



noch Ruinen sind, müssen jedoch erhebliche Anstrengungen unternommen werden, ehe sie ihren alten Zweck wieder erfüllen können. Aufgabe der sogenannten *Wachtritter* ist es, Orkangriffe abzuwehren und durch Signale (Spiegelzeichen oder Leuchtfeuer) die nächsten Türme sowie das Hinterland zu warnen. Diese Ritter sind raue, verwegene Gesellen, die oft nur so eben über die Runden kommen, ist das mit den maroden Türmen verbundene Lehnland doch karg und arm.

Die Wachturmreihe reicht von Hesindelburg in Greifenfurt bis nach Beonfirm in Weiden, wodurch die Kunde von einfallenden Orks schnell über das gesamte Gebirge verbreitet werden kann.

#### DIE FINSTERWACHT IM SPIEL

Einzelne Ritter der Finsterwacht können den Helden in der Not zu Hilfe kommen oder aber diese um Hilfe bei ihren zahlreichen Problemen bitten.

Zusätzlich bietet sich die Möglichkeit, verdienten Spielern einen der Türme als Belohnung zu geben (auf Weidener Seite *Turm Schwarzköppenuacht* nahe Reichsend, in Greifenfurt *Garafans Rast*, an der Grenze zur Heldenruiz in der Baronie Finsterkamm), um hier die Wacht gegen den Ork aufrechtzuerhalten oder den Charakteren als fester Rückzugsort zu dienen.

### SCHWARZE SCHATTEN – DER ORK ALS BEDROHUNG

Abgesehen von den wenigen Dörfern und Portenstationen entlang der Pässe und den Befestigungen der Wacht gibt es kaum Bergbauernhöfe und selbst diese sind nicht mehr als zwei Tagesmärsche von den Wegen entfernt. Lediglich die Märkischen Grenzjäger und die Wachtritter stoßen bisweilen in unbekanntes Gebiet vor, und in den Tiefen des Gebirges soll es Siedlungen geben, von denen noch nicht einmal die belehnten Edlen wissen. So ist es nicht verwunderlich, wenn sich an den oberen Hängen und Gipfeln des Finsterkamms immer wieder Orksippen niederlassen, die ohne weiteres gut zwei Dutzend Okwach (Elitekrieger) und etwa doppelt so viele Khurkach (Kämpfer) aufbieten können.

Die meisten dieser Stämme entstammen den Ghorinchai, den Zholochai oder den Tordochai, wobei die Abspaltung in grauer Vorzeit erfolgte, was auch aus den archaischen Formen ihrer Kultur ersichtlich

wird. Der bekannteste dieser Stämme ist der der Gharrachai, dessen Sippen im mittleren Finsterkamm bis hinein in die Heldenruiz ganz selbstverständlich ihre Wanderungen vollziehen, denn sie sehen das Land bis zum Finsterbach weiterhin als 'Finstermark' an, als Land, das eigentlich den Orks gehört.

Die Orks des Finsterkamms leben in Einklang mit althergebrachten Sitten und Gebräuchen. Nur wenige Bräuche der Steppen haben sie an die unwirtliche Landschaft der gebirgigen Hochplateaus angepasst, so dass sie meist brachialer sind als im Orkland selbst. Auf ihre Verwandten in der Messergrassteppe oder im Svelltal blicken die Finsterkamm-Orks zuweilen voller Spott. Riten wie die der Mannbarkeit und das Ritual zur Bestimmung von Häuptlingen und Schamanen sind in archaischen Formen erhalten und werden Wort für Wort und Tat für Tat den Nachfahren überliefert. Nicht von ungefähr rekrutierten sich aus den Stämmen des Finsterkamms viele fähige Streiter und Priester, die von so herausragenden Orkfürhern wie dem Aikar Brazoragh gerne in Dienst genommen werden.

Menschen stellen für die Orks im Gebirge keine Bedrohung dar, im Gegenteil. Die Khurkach messen sich gerne mit den Menschen, um ihren Wert vor Brazoragh zu beweisen. Immer wieder jagen und fangen sie Menschen, die dann ihren Schamanen als Opfer für die Riten zu Ehren Tairachs dienen.

Kriegshunde halten die Orks des Finsterkamms fast gar nicht, stattdessen berichten Grenzjäger davon, dass sie große Bergwölfe als Transporttiere benutzen. Und auch in der Wahl ihrer Waffen haben sich die Orks der sie umgebenden Landschaft angepasst. So sind große Hämmer wie Yagrik und Gruuthai eher selten und werden höchstens als zeremonielle Waffen geführt, während der orkische Kurz- oder Reiterbogen und die kleine Axt, die Byakka, weit verbreitet sind. Auch Speere, die man zugleich als Wanderstab verwenden kann, werden oft benutzt.

Allein der Umstand, dass die einzelnen Orksippen fortwährend miteinander im Streit liegen, bewahrt die Bewohner des Finsterkamms vor einer regelrechten Invasion, und immer wieder bestand die wichtigste Tat eines großen Orkhäuptlings zuerst darin, die einzelnen Sippen und Stämme zu einen – so geschehen beim letzten Orkensturm nach Weiden und Donnerbach im Jahre 1026 BF.

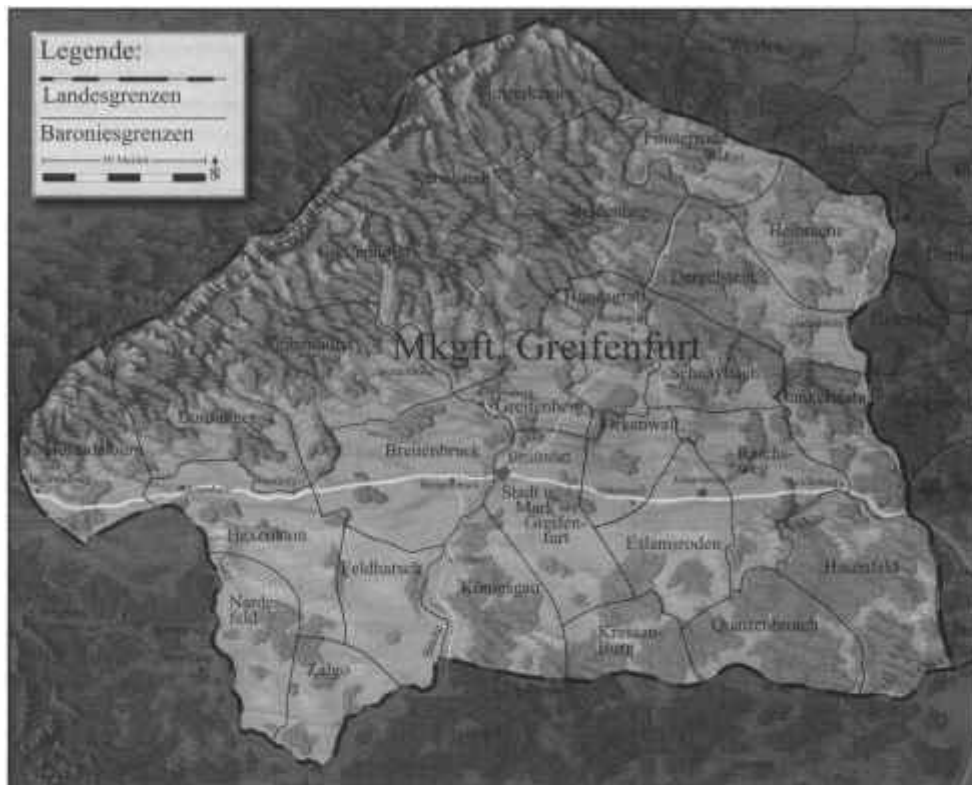
Der einzige Ork, der von allen Stämmen des Finsterkamms gleichermaßen gefürchtet und damit akzeptiert wird, ist der Hochschamane, der höchste Priester des Tairach im Finsterkamm. Dieses Amt hat zurzeit *Aschepeltz* inne, der den Gharrachai entstammt (siehe Seite 143).

## DIE MARK GREIFENFURT

Zwischen dem Kosch im Südwesten, Weiden im Nordosten und Darpatien im Osten gelegen, schützt die Mark Greifenfurt das südlich gelegene Garetien seit jeher vor den Gefahren, die aus dem nordwestlich gelegenen Finsterkamm drohen. Schon früh versuchte man hier den Vorstößen der Orks zu begegnen und diese gar nicht erst ins Herz des Reiches hineinzulassen.

Die heutige Besiedelung der Mark, insbesondere jene fern der Reichsstraße, ist zu großen Teilen auf Klostergründungen in der einsamen Wildnis zurückzuführen. Die heute noch existierenden Klöster, aber auch all jene stillen Mauerreste, die überall im Land zu finden sind, künden von göttergefälligem Fleiß, und von den Schwierigkeiten und der wechselhaften Vergangenheit eines kargen Landes. Schon früh machten sich die Kirchen von Praios und Peraine gemeinsam daran, das Land im Sinne der zwölgöttlichen Ordnung urbar zu machen. In gemeinschaftlich geführten Klöstern lebten, beteten und arbeiteten da-

mals wie heute Geweihte und Laien. Eigene Werkstätten, Viehhaltung und Landwirtschaft sorgen für Unabhängigkeit. Auf Rodungsflächen und an den neuen Straßen entstanden aber auch Dörfer und Weiler, die die Klöster mit Abgaben und Spenden versorgten oder einfach nur von Schutz und Wissen der Geweihten profitierten. Während die Praios-Kirche wehrhaft die Ordnung verteidigte, sorgten die Geweihten und Laien der Peraine für das Land. Die Klostermauern sind nicht nur geistiger Mittelpunkt, sondern auch Schutz und Wehr. Hohe Mauern umschließen die oft dorfgroßen Anlagen, und Torhäuser und Türme gewähren zusätzlichen Schutz. Zum Finsterkamm hin ähneln diese Klöster nicht selten Klosterburgen. Ihre eigenen, ertragreichen Ländereien schützen die Klöster ebenfalls durch hohe Mauern, um Wild und Raubgesindel fernzuhalten. Gemeinschaftsklöster sind als ein Hort von Wissen und Kunst noch heute eine sehr verbreitete Klosterform in der sonst so unwirtlichen Mark (☞ 169 D).



**Sozialstruktur:** mittelreichischer Feudalismus mit stark ausgeprägtem ritterlichem Pflichtbewusstsein und strenger Hierarchiegläubigkeit

**Wichtige Adelsgeschlechter:** Wertlingen

**Bekannte Adelsgeschlechter:** Ährenstein, Altnardesfeld, Bugenbühl, Eisslingern, Gantenstein, Keilholtz, Kieselburg, Krähenklamm, Rabenmund-Greifenberg, Reiffenberg, Schrofenstein

**Garnisonen:** 2 Schwadronen Markgräflich Greifenfurter Grenzreiter, 1 Banner Markgräflich Greifenfurter Langschwerter, 2 Banner Markgräfliche Grenzjäger, 10 Lanzen Bannstrahler, Stadt- und Landwehren

**Vorherrschende Religion:** Zwölfgötterglaube (mit starkem Einfluss von Praios- und Peraine-Kirche)

**Magie:** wenige Druiden und Hexen, kaum Gildenmagie wegen des starken Praios-Kultes

**Ressourcen und Handel:** siehe Landschaften (Seite 38)

**Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gealten:** die Greifen Garafan und Scraan (mehrmals erschienen), Bergkönig Ramoxosch und Elfenkönig Tasilla Abendglanz (Sieger der Schlacht von Saljeth), Chrrkrook (eine vermutliche Bergriesin, 171 B), der heilige Weiland (Schutzheiliger der Greifenfurter Kadetten), der heilige Argaen Düsterfluss von Orkenwall, der heilige Answin von Rabenmund (beide heldenhafte Befreier von den Orks)

**Talismane und Wunderstätten:** Praiosberg von Greifenfurt, Grabhügel 'Answins Sicht', Kloster Perainenfried, Schlachtfeld am Nebelstein mit Kloster Rabenhorst (auf dem Kärenstein), Tal der Elemente, Kloster Arras de Mott und Horst des Greifen Garafan im Finsterkamm

**Lokale Fest- und Feiertage:** 1.-3. Praios (Sonnenwende, Praios- und Greifenfest), 24. Rondra (Gedenken an die Schlacht von Orkenwall als symbolische Trauerfeier für die Gefallenen der Orkriege), 29. Travia (Tag des Heiligen Gilborn, wird vornehmlich von den Bannstrahlern gefeiert), 30. Tsa (Tag der Erneuerung, wird erst seit Kurzem gefeiert), 1. Peraine (Saatfest), 30. Ingerimm (Jung- leutmarkt), 25. Rahja (Warenauswahl und 'Zwölfgöttergefälliger Wettstreit' mit Hunderennen)

### Die Markgrafschaft Greifenfurt für den eiligen Leser

**Geographische Grenzen:** Ange, Breite, Dergel, Finsterkamm, Reichsforst  
**Landschaften:** Breitenau, Harschenheide, Märkischer Reichsforst, Greifener Land, Altenau und Lichthag, dazu der Gebirgszug Finsterkamm, der diverse Landschaften berührt und eine natürliche Grenze nach Nordwesten bildet.

**Wichtige Berge:** siehe Finsterkamm (Seite 28)

**Wichtige Gewässer:** Ange, Breite und Dergel als Grenzflüsse, einige kleinere Seen

**Geschätzte Bevölkerungszahl:** ca. 45.000 (einschließlich der tobri- schen und darpatischen Flüchtlinge, anwachsend)

**Baronien:** Finsterkamm, Finsterröde, Beldenhag, Helbrache, Dergelstein, Schnayttach, Dunkelsfarn, Reichsweg, Hasenfeld, Quas- tenbroich, Eslamsroden, Orkenwall, Kressenburg, Pfalzgrafschaft Königsgau, Feldharsch, Zalgo, Nardesfeld, Hexenhain, Hesindel- burg, Donfanger, Markgräflich Breitenbruck, Markgräflich Wei- henhorst, Greifenberg, Greifenhorst, Nebelstein, Hundgrab

**Wichtige Städte und Dörfer:** Greifenfurt (um 5.000), Eslamsroden (um 1.500), die meisten Hauptorte der Baronien mit 300 bis 500 Einwohnern

**Landesherrin:** Markgräfin Irmenella von Greifenfurt

**Provinzwappen:** auf Gold ein roter Greif über blauem Wellenschildfuß

## VOM LEBEN IN DER MARK

«Vor allem ist zu bemerken, dass man von Nordhag bis etwa eine Tages- reise vor Greifenfurt durch raue Gebirge und Felsen, die bis zum Him- mel emporragen, hindurchreitet, dass man dabei aber beständig durch Täler auf ganz ebenem Wege reiten kann. Überall findet man beque- me Unterkunft, und obwohl vom Kosch an fast keine Weinberge mehr vorkommen, so hat man doch in allen Gasthäusern zwei Sorten Wein, weißen und roten, gut und wohlschmeckend, manchmal mit Salbei, Flieder und Rosmarin gewürzt. Das Bier ist im Allgemeinen gut. Es gibt schmackhaftes Lammfleisch, viele Hühner und treffliches Brot. Der Wein ist nicht teuer und das Kalbfleisch bezahlbar. Kamine hat man nur

in den Küchen, sonst fast überall Öfen; jeder Ofen ist mit einer Nische versehen, in welcher ein Kupfergefäß steht, in welchem das Wasser zum Waschen erhitzt bleibt.

Allgemein sind Federbetten und ebenfalls mit Federn gefüllte Oberdecken in Gebrauch; man spürt darin weder Flöhe noch Wanzen, sowohl wegen der Kälte des Landes, als weil sie die Unter- und Oberbetten mit einer gewissen Mischung bestreichen, die nach der Aussage der Märkischen nicht nur gegen die Wanzen und anderes Ungeziefer gut ist, sondern auch die Betten auf der Oberfläche so fest macht, dass man auf mit feiner Wolle gefüllten Matratzen zu schlafen glaubt.



## DIE GESCHICHTE DER MARK GREIFENFURT

um 2000 v.BF: erste Ansiedlungen von Ambosszwerge in Finsterkamm; angeblich vorher orkische Besiedlung bis zur Breite

um 850 v.BF: vermutlich erste menschliche Siedler an der Breite; im Laufe der Trollkriege wieder vertrieben

683 v.BF: mythologische Gründung Saljeths und erstes Erscheinen des Greifen Seraan

um 657 v.BF: zweite Besiedlungswelle

um 257 v.BF: Orks vom Stamm der Ghorinchai erobern das Land bis zum Zusammenfluss von Ange und Breite.

250 v.BF: Die Siedlung Saljeth wird überrannt; die Orks errichten dort das wichtigste Tairach-Heiligtum außerhalb des Orklandes.

141 v.BF: Schlacht von Saljeth; die vereinigten Heere von Bergkönig Ramoxsch III. und Elfenkönig Tasilla Abendglanz vertreiben die Orks, die Tairach-Kultstätte wird geschleift.

135 v.BF: Neugründung Saljeths unter dem Namen Greifenfurt; in der Folgezeit ständige Scharmützel mit orkischen Marodeuren.

um 127 v.BF: Die vereinigten Heere des Kaisers Murak-Horas und der Elfen vertreiben die Orks endgültig über den Finsterkamm; in den Urkunden jener Zeit wird die Greifenmark als von Wehrheim aus regiert beschrieben.

um 3 BF: Mit der Konstituierung des Neuen Reiches wird die Greifenmark mit der Hauptstadt Greifenfurt als 'Illuminat' etabliert.

ab 40 BF: Besiedlung und Urbarmachung des Landes durch klösterlich lebende Gemeinschaften von Peraine- und Praios-Laien unter dem Schutz der Sonnenlegion.

63–199 nach BF: Der Schwurbund Wengenholm und westliche Teile der Mark Greifenfurt stehen als Mark Geestmark (bzw. Geistmark) unter der Herrschaft eines gemeinsamen Markherren.

310 BF: Das angebliche zweite Erscheinen des Greifen Seraan inspiriert den Illuminatus Aldec vom Greifenfurter Tempel zu einer eigenen Auslegung des Praios-Glaubens.

um 443 BF: schlimmstes Wirken der Inquisition im Illuminat Greifenmark; binnen drei Jahren werden fast 2.000 vermeintliche Hexen und Zauberer verbrannt.

466 BF: Nach dem Ende der Priesterkaiserzeit wird das Illuminat aufgelöst, Teile an Weiden und Kosch vergeben und Rest-Greifenfurt in eine Landgrafschaft umgewandelt; der Einfluss der Praios-Kirche bleibt jedoch weiterhin stark.

715 BF: Esam II. lässt den Reichsforst zwischen Wehrheim und Greifenfurt fast 100 Meilen weit abholzen und begründet Esamsroden.

923 BF: Die Zorganpocken und Orküberfälle raufen etwa ein Zehntel der Bewohner der Grafschaft dahin.

982 BF: Retos Reichsgrundreform; Greifenfurt wird in eine Markgrafschaft umgewandelt.

28. Praios 1012 BF: Schlacht am Nebelstein, die Thuransische Legion wird in der Bärenklamm von Orkheeren fast vollständig aufgerieben. Am 18. Rondra kapitulierte die Stadt Greifenfurt.

14. Rondra 1012 BF: Der Orkheerführer Sadrak Whasso zieht vom Finsterkamm nach Norden, umgeht die befestigte Stadt Weihenhorst und plündert vier Tage später Greifenberg. In Greifenfurt vereinigt er sich mit den Tondochai.

24. Rondra 1012 BF: Schlacht bei Orkenwall: Die Markgrafschaft Greifenfurt ist für das Reich verloren.

Efferd 1012 BF: Die Orks etablieren ihre Herrschaft in den besetzten Gebieten. Die ehemalige Markgrafschaft Greifenfurt wird von Sharaz Garthai als Teil der 'Finstermark' verwaltet.

Rahja 1012 BF: Kaiserliche Einheiten und Märker Freischärler erobern Esamsroden und Orkenwall zurück.

3. Ingerimm 1013 BF: Schlacht um Greifenfurt. Zur Rettung

manifestiert sich der Greif Seraan. In einer mehrtägigen Schlacht bezwingt Prinz Brin das orkische Heer.

seit 1013 BF: Säuberung des Landes von den Resten der Ork-Besetzung, vor allem durch Bannstrahl-Ritter

27. Hesinde 1014 BF: Markgraf Shazar wird aller Ämter enthoben und in die Verbannung geschickt. Als neue Markgräfin wird seine noch nicht mündige Tochter Irmenella von Wertlingen benannt. An ihrer Statt regiert die erfahrene Faduhenna von Gluckenhagen als Meisterin der Mark.

1. Praios 1022 BF: Irmenella von Wertlingen übernimmt die Regierungsgeschäfte. Die Märker geben ihr den Ehrentitel 'Greifin'.

Efferd / Travia 1022 BF: Greifenfurter Leinweberaufstand. Die Praios-Geweihte Lechmin von Hartsteen nutzt die Gelegenheit, um ihre durch die Braniborier geprägte Auslegung des Praios-Glaubens zu predigen.

Phex / Peraine 1025 BF: Der von den Heldenritzern ausgehandelte Waffenstillstand mit den Orks läuft ab. Die Grenzreiter sind in erhöhter Alarmbereitschaft.

2. Travia 1026 BF: Hochzeit in Greifenfurt. Irmenella von Wertlingen ehelicht Edelbrecht vom Eberstamm, den Prinzen des Kosch.

Phex 1026 BF: Auf dem Kriegsrat von Weihenhorst kommt die Meisterin der Mark Faduhenna von Gluckenhagen auf mysteriöse Weise nach einem Streit mit Baron Baradar von Plaue zu Tode.

Phex 1026 BF: Die Markgrafschaft Heldentruz sieht sich einem neuerlichen Angriff der Orks gegenüber. Prinz Edelbrecht vom Eberstamm und Tildan Greifentreu von Nebelstein rufen die Ritter und Edlen der Mark zu den Waffen und ziehen gen Weiden.

Phex / Peraine 1026 BF: Bei der 'Schlacht an Peraines Nadel' besiegen die Greifenfurter unter schweren Verlusten ein im Finsterkamm verschanztes Orkheer und befreien die Stadt Nordhag. Man befestigt den Schattenbachpass, verstärkt den Weidener Einsatz in Nordhag und zieht mit den Kriegshaufen Weidens zum Rhodenstein. Dort kommt es zur entscheidenden Schlacht gegen die Orks.

Phex / Peraine 1026 BF: Auf dem Reichskongress von Trallop wird Tildan Greifentreu, Baron von Nebelstein, zum neuen Meister der Mark und Ludalf von Wertlingen zum neuen kaiserlichen Marschall der Mark gekürt.

Ingerimm 1027 BF: Nach dem Fall Wehrheims und dem Wegfall kaiserlicher Truppen müssen die Streiter der Mark neu positioniert werden. Die Mark ist nun eine von Feinden umgebene Insel.

12. Rondra 1028 BF: Orks überfallen Greifenfurt. Sie wollen verhindern, dass der dem Tairach geweihte Boden, auf dem der Bannstrahlerturm steht, Praios geweiht wird. In letzter Sekunde zerschlägt Answin von Rabenmund mit seinen Kriegshaufen die orkische Streitmacht. Die Weihe kann allerdings nicht mehr vollzogen werden.

17. Phex 1028 BF: Überführung von Answins Leichnam nach Greifenfurt. Seine strahlende Rüstung wird vor Greifenfurt auf der Anhöhe 'Answins Sicht' ausgestellt. Bereits kurze Zeit später wird er durch die Praios-Kirche Greifenfurts heilig gesprochen.

1. Praios 1031 BF: Ernennung Praiomon von Dergelsteins zum Illuminatus der Praios-Kirche zu Greifenfurt. Im Zuge des im Rahmen dieser Feier stattfindenden Orakels und einer alten, rituellen Prüfung der Greifin Irmenella von Wertlingen wird diese in das Kloster Rabenhorst verbracht und dort der Obhut der Noioniten sowie anderer Geweihter unterstellt. Die Herrschaft in Greifenfurt geht in die Hand ihres Gemahls und des Meisters der Mark über, bis der Erbprinz die Mündigkeit erlangt.



An Fischen aus Seen und Flüssen und guten Forellen fehlt es nirgends, denn jeder Wirt hat vor seinem Gasthause einen oder zwei Fischkasten aus Holz und verschließbar, worin sie lebende Fische halten und in welchen Brunnenwasser so ein und ausfließt, dass sich die Fische lange Zeit und gut darinne erhalten.

Ganz allgemein gibt es im Märkischen sehr schöne Brunnen und viele Bäche, welche Mühlen treiben, so dass man in den Landstädtchen von frühe bis spät vom Stampfen der Walk- und vom Knirschen der Getreidemühlen begleitet wird. An Obst fanden wir allerhand, auch gut Gebranntes.»

—Dalia von Otenwall, Die Reisen des Rahja-Geweihten Ludvigus von Aranien durch das Märkische, den Kosch und das liebliche Feld, 998 BF



Greifenfurter Wehrkloster

Wie das Land beim Wandern einen Eindruck von rauer Einfachheit, aber tiefgründiger Schönheit hinterlässt, so zeichnet es auch die dort wohnenden Menschen. Von den weltgewandten Almadanern als hinterwäldlerisch bezeichnet, haben die fortwährende Bedrohung durch den Finsterkamm und der unumstößliche Glaube an die Götter, vor allem an Praios, die Märker geschliffen wie das steil aufragende Gebirge. So verwundert es nicht, dass hier die praiosgefällige Ehrlichkeit, Offenheit und Direktheit ebenso verbreitet sind wie die im Kampf mit den Orks erworbenen Tugenden Mut und Durchhaltevermögen. Der Märker ist in der Regel mundfaul, nüchtern und humorlos und gibt sich zufrieden mit dem, was er hat. Ränke und Intrigen liegen ihm nicht, und so mancher fremde Edle, der glaubte, eine besonders nette kleine Kabale zu spielen, war nach Aufdecken seines Spieles überrascht über die direkten und gewalttätigen Reaktionen.

Die Einstellung der Greifenfurter zum Kaiserreich hat sich im Lauf der letzten Jahre verändert. Für das Kaiserreich hat man geblutet, hat sich mutig gegen die Orks gestemmt und das Herz des Reiches treulich behütet. Viele Greifenfurter Töchter und Söhne sind in den Osten gezogen, um das Reich auch dort gegen den Dämonenmeister und seine verderbten Erben zu schützen. Die wenigsten sind zurückgekehrt. Statt aber Anerkennung und Freundschaft dafür zu erfahren, mussten die Greifenfurter mit ansehen, wie andere die Gunst des Kaiserhauses für sich gewinnen konnten, wie andere für ihre Taten gewürdigt wurden oder Beistand erhielten. In den letzten Jahren hat sich die Meinung immer weiter verbreitet, dass man vom Kaiserreich nicht viel zu erwarten habe, dass das Herz des Reiches seine Grenzmark und deren tapfere Bewohner vergessen habe.

Die Greifenfurter wissen nun, dass sie im Ernstfall auf sich selbst gestellt sind, und tun alles, um für die Zeiten des Kriegs gewappnet zu sein. Sie konzentrieren sich auf das eigene Land, und der Glaube an das einige Reich verblasst immer mehr. Sagt man einem Greifenfurter jedoch auf den Kopf zu, er stehe nicht mehr für das Reich ein, so reagiert er empört und pocht auf seine Reichstreue. Und doch macht sich überall die Überzeugung breit, dass das Reich nur eine Sorge unter vielen ist.



Zollhaus mit Schleuse am Dergel

Vielorts finden sich Schreine der Zwölfgötter, und so ziehen die Geweihten der in der Mark beheimateten Klöster und Tempel nicht selten auf uralten Routen quer durch die Lande, um nicht nur dem eigenen Gott zu dienen, sondern auch die Aufgaben der übrigen elf zu versorgen. So kann es durchaus vorkommen, dass ein Praios-Geweihter einen Markt eröffnet, das Erntefest leitet, Traviabünde stiftet und die Borondienste verrichtet, bevor er wieder weiterzieht.

## ESSEN UND TRINKEN

Getreide und Kohl sind die wichtigsten Erzeugnisse märkischer Landwirtschaft. Dabei sorgt die dunkle und schwere Erde des Landes für gute, aber keinesfalls einträgliche Ernten, vor allem in den nördlichen Landesteilen. An Getreide sind Roggen, Dinkel und Buchweizen sehr verbreitet, und auch Gerste und Hopfen werden oft und gerne eingebracht und dem Brauen so bekannter Biersorten wie Quasten- und Eslamsbräu zugeführt. Neben allen bekannten Kohlsorten sowie Mangold, Rapunzel, Spinat und Greifenfurter Bohnen gedeihen in den Auen auch die Rüben und liefern die Rohstoffe für den bekannten 'Greifenfurter Goldsaft'. Daneben kommen Obst und Waldfrüchte aller Art auf den Tisch des Märkers, ergänzt um Nüsse, Esskastanien und Pilze.

Großvieh findet sich auf den Weiden eher selten, Schafe, Ziegen und Hühner herrschen vor, ergänzt von langborstigen, gescheckten Schweinen, die man im Herbst in die Wälder treibt, um sie dort mit Bucheckern und Eicheln zu mästen. Bekannt ist auch der 'Greifenfurter Katenkäse', ein schmackhafter Ziegenfrischkäse, den man in jedem noch so kleinen Bauerngehöft bekommen kann, gewürzt mit einer geheimen Mischung an Kräutern.

Getrunken wird neben dem einheimischen Bier zumeist Obstwein oder -brand, am Rand des Finsterkammes auch der sogenannte 'Bergtau', ein klarer, frischwürziger Brand aus Korn und Schneestolzwiebeln, sowie die beiden einheimischen Weine, das 'Greifenberger Sauertöpfchen' und das 'Schwarzberger Praios-tröpfchen' (wobei beide Weine im lieblichen Feld eher als Liköressige gehandelt werden würden).

## HANDEL UND HANDELSWEGE

Die Handelsgüter Greifenfurts sind hauptsächlich Agrargüter, Holz und Kalkstein, die auf meist schlechten Wegen mit Ochsenkarren transportiert oder



die Breite hinunter geflößt werden. Wertvollere Güter (Kristalle, Edelsteine, Blei und Silber, Salz, etwas Kupfer, selten Gold) werden im Finsterkamm bei den Zwergen oder in den markgräflichen Minen gefördert und dies letztlich in Mengen, die kaum einer Erwähnung wert sind.

Daneben handelt die Mark mit Pergament und Filz, Wollstoffen und Leinen, wobei die Blau- und Rotfärberei der Mark mit ihren typischen Mustern wie auch die Lodenwaren (u.a. das 'Greifenberger Blautuch') bis weit über Gareth hinaus bekannt sind. Insgesamt gilt alles, was man nicht selbst herstellen kann, in der Mark als Luxus und ist entsprechend teuer.

Seit die Haupthandelsroute von Weiden nach Gareth über Wehrheim durch die Gefahren der Wildermark bedroht ist, bilden sich neue Handelswege aus, um Waren auf der Nord-Südachse nach Gareth zu transportieren. So meiden viele Kaufleute mittlerweile die Reichsstraße und ziehen lieber über den sogenannten **Markenweg\*** von Nordhag nach Greifenfurt, um von dort aus an der Breite entlang gen Serrinmoor weiterzuziehen. In umgekehrter Richtung werden viele Waren bis Greifenfurt getreidelt, um dort umgeladen zu werden. Gründe hierfür sind das jahrhundertalte Stapelrecht der Stadt und der Umstand, dass der Fluss oberhalb von Greifenfurt für große Flussskähne nicht mehr zu befahren ist.

Zu erwähnen sind noch die in Greifenfurt gezüchteten Nordmähnen, Greifenfurter Kaltblutpferde, die sich sowohl gut vor den Karren spannen lassen als auch als genügsames Reittier taugen, mitunter gar als Streitross Verwendung finden.

## WOHNEN UND WEHREN

Überall in der Region finden sich Wehranlagen, teils als Wehrtempel, teils als Burgen. Diese Zeichen althergebrachter Baukunst sind zumeist ausschließlich aus dem Stein der benachbarten Berge erbaut und bieten den Bewohnern der umliegenden Dörfer im Krieg ein eher wehrhaftes als wohnlich gestaltetes Quartier. Hier ist die Zehntscheune untergebracht und hier lagern die Bauern der Umgegend einen Notvorrat an Korn und Heu. Von einem hohen Turm aus kann man das Umland beobachten und bei Gefahr mit Gongs oder großen Hörnern, sogenannten Kriegsluren, die Ansässigen zusammenrufen.

In friedlichen Zeiten ziehen die Burgherren allerdings zumeist in die nahe gelegenen, viel bequemereren Eigenguthöfe und belassen in der Befestigungsanlage lediglich einen Kerntrupp als Wachen und Verwalter steuerlicher Privilegien. Zu den märkischen Befestigungswerken gehört auch die 'Wacht im Finsterkamm', die bei Hesindenburg beginnt und sich bis hinauf in die Heldenrutz auf Weidener Seite zieht.

Die wenigsten Dörfer im Greifenfurter Land zählen mehr als 200 Seelen, zumeist trifft der Wanderer auf kleine Weiler von drei oder vier kleinen Gehöften, lehmverputzten Blockhäusern oder Bruchsteingebäuden, nicht selten mit einem einzigen Raum für Mensch und Vieh und bewohnt von jeweils einer Großfamilie. In größeren Weilern oder aber auch abseits der Wege finden sich auch aus Bruchsteinen erbaute Vierseithöfe, meist eingeschossig und geduckt, deren Dächer zum Schutz vor dem Feuer mit steinernen Platten oder Schindeln gedeckt sind. Mitunter überragen auch Motten das Umland, wie sie früher in Greifenfurt weit verbreitet waren.

\*) Hier herrscht einige Namensverwirrung: Die Passstraße zwischen Yrramis und Nordhag wird seit alters her auch **Saljethstieg** genannt. **Nörnstieg** bezeichnet genauer die Handelsstraße zwischen Yrramis, Nordhag und Greifenfurt, und **Markenweg** heißt der neu erschlossene Handelsweg zwischen Weiden, Greifenfurt und Gareth, um die Wildermark zu umgehen. Dazu kommt noch der **Saljethweg**, was die alte Bezeichnung des Handelswegs von Lowangen nach Greifenfurt ist.

In den Städten herrscht trotz Brandgefahr das Fachwerk vor, oft mit Schilf oder Holzschindeln gedeckt, wobei die Mischform mit bruchsteinernem Untergeschoss, fachwerkgefügtem ersten und hölzernem Dachgeschoss immer noch die verbreitetste Variante städtischer Bauten darstellt. Bei der landestypischen Fachung wird auf Schrägbalken völlig verzichtet und dafür die Längsverfachung dichter gesetzt. Mehr und mehr setzen sich hier aber Steinhäuser durch, nicht zuletzt aus den Erfahrungen der Orkkriege heraus.

## DER ADELSTAND

Die praisogefällige Ordnung, so hat man mitunter den Eindruck, ist der Grundstein, auf dem die Mark erbaut wurde. Und so verwundert es auch nicht, dass hier – wie vielleicht sonst nur noch in Weiden und am Born – das Lehnswesen noch in seiner ursprünglichen Form gelebt wird, die jedem Menschen seinen Platz und damit auch seine Rechte und Pflichten zuweist. Der Bauer hat das Feld zu bestellen und die weltlichen wie geistlichen Herren zu nähren, die Herren haben die Bauern vor allem Unbill zu schützen. Dabei bleiben die Standesunterschiede ebern und kein Bauer würde es wagen, sich an einen Tisch mit jemandem von Stand zu setzen, wie sehr man auch die Edlen, allen voran die liebevoll als 'Greifin' bezeichnete Markgräfin, schätzen mag. Doch sollte auch kein Edler versäumen, seine Pflichten gegenüber dem unteren Stand zu erfüllen, denn sonst wird die Bauernschar mit dem nächsten Geweihten vor die Burg ziehen und die Schuldschulden einfordern.

## ERZIEHUNG UND STANDESBEWUSSTSEIN

Die Greifenfurter bleiben zeitlebens in dem Stand, in den sie hineingeboren wurden, und nur selten kommt es vor, dass beispielsweise ein Bauer auf Grund seiner Verdienste zum Ministerialen aufrückt. Laut allgemeiner Ansicht wurde das Leben jedes Einzelnen von den Göttern in seine Schranken gebracht, und man "wird den Daimon tun", wider diese göttliche Ordnung zu verstoßen.

Der Nachwuchs der Edlen wird zumeist im Waffengang ausgebildet, teils in Form der Ausbildung zum Ritter als Knappe, teils durch die im Umkreis gelegenen Kriegerakademien. Die Nähe zur Praisos-Kirche und die Beteiligung des Bannstrahls am öffentlichen Leben in der Mark hat dazu geführt, dass gerade die Landedlen ihre zweit- und dritgeborenen Kinder gerne nach Auralath schicken, um sie dort zu Bannstrahlern ausbilden zu lassen. Auch die märkische Kriegsschule 'Lechdans Erbe', deren Abgängern zumeist eine Karriere in den markgräflichen Regimentern winkt, dient häufig der Versorgung der Kinder. So schicken weniger vermögende Familien in der Regel nur den Erstgeborenen zu einem befreundeten Edlen und lassen ihn zum Ritter ausbilden. Dafür sind solcherart geschlossene Bündnisse zwischen den Familien meist so dick wie Blutlinien.

Recht häufig wird der Nachwuchs auch in die Obhut der zwei großen Kirchen der Mark gegeben, Praisos und Peraine, denn auch hier kann man mit ein wenig Glück und Verstand die eigene und somit die Position der Familie stärken.

Als wichtigste Waffe der Märker gilt das Langschwert, das mitunter auch ohne Schild mit beiden Händen geführt wird. Ogerschelle und Streitkolben werden oft und gerne im Kampf gegen Orks eingesetzt. Sehr selten sind bei den Herren des hohen Standes indes Kriegswaffen, die aus den Arbeitsgeräten der unteren Stände abgeleitet werden können (wie Kriegsflegel, Sturmsense oder Kriegshammer). Das heißt aber nicht, dass im Kriegsfall nicht Adel und einfaches Volk gemeinsam kämpfen würden, jedoch jeder mit den Insignien seines Standes und an der Seite seiner Standesgenossen.

Aus den jahrelangen Kämpfen hat man zudem gelernt, keine Waffen zu verwenden, die der Feind zurückschleudern kann, was den Gebrauch von Speeren zugunsten der Verwendung des Kurzbogens verändert hat.



## RITEN UND BRÄUCHE IN DER MARK

*«Ens musste dir merken, min Jung. Wenn du mit 'nem Greifenfurter handeln willst, musste da sin, wenn er es sacht, sonst siehste ihn nit mehr wieder. Die haben 'nen Hau mit ihrer Pünktlichkeit, zuviel Sonne uff den Kopp, wenn du mich frachst. Dafür kannst denn aber auch sicher sein, dass sie dich nit mit den Gewichten behumpfen.»*

*—eine Koscher Händlerin zu ihrem Lehrling.*

Die Nähe zu **Praios** war in Greifenfurt schon immer auch im Volk verwurzelt (siehe auch Seite 25). So nimmt es nicht wunder, dass die Rituale des Praios im Jahres- und Lebenslauf bei den Greifenfurtern einen besonderen Platz einnehmen. Jedem Säugling wird mit dem Geburtssegen eine große Kerze aus reinem Bienenwachs übergeben, das 'Lebenslicht'. Diese wird nur an besonderen Tagen angezündet und sonst sorgsam verwahrt. An jedem Tsatag soll sie einmal brennen, um Licht in das kommende Jahr zu bringen. Auch zündet man sie an, wenn der Besitzer ernstlich krank ist, um den Gebeten um Genesung Nachdruck zu verleihen. Und natürlich leuchtet das Lebenslicht auch zu Initiation und Hochzeit. Es gilt als böses Omen, wenn die Kerze bricht, aber als von Praios verflucht gilt jener, dessen Lebenslicht sich nicht mehr entzünden lässt. Nur ein längerer Aufenthalt im Tempel, so heißt es, kann dann noch das unweigerlich kommende Unglück abwenden. Merkwürdigerweise ist kein Fall bekannt, indem sich das Lebenslicht verzehrt hat, bevor sein Besitzer gestorben ist.

Ein anderer Brauch ist gleichfalls mit dem Herrn der Sonne in Verbindung zu bringen, wenn er auch vielleicht schon älter als die Lichtei ist. So werden am Morgen des 30. Rahja überall auf den Dörfern Räder aus Weidenruten, Ästen und Stroh gewunden, die am Nachmittag dieses Tages im Rahmen einer ausgelassenen Feier von den umgebenden Hügeln heruntergerollt werden, nachdem man sie entzündet hat. Dieser vornehmlich von jungen Leuten vollzogene Brauch soll den bösen Kräften der Namenlosen Tage zeigen, dass man sie nicht fürchtet, da Praios – symbolisiert durch die Feuerräder – ja schon herabgestiegen ist, um die guten Menschen zu schützen.

Bei so viel Verehrung des Praios verwundert es nicht, dass einige der Tugenden wie Verlässlichkeit und das Bewusstsein, dass Praios für das rechte Maß zuständig ist und man ihn betrügen würde, wenn man mit seinen Gewichten auf dem Markt betrügt – neben den drakonischen Strafen, die auf solchen Betrug stehen – tief im Alltagsleben verhaftet sind. Entsprechend kann man einen wackeren Märker auch schwerstens beleidigen, wenn man ihm – gar um des schnöden Feilschens Willen – zu leichte Gewichte vorwirft. Der Unvorsichtige darf sich dann nicht wundern, wenn dies geradeheraus mit einem Fausthieb beantwortet wird.

Die andere Herrin aus Alveran, die im Leben des Greifenfurter Landmannes sehr wichtig ist, ist **Pemine**. Sie nimmt den ersten Rang bei allem ein, was Krume und Feldfrucht betrifft. Dennoch haben sich in Greifenfurt einige Bräuche erhalten, die wohl älter als das Zwölfgötteredikt sind.

So wird mancherorts die Frühjahrs-Tag-und-Nacht-Gleiche gefeiert, indem Herr oder Herrin des Landes auf dem frisch bestellten Acker der Rahja frönen, um die Fruchtbarkeit des Landes zu erhalten – natürlich in gebührendem Abstand zu den Blicken der Bauern. Kinder, die aus diesem Ritus hervorgehen, gelten als besonders vom Glück begünstigt.

Auch wird berichtet, dass die Bauern aus dem Lehm ihrer Erde kleine Figuren formen, die nackte und schwangere Frauen darstellen, die sogenannten 'Gabetas'. Diese werden, sobald sie getrocknet und fest geworden sind, mit Knoblauch bestrichen und dann – kurz nach der Aussaat – nachts bei Vollmond an den Ecken des Feldes vergraben, um Ungeziefer und Krankheit von der Feldfrucht fern zu halten. Manche Frau, die darauf hofft, von Tsu gesegnet zu werden, soll auch eine Gabetas unter ihrem Lager versteckt haben. Nach der Ernte schließlich, besonders in Hungerjahren, werden dem abgeernteten Acker drei sei-

ner Früchte, beispielsweise Kornähren, mit gelber Farbe bemalt – und somit symbolisch vergoldet – zum Dank zurückgegeben, verbunden mit der Bitte, nächstes Jahr wieder für die Ernährung der Menschen, die von ihm abhängen, zu sorgen.

Im Greifenfurter Westen wird über den Wechsel von Ingerimm nach Rahja der 'Jungleutmarkt' gefeiert. Dort wetteifern junge Männer wie Frauen gleichermaßen um ihre zukünftigen Eheleute und präsentieren sich und ihre Fertigkeiten in Webstube, Küche und Handwerk, aber auch bei Tanz und sportlichem Spiel. Das Fest ist gewissermaßen ein Ritus, bei dem die jungen Leute ihre Heiratsfähigkeit zeigen und so in die Gemeinschaft der Alten aufgenommen werden. Am eifrigsten begeht man dieses Fest in Nardesfeld, wo es traditionell vielerlei Wettkämpfe gibt, die die Leute von weither zur Burg Schmalfurt locken. Unter Gejohle und Handgeklapper müssen sich dabei Maiden wie Burschen mit den Alten bei so völkischen Spielen wie Bogenschießen, Aktwerfen, Weitspringen und anderen Wettbewerben messen. Jedes Jahr aufs Neue müssen die jungen Burschen um die Wette einen hohen Baumstamm erklimmen, während die Schwünge eines Pendels gezählt werden. Den Jungmädchen ist das Tauziehen vorbehalten, das meist für eine Partei schmutzig auf dem Boden rutschend endet, während die Zuschauer hellauf jubeln. Höhepunkt ist jedoch das 'Schmalfurter Steinstoßen': Während nun schon Bier und Honigwein in Strömen fließen und Fisch und Fleisch auf den Feuern der Festwiese köstlichen Duft verbreiten, treffen sich die Kombattanten an der Stoßstrecke. Unter den Augen dreier Wertungsrichter stoßen die Wettkämpfer bei zunehmender Trunkenheit immer schwerere Steine, wobei es eine Mindestweite zu übertreffen gilt. Bekanntermaßen versah der alte Baron Algrimm sein Wertungsrichteramt nie ohne Beinschienen und Panzerschuhe.

## SAGEN UND LEGENDEN

Kalte Winter und lange Abende bei Obstbränden und flackernden Feuern vergehen selten, ohne dass jemand seine Stimme erhebt und eine alte Ballade oder eine Erzählung zum Besten gibt. Geschichten und Mären gibt es allüberall, und oft verbergen sich hinter den kleinen und großen Sagen und Legenden vergessene Ereignisse oder gar Verweise auf die Zukunft. Hier lohnt das Zuhören immer, ob vom Korbbrunnen, dem roten Ritter oder aber den Gestalten auf den Höhen des Finsterkammes die Rede ist.

*Geschichten im Spiel:* Gerade als Einleitung eines Abenteuers oder als hinführendes Element ist die Einbindung einer in einer Gastwirtschaft gehörten Geschichte immer eine dankbare Sache. Auch werden die versammelten Greifenfurter gerne und gebannt den Tatenberichten der Spielerhelden oder den Liedern eines Bardens lauschen und diese für ihre Taten rühmen – und ihnen das ein oder andere Bier ausgeben.

## DIE RUINE DER MÜHLENBURG – EINE SAGE AUS DER HARSCHENHEIDE

*«Wie bitte? Ihr kennt die Mühlenburg nicht? Na, dann hört mal her, Kinder! Früher lebten in der Mühlenburg die Herren des Zalbachgaus, was heute Zalgo heißen wird. Einmal ... nein, ganz früher stand dort eine feste Burg, mit starken Mauern und einem hohen Bergfried. Der Baron von Zalgo, der Baron von Hexenhain und der Perlvogt von Nardesfeld waren allesamt mächtige Herren, die Feste des Zalgoers aber war die größte in den drei Landen. So fest und stark war sie, dass sie nie eingenommen werden konnte.*

*Einmal hatten der Baron von Zalgo und der von Hexenhain einen langen Hader. Da ... weshalb? Das weiß ich nicht. Aber wenn die Barone von Zalgo sich stritten, dann ging es entweder um Land und Geld oder aber um Geld und Land. Wie dem auch gewesen sein mag, der Baron von Zalgo meinte damals, dass ihm der Hexenhainer etwas schulde. Daher*



zog der Baron mit seinen Ritters los, um sich sein Recht zu nehmen. Bis Hühelhofen ritten sie und holten sich dort des Abends, als die Leute an ihren Herdfeuern süßen, des Hexenhainers Vieh. Und weil es in Zalgo damals wie heute immer viel zu tun gab, war der Baron nicht zimperlich. Wo er schon mal dort war, nahm er auch gleich das halbe Dorf mit: alle, die jung und kräftig waren und arbeiten konnten. Da war das Klagen in Hühelhofen groß.

Auf dem Weg zurück begegnete dem Baron aber eine reisende Peraine-Geweihzte. Und als sie den Tross und die jammervollen Gefangenen sah, da sprach sie: "Baron, was tust du da? Diese dort sind nicht die deinen." Der Baron aber entgegnete: "Was geht es dich an, wen ich an mein Herdfeuer führe?"

"Bei Peraine, gebt Acht, Baron! Fordert nicht die Herrin Travia, denn in Eusem Tun ist weder Liebe noch Güte. Und diese dort haben ihre Wurzeln an einem anderen Ort."

Dann fielen eine Menge böser Worte, die nicht für junge Ohren bestimmt sind und die auch ein Baron nicht zu einer Peraine-Geweihzten sprechen sollte. Am Ende ließ der streitbare Baron die ganz Jungen mit der Geweihzten ziehen. Die anderen aber nahm er mit auf seine Burg.

Und was tun echte Raubritter, wenn sie mit ihrer Beute heimkommen? Genau! Es gibt einen Festschmaus. Geschwind wurde das Vieh geschlachtet, das Feuer in der Küche geschürt und jede Menge Wein und Bier ausgeschenkt. Und dann geschah etwas, was man im fernen Gareth so vornehm einen Küchenunfall nennen würde. Als der Baron sich gierig über den ersten gebratenen Ochslen beugte, da versengte er sich seinen feinen Mantel am Herdfeuer. Erschrocken warf er ihn fort und setzte so die feinen Tischen auf seinem Stuhl in Brand. Ja, und der Stuhl setzte dann das edle Tischtuch in Flammen, der Tisch den großen Wandbehang und am Ende brannte gar die ganze Burg lichterloh. Ja, so war das damals... Die Hühelhofer? Nun, die kamen letzten Endes frei. Aber das ist eine ganz andere Geschichte und die, Kinder, erzähle ich bei einem anderen Bier.

—Ohm Blaustein

### DER SCHWARZE KOSCHER

Obwohl die Beziehungen zum Kosch duldsam und friedlich sind, muss in Nardesfeld der Fürst Ontho 'mit dem leeren Säckel' immer noch für Schauermärchen erhalten. Zwar ist sein vergeblicher Raubzug schon über 200 Götterläufe her, dennoch ist er den Leuten gut in Erinnerung. Und wengleich er nachweislich nur einmal in feindlicher Absicht die Ange überquerte, machen nach wie vor am Lagerfeuer und in der guten Stube Geschichten ihre Runde, in denen Ontho eine Hauptrolle beschert wird (und welcher große Fürst würde sich nicht so etwas wünschen). So ist er Vorbild für die Sagengestalt des Schwarzen Koschers, der durch die Wälder und über die Heidehügel streift und ungehorsame Kinder erschreckt.

### RIITER ROSEHERZ

Wer um seine Liebe bangt, ruft am Reichsforst einen Namen: Rosenherz. Der Sage nach verliebte sich einst ein Ritter unsterblich in Ifim, Tochter Firuns, und reiste zum Sitz ihres Vaters, um dort um ihre Hand zu bitten. Durch selbstlose Liebe und die Treue der Herrin Rahja, der er seine Queste geweiht hatte, errettet, gewann der Ritter die Gunst Ifims und wurde, um ihrer Liebe willen, Diener Firuns und Rahjas.

Gebunden an die Grenzen des Reichsforstes und die Ehre der Jagdgesetze erscheint er noch heute dem, der reinen Herzens um der Liebe willen seine Hilfe erbittet, angetan in roter Kleidung. Wer jedoch gegen Firuns Gesetze frevelt, den jagt er als Winterherz, als gnadenloser Schwanenritter, kalt und weiß wie Schnee.

Friede aber findet er im Herzen des Forstes an einem Teich, an dem Ifim manchmal ruht, um ihrem Liebsten nah zu sein. Dort hört man die Herrin Rahja lachen und dort bricht zartes Liebesband Winterkälte und dunkle Macht. So wurde er zum Schutzherr und Freund aller Liebenden der Mark.

### DIE RUINEN VON KORBRONN

Tief im märkischen Reichsforst schlummern unter dicken Moosballen die Ruinen des Klosters Korbronn und einer kleinen Siedlung, die einstmals am Fuße eines hoch aufragenden Felsens stand. Der Sage nach soll hier bei der Eroberung der sagenumwobenen Stadt Saljeth ein riesiges Heer von Orks den Herrn über dieses Gebiet zum Kampfe gestellt haben.

Der Mann, ein edler Ritter und gefürchteter Streiter, kämpfte im Angesicht des Todes mutig wie ein Löwe und musste doch mit ansehen, wie seine Mannen ein um den anderen unter den immer weiter nachrückenden Meuten des Schwarzpelzes den Tod fanden. Er rief die Götter um Beistand an, doch seine Lage wurde immer aussichtsloser. So wandte er sich in letzter Verzweiflung an Kor, den Blutsäufer, und versprach ihm einen dunklen Trank aus Orkblut. Da legte sich eine ungeheure Ruhe über den Mann und er begann, die heranstürmenden Orks mit einer Kraft niederzumähen, als sei der Gott selbst hernieder gefahren. Unerschütterlich schnitt sein Schwert durch die Angreifer, auch wenn deren Schwerter und Lanzen seinen Körper durchbohrten, bis sich sein helles Blut mit dem dunklen Lebenssaft der Angreifer vermischte.

Zuletzt standen nur noch der Krieger und der Anführer der Orks, und zwischen beiden entbrannte ein Kampf, dass Metall auf Metall Funken warf und der Fels unter der Wucht der Hiebe bebte. Schließlich ramnte der Schwarzpelz dem Menschen den Speer so tief in den Leib, dass er auf der anderen Seite wieder daraus hervortrat und in den hinter dem Manne aufragenden Fels hinein fuhr. Ein leises Röcheln entrang sich der Kehle des Kämpfers, während er fühlte, wie sein Augenlicht trübe wurde und sein Leben ihn endgültig verließ. Doch in diesem letzten Anrennen hatte auch er selbst sein Schwert in den Körper des Feindes gebohrt, und noch während der Ork in einem fürchterlichen Schrei den Sieg hinausbrüllte, verließ ihn seine Seele. Aus der Wunde jedoch, die der Ork dem Berg geschlagen hatte, rann Wasser von Farbe und Geschmack reinsten Blutes, und es heißt, dass in dem Moment, in dem die Orks noch einmal dieses Tal betreten, die Erde selbst das Blut, mit dem sie einst getränkt wurde, wieder hergeben und aus der Quelle dunkles Orkblut sprudeln werde.

Von dem Kloster, das Jahre nach den Vorfällen an dieser Stelle gebaut wurde, zeugen nur noch einzelne Ziegel und der verwitternde Schrein, der neben der Felswand aufgebaut ist. Die kleine Siedlung, die sich in der Blütezeit des Klosters ebenfalls dort ansiedelte, ist mittlerweile verschwunden, die Holzpfosten verrotten und die Tonziegel vom Wind zu Pulver zermahlen. In den Geschichten des märkischen Reichsforstes aber lebt es fort.

### SHAZAR

Über den Verbleib des einstigen Markgrafen und Vaters von Irmenella gibt es bis heute keine gesicherten Berichte. Gerüchten zufolge hat sich der streng perainegläubige Mann in Richtung der Schwarzen Lande aufgemacht, um einen Teil seiner Schuld abzutragen und neues Leben dorthin zu bringen, wo die dämonischen Mächte dieses Sumu abgerungen haben.

*„Jeden Tag, so behaupten die Leute, geht Shazar der Pflanser barfuß und in Demut eine lange Wegstrecke und pflanzt, wenn die Praiosscheibe das Land küsst, einige Kirschkerne aus seinem nicht versiegenden Vorrat in die Erde. Die gütige Göttin, so behauptet man, hält immer noch ihre starke Hand über ihn. Manch einer ist schon zu seinem Erstaunen inmitten der verderbten Lande auf einen Hain aus frisch erblühten Kirschbäumen gestoßen und hat daraus Hoffnung geschöpft. Gepriesen sei die gütige Göttin, dass sie ihren Heiligen ausgesandt hat.“*

— Erzählung eines Märker Bauern



## SPORT UND SPIEL

Ganz versessen sind die Einheimischen auf Pferde- und Hundrennen. Manch einer hat schon Hab und Gut bei dieser Kurzweil verspielt oder vermehrt. Wiewohl es vornehmlich dem Adel vorbehalten ist, eigene Rösser und Hunde zu halten, die für die Rennen taugen, bieten die Wettkämpfe den Bürgern doch ein willkommenes Spektakel. So feierte man bis zur Besetzung in jedem Jahr im Rahja den 'Zwölfgöttergefälligen Wettstreit', zu dessen Höhepunkt die berühmten Hundrennen gehörten, aber auch ein ritterliches Turnier sowie allerlei Volksbelustigungen und ein Markt. Erst in den letzten Jahren konnte dieser Ritus wieder aufgenommen werden.

In der Tat sind Rennhunde nirgends im Mittelreich so verbreitet wie in Greifenfurt. Anders als im Lieblichen Feld werden die Hunde nicht allein für Rennen, sondern auch für die Jagd genutzt; kein Baron könnte sich einen nutzlosen Fresser in seinem Hause leisten. Das wiederum führt dazu, dass die Tiere im Vergleich zu ihren hochgezüchteten Vetern im Horasreich deutlich schwerer, dafür aber auch robuster sind. Anders als im Lieblichen Feld tragen die Hunde hier beim Rennen keine Maulkörbe. Balgereien um die Beute gehören dazu.

Bei Pferderennen geht es anders als in den Hippodromen der großen Städte querfeldein über Stock und Stein, während Wagenrennen kaum abgehalten werden.

Ein beliebtes Vergnügen beim einfachen Volk sind die Hahnenkämpfe, die in den Hinterhöfen Greifenfurts und auf den Dorfplätzen ausgetragen werden. Immerhin ist so ein Tier auch weit eher erschwinglich als ein Rennhund, von einem Boss ganz zu schweigen. Sieger im Kampf ist der Hahn, der den Kampfplatz behaupten konnte. Dabei

ist es verpönt, den Tieren künstliche Sporen anzulegen, wie man es beispielsweise in Al'Anfa tut. Der Besitzer eines Siegerhahns erntet in seinem Flecken großes Ansehen, zumal wenn es darum geht, die Ehre eines Dorfes beim Kampf gegen den Champion des Nachbarweilers zu verteidigen. Spottmäuler behaupten gar, die Greifenfurter seien auf Hahnenkämpfe so versessen, dass manchem der Hahn viel eher das Wappentier seines Landes sei als der Greif.

Doch auch bei der Kurzweil vergisst man nicht, dass man in einem von Feinden bedrohten Land lebt: So zählt das Bogenschießen mit kurzen Bögen zur Bürgerpflicht, ebenso wie die Spießübungen, die abgehalten werden, wann immer die Arbeit auf den Feldern und in den Ställen es zulässt. In größeren Weilern haben sich die Bürger gar mit Billigung der Barone zu Wehrgilden zusammengeschlossen, die regelmäßige Übungen zur Verteidigung des eigenen Landes abhalten. Ganz besonders stolz ist man, dass seit letztem Götterlauf siebenmal sieben wackere Greifenfurter Landsleute als Bogenschützen auf der neu errichteten Burgfalz zu Cumrat am fernen Yaquir ihren Dienst verrichten.

Der Adel hingegen hält es lieber mit der Jagd auf Hirsch, Wildschwein und anderes Wild, wie überall im Reich – auch wenn hier weit öfter eine leere Speisekammer die Burgherren bewegen mag, jagen zu gehen. Neben der Hatz mit Hunden und der traditionellen Saujagd mit Treibern und Spießen ist die Falkenbeize beliebt, brüten in den Schluchten des Finsterkammes doch Schnee- und Blaufalken, begehrtes Statussymbol des Adels, wie auch Habicht, Bussard und Adler. Auch das Turnieren hat eine lange Tradition, ähnlich wie in Weiden (siehe Seite 14).

## LANDSCHAFTEN DER MARK GREIFENFURT

### REGIONEN DER MARK

#### DIE BREITENAU

Das fruchtbarste Gebiet der Mark ist die Breitenau, jenes Land, das man auch als Kornkammer Greifenfurts bezeichnet. Die Erde in den grünen Ebenen ist dunkel und fett und die Bauern sind durchaus wohlhabend, anders als in der übrigen Mark. Angebaut wird so ziemlich alles, was Ertrag bringt, besonders Ölsaaten wie Praiosblumen, Raps und Kürbisse oder Getreide wie Hafer, Roggen und Buchweizen. Das Breitenauer Körnerbrot wird bis auf den Markt der Reichsstadt transportiert und ist dort heißbegehrt.

In der Breitenau wird auch der größte Teil des Greifenfurter Rübensirups hergestellt, und Flachs, Zwiebeln und Bohnen stammen zu großen Teilen von hier. Durch die Brache, eine Form der Feldbewirtschaftung, die sich in der Breitenau immer mehr durchsetzt, ist es auch möglich, in größerem Maße Vieh zu ernähren, in der Hauptsache Milchvieh. So kann man besonders schmackhafte Käsesorten, allen voran gelben Butterkäse, den Breitenauer, bei jedem Bauern erwerben.

In der Baronie Hexenhain befindet sich zudem der Marstall Greifenfurts, wo man die Greifenfurter Kalten züchtet, ein widerstandsfähiges Kaltblut von knapp eindreiviertel Schritt Schultermaß, das man als Kutsch- und Geländepferd aus Sveltaler Kaltblut und Warunker gekreuzt hat und das vor allem bei den Markgräflisch Greifenfurter Grenzreitern Verwendung findet.

#### HARSCHENHEIDE

Nach außen hin abweisend rau und schroff, offenbart die Harschenheide erst auf den zweiten Blick ihre Schönheit. Im Frühjahr, wenn überall der Besenginster blüht und das Land in ein gelbes Flammenmeer verwandelt, oder im Spätherbst, wenn das Heidekraut die Land-



schaft in ein tiefes Dunkelrot taucht, in dem sich einzelne Nebelfetzen verfangen, zieht es immer wieder Wanderer in das Gebiet am Zusammenfluss von Ange und Breite, die die kleinen Weiler besuchen. So verwundert es nicht, wenn Frühjahr und Herbst die Zeiten sind, in denen man in der Harschenheide die Dörfer herausputzt und die alten Feste begeht, deren Traditionen schon alt waren, als in Greifenfurt das Illuminat errichtet wurde.

Hier in der Harschenheide gibt es nur an den fruchtbaren Ufern der Flüsse und größeren Bäche ein wenig Landwirtschaft, die Viehwirtschaft mit Ziegen und Schafen herrscht vor. Käse der unterschiedlich-



ten Sorten, Bienenwachs und Honig bilden einen kleinen, aber durchaus lukrativen Nebenerwerb der wenigen Bauern, die in der Harschenheide ansässig sind. Dort, wo es noch Perlmuscheln gibt, wacht der Baron genau über sein Perlregal.

### DAS GREIFENER LAND

Das Herzland der Mark ernährt sich selbst und die Reichsstadt gleichermaßen. Auf dem fruchtbaren Ackerland werden die allseits bekannten Rüben ebenso angebaut wie Kohl in allen Farben und Varianten. Andere Feldfrüchte werden in bescheidenem Ausmaß gezogen, wobei hier Kartoffeln, Fenchel, Spargel und Rhabarber noch am ehesten verbreitet sind, zumeist ergänzt durch verschiedenste Hülsenfrüchte und Kürbisgewächse.

Obwohl man wohl ein halbes Dutzend verschiedene Getreidesorten kennt, finden sich auf den Feldern in der Hauptsache Hafer und Buchweizen, Ersterer als Grundnahrungsmittel, Letzterer als Grundlage des 'Greifenfurter Laibes', einer dunklen, sehr kräftigen Brotsorte, die man in den kleinen Weilern der Markgrafschaft traditionell einmal im Mond im dörflichen Backhaus aufbäckt. Im Herbst ergänzen noch Wal- und Haselnüsse sowie Esskastanien den Speiseplan, ebenso das Obst, das man zu dieser Zeit überall in der Mark erntet.

Vieh-zucht wird in bescheidenem Maße betrieben, wobei im Greifener Land in der Hauptsache Kühe und Schweine gezüchtet werden. Letztere treibt man gerade im Herbst gerne zur Mast in die lichten Wälder der Umgegend mit ihren hohen und alten Kastanienbäumen, Steineichen und Blutbuchen.

### DER MÄRKISCHE REICHSFORST

In der Mark verliert sich der einst bis zum Finsterkamm greifende Reichsforst an den Ufern der Breite. Die einstmals undurchdringlichen Wälder wurden durchforstet und bilden heutzutage einen lichtdurchfluteten Mischwald, der sich völlig von den dunklen Tannenwäldern des Lichthag unterscheidet.

Die Holzwirtschaft ernährt die Menschen, und die Holzschnitzerei ist hier wie im Kosch ein verbreitetes Handwerk. Sagen und Märchen bleiben lebendig, doch ist hier der Wald immer nur Hintergrund der Märchenhandlung, nie selber finstere Bedrohung, wie man dies von den Sagen, Märchen und Legenden des Lichthages kennt.

Die Waldbauern verkaufen im Herbst die reichlich vorhandenen Waldbeeren und Pilze zusammen mit ihren Holzschnitzereien auf den Märkten der Umgebung. Und so manches Markttreiben in der benachbarten Harschenheide hat auch die Waldbauern des Märkischen Reichsforsts ein kleines Stück vermöglicher gemacht. Haupteinnahmequelle der Region ist und bleibt aber der Holzschlag und die Köhlerei, und nur die fortwährende, durch die Markgräfin kontrollierte Aufforstung kann bislang verhindern, dass dieses Gebiet irgendwann kahl fällt.

## DIE LANDSCHAFTEN GREIFENFURTS FÜR DEN EILIGEN LESER

### Die Breitenau

*Wichtige Berufe und Gewerbe:* Bauer, Rot- und Blaufärberei, Leinenweberei, Rübenkocher

*Kulturpflanzen:* Getreide, Ölsaat (Praisblumen, Raps), Kartoffeln, Kürbisse, Rüben, Flachs, Zwiebeln, Bohnen, Pfeifenkraut, Kohl

*Besondere oder häufige Tiere:* Greifenfurter Kaltblut (Pferderasse)

*Besonderheiten / Spezialitäten:* Kornkammer Greifenfurts, Hauptanbaugesamt der Zuckerrübe

*Baronien:* Donfanger, Hesindelburg, Hexenhain, Markgräflisch Weihenhorst, Markgräflisch Breitenbruck

### Harschenheide

*Wichtige Berufe und Gewerbe:* Imker, Bauer, Muschelfischer, Besenbinder, Hirte

*Kulturpflanzen:* Heidekraut, Besenginster

*Besondere oder häufige Tiere:* Rote Krallenviper, Flussmuscheln

*Besonderheiten / Spezialitäten:* Heidelandschaft, Fischgerichte, Ziegen- und Schafzucht

*Baronien:* Feldharsch, Nardesfeld, Zalgo

### Das Greifener Land

*Wichtige Berufe und Gewerbe:* Bauer, Hirte, Ölmüller, Rübenkocher, Rot- und Blaufärberei

*Kulturpflanzen:* Getreide (hauptsächlich Hafer und Buchweizen), Ölsaat (Praisblumen, Raps), Kürbisse, Rüben, Flachs, Zwiebeln, Bohnen, Nüsse, Kastanien, Kohl, Obst, Kartoffeln, Fenchel, Spargel, Rhabarber

*Besonderheiten / Spezialitäten:* Ziegen- und Schafzucht, Reichsstadt Greifenfurt

*Baronien:* Greifenfurt, Orkenwall, Greifenberg

### Der Märkische Reichsforst

*Wichtige Berufe und Gewerbe:* Holzschnitzer, Köhler, Lohschäler

*Kulturpflanzen:* Laubwald, Waldbeeren, Pilze, Esskastanien, Loh-eichenwälder

*Besonderheiten / Spezialitäten:* 'Märker Waldbauernglück' (Waldbeeren in Greifenfurter Goldsaft eingekocht)

*Baronien:* Hasenfeld, Kressenburg, Pfalzgrafschaft Königsgau, Quastenbroich

### Die Altenau

*Wichtige Berufe und Gewerbe:* Torfstecherei, Weberei, Blaufärberei, Korbflechterei, Schnapsbrennerei, Filzherstellung, Fischerei, Lohschälerei, Gerberei

*Kulturpflanzen:* Flachs, Waid, Weide, Sisal, Rattan, Obst, Beeren, Pilze, Kohl, Pfeifenkraut

*Besondere oder häufige Tiere:* Biber, Otter, Wild, Kaninchen, Fasane, Blesshühner

*Besonderheiten / Spezialitäten:* Moor, Sumpf, Altarme des Dergel, Loh-eichenwälder, Reichsstadt Eslamsroden

*Baronien:* Eslamsroden, Dunkelfarn, Reichsweg

### Der Lichthag

*Wichtige Berufe und Gewerbe:* Waldarbeiter, Korbflechter, Almwirtschaft, Imker, Lohschäler

*Kulturpflanzen:* (im Vorgebirge) Kohl, Rüben, Futterpflanzen, Obst, Schlehen, Beeren, Pilze, Esskastanien, Loh-eichen, Pechkiefern

*Besondere oder häufige Tiere:* Haarige Gepürgskuh

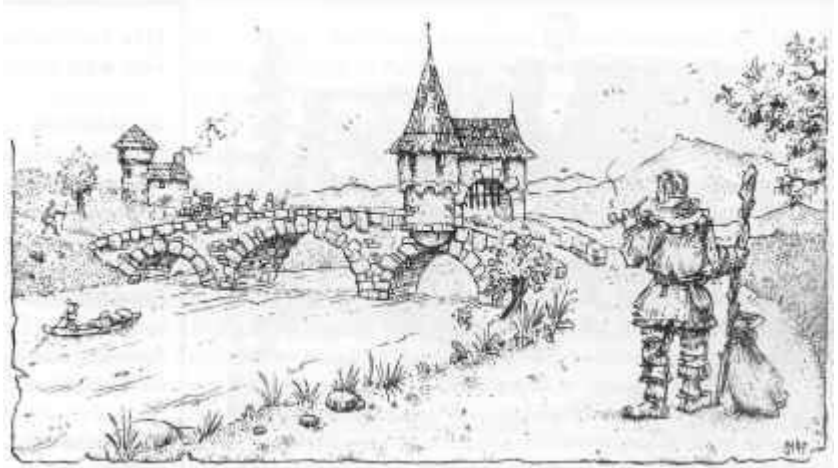
*Besonderheiten / Spezialitäten:* heiße Quellen, vereinzelt Greifen

*Baronien:* Beldenhag, Dergelstein, Finsterkamm, Finsterrode, Greifenhorst, Helbrache, Hundigrab, Nebelstein, Schnayttach



## DIE ALTENAV

Unterhalb Dergelsteins umfassen die Arme des unteren Dergel und des oberen Darpat vor ihrem Zusammenfluss ein zusammenhängendes Moorgebiet mit verstreut liegenden dunklen Weihern. Dämme halten zwar die Hauptströme in ihren Ufern und ermöglichen ein mühsames Treideln entlang des Flussufers, die dahinter befindliche Landschaft aber ist ungezähmt. Nach Greifenfurt hin verlanden die mit Wollgras und riesigen Weidenhainen bewachsenen sumpfigen Gebiete langsam und geben Auwiesen und Feldern mit Flachs und Waid Raum. So verwundert es nicht, wenn sich die hier ansässige Bevölkerung von der Torfstecherei, der Leinenproduktion oder der Blaufärberei ernährt. Auch Korbflechter sind häufig anzutreffen, die von Fischreusen bis hin zu Stühlen aus den biegsamen Weidengerten allerlei Gebrauchsgegenstände verfertigen. Das Loden und andere Filztuche und die Dunkelfärner Blautuche bilden neben dem Korbwerk und dem Torf die Hauptexportgüter.



Je weiter man sich vom Dergel entfernt, desto mehr verändert sich die Landschaft. Sumpfbiete und Heide machen fruchtbaren Äckern und Feldern Platz, und die Praiosscheibe scheint plötzlich intensiver zu strahlen.

## DAS KLOSTER DER VIER BARMHERZIGEN SCHWESTERN ZU ORKENWALL (169 D)

Nah an der Nordgrenze der Baronie Orkenwall, in der Nähe der Straße nach Dergelstein und somit kurz vor den Vogteien Reichsweg und Eslamsroden, liegt der Tempel der vier barmherzigen Schwestern zu Orkenwall. Schon von weitem kann man ihn an seiner absonderlichen Form und dem weißen Rauchfaden erkennen, der sich beständig, im Winter wie im Sommer, aus dem hohen Kamin in der Mitte des wie ein Bienenkorb geformten Gebäudes emporschlingelt.

Nähert man sich, so fällt dem wachsamen Auge die Symmetrie der Anlage auf: An den Flanken des kreisrunden Hauses wurden vier Gärten angelegt, die den vier unterschiedlichen Göttinnen gewidmet sind: Im Süden ist zu Rahjas Ehren ein kleiner Weingarten angelegt worden, im Osten wachsen Kornähren und andere, für diese Region typische Feldfrüchte heran, Zeichen der Anbetung der Mutter Peraine. Im Westen hat man mit dunklem Holz einen gemütlichen und sehr traviagefälligen Sitzplatz geschaffen, der den Blick auf die freie Landschaft öffnet und zum Verweilen einlädt. Im Norden letztlich liegt, durch große Bäume vor den kalten Winden geschützt, ein hüft Hohes Labyrinth aus dunklem Felsgestein, auf dem allerlei dickfleischige Gewächse wachsen, deren Farbe sich mit dem Stand der Sonne zu verändern scheint. Zwischen den in den Fels gekralten Gewächsen sonnen sich oft Smaragdeidechsen, die der Tsa heilig sind.

Betritt man den Tempel, so fällt auch hier die Symmetrie der Anlage deutlich ins Auge. Vier Türen führen vom Tempelinneren hinaus in eine der Gartenanlagen. Inmitten des Tempels, den Raum und das tägliche Leben beherrschend, steht ein riesiger Kachelofen. Obwohl alle vier Stätten durch ihn verbunden sind, ist er doch zu jedem Tempelbereich hin anders gestaltet, ganz im Sinne der vier hier verehrten Göttinnen: Rabja, Peraine, Travia und Tsa.

Auf der nach Süden ausgerichteten Seite des Ofens hat man eine beheizte Sitzstatt eingerichtet. Allerlei Pflanzen und kleine Tischchen mit winzigen Öllichtern und Schalen kandierter Früchte geben diesem Bereich einen Hauch des Tulamidischen. Eine breite Bettstatt schließlich nimmt den hinteren Teil des Raumes ein, durch einen dunkelroten Vorhang ein wenig abgetrennt. Direkt daneben, auf der Ostseite des Raums, stehen eine Vielzahl von kleineren Anrichten und Regalen, auf denen Kräuterbüschel trocknen, Kohl in Holzfässern reift und allerlei Pilze auf Strohhallen wachsen. Der Kachelofen verfügt auf dieser Seite über eine

große Öffnung mit einem Eisenrost, auf dem man Obst dörren oder Getreide mälzen kann. Mitunter verirren sich Schmetterlinge in diesen Bereich und so manches Mal haben schon Singvögel unter der Decke genistet.

Direkt gegenüber befindet sich die behagliche, traviagefällig eingerichtete Küche. Ein riesiger Tisch, mit feinem Linnen gedeckt, überblickt die Arbeitsflächen dieser Abteilung und die Regale mit irdenen Vorratsbüfeln. Über dem Feuerloch des Kachelofens hängen blinkende Kupferpfannen und Töpfe, und oberhalb der Feueröffnung kann man in einem großen Fach Brot oder Kuchen backen.

Die letzte Abteilung des Tempelraumes geht fast unmerklich in den Bereich der Herrin Peraine über. Auf niedrigen Tischen stehen kleine Töpfe, in denen Sämlinge austreiben und empfindliche Pflänzchen hochgepäpelt werden. Mörser und Tonbehälter zeugen davon, dass hier Salben und Kräutermischungen bereitet werden, und das Bett, das hier in unmittelbarer Nähe des Kachelofens steht, ist nicht oft leer, bringen hierhin doch die Dörfler der Umgegend ihre Kranken. Oft finden sich auch Schwangere ein, auf dass sie die Nähe der Herrn Tsa in ihrem eigenen Tempelbereich spüren mögen. Dicht neben der Tür, die in den Steingarten hinaus führt, befindet sich ein wahres Sammelmurium von Käfigen und Kästen, in denen kranke Tiere gepflegt, Hühner und Kaninchen gehalten und seltene Gaben aufbewahrt werden, die Pilger aus aller Herren Länder dem Kloster vermacht haben.

Geführt wird das Kloster von zwei Geweihten, einem Ehepaar, deren einer der Peraine, der andere aber der Travia geweiht ist. So lebt hier zur Zeit Mutter Traviata mit Peraindorn von Perainenfried. Beide versorgen das Kloster und, was in Greifenfurt nichts Ungewöhnliches ist, übernehmen auch die Sorge um die zwei weiteren Aspekte des Klosters.

Die hohen Festtage der Kirchen zelebrieren die beiden gemeinsam, und so folgt in den hellen Sommermonaten ein Fest auf das andere, doch das prächtigste davon ist das 'Fest des Lebens', das wohl die Gründer des Klosters aus dem fernen Nebachot mitbrachten. So bringt man jedes Jahr Anfang Tsa in einer feierlichen Prozession die Ernte in den Boden, nachdem man einen ganzen Tag lang dem Leben nachgespürt hat, sei es im Genuss des Essens, sei es in der Freude über den Duft und die Üppigkeit der Blumen, sei es in der Umarmung des Geliebten.



## DER LICHTHAG

Der Lichtthag, der sich von den Ausläufern des Finsterkamms über die Vorgebirge bis hinauf in die höchsten Gipfel mit ihren steilen und

### Das Waisenstift zu Schwarzensee

Ein Kuriosum ganz besonderer Art ist das Waisenstift des Junkers Ylbur von Schwarzensee zu Beldenhag. Der streng tsa- und traviagläubige Mann leistete den Eid, sich um die Opfer der Orkriege zu kümmern, und richtete in seinem Herrenhaus ein Waisenhaus ein. Doch erstreckte sich seine Güte beileibe nicht allein auf Menschenkinder, denn er nahm auch Halborks bei sich auf. Die meisten dieser armen Würmer wurden von ihren Müttern oder deren Familien gleich nach der Geburt getötet, einige jedoch wurden auf die Schwellen der Tempel gelegt. Junker Ylbur gab diesen armen Kreaturen, nicht Ork, nicht Mensch und in keiner Welt zu Hause, ein Heim. Dass seine Mildtätigkeit ihm unter seinen Mitmenschen mehr Hass und Verachtung als Hochachtung einbrachte, wen mag es wundern. Nach seinem Tode nun führt die Tsa-Kirche sein Waisenhaus weiter, misstrauisch befügt von den Umwohnenden. Es bleibt zu hoffen, dass keines der Waisenkinder eines Tages seine orkische Herkunft zu sehr zeigt, denn niemand weiß, ob die zwei dort wohnenden Geweihten eine Eskalation zwischen einem wütenden Bauernmob und den orkischen Halbstarcken verhindern könnten.

unwirtlichen Tälern zieht, beherbergt sehr unterschiedliche Flora und Fauna. In der Mittelgebirgslandschaft, wie sie in Hundsggrab und Dergelstein noch vorherrscht, findet man Schweinsmast und den bescheidenen Anbau von Kohl, Rüben und Futterpflanzen für den Eigenbedarf, doch je näher der Wanderer den steilen Berghängen kommt, desto mehr rücken die Wälder zusammen. Schlehen, Ebereschen und Esskastanien weichen Tannen, Eiben und Fichten. Findet man in den tiefer gelegenen Regionen noch Pilze und Waldbeeren, so verdichtet sich hier das Unterholz und erschwert sogar die allorts betriebene Holzwirtschaft. Es gibt kaum einen Flecken, an dem man noch auf den allseits beliebten Waldmeister trifft. Dafür aber zerstreut sich in den reichen Wildgebieten dieser Region der Adel mit ausgedehnten Jagden.

Nah der Baumgrenze weichen die Nadelbäume letztlich den Koniferen und Krüppelarten, die sich an die steilen Hänge krallen und mit ihren verwachsenen Ästen im treibenden Nebel allzu oft wie gebeugte Menschen wirken.



## REICHSTADT GREIFENFURT

Reisende mögen die Stadt am Rande des Reiches provinziell und hinterwäldlerisch nennen, für die Bewohner der Markgrafschaft ist Greifenfurt der Inbegriff städtischen Lebens und bescheidenen Wohlstands, eine sichere Zuflucht an der Grenze zu den Orkgebieten. Es ist eine aufstrebende Stadt, geprägt von Aufbruchgeist und zähem Willen, allen Widerständen zu trotzen.

Reich sind die Greifenfurter Bürger nicht, und dennoch blicken sie voller Göttervertrauen in die Zukunft. Man hat bewiesen, dass Zeiten der Not das Beste in diesem strengen und einfachen Menschenschlag hervorrufen, dessen größte Tugenden der schier unerschütterliche Götterglaube und der nimmer wankende Lebensmut sind. Die Leute stehen eng zusammen, Gemeinschaftsinn wird groß geschrieben. Man stöhnt zwar unter den Belastungen, die der langjährige Krieg des Reiches mit den Heptarchien auch dem weit entfernten Greifenfurt aufgeladen hat, ist sich aber sicher, auch diese Last zu schultern.



### Die Stadt Greifenfurt für den eiligen Leser

*Einwohner:* um 5.000

*Wappen:* auf Blau ein goldener Greif

*Herrschaft / Politik:* Markgräfin Irmenella von Greifenfurt

*Garnisonen:* 1 Schwadron Kaiserlich Greifenfurter Grenzreiter, 1 Banner Markgräfllich Greifenfurter Langschwerter, 3 Kompanien Stadtwehr, ein Dutzend Stadtgardisten

*Tempel:* Praios, Peraine, Rondra, Ingerimm, Travia, ein Tsa-Schrein

*Wichtige Gasthöfe / Schenken:* 'Grafenhaupt' (Q6/P5/S22), 'Stiefel' (Q4/P5/S12), 'Zum durstigen Pferd' (Q5/P6/S24), 'Greif' (Q6/P6/S8), 'Schandkragen' (Q2/P3), 'Orkschädel' (Q3/P4)

*Handel und Gewerbe:* hochwertige Tuche aus Wolle (Greifenfurter Loden), einfache und feine Leinentuche, Greifenfurter Goldsaft (Rübensirup), Most (Kelterei Gombet), Rüstungen (Plättneri Praiadne Bornhagen), Pech, Gerberlohe und Holz.

*Wichtige Fest- und Feiertage:* am 1. Praios ab Mitternacht Vertreiben der namenlosen Dunkelheit durch Freudenfeuer vor den Toren, wilde Umzüge durch die Stadt, mittags große Sonnen-Prozession; Ende Rahja Warenschau und Windhundrennen

*Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten:* Shazar 'der Pflanze' von Wertlingen, ehemaliger Markgraf und Peraine-Heiliger; der heilige Answin von Rabenmund, der die Stadt 1028 BF vor den Orks errettete.

*Besonderheiten:* bedeutender Praios-Tempel, heiliger Peraine-Hain, Schutzfeste in der Hafeneinfahrt, Gedenkstätte 'Answins Sicht', viele Flüchtlinge aus Tobrien und Darpatien

*Stimmung in der Stadt:* trotzige Wehrhaftigkeit, gepaart mit dem Stolz, noch jeder Gefahr die Stirn geboten zu haben; tiefer Hass auf alles Orksische

*Was die Greifenfurter über ihre Stadt denken:*

«Was auch immer passiert, wir halten es aus!»

«Wann hat uns Gareth je geholfen? Wir sind es doch, die denen den Ork vom Hals halten.»

«Unter den Städten ist Greifenfurt kein Edelstein, sondern der ehrliche Basalt, der Schutz bietet.»

Keine andere Region im Reich hat in der jüngeren Geschichte so unter den Angriffen der Orks gelitten wie diese – nur gut ein Sechstel aller Einwohner hat die diversen Angriffe überlebt, und es gibt keine Familie, die nicht mindestens einen Angehörigen verloren hätte. Die allzu offensichtlichen Narben des Orkkrieges – zerstörte Häuser und allgegenwärtiges Elend – sind mittlerweile verschwunden, doch die Erinnerungen an die schweren Zeiten werden lange wach bleiben. Die Jahre relativen Friedens, der zähe Optimismus der Greifenfurter und nicht zuletzt der Zuzug von Flüchtlingen aus dem Osten des Reiches haben dafür gesorgt, dass die Stadt heute wieder mehr Einwohner zählt als nach dem zweiten Orkensturm. In einem gewaltigen Kraftakt hat man sich gleich nach der Befreiung der Stadt daran gemacht, die Befestigungswerke wieder aufzubauen: mächtige Rundtürme und dicke Mauern, noch trutziger als die alten Wehranlagen. Drei Doppelturmtore (Andergaster, Reichsbhüter-Brin- und Greifentor) bieten von Sonnenauf- bis -untergang Einlass.

### PRAIOSBERG

Das Herz der Stadt ist der Tempel unseres Herrn Praios und seines getreuen Dieners Scraan (1) am Platz der Sonne. Die Gläubigen beten vor einer Statue des Greifen Scraan, einer Kopie des berühmten Standbilds in der Stadt des Lichts. Der Einfluss des Götterfürsten in der Stadt ist unverkennbar: Bannstrahlritter, Mönche vom Orden des Heiligen Hüters, Praios-Geweihte und Laiendiener sind ein vertrauter Anblick in den Gassen. Die Greifenfurter Praios-Kirche ist sich ihrer gewachsenen Bedeutung bewusst, nachdem die Stadt des

683 v.BF: mythische Stadtgründung unter dem Namen Saljeth, erstes Erscheinen des Greifen Scraan

141 v.BF: Schlacht von Saljeth, zweites Erscheinen des Greifen Scraan

135 v.BF: (undokumentierte) Neugründung Greifenfurts auf den Ruinen von Saljeth

310 BF: drittes Erscheinen des Greifen Scraan

739 BF: Gründung der Magierakademie 'Halle der Macht'

941 BF: Die Halle der Macht wird der Stadt verwiesen.

1012 BF: Besetzung durch die Orks

1013 BF: Das neuerliche Erscheinen Scraans läutet die Rückeroberung der Stadt ein.

1028 BF: erneute Belagerung der Stadt durch die Orks, die durch Answin von Rabenmund mit seinem gemischten Heer aus Orks und Menschen beendet wird.

Lichts teilweise zerstört und die ewige Flamme erloschen ist. Man beschränkt sich jedoch nicht allein auf religiöse Aufgaben, sondern beteiligt sich am Schutz der Mauern und sorgt für die Speisung der Armen, in friedvoller Eintracht mit den Schwesternschaften der Travia und der Peraine. Am 1. Praios findet eine über die Grenzen der Provinz hinaus berühmte Prozession statt, zu der Menschen aus nah und fern in die Stadt strömen, um einen Span am heiligen Licht zu entzünden und nach Hause zu tragen.

Die Familie der Markgräfin hält in der **Neuen Residenz (2)** auf dem Praiosberg Hof, einem überraschend lichten und luftigen Gebäude mit einer großen Gartenanlage, das so gar nicht in die trutzige Stadt passen will. Für den Kriegsfall bleibt als Zuflucht die **markgräfliche Festung (3)** auf einer Insel in der Breite, in der der Marschall von Greifenfurt residiert.

Am Platz der Sonne hat die aufstrebende Handwerkerschaft der Stadt einen **Ingerimm-Tempel (4)** errichtet, dem ein sowohl Ingerimm als auch Angrosch geweihter Priester vorsteht. Im Schatten des Praios-Tempels haben sich in festen, hohen Häusern aus Stein und Fachwerk die Wohlhabenden und Einflussreichen der Stadt angesiedelt: Händler, Inhaber der Tuchmachereien, die feine Wollstoffe und Loden liefern, sowie Edle des Landes. Wo einst der Rahja-Tempel dazu einlud, die Schönheit des Lebens zu genießen, findet sich nun nur noch ein lieblicher **Rahja-Hain (5)** aus Flieder- und Rosenbüschen, in dessen Herzen ein Springbrunnen zum Verweilen einlädt.

### NEUSTADT

Rund um den Praiosberg finden sich schicke, zwei- bis dreistöckige Fachwerkhäuser oder feste Steinbauten, in denen Silberschmiede, kleinere Kaufleute, Pergamentler, Obstwinzer, aber auch wohlhabendere Flussschiffer und



Für die Mark Greifenfurt typische Tempelanlage



## DIE 'REINGESCHMECKTEN': TOBRIER, DARPATIER UND ANDERE FLÜCHTLINGE

Dass Greifenfurt kein Ruinenfeld mehr ist, wäre ohne die tatkräftigen Hände der vornehmlich tobriischen Flüchtlinge nicht möglich gewesen. Würden die Habenichtse aus dem Osten zunächst sehr zwiespältig begrüßt, war doch alles, mit Ausnahme des Hungers, knapp, sollte sich das im Laufe der Jahre ändern. Es war nicht allein Travia's Gebot, das die Greifenfurter dazu bewegen hat, den Flüchtlingen ihre Türen zu öffnen. Vieles lag wegen des Mangels an Arbeitskräften brach, und so zögerte die Markgräfin nicht, den Flüchtlingen eine neue Heimat zu geben. Es kamen nicht nur mittellose Hungerleider, sondern auch fähige Handwerker und tüchtige Bauern. Besonders die tobriischen Wollweber haben ihr sorgsam gehütetes Wissen mit in die Stadt gebracht und der Tuchherstellung zu einem neuen Aufschwung verholfen.

Je länger die Besetzung Tobriens dauert, desto weniger reden die einstigen Flüchtlinge noch davon, eines Tages in ihre alte Heimat zurückzukehren. Heute sind die Tobrier geachtete Bewohner der Stadt, und viele von ihnen haben das Bürgerrecht erworben. Doch das heißt nicht, dass der Neid und die Rivalitäten zwischen Alteingesessenen und 'Reingeschmeckten' damit beendet wären.

### Konflikte zwischen Tobriern, Alteingesessenen und neuen Flüchtlingen

Manch ein Greifenfurter musste voller Neid mit ansehen, wie mittellose Flüchtlinge durch Glück, harte Arbeit und traviagefälliges Wohlwollen der Alteingesessenen zu wohlhabenden Leuten geworden sind, reicher als man selbst. Um so schlimmer wiegt der Verdacht, die Flüchtlinge würden eines Tages, wenn der Krieg im Osten gewonnen ist, alles Gut, das man ihnen aus frommem Grund gegeben hat, davontragen, zurück nach Tobrien.

Da gibt es aber auch die Flüchtlinge, die die Mildtätigkeit der Einheimischen auszunutzen und dafür zu sorgen wussten, dass sie am kräftigsten in den Gabentopf langen konnten, auch auf Kosten ihrer Leidensgenossen. Ebenso gibt es Konflikte, wenn ein Einheimischer sich einen Tobrier zum Ehebund erkoren hat. In den Augen vieler gilt das als unstandesgemäß und wenig Glück verheißender Bund.

Seit vermehrt darpatische Flüchtlinge in die Mark strömen, scheint sich die Situation für die Tobrier grundlegend zu ändern. Nun sind es andere, die als mittellose, elende Habenichtse kommen. Manche geben die Güte, die ihnen zuteil wurde, weiter, andere hingegen teilen nur die Verachtung und Bitternis mit ihnen, die sie selbst vor Jahren erfahren haben. Auch manche Greifenfurter stöhnen unter der neuen Last. Selbst wenn es heute mehr zu teilen gibt, reift doch in manchem Kopf die Überzeugung, dass die Zeit, in der Greifenfurt die Probleme des Reiches tragen muss, schon viel zu lange andauert.

Fuhrleute wohnen. Enge Gänge führen in die Hinterhöfe, die für Kleinviehställe oder als Gemüsegarten genutzt werden, wenn dort nicht die Werkstätten errichtet worden sind.

In der Neustadt ist der **Neumarkt (6)** zu finden, wo an jedem Windstag Händler von nah und fern ihre Stände aufbauen. Einmal im Jahr, Ende Rahja, findet eine einwöchige Warenschau statt, um auch Händler aus den ferneren Gegenden nach Greifenfurt zu locken. Die Wirte freuen sich dann darüber, die Gäste über die Namenlosen Tage hinaus bis zu den Feierlichkeiten Anfang Praios beherbergen zu dürfen. Am Neumarkt steht das **Gebäude des Magistrats (7)**, wo der

Stadtrat gemeinsam mit dem markgräflichen Vogt über die Geschichte der Stadt berät und seine Beschlüsse dem Meister der Mark zur Zeichnung vorlegt. Irmenella ist klug genug, dem Wort der Stadträte großes Gewicht zuzumessen. Unweit der **Kasernen der Stadtmiliz (8)** hat man die großen **Kornspeicher (9)** wiederaufgebaut.

Das auffälligste Bauwerk in der Neustadt ist der **Ordensurm der Bannstrahler (10)** (☞ 169 A). Lange Jahre wurde der Turm als Freudenhaus genutzt, bis Magistrat und Kirche den Besitzer, einen Illusionisten namens Lancorian, zwangen, den Turm an die Praios-Kirche zu verkaufen. In der Ordensburg sind stets etwa zwanzig Ritter in Weiß und Gold zu finden. Ein Teil der Stadtbefestigung ist die wieder aufgebaute **Rondra-Burg (11)**.

### PERAÏNEHOF

Hier, wo sich Obstbauern, Mostmacher und Kleinbauern angesiedelt haben, die ihre Felder und Gärten vor der Stadt bewirtschaften, ist die Präsenz der Göttin der Fruchtbarkeit allgegenwärtig. Auf dem **Rübenmarkt (12)** werden zweimal wöchentlich Feldfrüchte, Kleinvieh, Milch, Eier und Geflügel feilgeboten. Im **Peraïne-Hain (13)**, der bis vor wenigen Jahren noch ein fluchbeladener Ort war, hat die Peraïne-Kirche erneut ihren Tempel errichtet und sich daran gemacht, junge Apfelbaumschößlinge zu pflanzen. Es sieht ganz so aus, als läge der Segen der Göttin wieder auf diesem Flecken, denn die jungen Bäumchen gedeihen prächtig.

### BAVERIGRUND

Einst das bevorzugte Viertel der Kleinbauern, haben sich in jüngster Zeit vornehmlich diejenigen hier angesiedelt, deren Gewerbe mit dem Hafen zu tun haben: Matrosen, Seiler, Flößer, Fischhändler, aber auch Zimmerleute und Steinmetze, Verputzer und Maurer. Am Rand des Viertels sind Färber, Gerber und Filzer beheimatet, deren Handwerk die Nähe des Wassers erfordert. Gern hat man diese Gewerbe nicht in seiner Nachbarschaft, sind sie doch mit Dreck und Gestank verbunden, aber gerade ihre Waren sind auch außerhalb Greifenfurts gern gesehenes Handelsgut.

### SCHIFFERSTADT

Im Viertel der Schiffseigner, Kapitäne und Fuhrleute herrscht relativ Wohlstand, auch wenn die Gassen nicht so ruhig und sauber sind wie in der Neustadt. Hier sind die meisten Schänken zu finden, wo man kräftigem Bier, Obstwein und -brand zuspricht.

Nicht alle Leute hier sind das, was man als ehrliche Haut bezeichnet. Dem Wirt des **Stiefels**, Wulf Bredan, scheint der Orkensturm nicht eben zum Schaden gereicht zu haben. In seiner neu ausgebauten Schänke florieren das Glücksspiel und der 'verdeckte Handel'. Bredan, der sich öffentlich gerne als Wohltäter zeigt, ist Teilhaber an etlichen Gaststätten der Stadt und kassiert angeblich Schutzgelder. Seinen immensen Reichtum, der ihm den Vorsitz der Zunft der Bierbrauer und einen Sitz im Stadtrat eingebracht hat, verdankt er dem Verkauf von Stadtgrundstücken, die er zu Kriegszeiten weit unter Wert erworben hat. Auch der wohlhabende Händler und Ratsherr Perval Swellter (siehe Seite 144) verstand die Belagerung Greifenfurts zu nutzen, indem er Flüchtlinge aus der Stadt schleusen ließ. Auch er ist durch den Verkauf von Grundstücken, die ihm die Fluchtwilligen zum Pfand überließen und die sie ob der drückend hohen Zinsen nicht mehr einlösen konnten, reich geworden. Gerüchte, dass er in manchen Fällen selbst nachgeholfen habe, dass ein Erbe auf den belichenen Hof nicht mehr zurückkehren konnte, tut er als neidisches Geschwätz ab. Swellter hat ein Bankhaus gegründet; über die großzügigen Kredite, die er selbst höchsten Greifenfurter Kreisen gewähren soll, wahrt er strengste Diskretion.

Ebenfalls in der Schifferstadt beheimatet ist das **Haus Wintertraum (14)**, das neue Etablissement des Magiers Lancorian, der hier nicht nur rahjagefällige Trugbilder webt, sondern auch seine private Fehde gegen die Bannstrahler weiterführt.



## TUCHWEBERVIERTEL, HAFEN UND NORDHAFEN

Schon immer hausen in den nördlichen Vierteln die einfachen und armen Bewohner der Stadt, also kleine Handwerker und Tagelöhner, in kargen, bescheidenen Unterküfsten. Der ärmste Teil der Bewohner – Versehrte und Vertriebene der Orkriege – lebt von der Bettelstange und nährt sich in einfachen Verschlägen oder unter Treppenaufgängen. Zum Leidwesen der braven Bürger der Stadt hat sich hier auch allerlei Gesindel niedergelassen: Glückssritter, Gauner und was sonst noch die Landstraße sein Zuhause nennt. So kommt es, dass mit dem wachsenden Handel und Wandel auch manch unehrliches Handwerk aufgeblüht ist, auch wenn man sich seitens des Magistrats müht, der Haderlumpen Herr zu werden.

Im Tuchweberviertel, das man auch Töbrierviertel nennt, seit sich hier viele der Flüchtlinge niedergelassen haben, leben die Leinweber und einfachen Tuchmacher, die Schuster und Schneider, deren Handwerk ihnen und ihren Familien ein mageres Auskommen einbringt. Eine Besonderheit sind die Flickschneider, die sich trefflich darauf verstehen, alte Kleidung gekonnt aufzuarbeiten. Zu den Ärmsten der Stadt zählen heute die darpatischen Flüchtlinge, die den Schrecken des Krieges knapp entfliehen konnten.

Am Peraine-Hain hat das **Therbünitenspital (15)** seine Heimat gefunden, um den Bedürftigen der Stadt nahe zu sein. In seinem Schatten wurde ein kleiner **Travia-Tempel (16)** errichtet, der auch eine Armenküche unterhält.

In unmittelbarer Nähe ragt die rußgeschwärzte **Ruine des Henkersturms (17)** in den Himmel, von der man erzählt, dass hier ein Wiedergänger oder Vampir gehaust haben soll. Andere wiederum behaupten, es sei lediglich das Heim eines Scharfrichters gewesen, den sein blutiges Handwerk mit der Zeit in den Wahnsinn getrieben habe. Einig sind sich jedoch alle, dass dies kein Platz ist, an dem man die Nacht verbringt.

Am **Hafen (18)** leben die Tagelöhner, Flößergehilfen, Holzarbeiter, Fuhrknechte und Schauerleute in einfachsten Unterküfsten. Umso auffälliger ist der Anblick, den die **Hafenstraße (19)** bietet. Als wolle man vor den Augen der kurzzeitigen Besucher Greifenfurts Elend und Armut verstecken, sind die Häuser der reicheren Schiffer und Fernhändler schmuck und ansehnlich.

## VOR DEN TÖREN DER STADT

Die meisten neu erbauten Gasthäuser haben sich, wie es gute Sitte ist, in der Nähe der Stadttore angesiedelt, teils innerhalb der Stadtmauern, teils außerhalb. Südlich der Reichsstraße liegen die Hundereisenbahn sowie das Turnierfeld, auf dem die allwöchentlichen

### Answins Sicht

Answins weißsilberne Rüstung, die er auf seinem Feldzug gegen Orks und schwarze Schergen trug, werden übernatürliche Kräfte nachgesagt. Angehende Ritter kommen hierher, um vor ihrer Schwertleite die segensbringende Rüstung zu berühren, ebenso wie Krieger, die sich in den Finsterkamm oder zu anderen gefährlichen Orten aufmachen. Ob der Rüstung tatsächlich Praios' Segen anhaftet, wie es heißt, ist nicht geklärt. Die Greifenfurter Praios-Geweihten sehen keinen Grund darin, das Artefakt durch eine Prüfung zu 'entzaubern', ebenso wenig wie die anderen Kirchen, denn allein die Hoffnung und Zuversicht, die die Weibstätte weckt, ist von unschätzbarem Wert für die Region.

## GREIFENFURT IM SPIEL

Greifenfurt ist vor allem eines: eine sichere Zuflucht am Rande des Orklands, ein Ort, der als Ausgangspunkt für gefährliche Reisen in das Gebiet der Schwarzpelze dienen kann oder aber die erhoffte Rettung für die darstellt, die von orkischen Kriegen verfolgt werden.

Der Glaube an Praios prägt das städtische Leben, die Menschen sind fromm und dulden Worte wider ihren Schutzberren nicht. Zugleich bietet Greifenfurt die Gelegenheit, den Helden die Praios-Kirche auch einmal als Freund der Menschen und Hüter der Gemeinschaft darzustellen, denn in Greifenfurt zeigt sich die Kirche überaus volksnah.

An Abenteuerstoff mangelt es nicht: Sei es, dass wieder einmal der Schreckensruf ertönt, der Ork nähert sich der Stadt, und jemand herausfinden muss, was hinter dieser Nachricht steckt, sei es, dass ein Handelszug zum Svelltal Bedeckung braucht oder aber verschollene Händler oder Reisende ausfindig gemacht werden sollen.

Auch innerhalb der Stadtmauern bietet sich die Möglichkeit, sich als Held zu erweisen. Möglicherweise kommen die Helden Wulf Bredan oder Perval Swelter bei ihren dunklen Machenschaften in die Quere oder werden gar von ihnen benutzt, möglicherweise sucht Praiadne Bornhagen Beweise für ihre Ahnung, dass Swelter keine rechte Weste hat, um ihn aus dem Stadtrat zu vertreiben. Es braucht auch nicht viel, um unvermittelt in einen erneut aufflammenden Konflikt zwischen alteingesessenen Greifenfurtern und Flüchtlingen zu geraten, denn der aus Neid und Angst um das eigene Auskommen geborene Zwist zwischen beiden Bevölkerungsgruppen schwelt immer noch und bekommt durch die jüngste Flüchtlingswelle neue Nahrung.

Dunkle Geschäfte mit den Orks gelten als todeswürdige Tat, jedoch verführt die Gier nach orkischem Silber manchen, es dennoch zu versuchen. Gerade Zugereiste unterschätzen gerne, wie empfindlich man in der Stadt auf alles reagiert, was mit Orks zu tun hat. Und so mag es sein, dass die Helden eben noch einen Unglücklichen vor dem Tod retten können, der sich mutwillig oder aus Dummheit den Ruf eingehandelt hat, mit den Orks gemeinsame Sache zu machen.

Für orkische Helden ist die Stadt eine Tabuzone. Kein Schwarzpelz darf darauf hoffen, Zutritt zu bekommen, und sollte er sich heimlich hineinschleichen und erwischt werden, ist sein Leben keinen Heller mehr wert.

Waffenübungen der Bürger stattfinden. Am Anergaster Tor ist der **Viehmarkt (20)** beheimatet, auf dem zweimal jährlich, im Peraine und im Travia, Großvieh feilgeboten wird. Dort finden sich auch die kläglichen Überreste des Immanstadions, das von den Bürgern als Steinbruch genutzt wird.

Südlich der Stadt finden sich der **Boronanger mit einer kleinen Kapelle (21)** sowie die **Rabenäcker (22)**, wo die Gräber der Toten der Orkenzüge liegen. Am Rande befindet sich ein Hügel, der 'Answins Sicht' genannt wird und in dem die Asche der Orks vergraben wurde, die Greifenfurt im Jahr 1028 BF überfallen haben. In einem Schrein wird dort die Rüstung von Answin von Rabenmund aufbewahrt, die im Auftrage Irmenellas von Greifenfurt vom Feld der Dreikaiser-schlacht geborgen wurde.



## REICHSTADT ESLAMSRODEN

### Die Reichsstadt Eslamsroden für den eiligen Leser:

**Einwohner:** um 1.500

**Wappen:** auf Rot eine goldene Ähre über blauem Wellenschildfuß, darüber eine Mauerkrone

**Herrschaft / Politik:** Stadtmeisterin Ginaya vom Tiefenquell (Reichsstadt)

**Garnisonen:** 1 Schwadron Greifenfurter Grenzreiter, 1 Banner Stadtbüttel

**Tempel:** Peraine, Praios, Rondra, Travia

**Besonderheiten:** Bier-Spezialität 'Eslamsbräu' (ein obergäriges, mit Kräutern versetztes Gerstenbier). Eslamsroden ist inzwischen häufig ein neutraler Treffpunkt für Verhandlungen zwischen Kriegsherren der Wildermark.

**Wichtige Gasthöfe / Schenken:** 'Zum bleichen Orkens Schädel' (günstige Übernachtungsmöglichkeit, Q3/P4/S13), Herberge 'Riva-Stube' (deftige Kost mit reichlich Rübensirup, Q6/P7/S12), Gasthof 'Dampfender Kessel' (Tarnung für eine Fehlerstube, Q2/P2/S5)

**Stimmung in der Stadt:** Orks hasst man, stark behaarten Menschen misstraut man, ansonsten sehr gastfreundlich.

**Was die Eslamsrodener über ihre Stadt denken:**

«Nicht erst seit Wehrheim gefallen ist, hat uns das Reich vergessen. Wir haben uns schon immer selbst helfen müssen.»

*Strauchdiebe, die uns kurz hinter Wehrheim diesen irrwitzig hohen 'Zoll' abgeköpft hatten. Mit einem Lächeln, bei dem es mir eiskalt den Rücken herunterlief, blickte er mich an. Ich sah zu, dass ich auf mein Zimmer kam, verriegelte so gut es eben ging die Tür und machte mich am nächsten Morgen noch vor dem ersten Hahnenschrei davon.»*

—aus dem Gespräch zweier Garethver Fernhändler, neuzeitlich

Wer durch die Straßen der Reichsstadt schlendert, kommt nicht umhin, staunend zu bemerken, wie wenige Spuren des Orkensturmes noch zu sehen sind. Nur in den Seitengassen gibt es noch die eine oder andere Ruine, die dann zumeist von Flüchtlingen in kleinen, schlecht gezimmerten Bretterverschlägen bewohnt wird. Dem Flüchtlingsstrom zuerst aus Tobrien und später aus Darpatien hat Eslamsroden es zu verdanken, dass in seinen Mauern inzwischen deutlich mehr Menschen leben als vor dem Überfall durch die Schwarzpelze. Und obwohl der Handel in Richtung Wehrheim zwischenzeitlich fast zum Erliegen gekommen ist, scheint die Stadt regelrecht aufzublühen, was nicht nur an dem gestiegenen Absatz des Eslamsbräus liegt. Während die hier stationierten Grenzreiter höchstens auf dem Papier Schwadronsstärke erreichen, wurde die Stadtwache auf ein ganzes Banner aufgestockt und ist inzwischen in der Lage, auch in der Umgebung der Stadt für Ordnung zu sorgen. Für Handelszüge durch die Wildermark wird gar Geleitschutz angeboten – gegen eine angemessene Spende ins Stadtsäckel. Und dennoch kann man gerade hier auch immer wieder Kriegsherren aus den umstrittenen Gebieten im Osten begegnen, die auf diesem 'neutralen' Boden über Waffenruhen verhandeln oder Bündnisse schmieden. So ist es kein Wunder, dass die Stimmen nicht verstummen wollen, die von umfangreichen Geschäften angesehener Bürger mit diesen Gästen und gar einem regelrechten Umschlagplatz für Güter aus der Wildermark berichten, bei denen niemand genau weiß, woher sie eigentlich stammen. Es scheint, als hätten die Eslamsrodener wieder einmal einen Weg gefunden, sich selbst zu helfen.

*«Die Stadt hatte sicher schon bessere Tage gesehen, doch die berühmte Reichsstraße I verdiente hier endlich wieder ihren Namen. Die kleine Herberge, in der ich abstieg, machte einen gemütlichen Eindruck und ich war froh, endlich einmal nicht um Leib und Leben, Gut und Geld fürchten zu müssen. Plötzlich blies ein kalter Wind die Schaumkrone von dem Krug mit Eslamsbräu, der vor mir auf dem Tisch stand, und als ich zur geöffneten Tür hinübersah, erblickte ich dort den Anführer jener*

## SCHILDLANDE JENSEITS DER REICHSGRENZEN

Wenn man es ganz genau nimmt, dann umfasst die Bezeichnung Schildlande ausschließlich die nördlichen Grenzprovinzen des Raulschen Reiches. Jedoch wird traditionell das Dominium Donnerbach ebenfalls dazugezählt, denn man hat in den Orks einen gemeinsamen Feind und eilt sich ganz selbstverständlich zur Hilfe, wie Greifenfurter und Weidener im letzten Orkensturm bewiesen haben, als die Horden des Aikar Brazoragh Donnerbach überfielen. Zudem gehört mit dem Herzogtum Weiden eine der prominenten Schildprovinzen zur rondrianischen Senne des Nordens, die in der Stadt Donnerbach ihren Haupttempel hat, und insgesamt ist der Einfluss der traditionalistischen Auslegung der Donnerbacher Rondrianer in den Schildlanden groß. Und da Neunaugensee und Nebelmoor zwar weder vom Mittelreich noch vom Dominium zur Gänze beansprucht werden, jedoch beide miteinander verbinden und auch die Bevölkerung der Region prägen, sollen sie hier ebenfalls behandelt werden.

