der Orken. So haben sich die rechtschaffenen Bauern und Waldläufer in die weiten Wälder und unwegsamen Gebirgsklüfte zurückgezogen, um sich der Scheusale so trefflich als möglich zu erwehren - darunter ist auch ein Gesell, den sie Rimwulf den Grünen heißen, und der der Markgräfin mit seinen Schützen hilft, wann immer es nur gelingen mag. Die Markgräfin Walpurga von Weiden wohnet denn auch nicht auf der alten Feste Reichsend (der einzigen Burg der Mark, die unter dem Banner des Reiches verblieben), sondern gemeinsam mit ihrer Muhme, der Gräfin Walderia von Bärwalde, und ihren Ordensrittfrauen und -männern auf der Burg Olat's Wall am Neunaugensee. Von dort aus unternimmt die Markgräfin wehenden Banners tagein, tagaus Ritte in die Weite der Mark - ihre Ritter vom Orden des Donners, von den Silberfalken und den Rundhelmen im Gefolge, eine kläffende Meute voran. Viele Gerüchte gehen um in der Heldentrutz, wenn man über den Orkstamm der Gharrachais spricht, denn der allein ist der letzte, der sich geschlossen gegen die Gräfin zu Wehr zu setzen vermag. Viele der Kämpfer glauben, daß es ein greiser Halbork - nur als "der Vagabund" bekannt - sei, der den Orken diese Macht verleiht. Mal um Mal führten die Schwarzpelze gut geplante Überfälle gegen die Söldlinge des Reiches - gar gegen das Heer des Schwertes der Schwerter selbst -, angetrieben und geleitet von seinem Wort. Immer wieder glückte ihm, unter dem Schutze der finsteren Ork-Götzen, die Flucht. Es heißt, daß er einen blutigen Bund mit dem grausamen Mondgötzen Tairach schloß und dabei sein Augenlicht verlor. Und der Anblick seiner gebrochenen, weißlichen Augen muß wahrlich furchterlich sein! Aber der Blutsaufende ließ seinen Diener nicht hilflos zurück. Seitdem wird der Vagabund von einem pechschwarzen Raben und einem nachtschwarzen Griswolf begleitet, die sein Augenlicht ersetzen. Mit List und Tücke lenkt er seine Schwarzpelze, und auch seine magische Macht ist erstaunlich: Wie sonst sollte er die Zant-Daimonen in die Alte Klamm herabbeschworen haben (und einhundert Rondra-Rittsleute in den Tod gesandt), wie sonst Blitz und Schnee über das Land fegen lassen? Gleichwohl weilt an seiner Seite - und wer will wissen, was schlimmer ist? - Rrul'ghargop, ein verderbter Orkenkrieger und Heermeister, ein Gefolgsmann des Schwarzen Marschalls - und undurchschaubar wie dieser! Die liebliche Irmella, Prinzessin der Greifenfurter, entführte er auf ihrem Ritte zum Rhodenstein (und der Vagabund hat ihm gewiß dabei geholfen), als die junge, edle Gilia aber, die Prinzessin der Achmad'sunni, den Schurken im Kerker des Rhodensteins festsetzte, da entfloh er am dritten Tag!«

An der Paßstraße Greifensfurt-Lowangen liegt Arras de Mott, das Hauptkloster des Orden des Heiligen Hüters, eines sektiererischen Praios-Ordens, der sich der Geheimhaltung allen gefährlichen Wissens verschrieben hat. Der Praios-Heilige Arras de Mott hatte hier vor über 150 Jahren die Vision, ein altes

Bauwerk aus den Magierkriegen zu bewachen und zum Kloster auszubauen. Heute gehören dem Orden - unter Arrts Nachfahren Nicola - immerhin 200 Mönche in scharlachroten Kutten an, die ein halbes Dutzend Klöster besitzen. Das Hauptkloster im Finsterkamm wurde allerdings im Zweiten Orkkrieg geräumt und fast vollständig zerstört, mit seinem Wiederaufbau wird demnächst begonnen.

Die Sichelwachtmark

Eisenwerk und Schmiederei

(von eigener Hand von Frinja von Bjaldorn)

Die Reichsmark Sichelwacht

(für den eiligen Leser)

Wappen des Lehens: auf Gold ein blauer Wolf, gehalten von einem roten und einem schwarzen Drachen (als Zeichen der Sichelgebirge)

Heraldische Farben: Gelb-Blau

Lehensherr: Markverweser Ralmir von Zornbrecht-Hauberach

Einwohner: 20.000

Hauptstadt: Salthel mit Burg Aarkopf (600 Einwohner)

Weitere Städte und Festen: Braunsfurt (900), Braunenklamm (700), Zollhaus (500), Beonspfort (400)

Reichs-, Herzogen- und Grafensoldaten: 2 Schwadronen des I. Ksl.-Weid. Reiterei-Regiments (»Nordweidener Bären«), 8 Banner des II. Ksl.-Weid. Garde-Regiments (»Drachenpfort-Pikeniere«), 6 Ritter der Mark und deren Waffengefolge auf der markverweserlichen Feste Aarkopf, zuweilen 10 Herzogl.-Weid. Reiter (»Rundhelme«)

Kaiserlicher Befehliger: Reichs-Oberste Tsaja Rittfrau von Nebelstein

Landschaften: Tiefe Mark, Sichel Lande, Rote Sichel, Schwarze Sichel, Drachensteine

Helden und Heilige: Mithridas Töchter: die böse Faenwild, die gute Faenlieb, Sokramurs Söhne (s. Die Grafschaft Balih), Beon von Angbar (Ingerimm-Geweihter und Schmiedemeister), Orgrimm (Ifirn-Heiliger gegen die Wolfsplage)

Talismane: Schwert des Grafenhauses (die verschollene »Beons-schneide«)

Weitere ausführliche Informationen über die Weiler entlang der Tobrischen Straße und des Goblinpfades (und v. a. die dortige Wüstenei) finden sich im Compendium ALPTRAUM OHNE ENDE auf S. 26f.

Von der Tiefen Mark:

Die Mark Sichelwacht, das unwirtliche Land im Osten des Herzogtums Weiden, erstreckt sich zwischen Rathil und Braunwasser, dem Pandlaril im Westen und den Drachensteinen im Osten. Bedeckt ist die karge Mark von hügeligem Land, soweit das Auge reicht - die beiden Sicheln, die Schwarze und die Rote, dräuen in der Ferne. Dabei hat die Sichelwacht auch durchaus liebliche Lande vorzuweisen, wie's die »Tiefe Mark« gewißlich ist.

Die weite Ebene findet ihren Anfang schon an den feuchten östlichen Ufern des Pandlaril und zieht sich bis zu den ersten Ausläufern der Roten Sichel hin. Die schönen Flußauen sind ein leidlich fruchtbare

Land. So finden sich hier viele wehrhafte und große Burgen - etwa die alte Grenzfeste Rathila -, Gehöfte und Weiler zwischen den weiten Roggenfeldern, Rübenäckern und Weiden. Die letzteren werden vor allem bestanden von Rindern, darunter sind die braunweißen und schwarzweißen Bornländer Bunten die häufigsten - fast alle Dörfer haben aber auch einen tüchtigen Bullen vom Darpat auf der Allmende, den sie vor Zehntkarren und Pflug spannen. Der Bauer der Tiefen Mark ist - was letztlich nicht allzuviel heißen mag - wohlhabender als sein Nachbar weiter östlich in den Sichel Landen, denn Trallop ist nah und die hungrigen Städtermäuler sind hier Tag für Tag zu stopfen. Dennoch aber hungert das Vieh im Winter sehr, wenn der Schnee schrithoch auf der Mark liegt, und muß darum in den eisigen Monden geschlachtet werden. Gleichwohl bieten die kleinen Wäldchen dem firungefälligen Jäger ganzjahrs eine große Pracht an Wild, im einzelnen vor allem Schwarzkittel und Rotwild, doch wurden auch schon Weißhirsche darinnen erlegt, die man sonst nur weiter nördlich und im fernen Bornlande findet.

Der Hauptort der Tiefen Mark ist das Städtchen Braunsfurt, das gar lieblich am Zusammenflusse von Pandlaril und Braunwasser gelegen ist. Die Niederlassung ist von einer hohen, trutzigen Mauer umgeben, denn schon hier sind die Gefahren groß, die zwischen den beiden Sicheln drohen. Von Braunsfurt aus kann man auf der neuen Reichsstraße nach Trallop reisen oder auch dem Pandlaril flußabwärts bis nach Balih folgen. Die eigentliche Bedeutung der Stadt liegt jedoch in der »Tobrischen Straße«. Auf ihr gelangt man nach Ysilia und mag weiter ins Bornland reisen, worauf wir aber später noch kommen wollen. Verwest wird Braunsfurt vom markherrlichen Vogt Norholt von Mauterndorf zu Mauerndorf, einem gestandenen Manne und Ritter des Weidener Landes. Dieser ist bemüht, die Stellung der Stadt als wichtigem Handelsplatz zwischen Trallop, Balih und Ysilia aufrechtzuerhalten, wenn ihm das auch von Jahr zu Jahr schwerer fällt. Zu groß sind die Gefahren, die im Osten drohen, nicht nur die verschlagenen Rotpelze und die namenlosen Ungeheuer, sondern vor allem die abtrünnigen Barone und Ritter, die ihr Leben in der Sichelwacht plündernd bestreiten.

Von den Sichel Landen:

Denn wenn man Braunsfurt verläßt und der Tobrischen Straße in die Ferne folgt, so werden die Gefahren immer größer. Auch die Landschaft verändert sich. Die inzwischen hügeligen Lande, die vom Braunwasser durchflossen werden, zeigen sich immer karger und unfruchtbarer. Hie und da mag wohl ein kleiner Weiler oder ein ärmliches Gehöft zu finden sein. Der Felder gibt es rundum noch einige, doch diese sind sandig und unfruchtbar, was leicht auf die Mühsal der Bauersleut' schließen läßt. Auch ist der Pflug noch kaum verbreitet und auch die Sense nicht - mit Sichel und Grabstock ackern die Landleute mühsam auf dem Felde. Diese Gegend, die sich bis zum sagenumwobenen »Goblinpfad« zwischen Roter Sichel und Drachensteinen hinzieht, wird »Sichel Lande« genannt. In den Dörfern am Rande der Tobrischen Straße, vor allem in Dreybirken und Aelderwald, wird man dem Wanderer oder Reitersmann wohl einiges erzählen können - von dem schlechten Boden, verdorrt von riesigen Ungetümen aus altvorderen Zeiten, die hier einst gehaust hätten, oder von den heuerigen Gefahren, den Räubern, dem Wetter und dem Drachengezücht der nahen Roten Sichel. Verständlich ist es wohl deswegen, daß der Vogt Norholt, der auch hier noch herrscht, scharf durchgreift und alle Räuber, Goblins und bewaffnetes,

zweilichtiges Gesindel kurzerhand hängen läßt - die einfachste Weise übrigens, für präiosgefährliche Ordnung zu sorgen.

Das Braunwasser verläuft den ganzen Weg entlang der Tobrischen Straße, zuerst ruhig fließend in einer breiten Aue, doch dann wird die Umgebung hinter Aelderwald immer felsiger. Die Hügel werden zu Bergen, und das Braunwasser wird durch Fels und Stein eingefurcht, der Fluß fließt jetzt rasch und schäumend durch die entstehende Klamm, er wird reißend, weiß und schaumgekrönt. Auch die Tobrische Straße, die immer mehr einem groben Wege gleicht, muß sich der Lage anpassen und führt mitten hinein in diese feuchte Niederhölle, die Braunenklamm genannt wird. Wilde Büsche und verkrüppelte Kiefern säumen den Wegesrand, die Tobrische Straße aber wird zu einem glitschigem Steg am Rande der tosenden Kaskaden der Klamm. Der Reisende mag wohl ahnen, warum dies alles häufig im Volksmunde »Drachenspalt« geheißen wird, nur zu gut kann man sich das Braunwasser, das hier wohl eher den Namen Weißwasser tragen sollte, als lodernden Feueratem eines Drachen vorstellen, der hinter einem der Wasserfälle verborgen ist. Was mag wohl vor Hunderten von Jahren der Marschall des »Heiligen Ordens Unserer Herrin Rondra vom Theater in Arivor« gedacht haben, als er nach langem und verlustreichem Marsch aus dem Bornland seinen Heerscharen befaßt, durch die dunkle und feuchte Klamm - und damit in den tödlichen Hinterhalt - zu ziehen? Die Schlacht ward damals erbittert gefochten, die getäuschten und verwirrten Ritter der Rondra waren jedoch den Scherzen des Sonnen-Gebieters Praioslob von Selem unterlegen, der Marschall Anshag von Glodenhof selbst kam in der Braunenklamm, dem Drachenspalt, um. Von oben herab, flüstern die furchtsamen Dörfler der Sichelrande, gossen die Kaiserlichen flüssiges Gold auf den Marschall und seine Landmeister und Komture, aber, obzwar die Ordensmeister elendig umgekommen, wehrten sich die gemeinen Ritter wohl verwegen und verzweifelt - sie wurden endlich erschlagen wie streunende Hunde. Und am 23. Tage im Rondramond, dem Tage der Schlacht, so munkeln die Alten hinter vorgehaltener Hand, würden die Geister der Gemeuchelten umgehen und fänden nur dann Erlösung, wenn ein Recke sie im ehrlichen Kampf bezwänge - in ihrer erbärmlichen, ja, namenlosen Verwirrung und Verzweiflung aber würden die Unholde auch über die wehrlosen Landleute herfallen und sie hinabstoßen in die schäumenden und tosenden Wasser ...

Kurz hinter dem engsten Teil der Klamm öffnen sich die Felswände zu einem weiten Talkessel, der ob seiner runden Gestalt zu recht Kessel heißt. In ihn hinein - von den alten Sichelgebirgen her - stürzen die Fluten des Flusses, es ist der erste Fall des Braunwassers, denn bis hier fließt der Fluß schnell, aber ruhig durchs Land in seinem breiten, felsigen Bette. Hier gelegen ist die Ortschaft Braunenklamm, ein sehr wundersamer Weiler, denn seine vielen fachwerkernen Fischer- und Schäfershäuser sind in und an das Gestein des Tales gebaut und durch allerlei Stiege und Wege miteinander verbunden. Im Gasthause »Herzogenruh« wurde dem jungen Reichs-Behüter Brin von Gareth und seiner lieblichen Gemahlin, der Königin Emer, das Prinzlein Selindian Hal am 12. Pher des Jahres 18 in einem linnenen Bette geboren. Eine Kupferplatte kündet davon. Das Dorf ist zudem auch sehr wehrsam. Der Teil, der am Rande der Klamm auf ebenem Grunde steht, ist durch einen festen Palisade gut geschützt. Doch sollte der Reisende bei so festen Bollwerken nicht darauf schließen, daß das Dorf wahrhaft kaisertreu sei. Der gefürchtete Baron Terkol von Buchenbruch zu Östlingen, dem die Ortschaft eigen ist, wird häufig

»Räuberbaron von der Braunenklamm« genannt und ist der Schrecken der östlichen Sichelwacht. Den Reisenden werden er und seine Ritterscherzen wohl nur um einige Taler berauben, denn sonst würde kein Händler mehr über den unwegsamen »Sichelstieg«, den schmalen Paßweg durch die hohen grauen Kuppen der Schwarzen Sichel, in das tobrische Ysilen reisen - und das will er nun auch nicht. Ist ein Reisender aber über alle Maßen bewaffnet und gibt sich auch noch allzu gebieterisch, dann wird der finstere Baron Terkol wohl kurzerhand diesen Gecken, einen eitlen Ritter oder Pfaffen - aller Waffen und Habseligkeiten entledigt -, in einem runden Faß dem tobenden Braunwasser übergeben, das den Edelmann dann, mehr oder weniger ganz, nach Braunsfurt zurückführt. Ja, der Räuberbaron ist ein verschlagener und böser Mann.

Wenn der Wandermann Braunenklamm hinter sich gelassen hat, so folgt er wahrscheinlich der Tobrischen Straße weiter in die Sichelrande hinein. Das Land rings herum, soweit das Auge reicht, ist hügelig, häufig sieht man einige Felsenspitzen aus den sonst mit Gras bedeckten Kuppen ragen. Kaum ein Feld wird am Wegesrand bestellt, doch die Wäldchen von Kiefern und Tannen werden immer dichter und größer. Nur noch hier und da findet man ein Dorf an der Tobrischen Straße, namentlich Balcken und Wolfshag. Der letztere Weiler, gelegen in einem sanftem Trogtale, das noch guten Boden zu bieten hat und gemeinhin als »Delle« oder »Sichelbogen« bezeichnet wird, ist in der Mark Sichelwacht zu einer furchtbaren Berühmtheit gelangt - von vor gut 200 Götterläufen erzählen sich die Bauern eine schauerliche Geschichte:

»Im Sichelbogen-Walde hütete eine junge Bauernmagd die Küh, und sie gab wohl gut acht ob der vielen Wölfe. Plötzlich aber, mit einem Male, sprang eine schauerliche Bestie das Mädchen hinterrücks an: Das Untier hatte einen gewaltigen Kopf, einen schrecklich langen Körper und einen enormen Rachen. Die Bauernmaid hatte gleichwohl Glück: Ihre Kühe eilten ihr zu Hilfe und vertrieben die Bestie. Nicht lang danach aber überfiel das Ungeheuer einen Jungen zu Wolfshag, eine Maid in Balcken, schließlich gar Reisende in der Braunenklamm. Die Bauern verstanden nicht, was für ein Ungetüm das war: Die Bestie schllich in den Rücken der Menschen wie eine große Katze, nicht wie ein Wolf - einmal fraß sie ihre Beute auf der Stelle, ein andermal schleppete sie sie in den finsternen Wald. Dem Wesen mußte eine ungeheure Kraft eigen sein, denn es tat Sprünge von neun Schritt und noch darüber hinaus. Und der Namelose war stets auf seiner Seite. Häufig, wenn die Jäger auf die Bestie Jagd machten, verfehlten die Pfeile ihr sicheres Ziel. Drei alptraumhafte Götterläufe lang entkam das Untier allen Hatzen. Die Rundhelme des Herzogs ritten herbei - hundert Soldaten und Bauern versammelten sich und durchstreiften die Wälder, aber der Schrecken ging weiter. Im Efferdmond suchte die Hofjägerin des Herzogs in den Wäldern des Sichelbogens. Eigenhändig erschlug sie einen gewaltigen Waldwolf. Der Herzog schenkte ihr Land und Geld, schlug sie zur Rittfrau und Edlen ... Aber im Hesindemond fingen die greulichen Gemetzel von neuem an - nein, die Bestie war nicht tot. Die verängstigten Bauern erzählten sich nur mehr die schauerlichsten Geschichten. Der eine wollte die Bestie auf zwei Beinen gesehen haben, der andere glaubte, daß Orgrimm, ein finsterer Waldläufer zu Wolfshag, das Untier herbeigerufen habe. Am zehnten im Firun trafen sich die Bauern am Fuße des Sichelbogens zu Wolfshag und flehten zur Weißen Maid Ifirn um Hilfe. Danach begann die Große Jagd. Am 17. Firun stieg Orgrimm, der Waldläufer, aus der Delle heraus. Dort droben kniete

er nieder auf dem offenen Felde und hielt eine lange und innige Andacht. Plötzlich war das Ungeheuer da - lauernd und dräuend umschlich's ihn. Orgrimm sah die Bestie und ihn schauderte, aber er sprach sein Gebet seelenruhig zu Ende. Dann erst hob er den Bogen langsam und schoß - mitten im Sprunge fiel das Untier. Was für ein einfaches Ende für all dies Unglück war dies, eingedenk all der Schrecken! Und diesmal war das Untier wirklich tot - aber es war kein Wolf. Es wog gar mehr als das doppelte eines großen Wolfes und hatte einen Rachen von der halben Größe eines Drachenmaules. Das Land war frei - aber bis heute, sagen die Bauern, weiden die Kühe nicht dort, wo Alt-Orgrimm die Bestie erschoss, und nicht lange, dann werde eine neue und grausamere kommen ...« Seitdem findet im Weiler Wolfshag Jahr für Jahr die große Wolfshatz des Markverwesers statt, denn auch der gemeinen Wölfe - gräuliche Reif-, heulende Grim- und geifernde, gefährliche Waldwölfe - hat es hier nämlich genügend, sie sind eine rechte Unbill. Häufig werden Dörfler, die sich zu weit aus der Delle herauswagen, von einem Rudel der Scheusale angegriffen, und wer dann nicht schnell genug um sein Leben zu laufen vermag ...

Ja, der Sichelbogen ist eine rauhe und ärmliche Gegend.

Die letzte Bastion der mittelreichischen Ordnung in diesen wilden Landen ist letztlich die Grafenstadt Salthel. Der Vogt des Markverwesers Ralmir von Zornbrecht-Hauberach, Odilbert von Brockingen, verwaltet das Städtchen eher schlecht als recht von der trutzigen Feste Aarkopf aus. Von der alten Feste sagt man sich die Mär, daß sie einst der Riese Aarfir errichtet hätte für den ersten Grafen der Sichelwacht zu Zeiten Grifos des Jungen. Der Graf versprach dem Riesen die Hand seiner Tochter, wenn der die Burg erst zur Zufriedenheit gebaut hätte. Als der Riese nun das Bollwerk, das beinahe so groß war wie sein Kopf, nach mühevoller Arbeit vollendet hatte und erschöpft ruhte von seinem Schaffen, da sagte der listige Graf, die Burg wäre ihm nicht recht, Aarfir könne sie wiederhaben, und seine Tochter würde er nimmer bekommen. Da wurde der Riese wütend und versuchte, die Burg aus dem Grunde zu reißen, doch er war nach der getanen Arbeit zu schwach. Er schwor jedoch, daß er, sobald er geruht hätte, zurückkommen würde, um die Feste Aarkopf dann mit sich zu nehmen. Bis jetzt ist er aber noch nicht erschienen, den alten Schwur zu erfüllen - die Feste steht noch immer auf dem Aarberg, weit über der Stadt Salthel ...

Die Stadt Salthel hat als einziger Markt in den ganzen weiten Sichellanden freilich eine große Bedeutung, allein hier vermögen die Sichelwachter seltene - und überaus teuere - Seil-, Stoff- und Lederwaren der Handelszüge von Trallop her zu erstehen, und zugleich einen Teil des roten Erzes aus den Gruben der Mark loszuschlagen an fahrende Angroschim und Eisenwerker. Für die Reisenden bedeutet Salthel die letzte Stadt vor der gefahrvollen Wanderung über den Sichelstieg, in der frisches Brot und Bier in der heimlichen Schänke »Zum Silberdrachen« reichlich und gegen gutes Gold harren, für den Söldling mag der eine oder andere Silberling in den Diensten eines Handelsmeisters oder gar des Markverwesers selbst zu holen sein. Denn hinter Salthel gabelt sich die Tobrische Straße. Der östliche Zweig - der Sichelstieg - führt über die Schwarze Sichel ins Ysilische, der andere, nördliche Zweig - der Goblinpfad - ins ferne Bondland und nach Festum, ein hölzernes Schild kündet davon. Nun soll es schon vorgekommen sein, daß Händler, die nach Festum wollten, irrtümlich den hier ausgeschriebenen Weg eingeschlagen haben, und dies hat sie ins Verderben gestürzt, denn der Goblinpfad

zwischen Roter Sichel und Drachensteinen ist höchst gefährlich. Der sicherste - und auch das will nicht viel meinen - Weg ins Bornland führt über Ysilia und die Küste, also über den Sichelweg, wo der Markverweser mit seinen sechs Rittern der Mark und einigen herzoglichen Rundhelmen stets für eine leidliche Ordnung sorgt. Gerade in den letzten Zeiten wird berichtet, daß es zudem gar finster auf dem östlichen Goblinpfade zugehe. Die einen behaupten, die Zwölfe hätten das Land gestraft und Feuerbrände seien über den Himmel gefegt - Ingerimm habe alles Land verbrannt und Praios alles Gebüsch und Gehölz versengt. Die anderen sagen, die böse alte Hex' aus der Schwarzen Sichel hätte das Dörfchen Dragenfeld, das mitten auf dem Pfade gelegen, und die Lande rundum verflucht und in eine graue Ödenei verwandelt. Kein Vogel singt hier, kein Getier, geschweige denn ein Mensch, wandert noch über die einstmaßen grünen Hügel. In eine plane, staubige, graue, ausgedörrte Wüstenei hat sich das Land verkehrt, kein Weidenbaum und kein Ifirnsstrauch gewährten Schutz vor Sturm und Wind oder Schatten vor der heißen Sommersonne, die erbarmungslos auf Sumus verdorbenen Leib brennt. Allein ein eingefallener Tempel der Tsa stehe noch dorten, wo zuvor der Weiler Dragenfeld zu finden war. Von den Zauberkundigen aber heißt es, daß sie sich vor Schmerzen und Irrsinn winden, wenn sie in die finstere Wüstenei vordringen - und die Geweihten der Zwölfe fangen gar an, an den guten Göttern zu zweifeln, und dem Namenlosen und den Ungeheuern der Meere zu huldigen!

Die überaus wehrhaften Ritter des »Ordens vom Bannstrahl Praios« aber, die Ritter vom Silberfalken-Orden und auch die Kinder der Schlange, die Geweihten der Hesinde, halten nicht weit hinter der Zollhäuser Kreuzung an einer steilen, acht Schritt tiefen Klamm - über die auch ohnedem keine Brücke mehr führt - alle Reisenden auf und zwingen sie mit harschen Worten und Taten zum Umkehren - ein schlimmer Fluch liege über allem, sagen sie, und es ist ihnen ernst damit. Dem Wandersmann sei drum angeraten, diesen Weg zu meiden.

Von der Roten Sichel:

»Die zwei Riesinnen« aus dem »Arcanum« und der Märchensammlung des Weldmar von Arpitz:

»Unter den Kämpfern der Götter und Helden gegen das Böse waren drei Gigantenweiber: Hazaphar die Gelbe, die war einhundert Meilen groß, Mithrida die Rote, die war zweihundert Meilen groß, und Sokramur die Schwarze, die war dreihundert Meilen groß. Und da sprach Hazaphar, die die Klügste von den drei Schwestern war, im Kampfe gegen das Scheusal des Dämonensultans: "Gegen dieses Ungeheuer kann das Leben allein nicht bestehen, und keine Waffe ist geschmiedet dagegen. Aber wenn Leben und Waffe sich verbinden zum Kampfe, dann muß auch dies Scheusal vergehen." Und als sie das gesprochen hatte, verwandelten sich die drei Schwestern in Klingen, mächtiger und größer als jede zuvor, und sie riefen die anderen Unsterblichen herbei.

Da griffen die stärksten der Götter zu den neuen Waffen: Ingerimm griff zur Gelben Klinge, Rondra schwang die Rote Klinge, doch die Schwarze Klinge war so schwer, daß nur Kor sie heben konnte. Mit neuem Mut warfen sich die Götter auf die Bestie, und die Gigantenwaffen schnitten wie Sicheln durch deren Leib. Verzweifelt wehrte sich das Ungetüm und gebar tausend neue Ungeheuer, doch die andern Götter und Helden waren nicht minder wachsam, und schließlich warf Firun ewiges Eis über die ganze Brut.

Die drei Gigantenklingen aber waren im giftigen Blute der Bestie brüchig geworden, und das Leben der Gigantinnen war nur noch schwach, und so legten die Unsterblichen die drei zur Ruhe, auf daß sie sich vielleicht dereinst wieder erheben mögen.

Die Rote Sichel, der Leib der gefallenen Gigantin Mithrida, deren Kopf die »Adlerspitze« (gut und gern sechstausend Schritt hoch) und deren linke und rechte Faust in der Goblinsprache der »Naira Kubuch« und der »Naira Theluzi« heißen, zwei gewaltige Fünftausender, ist wahrlich kein wirtliches Gebirge. Das schieferne Massiv ist seit alters her die Heimat der Rotpelze, die die Elfen »Gobianoi« oder »Goblins« nennen - gut und gern zehntausende der verschlagenen Gesellen mögen sich in der Sichel verborgen halten. Schröff erheben sich die Felsen der hohen Berge gen Himmel, und selbst die Gipfel der kleineren seien weit über dreitausend Schritt hoch - so sagt man zumindestens. Nur spärlich und meist in den Tälern und Hängen zur Tiefen Mark hin findet sich Waldwuchs - die üppigen Bergwälder haben die Bergwerker in den Tälern längst abgeholt -, der meist aus Tannen, Kiefern und Fichten besteht. Auch findet man hier die »Sichelanne«, die's nur in der Sichel gibt, die ein höchst dunkelgrünes Nadelwams trägt und knorriges, dickes Geäst hat wie eine Eiche - die Sichelohreul' baut darin ihr Nest, und in den Wurzelhöhlen hausen Fuchs und Dachs.

In den zerklüfteten Tälern ist kaum Feldbau möglich, die wenigen verhärmten Sichelwächter und vielen Rotpelze ernähren sich von dem, was an Wild vorhanden ist, und das ist reichlich. Schwarzwild gibt es hier so viel, daß die wenigen Felder mit Mäuerchen aus moosbewachsenem Feldgestein oder wehrsamen Schlehendornhecken umfriedet werden müssen, wenn der Eber nicht alles niedertrampeln soll. Gefährlicher aber noch sind die Bergwidder und Elche oder gar der gemeine Schneelaufer, der den Waidner rücklings anspringt.

Dem kundigen Reisenden mag wohl schon die Frage gekommen sein, warum hier Goblins und Siedler offensichtlich nebeneinander leben können, ohne sich gegenseitig aufs ärgste zu bekämpfen. Vor vielen hundert Jahren sei man übereingekommen, sagen die Menschen in der Sichel, sich gegenseitig nicht übermäßig zu belästigen, und daran halten sich die Sichelwächter auch meist - zu kleinen Überfällen des Rotgepelzes und anschließenden Strafexpeditionen der Siedler kommt's freilich immer noch. Da die Goblins höher in den Bergen zu Hause sind, in finsternen Höhlen, begegnen sie den tapferen Frauen und Männern tief drunten in den Tälern nicht allzu häufig - und so wird der Frieden im großen und ganzen von allein gewahrt.

Die Siedler der Roten Sichel sind wehrhafte Leute. Sie sind in wenigen befestigten Dörfern heimisch, die weit über das Bergland verstreut liegen, und haben häufig überhaupt keinen Umgang mit anderen Menschen. Ein Beispiel für die wehrhaften Weiler in der Sichel mag wohl das Dorf Zollhaus in der gleichnamigen Baronie sein, geführt von der eisernen Hand des Barons Falk. Der Weiler ist zwischen den hohen Gipfeln Wetterhorn und Eulenberg in einem tiefen Tal gelegen. Den Grund der Schlucht bedeckt ein gar unheimlicher See, der Dunkelwasser geheißen wird. Er ist so tief, daß noch niemand je sagen konnte, ob und wo er überhaupt aufhört.

Das Dörfchen Zollhaus schmiegt sich nun wunderschön an die schroffen Felsenwände und den dunklen See an, man könnte meinen, es gäbe keinen schöneren Ort in der Sichel. Sogar eine kleine Mauer hat der wehrhafte Weiler, der häufig für die Bauern der umliegenden Baronien einzige Zuflucht vor den Elementen und dem Ungetier ist. Auch einige Fischer bestreiten hier ihren Unterhalt, die im Dunkelwasser fischen und auch oft schmackhaftes Seegetier mit ans Ufer bringen. Und über dem allen dräut die finstere Burg Tinzal, die an den südlichen Abhängen des Roten Brockens gelegenen ist, einem Felsen aus dem so häufigen rötlichen Schiefergestein.

Den Erzgruben und Steinbrüchen gehört das Land rundum, wo die Hämmer der Schmiedewerke keinen Augenblick stillstehen und ein Ochsenkarren nach dem andern Feuerholz heranschafft. Wehrhafte und schweigsame Frauen und Männer sind's, die hier - inmitten der Sichel - ihrem Tagewerk nachgehen. Der Herzog selbst ersteht für seine Rundhelme und Soldlinge von den Sichelwächtern Stahlschwerter, und auch die Grafen Bärwaldes und Balihos kaufen einen Gutteil für ihre Landwehren auf. Das Eisenzeug wird von Zollhaus aus nach Sinopje geschafft - wo der Baron Olf von Lynnd seine Feste hat -, von da aus auf Rathil und Pandlarin nach Trallop getreidelt und dort endlich feilgehalten.

Nun gibt es gleichwohl auch noch andere Siedlungen in der Sichel als Zollhaus und Sinopje, wie das Dörfchen Beonspfort - wo sich die Feste des ruhmreichen Barons Keron Sterz erhebt und die südliche Grenze der Gemarkung verheißt. Benannt wurde der Weiler nach dem sagenumwobenen Ingerimm-Geweihten Beon von Angbar, einem heiligen Manne des Ingerimm, und sein erzenes Standbild steht noch heute vor der Feste des Barons. Das Gold vom Verkauf der Beonspforter und Zollhäuser Eisenwaren ist freilich längst alleiniger Zehnt des Markverwesers und nicht mehr Sache der Barone - die Herren Falk und Keron aber erhalten einen Zwanzigstel allen Gewinns und mögen damit wohl eine Söldlingsschar lohnen, die Hütten zu schützen. Weiter fern in der Roten Sichel ist noch kaum ein Wanderer gewesen.

Die Alten aber wissen zu erzählen: »Dort, wo das Weidenland ein Ende hat und das Bornland einen Anfang, findet sich das »Tal der Türme«, die alte Vogtei Nissingen. Der Kaiserdrache Apep herrscht dort, und Isladir, der finstere Wurm, ist sein arger Widersacher. Die Bauern im Tale fürchten die Drachen, seitdem Yofune, der Dreihäuptige und Ziegenköpfige, Hatz auf die Menschen geführt hat.

Um die Drachen fernzuhalten, huldigen sie der Rondra, aber auch den Wolfengöttern opfern sie. Und Wolfen hat's viele da, mehr noch als im Sichelbogen (und daher sind sie auch ursprünglich gekommen), auch Werwölfe und Menschwölfe, Wulfen geheißen. Steinschrate lauern dem Wanderer auf, und auf der Adlerspitze haben Königsadler ihren Horst, die größer sind als Drachen und mit den Winden fliegen. In den singenden Zweigen einer uralten Ulme hält die Nymphe Orrotalea hof, ehemals die Königin aller Feen und Alfen, und in einem Turme am Rande der Drachensteine, wo einmal eine alte Feste sich erhob, ist eine schöne Maid seit langem gefangen - und noch kein Ritter hat sich gefunden, der sie befreit hätte.«

Die Stadt Trallop

Wappen der Stadt: auf Blau ein silbernes Neunauge, darüber eine Mauerkrone

Heraldische Farben: Blau-Weiß

Stadtherr: Herzog Waldemar von Weiden

Zwölfgötter-Tempel: PHEx, RONdra, PRAios, TRAvia, BORon, PERaine, RAHja (EFFerd)

Einwohner: 3200, 250 weitere in kleinen Wehrdörfer an Pandlaril und Pandlarin

Gilden: Flußhändler, Viehhändler, Bürstenbinder, Krämer, Flußschiffer, Schuster, Seiler, Sattler, Schmiede, Kürschner, Schneider, Bäcker, Metzger, Zimmerer, Maurer, Lederer und Fischer

Garnison: I. Banner des III. Ksl.-Weid. Garde-Regiments

(»Tralloper Hellebardiere«), 20 Rittsleute und 100 Knappen am Herzogenhofe, 2-3 Schwadronen Herzogl.-Weid. Lanzenreiterei (»Rundhelme«), 3 Banner Herzogl.-Weid. Pikeniere (»Grünröcke«), 80 Soldrittfrauen und -männern vom

»Orden des Donners«, 10 Söldlinge an der »Langen Brücke«

Kaiserlicher Befehliger: Hauptmann Pagol von Löwenhaupt

Festtage: 15 RON (Turnei am Herzogshofe), 12-15 PHE (Warenschau in Trallop), 7 ING (Enhauptung Grifos), 5 TRA (Festzug der Zünfte und Gilden zu Ehren von Göttin und Herzogenhaus), 8 EFF (Wettschwimmen der mutigen Knaben und Mädchen im Neunaugensee), 29 FIR (Fest des Stadtsängers Aldifreid), Herzogsstippen im Winter

Talismane: siehe das ZEUGHAUS unter Gebäude-Nr. 40.

Stadtmauern und Bürgerwehr:

I 1-17 Stadtmauern

Zunächst, als der Fischer Beowein und seine Getreuen im Sturme auf dem Pandlaril-Flusse fortgeschwemmt wurden, fanden sie Zuflucht auf Altentrallop im Osten der Stadt. Die Kunde davon drang rasch hinab nach Balih, und an die dreihundert wackere Frauen und Männer machten sich auf den gefahrvollen Weg nach Mitternacht. Alsgleich unternahmen es die guten Leute, eine feste Mauer um die Stadt zu fügen - und gerade zurecht, denn alsbald hatten die Orken den Weiler ausgemacht und führten nichts anderes im Schilde, als seiner Schätze und seiner Waffen habhaft zu werden. So aber wehrten die zwölf Türme und Tore Altentrallops dem Feinde, und als der Orkenkönig Nargazz unter der silbernen Klinge des ersten Grafen Nasildir fiel, da hatte die junge Stadt auf lange Zeit Frieden. Schloß und Feste der Schultheißen und Grafen jener Tage war die »Alte Veste« im Süden Altentrallops.

Der Seneschalk Ingram von Weiden war der erste Herrscher im Lande, der ein Bauwerk andernufers des Flusses zu errichten befahl, nämlich den großen Wehr- und Fluchtturm, der heuer »Ingramms Leuenturm« geheißen wird. Unter Herzog Bernhelms schließlich - nachdem Altentrallop in den ersten Orkmärschen gefallen war und allzuvielen Bürger den Tod gefunden hatten - wurde die Mauer Hohenufers errichtet: Die Stadt mag damals wohl gut eintausend Bürger gezählt haben (und das trotz der Opfer im Orkenkriege) und aus allen Nähten geplatzt sein. Doch gelernt hatten die Trallopener aus den vielen Kriegen, und so verfügte der schlaue Stadtvoigt des Herzogs, daß - anders als in der Altstadt - alle dreißig Schritt zuwenigst ein wehrhafter Turm zu errichten sei. Auch der entherzte Herzog Bernhelm war es, der sich in der Alten Veste vor dem Zorn der Trallopener fürchtete - darum ließ er am Tore Hohenufers eine fürdere Burg erbauen, wo er fortan hofhielt. Sein Sohn Odilo schon führte den Bau der Feste Ingramms

fort, und seit seinen Praiosläufen hausen die Herzogen droben auf der weißen »Bärenburg«. Unter Herzogin Selinde II. schließlich war die Stadt auf ein weiteres an Seelen gewachsen, und darum begannen die Zünfte - denn seit den Tagen Bernhelms galt das Gesetz, daß die Mauern von den Zünften gebaut und erhalten würden - mit dem Bau der Mauern Niedernufers. Erst in den Zeiten Selindes III. wurde der Stadtteil Neuentrallop von Mauern umgeben.

Die Mauern rund um die westlich gelegene Stadthälfte sind bis zum Dache des umlaufenden Wehrganges um die acht Schritt hoch und dank der andauernden Wehrbereitschaft der Trallopener Zünfte Götterlauf für Götterlauf von wucherndem Gebüsch und brüchigem Gestein befreit worden, so daß Angreifer kaum einen Halt fänden - von den gut und gerne dreißig Schritt breiten Stadtgräben ganz zu schweigen, die es zufürderst zu überwinden gilt. Die Stadtmauer wird alle dreißig Schritt von zwölf Schritt hohen Türmen verstärkt. Anders hingegen sieht es in Altentrallop aus. Die jahrhundertealte Stadtmauer ist gute zwei Schritt niedriger als die Mauern andernufers, und die Türme ragen kaum darüber hinaus. Die Mauer wurde hier nicht so gründlich in Schuß gehalten, denn allein die Gilde der Flußhändler und die Zünfte der Flußschiffer und Bader haben dafür aufzukommen - und manche Zinne ist leidlich brüchig, das Schindeldach des Wehrganges allerorten eingefallen ...

(Wir haben auf dem Plan der Stadt Trallop für den Spielleiter die Türme der Wehrmauern mit der Nummer der jeweiligen Zunft versehen, die im Verteidigungsfalle dort Wacht hat.)

A Dreileuentor

Erhaben ragt die »Runde Rothunde« über Vorwerksgraben und Zugbrücke auf, gleichsam dem rechteckigen Wachturm, der »Alten Griniguld« - wozwischen das erste der drei Leuentore in die festen Stadtmauern eingelassen ist. Und noch zwei weitere der Bollwerke hat ein Reisender auf

der Reichs-Straße zu durchqueren, bevor er Neuentrallop endlich betritt. Die Konstruktion des gewaltigen Tores wird von schweren Eichenstämmen getragen, und, was das eigentlich Einmalige daran ist: Die drei Tore sind einflügelig aus festem Eichenholz gezimmert! Und damit doppelt sicher, denn kaum ein orkischer Rammbock vermöchte sie aufzustoßen - einmal angenommen, es gelingt den Wachen, sie zur rechten Zeit zu schließen. Zumal die drei Tore derart versetzt liegen, daß vom jeweils hinteren ein Angreifer ohne Unterlaß beschossen und von siedendem Pech übergossen werden könnte, ganz zu schweigen von der Unbill, auf dem schmalen Torwege einen Rammbock anzusetzen ... Ja, die Baumeister haben fürwahr ganze Arbeit geleistet! Die drei Tordurchfahrten, die zusätzlich noch mit Falltüren zu schließen sind, werden mit dem Morgengrauen geöffnet und mit der herabsinkenden Dunkelheit geschlossen: Stets wachen drei Grünröcke an jedem der Tore, und weitere zwanzig sind unter Weibel Wolfhelm von Lüttenwein im Wachhaus am dritten Tore untergebracht: Sie schieben Wache tags und nachts auf der Mauer rund um Neuentrallop.

B Greifentor

Unter Weibelin Firre Schuster gut - einer verdienten Bürgerin - wachen fünfzehn Grünröcke am Tore. Das Greifentor wird schon eine Stunde vor dem Sonnenuntergang geschlossen. Reisende mögen über Nacht im Ordenshaus des guten Vaters Badilak einkehren.

C Bernhelms Tor

Das dritte der Stadttore ist zugleich das vordere Tor der Feste vom Orden des Donners, und die Mauer- und Torwacht gehört zu den alten Pflichten des Ordens seit dem Götterlaufe 24 v. H.

D Lange Brücke

Eine eigene Brückengräfin hält der Herzog im Solde, die acht hat, daß die Brücke fest und gut

gebaut ist und daß die Tore an beiden Enden allnächtens zur zehnten Stunde verschlossen werden. Dies ist eine alte Zeremonie aus den Zeiten Herzog Bernhelms, denn der Furchtbare wollte jeden Abend aufs neue gänzlich sicher sein, daß der Brückengraf auch daran gedacht habe, die Tore zu verriegeln und ihn vor dem Volkszorne zu schützen - so mußte also der Graf an jedem Abend mit seinen zehn Söldlingen vor den Herzog treten und auf Knien um den goldenen Schlüssel bitten. Heute ist das die Aufgabe der edlen Gilamund von Grünauen, wenngleich die Edle nicht mehr knien muß und auch nicht der Herzog, sondern sein alter Hofmarschall über den Schlüssel wacht.

E Horastor

Durch dies Tor führte dermaleinst Kaiser Murak-Horas die liebliche Elfenkönigin Amarandel Sommertau auf ihrem Pferdchen Mandavar in die Stadt - das pechschwarze Gestein ist seitdem von elfischen Runen in einem glühenden Golde durchwirkt. Die Altentralloper glauben, die arcangen Zeichen seien ein Zauber des Schutzes gegen Schwarze Hexerei - und wer weiß, vielleicht haben sie ja Recht.

F Altes Vorwerk

1 Gasse der Seiler

Lange Seile verdrehen sich in regelmäßigem Takt. An den großen Holzkurbeln stehen die Meisterinnen und drehen die Schnüre zu festen Tauen, flinke Kinderhände haben acht, daß kein Seil unter dem Zug der Winden zerrißt; die Meister selbst flechten und prüfen den Hanf; und tüchtige Gesellen rollen die Täue zusammen und karren sie zum Großen Markt oder gleich über die Lange Brücke zum Flußhafen. Die Seiler Trallos verkaufen ihre ausgezeichneten Täue an Handelsherren in ganz Weiden und Greifenfurt, und viele Fuhrleute verladen sie gar bis ins ferne Festum. Die Fachwerk- und Steinhäuser der Zunft zeugen vom Reichtum der Meister, und in die hölzernen Hausbalken findet sich nach Weidener Brauch stets ein vielfach gewundenes Tau eingeschnitten. Sieben Meistereien zählt die Zunft, und die Gildenmeisterin Nalle Scheidewind ist eine reiche Frau. Die alte Zunft der Seiler zahlt den Tempelzehnt an das Haus des Praios und ist gut Freund mit den Flußhändlern.

2 Gasse der Flußhändler

Die acht Flußhändler - denen seit langen Jahren Gildenmeister Mikail Ibendorn vorsteht - sind ein eingeschworenes Völkchen rund um den Flußhafen Altentrallops. Von Gorge Kolenbranders Kauffahrtei halten sie gar nichts (denn was einmal auf seine Wagen verladen ist, wird wohl kaum den Pandlaril hinabgeschifft), und der tüchtigen Siegelmeisterin Erlgard - des Alten Tochter - sind sie spinnefeind. Meister Ibendorn ist gleichwohl Zweiter Schreiber im Rate, eine Würde, an der er sich dennoch nicht

recht freuen mag. Die Flußhändler tragen den Zehnt zum Praios-Tempel.

3 Gasse der Flußschiffer

Unweit der Flußhändler haben sich die drei Flußschiffereien der Stadt niedergelassen. Zunftmeisterin Alwen vom Felde - eine wettergegerbte Gestalt von sechzig Jahren - ist eine getreue Gehilfin des Obersten der Flußhändler (denn was sollten die Flußschiffer ohne die Händlergilde wohl anfangen) und auch darüber hinaus ein barsches Weib. Auf Geheiß Ibendorns zahlen die Flußschiffer den Zehnt zur höheren Ehre des Herrn Praios.

4 Gasse der Bürstenbinder

Die vier törichten Bürstenbinder sind teils mit den Flußhändlern und teils mit dem alten Trallop Gorge im Geschäft - und darum haben sie auch keinen Zunftmeister und zahlen den Zehnt auch nicht an einen, sondern an zwei Tempel: nämlich die Praios- und die Phex-Halle.

5 Gasse der Viehhändler

Zu Niedernufern haben die reichen Viehhändler - neun an der Zahl - einhellig ihre Häuser und Pferche erbaut im Jahre 257 v. H. Gildenmeisterin Furgund Faßloch ist die Dritte Schreiberin des Rates und eine gern gesehene Frau allerorten - stets ist sie gut gelaunt und für einen zünftigen Scherz zu haben. Nach der Macht aber greift sie nicht, und darum mögen die Viehhändler ihren Zins dem Phex-Tempel zuweisen.

6 Gasse der Schuster

Den Schustern sind die Herren Kolenbrander und Ibendorn leidlich gleichgültig: Seit altersher lösen sich die Sippen Gerstenbrück und Scheuerstramm im Amte des Zunftmeisters ab, und im Siegelrat erscheinen sie höchst selten einmal. Die Schuster sind den Badilikanern verbunden und tragen ihr Gold treulich zum Travia-Tempel hinaus.

7 Gasse der Sattler

Zunftmeisterin der drei Sattler ist die gutmütige Fann Wichtewoll, eine alte Freundin Trallop Gorges und der Vogtvikarin Lynkea vom Phex-Tempel. Mit Ibendorn hat sie wenig zu schaffen, der Erlgard Kolenbrander ist sie eine treue Gefährtin und ferner freut sie sich von Herzen, daß die kühnen Rundhelme allein ihre Sättel anschaffen.

8 Gasse der Schmiede

Gleich im Schatten der Alten Veste finden sich die Werkereien der fünf Waffen-, Nagel- und Hufschmiede, und allzu einfach ist zu ermessen, daß gerade die Schmiedemeister zum Schutze Trallos allerhand beigetragen haben über die Jahrhunderte. Zunftmeisterin ist die alte Linja Siebenstreicher,



ein gerissenes Weib. Die Schmiede tragen den Tempelzehnt zur Halle der Rondra, und halten sich auch sonst fern von Ibendorn und Kolenbrander. Die Rittsleute in der Stadt und die Wachen des Herzogs verlangen nach genügend Stahl, als daß Trallos Schwerter verschifft werden müßten.

9 Gasse der Kürschner

Die Kürschner sind die jüngste der Zünfte zur Stadt Trallop, und Zunftmeisterin ist die aufrechte Erlgard Kolenbrander, die älteste Tochter des alten Fuhrmannes. Die drei wohlhabenden Kürschnermeisterinnen und -meister hat sie eisernen Willens und unablässlich dazu getrieben, ihrem geschäftigen Vater alle Mäntel und Decken abzutreten, den Zehnt dem schlauen Phex zu opfern und sie selbst zur Zunftmeisterin zu wählen - und mit demselben entschlossen Auftreten gelang es ihr, den grimmigen Ibendorn auszustechen und die Geschäfte der Stadt Trallop in die eigenen tüchtigen Hände zu nehmen. Erlgard Kolenbrander ist dem Herzog nicht lieb, denn Herr Waldemar hat nicht viel im Sinne mit dem Rate seiner Stadt, aber um seine Huld weiß sie doch. Schließlich ist eines beiden gemein: das unentwegte Sinnen über das unbedingte Wohl der Stadt Trallop.

10 Gasse der Schneider und Lederer

Die Lederer - fast will man sagen: Gerber - sind nicht gut gelitten in ihrem blutigen, stinkenden Handwerke, und in Neutrontrallop am Pandlaril gehen sie ihrem verfemten Tagwerk nach, wo kein ehrlicher Bürger sein eigen Haus hat. Was aber die Schneider dazu anhält, die Lederer als ihresgleichen anzusehen, das gleichwohl weiß keiner so recht. Frau Erlgards jüngerer Bruder Marbert hat es derweilen vollbracht, sich mit dem Golde Kolenbranders an die Spitze der neun Werkereien zu setzen und seinerseits im Siegelrate ein Wörtchen mitzureden - aber der junge Mann ist ein verschlagener Geselle ohne Meisterehr' und

Zunftstolz, daß er sich nicht einmal scheut, seine eigene Schwester an Meister Ibendorf zu verraten. Das Ansehen der Schneider- und Gerberleute ist darum arg gesunken, und allein der Praios-Tempel ist gerecht genug, den Zehnt einzufordern.

11 Gasse der Zimmerer

Auch die Zimmerleute haben unter der Führung der hübschen Meisterin Erlwidda gut zu tun. Der Siegelrat ist den eigenbrötlerischen Zimmerleuten eher ein Dorn im Auge, denn den Herzog der Weidener lieben und schätzen sie über alles, und ihren Zins geben die fünf aufrechten Meister an das Kloster des Vaters Therbün von Malkid.

12 Gasse der Maurer

Mehr noch als die Zimmerer sind die Maurer die Freunde und Feinde aller Gilde, denn letztlich haben sie die Wehrtürme der Stadt zu flicken und die Straßen auszubessern - und keiner (auch nicht der alte Ibendorf) mag es sich mit ihnen verderben. Zunftmeister Tiro Schnäuff ist ein vierzigjähriger Rotschopf von unermüdlichem Arbeitswillen, der sich weder vom Herzog noch vom Mauergrafen einschüchtern läßt und auch im Siegelrat stets ein keckes Wort führt. Daß nicht zuletzt der mächtige Herzog die Bärenburg von den Maurern in Schuß halten läßt, macht die ehrbaren Leute zu einer überaus wohlhabenden und angesehenen Zunft - und zur Rondra-Halle geben sie den Zehnt.

13 Häuser der Krämer

Ganz und gar über die Stadt verstreut haben sich die Krämer. Sieben sind's alles in allem, aber verschlagene Leute durch und durch - die um den Silberling feilschen und die Bürger übers Ohr hauen, wo es ihnen nur gelingen mag. Zunftmeister der Krämer ist der neunzigjährige Jargold Silberschütt, ein eigensinniger Freund der Peraine-Kirche.

14 Häuser der Bäcker

Die Bäcker werden geführt von der rechthaberischen Selinde Fockwein und zahlen den Zins an den Travia-Tempel.

15 Häuser der Metzger

Auch die Metzger sind überall anzutreffen. Ihre Meisterin Elftraut ist eine Freundin der Viehhändlergilde und der Kolenbrander-Kauffahrtei (und auch der verruchten Gerber), und im Phex-Tempel trifft man sie leidlich häufig.

16 Alte Gasse der Seehändler und Seeschiffer

Keine andere Gilde aber ist so vom Unglück geschlagen wie die der Seehändler: Lange Zeit waren die steinernen Häuser am Großen Markte die schönsten und höchsten in der Stadt - seitdem aber der Neunaugensee nicht mehr schiffbar ist, versanken die redlichen Leute in tiefer Armut. Und heuer ist kein Viertel - sei's denn, das der Gesellen

und Lehrlinge zu Neuentrallopp - so verkommen und verrufen wie das der elenden Seehändler.

17 Haus der Zunftschützen

Damit die Handwerksleute denn überhaupt wissen, wie die Mauern zu verteidigen sind gegen das Schwarz- und Rotgepelz, hat der Herzog Bernhelm eigens einen Schützengrafen bestellt, der die redlichen Frauen und Männern den Umgang mit Bogen und Schwert lehrte. Die Schützengräfin Herzog Waldemars ist die wackere Gylda von Olatz Wall, und einmal im Götterlauf ruft sie die Zünfte zum Schützenwettstreit zusammen. Das geschieht meist auf den 15 TRA, und vor Herzog und Herzogin beugen die Handwerker am selben Tage das Knie und schwören Treue und Gehorsam.

Die Tempel der Zwölfe:

18 Haus der Eisigen Stelen

Meister Ailgrimm aus dem grimmen Norden führt das schon lang geweihte und gut besuchte Gotteshaus auf dem Großen Markte. Denn als die Gefährten Beoweins nach Altentrallopp kamen, da fanden sie andernufers eine verwitterte steinerne Grabstele vor - unleserliche Schriftzeichen waren darein gefurcht, und allerlei wilde Bären und Grimwölfe drauf gezeichnet. Da dachten sie, dies müsse wohl der Schrein eines grimmen und eisigen Gottes sein, und sie errichteten ihm einen steinernen Tempel, der selbst den Orkenstürmen wehrte. Bruder Ailgrimm ist ein recht leutseliger Geweihter und so glücklich über einen weitgereisten Gläubigen, daß er ihn umgehend eine schmale Stiege in sein kleines Gemach hinabführt und ihm herzlich aufwartet mit Brannt und Braten.

19 Halle des Nebels

Der Phex-Tempel, seit Jahrhunderten die größte und bedeutendste Zwölfer-Halle der Stadt, ist ein ansprechendes Gebäude am Markte Altentrallops. Der Tempel wurde in der Vergangenheit des öfteren erweitert, so daß er heute mehrere Gebäude umfaßt. Ein schieres Wunder ist die große, völlig mit schwarzem Onyx ausgelegte Halle. Mittels hauchdünner Seidentücher entsteht der Eindruck aufwallenden Nebels rundum, und durch einen verzwickten Irrgarten der Nebelschleier hindurch wird nur der Listenechte den Weg ins Allerheiligste finden. Erhebt der Gläubige dort aber sein Haupt hinauf in die himmelhohe Kuppel, schaut er in den vermeintlichen Sternenhimmel über Aventurien: Unzählige Edelsteine und Kristalle funkeln auf ihn herab. Wenige nur wissen, daß jeder Stein für die Seele eines verstorbenen Weidener Mondschatte steht, und noch weniger Leute kennen die Bedeutung des großen silbernen Madamals im Zenit der Halle: Vom ersten Vogtvikaren Phexdan vor mehr als tausend Götterläufen geweiht, vollzieht es seitdem auf wundersame Weise die Mondphasen und gilt längst als ein Artefakt des

Fuchsengottes. Neben Vogtvikarin Lynkea von Winhall dienen weitere vier Mondschatte und acht Fuchsgesellen im Haus des Phex - und alle 13 haben stets gut zu tun. Wer zu Trallop aber vom Fuchsgesellen zum Mondschatte geweiht werden will, der muß (seit den Tagen des verwegenen Thordenin) in der Nacht vom 14 zum 15 PHE einen wertlosen Gegenstand aus den Gewölben der Bärenburg stibitzen. Fast möchte man meinen, es handele sich um ein altes Spiel zwischen Tempel und Herzog ...

20 Halle der Orkenwehr und Feste des Herzogen Bernhelm, heuer Burg des Ordens vom Donner

Unter Schildmeisterin Walpurga von Trallop, der Prinzessin des Herzogtums, stehen achtzig Ritterleute vom Orden des Donners im Sold der Weidener Herzöge. Es ist recht eng in der kleinen Burg, denn der spärliche Platz reicht gerade für die Küchen- und Kellergewölbe, die große Halle, die Wohngelasse der wackeren Rittfrauen und -männer und das »Guldene Gemach«, denn nach den alten Ordensregeln haben die aventurischen Burgen vom Donner-Orden jederzeit ein Gemach für den verehrungswürdigen Hochmeister bereitzuhalten. Ursprünglich war die Burg ein Stadttor und beherbergte zugleich den Hof des grausamen Herzogs Bernhelm. 24 v. H. aber rief der zaudernde und schwächliche Herzog Wallfried IV. die Ordensritter in die Stadt und überschrieb dem Bunde zum Lohne die Feste auf alle Zeiten.

Der wehrhafte Bau des eigentlichen Tempels erhebt sich unmittelbar an Bernhelms Tore. Die strahlend weißen Mauern schmücken zwei riesige rote Löwinnen, und auch im Innern bietet sich dem Gläubigen ein ordentliches Bild. Dem hohen Portal gegenüber steht ein bronzenes Standbild der Herrin von Blitz und Donner, die Wände sind mit Knüpf- und Webtuchen aus den Werkstätten der Stadt Baliho geschmückt, und in den Ecken der Halle finden sich Betschemel und Fechtkerle. Gleichwohl war es um die heilige Halle in den götterlosen Zeiten Wallfrieds IV. leidlich schlecht bestellt, und erst Schwertbruder Emmeran von Löwenhaupt, ein ferner Oheim Herzog Waldemars, vermochte es in den letzten Tagen der Herrschaft des greisenden Herzogs, den Tempel zu altem Ruhm zu führen. Hochwürden Selinde von Trallop, die Nachfolgerin Emmerans und Nichte Waldemars, gebietet heute über drei Ritter und zwei Knappen der Göttin und kann sich auch gut besuchter Andachten erfreuen - was nicht zuletzt am Söldnervolk liegt, das in Trallop auf einen guten Lohn hofft und sich derweil das Schwert in der Rondra-Halle weihen läßt ...

21 Halle der Sonne und des Rechtes

Ein wenig fehl am Platze wirkt das Haus des Praios. Obwohl nicht weit vom Alten Markt gelegen, erhebt sich die geweihte Halle doch in der äußersten Ecke der Stadt. Wenig erstaunlich, daß

Hochwürden Dolgon von Hohenweiden und sein Freund Ibendorf alle Mühe haben, den alten Bau - dessen güldene Kuppel übrigens nur eine hauchdünne Blattgoldauflage trägt - vor dem Verfall zu bewahren. Die Zahl der Geweihten ist in den letzten Jahren auf drei herabgesunken. Ein Schreiben des erhobenen Mannes an Herzogin Yolina wurde mit der Gabe von zwanzig Goldstücken beantwortet, und seitdem herrscht ein frostiges Schweigen. Herzog Waldemar selbst hat mit dem Sonnengotte leidlich wenig im Sinn und stützt seine Krone allein auf das Schwert Frauen Rondras, und zur Großen Kirchenspaltung befahl er den Geweihten »die Nase nicht eher aus dem Tempel zu stecken, als bis alles vorbei ist«. Ab und an jedoch, wenn zu Trallop Gericht gegen einen Grafen oder Baron gehalten wird, erstrahlt der Tempel in altem Glanz: Unter dem gleißenden Haupt des Goldgreifen spricht der Weidener Herzog dann in der goldenen Halle Recht.

22 Alter Turm der »Cayserl. & Herzögenl. Examinatio & Inquisitio«

In einem hohen Fachwerkturm am Alten Markt ist die Herzogliche und Kaiserliche Inquisition untergebracht: Erstere untersteht dem Traloper Magus Gille von Eschenstein, und letztere dem Garether Praios-Geweihten und Oberst-Inquisitor Angbert von Schlüppen ... Was Wunder, daß die beiden »Inquisitoren« in stetem Wettstreit miteinander stehen.

Die Kircheninquisition geht, wie in jeder Herzogs- und Fürstenstadt im Kaiserreich, den Götterketzern nach, die Herzogeninquisition wacht über das Kairanrohr am Ufer des Neunaugensees, das nach altem Gesetz samt und sonders dem Herzog gehört, und die Neunaugen selbst, die zu fischen und zu verkaufen ausschließlich den Traloper Fischern gestattet ist. Beide Aufgaben sind natürlich unerfüllbar - dennoch sitzt Herr von Eschenstein unentwegt im höchsten Turmgemach und guckt mittels eines teuren Fernrohres auf den See hinaus: Neulich konnte er sogar einige Neunaugenfischer dingfest machen. Daß die Schurken zu allem Unglück angaben, für den ehrenwerten Baron von Beonsfport tätig zu sein, machte ihre Sache nur schlimmer: Ein Baron bricht schließlich keine Gesetze, und so wurden sie des Lügens für schuldig befunden und kurzerhand auf dem Markte gehängt.

23 Tempel der Roten Flamme

Beim rötlich gestrichenen Travia-Tempel handelt es sich um ein einstöckiges, steinernes Gebäude auf dem kleinen Feuermarkt Altentralllops. Hochwürden Elmwidde Garbenstein müht sich redlich, die Halle der gütigen Göttin ordentlich zu führen, auch wenn es ihr an Geschick ein wenig fehlen mag. Da aber viele reisende Händler und Fuhrleute zu Trallop verweilen, herrscht stets ein reges Kommen und Gehen in ihrem Tempel, und das gibt ihr das Gefühl, daß sie für die Stadt

nahezu unerlässlich sei - ein Eindruck, der durch ihre kürzliche Erhebung in den Siegelrat noch verstärkt wurde.

(Fürderes zum Travia-Kult in Trallop findet sich unter dem Ordenshaus des hl. Badilak. Ferner haben wir das Glück, darauf hinzuweisen, daß Mutter Elmwidde in der Spielhilfe GÖTTER, MÄGIER UND GEWEIHTE in farbigem Ornate trefflich dargestellt ist.)

24 Tempel des Todes und der Wacht auf dem Anger

Am Nordende Altentralllops, gerade vor dem Orkenpfuhl und der Pandlarilmündung, steht der ganz aus schwarzem Schiefergestein erbaute Boron-Bempel. Der Geweihte Josold und sein Altgeselle Mutz bestatten die Verstorbenen auf dem Anger hinter dem Hause und auf dem größeren Gebeinfeld zu Neuentrallop und halten Gebete und Opfer, damit nicht die ruhlosen Seelen der Orkenopfer nächtens aus den Gräbern steigen. Völlig von Boronsweiden umgeben findet sich auf dem Neuen Anger auch das Grabmal der Herzöge zu Weiden, ein Bauwerk aus den Praiosläufen Herzog Thordenins des Greisen. Kaum ein Traloper traut sich zur Geisterstunde in die Nähe der über und über mit zwölfköpflichen Runen versehenen Gruft, denn von den Herzögen Bernhelm und Wallfried II. heißt es, daß sie keine Ruhe fänden.

25 Peraine-Tempel

(Zum Peraine-Kult siehe das Ordenshaus der Therbüniten.)

26 Haus der Sinnen und der Freude

Der Rahja-Tempel ist der größte der Altstadt und röhrt aus den Praiosläufen her, als der See- und Flußhandel noch reichlich Heuer einbrachte. Trotzdem hat sich an der Gunst der Gläubigen nichts geändert, und nach wie vor haben der hübsche Ulman und seine Geweihten reichlich zu tun. Der einstöckige Bau ist kirschblütenweiß getüncht, in der Lieblingsfarbe Herzog Wallfrieds III., und die kupferne Kuppel erstrahlt allzeit in einem metallischen Rot.

Doch nicht etwa die heilige Halle selbst ist berühmt, sondern der kleine Vorraum: Seit Götterläufen gedeihen hier Gewächse, wie sie sonst nur im Aranischen oder noch weiter gegen Mittag zu finden sind. Daß der Tempel große Einnahmen hat, ist allgemein bekannt, doch kaum einer weiß, daß Ulman einen Gutteil der Gelder an weniger gut gestellte Zwölfgötterhäuser abgibt, wie es auch anderswo häufig gehalten wird.

27 Alter Efferd-Tempel

Der Efferd-Tempel - auf einer Schäre im Neunaugensee gelegen - ist eine moosige und efeuverwachsene Ruine. Der Geweihte Wilperich war dermaleinst Mannsgenug, den schinderischen Herzog Bernhelm ob seiner Schandtaten vor dem Kaiser anzeigen zu wollen - da aber ließ der

Herzog den Geweihten ergreifen und in seinem Tempel vebrennen. Einen unaussprechlich großen Fluch schwor der Herzog damit auf sich (denn er alterte von jenem Tage haltlos und starb nicht lange darauf) und die Stadt herab, denn erst seitdem - sagen die Traloper Bürger - sei der Pandlarin ein wirklich böser See.

Die Herzogenburg, auch Bärenburg geheißen:

»Von einem strahlenden Weißsteine aber ward die Feste errichtet, das Schwarzgepelz zu schrecken.«

II 28-31 Gesindehof

28 Herzogentor

»Halt! Bei Herzog, Reich und Rondra-Schrein! Seid Ihr ein Ritter, tretet ein - seid Ihr gemein, so laß es sein!«

29 Gesindehäuser und Wendelturm.

30 Alter Marstall

Neben dem Herzoglich-Nordmärkischen Marstall und den Gestüten des märchenhaften Kalifen ist die Traloper Stallung die weitaus berühmteste der zwölfköpflichen Lande: Ausschließlich hier wurden lange Zeiten die rechten Traloper Rösser gezüchtet und einmal im Götterlauf an reiche Herrschaften verkauft, nämlich am 13. Phexmond während der Großen Warenschau. Heuer aber weiden die Rösser sommers auf der Herzoglichen Pandlarl-Insel zwischen Trallop und Braunsfurt und winters im Neuen Marstalle drunter auf dem Großen Markte - im Alten Marstalle aber sind die gut und gern 200 Rösser der Rundhelme eingestellt, denn jeder Rundhelm besitzt sein eigenes Roß - mit dem ihn häufig eine regelrechte Kameradschaft verbindet, allzu oft ist er auf den weiten Ritten entlang der Reichsgrenze auf den Mut und die Schnelligkeit seines Pferdes angewiesen - , und in den Geschossen darüber hausen die herzoglichen Reitmägde und -knechte und das Waffengefolge der Ritter des Herzogentums.

31 Burgmühle

Von vielen Reisenden, und vor allem von Adelsleuten, wird die Burgmühle stets belächelt - was Herzog Waldemar schon des öfteren seiner guten Stimmung beraubte. Über die nunmehr von Bauernhand verstorbene Fürstin Hildelind von Rommily's kichern die Mägde noch heute, daß Ihr Durchlaucht im Götterlaufe 6 Hal beim Anblick der Mühle leicht hochmütig dreinschaute. Anstatt das fürstliche Roß nun vor das Bärentor des Herzogenbaus zu führen, geleitete der Herzog, der nach altem Brauch den Marschallsdienst leistete, die Fürstin und ihr Waffengefolge vor die Mühle, wo er sie schlußendlich auch Willkommen hieß. (Es war der erste und zugleich letzte Besuch Frau Hildelinds in Trallop.)

III 32-33 Knappenhof

32 Knappenhäuser

An den Höfen des mittelreichschen aventurischen Adels ist es seit jeher üblich, eine große Zahl an Pagen und Knappen aus (vornehmlich) landlosen Adelssippen aufzunehmen - derart versichert sich der jeweilige Fürst auf einfachem Wege einer großen Gefolgsschar tapferer Ritter, die auf sein Banner eingeschworen und seinem Worte gehorsam ist. Die älteste Knappenschule des Reiches ist die markgräfliche zu Beilunk - 100 Knappen erhalten dort Speis' und Trank und einen guten Unterricht in den alten Kriegerhandwerken. Aber auch zu Rommily, Trallop, Ysilia und Elenvina finden sich Knappenschulen, und Herzog Waldemar beherbergt - wie alle Herzöge seit Leuemann von Weiden vor ihm - immerhin 75 junge Frauen und Männer in den Gemäuern seiner Feste. Die Ritter des Herzogtumes - und vierzig derselben übernehmen nach altem Recht stets die Wacht am Herzogenhofe - sind ein edles und eingeschworenes Volk, und recht stolz mag der Herzog über seine Frauen und Männer sein. Der Lehrmeister der Knappen ist nach ritterlichem Brauch der Herzog selbst, und tatsächlich mag es vorkommen, daß Waldemar unerwartet zu den Übenden stößt und einigen Mädeln und Burschen das rechte Fechten einbläut - der eigentliche Lehrer aber ist der gewandte Herzogliche Fechtmeister Linnart von Ruckenau, den zwei gekreuzte Orkennarben auf der Stirne schmücken.

33 Gastgemächer für Fahrensvolk, Bänkelsänger und Schausteller

IV 34-36 Ritterhof

Auf dem Ritterhofe findet alljährlich am 15 RON die Turnei der tapfersten Recken des Herzogentums statt. Streiten für Herzog, Reich und Recht mag eine jede und ein jeder, der die geforderten zwölf Schilde aufzuweisen vermag und drum von rechtem Adel ist - oder aber ein Krieger, von dem landauf, landab die Spielleute singen.

34 Gelasse der Rundhelme und Grünröcke

Im steinernen Ritterhaus sind zum einen die Herzoglich-Weidenschen Reiter und Hellebardiere untergebracht, die Rundhelme und Grünröcke, und zum anderen Reisige und Rittersleute, die am Herzogenhofe verweilen wollen (sei's aus eigenem Grunde oder als Gesandte ferner Fürsten). Obrist der Rundhelme und Heermeister im Herzogentume ist seit nunmehr fünfzehn Götterläufen Wohlgeboren Kerling von Guldenberg, ein altgedienter - seit den letzten Orkenmärschen gar einäugiger - Haudegen, der von seinen Feinden und den Rundhelmen (und auch dem Herzog) gleichermaßen geachtet und gefürchtet wird. Nicht zuletzt aber ist er die einzige Hoffnung der jungen Weidener, denn welcher Knappe der Kriegerschule

»Schwert und Schild« zu Baliho oder Rittersjüngling, der nicht einmal davon träumte, auf dem Rücken seines eigenen Trallopers der roten Sonne entgegenzureiten, Lanze und Schwert fest gegurtet, den Herzog selbst voran ...? Tatsächlich oblag es den Rundhelmen in der Vergangenheit oftmals, die Orken und Goblins schon an der Reichsgrenze zurückzuwerfen. Seit jeher wählen die Herzöge ihr Waffengefolge aus den Reihen der Rundhelme, oder schicken einen Haufen edlen Gästen zum Willkommen. Eine vormalige Bannerfrau der Rundhelme, Selinde von Ebrinsfurt, befehligt nunmehr die königlichen »Rotröcke« in Vinsalt - Herzog Waldemar hatte sie einst ob ihrer allzu frechen Reden in Schimpf und Schande aus dem Herzogtum verbannt. Unschwer zu erkennen sind die Rundhelme übrigens auch an ihren (teils zerschlissenen) Mänteln aus dem Felle des braunen Bären über dem grünen Wappenmantel und dem ritterlichen Eisenhelm, der das Haupt eines Bären zeigt. In einem fürderen Flügel sind die von den Rundhelmen vielbelächelten Grünröcke untergebracht. Zu handfesten Raufereien zwischen den Neulingen beider Haufen (und womöglich auch noch den Knappen aus der Vorburg) kommt es fast alltäglich, und stets fühlen sich einige Altgediente verpflichtet, den jungen Heißspornen hilfreich beizustehen ...

35 Häuser der Ritter

Die zwanzig Rittersleute des Landes aber, die stets die Wachdienste auf der Burg leisten, hausen mit ihren Weibern, Männern und Kindern in kleinen Holzhäuschen, die über die Wehrmauer der Feste hinaushängen über den tiefen Klüften und Schlünden des Burgfelsens. Leidlich klein ist so ein Haus, aber Steine und Pech lassen sich trefflich daraus hinabgießen auf anstürmende Meuten - und so wird dem Ritter nicht nur ein angemessenes Gemach zuteil, sondern zugleich eine rechte Schanze.

36 Kanzlei des Herzogentums

Sieben Cron-Räte sind es seit altersher, die die Geschicke des Herzogentums und der Stadt Trallop lenken: Der Crongraf, der des Herzogentums oberster Richter ist und für den Herzog mit den Landräten verhandelt (Ritter Gilbert von Rauslauth), der Rentgraf, der die Steuern und Zinsen des Herzogentums verwest (Edler Arwulf von Finsterkamm), der Soldgraf und Marschall des Landes (Ritter Kerling von Guldenberg), der schon erwähnte Brückengraf (Jungfer Gilamund von Grünauen) und der ebenfalls schon vorgeführte Schützengraf (Rittfrau Gylda von Olats Wall), der Zinsgraf der Stadt Trallop (Vogt Tannfried von Binsböckel) und der Mauergraf Altentralllops (Vogt Pagol von Löwenhaupt). Geleitet wird die Weidener Kanzlei von Prinzessin Walderia von Trallop, da Frau Walderia aber zugleich Gräfin zu Bärwalde ist, bleibt ihr leidlich wenig Zeit. Der eigentliche Kanzler von Weiden ist darob Herr Gilbert von Rauslauth

- der Sohn einer langen Reihe von weidenschen Crongräfen (und auch seine Tochter wird ihm wohl einmal im Amte nachfolgen). Freilich hört Herzog Waldemar aber nicht allein auf seine Cron-Räte, sondern viel eher einmal auf den alten Haus- und Hofmarschall Dankwart von Weißenberg oder das Hexenweib Gwynna, das erst unlängst Einlaß auf die Feste forderte (und erhielt). Und auch die Meister des Bundes zur Orkenwehr waren den Herzögen stets getreue Ratgeber.

V 37-43 Herzogenhof

37 Torgewölbe und Herzogenhalle

Aus den lehrreichen Schreiben der Kauffrau Isida von Mendena an ihre Kinder:

»Das mächtige, eisenbeschlagene Tor steht weit offen, die Grünröcke davor lassen euch ohne weiteres in den weiten Burghof ein. Auf dem Hof herrscht bald ein größeres Gedränge als auf dem Markt drunten: Fuhrleute, Bäuerlein und Söldlinge eilen zwischen den alten grauen Burghäusern hin und her, Rundhelme, Ritter und Herzogsboten drängen sich auf ihren Pferden mittenherinnen ... Ein Schreiberling im efferdsblauen Rock eilt von der Wachstube herbei und fragt nach eurem Begehr: "Die Herrschaften? Zehnt, Zoll, Gesuch?" - Als ihr euer herzogliches Schreiben zeigt, lächelt er höflich: "Drüben im Herzogshaus, wenn's recht ist. Dort, wo das Tor weit offensteht!" Er deutet auf das größte Haus weithin, das mit Steinmetzarbeiten und Butzenfenstern wahrhaft herzoglich zu schauen ist! Vorbei an den Schweinen und Gänzen, die allenthalben herumlaufen, schreitet ihr auf das Tor zu (...) und tretet in einen wappenverhangenen Vorraum. Euch gegenüber führt eine Wendeltreppe hinauf in die Herzogsgemächer und auf den Wehrgang, in den alten Leuenturm, zur Rechten gelegen die Küchengewölbe und das Zwölfgöttergemach, zur Linken führt ein Gang in die Hohe Halle: Das erste, das euch ins Auge fällt, ist der große Rauchfang an der Ostwand, aus Felsgestein gehauen und mit Bären, Eichenlaub und Wildschweinen geschnitten, dazu der Weidener Herzogsspruch: "Mit Rondra, Maß und Mut" in goldenen Lettern ... ein ingerimmgefäßiges Feuer prasselt darin, und der Duft von brennenden Kienäpfeln liegt wohlig in der Luft. Dann ist da die mächtige Decke, sechs Schritt droben, aus dicken Balken - rot und blau gestrichen - , von Steinblöcken mit dem Herzogswappen getragen; die steinernen Wände mit den bunten Butzenfenstern, die alleamt Herzöge vergangener Tage zeigen, Wappen, Banner und Fackeln allerorten. Zwei Schritt hinauf sind die Wände mit Weidenholz verfärbt, das allerlei Schnitzwerk zeigt, Eichenlaub, Weidenbäume und Wild. Truhen und Lehnstühle stehen entlang den Wänden, bisweilen das prachtvolle Gemälde eines früheren Herzogs. Der Boden ist mit Festumer Kacheln belegt, ein balihoscher Teppich - darein ein Drachen gewebt - , Heu und Stroh ...

Inmitten der Halle, auf einem erhöhten Thron, hält der Herzog von Weiden Hof. Ritter und Adelsleut' haben sich in kleinen Haufen zusammengefunden und reden eifrig aufeinander ein. Vor euch stehen einige Städter, die offensichtlich um das Gehör des Herzogs gebeten haben - ärmlich deuchen sie im Vergleich zu den Tuch- und Linnenröcken der Barone und den Kettenmänteln der Ritter; ärmlich seid auch ihr, wenngleich in eure teuersten Wämse gewandet. Ein grauhaariger Hausmarschall im pelzverbrämten Wappenrock tritt heran: "Götter vor, und Herzog, Reich und Recht! Herein, tretet herfür und nennet euer Begehr - seid Ihr aufrecht und tapfer -, hinaus, seid Ihr's nicht!"

In der nämlichen Herzogenhalle findet die hauptsächliche Hofhaltung des Herzogenhauses statt: der Empfang der Grafen und edler Gesandter, der Geweihten und der Städter, der Gerichts- und Hoftag, und, nicht zuletzt, die alltägliche Tafel der über dreihundert herzoglichen Gefolgs- und Waffenmännern. Die Hohe Halle fand vor vielen Götterläufen nicht das Gefallen Frau Yolinas, und seitdem rankt sich draußen das liebliche Wandelröschen an den weißen Mauern der Halle hinauf. Zahllose Wandteppiche, Schilder und Banner schmücken ferner die Hallenwände, und der Dachstuhl ist zudem mit einem wundervollen Schnitzwerk des Zimmermeisters Siltja aus Braunenklamm (221-178 v. H.) versehen - eine Schnitzkunst, die an Vielfalt und Schönheit seitdem im Norden des Kaiserreiches nicht ihresgleichen gefunden hat. Neben den langen eichenhölzernen und uralten Tischen und Bänken im Innern der Halle (aufgestellt zu den Mahlzeiten) ist auch die große Feuerstelle inmitten des Raumes zu erwähnen: Da kein Rauchabzug in den Dachstuhl eingelassen wurde, ist die ganze Halle an manchen Wintertagen voll von beißendem Qualm. Die beiden Tore der Halle, worüber sich kleine Emporen für die Spielleute befinden, führen unmittelbar auf den Herzogen- und den Ritterhof hinaus: Zwanzig Schritt vor dem Rittertore findet sich der alte Weidener Richtblock, ein grauer Fels - vom Blute der Gerichteten dunkel gefärbt: Unter anderem starben darauf Grifo der Junge und die Herzoginnen Waltrude, Waliburia, Gunelde und Tsalinde, die sich angeblich allesamt des Ehebruchs schuldig gemacht hatten.

39 Ingramms Löwenturm

Die Löwenburg ist das älteste und ungewöhnlichste Bauwerk der Bärenburg, ein drohender, unheimlicher Turm: eng, ungemütlich und kalt. Nach dem Umzug der Herzöge in den Herzogsbaus 462 v. H. zog hier für viele Götterläufe die Weidener Kanzlei ein - bis auch die Hofschreiberlinge schließlich geräumigere Gemächer im Ritterhofe zugewiesen bekamen. Das Dachgeschoß der Löwenburg, die Seneschalk Grifo 646 v. H. nach dem Falle der Stadt ein halbes Jahr lang als Fluchtstatt vor den Greifensöldlingen gereichte, ist mit Rotzen und Hornissen versehen, die alle-

samt auf den Neunaugensee hinausdräuen und Donnerbacher Handelsschiffen in vergangenen Praiosläufen oftmals die Einfahrt den Pandlaril verwehrten. Heutzutage sind die Geschütze freilich längst verrottet, nichtsdestotrotz gibt es noch immer einen Herzoglichen Geschoßmeister: Seit fünfhundert Jahren liegt das Amt in der Sippe des Gringolf, Sohn des Gilim, so daß der heutige Schützmeister Garalm, Sohn des Gilim, heißt. Im Erdgeschoß der Löwenburg lagern ungezählte Vorräte, und in den darüberliegenden Geschosse sind noch immer einige Räume für den herzoglichen Haushalt hergerichtet - nach wie vor ist die Löwenburg der Bergfried, oder, besser gesagt: der Fluchtturm der Bärenburg, zu erreichen auf schmalen Wendeltreppen von der Herzogenhalle aus. In den kalten Kellergewölben schließlich findet sich der stets wohlgefüllte Kerker des Herzogtums: Orken, Räuberbarone und »Orkfreunde«, meist allzu tüchtige Händler, warten dort auf des Crongrafen Richtspruch.

40 Zeughaus

All die Zehntgelder und die Waffen, das Korn und das Vieh, das der Herzog im Götterlauf als Steuer erhält, werden im Zeughaus gelagert und vom Herzoglichen Rentgrafen verwaltet. Das Zeughaus ist zugleich die Waffenkammer der Traloper Stadt- und Landwehr und der Herzoglichen und Kaiserlichen Haufen, so daß nahezu das gesamte Obergeschoß des finsternen Steinhauses mit Schwertern, Lanzen, Schilden und Rüstzeugen vollgestellt ist. Im Erdgeschoß werden Kleinvieh, Geflügel, Rinder und Schweine und anderes Getier gehalten und zudem Hartwurst und Käse gelagert - auch Kutschen, Leiterwagen und Schlitten finden sich in den zahlreichen Verschlägen oder auf dem rechteckigen Zehnthof, auf dem einmal im Götterlauf die Traloper Städter ihren Zehnt an den Amtmann des Herzogs übergeben: und zwar in den Tagen vom ersten bis zum vierten Efferdmond - wessen Name dann nicht aus der Steuerliste gestrichen ist, der findet sich unversehens im Leuenturm tief drunten wieder. In den weiten Kellergewölben des Zeughause lagern die Gelder und Schätze des Herzogtums und des Herzogshauses selbst, zusammen weit über zweihundertmal zweihundert Dukaten in Gold, Silber und Edelsteinen. Der sagenhafte goldene Elfenkelch »Shanyalir« wird hier ebenso aufbewahrt wie das silberne Schild »Greifenbein«, das Herzog Thordenin der Verwegene im letzten Gefecht gegen die Rotrölke schützte - und auch das mit unzähligen Edelsteinen besetzte Crongewand der Herzogin Selinde von Weidenau wird seit vielen Jahrhunderten im »Grünen Gewölbe« gelagert, zusammen mit dem silbernen Kettenrock »Orkenhart« der Herzogin Odila. Im »Steinernen Gemach«, dessen Tür mit zwölf Schlössern verschlossen ist, ruhen auf mottenzerfressenen Sammetkissen die eine Weidener »Bärenkrone« (und niemand weiß um

das Rätsel der verschollenen Schwesternkrone) und fürdere Weidener Herzogskronen aus vergangenen Jahrhunderten: die goldenen Reifen Thordenins und Thordenans, der »Prinzenring« Jarlans von Weiden, der »Bärenhelm« des streitbaren Leuemann ... In den Kellergewölben des Zeughause findet sich auch die Herzogliche Münze: Silberlinge und Heller werden hier mit dem Wappen des Herzogs geprägt.

41 Herzogenbau

Der langgestreckte Bau läßt wohl an herzoglicher Würde, nicht aber an Wehrhaftigkeit missen: Die alten Mauern sind gut und gerne über einen Schritt dick, die Fenster allesamt nicht breiter als einen halben. Das zweistöckige Herzogshaus beherbergt wohl vierzig Männer: Den Herzog, die Herzogin und ihre Verwandten, die Knechte und Mägde der Herzogin, die Hausmarschälle Waldemars, die herzoglichen Bannerträger, Hofgeweihten, Gäste und Freunde und freilich den alten Haus- und Hofmarschall Dankwart von Weißenberg und seinen Neffen und Nachfolger Eberwulf. All diese bewohnen mehr oder minder große Gemächer, so daß nur wenig Platz für gemessene Zwecke bleibt - allein die finstere Wachhalle des Herzogs, die so geheiße »Festumer Wölbung«, und das »Graue Zimmer« der Herzogin dienen gelegentlich für kleinere Feiern. An den Wohnbau angefügt ist auch der himmelhohe Wachturm der Bärenburg: An Frühlingstagen vermag man noch den Finsterkamm weit rahjawärts zu erkennen. Ständig hält droben ein Türmer Wacht, um Stadt und Land mit dem Horne Fantholi vor Gefahren zu warnen.

42 Der Uhrenturm

Als die herzgute Herzogin Yolina nun Jahr um Jahr im Weidenlande weilte und stets den Gedanken ans warme und sonnige Liebliche Feld nachhing, da grübelte sie gar sehr, was wohl gegen das Heimweh zu tun sei: Und endlich einmal - als Herzog Waldemar auf langen Ritten zur Sichelfern war - rief sie den Hofmarschall von Weißenberg zu sich und hieß ihn, auf der »Runden Schanze« im Wandelgarten einen hohen Uhrenturm nach dem Vinsalter Vorbilde zu erbauen. Zwar solle das Uhrwerk durchaus nicht laufen Stund um Stund, sondern allein zur Zierde sein - aber dem Königsturme der Frau Amene dürfe es doch so ähnlich sein wie möglich. Da schickte der gute Hofmarschall, den seine Herrin und Herzogin dauernte, hinab ins Darpatische um einen Baumeister, und noch ehe der Herzog wiederkehrte, hatten sie den Grundstein schon gelegt. Wann immer aber die Herzogin nunmehr im Garten lustwandelt, verbirgt sich ein Knabe im Uhrenwerk und dreht die schweren Zeiger nach dem Laufe der Sanduhr.

43 Alte Weide und Gärten im Alten Vorwerke

Die Alte Weide, Namensgeberin des Herzogtums und Schildhalterin des herzoglichen Wappens,

wirft ihren dunklen Schatten über einen kleinen Weiher und eine tiefgrüne Wiese inmitten der Bärenburg. Unter dem rund 600 Jahre alten Baum hat Frau Yolina einen Lehnstuhl aufstellen lassen, und an lauen Sommerabenden begibt sie sich mit ihrem Gefolge gern für ein paar schummrige Stündchen in den Burggarten, wo sie sich vorlesen und vorsingen läßt - oder auch einfach nur den Gedanken an ihre liebliche Heimat Bethana nachhängt.

Die Gebäude Hohenuferns:

44 Kornhäuser am Tore Bernheims

Herzog Bernhelm war ein Schinder, aber schlau war er doch. Und um so mehr er die Orkenmärsche und den Zorn seines Volkes fürchtete, desto wachsam wurde er. Und schließlich gab er Befehl, zu Hohenufern unterhalb seiner Feste zwölf Kornhäuser anzulegen (eins für jeden der Zwölfe), wovon er und seine getreuen Schergen im schlimmsten Falle zehren wollten. Und auch heute noch wacht der Zinsgraf des Herzogs darüber, daß die Vorratsgewölbe stets gut gefüllt sind - denn mag nicht am nächsten Tag ein feindlicher Heerhaufen vor den Mauern Trallops stehen?

45 Crongräfliches Stadtgericht

440 »Rohalsche Landt-Meylen« sind es von Gareth nach Trallop, und Crongraf Gilbert von Rauslauth mag mit dem Wohlwollen seines Herzogs nahezu ungehindert schalten und walten: So legt der pfiffige Mann das unendlich alte kaiserliche Recht, das »nach Götterlauf und Praioslauf (Jahr und Tag)« den stadtflüchtigen Leibeigenen zum Freien erhebt, dahingehend aus, dem Glücklichen schon nach acht Monden und einem Praioslauf die Freiheit zu siegeln - er versteht willentlich den Götterlauf als die Zahl der Tempel zu Trallop, nämlich ganze acht ...

Ansonsten ist Herr von Rauslauth ein strenger, aber gerechter Richter. Wehe denn, Hochwürden von Hohenweiden und Oberst-Inquisitor von Schlüppen lauschen der Verhandlung ...

46 Siegelhaus der Gilden und Zünfte

Das Traloper Siegelhaus am Großen Markt ist ein schloßgleicher Steinbau mit kleinen bunten Butzenfenstern und blauen Holzläden davor. Das untere Stockwerk ist den Stadtschreibern und der Urkundensammlung vorbehalten. Siegelmeisterin Erlgard Kolenbrander und ihre zehn Gehilfen fertigen Handelsschriften und -verträge aus, siegeln Zunft-Zölle und -Zehntlände und lassen die Traloper Maurergesellen die Gassen und Gebäude ausbessern. Im oberen Stockwerk befinden sich der prächtige Siegssaal (dessen große Bogenfenster die Herzöge Thorulf und Leuemann zeigen) und das Handels- und Marktamt unter Frau Erlgards Vetter Jurgold Kolenbrander. Dem Siegelrat gehören übrigens die Meister aller siebzehn Zünfte und Gilden an und ferner die Hohegeweihten Travias und Peraines. Dasselbe

alte Haus beherbergt im Efferdflügel das Rentamt von Stadt und Land, seitdem die Weidener dem Herzog Wallfried IV. 24 v. H. ein Mitspracherecht in Zehnt- und Rechtsdingen abrungen und dafür 420.000 Silberlinge aufbrachten. Um den Ausfluß des vielen Geldes und auch fürderer Zehnte zu überwachen, richteten die Adligen des Herzogtums das nämliche Rentamt ein, das die Bücher für den Herzog führen sollte - der Rentmeister ward vom Siegelrat benannt und von Seiner Hoheit bestellt. Herzog Waldemar allerdings begrenzte geschwind und entschlossen die Macht des Siegelrates und seines Rentmeisters und setzte aufs neue einen eigenen Zinsgrafen ein - er ließ dem Siegelrat allein das Recht, einen geeigneten Adligen für das Amt des herzoglichen Rentgrafen vorzuschlagen. Im Keller des Siegelamtes lagert unter Öltüchern verborgen ein kleines Ruderboot, das angesichts drohender Gefahr durch ein geheimes Tor in den Pandlaril hinabgelassen werden kann, ein Fluchtweg, der eingerichtet wurde, als winters die Grafen Bärwaldes im Siegelhaus hausten.

Engelassen in das Siegelhaus wird bei weitem nicht jeder, der gestrenge Büttel Aarwulf wacht am großen Tore über die Eingehenden: Hörige, Mägde, Gesellen und Wandersleute (folglich die meisten Abenteurer) werden angehalten und nach ihrem Begehr ausgefragt - einige Silberlinge lassen den Alten gleichwohl schon einmal ein Auge zudrücken.

47 Markthalle

Aus den lehrreichen Schreiben der Kauffrau Isida von Mendena an ihre Kinder:

»(...) Brot und Bier ist eine im Weidenlande durchaus gebräuchliche Mahlzeit: Das Brot wird stückchenweise in die Bierschale getunkt und anschließend verzehrt, das gute Gebräu hinterdrein getrunken. (Und selbst zahnlose Greisinnen wie die Muhme Salissa lassen altbackenes Brot im Bier solange aufweichen, bis sie's mit ihren wenigen Zähnen verspeisen können.) Honigwein mit Brot und Käs' ist gleichfalls ein häufiges Morgenmahl.

Ja, es bietet sich eigentlich an, einmal den Großen Markt anzuschauen. Der gleicht tagsüber eh einem einzigen Festplatz. Auf den Plätzen und Gassen wurden große Zelte, Gatter und Pferche aufgeschlagen und bunte Buden gezimmert. Rösser, Gäule, Rinder, Schafe, Ziegen, Schweine, Hunde, Gänse, Enten, Truthähne, Sättel, Zaumzeuge, Pflüge, Leiterwagen, Peitschen, Pferdebürsten, Schlachtermesser, Hühnerkörbe, Knoblauchbrezeln und Naschwerk werden allenthalben feilgehalten und Marketender verkaufen mittenherinnen vom Wurfmesser bis zum Kaiser-Perval-Orden von 58 v. Hal alles nütze und unnütze Zeug. Viele Handwerksmeister preisen ihre Waren vor den Werkstätten an, die Wirtsleute schenken Bier und Wein auf der Straße aus, und noch immer werden neue Stände und Schanktische aufgebaut. Auf kleinen Holzkästen haben's sich Bänkelsänger und Geschichtenerzähler ge-

mütlich gemacht und tragen den Umstehenden ihre Gedichte vor, anderswo finden sich Possenreißer und Schausteller. Heute ist der 13. Phex, der zweite Praioslauf der Warenbachau, und ihr schlendert gemächlich an all dem bunten Treiben vorbei. Gegen Mittag beginnen sich die Märkte erst richtig zu füllen, und bald steht ihr mitten im Gedränge und Getümmel. Anscheinend erfreuen sich heute alle Traloper ausnahmslos der Warenbachau, geschieht's, daß an den Schanktischen der Wirtsleute reiche Händler einträglich neben ärmlich gewandeten Tagelöhnnern stehen und lachen. Und immer ist das Lärm der Händler um euch herum, die lauthals feilhalten und feilschen, lachen und zetern. Dabei haben sie kaum acht auf ihre teuren, pelzverbrämten Umhänge, die in Schlamm, Mist und Pissem schleifen - das bleibt halt nicht aus, auf einem Viehmarkt. Überhaupt sind die Wege kaum begehbar, matschig von Schnee und Viehdung, und auch der Gestank allerorten nach Städtern, Schweiß, Kohleintopf, Dunkelbier, Pferdeäpfeln und Kuhfladen schlägt euch übel auf, die ihr lange übers Land gewandert seid ... Ihr kommt schließlich an einem großen Bornlandbären vorbei, der in tapsigen Schritten zu einer thorwalschen Musik tanzt - von Gassenkindern umstanden, die sich einen wilden Spaß daraus machen, singend um den Bären herumzuspringen, ihm bisweilen einen Stein auf den Pelz zu brennen und vor den Stockschlägen des keifenden Bändigers lachend das Weite zu suchen: "Wech, hautter woll ab!" - einige Schritte weiter sammeln sich die ausgelassenen Städter um zwei Schausteller, die auf einem schmuddeligen Tulamidentteppich ihre Kunststücke vorführen ...« Fürwahr, am erlebenswertesten mag Trallop wohl in den Praiosläufen des Phex sein. Aus dem ganzen Weidenlande treiben die Bauern dann ihr Viehzeug auf den Markt, um es vom zwölften bis zum fünfzehnten feilzuhalten. Von weit her kommen an diesem Tag aber auch die verschiedensten Aventurier: reiche Bauern, um günstig Vieh zu erwerben, wohlhabene Landedelmänner, um fortan einen prachtvollen Traloper zu reiten, alte Dorfschulzen, um einen Ochsen für die Allmende zu ersteigern, und arme Bauern, nur um ein Huhn zu ersteihen, wenn das vorige der Fuchs gerissen. Natürlich findet sich in diesen Praiosläufen auch allerlei Fahrensvolk - Silbertaler und Heller springen reichlich für die Barden und Schausteller. Gewarnt werden muß allerdings vor dem lichtscheuen Gesindel, seiend das die Falschspieler oder seien das die Taschenspieler, das sich wie allenorts herumtreibt.

In den Phextagen ist Trallop in den Abendstunden ebenso lebendig wie tagsüber, und auch die Nebelhalle erfreut sich eines regen Besuchs. In der Markthalle aber wogen und wiegen dann die Händler und Marktweiber, Marketender und Kauffahrer auf und ab - wie leise und langweilig ist dagegen der alltägliche Markt der Bäuerlein aus der Tiefen Mark?

48 Neuer Marstall

Der Herzogliche Rittmeister Leuemann von Fuchstreu und seine 23 Knechte sind winters im Obergeschoß des Neuen Marstalls zu Hause - das Erdgeschoß ist dann allein den edlen Tieren vorbehalten. (Im Sommer wird das Gestüt verlegt auf des Herzogs Pandlaril-Insel.) Heute, im Jahre 23 Hal, blicken die Traloper Rösser auf eine 1047 Götterläufe lange Geschichte zurück: Damals, im Jahre 31 v. BF., wurden unter der Aufsicht der ersten Rittmeisterin Sariya von Arivor die Schwarze Albing und der Weiße Mandavar - Einhorn oder Elfenroß - von Kaiser Murak-Horas und Elfenkönigin Amarandel Sommertau am Weidener Herzogenhofe zurückgelassen.

Adels- oder Kaufleute, die einen echten weißen (teurer, da seltener) oder schwarzen Traloper erstehen, erhalten eine vom Herzog selbst gesiegelte Urkunde, die das kaiserlich-königliche Geschlecht des Pferdes bis ins Jahr 936 v. Hal lückenlos belegt - die herzoglichen Traloper tragen darum noch heuer allesamt den Grafentitel, und demgemäß heißen sie auch Graf Weißmähne, Graf Geschwind oder Gräfin Schwarzschnell. Die herzoglichen Traloper Rösser werden nur einmal im Götterlauf versteigert - am zweiten Tag der Großen Warendschau, dem 13 PHE. Gescheckte Traloper Pferde allerdings gelten als götterloses Getier und werden auch am 13 PHE auf dem Großen Markte an schlampige Mägde, arme Torfstecher oder hergelaufene Abenteurer verschenkt (die damit wohl ihr Glück machen können, denn dem Bauern ist auch ein gescheckter Riese einiges wert) - gleichwohl sind das höchstens zwei im Götterlauf, denn Rahja und Rondra, die leidenschaftlichen Geschwister, blicken huldvoll herab auf der Herzöge Gestüt.

49 Grimminge-Haus, das alte Schloß der Meister des Bundes zur Orkenwehr

50 Gesandtschaft Donnerbachs

Nahe am Traloper Seehafen ist ein prachtvolles Steinhaus inmitten eines großen Gartens gelegen: die alte Donnerbacher Gesandtschaft. All die Götterläufe, als auf dem Pandlarin der Handel zwischen Donnerbach und Trallop blühte, ernannte die Donnerbacher Fürst-Erzgeweihte stets einen Gesandten, der im fernen Reich die Belange der Kaufleute gegen den Weidener Herzog und seine Amtmannen durchsetzen sollte, und zugleich fanden in der Gesandtschaft auch Donnerbacher Kapitäne und Kauffahrer Unterschlupf. Im Rahjaflügel war ein umfangreiches Warenlager eingerichtet, und im Efferdflügel eine kleine Werft.

Der Gesandte war meist hochangesehen zur Stadt Trallop und auch bei den herzoglichen Räten (nicht allein, weil er im schönsten Hause weit und breit hauste, und auch nicht, weil er angeblich reichliche Gelder an die Schreiberlinge verteilte), als aber der Handel ob der Neunaugen nachließ und

schließlich zum Erliegen kam, ernannte die Stadt Donnerbach nach dem frühen Tode seiner Exzellenz, des Herrn von Hollerbungen, 6 v. H. keinen weiteren Gesandten mehr - mochte das Haus aber nach nahezu 600 Götterläufen auch nicht verkaufen: Das Haus verfällt, das große Tor ist versiegelt, und die Herzogssöldlinge schauen kaum einmal nach dem Rechten.

51 Gorge Kolenbranders Haus

Kaum minder prächtig als die Donnerbacher Gesandtschaft in früheren Zeiten ist die Heimstatt des Kauffahrers Gorge Kolenbrander. Seit der Hochzeit mit seiner dritten Gemahlin Eschwidde von der Wiesen (seine ersten Frauen hat der Schnupfen allzufrüh dahingerafft) prangt das Gebäude in einem unglaublichen Reichtum. Die Wände sind verhangen mit Gemälden und Silberstickereien, die Böden bornisch gekachelt und ausgelegt mit weichen tulamidischen Knüpfteppichen, und die Truhen sind voll von goldenem und silbernen Geschirr, edlen Kleidern und kostbarem Schmuck. Es ist Trallop Gorge darob hoch anzurechnen, daß er all die Götterläufe lang sein schlichtes und einfaches Gemüt bewahrt hat, das ihn zu Trallop so geschätzt macht. Trotzdem, oder gerade deshalb, zählt auch für reisende Garether ein gemütlicher Abend im Hause Kolenbrander zu den unvergesslichen Erlebnissen einer Nordlandreise. Von einer geschäftlichen Notlage des Kolenbrander-Unternehmens kann übrigens schon seit langem nicht mehr die Rede sein (der AVENTURISCHE BOTE berichtete, daß der Festumer Kaufherr Stoerrebrandt allein deshalb einen Anteil an der Kolenbrander Kauffahrtei gekauft habe) - und nun, wo die Reichsstraße von Baliho nach Trallop fertiggestellt ist, geht das Geschäft allemal besser als zuvor. Die sechzehn Kinder des Stammvaters sind übrigens in fast allen Handwerken Trallops anzutreffen, und darüber hinaus noch in Siegelamt, Stadtkanzlei und herzoglichem Söldlingshaufen.

52 Seehafen, ein unglückliches Capitel

53 Schloß Brinburg

Südlich der Wehren Trallops erhebt sich ein rotes Gemäuer: Schloß Brinburg. Einstmals unter Herzog Galdur um 10 v. BF. als herzoglicher Jagdturm weit außerhalb Alttrallops errichtet, baute Thorulfs Herzogin Tsalinde in späteren Jahrhunderten einen Praios- und Rahjaflügel hinzu, um die Sommermonde in einem lichten Schlosse zu verleben - und nicht in der Alten Veste, dem Löwenturm oder dem Herzogenbau. Auch heute noch halten sich die Herzoginnen oder herzoglichen Prinzen bisweilen in den luftigen Gemächern Brinburgs auf, zumeist allerdings steigen hochadlige Gäste im Schlosse ab. Und daher erhält das Schloß stets seinen Namen: Mit Eslamsburg fing alles an und führte sich fort über Alriksburg hin zu Pervalsburg. Und seitdem Reichs-

Behüter Brin von Gareth in den Jahren 18 und 19 Hale einige Praiosläufe auf Schloß Retoburg weilte, heißt es nur mehr Brinburg ...

54 Station der Beilunker Reiter

Die Gebäude Alttrallops:

55 Altes Gilden- und Zunfthaus

56 Alte Veste

Die alten, von Wind und Wetter ordentlich geschliffenen Gemäuer der Alten Veste stehen angelehnt an die Stadtmauer Alttrallops, und sind seitdem Umzug der Herzöge auf die Bärenburg das Haus der Alttrallopischen Vögte und Mauergrafen. Das Tor des Pallas ist mit seinen Holzschnitten und Steinmetzereien aus altbosparanischen Praiosläufen prachtvoll anzuschauen und läßt deutlich erkennen, daß schon die alten Grafen und Meister Galdur von hier über ihr Lehnland herrschten: Heute wohnt Hochgeboren Pagol von Löwenhaupt darinnen und nimmt das Amt des Trallopischen Mauergrafen traurlich wahr. In einem Nebengebäude sind die fünfzig Kaiserlichen Hellebardiere untergebracht, in einem anderen die Knechte und Mägde des Vogtes.

57 Flußhafen, ein glückliches Capitel

VI 58-60 Bader- und Bardenschule

Eine der wunderlichen Einrichtungen zu Trallop ist zweifelsohne die Bader- und Bardenschule, gelegen zwischen Phex-Tempel, Schauspiel und Ordenshaus der Therbüniten.

58 Haus Aldifreids des Sängers

In einem schmalen Gäßchen am Alten Markt erhebt sich das winzige Geburtshaus des Sängerkönigs Aldifreid von Trallop. Geboren ward der Meistersänger zu Zeiten des strengen Kaisers Menzel und guten Seneschalken Wunnemar von Weiden als Sohn einer Lumpensammlerin und ihres Mannes. Dennoch aber hatte der Knabe von kleinauf eine wunderschöne, glockenhelle Stimme. Die Oberin vom Therbüniten-Kloster nahebei lauschte eines Tages seinen Kinderweisen, als er Wasser vom Brunnen holte - und sogleich dachte sie sich, daß er ein rechter Wunderknabe sei. Darum holte sie ihn ins Ordenshaus und lehrte ihn selbst das Lesen und Schreiben, und auch das Dichten und Componieren nach den alten zwölf-göttlichen Gleichmaßen und Tonleitern, dem leichten sechshebigen Belhanker Reim für die fröhlichen der Zwölfe und dem düstern Arivorer Vers (ebenfalls sechshebig) für die schwermütigen der guten Götter. Und als er all dies gelernt, da übten sie das Singen der alten Gesänge Mutter Perainens - kaum, daß er fünfzehn Jahre zählte, machte er sich daran, eigene Werke zur höheren Ehre der Zwölfe und der edlen Seneschalke zu ersinnen. An seinem achtzehnten Geburtstag wurde Jung-

Aldifreid an den Herzogenhof gerufen, um vor Seneschalk und Seneschalkin seine Kunst zu beweisen, und alsdann - nachdem der hohe Herr ihn vor allem Volke über alles Maß gelobt hatte - zog er hinaus in die Lande, um andere Fürsten und andere Städte mit seinem Sange zu erfreuen. Als er eben seinen zwanzigsten Tsatag gefeiert hatte, da gewann er zu Gareth den Sängerwettstreit und lebte seitdem am Kaiserhofe als Spielmann Dero Allerkaiserlichsten und praiosgefährlichsten Majestäten. Zwanzig lange Jahre weilte er da und schuf ungezählte Sänge, dann aber unternahm er eine Fahrt durch alle Zwölfköttlichen Lande und kehrte schließlich heim nach Trallop, wo er im alten Hause seiner Eltern begann, einigen begabten Mädeln und Knaben das Singen nach seiner Art und Weise beizubringen. Und noch heute hat die Schule Aldifreids die meisten Anhänger unter den Barden, was wohl daran liegen mag, daß Aldifreids Schüler gern von den Adligen und Geweihten gesehen werden. Die Balladen, die dem Sinne Aldifreids entspringen, sind ordentlich gegliedert im gestrengen Versmaße, die Sprache ist reich an altertümlichen Wendungen, und stets werden die besungenen Ereignisse ins rechte Licht der praiosgewollten Ordnung gesetzt: Schon zu Beginn einer Ballade stehen Gut und Böse fest.

59 Mystisches Schauspiel der Tempel der Zwölfe
Nicht nur ein Sänger gleichwohl war Meister Aldifreid, sondern auch ein rechter Schreiber und Gelehrter. Sieben Schauspiele dichtete er in seinem Leben, und allesamt handeln sie von den Mysterien der Götter. Das Wiegen und Wägen auf der Seelenwage Borons wird darin ebenso gezeigt wie das Wandeln in Praios' Hallen oder das namenlose Grauen der Niederhöllen. Furchtbar verkleidete Dämonen, Orken und Rotpelze und liebliche Alveraniare und mutige Heilige gruseln und vergnügen die Traloper und gereiste Zuschauer im Schauspiele gleichermaßen. Die Sängerbuben und -mädel von den Therbüniten singen dazu in schönen, mehrstimmigen Gesängen, die von der Gnade der Götter künden, und die Künstler schaffen farbenfrohe Gemälde und Bühnenbilder, die von den Taten der Zwölfe, der Herzöge und der Heiligen erzählen - denn welcher Traloper kann schon lesen? Und obwohl die Praios-Kirche die Aufführungen seit langem verboten, findet doch einmal in der Woche am Alten Markte ein prächtiges Mysterienspiel statt.

Die Schausteller der Spiele finden sich unter den Geweihten des Phex und der Peraine und die Scholaren der Bader- und Barderschule - aber gerade in den Tagen der Großen Warendschau treten auch reisende Schaustellergruppen zum Wohlgefallen der Traloper auf.

60 Die Bader- und Bardenschule

Wundersam schöne Wandgemälde schmücken die große Halle der Schule, die vom unterhaltsamen, aber gefährlichen Leben der drei

Fahrensvölker Sänger, Gaukler und Wundscher erzählen. Nicht lange nach Aldifreids allzufrühem Tode, da beschloß die Oberin Faduhenne vom Hause des guten Vaters Therbün von Malkid, daß alle klugen und gescheiten Mädel und Buben Trallops und des Herzogentums im Sange unterwiesen werden sollten, und so wählte sie einen jungen Bruder ihres Ordens und hieß ihn, eine Schule zu gründen. Greinwyn wurde also der erste Lehrmeister und Meistersänger zu Trallop und lehrte zu Lebzeiten viele Kinder Aldifreids Balladen, und vor seinem Tode wählte er einen andern Lehrmeister, und sogen es fort. Vor gut vierhundert Jahren dann drangen die Schausteller darauf, den jungen Spielleuten das eine oder andere Gaukelstück mit auf den gefahrsvollen Wanderweg von Dorf zu Dorf zu geben, und seitdem hat's auch einen Meistersgaukler zu Trallop. Daß ein rechter Fahrensmann auch ein Heiler sein kann, ist gleichwohl unbenommen, und die Oberin des Klosters ließ sich nicht lange bitten, einen Wundscher zu schicken, der in der Heilkunde einige Erfahrung hatte. Heute zählt die alte Schule einundzwanzig Scholaren, teils Gesellen und Lehrlinge der Gaukler-, teils der Barden- und teils der Baderzunft - fast allesamt sind sie die Kinder leibeigener Bauern oder bettelarmer Städter.

Der Schule steht der junge Arve vom Ochsenwasser vor, ein gefälliger Barde, der fünfmal den Sängerwettstreit am Hofe zu Rommily gewann und alsbald von Herzogin Yolina nach Trallop gerufen ward. Der greise Wundscher Linne Grünhärmel hat acht über die Baderstudiosi, die sich den lieben langen Tag durch die Lehrstunden in Kräuterkunde und Zahnreißen, Brücherichten und Wundpflege mühen - die Lehre von den Sieben Verderbten Seuchen aber und der Verfluchten Anatomie offenbart der alte Medicus nur seinen Meisterschülern, den wahren Medici. Den Gauklern steht nur mehr im dritten Jahre die gewandte Valira aus Havena vor - genauso ungewöhnlich wie die Schule ist nämlich auch die Wahl des Gaukelmeisters: Jedes Jahr zur Großen Warendschau findet auf dem Alten Markte ein Gaukelwettstreit statt, dessen Sieger seine Kunststücke für zwei Götterläufe an der Schule weitergeben darf. Drei Götterläufe lang hintereinander gewann Frau Valira aus Havena den Wettbewerb, und dadurch hat sie sich das Amt einer Gaukelmeisterin und das Wohlwollen des Herzogs erworben.

61 Handelshaus Ibendorn

Die Ibendorns führen seit rund zweihundert Götterläufen die größte Flusschifferei der alten Stadt Trallop (und wäre da nicht Kolenbranders Kauffahrtei, dann wären sie wohl die reichsten Händler in der Stadt), und unerbittlich wacht der derzeitige Meister Mikail Ibendorn über seine fast vierzigköpfige Mannschaft an Schreibern, Mägden und Knechten. Seit langem ist er der Gildenmeister der Flusschifferei - und heute beherrscht er fast den gesamten Flusshandel mit der Grafenstadt Balihö

und hat einen Gutteil der Langerhäuser rund um den Flusshafen aufgekauft. Auch sein Wohnhaus ist mit einem kleinen Lagerhaus verbunden - vom Schnitzwerk her übrigens eins der schönsten in Altentrallor und schon drei Jahrhunderte alt. Mikail Ibendorn versucht derweilen, seine Wahl zum Siegelmeister durchzusetzen: Es heißt, der eine oder andere sei dessenthalben schon geschäftlich in den Abgrund getrieben worden ...

Gastfreie Häuser:

Notwendige Vorbemerkung: Die Traloper sind allem Fremden gegenüber seit jeher mißtrauisch, und so verwundert es schwerlich, daß sich in Trallops Mauern nicht ein einziges Gasthaus findet. Allein die Ordenshäuser der Therbüniten und Badilikaner an den Toren Alten- und Neentrallops bieten in großen Schlafzälen Lagerstatt für die Reisenden. Und auch Schänken hat es nur vier, und selbst da wird die Sperrzeit zur nächtlichen Phexstunde von der Brückengräfin und ihrem Waffengefolge entschlossen durchgesetzt. Anders hingegen sieht die Sache zu Zeiten der Großen Warendschau vom 12-15 PHE aus: Dann werden nicht nur auf allen Straßen und Gassen Bräubier und Brannt ausgeschenkt, sondern dann darf auch ein jeder Städter seine Zimmer nach Belieben an reisende Händler und Kunden vermieten.

62 Haus der Schwestern und Brüder unseres herzguten Vaters Therbün von Malkid zu Trallop
Weiden ist wohl das Reich der Rondra, aber auch von guten Taten der Peraine-Geweihten gilt's zu reden: Schon zu Herzog Galdurs Zeiten wurde am Horastore ein Tempel der gütigen Mutter Peraine errichtet, und kaum zwei Jahrhunderte darauf um die kleine Bethalle herum ein großes Ordenshaus des mildtätigen Therbüniten-Bundes. Die Schwestern und Brüder im Zeichen des guten Therbün haben seitdem immer wieder verwegen die Siechen und Wunden der Orkenschlachten versorgt, die Keuchen und die Schwarze Wut des Namenlosen mit Kräutern und Gebeten im Zaume gehalten und zuweilen auch selbst einmal das Kloster gegen die Schwarzpelze verteidigt - als Altentrallor 392 v. H. überrannt wurde vom schwarzen Gesindel, da hielt der wehrhafte Ordensbund nebst der Alten Veste einzig dem Sturme stand (die tapfere Herzogin Odila übrigens war selbst Oberin des Ordens). Das Kloster ist, gleich der Bärenburg, aus grauweißem Gestein gefügt - weist aber nach außen nur winzig kleine Fensterchen auf. Zum Kräutergarten im Wandelgange hin - wo allerlei heilsame Pflänzchen gegen den Schnupfen und Husten gezogen werden - allerdings ist das heilige Haus ein liches und freundliches Gebäude. Ein Flügel ist für die gemeinen und wohlhabenden Reisenden zu Schlafzälen und kleinen Kammern hergerichtet (gegen ein kleines Opfer mag man drei Tage lang auf dem weichen Strohe und gar in

einem Bette schlummern), gegenüber liegen die Gemächer der Siechen und Kranken, dazwischen die Schlafälle der 30 Schwestern und Brüder und der 30 Novizen, und endlich - im Efferdflügel - der Tempel der guten Göttin und die Gemächer der Mutter Oberin, der überaus gutherzigen Wala von Wiesenweihen. Die Schwester Spittlerin des Ordens, die sich ihres Zeichens um das Wohl der Reisenden müht, ist derweilen die grauhaarige Linje aus Eichenau - Herzogin Yolina selbst ist seit vielen Jahren eine herzgute Schwester des Ordens wie viele Herzoginnen zu Weiden vor ihr, und alljährlich am ersten Perainemonde schenkt die Fürstin dem Orden allerlei Gold und gutes Land.

63 Haus der demütigen und seelenreinen Bettelschwestern und Brüder des Heiligen Badilak von Mendena

Wann immer einmal die Orken oder Rotpelze im Weidenlande ihr Unwesen trieben, dann zogen nicht lang darauf elende und ärmliche Gestalten vor den Mauern der Herzogenstadt auf und baten um Einlaß und Unterkunft. Endlich aber war selbst das Stadtviertel zu Niedernufern eng gepfercht in den hohen Mauern, und nirgends fand sich noch ein Plätzchen. Herzog Grimmwulf und die Travia-Kirche kamen daher überein, vor den Mauern der Stadt ein Ordenshaus der Badilikaner zu errichten, und so geschah's. Aus dem Rotgestein der Roten Sichel wurde in den Farben der gastfreien Göttin ein prächtiges Kloster errichtet. Und noch heute steht das Badilikaner-Kloster auf seinem festen Platz, wenngleich mittlerweile von den Mauern Neuentrallops umgeben. Ordensmeister Kerd von Rommily und siebenunddreißig gemeine Brüder und Schwestern erbetteln nunmehr bei den Bauern Holz und Schindeln für die Hütten der Tagelöhner und Torfer, klauben Fallholz für die Lagerfeuer auf und bitten die weichherzigen Bürger um Silberlinge oder Gemüse für den täglichen Eintopf. Denn nahezu alles Bettelvolk haust in Neuentrallop rund um das Ordenshaus - die verfernten Lehrlinge und Gesellen der Zünfte, die Mägde und Knechte, die Bettler (denn das Betteln ist in den Oberstädten auf den Schandpfahl verboten) und die Huren ...

Auch im Ordenshaus der Heiligen Badilak von Mendena wird Reisenden für eine milde Gabe Gastung nach Recht und Pflicht über drei Praiosläufe lang gewährt.

64 Hurenhaus

Man mag der Rahja wohl geben, was Rahjas ist, so reden die verbohrten Traloper, aber daß Hurenweiber und -burschen auf den Straßen auf und ab laufen, das gehe denn doch gegen alles Gute und Rechte. Und darum befahl der Siegelrat

den Ordensleuten des Heiligen Badilak vor gut zwanzig Jahren, die käuflichen Mädchen und Knaben auf einen Leiterwagen zu treiben und in ein eigenes Gemäuer nahe dem Kloster zu sperren. Wer vor dem Angesichte der Mutter Travia und des Ordensmeisters Kerd von Rommily schwört, von der Hurerei abzulassen, der mag wohl seiner Wege ziehen (und nicht wenige alte Huren werden eifrige Laienschwestern und -brüder im Orden) - wer aber eine Hure sein will, der mag seiner Freier im verrufenen Hause harren. Sieben Schandweiber und sechs Schandknaben hausen derweilen im Gemäuer - aber recht zu tun haben sie nur zu Zeiten der Großen Warenschau.

65 Wirtshaus »Kreuzergrab«

Ein rechtschaffener Traloper wird sich niemals in diese Kaschemme verirren. Eine steile, düstere und glitschige Steintreppe führt hinab in die niedrigen, engen Gewölbe - die ehemalige Gruft des Borontempels. In den Nischen zwischen den wuchtigen Säulen werden Spiele wie »Orkenhatz«, »Schmuggler und Schlepper« und »Nalle in der Falle« gespielt, und der Einsatz ist meist der letzte sauerverdiente Heller. Die Nerven liegen blank bei den ungewaschenen Kuhburschen und Torfstecherinnen, und ihre Dolche sitzen locker. So kommt tatsächlich manch einer nicht mehr lebend aus dem »Grab« hinaus - und die Wirtin Enn gehört zu den finstersten Gestalten der Stadt.

66 Schänke »Schwarzer Stier«

In die eichene Tür des spitzgiebigen Hauses ist ein merkwürdiges Zeichen eingeritzt, das nur entfernt an einen Stier erinnert, ein rechtes Gewirr aus geraden und geschwungenen Strichen, mit Kreisen verziert. Mächtige Holzbalken tragen die hohe Decke, im hellen Fackelschein sind droben Spinnweben zu sehen. Hier kehrt der Händler und Reisige ein, dessen Beutel für den »Kaiserstolz und Orkentod« nicht prall genug ist. Wenn seine Geschäfte in Trallop einmal nicht wie erhofft gelingen und er deshalb die Zeche schuldig bleiben muß - keine Sorge, denn der Wirt, ein hagerer, hochaufgeschossener Grauhaariger namens Thonderun von Alfenau, begnügt sich auch mit einem Büschel Haare oder einem Fingernagel als Bezahlung - allerdings nur ein einziges Mal ...

67 Wirtshaus »Kaiserstolz und Orkentod«

Zu Niederufern ist der »Kaiserstolz« gelegen, ein leidlich neues, aber nicht eben abwechslungsreiches Haus. Es dünkt, es hat von allen anderen Wirtshäusern etwas - und dennoch nichts als Langeweile. Ordnung herrscht auch in der Küche: Bier und Brannt schmecken, der Humpen ist stets gut gefüllt und schäumend, das Essen fettig.

Händler und Kaufleute kehren hier ein, und die Wirtin Matissa ist eine gutmütige Frau.

68 Schänke »Norderwacht«

Auch der Landesherr kehrt bisweilen in das unterhalb der Bärenburg gelegene uralte Gasthaus ein, und stört sich dorten nicht daran, mit Kuhburschen und Rundhelmen an einem Tische zu sitzen und unbefangen zu plaudern. Die gut fünfzigjährige Wirtin Laya, von der es heißt, daß sie vor vielen Götterläufen einmal die heimliche Geliebte des Prinzen Waldemar gewesen sei, hat einige Schankmädchen und -burschen im Lohn, abends aber unterhält sie die Gäste stets selbst: auf einem alten Spinett mit alten, getragenen Weisen (wzu sie meist auch fürtrefflich singt).

Die Vorwerke:

Fischersweiler

Die Fischer und Netzflechter Trallops hausen seit jeher außerhalb der Stadtmauern (Fischer gelten in Trallop als unehrliche Leute), vor kurzem erst haben sie ihren Weiler (der wohl dem Vogt Binsböckel, nicht aber dem Siegelrat untersteht) mit einem hohen Wall umgeben: der Große Marsch der Orken hat die friedfertigen Fischersleute in Angst und Schrecken versetzt - wo sie doch ansonsten nicht einmal die greulichen Neunaugen fürchten!

Torfersweiler

Durch die morastigen Wege und Pfade Torfersweilers und des Traloper Moores schleppen sich die gebeugten Leute mit ihren kleinen Handkarren nach dem Pandlaril-Moore am Ufer des Neunaugensees, oder von dort zum Alten Markte ... Für ihr hartes Tagewerk erhalten die Torfersleute nur einen Hungerlohn, und oftmals ist die hungrige Sippe auf das Gemüse aus dem eigenen kleinen Acker oder die Suppe der Badilikaner angewiesen. Die hölzernen, grasigen und linnenen Hütten sind aus morschen Brettern zusammengeflickt und mit Lehm und Buschwerk notdürftig abgedichtet.

Kolenbranders Fuhsiedlung

Der große Backsteinbau vor den Toren Neuentrallops zeugt vom sagenhaften Reichtum des Kauffahrers. Die neun Gebäude zusammen haben mindestens die Größe der Alten Veste in Altentrallop, und das will schon etwas heißen. Die Fuhrleute aller Frauen und Herren Länder steigen gern hier draußen ab, wenn sie mit ihren Waren vor Trallop anlangen und die Tore schon geschlossen sind.

von Helden, Schurken und Sagengestalten

(einige Seiten nur für den Spielleiter)

*Liebe Meisterin, lieber Meister des Schwarzen Auges!
Um Ihnen noch den einen oder anderen Hinweis und Vorschlag für selbst gestaltete Abenteuer mit auf den Weg zu geben, haben wir - wie gemeinhin üblich - die wichtigsten Weidener Helden, Schurken und auch Sagengestalten (deren Existenz also überaus zweifelhaft ist) für Sie beschrieben. Wir weisen ferner darauf hin, daß Thomas Römers ALPTRAUM OHNE ENDE (erschienen Mitte 1994) in der Stadt Balho und in der Reichsmark Sichelwacht spielt und daß Hadmar Freiherr von Wiesers UNSTERBLICHE GIER - eine Fortsetzung derselben spannenden Geschichte um die sieben Gezeichneten ebenfalls im Weidenlande spielen wird.*

Waldemar von Trallop; Herzog zu Weiden, Reichs- Cämmere

Wer in allen Zwölf göttlichen Landen wüßte nicht um die trefflichen Taten des Herzogen Waldemar von Weiden? »Der Bär« wird er geheißen - und nicht allein ob seines Bären Gewandes: Gegen Lindwürmer focht er, in drei Ritten zog er gegen die Orken, für den Reichs-Behüter Brin stritt er auf den Silkwiesen. Ja, so famos ist unser Herzog, daß er viel bekannter ist als sein Weidenland, und darum wird er auch nicht in diesem Compendium, sondern in der allseits geschätzten ENZYKLOPAEDIA AVENTURICA auf S. 106 beschrieben.

(Weiteres zu Waldemar von Weiden findet sich im Kapitel GRIMMER BÄR AUF GRÜNEM SCHILDE in diesem Compendium.)

MU: 16 AG: 6 ST: 16 Geb.: 18. PRA 39 v. H.
KL: 13 HA: 2 MR: 3 Größe: 2,02
IN: 13 RA: 7 LE: 86 Haarfarbe: graubraun
CH: 11 TA: 2 AU: 104 Augenfarbe: blau
FF: 12 NG: 4 AE/KE: —
GE: 11 GG: 3 AT/PA: 16/14 (Ochsenherde)
KK: 18 JZ: 3

Herausragende Talente: Boxen 11, Ringen 13, Orientierung 14, Kochen 11, Sprachen Kennen 11 (Orkisch/Goblinisch/Tulamidya/Nivesisch/Norbardisch), Kriegskunst 14, Geografie 13, Wildnisleben 7, Zechen 14, Reiten 10, Lanzenreiten 15



Yolina von Aralzin; Herzogin zu Weiden, Edle zu Bethana, Schwester des Ordens unseres guten Vaters Therbûn von Malkid

Seit drei Dutzend Götterläufen ist Frau Yolina, Herzog Waldemars treues Weib, die Herzogin der Weidener - und so wie das Landvolk den Herzog fürchtet undachtet, so sehr liebt und ehrt es seine Herzogin.

Herr Waldemar traf die Edle Yolina von Bethana vor 35 Jahren, als er - gerade einmal junger und heldenmutiger Prinz des Weidenlandes - eine Reise durch die Zwölf göttlichen Lande unternahm, am Hofe ihrer Muhme, der Gräfin Udora. Als Kammerdame diente und weilte sie dort. Der Prinz stand der Edlen lange wie angewurzelt gegenüber: Frau Yolina war damals gewißlich die schönste Maid am gräflichen Hofe: Schillernd und reich gelockt fiel ihr das blonde Haar hinab zu den schlanken Schultern; sie trug ein Gewand von rötlich schimmernder Seide. Keine Woche verging, ehe Waldemar Yolina mit sich ins Weidensche nahm, und noch ehe das Jahr zuende ging, wurde den beiden die kleine Prinzessin Walpurga geboren. Die Geburt aber war eine schmerzvolle und unglückliche, und eine Woche lang siechte die arme Herzogin im Kindbett, ohne daß Waldemar auch nur einen Schritt von ihrer Seite gewichen wäre. Als die Totgeglaubte endlich genas, da war

die Freude unbeschreiblich groß, und fünfzehnmal schallte das Horn Fantholi. Herzogin Yolina aber ist seitdem eine ernste und zuweilen melancholische Frau, die das leise Lautenspiel liebt und den Ordensleuten unseres guten Vaters Therbün, den hilfreichen Spitalmeistern der Zwölf göttlichen Lande, aufopferungsvolle Hilfe zuteil werden läßt. Zwar liebt die sechzigjährige Herzogin ihren Gemahl und ihre Kinder und Kindeskinder von Herzen und auch das mitternächtliche Herzogtum, aber manchmal sehnt sie sich noch immer nach der lieblichen Wärme des Yaquirtales.

MU: 9 AG: 3 ST: 7 Geb.: 19. FIR 36 v. H.
KL: 12 HA: 8 MR: 4 Größe: 1,72
IN: 10 RA: 7 LE: 49 Haarfarbe: blond
CH: 14 TA: 7 AU: 58 Augenfarbe: nußbraun
FF: 13 NG: 4 AE/KE: —
GE: 10 GG: 3 AT/PA: 12/10 (Dolch)
KK: 9 JZ: 3

Herausragende Talente: Reiten 10, Tanzen 11, Etikette 11,

MU: 15 AG: 1 ST: 14 Geb.: 10. EFF 3 v. H.
KL: 12 HA: 3 MR: 11 Größe: 1,89
IN: 13 RA: 2 LE: 60 Haarfarbe: hellblond
CH: 12 TA: 3 AU: 75 Augenfarbe: blau
FF: 13 NG: 4 AE/KE: —
GE: 15 GG: 1 AT/PA: 15/14 (Rondrkamm)
KK: 15 JZ: 4

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 14, Rechtskunde 12, Lanzenreiten 14

Dietrad von Ehrenstein; Prinz zu Tobrien

Der Gemahl der Prinzessin Walpurga ist selbst der zweite Sohn Kunibald Dankwerts von Ehrenstein, des mächtigen Herzogs zu Tobrien. Prinz Dietrad, der seine Knappenzeit zu einem Gutteil auf der Feste des Barons Answin von Rabenmund verbrachte, ist aber weit weniger kampfeslustig und -erfahren als seine Frau. Der junge Prinz ist ein Dichter und Schwärmer, der gerne den Minnegesängen der Spielleute lauscht und auch selbst einmal zur Laute greift. Auch ist er ein großer Geschichtenerzähler, und wenn er beginnt, seine Sagen zu spinnen, dann kann Walpurga ihm stundenlang dabei zuhören.

MU: 13 AG: 3 ST: 6 Geb.: 26. HES 6 v. H.
KL: 12 HA: 3 MR: 4 Größe: 1,82
IN: 12 RA: 5 LE: 56 Haarfarbe: rotblond
CH: 13 TA: 6 AU: 69 Augenfarbe: graublau
FF: 13 NG: 7 AE/KE: —
GE: 14 GG: 5 AT/PA: 14/11 (Zweihänder)
KK: 13 JZ: 3

Herausragende Talente: Lesen/Schreiben 10, Musizieren (Lute) 11, Lanzenreiten 10

Arlan von Trallop-Ehrenstein; Prinz zu Weiden und Greifenfurt

Der Stolz und das Vergnügen der Bärenburg ist in diesem Götterlaufe- und wahrscheinlich im nächsten und übernächsten ... - das kleine Prinlein Arlan. Wer mag sich das schallende Gelächter des Hofgefolges vorstellen, als der Herzog selbst vor kurzem die Hand in die Wiege des Kleinen steckte, sie gleich darauf zurückzog und donnernd ausrief: »Potztausend, das Kerlchen langt ja zu!«. Auch sonst ist der Prinz, ein rechter Wonneproppen, der ganze Stolz seiner liebenden Eltern. Und unlängst hat er seine ersten fünf Schritt auf allen Vieren getan.

Walderia von Trallop; Gräfin zu Bärwalde

Die Schwester Herzog Waldemars, Walderia von Trallop, ist eher eine Frau der Feder als des Schwertes. Und sie ist überaus unglücklich seit vielen Jahren, denn als die junge Prinzessin einmal ohne große Bedeckung durch die Sichelwacht ritt, da

Walpurga von Trallop; Prinzessin zu Weiden, Markgräfin zur Heldentrutz; Schildmeisterin des Ordens vom Donner, Marschallin des Reiches zu Weiden und Greifenfurt

Die älteste und einzige Tochter von Herzog und Herzogin ist eine wahrlich rondragefähige Frau - und wer sie einmal im Kampfe ihren Zweihänder »Finsterblitz« hat schwingen sehen, der mag ermessen können, wie sehr die Prinzessin von Weiden von der löwengleichen Göttin gesegnet ist.

Von ihrem kundigen Vater Waldemar selbst im edlen Waffenhandwerk unterrichtet, erlangte die junge Prinzessin bald eine außerordentliche Vervollkommenung im Schwertkampf. Die anschließende Knappenzeit im streitbaren Orden des Donners zu Elenvina vermittelte ihr alle Eignung, einen Heerhaufen zu führen, und in vielen Schlachten und Scharmützeln hat sich gezeigt, daß die Prinzessin von Weiden ein glückliches Geschick hat, Kämpfe für sich und die Ihren zu entscheiden. Es war darob nur eine Frage der Zeit, bis die Prinzessin zur Schildmeisterin und Äbtissin der Ordensfeste zu Trallop geweiht wurde, und Kaiser Hal war recht glücklich, die rondragefähige Maid Walpurga zur Marschallin von Weiden und Greifenfurt zu bestellen - die künftige Herzogin von Weiden war damit zur rechten Zeit auf das Reich eingeschworen und der Schutz der mitternächtlichen Lande in guten Händen. Seitdem Walpurga auf dem Hoftage zu Gareth zur Markgräfin der Heldentrutz erhoben wurde, hat sie weiterhin die Gelegenheit, ihr Können unter Beweis zu stellen und die Kenntnis zu sammeln, die es braucht, dereinst das unwirtliche Herzogtum Weiden zu führen.

Doch in letzter Zeit dringen auch andere Dinge ins Leben der Prinzessin ein als Krieg und Stahl: zunächst ihre Vermählung mit dem hübschen tobriischen Prinzen Dietrad v. Ehrenstein, und endlich die glückliche Geburt ihres kleinen Sohnes Arlan, Prinz zu Weiden und Heldentrutz.

wurde sie in einem Tannicht von den Rotpelzen vom Pferde gerissen und in die Klüfte der Schwarzen Sichel verschleppt - es war der junge Ritter Raidri Conchobair, der sie damals rettete und heimführte nach Trallop. Seit jenem Tage gehört das Herz der Gräfin dem tapferen Grafen, der aber erwiderte ihre Liebe nicht - und so sinnt Walderia ihrem Unglücke nach und ist noch immer (wie Conchobair) ohne einen Gemahl.

Einige Monde lang schloß sich die Prinzessin auf ihrem Gemache ein und sprach mit niemand anderm als ihrer alten Amme - eines Praioslaufs aber trat sie heraus, eilte zu ihrem Oheim, dem Herzog Wallfried, und bedrängte den alten und unentschlossenen Herrn so lange, bis er sie mit der Grafschaft Bärwalde belehnte. Von da an stürzte sich die Gräfin in Arbeit und erstickte ihren wehen Schmerz im Herzen. Bärwalde - lange Jahre halbherzig geführt von törichten Grafen, die mit einem Auge nach der Herzogenkrone schielten und mit dem andern nach dem reichen Baliho - ward einer Veränderung nach der andern unterworfen und ist heute wehrhafter als je zuvor.

Manchmal aber übermannen die sonst so tüchtige Frau Phasen tiefster Schwernut, und dann mag es geschehen, daß man Walderia auf ihrem getreuen Schlachtröß, dem Grafen Donnerhuf, einsam durch ihre Grafschaft ziehen sieht.

Prinz Walthard von Trallop

Allseits geläufig und geachtet beim Weidener Landvolke ist der jüngste Bruder des Herzogs, Prinz Walthard.

Entschied sich der Fünftgeborene derer von Trallop doch gegen Schwert und Leuin und wandte sich der Sangeskunst zu, tauschte das Schild gegen Laute und Zwergenpieper. Sowohl in der hohen Minne wie auch in den einfachen Kuhburschenweisen zu Hause, sammelt er die Geschichte des Weidener Landes auf seine eigene Art und Weise.

Eingeweiht in die holden Künste der Frau Rahja wurde Walthard an der Schule Aldifreids zu Trallop, und er versteht es wohl, die Maiden höflich zu umgarnen - nicht umsonst gilt Prinz Walthard als Herzensbrecher. Doch sollte man ob alledem nicht glauben, der Bruder des Herzogs vermöge keine Schläge auszuteilen. Das Leben in Weiden ist rauh, und schon die Kinder lernen sich gegen die Unbilden allerorten zu wehren. Mag es einen Fremden auch noch so verwundern, wenn er nach dem Namen des Spielmannes fragt, der gerade dieses bewegende Lied dargeboten hat, und ihm sein Gegenüber ehrfürchtig antwortet: »Das ist Seine Liebden Walthard von Trallop« - gerade bei den einfachen Leuten ist der Bruder des Herzogs sehr beliebt.

MU: 11 AG: 2 ST: 11 Geb.: 26. TRA 17 v. H.
KL: 11 HA: 4 MR: 7 Größe: 1,92
IN: 15 RA: 1 LE: 65 Haarfarbe: rot
CH: 13 TA: 2 AU: 73 Augenfarbe: blau
FF: 12 NG: 7 AE/KE: —
GE: 11 GG: 2 AT/PA: 13/11 (Stecken)
KK: 8 JZ: 2

Herausragende Talente: Musizieren (Laute) 15, Singen 16, Akrobatik 10

Avon Nordfalk Burggraf zu Baliho, Baron zu Moosgrund, der Streiter des Reiches

»(...) Edel wacht der Falke über sein Land! (...)«

Obwohl erst vor sieben Jahren zum Baron ernannt, ist Avon Nordfalk mittlerweile zu einer treuen Stütze des Herzogs geworden. Beiden ist eine hohe Achtung vor dem anderen zu eigen und es heißt, daß die Recken gar Freunde geworden seien. Und auch die Moosgrunder bringen dem Kämpfen ehrfürchtige Bewunderung entgegen, hat er sie doch stets trefflich zu schützen gewußt. Als zweiter Sohn eines Edlen bei Ysilia geboren, zog der junge Nordfalk nach der Knappenzeit auf der Kriegerschule lange Zeit durch die Lande, kehrte aber nach Ysilia zurück, als die abscheulichen Menschenfresser ins Mittelreich einfielen. So verdiente sich der junge Krieger seine ersten Sporen auf dem Schlachtfeld. Auch seit seiner Bestallung zum Baron hat Nordfalk dem Reiche treue Dienste geleistet: So formierte er den Aufstand der Barone gegen Rabenmund, um dem Herzog so die unverbrüchliche Treue seiner Lehnslute zu versichern. Als die Schwarzpelze kamen, focht er die ersten Gefechte, doch zog er flugs darauf mit Herzog Waldemar nach Gareth hinab und stand seinem Lehnsherrn treu auf den Silkwiesen zur Seite. Nordfalk gewann die Ritterspiele auf dem Großen Hoftage zu Gareth, und seitdem wird er auf des Königs Wort »Streiter des Reiches« geheißen.

MU: 16 AG: 4 ST: 14 Geb.: 24. PRA 10 v. H.
KL: 13 HA: 2 MR: 14 Größe: 1,86
IN: 14 RA: 3 LE: 83 Haarfarbe: dunkelblond
CH: 12 TA: 4 AU: 99 Augenfarbe: braun
FF: 13 NG: 5 AE/KE: —
GE: 16 GG: 2 AT/PA: 18/17 (Schwert)
KK: 16 JZ: 6

Herausragende Talente: Ringen 10, Schwerter 15, Zweihänder 16, Lanzentreiten 14, Schußwaffen 10, Körperbeherrschung 13, Reiten 14, Etikette 10, Wildnisleben 11, Kriegskunst 11, Sinnenschärfe 10

Brin von Rhodenstein; Meister des Bundes zur Orkenwehr, Abtmarschall des Heiligen Ordens zur Wahrung, Edler zu Rhodenstein

MU: 12 AG: 3 ST: 5 Geb.: 29. EFF 2 H.
KL: 11 HA: 5 MR: 4 Größe: 1,86
IN: 9 RA: 4 LE: 47 Haarfarbe: rot
CH: 12 TA: 2 AU: 60 Augenfarbe: grün
FF: 11 NG: 4 AE/KE: 33
GE: 12 GG: 2 AT/PA: 14/11 (Rondrakamm)
KK: 13 JZ: 6

Herausragende Talente: Reiten 8, Schwimmen 10, Zechen 10, Götter und Kulte 10

Gwynna die Hex'

Bei der Geburt der Prinzessin Gwynna von Weiden im finsternen Boronmond 168 v. H., als sich Praios' Antlitz zum Schrecken der Weidener völlig verdüsterte, sagten die Wahrsageweiber den herzöglichen Eltern Pech und Verderben über ganz Weiden voraus. Am Hofe wurde Gwynna wegen der brandroten, wilden Locken von jedermann mißtrauisch beäugt. Wie sehr hatte die zarte Tochter mit den wissenden, grünen Augen unter ihrem tobsüchtigen Vater zu zittern, der seine Wut meist an der »Levthansbuhlin«, wie sie genannt wurde, ausließ. Als der Vater eines Tages wieder mit der Gerte auf Gwynna losging, flüchtete sie auf den Leuenturm, und brüllte ihm ein Wort des Hasses entgegen, so daß ihm die flammenden Feuer ins Gesicht sprangen.

Seit jenem Ereignis ward Gwynna auf der Bärenburg nicht mehr gesehen, und nur Wanderer, die unwissend den Weg durch das finstere Nebelmoor wählten, berichteten von einer zarten, rotlockigen Frau, die ihnen in höchster Not die Rettung brachte. Sonderbar nur, im Rahja 22 Hal kam ein Weib aus den Mooren, und sprach zu dem tafelnden Herzog Waldemar: »Die Finsternis frißt dein Land, und du sitzt hier und schlemmst Bärenschinken?« Kurz darauf bekam die Fremde - um deren Hals sich stets eine prächtig schillernde Pechnatter ringelt - ein Gemach im alten Feuerturme, der gen Rahja blickt, und ist eine enge Freundin des Herzogs und seiner Gemahlin.

MU: 14 AG: 2 ST: 11 Geb.: ?
KL: 13 HA: 2 MR: 8 Größe: 1,62
IN: 15 RA: 4 LE: 58 Haarfarbe: feuerrot
CH: 14 TA: 5 AU: 68 Augenfarbe: grün
FF: 10 NG: 5 AE/KE: 41
GE: 11 GG: 3 AT/PA: 8/8 (Dolch)
KK: 10 JZ: 2
Herausragende Talente: Menschenkenntnis 10, Prophezeien 13, Magiekunde 11, Fliegen 12
Herausragende Zauberfertigkeiten: alle Hexenzauber auf 9 bis 15, ansonsten im Ermessen des Spielleiters

Luzelin vom Blauen Wald

Ruhig ist's geworden um die legendäre Hexe. Schon lange hat kein Mensch mehr die große, schlanke Frau gesehen, die in früheren Jahren ein jedes Zipperlein mit einem Kuß lindern konnte. Denn Luzelin, die Hexe vom Blauen Wald, hat sich verändert - sie sucht nicht mehr die Nähe der Menschen. Von den großen Hexen Aventuriens ist Luzelin eine der wenigen, die nicht aus dem Ei geboren und unsterblich ist. Dennoch ist sie mit etwa 60 Jahren noch immer eine attraktive und leidenschaftliche Frau: groß, schlank, die schwarzen Haare mit einer weißer Locke, glitzernde Mondsichel-Ohrringe, ein rotes Kleid mit Hermelinbesatz, an ihrer Seite der große, graue Kater Pallikratz. Luzelin ist nicht unbedingt eine typische Hexe: Sie hat fast alle Herrschaftszauber gemeistert, sie ist eine hervorragende Alchimistin und Artefaktenmagierin, wenn sie auch mit dem ARCANOVI meist nur Tränke belegt.

Denn vor 30 Jahren, als sie in ihrem großen Weidenkorb über den Nachthimmel Weidens flog, hatte sie eine Vision: eine unverdrängbare Vorahnung von einer unglaublichen Gefahr, die den Hexen Weidens, ja, dem ganzen Land droht.

Nun, Luzelin hat ihr Leben der Vorbereitung gewidmet und ist zur Oberhexe des nördlichen Mittelaventuriens aufgestiegen. Die Weidener Hexen sind stark, einig und sicher wie selten zuvor, bereit, jener unbekannten Bedrohung entgegenzutreten. Und so wartet Luzelin in den letzten Jahren darauf, daß sich das Geheimnis enthüllt - mit der sicheren Vorahnung, daß der Augenblick der Erkenntnis für sie selbst der letzte sein wird ...

MU: 15 AG: 0 ST: 21 Geb.: 19 PRA, 36 v.H.
KL: 15 HA: 0 MR: 19 Größe: 1,78
IN: 19 RA: 3 LE: 46 Haarfarbe: schwarz/grau
CH: 20 TA: 1 AU: 54 Augenfarbe: grün
FF: 12 NG: 3 AE/KE: 124
GE: 11 GG: 2 AT/PA: 7/15 (Besen)
KK: 8 JZ: 5

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 14, Tanzen 12, Betören 15, Menschenkenntnis 13, Pflanzenkunde 16, Wettervorhersage 14, Alchemie 12, Magiekunde 11, Krankheiten 11, Seele 13, Singen 11, Gefahreninstinkt 15, Prophezeien 16
Zauberfertigkeiten: (Spezialgebiet: Beherrschungen): Beherrschungen brechen 14, Pentagramma 10, Schleier 13, Verwandlungen Beenden 11, alle Beherrschungen auf 8 bis



Gwynna

12, Krähenruf 12, Hexenholz 12, Ängste Lindern 13, Hexenspeichel 15, Klarum Purum 11, Levthans Feuer 13, Tiere besprechen 11, Eigenschaften 13, Exposami 13, Katzenaugen 13, Odem Arcanum 11, Harmlose Gestalt 16, Hexenknoten 10, Höllenpein 10, Radau 14, Hexenblick 17, Traumgestalt 11, Feuerbann 12, Abvenenum 10, Arcanovi 12, Dunkelheit 10, Silentium 10

Yolana von den Rotwassern

Dieses alte Hexenweib zählt zu den Schrecken der weidenschen Nachtgeschichten, und jedes Kind kennt Sagen von der alten Yolana, die das Blut unschuldiger Jünglinge säuft (sollten sie sich zu weit in die Schwarze Sichel vorgewagt haben). Yolana haust mit ihrer Tochter Raxan vom Schwarzen Flusse, bei deren Geburt sich der rote Fluß freilich schwarz färbte, in einer alten Ruine am Quell des Rotwassers, und manche düstere Geschichte flüstert, daß es die Schuld der Hexenweiber sei, daß der Fluß eine so eigentümlich blutrote Farbe trägt ...

Yolana hat sich der Dämonologie verschrieben, und manche Amme erzählt von Yolanas Hexenzirkel, der sich in Levthansnächten in dem alten Schlosse trifft, um mit Widharcal und seinen Dienern zu buhlen - und kein Bäuerlein der ganzen Umlandewagtes in solchen Nächten, einen Fuß vor die Schwelle zu setzen.

Yolana und Luzelin hassen sich - und wer weiß, wohin das nächste Aufeinandertreffen der beiden führen mag?

MU: 11 **AG:** 3 **ST:** 12 **Geb.:** 11 ING, 29 v.H.
KL: 13 **HA:** 4 **MR:** 8 **Größe:** 1,61
IN: 15 **RA:** 8 **LE:** 52 **Haarfarbe:** eisgrau
CH: 15 **TA:** 5 **AU:** 62 **Augenfarbe:** blau
FF: 9 **NG:** 2 **AE/KE:** 59
GE: 11 **GG:** 2 **AT/PA:** 12/10 (Dolch)
KK: 10 **JZ:** 3

Herausragende Talente: Lügen 14, Sich Verkleiden 14, Tierkunde 11, Pflanzenkunde 14, Alchimie 8, Lehren 12, Fliegen 14, Musizieren 8

Herausragende Zauberfertigkeiten (Spezialgebiet: Dämonologie): alle Hexenzauber auf 10 bis 17, alle Beschwörungen dämonischer Mächte auf 0 bis 1 (außer Kröte, Natter, Schuppenleib, Mutabili Hybidril, Skelettarius, Stein handle, Weiße Mähne), Geister austreiben 5, Geister beschwören 7, Krähenruf 13, Pandemonium 4

Rahjalieb-Rondirai von Ask; die Holde im Turme

Auf einem alten Wehrturme in den Drachensteinen ist gefangen die Schwester des Grafen von Ask, die Maid Rahjalieb-Rondirai. Dragosch von Sichelhofen, der Meister des Bundes zur Orkenwehr, ließ sie dort droben einkerkern und von zwei Getreuen traurlich bewachen - denn die Edle (selbst eine Rondra-

Geweihte) suchte den geweihten Mann zu zwingen, sie zu ehelichen. Dragosch von Sichelhofen, der sich derweilen aber in die Prinzessin Irmella von Greifendorf verguckt hatte, ließ sich das Drängen der Frau von Ask nicht allzulange gefallen - vier verschlagene Söldlinge hieß er, die Rittfrau nächtens zu fesseln und zu knebeln und in einem Sacke verborgen in die Drachensteine zu schleppen. Dort wisse er einen verborgenen Turm (zu erreichen nur auf geheimen Pfaden), der sich als Kerker trefflich eigne, und darein sollten sie die schöne Frau werfen und das Tor vermauern bis auf ein kleines Loch (damit sie zuwenigst nicht verhungere und verdürste).

Die Grafenschwester ist eine dunkelblonde, wunderschöne Frau und zudem eine überaus gute Kriegerin - und jedem Retter wäre sie gewiß leidlich dankbar. Schade nur, daß ihre Erlösung für eine Rache am eigentlichen Schurken zu spät kommt.

Gorge Kolenbrander

Auch Gorge Kolenbrander, der alte Kaufmann Trallop Gorge, ist von solchem Ruhme, daß die Schreiber der trefflichen ENZYKLOPAEDIA AVENTURICA dem guten Manne ein eigenes Kapitel angedacht haben.

MU: 13 **AG:** 2 **ST:** 14 **Geb.:** 2. PRA, 36 v.H.
KL: 14 **HA:** 4 **MR:** 7 **Größe:** 1,86
IN: 15 **RA:** 2 **LE:** 76 **Haarfarbe:** grau
CH: 12 **TA:** 3 **AU:** 90 **Augenfarbe:** graugrün
FF: 14 **NG:** 6 **AE/KE:** --
GE: 13 **GG:** 7 **AT/PA:** 13/15 (Kampfstab)
KK: 14 **JZ:** 8
Herausragende Talente: Fahrzeug Lenken 10, Feilschen 18, Gassenwissen 10, Lügen 14, Menschenkenntnis 15, Schätzen 14, Taschendiebstahl 11, Zechen 12

Erlgard Kolenbrander; Siegelmeisterin zu Trallop

Die Gildenmeister waren entsetzt, als ihnen vor fünf Jahren die Meister der Kürschnerzunft die junge Erlgard Kolenbrander zur Siegelmeisterin vorgeschnitten. Damals war Frau Erlgard gerade 29 Götterläufe alt - und eine ganze große Stadt zu führen, das hätte ihr wohl niemand zugetraut. Der Fußhändler Mikail Ibendorn, der sich gleichfalls um die Siegelmeisterei bewarb, fühlte sich schon sicher im Amte, doch das Ansehen (und manche munkeln das Gold) ihres alten Vaters Trallop Gorge ebnete Erlgard alle Wege. Dafür zeigte sie sich ihrer Sippe zutiefst dankbar, und wann immer seitdem ein Zunftmeister erhoben wurde, so war er ein Kolenbrander oder ein Schwager der Familie.

So herrscht die hübsche, dunkelhaarige Frau nun zu Trallop, spricht Marktrecht und schlichtet Streitigkeiten der Zünfte - und das tut sie gar nicht so übel, finden die meisten Zunftvorsteher im Nachhinein.

Bruder Eisbart

Wenn irgendeinem Haustiere, sei es nun die Lieblingsstute einer reichen Gutsfrau oder das alte Schaf armer Bauernleut, etwas fehlt und sich niemand einen Reim darauf machen kann, dann fragt fast jeder den alten Bruder Eisbart um Rat, einen Geweihten des grimmen Firun. Er lebt - so will es scheinen - allein für die Tiere, und es kommt nicht selten vor, daß seine Hütte bis in den letzten Winkel von kranken und verletzten Kreaturen behaust ist. Dort liegen dann Tiere friedlich nebeneinander, die eigentlich spinnefeind untereinander sind, aber das ist wohl Bruder Eisbarts Wundermacht. Alljährlich im Frühling und Herbst macht sich der alte Firun-Geweihte für einen ganzen Mondeslauf auf und besucht Weiler und ferner gelegene Gehöfte, um dort nach dem Rechten zu sehen - denn wenn kein anderer Heiler in der Nähe ist, dann kümmert er sich auch um die Menschen. Um Bruder Eisbart ranken sich viele Gerüchte. Er tauchte eines Tages auf und ließ sich im Bärnwalde nieder. Da er damals, das mag wohl dreißig Götterläufe her sein, schon schneeweisse Haupt- und Barthaare hatte, gab man ihm den Namen »Eisbart«, denn seinen wirklichen Namen offenbarte er niemandem. So munkeln die Leute, daß er der Sohn eines Grafen sei, der große Schuld auf sich geladen habe und diese nun zu sühnen suche.

MU: 14 AG: 2 ST: 11 Geb.: 6. FIR, 46 v.H.
KL: 9 HA: 3 MR: 8 Größe: 1,72
IN: 15 RA: 8 LE: 76 Haarfarbe: weiß
CH: 8 TA: 1 AU: 84 Augenfarbe: grau
FF: 14 NG: 4 AE/KE: 42
GE: 11 GG: 2 AT/PA: 13/14 (Stecken)
KK: 8 JZ: 1

Herausragende Talente: Fischen/Angeln 11, Heilkunde (Wunden) 13, Heilkunde (Gift) 12, Heilkunde (Krankheit) 11, Fährtsuchen 10, Tierkunde 14, Pflanzenkunde 12, Wetterkunde 11, Orientierung 16,

Nachtschatten, der sagenhafte Zauberer vom Nebelwasser

Viele Magi Aventuriens, heißt's, kennen Nachtschatten schon seit sehr langer Zeit, und doch ist er seitdem um keinen Deut gealtert. Er hat das Aussehen eines hübschen, schwarzgelockten Jünglings von Mitte zwanzig, und nur wenige wissen um sein wahres Alter. Dies sei sein düsteres Geheimnis, munkeln die Weidener Bauern, ebenso wie sein Name, den er längst ablegte (als er aufhörte zu altern?). Viele Legenden ranken sich mittlerweile im furchtsamen Weidenlande um den Zauberer: So soll er bei seiner Geburt von Hesinde selbst mit der astralen Macht ausgestattet worden sein; sein Turm, verborgen im Weidener Landgelegen, beherberge - wie unheimlich - eine sagenumwobene Büchersammlung, und obwohl Nachtschatten sich von Zeit zu Zeit auf lange Reisen begibt, um alte Freunde unter den bösen und unheimlichen Elfen zu besuchen oder um anderen Zauberkundigen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen, sollte doch

niemand auf den Einfall kommen, den Turm zu Moosgrund ungebeten betreten zu wollen. Häufig von Nebel umgeben, gab er den Nebelwasser-Seen seinen Namen. Und vielleicht entsprechen die Gerüchte und Legenden um die mächtigen Schutzzäuber und magischen Kreaturen dort ja endlich auch der Wahrheit?

(Weiteres zum Zauberer Nachtschatten findet sich im Capitel UNKENSANG UND FEEZAUBER. Nachtschatten und Nachtschattensturm sind eine Legende unter den Tieren und Menschen im Weidenlande, und es ist nicht einmal gewiß, ob es den Zaubermeister überhaupt gibt (oder ob es ihn jemals gab) - oder ob es sich nicht einfach um einen mächtigen Druiden oder Hexer handelt (wofür die ewigen Nebel um den Turm sprechen). Wir wissen genauso wenig wie Sie, liebe Meisterin, lieber Meister, aber wir geben Ihnen den guten Rat - lassen Sie es bei einer schön-schauerlichen Sage bewenden. Ihre Spieler werden genug Spannung daran haben. Darüberhinaus: Eine Auflistung der mächtigsten Zauberer Aventuriens finden Sie in den MYSTERIA ARKANA auf S. 26).

Die Mär von Mandavar, dem Einhorn

Tief im Bärnwalde lebt schon seit tausend Götterläufen das schneeweisse Einhorn Mandavar, das ehemalige Pferdchen der Elfenkönigin Amarandel Sommertau. Sein gewundenes Horn ist von silbrigem Schimmer und sein Schweif von goldenen Fäden durchwirkt. In seinen unergründlich tiefen Augen glitzern schillernde Farben, wie sie sonst nur die Feenwesen ersinnen können, und oftmals glänzt in ihnen eine traurige Träne, in der sich der Kummer von langen Jahren ohne sein Herzliebchen Albing, die schwarze Stute des Kaisers Murak-Horas, spiegelt. So lange wacht Mandavar nun schon über die ewige Ruhe seiner im Bärnwalde gefallenen Liebsten. Er schuf ihr eine Todesstätte aus Rosen und aus seiner Liebe, die er vor allen Unbilden schützt. Tiefen Schlaf hat Mandavar während seiner tausendjährigen Wacht nur einmal gehalten, als Luzelin, die Hexe vom Blauen Walde, ihn ablöste.

(Tatsächlich muß ein weißes Pferdchen namens Mandavar wohl einst, zu Zeiten Bosparans, die Mutter aller Trallopfer Rösser gewesen sein - ob die sagenhafte Mandavar aber ein wirkliches Einhorn war oder nur ein »gewöhnliches« Elfenpferd (oder nicht einmal das), wer vermag das zu sagen?)

Mikail Ibendorn; Gildenmeister der Flußhändler

»Es wird einst der Tag kommen, an dem ich Siegelmeister Trallops sein werde - statt der Kolenbrander!«

Wenn man Mikail Ibendorn, Urheber dieses Ausspruches und Gildenmeister der Flußschiffer, genauer kennt, mag man ihm wohl gerne Glauben schenken. Über alles Maß entschlossen und finster ist er - und häufig nur allzusehr ehrgeizig.

Damals, etwa vor dreißig Götterläufen, übernahm er von seinem Vater die Kauffahrtei Ibendorn am Altentralloper Flußhafen,

die damals schon alt, aber hochverschuldet bei den Gilden und Zünften der Stadt war. Schon nach kurzer Zeit hatte der Jüngling Mikail all diese Lasten abgetragen, eine reiche Frau aus gutem Hause geheiratet und den reichsten Flußhändler Tiro Feisenwinckel geschäftlich ruiniert. Heute ist er längst der Gildenmeister der Pandlarilhändler - zwar gibt es nach wie vor noch einige weitere Händler, doch zu viele »liebe Gildenfreunde« haben durch »Unglücke« schwere Einbußen gemacht und mußten sich früher oder später mit einem ärmlichen Geschäft begnügen: Drei schicksalhafte Unfälle zählte man, vier Flußhändler ohne Aufträge und sogar einen Mord, doch niemand kennt die oder den Urheber ...

Das letzte Ziel des längst - in Ehren? - ergrauten Fünfzigjährigen ist es, Siegelmeister der alten Stadt Trallop zu werden, doch wieder sind ihm seine Erzfeinde im Wege, denn Erlgard Kolenbrander, Tochter des großen Trallop Gorge, wurde vor fünf Götterläufen in eben dies Amt (und es wird währen bis zu ihrem Tode) gewählt - zugegebener Weise unerwartet, denn Mikail Ibendorn war sich seines Sieges gewiß, viel Geld hatte er den Gildenmeistern versprochen. Als ihn die Nachricht von der Niederlage erreichte, tobte er so sehr, daß er seinen Schoßhund Difar, der friedlich zu seinen Füßen ruhte, mit bloßen Händen erwürgte - Ibendorn setzt nur mehr alles daran, seine Ziele künftig zu erreichen, und er schrekt vor keinem Wege oder Mittel zurück ...

MU: 15 AG: 2 ST: 8 Geb.: 13. PHE, 29 v.H.
KL: 12 HA: 3 MR: 7 Größe: 1,71
IN: 12 RA: 3 LE: 57 Haarfarbe: schwarz
CH: 10 TA: 2 AU: 70 Augenfarbe: braun
FF: 12 NG: 5 AE/KE: 10
GE: 14 GG: 8 AT/PA: 11/9 (Dolch)
KK: 13 JZ: 7

Herausragende Talente: Schätzen 9, Lügen 8, Menschenkenntnis 7, Lesen/Schreiben 10, Rechnen 8, Rechtskunde 12, Boote Fahren 11

Zauberfertigkeit (Magiedilettant): Böser Blick

MU: 15 AG: 3 ST: 13 Geb.: 17. PER, 37 v.H.
KL: 16 HA: 4 MR: 6 Größe: 1,79
IN: 14 RA: 2 LE: 65 Haarfarbe: grau-braun
CH: 12 TA: 4 AU: 80 Augenfarbe: braun
FF: 13 NG: 6 AE/KE: --
GE: 14 GG: 7 AT/PA: 15/14 (Schwert)
KK: 15 JZ: 5

Herausragende Talente: Lügen 10, Menschenkenntnis 12, Magiekunde 10, Rechtskunde 10, Staatskunde 10

Garbalon, Sohn des Gerambalosch, Hochkönig der Finsterkamm-Bingen

In den bedrohlichen Zeiten des Einfalls der verhaßten Schwarzpelze beschloß der Hohe Rat der Angroschim des Finsterkamms, einen Hochkönig zu erwählen, der den Orken Einhalt gebieten solle. So wurde das königliche Szepter neu geschmiedet, und der besonnene Garbalon übernahm die Aufgabe, die Finsterkammzwerge gegen die Schwarzpelze zu führen. Da gerade die Angroschim des Finsterkamms die Auseinandersetzung mit den Orken kennen, haben sie sich, im Vergleich zu den anderen Zwergenvölkern fern von Amboß und Eisenwald, sehr wohl eine kriegerische Ader bewahrt. Und Garbalon selbst gilt als Meister der urzwerigischen Kriegskünste und auch im Umgang mit der Axt blieb er bisher unbezwungen unter den Seinen von der Finsterkamm-Binge.

Doch eigentlich ist Garbalon ein ruhiger Vertreter seines Volkes, der lieber bei einem Pfeifchen vor dem Rauchfang eine Nacht verplaudert, als in den Kampf zu ziehen. So gilt er doch als wahrer Quell an Geschichten, und seine umfangreichen Kenntnisse von Sagen und Märchen lassen ihn immer wieder eine große Zuhörerschaft fesseln. Kein Zwerg wird je einen Abend in der großen Halle vergessen, wenn Garbalon in seinem bequemen Ledersessel Platz genommen, die Kehle mit dem guten Bier geölt und die Pfeife entzündet hat, und anfängt, die alten Geschichten der Angroschim zu erzählen - so gut, daß ein jeder glaubt, er wäre selbst dabei gewesen.

MU: 16 AG: 8 ST: 10 Geb.: 17. ING, 154 v.H.
KL: 11 HA: 6 MR: -2 Größe: 1,35
IN: 10 RA: 1 LE: 75 Haarfarbe: kupferrot
CH: 12 TA: 3 AU: 89 Augenfarbe: blaugrün
FF: 10 NG: 4 AE/KE: --
GE: 11 GG: 8 AT/PA: 17/11 (Schwert)
KK: 14 JZ: 2

Herausragende Talente: Zechen 14, Lehren 11, Schätzen 10, Geschichtswissen 12

Gragh Krigscha; Kriegshäuptling der Goblins der Roten Sichel

Wer einmal auf Burg Donnerschalck, an den unwegsamen Hängen der Schwarzen Sichel gelegen, gebracht wird, der ist verloren (sagt ein Sprichwort in der Reichsmark). Nicht ganz zu Unrecht hat Bunsenholt von Wolkenstein und Wetershag den Ruf, ein halbwegs unbestechlicher und ungerechter Vertreter des Kaiserhauses zu sein. Obwohl böse Gerüchte behaupten, daß er es mit der Unbestechlichkeit nicht so genau halte, sind sich doch alle darüber einig, daß der Gaugraf aufs Härteste durchgreift, wenn Barone oder Weiler mit ihren Steuerzahlungen im Rückstand liegen. So ist es kaum verwunderlich, daß die roberockten Zehntentreiber des Gaugrafen überall Angst und Schrecken verbreiten. Es gab schon Jahre, in denen Bunsenholt den dreifachen Steuersatz erhob, und niemand weiß, wieviel des blitzenden Goldes in seine eigenen Kassen gewandert ist.

Daß die Goblins der Roten Sichel keinen eigenen Sippennamen für sich in Anspruch nehmen, zeigt, wie sehr sie noch in der alten Goblinkultur verwurzelt sind. Die Rotpelze werden von der Schamanin Yaakscha Ruubah angeführt, doch ist Gragh Krigscha,



**Wohlgeboren Walmir von Riebeshoff;
Edler zu Greifenfurt und Sonnenobrist der
Praiosgarde,
der Schrecken der Acheburg**

Wohlgeboren Walmir hat seit 677 Götterläufen das goldene Antlitz des Praios nicht mehr erblickt.

Seit der Oberste erst Tage nach der Schlacht um die Acheburg, zerhauen und von Dornen zerstochen, in einem Erlengebüsch gefunden wurde und nach wochenlangem Siechtum schließlich unter dunklen Umständen verstarb, hat er seinen Platz in den unheimlichen Mären über den Finsterkamm eingenommen, die die Bärwaldener Bauern einander des Abends mit gesenkter Stimme am schützenden Feuer zuraunen.

Das ist mit Recht so, denn der Tod des Edlen hat seinen Körper mit einem unheiligen Sein besetzt: Der Reichsedle war zum Vampir geworden - durch seine eigenen, frevelhaften Taten. Obschon er als hoher Inquisitor der Praios-Kirche zu Amt und Würden gelangt war, hatte er sich auf das Studium der schwarzen Künste eingelassen - zunächst als guter Inquisitor, schließlich aus anderen Gründen ...

Ein Pakt mit der finsternen Fürstin Targunitoth selbst hatte ihm - dem Praios-Geweihten - dunkle Zaubermacht gewährt, kostete ihn aber auch nach seinem Tode die Seele. Praios selbst zürnte seiner, und ein Fluch lastet auf ihm, der ihn zu ewigem Leben in Dunkelheit verdammt - muß er doch unter den Strahlen der Sonne zu Asche verbrennen.

Die wenigsten, die jemals die wahre Gestalt des Edlen erblickten, haben dies überlebt, um davon zu berichten. In den Jahrhunderten seines »Andersseins« hat Walmir es gelernt, sich finstere Strömungen zu nutzen zu machen. Er ist in astrale Sphären vorgedrungen, die kaum ein Sterblicher je erblickt hat. Er versteht sich darauf, seine Gestalt zu verändern, um die Menschen zu täuschen. Wenn er es will, kann er in Flammen aufgehen oder in den Körper einer großen, aufrecht gehenden Wolfsratte schlüpfen.

Seine eigentliche Erscheinung ist die eines hageren Mannes. Die schwarzen Haare fallen, ganz nach der Mode zur Zeit der Priesterkaiser, lang und glatt bis auf die Schultern an seinem fahlen Angesicht herab, seine dunklen Augen spiegeln die Schwärze seiner verfluchten Seele wider. Es scheint, als könne er damit in das Innere seiner Opfer sehen, und sein pupillenloser, eisiger Blick greift nach den Herzen der Lebenden wie eine unsichtbare, kalte Schattenklaue. Nicht selten ist er in der Rüstung eines Obristen der Praiosgarde anzutreffen, deren ehemals strahlendes Gold jedoch zu einem lichtschluckenden Schwarz angelaufen ist. Die eingetriebenen Greifensymbole darauf haben sich zu bizarren, sich krümmenden und geifernden, namenlosen Kreaturen verwandelt: Untiere, die nur aus einer dämonischen Sphäre stammen können. Auch die aus feinem Goldgarn gewobenen Federmuster seines Gardistenumhangs haben sich ins Düster verfärbt, so daß der Mantel an einen bösartigen, schwarz gefiederten Totenvogel erinnert.

der Kriegerhäuptling, derjenige der Goblins, den die Menschen kennen- und fürchten gelernt haben. Ist es ihm doch zuzuschreiben, daß die Rotpelze anfangen, ihr Jäger- und Sammlerdasein aufzugeben und den Schwarzpelzen nachzueifern. Die Seinen betrachten Gragh als Auserwählten Orvei Kurims, denn er ist der größte Jäger aller Goblins und in bisher keinem Kampf geschlagen. Für einen Goblin weist er sogar eine erstaunliche Tapferkeit auf. Er trägt eine selbstgefertigte Rüstung aus gehärtetem Eberleder, die mit dem Blut seiner Gegner bemalt ist, und als Zeichen seiner Stärke eine Kette aus den Zähnen seiner Opfer ... Den Säbel, mit dem Gragh kämpft, hat er einem Ork abgenommen - worauf er besonders stolz ist. Gerade während der Orkkriege erkannte Gragh, daß man auch die Menschen als Jagdbeute betrachten kann, und begann, von Zeit zu Zeit, mit einer Meute die umliegenden Baronien zu plündern, wie allenthalben der Baron von Adlerflug bitter erfahren mußte.

Die einzigen Worte Garethi, die Gragh spricht, sind nicht umsonst »Olf von Lynnd«, fügte Seine Hochgeboren dem Kriegerhäuptling doch die erste große Niederlage zu und verletzte ihn sogar. Nun wartet der Goblin darauf, sich zu rächen, und diese Rache wird für die Adlerfluger - und überhaupt die Sichelwächter - sicherlich nicht angenehm werden.

**MU: 12 AG: 9 ST: 10 Geb.: 16. PER, 1 H.
KL: 9 HA: 3 MR: -1 Größe: 1,47
IN: 12 RA: 9 LE: 36 Fellfarbe: rot
CH: 5 TA: 7 AU: 47 Augenfarbe: gelb
FF: 9 NG: 5 AE/KE: --
GE: 14 GG: 6 AT/PA: 14/11 (Arbach)
KK: 11 JZ: 5**

Herausragende Talente: Fährten suchen 11, Wildnisleben 14

Nachfahren Grimms (Tafel I)

SELINDE
1. von WEIDENAU
(Herr) Herzog zu Weiden,
Königlicher Rat zu Weidenau
geb.: 562 gest.: 499
Herzogin seit: 524

FIRUNIAN
2. von PANDLARIL
von WEIDEN
(Herr) Herzog zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 564 gest.: 511
Herzogin seit: 499

WALLFRIED
von WEIDEN
(Herr) Herzog zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 565 gest.: 501
Herzogin seit: 500

HERDGARD
von WEIDEN
(Herr) Herzog zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 566 gest.: 496
Herzogin seit: 496

UGDALE
von WEIDEN
(Herr) Herzog zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 567 gest.: 496
Herzogin seit: 496

WALLA
von WEIDENAU
(Herr) Herzog zu Weiden, auf:
Königlicher Rat zu Weidenau
geb.: 532 gest.: 482
Herzogin seit: 482

WILDERICH
vom GROSSEN
FLUSS
(Herr) Herzog zu Weiden, auf:
Prinz der Komtumkönig
geb.: 551 gest.: 500
Herzogin seit: 482

HERDAN
von WEIDENAU
(Herr) Herzog zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 505 gest.: 431 (gemeinschaft)
Herzogin seit: 482

SELINDE
1. von WEIDENAU
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Oberst des Thüringen-Ordens
geb.: 501 gest.: 428
Herzogin seit: 428

TSAFRIED
von WEIDEN
(Herr) Herzog zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 502 gest.: 426
Herzogin seit: 426

ERLGARD
von HOHELUCHT
(Herr) Herzog zu Weiden, auf:
Königlicher Rat zu Weidenau
geb.: 486 gest.: 457
Herzogin seit: 457

FIRUNIAN
1. von WEIDENAU
(Herr) Herzog zu Weiden, auf:
Königlicher Rat zu Weidenau
geb.: 504 gest.: 461
Herzogin seit: 461

WILLIMAI
von MERRSINGEN
(Herr) Herzog zu Weiden, auf:
Königlicher Rat zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 466 gest.: 397
Herzogin seit: 397

EMMERAN
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 468 gest.: 396
Herzogin seit: 411

RONDRADAN
von WEIDEN
(Herr) Herzog zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 400 gest.: 362 (gemeinschaft)
Herzogin seit: 362

ODILA
von WEIDEN
(Herr) Herzog zu Weiden, auf:
Königlicher Rat zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 439 gest.: 392 (gefallen)
Herzogin seit: 397

BERNHLEM
1. von WEIDEN
(Herr) Herzog zu Weiden, auf:
Königlicher Rat zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 417 gest.: 362 (gemeinschaft)
Herzogin seit: 392

GRIMMWULF
1. von WEIDEN
(Herr) Herzog zu Weiden, auf:
Königlicher Rat zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 439 gest.: 408 (enthaftet)
Herzogin seit: 392

WALIBURIA
1. von WEIDEN
(Herr) Herzog zu Weiden, auf:
Königlicher Rat zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 423 gest.: 369 (enthaftet)
Herzogin seit: 343

ODILO
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 369 gest.: 304
Herzogin seit: 304

FENJA
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 368 gest.: 322
Herzogin seit: 322

LINNERT
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 360 gest.: 339
Herzogin seit: 339

FARLGARD
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 366 gest.: 327
Herzogin seit: 327

DANKWART
1. von TRALLOP
(Herr) Herzog zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 346 gest.: 312
Herzogin seit: 312

PERAINDAN
1. von WILDREIGEN
(Herr) Herzog zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 320 gest.: 261 (gemeinschaft)
Herzogin seit: 261

DURIDAN
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 347 gest.: 301
Herzogin seit: 301

WALDTRAUTE
1. von BRÜCKENBURG
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 346 gest.: 331
Herzogin seit: 331

HILDELIND
1. von ZIPPEDLINGE
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 298
Herzogin seit: 298

FERLIO
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 330 gest.: 317
Herzogin seit: 317

EFFERDANE
1. von GELLEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 297 gest.: 205
Herzogin seit: 205

EMMERAN II.
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 312 gest.: 247
Herzogin seit: 247

JARLAN
1. von WEIDEN
(Prinz) Herzog zu Weiden,
Königlicher Rat zu Weiden
geb.: 320 gest.: 312
Herzogin seit: 312

RONDRALEB
1. von WEIDEN
(Prinz) Herzog zu Weiden,
Königlicher Rat zu Weiden
geb.: 316 gest.: 267
Herzogin seit: 267

GELDA
1. von SEFWIESEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 300 gest.: 267
Herzogin seit: 267

LINNERT
1. von LÖWENHAUPT
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 319 gest.: 282 (enthaftet)
Herzogin seit: 282

EMMERAN
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 365 gest.: 282
Herzogin seit: 282

ODILA
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

YASINDE
1. von ARLZIN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

TSADAN
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

WALIBURIA
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

UGDALF
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

RADULF
1. von LÖWENHAUPT
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

FENJA
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

LINNERT
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

FARLGARD
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

DANKWART
1. von TRALLOP
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

PERAINDAN
1. von WILDREIGEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

SELINDE II.
1. von LÖWENHAUPT
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

DURIDAN
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

WALDTRAUTE
1. von BRÜCKENBURG
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

HILDELIND
1. von ZIPPEDLINGE
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

FERLIO
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

EFFERDANE
1. von GELLEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

EMMERAN II.
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

JARLAN
1. von WEIDEN
(Prinz) Herzog zu Weiden,
Königlicher Rat zu Weiden
geb.: 320 gest.: 312
Herzogin seit: 312

RONDRALEB
1. von WEIDEN
(Prinz) Herzog zu Weiden,
Königlicher Rat zu Weiden
geb.: 316 gest.: 267
Herzogin seit: 267

GELDA
1. von SEFWIESEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 300 gest.: 267
Herzogin seit: 267

LINNERT
1. von LÖWENHAUPT
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 319 gest.: 282
Herzogin seit: 282

EMMERAN
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 365 gest.: 282
Herzogin seit: 282

ODILA
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

YASINDE
1. von ARLZIN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

TSADAN
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

WALIBURIA
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

UGDALF
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

RADULF
1. von LÖWENHAUPT
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

FENJA
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

LINNERT
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

FARLGARD
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

DANKWART
1. von TRALLOP
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

PERAINDAN
1. von WILDREIGEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

SELINDE II.
1. von LÖWENHAUPT
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

DURIDAN
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

WALDTRAUTE
1. von BRÜCKENBURG
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

HILDELIND
1. von ZIPPEDLINGE
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282


FERLIO
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

EFFERDANE
1. von GELLEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

EMMERAN II.
1. von WEIDEN
(Prinzessin zu Weiden, auf:
Reichs-Ritter zu Trallop
geb.: 349 gest.: 282
Herzogin seit: 282

JARLAN
1. von WEIDEN
(Prinz) Herzog zu Weiden,
Königlicher Rat zu Weiden
geb.: 320 gest.: 312
Herzogin seit: 312

RONDRALEB
1. von WEID



**Die
Hofmeister**

EORLARIEL MOND-
ÜBER-DEN-SEEN
einaufischer Spielmann
am Herzogshof,
fotgeschrittenen Wahrheit
im Götterlauf 910

Die Herzogengeschwister

DURENALD DER ALTE
VON SALTHEL
(1057-1003)
Dux und Edler Schützling

Luitperga (1054-989)
einealteFrauen

THORDENIN DER SPIELMANN
(1034-951) THORDENAN DER REITER
(1034-951)
Herzogenzwillinge zum Pandlaril (992-951)
① Fredegard (1018-966) ① Waltruda (1017-957)
einealteFrauen Edler Puffo

THORDENAN DER JÜNGLING
(997-928) THORDENIN DER SCHLAUE
(995-931)
Herzogenbrüder zum Pandlaril (950-931)
① Walz (986-947) ① Eisela (1017-957)
einealteFrauen Prinzessin Reginlin

FIORIEL SCHNEE-
AUF-DEN-BERGEN
einaufischer Spielmann
am Herzogshof,
verbündete Feine
im Götterlauf 963

THORDENIN DER WAIDMANN
(967-897) THORDENAN DER GUTE
(964-892)
Herzogenbrüder zum Pandlaril (931-897)
① Henna (986-947) ① Perainlieb (1017-957)
Edler zum Pandlaril einealteFrauen

THORGREIN (963-921)
Prinzenbruder auf
Edler zum Tempelmeister
Zwölf Gebrüder Sigismund
Oderender Götterliche Kraft
Waltruda (961-?)

GISELWULF (-846)
einealteKöniglicher Ritter
am Herzogshof der Freiheit Acht und Bungion;
Hofmeister der Herzog zum
Pandlaril (846)
① Lutisana von Weiden
(sie)Baronin Weiden

LUITPERGA (949-876)
Herzogengeschwister auf
Kaisertitel Kaiserreich (834)
① Nardes (947-874)
Kaisertitel Kaiserreich (834)

THORDENAN DER SEEFAHRER
(947-863) THORDENIN DER GRÜNE
(943-856)
Herzogenbrüder zum Pandlaril (897-863)
① Gundowald (915-859)
Graf zu Mark

GYLDA VON WEIDEN
(-839)
(sie)Baronin Weiden, auf
Hofmeister der Herzog zum
Pandlaril (846)

SIGMAN VON GARETH
(919-873 (gemeuchelt))
Kaisertitel Kaiserreich (834)
① Udha (914-873)
Prinzessin Nordmarken

THORDENIN DER VERWEGENE
(899-859)
Herzogengeschwister zum Pandlaril (862-859)
① Gundowald (915-859)
Graf zu Mark

1. Hanno vom Eberstamm
(896-841)
Prinz von Mark

① LUITPERGA DIE SCHÖNE
(897-832)
Herzog zum Pandlaril (831)

① PERCHTRUDA V. SALTHEL
825
Prinzessin
und Gehörte Tempelmeister
im Oderender Götterlichen Kraft

2. GISELWULF VON WEIDEN
(867-808)
(sie)Baronin Weiden, auf
Hofmeister der Herzog zum
Pandlaril (846)

THORDENIN VON GARETH
(867-831 (gemeuchelt))
Prinz zum Pandlaril

Schaut nur mehr:
Die Seneschalke und
Herzogen-Wahrer

**Die Seneschalke und
Herzogen-Wahrer**

GISELWULF VON WEIDEN
(867-808)
Herr von Weiden auf
Hofmeister (839) dann:
Herrenschalke der Landen
Pandlaril und Pandlaril (808)
(vermählt)

INGRAMM VON WEIDEN
(849-792)
Herr von Weiden auf
Herrenschalke der Landen
Pandlaril und Pandlaril (808)
(vermählt)

GRIMOLD VON WEIDEN
(811-756)
Herr von Weiden auf
Herrenschalke der Landen
Pandlaril und Pandlaril (752)
(vermählt)

WUNNEMAR VON WEIDEN
(788-701)
Herr von Weiden auf
Herrenschalke der Landen
Pandlaril und Pandlaril (756)
(vermählt)

HENNA VON WEIDEN
(742-674)
Herr von Weiden auf
Herrenschalke der Landen
Pandlaril und Pandlaril (701)
(vermählt)

WALDRADA VON WEIDEN
(709-677)
(sie)Baronin Weiden
(vermählt)

GRIFO DER JUNGE
VON WEIDEN
(678-646 (entthauptet))
Herr von Weiden auf
Herrenschalke der Landen
Pandlaril und Pandlaril (674)

EUDO VON SALTHEL
(682-619)
Herzog von Weiden zum Pandlaril,
auch Edelherr Tempelmeister
der Sieben Flammen der Segende Reiter
im Oderender Götterlichen Kraft (616)
(vermählt)

GUNDOWALD VON SALTHEL
(637-582)
Herzog von Weiden zum Pandlaril,
auch Edelherr Tempelmeister
der Sieben Flammen der Segende Reiter
(618)
(vermählt)

PERCHTRUDA VON SALTHEL
(603-531)
Herzog von Weiden zum Pandlaril,
auch Edelherr Tempelmeister
der Sieben Flammen der Segende Reiter
(582)
(vermählt)

GUNDOWALD VON SALTHEL
(579-528 (verbrannt))
Herzog von Weiden zum Pandlaril,
auch Edelherr Tempelmeister
der Sieben Flammen der Segende Reiter
(531)
(vermählt)

Vorfahr Wallfrieds,
Herdgards und Ugdalfs
(Tafel II)

Tafel I:
**Die Herzogengeschwister
und Heer meister**

*(Vom Falle Bosparans bis zu den Praiosläufen Rohals, datiert
nach Jahren vor der Regentschaft Kaiser Hals)*

Pandarin-S

Stadt Trallop

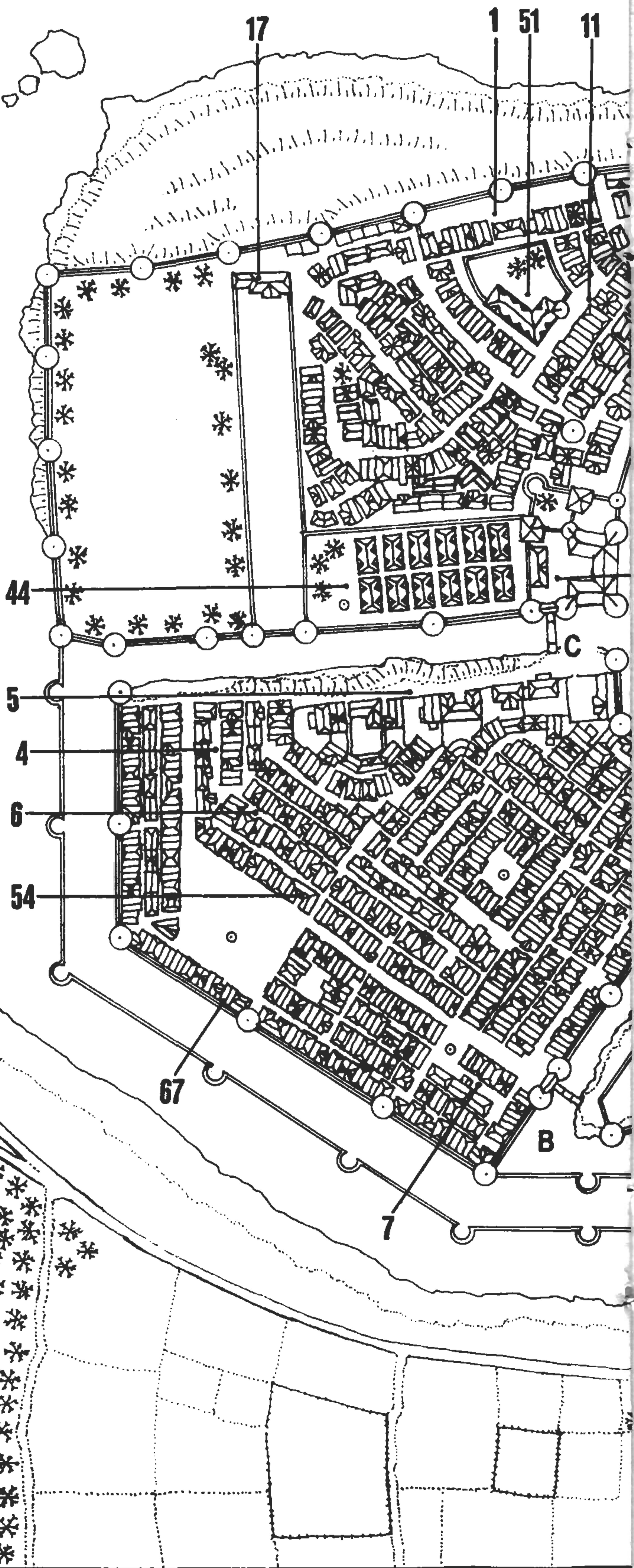
Eine Zeichnung allein für den
Spielleiter


Fischersweiler

Hohenufern

Niedernufern

53


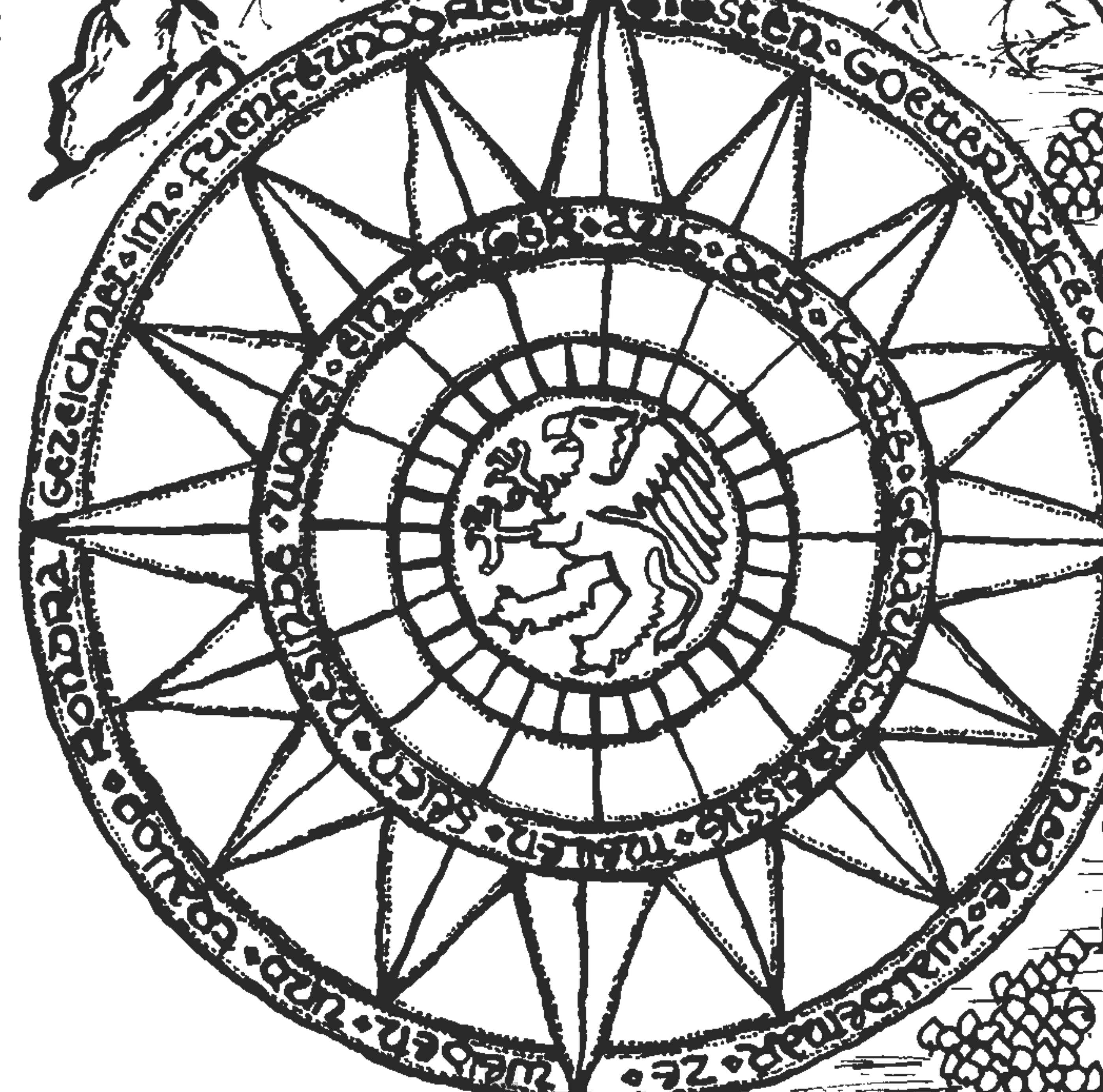




<div


der.
neuzäugen.
See.
oder.
pandlarin.

<div



<div[](sojournersmagazine.com)

Run



ৰাজা