

Bandorkov

Bandorkov Das Land *Bandorkov* befindet sich nördlich der freien Baronie *Donnerbach* im Mitten des dichten Waldes *Tan*. Westlich wird das Reich durch das *Kalwenkgebirge* begrenzt, welches mit seinen schneebedeckten Gipfeln und dem "Hohen Dorn" weithin sichtbar ist. Nördlich befindet sich der gleiche dichte Wald, der auch fast das gesamte Land bedeckt. Der Fluß *Rostis* begrenzt *Bandorkov* nach Osten und hinter den kalten dunklen Wassern befindet sich der *Düsterwald*, finster und geheimnisvoll. Eigentlich erreichen alle Reisenden das Land von Süden her, aus *Donnerbach* kommend. Hier kann man dem kleinen, aber gut erkennbaren Pfad nach Norden folgen, der den Wanderer schließlich nach einigen mühevollen Tagen nach *Swarrogg*, der einzigen Stadt des Landes, führt. Hoch über den Dächern dieser wunderschönen Stadt erhebt sich die Burg des *Raanaordens*, ein majestätisches Gebäude und ein Meisterwerk der Baukunst, ganz aus Holz errichtet und viele hundert Jahre alt. Eine große Mauer umgibt den Ort und schützt dessen Bewohner vor den Gefahren des Waldes. Zwei Tagesreisen nördlich der großen Stadt befindet sich das kleine *Holzfüllerdorf Rizika*, mit seinen Langhäusern und dem Sägewerk ist es schön anzusehen und lädt den müden Reisenden zum verweilen ein. Unweit des Dorfes steht das Haus der *Bandorkovschen* Magiergilde. Dort ist jeder Gast gern willkommen. Hier endet auch das Reich der Menschen und die Natur ist wieder der alleinige Herrscher der Wälder. Drei Tage südlich *Swarroggs* findet man das unscheinbare *Bergarbeiterdörfchen Swet*. Am Tage scheint die Siedlung verlassen, da sich fast alle Bewohner in der *Erzmine*, die einige Meilen nördlich an den Hängen des *Kalwenkgebirges* zu finden ist, aufhalten. Hier bauen die fleißigen Bergleute das begehrte Eisen ab, das in den Schmieden *Swarroggs* zu den besten Waffen des Landes wird. Hinter den kleinen schmutzigen Häusern sieht man die hohen Berge des *Kalwenkgebirges*, das gerade im Winter ein unüberwindliches Hindernis darstellt. Der *Banjekpass* ist dann der einzige Weg nach Westen in eine riesige uralte Ruinenstadt. Wendet sich der unvorsichtige Wanderer von hier nach Norden, gelangt er schnell in die Sümpfe, die vom Volk *Todessümpfe* genannt werden. Hier lauert so manche Gefahr im dichten Unterholz und es ist nicht zu empfehlen diese Gebiet zu bereisen.

Die Burg Swarrogg

Groß und mächtig ist sie von weither sichtbares Wahrzeichen *Swarroggs*. Wehrhaft und stark schmettert sie seit vielen hundert Jahren alle Angriffe zurück. Vor 401 Jahren begann der Bau an diesem Meisterwerk der Handwerker *Bandorkovs*. Komplette aus dem Holz der umgebenden Wäldern errichtet, leistet die Burg erfolgreich Widerstand

gegen die Feinde des Ordens. Einst als wirksamer Schutz gegen die wilden Nordmänner und als Zufluchtsort für alle Bewohner Swarroggs gedacht, ist sie heute viel mehr. Der Orden der Raana hat hier seinen Hauptsitz. Alle wichtigen Einrichtungen dieser mächtigen Glaubensgemeinschaft befinden sich in den Mauern der Burg; die große Bibliothek, mit den Archiven aus 1000 Jahren Geschichte, der Jarlgord und der Dazbog haben hier ihre Gemächer und erlassen von hier alle Gesetze des Landes, und der Sonnentempel, das Heiligtum der Raanagläubigen befindet sich innerhalb der Burg. Jeder Reisende wird hier freundlich empfangen und bewirtet. Allerdings sollte man kein allzu reichliches Mahl erwarten, denn die frommen Priester und Mönche geben sich nicht dem Laster der Völlerei hin. Auch die Gästezimmer der Burg erinnern eher an ein Verlies als an ein Gasthaus. Dagegen sehr zu empfehlen ist das Badehaus, das zum Sonnentempel gehört. Hier kann man sich nicht nur den Staub der langen Reise abspülen sondern sich auch herrlich in den Räumen der Sauna entspannen. Vor dem Hintergrund der Tempelklänge, die sehr beruhigend für den Geist sein können, habe ich hier unten schon so manche stille Stunde verbracht und Raana für diesen Ort gedankt.

Das Gildenhaus des Holzhandwerkes

Die Gilde der Holzhandwerker, die größte und mächtigste in ganz Bandorkov, hat dieses Haus vor mehr als 70 Jahren errichtet. Damals war das Alte komplett niedergebrannt. Nach Aussagen aller befragten Handwerker, soll dieses Haus genau nach den Plänen der ursprünglichen Gildenhalle erbaut worden sein. Von weitem kann man dieses Gebäude erkennen, denn noch mehr als die Burg ist es mit Schnitzereien aller Art überzogen. Stundenlang kann man vor dem Westgiebel stehen und sich verirren in den Geschichten aus alten Zeiten, die hier erzählt werden. Unzählige Künstler scheinen sich hier wahrlich ausgetobt zu haben. Auch der Rest des Hauses ist übersät mit menschlichen Gestalten und Fabelwesen, die in die mächtigen Balken hinein geschnitzt wurden. Sehr zu empfehlen ist auch der Keller der Gildenhalle. Hier befindet sich die Taverne "Zum Holzfäller", die jeder Reisende unbedingt besuchen sollte. Gerade am Abend findet man hier eine ausgelassene und fröhliche Stimmung vor, wie man sie selten in Bandorkov antrifft. Bei starken Bier und noch stärkeren Met verliert hier auch der letzte Bewohner Swarroggs seine nachgesagte Kühle und angeborene Vorsicht Fremden gegenüber. Geradezu hemmungslos werden hier Nacht für Nacht die Getränke Literweise vernichtet, obwohl man die frommen Priester fast hören könnte, wenn es denn mal still wäre im Schankraum. Sargas, der Wirt, bietet seinen Gästen neben köstlichen einheimischen Bier und Met, auch leckere Speisen, die jeden Aufenthalt im Gildenkeller unvergesslich macht. Bevor man Swarrogg am nächsten Tag, wahrscheinlich mit einem dicken Kopf, verläßt, sollte man unbedingt die Brauerei besuchen. Dort kann man dann noch einige Klumpen frisch gezapftes Schwarzbier, eine Spezialität Bandorkovs, trinken.

Firgovs Langhaus

Etwas weiter nördlich von Swarregg kurz vor dem malerischen Dorf Rizika, befindet sich das wohl beste Gasthaus des Landes. Die Preise sind hoch und nicht jeder arme Wandersmann kann hier einkehren, aber jene, die es sich leisten können, kommen gern hierher zurück. Etwas abseits des Weges, an einem kleinen See gelegen, findet man das Haus, das von außen wie jedes andere Bauernhaus aussieht. Tritt man aber ein, wird man sich wie an einen anderen Ort versetzt fühlen. Die Wände sind überdeckt mit edlen Teppichen und Vorhängen, nur das Beste ist hier zu sehen. Ein Geruch nach exotischen Blumen durchzieht das gesamte Haus und von überall her scheint der leise Gesang von Vögeln zu kommen. Firgov, der Besitzer des Ganzen, ist ein alter weiser Zauberer, der die gesamte Welt bereist hat und viele spannende Geschichten erzählen kann. Und so verbringt man den Abend neben einem warmen Ofen und bei einem kühlen Schluck Wein, der so lieblich schmeckt, das man alle Sorgen vergißt und sich wünscht für immer hier zu bleiben. Der Schreck führt einem dann am nächsten Morgen in die Glieder, wenn einem der nette Firgov mit einem liebenswerten Grinsen die Rechnung überreicht, die einem dann sehr schnell auf Boden der Realität zurückholt. Sobald man dann mit leerem Geldbeutel auf dem Heimweg ist, denkt man aber an nichts anderes mehr, als an das gute Essen, den süßen Wein und die entspannende Massage im Gasthaus. Und so spart man entweder für den nächsten Besuch bei Firgov oder man verdient genug mit seinen Geschäften, das man zum Stammgast wird, wie einige der reicheren Händler Bandorkovs.

Zum Bunten Hund

Unweit von Swet in Richtung Donnerbach befindet sich eine der beliebtesten Tavernen. Sie ist nicht nur die erste Anlaufstelle für alle Besucher des Landes, sondern auch allabendlicher Treffpunkt für die Bewohner des kleinen Dörfchens. In dem Haus befindet sich auch eine kleine Wachstation des Ordens, die jeden Fremden, der in das Land einreist genau untersucht und bei Straftaten hart durchgreift. Betrieben wird der Bunte Hund vom Wirt Nord und dem Koch Igan. Während der Eine dafür sorgt, das Dein Becher immer voll ist, kümmert sich der Andere um das leibliche Wohl der Gäste. Aber nicht nur lieblichen Met und starkes Bier kann der durstige Wanderer hier erhalten, sondern auch einen Platz zu schlafen in finsterner Nacht. Die Preise sind angenehm tief und jeder Abend wird ausgelassen gefeiert, so daß schon so manch Reisender länger blieb als geplant. Einige Bewohner Swets erzählen zu fortgeschrittener Stunde gern die ein oder andere Schauergeschichte von dem verfluchten Sumpf oder dem Dästerwald, was hin und wieder dazu führt, das Fremde voller Angst auf ihrem Weg nach Swarregg umkehren. Auch sonst sind die Bergleute eher ein lustiges und aufgeschlossenes Völkchen, ganz im Gegenteil zu den anderen Einwohnern Bandorkovs.

Versucht der neugierige Wanderer zu erfahren, vorher die Taverne ihren seltsamen Namen hat, wird er nur auf unwissende Gesichter stoßen. Offensichtlich weiß keiner der hier lebenden Menschen woher der Name kommt. Zum Schluß möchte ich Jeden, der den Bunten Hund besuchen möchte, davon abraten sich dem Genuß des allerorten beliebten Sweter Wurzelschnapses hinzugeben. Genauso wie das Rezept ein Geheimnis ist, wird der Wirt auch nie verraten, wo er das Zeug herstellt, er ist aber gern bereit, am nächsten Morgen mit einigen feuchten Tüchern den Scherz im Schädel des Unglücklichen, der nicht widerstehen konnte, zu lindern.

Warnungen an alle Reisenden

Nicht zu empfehlen sind folgende Orte: der Düsterwald und die Sümpfe! Die Sümpfe liegen etwas nördlich von Swet und werden vom Volk nur die Todessümpfe genannt. Kein Wanderer sollt sich hierher begeben, auch wenn die Aussicht auf Abenteuer oder einen großen Schatz besteht. Selbst in schwerer Rüstung ist das Risiko getötet zu werden zu hoch, denn hier wimmelt es von wilden Tieren und anderen Kreaturen. Kein Einheimischer wird freiwillig die Sümpfe besuchen und sollte man jemanden danach fragen, wird man sofort mit einer Vielzahl schrecklicher und furchteinflößender Geschichten eingedeckt, so daß nur der größte Narr nicht auf die Warnungen hören würde. Ich habe auch nicht feststellen können, ob sich irgend ein lohnendes Ziel dort befindet, also hab ich den Rest meiner Reise im Bunten Hund verbracht. Dort hörte ich auch zum ersten Mal vom Düsterwald, der östlich an Bandorkov angrenzt. Dieser dunkle und alte Wald soll magisch und voller Gefahren sein, denn böse Monster treiben dort ihr Unwesen und die Kir'ass fallen angeblich von dorther immer wieder wie eine Plage über das Land her. Die Geschichten klangen für mich so unglaubwürdig, das ich aufbrach um den geheimnisvollen Wald selbst in Augenschein zu nehmen. Nach zwei Tagen anstrengenden Fußmarsch kam ich an den Fluß Rostis dessen dunkle Wasser träge dahin flossen. Auf der anderen Seite erblickte ich einen wilden und dichten Wald, aus dem kein Vogelgesang erklang und in den kein Lichtstrahl zu fallen schien. Ich verspürte keine Lust mich weiter vorzuwagen, außerdem war meine Marschverpflegung schon arg dezimiert, also beschloß ich umzukehren und noch lieber ein paar Tage im Bunten Hund zu verbringen.