

DER WILDE SÜDEN

DAS ERZHERZOGTUM CHABABIEN

Landschaften

Chababien ist der Wilde Süden des Lieblichen Feldes. Wo der Chabab in die Zyklopensee fließt, liegt Neetha, die größte Stadt der Provinz. Vier Landschaften lassen sich unterscheiden:

Das Chabab-Tal beginnt bei Neetha und zieht sich in östlicher Richtung auf die Berge zu. Viele Bauern leben hier in kleinen Dörfern und bestellen den fruchtbaren Boden. Die Dörfer des linken, südlichen Ufers gehören bereits zu Dról. Die Grenze der beiden Provinzen ist der Chabab.

Die Pampa ist das wilde Binnen- und Hinterland des Wilden Südens. Eigentlich gliedert sie sich in zwei ganz verschiedene Landschaften: die Ebene, die sich vom Meer landeinwärts ausbreitet, und das Hügelland, in das die Ebene im Osten schließlich übergeht. Beide sind wasserarm und schwach besiedelt. Doch während das Tiefland noch dicht mit genügsamen Gräsern, Büschen und Bäumen bewachsen ist, sind die braunen Hügelketten kahl und menschenleer.

Die Hohen Eternen schließen die Provinz im Osten ab. Hier entspringt der Chabab, hier enden alle Wege. In den Tälern und Bergketten des hohen Gebirges leben wilde Goblins und wenige Menschen, die als Hirten, Bergbauern, Holzfäller und Steinbrecher ihr Brot verdienen. Im Norden stoßen die Eternen jedoch auf ein anderes Gebirge, die Goldfelsen, und hier öffnet die Pforte von Kabash den Weg in die Wüste.

Die Kababische Küste umfasst den Küstenstreifen nördlich von Neetha, eine Kette von Stränden und Dünen, und die sich anschließende Eldoreter Halbinsel, ein flaches, dem Meer entwachsenes Land mit eingesprenkelten Lagunen. Das Flüschen Tovalla, das bereits den Goldfelsen entspringt, bildet die Grenze zur nördlich benachbarten Provinz Methumis.

Jahreszeiten

Der Sommer ist die Jahreszeit des Wilden Südens. Es ist heiß und staubig, eine flimmernde Luft liegt über der Landschaft, der schwache Westwind trocknet eher aus als dass er kühlen würde. In dünnen Rinnsalen brennt das Feuer der Sonne. Die Hitze stampft über die stöhnende Erde. Kutschen und Reiter lassen große Staubfahnen hinter sich. Unter der hämmernden Sonne bringen behütete Bauern mit sparsamen Bewegungen die Ernte ein. Zur Mittagszeit scheint das Land wie ausgestorben. Die Sonne wie eine Fackel, das Meer voll Flammen, der Wind ein Blasebalg. Wütende Insekten torkeln durch schreiendes Licht. Mensch und Tier warten auf die Dämmerung. Endlich der Einbruch der Nacht. Wieder ist ein Tag überstanden. Es regnet fast nie: wann doch, stürzt der Regen wolkenbruchartig vom Himmel, zerschlägt den Staub, zähmt die Angriffslust der Fliegen. Vier bis fünf Monate dauert diese Zeit ohne Gnade.

Der Herbst bringt endlich Erlösung. Die Sonne steht tiefer am Himmel, der sich von Bleigrau in Blau umfärbt. Das vergilbte Gras richtet sich noch einmal auf. Die Erinnerung des Sommers ist in süßen und schweren Weintrauben gespeichert. Das Getreide ist eingelagert, der Zehnt wird gezahlt. Die Seefahrt geht zurück, die Fischer fahren weniger weit hinaus. Bald werden die Herbststürme das Meer zerreißen und gegen die Küste toben. Das große Schlachten der Haustiere hebt an. Die Menschen denken der Toten.

Der Winter ist von Wind und Regen geprägt. Dieser Regen im Winter, der mit seinen nassen grauen Fäden alles Lebendige zerstört, ist den Menschen verhasst. Er nagt an den spärlich geheizten Häusern, tropft durch die schlechten Dächer, dringt durch die dünnen Kleider. Leblos liegt das entblöbte Land unter den schweren Wolken. Falls einmal Schnee fällt, bleibt er nicht lange liegen, und gefrorene Gewässer sind hierzulande unbekannt. Doch die Gipfel der Hohen Eternen kleiden sich in kaltes Weiß. Die Adligen reiten zur Jagd aus, und ihre Falken steigen in den verhangenen Himmel.

Im Tsa weht ein warmer Hauch durch das wartende Land. Dieser schwüle und weiche Wind, der die Menschen trunken macht, kündigt den Lenz an. Die Schneeschmelze in den Bergen bringt Wasserläufe und Karstquellen zum Schwellen. Es ist sonnig und bald auch warm. Millionen Knospen gehen auf. Die Bäume blühen. Es regnet gerade soviel, dass Felder und Gärten gedeihen. Die Luft ist geschmeidig, ist weich, schmeckt wie junger Honig. Alles ist zart, frisch und grün. Die Bauern pflügen, eggen und säen. Die Tiere bringen ihre Jungen zur Welt. Die Menschen verlieben sich und der Wilde Süden ist schön.

Straßen

Die Seneb-Horas-Straße durchquert die Provinz von Norden nach Süden. Auf dieser gepflasterten Allee fährt auch der Postendienst Pertakis. Die Bäume sind unten weiß gekalkt, um Schädlingsfraß fernzuhalten. Als horaskaiserliche Straße verfügt sie über Herbergen und Wechselstationen von Nr. 16 in Neetha bis Nr. 29 an der methumischen Grenze (Nr. 1 ist in Dról). Auf Garether Landkarten heißt die nach Kaiser Seneb-Horas benannte Straße Reichsstraße 5.

Die Silem-Horas-Straße begleitet die Küste des Lieblichen Feldes. Kurz vor Neetha trifft sie in Rhuvak auf die Seneb-Horas-Straße und endet hier. Die königliche Straße ist gepflastert, aber in schlechtem Zustand: Der

Granitbelag wurde lange nicht ausgebessert, Lücken mit Feldsteinen oder Sand gefüllt, die alten Herbergen sind verfallen. Auf dem Meer fahren viele Handels- und Kriegsschiffe.

In das Straßenpflaster der Seneb- und Silem-Horas-Straße haben Jahrhunderte deutliche Wagenspuren gegraben: Fußgänger können sich an den Kanten den Fuß verknöcheln; Wagen lassen sich schwerlich auf offener Strecke aus der Spur lenken; Kutschen und Karren mit unüblichem Räderabstand geraten einseitig in eine Rille; nach Regenfällen steht in den Spurrillen Wasser. Die anderen Straßen sind nicht gepflastert.

In Thegün beginnt die Karawanenstraße, die zur Pforte von Kabash und in die Wüste Khom führt. Wichtigster Umschlagplatz für die Waren der Novadis ist Kabash. Weitere wichtige Etappen dieser Route sind Tashbar, die Siedlung der Verbannten, und Keshal Thorra, die Felsenburg des Ordens der Schwerter. Die Könige des Lieblichen Feldes haben einen Vertrag mit dem Drachen Shafir geschlossen, demzufolge er ein Heer aus der Wüste aufhalten würde.

Die Via Chababia ist die große Straße des Chabab-Tals. Sie begleitet den Fluss in Sichtweite auf dem südlichen Ufer. Auf dem Chabab selbst schwimmen vor allem Flöße mit Marmorfrachten aus den Bergen nach Neetha. Es gibt nur zwei Brücken über den Chabab: die steinerne Thalionmel-Brücke in Neetha und die hölzerne Brücke von Eskenderun bei Shilish.

Ansonsten überzieht ein Netz von Landstraßen, Karrenwegen, Eselpfaden und Wildwechsellern die Provinz. Sie zweigen von den großen Straßen ab, verbinden Dörfer, Landgüter, Hirtenhütten, Felder, Weidegründe, Brunnen, heilige Plätze, verfallene Siedlungen, enden im Nirgendwo. Mal herrscht lebhafter Verkehr, mal völlige Einsamkeit. Wegweiser gibt es nicht, Fremde sind auf Auskünfte oder ihr Glück angewiesen.

Auf den Straßen dominieren Menschen und Esel. Bauern reiten auf Eseln zur Feldarbeit oder auf den Markt, zweirädrige bemalte Eselwägelchen rumpeln und pumpern über das Pflaster der Reichsstraße oder knirschen auf unbefestigten staubigen Karrenwegen. Hirten treiben Büffel oder Ziegen zur Tränke. Sprengt ein Postreiter herbei, müssen die Hirten ihre Herde schnell von der Straße treiben.

An den Straßen und Wegen und besonders an Kreuzungen stehen Schreine für Götter, Heilige und Heroen. Diese Wegrandschreine wurden von Bauern oder Hirten aus einfachen Feldsteinen gebaut. Sofern ein Dorf in der Nähe liegt, finden sich vor den hölzernen oder steinernen Kultbildern Opfergaben: frische Blumen, Kräuter, Mehl, Korn, Essig, verkrustetes Blut von Tauben oder Hühnern.

Mit Raubüberfällen ist auf allen Straßen zu rechnen. Novadische Räuber, die in den Wilden Süden eindringen, glauben fälschlich, um die Wegrandschreine wäre Silber vergraben, und wühlen den Erdboden auf. Die meisten Räuber sind jedoch aufständische Bauern oder entlaufene Goblins.

Das Chabab-Tal

Behäbig schlängelt sich der breite Chabab durch das Tiefland zwischen Bergen und Meer. In der Geschichte hat er mehrfach seinen Lauf verschoben und so das ausgedehnte und fruchtbare Chabab-Tal hinterlassen. Nirgendwo sonst im Wilden Süden sind Äcker und Gärten ertragreicher und besser bewässert. Bergamotten, Nelken und Lavendel, Palmen und Feigen, Oleander und Mimosen, Salbei, Methumian und Magnolien wuchern üppig. Uralte Haine, deren stählerner Glanz die Ölbäume verrät, wechseln mit Zitrus- und Feigenbäumen, Melonenfeldern und Melanzanen. Sonnenlicht, das wie flüssiges Wachs gelb und dick durchs Geäst tropft, dicke Orangen, geschwollen vor Süßigkeit, deren aromatischer Saft klebrig über die Finger rinnt: diese Landschaft ist von Peraine gesegnet.

Vielerlei Tiere leben in dieser nahrhaften Umgebung: Rotpüschel und Riesenlöfler hoppeln über die Äcker, Maulwurf und Wühlmaus graben sich durch die Erde, Spitzmaus und Streifenmaus huschen unter den Augen von Falken und Bussarden umher. Auf dem Chabab schaukeln Lachmöwen, Goldkranich und Rubinkranich ziehen am Himmel, Drosseln singen in den Sträuchern. Silberschwalbe und Marboschwalbe zeigen das Wetter an, Fledermäuse flattern durch die Nacht, auf den Wegen sonnen sich Käfer in bizarren Farben und Formen. Manche Geschöpfe werden den Menschen eine Plage: Rebläuse schädigen Weinberge, Nacktschnecken Gärten, Heuschrecken Felder. Aus Bewässerungsgräben und Sümpfen steigen Stechmücken in dichten Schwärmen. Doch Weinbergschnecken werden gesammelt und gegessen.

Im Bereich des Purfo-Sees und der Mündung des Akragas, von Wanka bis Shilish, wird der Boden sumpfig. Schilfwälder bieten zahlreichen Vögeln Schutz, in Wasserlöchern suhlen sich zahme Büffel. Zwergpalmen und Sumpfyzypressen bilden kleine Haine, auf dem Wasser schwimmen Seerosen. Vielerlei giftige und heilsame Gewächse verbergen sich in den Sümpfen: Egelschreck, Donf und Rahjalieb, selten auch der Arganstrauch, die Iribaarslilie, die Rote Pfeilblüte, Sansaro, Atmon, Carlog, Chonchinis, das Wirselkraut und das Zwölfblatt. Im Lenz setzt der Chabab diese Landstriche unter Wasser. An den Rändern der Sümpfe bauen die Menschen Reis an, wobei zahlreiche Goblins zum Einsatz kommen. Typische Kreaturen der Sümpfe sind Moskitos, Libellen, Goldfrösche, Kraniche, Sumpfechsen, Fischechsen, Sumpffel, Stachelschildkröten, Taschenschildkröten, Fledermäuse, Riesenspringegel und Morfus – und die Büffel der Menschen.

Tagsüber liegen die Büffelherden schwarz und geduldig im schweren Schatten der Feigenbäume, suhlen sich im dunklen Schlamm der Chabab-Sümpfe. Abends wollen sie gemolken werden. Dick und prall hängen die Euter den Kühen vom Leib. Geduldig locken die Hirten ihre Tiere mit poetischem Zuruf. Die Milch dieser Kühe ist so frisch wie Quellwasser im Gebirge. Wenn die Hirten ihre Büffel zärtlich rufen, fliegt Poesie von ihren Lippen. Sie sind klein und schmutzig, hoffnungslos analphabetisch und abergläubisch, doch mit ihren Tieren gehen sie so liebevoll um wie sie zu Fremden einsilbig sind.

Tausende Menschen leben in Dörfern und Kleinstädten auf beiden Seiten des Stromes, verbunden durch die südseitige Via Chababia und viele Karrenwege, getrennt durch die Grenze zwischen den Provinzen Chababien und Dról. Die friedliche Idylle täuscht: Hier, wo der Wein fast wollüstig wächst in süßen schweren Trauben, wo Ölbäume reiche Frucht tragen, die Feigen klebrig zerplatzen, die Sonne genießerisch im gelbgepunkteten Laub der Zitrusgärten wühlen kann, sind die Grundherren so blutsaugerisch und die Casanostra so stark wie nirgend sonst. Auf den Gütern der Adligen arbeiten ungezählte Goblinsklaven, und die jungen Leute gehen lieber als Arbeiter oder Prostituierte nach Neetha, als sich bei ihnen einzureihen. Die rote Keuche wütete am stärksten im Chabab-Tal, und in jenen Tagen war Peraine fern.

Doch nicht nur Tiere wohnen neben Menschen und Goblins im Chabab-Tal: In den Hainen kann man Nymphen und Dryaden begegnen, und in einigen wenigen Siedlungen leben sogar Grolme.

Die Pampa

Die Ebene

Im unberührten Herzen der Provinz, die an den Süd-, West- und Nordrändern sogar dicht besiedelt ist, liegt das wilde Kernland des Wilden Südens: die flache Pampa. Meilenweit steht schritthohes Gras (selten das scharfe Messergras), stundenlang begegnet man keinem Menschen, am östlichen Horizont ziehen sich die braunen Hügel und die blauen Bergketten der Eternen.

Blumenpracht und Kräuter der Pampa sind mannigfaltig wie nirgendwo sonst im Wilden Süden: Bunter Mohn, Tarnele, Wirselkraut, Chonchinis, Rahjalieb, Zwölfblatt, Butterblume, Löwenzahn, Alveransschlüssel, Nelken, Kratzdistel, Bärenklau, Mondblume, Schafgarbe, Klee, Knabenkraut, Heidekraut, Wiesentraumkraut, Brennessel, Huflattich, Vergißmeinnicht, Famerlorsblüte, Gamander, Flammenblume, Golddistel, Fuchsie, Horasie, Azalee, Wicke, Bittersüßer Nachtschatten, Feuerbohne, Klette, Klebkraut, Eselsdistel, Salbei, Scharlachsalmel, Pupursalbei, Asmodenie, Großes Löwenmaul, Hyazinthe, Kaiserkrone, Ritterstern, Immortelle, Bohnenkraut, Spritzgurke, Sonnenröschen, Tausendschön, Ringelblume, Purpurnmohn, Myrte, Methumian ...

Sträucher und Gestrüpp bedecken weite Flächen: Ginster, Hartriegel, Schwarzdorn, Weißdorn, Shurinstrauch, Heckenrose, Akazien, Flieder, Hibiskus, Stechpalme, Oleander, Yasmin, Kakteen, Honigkakazie, Ameisenkakazie, Goldflieder, Holunderbusch, Sulvostrauch, Buchsbaum, Barbaritze, Blutdorn, Weißdorn und Mastixstrauch erschweren den Menschen das Vorwärtkommen, an Reiten ist oft nicht zu denken.

Haine und Gruppen von Pinien, Zypressen, Föhren, Korkeichen, Ilmen und Bosparanien lockern die Einöde auf. Um die wenigen Dörfer der Menschen stehen Tausende von wolkigen Ölbäumen.

Im Sommer trommelt die Sonne erbarmungslos vom weißglühenden Himmel. Dann sieht man im langen Gras tausende winzige Schnecken kleben. Sie warten in ihren gedrehten weißen Häusern auf einen erlösenden Regen. Zahllose Eidechsen huschen über die Feldmauern. In den nahen Ölbäumen schreien die Grillen. Die ersten überreifen Oliven tropfen ins verbrannte Gras. Das sanfte Rascheln der allgegenwärtigen Eidechsen, das meckernde Geschrei der Zikaden sind die typischen Laute von Tag und Nacht. Pfeifhasen, Rotpüschel und Riesenlöffler hoppeln über die Ebene, Bergadler, Blaufalken und Sturmfalken kreisen in den Lüften. Habichte jagen Streifenmäuse, Menschen jagen Fasane, Gelbfüchse meiden Stinktiere, Menschen meiden Nesselvipern. Wühlmäuse werfen in der Ebene kleine Hügel auf. In Sträuchern und Bäumen lassen sich Purpurmeise, Singdrossel, Silberschwalbe, Marboschwalbe, Kirschfresser und Ziegenmelker nieder. Hornissen, Bremsen und Dungfliegen plagen Menschen und Vieh. Wollgrillen, Heupferdchen und Heuschrecken singen und springen im Gras. Käfer kriechen über den Erdboden, Schmetterlinge flattern zwischen den Disteln.

Diese Wildnis wird von Karrenwegen durchschnitten, von überwachsenen Maultierpfaden durchzogen. Feldmauern trennen die dürrftigen Äcker der Bauern, weiße Windmühlen fangen jeden Hauch von Westen auf, gepflasterte runde Dreschplätze unter offenem Himmel warten auf die Erntezeit, tiefe Brunnen an Wegscheidungen bieten Bauern, Hirten und Reisenden eine Schöpfkelle Wasser dar. Doch im Sommer sinkt das Wasser zu zähem Schlamm zusammen. Reisende treffen Landarbeiter, Bauern und Goblins auf den Feldern, Herden und Hirten in Gras und Strauchwerk. Die Glöckchen der Ziegen klingen hell in der Einöde.

In unregelmäßigen Entfernungen, eine halbe bis ganze Tagesreise, liegen einsame Dörfer verstreut. Die silberfarbenen Schraffur der Ölbäume in der weithin fließenden Ebene könnte Wohlstand bedeuten. Doch dieser konzentriert sich auf die Ölbarone in ihren palastähnlichen Landhäusern, denen auch fast alles Ackerland gehört. Ihre bewachten Landgüter liegen außerhalb der Dörfer mitten in der Pampa. Der Silberglanz der alten Ölbaumkulturen bedeutet für sie hartes Silber auf der Bank in Neetha.

Gleichmütig bearbeiten die Pächter und Landarbeiter die ausgezehnte Erde. Der Boden ist steinig und größtenteils unbrauchbar für eine ergiebige Landwirtschaft. Das wenige fruchtbare Land ist in Parzellen aufgeteilt, deren Ertrag die Familien der Pächter kaum ernährt. Wenn sie das Maultiergespann im Kreisrund des Dreschplatzes traben lassen, den ächzenden Mahlstein auf brechenden Halmen, wenn die Tiere wie blind durch die hämmernde Sonne trotten, dann bläst der Wind hilfreich ins Korn, dann wird das Korn von der Spreu geschieden. Doch es ist zu wenig.

Trockenheit plagt die ganze Pampa. Kein einziger Fluss windet sich durch das Binnenland. Das Wasser aus den Bergen fließt tief unter der Oberfläche dem Meer entgegen. Die Menschen müssen tiefe Brunnen graben, um das kostbare Nass für sich selbst, ihre Tiere und Felder zu gewinnen. Oft liegen Felder und Brunnen weit auseinander. Wasserholende Bauern sind auf Maultieren stundenlang unterwegs, bevor sie die tönernen Krüge füllen können. Das

Vergiften eines Brunnens gilt natürlich als todeswürdiges Verbrechen. Wehe den Reisenden, auf die dieser Verdacht fällt ...

Es mag erstaunen, dass man in dieser Landschaft so viele Relikte der Vergangenheit findet: eine aufrechte Säule wie ein honigfarbener Pfeil in der Sonne, eine dunkle Mauerspür wie eine sich windende Schlange im zähen Gestrüpp, rätselhafte Steine, die wie riesige Warzen aus der Erde kriechen. In der freien Landschaft stehen die Pfeilergräber: Sarkophage auf hohen Sockeln, in denen Helden der Vorzeit bestattet liegen. Oft beginnt an einem derartigen Grabmal das Gebiet eines neuen Dorfes. Bei Brelak erheben sich die sogenannten Hügelgräber der Goblins: riesige steinerne Kuppelgräber, die wie schlafende Tiere in der Landschaft kauern ...

Das Hügelland

Östlich des Tieflandes und vor den Bergen wirft sich die Pampa zu rollenden Hügelketten auf. Hier verschärfen die Lebensumstände der Ebene zusätzlich: die Büsche dorniger, die Wege staubiger, die Felder weniger und steiniger, die Ziegen zahlreicher, die Menschen schweigsamer, die Grundherren brutaler, und in den unwegsamen Hügeln verstecken sich Gesetzlose.

Im Lenz und Herbst fließt ein warmes weiches Licht über die Landschaft, das Maler und Reisende rühmen. Dann bedecken sich die Hügel mit blühenden Disteln und anspruchslosen Blumen. Im Sommer kontrastieren die zahllosen Brauntöne der Hügel mit dem weißen Himmel. Die Sonne ist wie ein weißes Feuer, das die braunen Hügel schmelzend erhitzt. Die dürstende Erde, bedeckt von Steinen, schweigt hartnäckig. Der nackte Boden, an dem sich seufzend der heiße Wind reibt, leidet unter extremer Trockenheit. Überall tritt blankes Gestein zutage, von Wind und Regen in zahllose Blöcke, Rinnen und Rippen zerlegt.

Der Wind treibt Staubfahnen über die Höhen und fegt in den Tälern die wenige Erde zusammen. Hier besteht die einzige Möglichkeit zu bescheidenem Ackerbau, während sonst auf den kümmerlichen Höhen nur Ziegen ein Auskommen finden. Das unterirdisch fließende Wasser nagt und wäscht meilenlange gewundene Tunnels und Stollen aus. Wenn das Wasser seinen Lauf verlegt, bleiben trockene Höhlen zurück, die als Viehställe oder Verstecke der Gesetzlosen genützt werden. Krater in den Tälern zeigen an, wo Höhlen eingestürzt sind.

Schlechte, gewundene Wege führen zu weißen Bauernstädten, die auf den braunen Hügeln hocken, zu ihren Füßen das stahlfarbene Schimmern der Ölbäume, von denen die schwarzen Oliven tropfen. Graue Nuraghen und Goblinburgen erinnern an die Vorzeit, als hier noch keine Menschen lebten. Immer wieder sieht man an Scheidewegen und über Haustüren gelblich schimmernde Tierschädel, die schwarze Magie und den bösen Blick abwehren sollen.

Die Hohen Eternen

Als die Bosparaner erstmals die schroffen, schneebedeckten Gebirgsketten südlich der Goldfelsen sahen, waren sie so beeindruckt, dass sie ihnen den Namen ‚Eternen‘ (‚Die Ewigen‘) gaben. Die Goblins und Tulamiden haben eigene Namen für diese Berge: ‚Dscherim AlPalisander‘ (‚Berge der Rosenholzbäume‘) und ‚Kupak Suula‘ (‚Berge der Goblins‘). Die Hohen Eternen sind ein Kalkgebirge, das bedeutet: weißer bis hellgrauer Stein, schroffe, zerklüftete Gipfel und Grate, Schotterhalden, viele Blumen, wenig Wasser. Bergseen und Wasserfälle gibt es hier nicht, aber verzweigte Höhlen und starke Quellen zu Füßen der Berge. Während der Wilde Süden sich sonst durch glühende Hitze auszeichnet, kann es in den Bergen sehr kalt werden, vor allem natürlich in den Wintermonaten Hesinde, Firun und Tsa, das sonstige Jahr in den Nächten. Die menschlichen Holzfäller folgen dem Vorbild der Goblins und hüllen sich in wärmende Pelze.

Die unteren Hänge und Vorberge sind bewaldet: harzduftende Kiefern- und Zedernwälder, in den tiefsten Lagen auch Rosenholz- und wilde Mandelbäume, in den höchsten Lärchen, Zirbelkiefern und Firunföhren. Tagsüber weht der Talwind die Hänge hinauf, nachts kommt der Bergwind zurück. In den Wäldern und Bergen leben die gefürchteten Wölfe, die Feinde der Hirten und Herden. In schlechten Zeiten fallen sie auch Menschen an und werden durch die jährliche Wolfsjagd des Barons von Kabash bekämpft. Weiteres Jagdwild in den Bergwäldern sind Rehe, Wildschweine und Rebhühner, wobei einander immer wieder menschliche und goblinische Jäger in die Quere kommen. Andere typische Tiere der Eternen sind Baumbären, Süßmaule, Rotfuchse, Rotluchse, Wildkatzen, Königsadler, Blaufalken, Silber- und Marboschwalben, Blindschleichen, Smaragdeidechsen oder Klippechsen. Und wenn man den Geschichten der Hirten und Holzfäller glauben mag, tanzen auch Dryaden und Waldgeister durch die Wälder.

Das Wasser, das in den Kalkbergen versickert, sammelt sich zu unterirdischen Flüssen und Seen. Es gräbt ausgedehnte Höhlen, Tunnel und Gänge und tritt als Karstquelle ans Tageslicht. Der so plötzlich entstehende Bach oder Fluss verschwindet manchmal schon nach einigen Meilen wieder im Boden. Nur bei starken Regenfällen kann ein solcher Schlund das Wasser nicht fassen; dann setzt sich der Fluss auch noch nach einer Wasserschwinde fort. Die meiste Zeit erstreckt sich hier ein trockenes Flussbett. Der unterirdische Wasserlauf wird durch Wasserfälle, Engstellen oder Siphone unterbrochen. Lange Strecken fließt das Wasser in niedrigen Gewölben, dann wieder weitet es sich zu stillen Seen in geräumigen Hallen, deren Decke und Wände zahllose Tropfsteine überziehen. Im Lauf der Zeit gräbt sich das Wasser in die Tiefe und lässt trockene Höhlen zurück. In diesen Höhlen wohnen Fledermäuse, Gruftasseln oder Höhlenspinnen; Feuermoose, Efferdsmoose und Phosphorpilze überziehen die Wände. Weiter im Süden sollen auch Höhlendrachon leben, nicht aber hier in Shafirs Revier.

Über der Baumgrenze erstrecken sich weite Hochtäler, die kaum ein Mensch betreten hat. Almgras und Latschen bedecken die Hänge und Hochflächen. Barbaritze, Heidekraut, Almrausch, Talaschin, Bleichmohn, Gulmond, der

eitriges Krötenschemel, grauer Mohn, die Madablüte, die vierblättrige Einbeere, Tarnele, das Wirselskraut, Zwölfblatt, Enzian, Edelweiß und viele andere Kräuter und Gebirgsblumen wachsen in dem dünnen Erdboden. Es gibt nur wenige Bäche und gar keine Bergseen. Steinböcke, Murmeltiere, Berg- und Königsadler, Blau- und Sturmfalken und die wahnsinnigen Harpyien tummeln sich am Himmel und in den Felsen. Das friedliche Geläut von Schaf- und Ziegenherden klingt in der Stille, und wenn über dem Tiefland die Wolken liegen, wölbt sich über den Almen ein tiefblauer Himmel. Hier oben leben die freien Goblins, gerüchteweise auch einige Orks. Hunderte unerforschte Täler hinter namenlosen Pässen und Gipfelketten bieten Raum für Vermutungen, dass dort ein Land der Tulamiden, Drachen oder Dschinnen, der Feen oder Götter liegen soll.

Zerklüftete, kahle Hochflächen, Steilwände, Schotterhänge und Geröllhalden prägen das Hochgebirge. In den höchsten Gebirgsregionen liegt das ganze Jahr über Schnee, doch dort hinauf steigt ohnehin niemand (die Golins zu kultischen Zwecken ausgenommen), wachsen hier doch nur noch kümmerliche Flechten auf den Steinen zwischen Eis und Schnee, außerdem brennt die Sonne hier oben besonders stark und grell, was Augen und Haut leicht schaden kann. Die meisten Gipfel der Hohen Eternen, von Schnee bedeckt, von Wolken verhüllt, sind unbestiegen. Die wenigsten Gipfel tragen (menschliche) Namen. Am bekanntesten sind die ‚Drachenzähne‘ in der Nähe der Pforte von Kabash, unter ihnen der ‚Feuerschweif‘ und der ‚Khomblick‘, unter dem Shafirs Drachenhöhle liegen soll.

Die Kababische Küste

Das Meer, blass und durchsichtig im Morgenlicht, dunkel unter der Mittagssonne, leuchtet unter der sinkenden Sonne wie geronnenes Blut. Nur selten, im Herbst oder Winter vielleicht, tobt ein Gewitter, schlagen Blitze in ununterbrochener Reihenfolge ins rauschende Meer ein, begleitet von rollendem Donner. Der pfeifende Wind, der das Meer mit kleinen Schaumkronen bedeckt, weht von Westen.

Zwischen Neetha und Eldoret zieht sich der Strand viele Meilen und Tagesmärsche weit die Küste entlang, dem sanften Schwung der Buchten folgend. An Sommertagen stört kein Hauch die sandigen Buchten am klaren Wasser, das nur in manchen Winternächten stöhnend zu arbeiten anfängt und dann wie eine große Trommel ist, auf die der Wintersturm fällt. An diesen heißen Tagen liegen flirrende Schatten in den Buchten, gegen die das stille Meer drängt. Nachts kann man in den Rundungen der Buchten tanzende Laternen von Fischerbooten sehen. Stets zur gleichen Morgenstunde kauert die Bevölkerung der Fischerdörfer im Widerschein des Meeres, primitivste Bedürfnisse befriedigend, den ockerfarbenen Sand düngend: unschuldig die Obszönität des Volkes unter der aufgehenden Sonne. Nagend und schmatzend leckt das Meer die Spuren der Menschen fort. Tagsüber ruhen die Fischerboote am Strand aus, und in der Sonne trocknen Fischernetze.

Tausende Muschelschalen liegen am Strand. Über der Flutgrenze wachsen Salzkraut und Sanddorn, auch das seltene Neckerkraut. Die brechenden Wellen brausen, und die kreischenden Stimmen der Seevögel erfüllen die salzige Luft. Silber- und Marboschwalben, Sturzflieger, Fischräuber und Löffelmöwen kreisen in dichten Schwärmen. Rote Krabben gehen seitwärts am Strand spazieren. Aus dem Meer können in den Nächten Necker oder Krakenmolche steigen, und an manchen Tagen sichten die Menschen Westwinddrachen.

Die Fischerdörfer der Kababischen Küste liegen hinter Dünen verborgen. Wie ein Wall aufgeschüttet, trennen sie Efferds und Peraines Reiche. Im sandigen Grund der Dünen wurzeln windschiefe Kiefern, verkrüppelte Ilmen und Korkeichen. Landeinwärts verläuft die Küstenstraße des Kaisers Silem-Horas, welche die Buchten und Halbinseln abkürzt und die meisten Dörfer links liegen lässt.

Die Eldoreter Halbinsel ist eine Ansammlung gewaltiger Dünen. Wo das Land ins Meer übergeht, dehnen sich Lagunen und Lidos: ruhige Fischgründe und sichere Ankerplätze. Die großen Seen der Halbinsel, seicht und von Schilfgürteln umgeben, enthalten teils süßes, teils brackisches Wasser. Von der Ebbe zur Flut steigt das Meer über zwei Schritt, und überflutete Ruinen bei Despiona zeigen, dass alles auf Sand gebaut ist. Unweit von Chetoba soll vor langer Zeit ein echsischer Tempel der Tsa versunken sein, dessen Brunnenwasser ewiges Leben spendete. Die Inseln vor der Küste – von Nord nach Süd Venis, Cordis, Ceresis und Timos – sind im Grunde bewachsene Sandbänke. Venis und Ceresis wurden von Menschen besiedelt, die dort die Dörfer Theron und Chilos gründeten.

Man nennt diesen Teil des Meeres die Zykloensee, und ihn befahren Handelsschiffe aus Städten wie Havena, Grangor, Kuslik, Belhanka, Methumis, Rethis, Teremon, Dról, Chorhop oder Brabak, auch Kriegsschiffe des Lieblichen Feldes, aber sie legen nur in Neetha, Despiona oder Chetoba an. Thorwal- und andere Piraten überfallen Handelsschiffe, Reisende auf der Küstenstraße, ganze Dörfer. Und wenn die Winterstürme ein Wrack ans Ufer werfen, werden die Dorfbewohner selbst zu Strandräubern...

Die Dörfer

Im Wilden Süden findet man alte Dörfer, mindestens tausendjährig und herabgewohnt. In den schmalen Gassen riecht es nach zeitloser Armut. Manchmal drängen sich hunderte Häuser auf einem Hügel und bilden eine schmutzige Bauernstadt, auf der ein ärmlicher Geruch und mehr als ein Hauch von Trostlosigkeit lastet. In diesen rückständigen und uralten Bauernstädten lebt der Großteil der chababischen Bevölkerung. Die meisten Menschen verbringen ihr ganzes Leben in der dumpfen und qualvollen Enge ihrer bäuerlichen Heimatstadt.

Staubige Karrenwege führen zu diesen Dörfern, dreckige Straßen winden sich zwischen den kalkweißen Häusern der Pächter und Landarbeiter. Halbnackte Kinder spielen barfuß im Staub, herrenlose Hunde streunen durch die Straßen, magere Mädchen tragen Amphoren auf dem Kopf. Wie weiße Fahnen hängen geflickte Tuniken von den

Wäschegirlanden, und an die Hausmauern stehen zornige oder auch nur verzweifelte Parolen geschrieben, die nur die Minderheit überhaupt lesen kann.

Die größten und schönsten Häuser stehen an der zentralen Dorfstraße, die zum Dorfplatz führt. Dort stehen der Dorfbrunnen und der Dorfbaum, unter dem die Dorfältesten sitzen und auf den Tod warten. In jedem Dorf gibt es einen Schrein für die Götter. Darin stehen verschieden große Figurinen und Bilder, die den paar wichtigsten Göttern und Heiligen des Dorfes gewidmet sind. Etwas außerhalb steht oft die Villa eines Verwalters, sozusagen der Statthalter des Grundherrn, von dem die Dörfler ihr Land gepachtet haben.

Außer Menschen trifft man in Dörfern auch Goblins, Maultiere, Maulesel, Ziegen, Schweine, Hunde, Katzen, Hühner, Tauben, Hasen, im Hügelland auch Schafe, im Chabab-Tal auch Grolme und Büffel. Darum sollte man auf der Dorfstraße aufpassen, wo man hintritt. Natürlich riecht es auch entsprechend.

In den Gärten wachsen – unter anderem – Bohnen, Zwiebel, Knoblauch, Kürbise und Paradeiser, Rosen, Alveranien, Hyazinthen, Brigonien, Horshauben, Vergißmeinnicht und Praiosblumen, Oleander, Magnolien und Flieder, Oliven-, Feigen-, Mandel-, Limonen-, Pflaumen-, Marillen-, Kirschen-, Apfel- und Birnbäume.

Seit der roten Keuche sieht man verlassene und verwahrloste Bauernhäuser, auch die alten Ställe sind verödet. Wo ein Gebäude zum Kranken- und Sterbehaus bestimmt wurde, gilt es heute noch als unrein. Die Leute wissen auch noch genau, wo die Toten verbrannt wurden, und meiden die Stelle. Höchstens einige Feldsteine markieren die Brandstätte, an der die Asche ganzer Familien begraben liegt.

Die Häuser

Die Häuser der Bauern sind aus Feldsteinen gemauert und weiß gekalkt. Das Innere besteht aus einem einzigen Raum, der als Küche, Schlafzimmer und Stall für kleinere Haustiere dient. Hier hausen mehrere Generationen zusammen und haben keine Geheimnisse voreinander. Häufig gibt es keine Fenster: Tageslicht kommt durch die Tür herein. Das Leben spielt sich meist ohnehin im Freien ab: die Alten sitzen vor der Haustür, tratschen und kochen nebenbei, die Frauen und Männer arbeiten auf den Feldern, die Kinder spielen auf der Straße.

Mittelpunkt jedes Hauses ist der Herd, meist ein offener Herd am Boden oder in einer kleinen Vertiefung im zentralen (und eben oft einzigen) Wohnraum. Im häufigsten Fall ist er am Boden aus kleinen Steinen oder Tonscherben aufgeschichtet, die besten Herde haben eine Sohle aus Steinplatten. Der Herd dient nicht nur der Zubereitung von Mahlzeiten, sondern sorgt auch für Licht und Wärme.

Nicht selten sind Tür, Fenster oder Risse in Mauer und Dach der einzige Abzug, so dass der Raum im Qualm erstickt: Wände und Decke sind rauchgeschwärzt. So bricht man hier und da direkt über dem Herd ein Loch in das Dach aus Lehm und Stroh, durch das aber wiederum Regen und Wind eindringen können. Wandkamine gibt es fast nur in den Häusern der Reichen. In jedem Haus brennt über Nacht eine Lampe, mit der am Morgen das Herdfeuer entzündet werden kann.

Zu den einfachen Kochgerätschaften gehört in erster Linie ein Metallkessel. Reichere Bauern besitzen manchmal sogar drei eiserne Kessel, die man übrigens nicht nur zu Küchenzwecken verwendet. Irdenes Geschirr wird in jedem Haus verwendet. Eine eiserne oder irdene Pfanne ist das dritte der elementaren Kochgefäße. Grillrost und Bratspieß sind dagegen der Oberschicht vorbehalten. Bündel von Kräutern und Zöpfe von Zwiebel, Knoblauch und Paprikaschoten baumeln von der Decke herab. Töpfe, Krüge und Amphoren bergen Vorräte wie Frischkäse, Honig, Salz oder Öl.

In den Dörfern hat jede Familie ihren Backofen, ebenso die Landhäuser der Señores. Getreidekörner werden gemahlen, das Mehl im Backtrog mit Wasser, Salz und Hefe verknetet. Wenn der Teig aufgegangen ist, formt man ihn zu Fladen und Laiben. Das Heizmaterial für den Backofen ist Reisig, das man jeden Tag von der Feldarbeit mit heimbringt, getrocknetes Gras oder sonnengetrockneter Mist. Das Mehl kommt aus Esel- oder Windmühlen, viel wird aber auch auf Handmühlen gemahlen.

Der übrige Raum wird von einem riesigen Bett dominiert, in dem die ganze Familie schläft, sich gegenseitig in kalten Nächten wärmt und in dem die verheirateten Paare miteinander schlafen. In den ärmsten Katen gibt es nicht einmal ein Bett: Man breitet eine Decke oder eine Matte auf dem Boden aus. Tische und Sessel kennen nur die Reichen. Säcke mit dem Saatgut, der Pflug, Sichel und Sense, Heugabel und Packsattel sind weitere wichtige Besitztümer.

Die Kleinsten liegen, solange sie gestillt werden (bis drei oder vier Jahre), in kleinen Wiegen oder Weidenkörbchen. Diese hängen an Stricken von der Decke, so dass sie etwas oberhalb des Bettes schweben. Die Mutter braucht nicht aus dem Bett zu steigen, um sie zu säugen, sondern streckt nur den Arm aus und nimmt sie an die Brust. Später legt sie sie wieder in die Wiege, die sie mit ihrer Hand zum Schaukeln bringt, bis die Kleinen zu weinen aufhören.

In den dunklen und lichtlosen Katen der sesshaften Landarbeiter herrscht ein Neben- und Durcheinander von Kindern und Tieren, von menschlichem und tierischem Kot – man fragt sich, wer wohnlicher untergebracht ist: die Büffel und Esel in ihren Ställen oder die menschlichen Arbeitstiere.

Das Gesetz des Südens

»Ich verliere den Thron, euch aber werden sie nur die Augen zum Weinen lassen!«
—Phrenos ay Oikaldiki

Im ‚Wilden‘ Süden gilt eine starre Gesellschaftsordnung. Reichtum und Armut, Hochmut und Elend bilden schreiende Gegensätze.

Das Land, das die Familien der Bauern seit Jahrhunderten bestellen, gehört ihnen nicht. Sie haben es nur gepachtet. Gepachtet von den Familien der Grundbesitzer. Die Grundherren machen sich ihre Finger nicht mit Erde schmutzig. Das überlassen sie ihren Pachtbauern. Sie kassieren nur den Pachtzins. Was den Landpächtern dann noch übrig bleibt, ist zum Leben zu wenig, zum Sterben zu viel. Jedenfalls für die Unterpächter. Denn zwischen denen, die die Arbeit tun, und denen, die den Ertrag verprassen, gibt es noch viele Zwischenschichten. Da sind die Aufseher und Verwalter, die sich an ihrem Anteil mästen, da sind die Großpächter und ihre Unterpächter und bäuerlichen Hilfsarbeiter, da sind die Steuerpächter und Landarbeiter, die Büttel und Priester, die Goblins und Getreidespekulanten. Was all das verbindet, ist die Ungerechtigkeit des Systems, das nur ein paar Großgrundbesitzer und geschickte Geschäftsleute vermögend macht, während die Masse der Bauern mit einem Existenzminimum auskommen muss, das sich von Ernte zu Ernte verändert.

Doch das ist nicht alles. Nach dem Sturz der Oikaldikis überzogen die ‚Vinsalter‘ den Wilden Süden mit einem Steuersystem, das nach urbanen, merkantilen Gegebenheiten berechnet war und das agrarisch orientierte Chababien mit aller Härte traf. Steuerschulden ließen den Landadel verarmen, der bisher für Arbeit und Brot sorgte. Der kaiserliche Fiskus konfiszierte auch die markgräflichen Güter und verminderte so das Kapital des Südens. Doch die neuen Herren arrangierten sich mit dem alten Klüngel. Korruption und Cliquenwirtschaft verbinden, gemeinsam lenkt man die Steuern in dunkle Kanäle, die jedermann kennt, ohne sie beim Namen zu nennen, verkleidet seine pompösen Paläste mit hartem Marmor und lässt das Volk in seinen zerfallenden Hütten leben. Der Schweiß des Volkes ist jener blutige Lebenssaft, an dem sich die Oligarchie des Wilden Südens viehisch mästet.

Die Folgen sind Hunger und Krankheiten. Die Frauen erleiden Fehlgeburten, verursacht durch zu schwere körperliche Arbeit. Männer und Frauen arbeiten vom Aufgang der Sonne bis zum Untergang und können doch kaum den Tisch für ihre Kinder decken. Es ist eine stete Armut, an der man letztlich nicht verhungert, die aber schmutzig und grausam genug ist, dass sie zu Elend und Wut führt. Die Reaktionen darauf sind so verschieden wie die Menschen: Resignation, Aufstiegshoffnungen, die Landflucht, die Auswanderung, die Gesetzlosen, die Casanostra.

Tatsächlich nehmen es viele Chababier leicht. Optimismus und Gelassenheit sind Tugenden des Wilden Südens – alles ist gut, solange es noch Anisschnaps gibt. Die Widrigkeiten des Lebens betrachtet man mit ohnmächtiger Ironie. Was kann man schon tun? Die Bauern lassen sich ohne Gegenwehr erpressen und bezahlen selbst für das lebenswichtige Wasser, das ihnen die Grundherren auf die eingetrockneten Felder leiten lassen. Die Grundherren sind ohnehin stärker. Die Zornigen werfen den Lethargischen ein nahezu sadistisches Vergnügen am eigenen Elend vor.

Davon gibt es eine um Hoffnung bereicherte Variante: die Hoffnung auf den schwierigen und jederzeit aufhaltsamen Aufstieg eines schweißüberströmten, nach Erde und Armut stinkenden Tagelöhners zum halbverhungerten Landpächter, der durch Entbehrungen allmählich so weit kommt, dass seine Kinder oder Enkel sich eine Scheibe vom Großgrundbesitz abschneiden – und dann selber verpachten, selber ausbeuten, selber Wucherpreise fordern können. Diese Hoffenden verraten Gesetzlose an die Büttel der Grundherren und leben daher in der Angst, ermordet zu werden.

Wer sich nicht anpassen will, aber nicht die Kraft hat, den Kampf mit den Grundherren aufzunehmen, geht fort. Fort vom Land oder ganz fort aus dem Wilden Süden. In der Stadt werden diese Kinder der Kleinpächter und Landarbeiter in den Manufakturen fronen, sie werden ihre Arbeitskraft oder ihren Körper verkaufen und von skrupellosen Patriziern, den Bundesgenossen der Grundherren, ausgebeutet werden. Viele junge Chababier wandern ‚ins Liebliche Feld‘ aus. Die Auswanderungszahlen erreichen Jahr für Jahr neue Rekorde, und die Auswanderer kommen in aller Regel nicht mehr zurück.

Doch viele spüren jenen Zorn im Herzen, der die Gesetzlosen in die Berge treibt. Wer ‚in die Berge geht‘, schließt sich den Räubern an, um der Willkür der Grundherren zu enttrinnen. Die Gesetzlosen sind ehemalige Landarbeiter, ehemalige Pächter, die mit ihren Grundherrn in Konflikte gerieten, vertrieben wurden, die Vertreibung nicht abwarten wollten. Viele wurden auch durch die rote Keuche entwurzelt. Sie schließen sich zu riesigen Banden land- und gesetzloser Desperados zusammen, plündern die Reisenden, die Reichen und deren Handlanger aus – und das kann fast jeder sein. Zu den Gesetzlosen kommen geflohene Goblinclaven: Es gibt Goblinbanden, Menschenbanden und sogar gemischte Banden – was natürlich zu Streit innerhalb der Gesetzlosen führt und den Reichen willkommene Argumente gegen die ‚Goblinfreunde‘ bietet.

Der berühmteste Capo der Gesetzlosen ist der ‚Bunte Gorm‘, der den Aufstand der Pflücker von Kabash anführte. Einmal in jedem Jahr treffen die Bandenführer der Gesetzlosen in einem kleinen Dorf zusammen. Sie leisten unter offenem Himmel den Schwur, ihren Kampf niemals aufzugeben, einander die Treue zu halten und Verräter gnadenlos zu töten. An diesem Tag sitzen sie zu Gericht, verurteilen Feinde und Verräter zum Tode, loben oder tadeln ihre eignen Unternehmungen, nehmen Aufträge der Casanostra entgegen und beschließen Straßenraub oder Entführungen in eigener Sache. Räuberbanden, die nicht in das Netzwerk der Casanostra eingebunden sind, gibt es kaum – oder sie leben nicht lange.

Denn im Hinterland des Wilden Südens tobt ein erbitterter Kleinkrieg. Kein Lied erzählt vom kläglichen Tod auf den graubraunen Hügeln, wo einige Rebellen gegen die verhassten Grundherren kämpfen, vergeblich natürlich und ihre Tollkühnheit mit dem Leben bezahlend. Söldner und ‚Rechtswahrer‘ hetzen die Rebellen, gegen die der Staat vergeblich Regimenter in die Berge schickte. Wo sie die Gesetzlosen nicht fassen können, üben sie blutige Rache an ihren Familien. Die Landstraßen sind mit den Köpfen enthaupteter Banditen geschmückt. Die Reichen haben das Gesetz in die eigene Hand genommen – denn das Gesetz sind sie.

Die Casanostra

Die Casanostra entstand als geheime Verbindung der kleinen Landpächter gegen die ausbeuterischen Grundherren. Heute ist sie zu einer gefürchteten Gegenmacht auf dem Land geworden, unter deren Eindruck viele Landadlige nach Neetha gezogen sind und den Kampf ihren Verwaltern überlassen haben. Denn wenn ein Grundherr sich uneinsichtig zeigt, werden zur Warnung zunächst ein paar seiner Goblins abgestochen, dann vielleicht sein Jagdhund, sein Leibdiener ... Nur die Anführer beider Seiten bleiben verschont.

Wenn sich ein junger Mann oder eine junge Frau in den Dörfern mutig und unzufrieden mit den Grundherren zeigt, wird er oder sie von einem Mitglied der Casanostra angesprochen. Die nächtliche Aufnahme unter fürchterlichen Schwüren hat etwas von einem religiösen Ritual an sich. Wer auch nur ein Wort verrät, ist schon so gut wie tot. Darum bringt ein Mitglied der Casanostra auch unter der Folter kaum ein Wort über die Lippen, und die Landadligen, die sich bemühen, die Casanostra zu zerschlagen, haben das Nachsehen.

Auf dem flachen Land der Pampa ist die Casanostra wirklich noch die reine Pächterbewegung der Anfangstage. Sie teilt sich in mehrere unabhängige Gruppen, die sich jeweils über mehrere Dörfer erstrecken und untereinander oder gar mit denen in den Städten wenig Kontakt pflegen. Auf der Eldoreter Halbinsel jedoch stellte sich schon vor Jahrzehnten eine bürgerliche Familie von Kaufleuten an die Spitze der Bewegung. Heute ist Raphaelo di Walsi-Korninger, der ‚Padre‘, nach dem Statthalter des Ardariten-Ordens wohl der mächtigste Mensch der Halbinsel. Die Familie hält zahlreiche Ämter und Anteilsscheine und hat ihre Finger in Geschäften von Schutzgeld-Erpressung bis Straßenraub.

Das Herz der Casanostra schlägt heute jedoch in Neetha. Ein halbes Dutzend Familien und Banden teilt sich die Stadtviertel, die umliegenden Dörfer und das Chabab-Tal als Reviere, in denen Prostitution und Straßenraub, Drogenschmuggel und Schutzgeld-Erpressung als Monopolgeschäfte abgewickelt werden. Die Familien halten sich gegenseitig die Konkurrenz vom Leib und bestrafen selbst eigene Mitglieder, die den Gebietschutz missachten. Viele Beamte stehen im Sold der Casanostra, und vor Gericht kann man ihr nicht beikommen.

Doch die Casanostra ist mehr als ein Geschäft. Sie ist ein soziales Netzwerk. Wenn ein Angehöriger der Casanostra erkrankt, wird er nicht im Stich gelassen. Wenn er oder sie verunglückt, zahlt die Casanostra den hilfsbedürftigen Hinterbliebenen eine Rente. Wer immer ein Anliegen hat, wendet sich an die Casanostra. Im Elendsviertel Chababbiata ebenso wie in den Dörfern gilt die Gerichtsbarkeit der Casanostra mehr als die der Obrigkeit. Ihre Urteile sind gerecht und werden befolgt. Denn die Casanostra ist wie eine große Familie.

So war es zumindest bis vor der roten Keuche im Jahre 1019 BF. Denn die Seuche erschütterte das menschliche Gefüge in Stadt und Land. Auch viele Mitglieder und Anführer der Casanostra starben. Die Überlebenden der Seuche waren weniger leicht zu erpressen und einzuschüchtern. Selbst manche alte Gauner waren wie ernüchtert und gingen plötzlich ehrlicher Arbeit nach. Die kriminelle Konkurrenz aus Dról sah ihre Chance, sich nach Neetha auszubreiten. Seit einigen Jahren herrscht Krieg zwischen der Casanostra und den Drólern. Und bis er entschieden ist, müssen wohl noch viele Leichen den Chabab hinabschwimmen ...

Die Arbeit

Ackerbau

Das Getreide des Wilden Südens ist der Weizen, doch baut man auch Roggen, Gerste und Hafer an, Reis im Chabab-Tal und Mais im Tal des Akragas. Gepflügt wird mit dem Holzpflug, den ein Ochse, ein Ackergaul, ein Mensch oder einige Goblins ziehen – je nach dem Grad der Armut des einzelnen Bauern. Nach dem Pflügen muss man eggen, dann säen. Mag die Familie hungern, das Saatkorn muss über den Winter gebracht werden. Wenn die Felder von hohen Halmen wogen, stellt man Vogelscheuchen auf. Geschnitten wird das Korn mit Sichel und Sense im Sommer. Gedroschen wird es mit Eselhufen auf gepflasterten Dreschplätzen. Die runden Dreschplätze sind ein prägendes Element der Landschaft. Gemahlen wird mit runden Mühlsteinen aus Zwergengranit, von Eseln oder Windflügeln angetrieben. Die Windmühlen sind in der Landschaft ebenfalls sehr auffällig. Ein wenig wird auch auf Handmühlen gemahlen. Gebacken wird in den einzelnen Bauernhäusern und Adelsvillen, nur in den Städten arbeiten eigene Bäcker.

Im Lenz blühen blau die Flachsfelder am Rande des Chabab-Tals. Im Sommer wird der Flachs aus der Erde gerauft und getrocknet. Man entfernt die Samenkapseln, legt den Flachs einige Wochen ins Wasser, um den Klebstoff zu lösen, der die Fasern in den Stengeln zusammenhält. Im Herbst trocknet man den Flachs in eigenen, geheizten Hütten. Er muss so trocken werden, dass man die spröden Rinden der Stengel brechen kann. Die Reste der Stengel werden mit Holzmessern aus den Flachsfasern geschlagen. Dann hechelt man den Flachs durch dünne Eisenspitzen. Er wird fein gekämmt, von kurzen Fasern und letzten Verunreinigungen befreit und zu Strähnen gewunden. Im Winter surren die Spinnräder, und im neuen Lenz werden die gesponnenen Fäden auf Webstühlen zu Leinen gewoben.

Auf den Tabakfeldern des Wilden Südens wächst ein starkes Kraut, das bis nach Gareth die Kenner verückt: Der ‚Chababier‘ wird selbst im Hotel Seelander geraucht. Von den Talern und Dukaten, die für diese teuren Sorte gezahlt werden, bekommen die Landarbeiter, die bei der Tabakernte zahlreiche Arbeit finden, selbstredend nichts zu sehen: Alles wandert in die Taschen der Grundherren und Zwischenhändler.

Olivenhaine

Öl benützt man zum Kochen, für Salben und Öllampen. Es wird aus Oliven, den Früchten der Oliven- oder Ölbäume, gewonnen. In kleinen und großen Hainen stehen die knorrigen Olivenbäume mit ihren metallisch graugrünen Blättern zu Tausenden um die weißen Dörfer und Städte des Wilden Südens. Die Olivenernte ist ein großes Ereignis. In einem steinernen Gefäß werden die Oliven mit einem schweren Steinblock zerquetscht. Die breiartige Masse wird in einen Sack getan und unter dem Holzbalken der Ölpresse noch einmal ausgepresst. Es gibt viele Sorten Olivenöl, die feinsten erzielen Spitzenpreise. Es braucht lange Zeit, bis ein Ölbaum heranwächst, und das Verletzen eines solchen Baumes gilt als tiefe Barbarei.

Obstgärten

Hinter vielen Häusern stehen einzelne Obstbäume, kleinere Obstgärten umkränzen die Dörfer, und die Adligen besitzen große Pflanzungen, die zur Erntezeit zahlreiche ‚Pflücker‘ beschäftigen. Hier wachsen vor allem Äpfel und Birnen, Pflaumen und Marillen, Kirschen und Amarellen, Feigen und Zitrusfrüchte (Perainäpfel genannt). So reichlich fällt die Ernte aus, dass die Grundherren große Kessel besitzen, in denen sie die Überschüsse zu Bränden und Schnäpsen verarbeiten lassen. Die kleinen Bauern zahlen hingegen pro Baumstamm eine empfindliche Obststeuer – als ‚Ansporn, die einzelnen Obstbäume ertragreicher zu züchten‘. Ein Aberglaube besagt: Wer Feigen- oder Granatapfelbäume besitzt, muss sie am Tag nach dem ersten Vollmond im Peraine-Monat besuchen und mit wildem Oleander und Majoran kränzen. Unterlässt man es, glauben die Bäume, man sei gestorben, und tragen aus Trauer nichts.

Weinbau

Die Adligen des Wilden Südens haben viele Weinberge anlegen lassen, besonders im fruchtbaren Chabab-Tal und im Tal des Akragas. Der Weinstock braucht gute Erde, viel Sonne und Wärme. Deshalb sind Weinberge meist an Südhängen angelegt. Frost, Hagel und gefräßige Vögel schaden der Ernte. Zur Ausrüstung der Weinbauern gehören gebogene Winzermesser, Rebscheren, Bütteln, Bottiche und Fässer. Die wichtigsten Arbeiten der Winzer sind das Schneiden im Winter, das Anbinden der Reben an die Schnüre, das Lockern und Düngen des Bodens, die Ernte oder Weinlese. Um die Vögel zu vertreiben, werden Vogelscheuchen aufgestellt, oder Kinder passen auf eigens errichteten Hochständen und Wachtürmen auf und schlagen nötigenfalls Lärm.

Zur Weinlese werden wandernde Erntehelfer angeworben. Zwischen den gebeugten Pflückern laufen dann Dutzende barfüßige kleine Kinder herum, die sich die Körbe aufladen, sie in den Schatten der Bäume schleppen, mit einer Schere die langen Triebe von den Reben schneiden, die für die Arbeit der Erwachsenen hinderlich sind, denen, die danach verlangen, Wasser aus dem Wassersack bringen, mit raschen und zerstreuten Bewegungen die Fliegen von den Gesichtern ihrer Mütter, Onkel und Schwestern verscheuchen.

Aus dem Wilden Süden kommen vor allem weiße Weine, etwa der spritzige ‚Neethaner Jungfernsprung‘ oder der blumige ‚Brelaker Nacktarsch‘. Die Bauern ziehen ihren Hauswein, sei es in kleinen Weingärten, seien es einzelne Weinstöcke an den Hauswänden. Wein von bescheidener Qualität ist billig; trotzdem trinkt man ihn mit Wasser verdünnt. Die Armen trinken Absinth, die Reichen heißen Wein mit Honig und Gewürzen. Wein und Öl gießt man als Hausmittel auf Wunden. Wein und Brot sind die Grundnahrungsmittel eines freien Menschen, Wasser und Brot das Essen der Sträflinge und Goblins.

Viehzucht

»Der rote Mann stand hoch aufgerichtet, mächtig auf dem Platz und wetzte sein Messer. Er hielt eine große Matratzennadel im Mund, um die Hände freizubehalten, ein in dem Ohr steckender Bindfaden hing ihm auf die Brust herab, und er wartete auf das nächste Opfer. Die Frauen um ihn zögerten: jede stieß die Nachbarin oder Freundin vor, damit sie zuerst ihr Tier mit lauten Ausrufen und Flüchen heranbringe. Auch die Säue schienen zu wissen, welches Schicksal sie erwartete; sie stemmten sich mit den Beinen oder zogen an den Leinen, um zu fliehen, und schrien wie erschreckte Mädchen mit ihren beinahe menschlichen Stimmen.

Eine junge Frau kam mit ihrem Tier heran, und zwei Bauern, die als Gehilfen tätig waren, ergriffen sofort das rosa Schweinchen, das um sich schlug und vor Entsetzen schrie. Sie hielten es an den Beinchen fest, banden diese an Pflöcke, die in der Erde steckten, und legten es so hin, dass es mit dem Bauch nach oben lag. Die Sau heulte, die junge Frau bekrenzte sich und rief unter dem teilnehmenden Gemurmel aller anderen Frauen die Madonna von Viggiano an; und die Operation begann.

Der Ferkelverschneider machte schnell wie der Wind mit einem gebogenen Messer einen Schnitt in die Seite des Tieres, einen sichern, tiefen Schnitt bis in die Höhlung des Unterleibs. Das Blut spritzte heraus und vermischte sich mit dem Schlamm und dem Schnee, aber der rote Mann verlor keine Zeit, er führte die Hand bis zum Handgelenk in die Wunde, ergriff den Eierstock und zog ihn heraus. Der Eierstock der Sau ist durch ein Band mit dem Darm verbunden. Nachdem er den linken Eierstock gefunden hatte, handelte es sich darum, auch den rechten herauszuziehen, ohne noch eine Wunde zu machen. Der Ferkelverschneider schnitt den ersten Eierstock nicht ab, sondern steckte ihn mit seiner dicken Nadel an die Haut des Schweinebauches.

Nachdem er so sicher war, dass er ihm nicht wieder entgleiten konnte, fing er an, mit beiden Händen den Darm herauszuziehen und ihn wie eine Garnsträhne auseinanderzubreiten. Viele Meter von Eingeweiden kamen aus der Wunde, rosa, lila, graue mit blauen Adern und Flecken gelbes Fett an der Gedärmeffatabaut: und immer noch mehr kam zum Vorschein, es schien überhaupt nicht aufzuhören. Bis endlich, am Darm angewachsen, der zweite, rechte Eierstock erschien. Den riss der Mann, ohne sein Messer zu gebrauchen, ebenso wie den andern, den er an der Haut befestigt hatte, ab und warf beide, ohne sich umzuwenden, seinen Hunden hin (...)

Der Mann hielt keinen Moment inne. Nachdem er die Drüsen abgerissen hatte, stopfte er die Eingeweide Stück für Stück, mit den Fingern nachdrückend, in den Bauch zurück, und da sie wie ein Schlauch mit Luft gefüllt waren und keinen Platz finden wollten, presste er sie mit Gewalt hinein. Als alles wieder an seinem Platz war, zog der Mann aus seinem Mund unter dem dichten Schnurrbart die eingefädelt Nadel hervor und vernähte die Wunde mit einem Stich und einem Chirurgenknoten.

Die von ihren Fesseln befreite Sau blieb einen Augenblick wie unentschlössen liegen, dann richtete sie sich auf, schüttelte sich und rannte schreiend und von den Frauen verfolgt über den Platz, während ihre junge Besitzerin nach überstandener Angst in den Taschen unter dem Rock nach den zwei Liren suchte, die dem Ferkelverschneider gehörten. Die Operation hatte im ganzen drei bis vier Minuten gedauert, und schon war ein anderes Tier von den Gehilfen gepackt und opferbereit mit dem Rücken auf die Erde gelegt worden.»

—Carlo Levi, *Christus kam nur bis Eboli*

Die Kastration der männlichen Ferkel geht leichter, das machen die Bauern selber. Während das kastrierte Tier noch vor Schmerz quiekt, essen sie schon gebratene Schweinehoden, ein zartes Fleisch, zu dem oft Freunde oder Fremde geladen werden. Ein besonderer Leckerbissen sind die Hoden der Hähne, von denen es freilich ein paar Dutzend braucht, um einen Teller zu füllen. Selbst die Granden bekommen eine solche Mahlzeit nur selten zu kosten.

In den sumpfigen Teilen des Chabab-Tals und Abbadam-See werden Büffel gehalten. Der weiße Käse aus der Milch der Büffelkühe ist eine unentbehrliche Auflage für die Pizza in Neetha. Das Fleisch der Kühe wird an Festtagen gebraten. Die männlichen Büffel werden zu Ochsen verschnitten, die Pflug und Karren ziehen, nur wenige werden Zuchtbulln und Kampftiere.

In allen Landschaften des Wilden Südens sind die Ziegen zuhause. Ziegenmilch, Ziegenkäse und Ziegenfleisch sind überall begehrt. Die häufigste Art sind die Brelak-Ziegen. Zicklein gelten als würdige Opfergabe für die Götter. Alte Ziegenböcke dagegen sind ein Synonym für abstoßende Greise.

In den Hügeln und Vorbergen der Hohen Eternen trifft man auch Schafherden. Fleisch, Milch und Käse, doch vor allem die Wolle machen die Tiere zu einem wertvollen Besitz, der nicht selten zur Beute der Gesetzlosen und marodierenden Goblins wird. Lämmer und Widder sind schöne Opfer für die Götter, die meisten männlichen Tiere werden zu Hammeln verschnitten und des Fleisches wegen gehalten.

Oft hört man das Gebimmel der Ziegen und Schafe, bevor man sie sieht: der Leithammel trägt eine Glocke um den Hals, damit die Hirten ihre Herde im unübersichtlichen Gelände leichter wiederfinden. Die Hirten müssen sich und die Herde gegen Räuber und wilde Tiere verteidigen. Ihre traditionelle Waffe ist die Schleuder: ein Lederriemen, in den man einen scharfkantigen Stein einlegt. Ihr traditionelles Musikinstrument ist die Hirtenflöte, und wenn sie allein sind, singen sie ergreifende Lieder. Hirten und Hirtinnen haben viel Zeit, und so verbringen sie manche ‚Schäferstündchen‘. Zur Nacht treiben sie die Schafe in einen Stall, der nichts weiter als eine Ringmauer aus Steinen ist, die Öffnung mit Dornengestrüpp verschlossen.

Pferde halten sich nur die Reichen und ihre Helfer. Aus dem Wilden Süden kommen die besten Pferde des Lieblichen Feldes, und die Besten der Besten treten zum jährlichen Tunika-Rennen in Neetha an. Das Erzherzogliche Gestüt konkurriert mit den Pferdezüchtern der anderen Granden, und das Feuer der Renner wetteifert mit dem Feuer der südlichen Sonne.

Auf Straßen und Feldwegen, in Dörfern und Städten allgegenwärtig ist der Esel. Das geduldige Grautier trägt Bauern zur Feldarbeit, Salz und Getreide zum Markt, Schwangere nach Bethlehem. Die sprichwörtlich dummen und störrischen Esel sind in Wirklichkeit recht klug und friedfertig, nur überladen lassen sie sich nicht gern. Wandernde Händler ziehen auf Saumpfadern mit Maultieren umher, den Abkömmlingen von Eseln und Pferden. Für das Decken der Eselstuten verlangen die Besitzer der Deckhengste empfindliche Gebühren.

Katzen und Hunde sind ebenfalls beliebt. Die Katzen sollen Mäuse fangen, die Hunde helfen den Menschen als Hirten-, Wach- und Jagdhunde. Hühner wohnen oft mit den Menschen im selben Raum; Eier, Fleisch und Federn werden genützt und selbst die Füße zu Suppe verkocht. Tauben werden in eigenen Taubenhäusern gehalten, vor allem des Fleisches und der Eier wegen, aber auch als Brieftauben.

Fischfang

»Eine Handvoll Fischer müht sich mit dem Grundnetz ab, das am Abend zuvor ausgelegt wurde. Die Männer und Frauen, bis zur Hüfte im rauschenden Meer, zerrn und ziehen am schweren Netz, das sich nur langsam aus dem abströmenden Wasser hebt. Sie arbeiten schweigend und mit bedächtigen Handgriffen. Nach einer halben Stunden liegt das große graue Netz endlich am Strand, und das Getier der Meere zappelt darin. Die Fischer werfen Fische und Netz in ihr Boot und rudern langsam davon.«

Viele Menschen des Wilden Südens leben vom Fischfang. Allnächtlich fahren sie mit bunt bemalten Booten aufs Meer der Sieben Winde hinaus und ringen ihm mit ihren Fischernetzen reichen Fang ab. In anderen Dörfern fahren sie allein oder zu zweit aus, angeln und harpunieren. Zur Ausrüstung gehören geflochtene Leinen mit Fischhaken, eine Harpune, eine Kiste mit Ködern, und eine Keule, um große Fische zu erschlagen. Der Fang sind meist Horas-, Blind- und Güldenfische, Plättlinge, Meerbarsche, Silberaale und kleine Efferdsfrüchte (Elida-, Warzen-, Pilger-, Herz- und Nixenmuscheln, Tintlinge, Seeigel, Seepferdchen, Taschenkrabben und Einsiedlerkrebse). Was nicht essbar ist, wird ins Meer zurückgeworfen oder den Göttern geopfert. Das meiste wird am Morgen frisch verkauft und am selben Tag verzehrt. Fängt man einen Schwert- oder Streifenhai, muss man die Leber entfernen, die Flossen abschneiden, den Fisch enthäuten und das Fleisch zum Einsalzen in Streifen schneiden. Zackenmakrelen, Feuerköpfe und Schuppensegler werden geräuchert, Thunfische in Olivenöl gelegt, Großtintler mariniert und

gesotten, blaue Hummer harren lebend ihres Schicksals. Verschont werden die heiligen Delphine und die vielarmigen Kraken. Der Mast des Fischerbootes ist abnehmbar und wird tagsüber mit dem darum gewickelten Segel, das oft mit Mehlsäcken geflickt werden muss, in der Hütte an die Wand gelehnt. In jedem Fischerdorf steht ein Schrein des Efferd, und sein Fest im späten Sommer ist das größte an der Küste.

Steinbrüche

Aller weißer und rosiger Marmor, der in den Tempeln und Palästen Aventuriens verbaut wurde und wird, kommt aus den Hohen Eternen. Hier klaffen die Steinbrüche wie Wunden in den Flanken der Berge, groß für die Menschen, klein für das Gebirge. Manche Steinbrüche sind seit Jahrhunderten, ja seit Bosparans Tagen in Betrieb. Die Technik hat sich seit jenen Zeiten nicht geändert: In das Gestein werden Löcher gebohrt, Holzpflocke hineingetrieben, Wasser darauf geschüttet, welches das Holz zum Quellen bringt und die Steinblöcke lossprengt. Mit Hammer, Meißel und Spitzhacke werden die Marmorblöcke endgültig von der Mutter Erde gelöst und für den Transport zurechtgehauen. Mit Seilwinden, großen hölzernen Treträdern und viel Schweiß werden die Blöcke angehoben, auf hölzerne Schienenbahnen und Ochsenkarren verladen, letztlich alle an den Chabab gekarrt, nach Neetha ans Meer geflößt und in aller Herren Länder verschifft. Die Steinbrecher arbeiten schwer, und Unfälle kommen immer wieder vor. Die Steinbrüche sind eine klassische Zwangsarbeit für Strafgefangene, doch gibt es auch genug Freiwillige, die sich gegen Lohn verdingen. Sie werden natürlich genauso ausgebeutet wie alle Arbeiter: Arbeitszeit von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang, kein freier Tag, kein Urlaub, unregelmäßige Lohnzahlungen, kein Lohn bei Krankheit oder Unfall, Marmorstaub in der Lunge, überhöhte Preise in der Lagerküche.

Salinen

Seit über tausend Jahren versorgen die Salinen der Eldoreter Halbinsel das Liebliche Feld mit Salz. An der flachen Küste wurden unzählige seichte Becken angelegt, durch kleine Erd- und Sandwälle getrennt, durch Kanäle und Zuleitungen mit einander und der offenen See verbunden. Alljährlich nach den Winterstürmen werden die Dämme durchstochen, die Kanäle geöffnet, die weiten Flächen der Salinenbecken mit salzigem Meerwasser überflutet. Dann werden die Zuleitungen unterbrochen. Unter der heißen Sonne des Wilden Südens, selten nur von Regenfällen aufgewühlt, verdunstet das Wasser: eine weiße Salzlandschaft bleibt zurück, soweit das Auge reicht. Salinenarbeiter rechen die noch nasse Masse zu Haufen zusammen und lassen sie ganz trocknen. Wenn der Herbst ins Land zieht, schaufeln sie das Meersalz in geflochtene Bütteln, Maulesel tragen die schwere Last dann in die Magazine der Salzbarone. Die verlassenen Salzgärten aber fallen in Winterschlaf, bis der nächste Lenz kommt. Die Ausbeutung der Salinen ist ein Privileg der örtlichen Signori, die darum zu den reichsten der Provinz zählen. Der Signor von Despiona hat seine Salinen allerdings an die Patrizier der Stadt verpachtet. Die Oberaufsicht führt das Salzamt des Ardariten-Ordens zu Eldoret, das die Qualität des Salzes prüft und die Salzsteuer einhebt, die zu den wichtigsten Einkünften des Ordens zählt.

Die Sprache

In der Sprachmelodie des Wilden Südens klingt erstmals der Tiefe Süden an. Tulamidische Begriffe bereichern den Wortschatz, auch die altertümlichen Zyklopeninseln in Sichtweite üben ihre Einflüsse aus. Doch was die Vokabel angeht, reden die Menschen wahrscheinlich nirgendwo sonst noch so bosparanisch. Priester, Magier und Gelehrte dürften in der Provinz Chababien ihre Freude haben: ihre tote Sprache wird hier lebendig ...

Einige Vokabel

Campesino / -a = Landloser, Landarbeiter
Capitán / Capitana = Kapitän / -ya
Capo = Anführer
Compañero / -a = Anrede für Landarbeiter untereinander
Conte = Graf
Fama = Sage, Gerücht, Anekdote
Faschirtes = Hackfleisch
Fiesta = Fest
Frater = Anrede für einfache Geweihte
Germ = Hefe
Grand Señor / -a = Gransignor / -a
Granden = Mitglieder der Familien ay Oikaldiki, da' Malagrea und ash Manek
Infanten = Kinder der Granden
Kavaliere = Adlige
Madonna = Anrede für Damen des Adels
Maroni = Kastanien
Marques / -a = Marchese / -a
Melanzani = Auberginen
Padre / Madre = Anrede für landbesitzende Adlige durch ihre Pächter und Arbeiter
Pampa = das Binnenland inmitten des Chabab, der Küste und der Berge
Paradeiser = Tomaten

Polenta = Maisgrieß
Rondratag = Praiostag
Señor / -a = Signor / -a
Siesta = Mittagsruhe
Vizedom / -domna = Verwalter / -in

Einige Dorfnamen

Durméwat : tul. duar al-mewât = Olivendorf; mewa = Olive; ât = eine fem. Plural-Endung
Bir el-Mezzekât: tul. Brunnen der Ziegen, -ât ist eine fem. Plural-Endung
Gelgel al-Pashmân: tul. Steinkreis der Goblins: Goblin ist Elfish; daher tul. Pashmahmar = ("Rotpelz") Goblin (pashm = Fell, Wolle); Kurzform wieder Pashm; ân ist eine mask. tul. Plural-Endung
Bir Zedrim: tul. bir el-zedrim = Brunnen der Zedern; zedra = Zeder

Worte des Wilden Südens

„Blut ist dicker als Wasser.“
„Drei war'n geladen, sechs sind gekommen: Gieß Wasser zur Suppe, heiß' alle willkommen.“
„Auf diesem Stroh müssen wir alle sterben.“
„Auch die Hunde sind traurig.“
„Immer macht der Herr mit uns, was er will.“
„Weine, denn du hast allen Grund dazu.“
„Faß ihr an die Brust, sie hat's gern.“

Essen und Trinken

Alltags- und Feiertagsspeisen klaffen deutlich auseinander. Während die ärmeren Schichten nicht einmal täglich mit irgendeinem Essen rechnen können, biegt sich der Tisch zu den großen Festen unter üppigen Speisen – lieber verschulden sich die Menschen, als sich an Festesfreude und Gastfreundschaft zu versündigen. Eine typische Festspeise sind Makkaroni aus Weizenmehl, typische Alltagsspeisen die ‚Pulpa‘, eine Art dicker Maisbrei, der in vielen Variationen gekocht wird, oder eine dünne, heiße Suppe aus Hühnerfüßen. Ein Bissen der Speise wird den Göttern geopfert, und für einen überraschenden Gast ist immer noch etwas übrig.

Makkaroni

Nimm hochfeines Mehl und vermenge es mit Eiweiß und Rosenwasser oder gemeinem Wasser. Willst Du zwei Portionen bereiten, nimm nicht mehr als das Eiweiß von ein oder zwei Eiern. Der Teig muss recht fest sein. Forme den Teig dann zu Stangen, die so lang wie Deine Hand und dünn wie Strohhalme sein sollen. Nimm dann einen handlangen oder etwas längeren Draht, der nicht dicker als ein dünnes Garn ist, lege ihn auf die Teigstange und rolle sie mit beiden Händen einmal über den Tisch. Nimm dann den Draht heraus und Du erhältst innen hohle Makkaroni. Die Makkaroni müssen in der Sonne getrocknet werden. Sie sind zwei oder drei Jahre haltbar, insbesondere wenn sie im Sommer bereitet werden. Koche sie in Wasser oder Fleischbrühe. Tische sie in einer Schüssel mit reichlich geriebenem Käse, frischer Butter und milden Gewürzen auf. Auf diese Art und Weise bereitete Makkaroni müssen zwei Stunden lang gekocht werden. (Tafelfreuden)

Pizza Chababia

1 Unze Hefe, 14 Unzen Mehl, Büffelkäse, Salz, Zucker, Pfeffer, Zwiebeln, Knoblauchzehen, Olivenöl, Paprika, Tomaten, Onjegano

Zunächst bereite man den Teig zu. Dafür die zerbröckelte Hefe mit einem Löffel Zucker in einem Becher warmen Wasser auflösen und zum Mehl gießen. Nun leicht verrühren, dann mit einem Löffel Salz zu einem glatten Teig verkneten. Zugedeckt an einem warmen Ort eine gute Viertelstunde gehen lassen. Den Teig einmal zusammenschlagen und eine Rolle formen. Die Rolle in vier Teile schneiden und jedes Teigstück zu einem flachen Fladen ausrollen und auf eine geölte Platte legen und zugedeckt erneut fünf Minuten gehen lassen.

Die Zwiebeln und Knoblauchzehen schälen. Alles fein würfeln und im Öl glasig dünsten. Nun Paprika und das Tomateninnere dazu rühren und leicht anschwitzen. Dann die restlichen Tomaten grob hacken und zugeben. Mit Salz, Zucker und Pfeffer herzhaft würzen und bei milder Hitze im offenen Topf eine viertel bis halbe Stunde einkochen lassen. Einen Bund Onjegano von den Stielen zupfen, hacken und unterziehen. Diese Tomatensoße auf die Fladen streichen. Den Büffelkäse in dicke Scheiben schneiden und auf die Tomatensoße verteilen. Das Ganze nochmals mit gehacktem Onjegano bestreuen und mit Olivenöl beträufeln. Dann die Fladen in den Backofen schieben und zuwarten. (KA)

Gefüllter Pfau

1 Pfau, 1 Wachtel, 1 Handvoll Pilze, 1 Silberzwiebel, 4 Unzen Rohschinken, 2 kleine Schmetterlingsforellen, 1 Ei, 1 geriebenes Weißbrot, 2 Löffel Sahne, Pfeffer, Salz, Rosmarin, 1 Salamanderherz, 2 Lügenblatt, 4 Scheiben dünner Bauchspeck

Nachdem man dem Pfau vorsichtig das Federkleid samt der Haut abgezogen und die Innereien entfernt hat, bereite man zunächst die Füllung zu: man löse das Fleisch der Wachtel, weiche die Pilze zwei Stunden in kaltem Wasser ein

und hacke die Zwiebeln grob, füge den rohen Schinken und die entgräteten Forellen bei und zerkleinere alles mit dem Ogerhächsler. Danach gebe man das Ei, die Sahne, die Weißbrotbrösel, das ganze Salamanderherz und die Gewürze zu diesem Fleischteig und vermische alles gut.

Nun beginnt der fürwahr schwierigste Teil der Zubereitung: das Zunähen des Halses und die Eingabe der Füllung. Es ist unbedingt darauf zu achten, dass die Naht von links nach rechts beginnend geführt wird, und dass bei der Einführung der Fülle kein Wort gesprochen werden darf. Auf die zugenähte Brust und die Schenkel binde man nun den Bauchspeck und brate den so zubereiteten Pfau etwa ein bis zwei Stunden auf dem Spieß. Die letzten zehn Minuten entferne man den Speck, damit auch der Rest knusprig werde. Anstelle des Speckes kann man den Pfau auch mit Mehl und Ei bestreichen. Erst zum Schluss salze man das nun fast fertige kulinarische Meisterwerk.

Nachdem man den Pfau wieder in sein Federkleid gegeben hat, braucht man Spieße aus feinem, dünnen Holz, um sie durch die Schwanzfedern zu ziehen, oder etwas Kupferdraht, um die Federn so aufzurichten, als schlänge der Pfau ein Rad. Man serviere die Köstlichkeit unter Fanfarenklängen und mit angemessener Andacht, da es ja üblich ist, vom Ehrengast das Pfauengelübde sprechen zu lassen. (KA, Tafelfreuden)

Honig

Überall im Wilden Süden kann man, so nicht gerade Winter ist, auf Bienenkörbe stoßen. Sie stehen oft mitten in die einsamste Landschaft gestellt, von umherziehenden Imkern auf ihren Eselskarren herbeigeführt und scheinbar sich selbst überlassen. Die wandernden Bienenzüchter folgen den wechselnden Blütezeiten der Blumen, Kräuter, Sträucher und Bäume, die niemand so kennt und beurteilen kann wie sie, und sind bei den Hirten und Bauern recht angesehen. Manchmal ziehen ganze Familien mit den Bienen durch das Land, meist aber üben zweit- oder drittgeborene Kinder einfacher Leute diesen Beruf allein aus und überwintern im heimatlichen Dorf ihrer Familie. Dort gehen sie in der kalten Jahreszeit, wenn die Bienen in den Körben bleiben, einem zweiten Broterwerb nach, etwa als Fischer oder Holzfäller, und suchen sich unter der jüngeren Verwandtschaft einen Schüler oder eine Schülerin, den oder die sie im nächsten Lenz mit auf die große Wanderschaft nehmen.

Honig ist in der Küche der Provinz sehr beliebt und wird auch weithin ins Liebliche Feld, nach Dról und auf die Zyklopeninseln verhandelt. Durch die Vielfalt der Blüten des Südens entstehen verschiedenste Honigsorten. Die Bienenzüchter üben durch Wanderrouten und Weideplätze natürlich ihren Einfluss aus, doch auch sie müssen sich letztlich von den Bienen überraschen lassen. Einige geläufige Honigsorten:

—von blühenden Obstbäumen: hell- bis goldgelb, kristallisiert rasch, schmeckt zart bis kräftig

—von Rondrazahnblumen: goldgelb, kristallisiert rasch, schmeckt kräftig, blutreinigend, verdauungsfördernd, hilft bei Leber- und Gallenleiden

—von der Bosparanienblüte: dunkelgelb, bleibt lange flüssig, schmeckt herb, regt den Blutkreislauf an

—von Praiosblumen: leuchtend hellgelb, kristallisiert rasch, schmeckt kräftig, kraftspendend

—von den Bergwäldern der Hohen Eternen: sehr dunkel bis fast schwarz, bleibt lange flüssig, sehr dickflüssig, schmeckt würzig, wirkt beruhigend, hilft bei Erkältungen

—aus dem hohen Gebirge: hell- bis goldgelb, kristallisiert rasch, schmeckt zart, hilft bei Erkältungen

Religion

Die Menschen des Wilden Südens sind Gläubige der Zwölfgötter: Praios, Rondra, Efferd, Travia, Boron, Hesinde, Firun, Tsa, Phex, Peraine, Ingerimm, Rahja. Natürlich spielen die zwölf Gottheiten für den einzelnen Menschen je nach Beruf und heimatlicher Landschaft, nach Armut und Reichtum, Alltag und Festtagen, in Jugend und Alter usw. eine unterschiedlich große Rolle:

Bauern im Chabab-Tal beten zur Flurgöttin Peraine, aber auch zu Efferd, dass er sie vor Überschwemmungen verschonen möge, Bauern in der Pampa bitten Efferd um Regen. Weinbauern beten zu Praios um viel Sonne. Fischer bitten Efferd um reichen Fang und ruhige See. Hirten bitten Peraine und Tsa um Nachwuchs für ihre Tiere, rufen aber durchaus Rondra im Kampf gegen Wölfe, Schafdiebe und wilde Goblins an. Händler flehen zu Efferd um sichere Seefahrt und Phex um Handelsgeschick. Handwerker arbeiten im Zeichen des Ingerimm, lieben im Zeichen der Rahja, sterben im Zeichen des Boron. An Festtagen und in Liebesnächten opfert jeder Rahja, vor allem für junge Leute spielt sie eine große Rolle. Jedes Haus und Herdfeuer, von der Hirtenhütte zum Palast, steht unter dem Schutz der Travia. Boron ist der Herr der Verstorbenen und geht irgendwann jeden an ...

Alles in allem glauben die Menschen an die Zwölf als Gesamtheit und an ihr Gefolge aus Halbgöttern und Heiligen, die als Mittler angerufen werden. Sie leben in einer leidenschaftlichen Beziehung mit den Göttern, im Flehen wie im Danken und Preisen. Sie bringen den Göttern Blutopfer dar: Tauben, Hühner, Lämmer und Böcke, das eigene Blut. Alles, was die Erde hervorbringt, Öl und Getreide, Gemüse und Obst, Kräuter und Honig, kann Opfergabe sein. Alles, was aus dem Meer kommt, alle Früchte der menschlichen Arbeit und der göttlichen Natur. Unter Weihrauchgewölk und murmelndem Gesang erbitten die Menschen die Gunst der Götter.

Sie erbauen den Himmlischen Tempel und Schreine, wohin sie ihre geweihten Brote tragen. Tempel mit Priestern stehen nur in den Städten. Meist sind es nur ein bis drei Tempel in einer Stadt, die jeweils einem der Zwölfgötter geweiht sind, den für die Stadt wichtigsten. So wird eine Fischer- und Handelsstadt einen Tempel des Efferd und vielleicht Tempel des Phex und Ingerimm aufweisen. Die übrigen Zwölfgötter sind teils durch Schreine in der Stadt vertreten, teils aber gar nicht.

In allen Dörfern gibt es einen Schrein, der dem oder den wichtigsten Göttern geweiht ist. Kleine Statuen oder Bilder stehen für die Gottheiten. Es kann auch ein heiliger Hain, eine Quelle oder ein Brunnen sein. Außerhalb der Dörfer stehen Wegrandschreine. Wer ein Anliegen hat, betet und opfert an diesen Plätzen, an denen die Götter nahe sind. Die ganze Dorfgemeinschaft versammelt sich um den Schrein zu den Festen der Götter oder in dringenden Notlagen. Der oder die Dorfälteste leitet die religiösen Handlungen. Selten einmal kommt ein Priester aus dem nächsten Tempel vorbei und spendet seinen Segen.

So ist es kein Wunder, dass sich auf dem Land abweichende Kulte ausgeformt haben, die nicht immer den Vorstellungen der Priesterschaft entsprechen. Die urtümliche ländliche Verehrung der Fruchtbarkeit und des Geschlechtlichen kümmert sich wenig um einzelne Götter, sie sieht im Gegenständlichen ihre Sinnbilder und Kultobjekte. Götterbilder zeigen den Mutterschoß und die quellenden Brüste, gewaltige Schenkel, das erregte männliche Glied. Die Bilder von Peraine, Tsa, Rahja und Sumu verschwimmen, und nicht nur Hexen und Druiden beten zur verpönten Satuaria.

Und manche Gruppen stehen klar außerhalb der zwölfgöttlichen Ordnung. In der Stadt Neetha und vereinzelt auch außerhalb hat der Gott ohne Namen Anhänger gefunden. Der Unglaube der Novadis, die nur den Eingott Rastullah ehren, wird von den Chababiern heftig abgelehnt. Novadis dürfen nur als vorübergehend geduldete Händler nach Neetha oder Kabash kommen.

Verbreiteter ist der Glaube an die ‚wahren Zwölfgötter‘: ein von den bekannten Zwölfgöttern abweichendes Pantheon, in dem die ‚falschen Götter‘ Rondra, Hesinde, Firun und Ingerimm fehlen und dafür der kriegerische Stiergott Rasrag, der Drachengott Dakor, der Jagdgott Orvai sowie der ‚Unbekannte‘ angebetet werden – hinter dem sich wiederum der Namenlose verbergen dürfte. Das Zentrum der Sekte liegt im geheimnisvollen Kloster Abbadom, ihre geheimen Anhänger sind an Dutzenden Orten in Adel und Volk zu finden.

Die Goblins haben, sofern sie als Sklaven unter den Menschen leben, keine Götter mehr. Ihre wilden und freien Verwandten in den Bergen beten noch immer zu Mailam Rekdai und Orvai Kurim, daneben aber auch zu einzelnen Zwölfgöttern, deren Macht sie zu fürchten gelernt haben.

Die Götter des Wilden Südens

Die Zwölfgötter

Praios: Sonne, Ordnung (Sonne, Greif, Griphon)
Rondra: Kampf, Gewitter (Löwin, Kriegerin)
Efferd: Wasser, Meer, Seefahrt, Regen (Fischmensch, Dreizack)
Travia: Herdfeuer, Gastfreundschaft (Wildgans, Herdfeuer)
Boron: Tod (Rabe, zerbrochenes Rad)
Hesinde: Wissen, schöne Künste (Schlange, Sechseck)
Firun: adlige Jagd (Pfeil und Bogen)
Tsa: Tiere, neues Leben, neue Ideen (Eidechse, Achtpfeil)
Phex: List, Handel (Mond)
Peraine: Erde, Pflanzen, Ackerbau (Ähre, Storch)
Ingerimm: Handwerk (Zyklopenauge)
Rahja: Freude, Lust, Wein (Stute, Weintrauben, Phallus)

Halbgötter

Horas: das Kaisertum
Mada: Magie, Mond

Heilige

Geron: Tapferkeit
Karsina: ruhige See
Thuan: Regen
Valpo: Wein, Feste
Dalek: Liebesnächte
Sajalana: Schwangerschaft
Therbûn: Gesundheit
Isiz: Bestattung

Die wahren Zwölfgötter

Afard: Meer, Seefahrt (Fisch)
Rasrag: Krieg, Kampf (Stier)
Dakor: Feuer, Magie (Drache)
Perainis: Fruchtbarkeit (Ähre, Lamm)
Tsa: Leben, Geburt (Schlange)
Boron: Tod, Schlaf (Rabe)
Travina: Frieden, Ordnung (Taube)

Praian: Tag, Reichtum (Sonne)
Fex: Nacht, List (Mond)
Raia: Lust, Vergnügen (Stute)
Orvai: Jagd (Widder)
Der Unbekannte (Gesichtloser)

Der Namenlose: Macht, Reichtum, Rache

Die Götter der Hexen und Druiden

Sumu: Erde, Leben, Pflanzen, Tiere
Satuaria: Fruchtbarkeit, Magie

Die Götter der freien Goblins

Mailam Rekdai: Fruchtbarkeit, Leben, Friede, Pflanzen, Frauen
Orvai Kurim: Jagd, Kampf, Tod, Tiere, Männer

Der Gott der Novadis

Rastullah: Ehre, Kampf

Städte und Tempel

Neetha: Praios, Rondra, Efferd, Hesinde, Tsa, Phex, Rahja
Valavet: Efferd, Peraine
Eldoret: Rondra, Peraine, Ingerimm
Karsina: Efferd, Peraine
Despiona: Efferd, Horas, Rahja
Chetoba: Efferd, Hesinde, Tsa
Tovenkis: Rondra, Peraine, Efferd, Tsa
Gebein: Boron
Thegûn: Hesinde, Praios
Kabash: Peraine
Brelak: Peraine
Shilish: Peraine, Efferd
Wanka: Peraine, Rahja
Bahin: Travia, Rastullah
Tashbar: kein Tempel
Ralûnk: Efferd, Ingerimm
Rhuvak: Ingerimm
Keshal Thorra: Rondra
Abbadom: Zwölfgötter (präsilemisch)

Tempel nach Städten

Praios: Neetha, Thegûn
Rondra: Neetha, Eldoret, Tovenkis, Keshal Thorra
Efferd: Neetha, Valavet, Karsina, Despiona, Chetoba, Tovenkis, Ralûnk, Shilish
Travia: Bahin
Boron: Gebein
Hesinde: Neetha, Chetoba, Thegûn
Firun: kein Tempel
Tsa: Neetha, Chetoba, Tovenkis
Phex: Neetha
Peraine: Valavet, Eldoret, Karsina, Tovenkis, Kabash, Brelak, Shilish, Wanka
Ingerimm: Eldoret, Ralûnk, Rhuvak
Rahja: Neetha, Despiona, Wanka
Horas: Despiona
Zwölfgötter (präsilemisch): Abbadom
Rastullah: Bahin

Heilkunst

Die Bauern verwenden den bitteren Saft des Oleander als blutstillendes Mittel für Schnittwunden – wenn keine Spinne zur Hand ist. Ansonsten sind Wein und Öl für Wunden gut. Gegen Augenleiden: Die Augen mit Traubensaft, Tränen oder Urin waschen. Gegen Schwellungen: Schnecken werden gesammelt, aus ihren Häusern gelöst, zerquetscht und aufgelegt. Gegen Kahlheit und Haarausfall: Zwei Eidotter werden zu pulverisierten trockenen Feigenblättern getan.

Diese Paste wird auf den Kopf aufgetragen. Gegen Erkältungen: Rohe Schafwolle wird in eine Mischung aus Paprika und Anisschnaps getaucht und der ganze Körper kräftig mit der Wolle abgerieben. Und natürlich Honig essen.

Zauberei

Zwei Hochburgen der Zauberei gibt es im Wilden Süden: den Hauptsitz des Drachenordens in Thegûn und das Ordenshaus der Grauen Stäbe in Neetha. Doch auch auf dem Land leben zauberkundige Menschen: Einerseits Hexen und Druiden, die weiblichen und männlichen Diener der Erdmutter Sumu und ihrer Tochter Satuarua. Oft gehen sie anderen Berufen nach, sind Hirten oder Bauern und unterweisen die eigenen Kinder in den geheimen Künsten. Doch wer in den Dörfern nach solchen Kundigen fragt, stößt auf eine Mauer des Schweigens. Die Menschen wissen, dass die Hexerei und Verehrung der Sumu von den offiziellen Magiern und den Priestern der Zwölfgötter nicht gern gesehen wird. Andererseits Obskurmanten.

Die Schattenmagie oder Obskurmantie ist eine alte güldenländische Spielart der Magie, die sich der Beschwörung und Verehrung der Dunkelheit verschrieben hat und heute fast ausgestorben ist. Die wenigen Kundigen dieser schwarzen Kunst leben vereinzelt in entlegenen Dörfern oder einsamen Katen und sind auch bei der Landbevölkerung verrufen. Als Einsiedler müssen sie ihren Lebensunterhalt bestreiten, indem sie Tiere halten, ein kleines Feld bestellen und Gemüse im eigenen Garten ziehen. Selten einmal stellt ein Landadliger einen solchen Schwarzkünstler als ‚Hofmagier‘ ein. Häufiger müssen sie mit Verfolgung durch die offiziellen Gilden der Magier und die Praios- wie Hesinde-Priester rechnen. Darum finden sie kaum noch Schüler und sind oft verbittert und tatsächlich gefährlich geworden. Weiter im Süden, in Mengbilla, soll es noch größere Zirkel der Obskurmanten geben.

Die schönen Dinge des Lebens

Einladungen

Wer in ein Nachbardorf oder in die Stadt will, geht zu Fuß oder reitet auf einem Esel. Die staubigen Straßen und üblichen Sandalen führen dazu, dass die Füße unweigerlich dreckig werden. Daraus ergibt sich der alte Brauch, Besuchern die Füße waschen. Pünktlichkeit ist die Höflichkeit der Könige, aber im Wilden Süden gibt es schon lang keinen König mehr. Wer auf sich hält, kommt zu spät – man kann ja nachher länger bleiben. Eine Begrüßung unter Freunden verlangt zumindest Umarmung, Schulterklopfen und nochmalige Umarmung. Man bringt ein Gastgeschenk mit, sei es Olivenöl, ein Schlauch Wein oder ein Körbchen getrockneter Feigen. Aufgetischt wird, was Küche und Keller hergeben. Der Gast sollte nicht beim Essen die Speisen loben – denn das bedeutet, dass er noch hungrig ist! Das Gespräch kreist erst um die Ernte, die guten oder schlechten Zeiten, die Gesundheit der Familie, bevor man sich persönlichen Anliegen zuwendet.

Spiele

An den Festtagen messen sich die jungen Frauen und Männer in Wettkämpfen: Laufen, Schwimmen, Werfen, Springen, schwere Steine stemmen oder gar Schönheitsbewerbe, je nach dem Dorf oder Festtag. Hahnen- und Stierkämpfe, Esel- und Hunderennen, Würfeln und Zoschen sind die beliebtesten Spiele des Wilden Südens. Das Lotto ist auf Neetha beschränkt, Pferderennen, Jagdspiele und Wettkämpfe mit scharfen Waffen auf die oberste Schicht – wenngleich unter heftiger Anteilnahme der armen Leute. Ein „Vergnügen“ besonderer Art ist in den entlegensten Dörfern die jährliche Jagd auf den Goblin – einen jener Feldsklaven, der von der Jugend der Menschen zur Strecke gebracht wird.

Die Kinder spielen Fangen, Wettlaufen, Tempelhüpfen, Zoschen, Imman oder gar Rollenspiele, in denen sie als große Helden gegen Drachen kämpfen und das Böse vertreiben. Die Erwachsenen erzählen den Kleinen abends im Schein der Öllampe die Geschichten, die sie selbst als Kinder hörten, basteln für sie Puppen aus alten Lumpen, lassen sie auf dem Esel reiten und nehmen sie am Markttag in die Stadt mit. Sobald die Kinder können, müssen sie selbst am Herd, im Garten, auf dem Feld anpacken und auf jüngere Geschwister aufpassen.

Feste

‚Fiesta‘ heißen all die kleinen und großen Feste, spontan oder immer wiederkehrend, im Sprachgebrauch des Wilden Südens. Wenn der Lenz anbricht und die frisch gepflügte Erde auf die Saat wartet, feiern die Bauern das Saatfest. Eine Flurprozessionen ziehen durch die Landschaft, die Peraine-Priester sprechen ihren Segen über die Felder. Das Saatfest fällt mit der Tagundnachtgleiche im Lenz zusammen. Das Grenzstein-Fest ist eine Besonderheit des Wilden Südens. Zwei Familien, deren Land aneinander grenzt, treffen sich am geschmückten Grenzstein, opfern gemeinsam und trinken auf eine gute Nachbarschaft. Wenn die Tiere ihre Jungen auf die Welt bringen, feiern die Menschen das Lämmer- oder Fohlenfest. Die Sommersonnenwende ist das Fest des Sonnengottes Praios, zu dem man der Obrigkeit huldigt. Nach der Weinlese, wenn auch das Korn längst in der Scheune liegt, folgt das Fest der eingebrachten Früchte (zur herbstlichen Tagundnachtgleiche). Zum Fischerfest werden die Efferd-Statuen der Schreine und Tempel im Meer gebadet. Das Schlachtfest im Spätherbst bringt Ziegen, Schafen, Schweinen und anderen Tieren den Tod. Die Wintersonnenwende wird vor allem von den Adligen als Jagdfest begangen. Alle Feste sind mehr oder weniger religiös – wie das ganze Leben von Religion durchdrungen ist. Aber auch abseits der großen Feste bieten Hochzeiten, Geburten, Todesfälle und anderes Gelegenheit zu einer ausgelassenen ‚Fiesta‘.

Musik

Wenn auf den Festen des Wilden Südens musiziert wird, dann meist mit der Hirtenflöte, der Bandurria, Laute oder Marandoline, auch Drehleier, Hackbrett, Schalmel und Krummhorn sind in Gebrauch. Der deutliche Einfluss der Tulamiden ist für Reisende hörbar, die deren Länder bereist haben. Wandermusikanten sind bei den Armen beliebt, da sie in ihren Liedern und Sprüchen die Reichen aufs Korn nehmen. Oft illustrieren sie ihre Lieder mit Gebärden, Scherenschnitten oder Schaubildern und parodieren damit auch die Opern am Erzherzoglichen Hof, die freilich nur den Neethanern ein Begriff sind.

Die Vijuela

Das wohl populärste chababische Instrument ist die Vijuela (sprich wichu'ela), eine Abart der Laute. Der größte Unterschied besteht in der Form des Instrumentes, denn die Bespannung ist die gleiche. Die Vijuela hat einen flachen Holzcorpus (im Gegensatz zum birnenförmigen der Laute), der bis zu fünf Finger hoch sein kann. Die Rosette (Schallöffnung) ist kunstvoll geschnitzt, seitlich davon hat die Vijuela zwei C-förmige Einbuchtungen, höchstens zwei Finger breit und fünf Finger lang. Der letzte Unterschied zur Laute besteht im Wirbelkasten (dem Holzstück am Ende des Halses, in dem die Wirbel stecken, mit denen die Saiten gestimmt werden), der nur in sehr schwachem Winkel nach hinten geknickt ist und stets rückständige (nach hinten zeigende) Wirbel trägt. Das ganze Instrument ist zwischen sieben und acht Spann lang. Die Vijuela hat einen zarteren Klang als die Laute.

Tänze

Die Menschen des Wilden Südens tanzen gerne: auf großen und kleinen Festen, abends im Feuer- und Fackelschein. Die Tanzenden bilden einen Kreis um die Musiker, die Zitar und Bandurria spielen. Augen glänzen, Lippen lächeln. Sie tanzen im Reigen, die Arme untergehakt, sie stampfen wie ungeduldige Pferde, sie beugen sich wie zum Wäschewaschen, sie springen wie die Böcklein, sie jauchzen und setzen über die Feuer. Die Männer und Frauen werben umeinander, sie spielen miteinander, sie locken und zeigen sich. Wer gut tanzt, ist auch als Liebhaber begehrt.

Lieder

Manche Fischer singen, wenn sie allein auf dem Meer sind, manche Hirten, wenn sie fern von den Menschen die Herde hüten. Es sind Liebeslieder, die nur die Liebste und die stille Natur hören dürfen. Auf den Festen werden Lieder dargebracht, in den Tavernen Trinklieder gesungen. Die Kinder singen ihre Lieder, und die Mütter singen den Kleinsten Wiegenlieder. Die Lieder der Gesetzlosen handeln von Aufruhr und Freiheit. Ein verbreitetes Lied hat diesen hübschen Kehrreim: „O du schöner Limonenbaum mit Limonen darauf, wann wirst du dich neigen und mir Limonade geben?“ Limonen sind in der Volkssprache soviel wie Brüste, und dies ist ein Lied für ein junges Mädchen. Ähnlich steht ‚Olive‘ in der Poesie für das Muttermal auf dem dunklen Gesicht oder dem Arm eines Mädchens.

Hochzeit

Wo es einen Tempel gibt, bitten die Brautleute um den Segen der Zwölfgötter; in den Städten (Neetha, Chetoba, Thegûn) sucht man sich einen der mehreren Tempel aus. In den kleinen Dörfern müssen Brautleute ohne Priester auskommen. Hier werden oft durchreisende Geweihte gebeten, den Bund nachträglich zu segnen, doch gültig und heilig ist er bereits zuvor. Unmittelbar vor der Hochzeit versuchen die Freunde von Braut und Bräutigam noch scherzhaft, die beiden auseinander zu bringen, was bis zur ‚Entführung des Bräutigams‘ geht. Die Braut kann ihn durch symbolische ‚Bestechungsgeschenke‘ auslösen.

Schwangerschaft, Geburt und Stillzeit

Wenn eine Frau sieben Monate schwanger ist, wird ein Tropfen Milch in eine Schale Wasser ausgepresst. Löst sich die Milch auf, wird das Kind weiblich. Bleibt der Milchtropfen im Wasser stehen, wird es ein Junge. Schwangerschaften entziehen den Zähnen Kalk. Je mehr Schwangerschaften eine Frau hinter sich hat, desto gelblicher und abgesplitteter sind ihre Zähne.

Dazu wird oft eine sitzende Position eingenommen und ein Stuhl mit ausgeschnittenem Sitz speziell für diesen Zweck verwendet. Zur Beschleunigung der Wehen wird Kleie erhitzt, in ein Tuch gewickelt und heiß auf den Unterleib aufgelegt. Totgeburten sind keine Seltenheit. Eine geglückte Geburt ist Anlass für ein ausgelassenes Fest, und man freut sich über den Zuwachs für die Familie.

Die kleinen Kinder werden bis zum Alter von drei Jahren gesäugt. Ein Peraine-Amulett um den Hals sichert einen reichlichen Zufluss von Milch, ebenso Wein und heiße Bäder. Viele Frauen glauben, wenn sie ihr Kind säugen, dass sie während dieser Zeit nicht schwanger werden können. Wenn der Milchandrang aufhören soll, wird Lehm von Dachziegeln zu einer Paste gerührt und auf die Brust geschmiert.

Kinder

Im Wilden Süden müssen sich Kinder wie überall strikt den Älteren unterordnen. Jeder kennt die Geschichte vom unfolgsamen Esel:

»Es war einmal ein Esel, der seine schwere Last nicht länger tragen wollte. Und als der Weg zu einem Fluss kam, riss sich der Esel von seinem Besitzer los und stürzte sich in das Wasser, auf dass ihm leichter würde. Die Last aber bestand in Salz, und in kurzer Zeit hatte sich alles Salz im Wasser aufgelöst. Der ungehorsame Esel stieg erleichtert aus dem Fluss, und dem schimpfenden Besitzer nützten Stock und Flüche nichts. Mit leeren Händen kam er am Ziel an. Dort bürdete er seinem Esel neue Lasten auf. Auf dem Rückweg kamen sie wieder an den Fluss. Sofort stürzte sich der Esel in das Wasser. Die Last aber waren Schwämme, und in kurzer Zeit hatten sich alle Schwämme mit Wasser vollgesogen: Und wenn der ungehorsame Esel nicht ertrunken ist, dann strampelt er noch heute.«

Für den eigenen Gehorsam werden sich die jungen Leute einmal an ihren eigenen Kindern schadlos halten, und diese sich an ihren Kindern, und diese ...

Bestattung

Die übliche Bestattungsform im Tiefland ist das Erdbegräbnis auf dem Gebeinfeld in der Nähe des Dorfes. Aus bosparanischer Zeit stammen die mitten in der Landschaft stehenden Pfeilergräber: über dem gemauerten Sockel thront in luftiger Höhe ein (überstehender) steinerner Sarkophag. Diese ‚Heldengräber‘ markieren heute oft Grenzen zwischen Dörfern oder Latifundien. Gräber und Leichname gelten als heilig, Grabraub als Frevel: Gefasste Grabräuber werden lebendig begraben ...

Granden und Kavaliers - Der Adel des Wilden Südens

Die Geburt eines Kavaliers

»Die Hebamme tauchte ihre Hände ins Becken mit dem heißen Wasser, dann ins Schweinefett und dann von neuem in der Wanne. Unterdessen wischte die Zofo Mund und Bauch der Wöchnerin mit in Bergamotte-Essenz getränkten Tüchern ab... Aber in dem Moment, als sich die Domña zum Sterben bereit machte, kam das Kind, tintenblau und ohne zu atmen. Und die Hebamme packte es bei den Füßen und schüttelte es, als sei es ein Kaninchen, das für die Pfanne vorbereitet würde. Bis das Neugeborene endlich das Gesicht verzog, seinen zahnlosen Mund aufriss und zu weinen begann. Die Zofo hatte inzwischen der Hebamme die Schere gereicht, und diese durchtrennte mit einem entschiedenen Schnitt die Nabelschnur und senkte sie mit einer kleinen Kerze an. Der Geruch des verbrannten Fleisches war der Wöchnerin in die mühsam atmende Nase gestiegen: Sie musste nicht sterben, der beißende Geruch brachte sie zum Leben zurück, und mit einem Mal fühlte sie sich erschöpft und glücklich. Die Zofo arbeitete eifrig weiter: Sie säuberte das Bett, legte ein frisches Stück Weißlinnen um die Hüften der Wöchnerin, streute Salz auf den Nabel des Neugeborenen, Zucker auf den noch blutverschmierten Bauch und rieb den Mund mit Öl ein. Dann, nachdem sie das Neugeborene mit Rosenwasser abgewaschen hatte, wickelte sie es in Binden, so dass es von oben bis unten eingeschnürt war... Jetzt schnitt die Hebamme mit ihrem langen, spitzen Fingernagel das Zungenbändchen des Neugeborenen durch, sonst würde es später stottern; und wie die Tradition es vorschreibt, hatte sie dem weinenden Kind zur Beruhigung einen Finger voll Honig in den Mund gesteckt. Das letzte, was die Mutter sah, bevor sie in einen tiefen Schlaf fiel, waren die Hände der Hebamme, die die Plazenta gegen das Fensterlicht hielten, um zu zeigen, dass sie ganz war, dass sie sie nicht herausgerissen und keine Fetzen davon im Bauch der Gebärenden zurückgelassen hatte.«

—Dacia Maraini, *Die stumme Herzogin*

Uralte Familien

Der Stolz der Kavaliers gründet in unendlichen Ahnenreihen. Geld und Besitz kann man verlieren, die Herkunft nie. Die ältesten Familien der Provinz gehen auf die Tage Bosparans vor über tausend Jahren zurück. Eine Familie wie die da'Malagreias von Kabash betrachtet selbst die mit dem Wilden Süden so verwurzelten Oikaldikis als Emporkömmlinge. Dieser Hochmut paart sich mit Gleichgültigkeit gegenüber dem Los der armen Schichten.

Güter und Latifundien

Grundlage des Reichtums und der Macht des Adels sind seine ausgedehnten Güter, die von tausenden Pächtern und Landarbeitern bewirtschaftet werden. Die Barone und Señores residieren auf ihren Landsitzen wie kleine Fürsten, ihr Wort ist hier Gesetz. Diese Landhäuser und Villen gelten den Familien als ihr Sitz und Elternhaus, auch wenn sie große Teile des Jahres in ihren Stadthäuser verbringen. Ihre Verwalter und Vizedoms sehen für sie nach dem Rechten und repräsentieren in vielen Dörfern die eigentliche Herrschaft.

Titel und Anreden

Die Mitglieder der chababischen Adelsfamilien nennen sich *Kavaliers*. Die Höchsten der Kavaliers sind die *Granden*: der Erzherzog von Chababien, die Gräfin von Thegün, die Barone von Kabash und Suderstein; auch der Kaiserdrache Shafir wird hier genannt. Die Kinder der Kavaliers heißen *Infanten*.

Viele Titel, die an der Kababischen Küste noch ganz ‚liebheldisch‘ ausgesprochen werden, nehmen in der Pampa und im Chabab-Tal einen eigenen Klang an: So wird aus dem Signore ein *Señor*, aus der Gransignora eine *Grand Señora*, aus dem Marchese ein *Marques*. Statt Graf heißt es *Conte*, statt Verwalter *Vizedom*, statt Kapitan schreibt man *Capitán*. Die Señora Neetya Phexdane ai Käferion wird durch Kavaliers und Bürger mit *Domña Neetya* oder *Madonna* angesprochen, durch ihre Pächter und Arbeiter mit *Madre*. Comto Anduan Largamon Garén wird durch seine

Standesgenossen mit *Dom Anduan* angeredet, durch die von ihm Abhängigen mit *Padre* oder *Padrone*. Der einfache Geweihte Phecano Regotis wird mit *Fra Phecano* oder *Frater* angeredet, die Tempelvorsteherin Arsella dall'Sfatto mit *Domña Arsella*. Daneben sind natürlich auch die üblichen Anreden wie *Euer Wohlgeboren*, *Hochwürden* etc. möglich.

Vorläufer

Diese vor den Kutschen der Kavaliere herlaufenden Männern und Frauen erkunden den Weg, leuchten bei Nacht mit der Fackel oder springen bei Wagenumstürzen und Radbrüchen als Hilfskraft ein. Am Fahrtziel kündigen die Vorläufer das baldige Eintreffen der Herrschaft an. Daneben übermitteln sie Briefe und Bestellungen in Stadthäuser oder Landsitze. Die Vorläufer tragen Livreen und als Berufszeichen den ‚Läuferstab‘. Die Kavaliere lassen ihre schnellsten Vorläufer zu Langstrecken-Rennen antreten und schwärmen von ihnen wie Rennpferden oder Jagdhunden. Als im Palast zu Neetha während einer Orgie das Eis ausging, schickte Prinz Timor seinen besten Läufer Eis holen – in das Gebirge; drei Tage darauf kam der Mann erfolgreich zurück – die Orgie war zum Glück noch im Gange ...

Die Religion der Kavaliere

Das erstgeborene Kind erbt Titel, Reichtum und Macht, die Zweit- oder Drittgeborenen werden Priester der Familiengottheit. Die Familien stiften prächtige Altäre zu Ehren der Götter und Kenotaphe zu eigenen Ehren. Als Gegenleistung für diese Patronage erwarten sie von ihrem bevorzugten Tempel nicht nur Priesterstellen für die eigenen Kinder, sondern auch freie Posten für Tempeldiener, wenn Pächterfamilien zu belohnen sind, Mitsprache bei der Bestellung des Tempelvorstehers – und natürlich göttlichen Beistand in allen Lebenslagen, sei es bei Dürre auf den Feldern, Krankheiten in den Herden, Rechtsstreitigkeiten mit den Nachbarn oder Probleme mit Rebellen ...

Latifundien der Granden und Kavaliere

Erzherzogtum Chababien	Erzherzog Timor Horathio ay Firdayon-Oikaldiki
Stadt Neetha	Der Senat von Neetha
Domäne Rhuvak	Vizedom Tolman Horasio von Firdayon-Bethana (für den Erzherzog)
Signorie Faldoret	Signore Julfo Horathio di Vulci (Leib-Comtur des Heilig-Blut-Ordens)
Signorie Sumpéra	Señora Neetya Phexdane ai Käferion
Domäne Valavet	Comto Anduan Largamon Aeneas Garén (für den Erzherzog)
Grafschaft Thegûn	Gräfin Lutisana Rahyanis ay Firdayon-Oikaldiki
Domäne Eldoret	Grand Signore Ricardo Rondravon ter Bredero (für den Ardariten-Orden)
Signorie Karsina	Vizedom Phexdan Nescio (für die Baronin von Suderstein)
Signorie Despiona	Signora Phelippa Efferdita de Demetrios / ay Oikaldiki
Signorie Westherfolden	Signora Alia Rahyaphrodite ai Makarios
Landstadt Chetoba	Rector Prospero di Walsi-Korninger
Signorie Tovenkis verschollen)	Signore Rubec Rahjácomo von Chetoba-Oikaldiki (ksl. Admiral, auf See
Signorie Gebein	vakant
Baronie Kabash	Baron Ezzelino Sumudan da' Malagreia
Landstadt Thegûn	Bürgermeister Rastafan Teduccio
Domäne Thegûnia	Baron Ezzelino da' Malagreia
Domäne Kabash	Vizedomña Dolorita Thalionmel da' Malagreia (für den Baron)
Signorie Rocca	Señora Shenny Manina de Meboccio
Signorie Belhainis	Señora Florez Asmodena di Zhikadi
Signorie Pampara	Señor Nadon Eslam ya Balash
Signorie Cisterna	Señor Vito Leon da' Parador
Signorie Lupalia	Señora Viviona ay Oikaldiki (auch Grand Señora von Brelak)
Domäne Khalôd	Vizedom Phelizzio Ephebes da' Malagreia (für den Baron)
Domäne Brelak	Grand Señora Viviona Rahyamanda ay Oikaldiki (für die Gräfin)
Signorie Brelak	Señores Tizzo & Tilfur de Celianada (zu gesamter Hand)
Signorie Abbadom	Señora Viviona ay Oikaldiki (Grand Señora; auch Señora von Lupalia)
Domäne Eskenderun	Señor Furro ay Oikaldiki

Signorie Vinreb	Señora Imacula Junivera du Pollucis
Signorie Morlak	Señora Dorlen Coritto della Dorradezza
Signorie Honäk	Señor Lucianus Rondravio de Belsario
Baronie Suderstein	Baronin Siona Efferdane ash Manek (auch Signora von Karsina)
Signorie Purfo	Señora Niothia Efferdaio ash Marruz
Signorie Praiodomo	Señora Praiadne Zidona di Rosario
Signorie Castravilla	Señor Selenio Cordovan da' Marascenta
Domäne Merida	Vizedomña Aydan Drôlerin (für die Baronin)
Signorie Villa Eslam	Señor Eslam Phexdan Elmayano
Domäne Banchab	Grand Señor Talor Belen ze Gravenanger-Bramstetter (für den Erzherzog)
Signorie Durméwat	Señora Zita Tulameth di Zazzera
Signorie Terdan	Señora Rovena Viviane di Verrucio
Signorie Bir Zedrim	Signor Strephon Geron di Mezzetta
Signorie Banchab	Señor Talor ze Gravenanger-Bramstetter (Grand Señor)
Signorie Silvana	Señor Bustio Bardo ya Borsana
Signorie Gelgel al-Pashmân	Señora Chelleo Rahyamanda da' Ghitor
Cronmark Kabashpforte	Marquesa Tallith Rondriga ya Balash
Signorie Arezza	Signora Belizeth Cusmina di Cornaro
Domäne Tashbar	Marquesa Tallith ya Balash
Signorie Keshal Thorra	Marschallin Ariane Gerdenwald (für den Orden der Schwerter zu Gareth)
Signorie Bir el-Mezzekât	Señora Innozenzia Aydan ya Sciadappa
Signorie Limes Eternum	Señor Dexter Rondrigo d' Equiter
Signorie Saladuk	Señor Naldo Dschadir di Perilax
Crondomäne Khomblick	Landherr Shafir der Prächtige

Söldner nach Dienstherren

Erzherzogliche Söldner

1 Kavalkade Dragoner in Valavet

4 Kompanien Pikeniere in Neetha

Generalkapitan Erdano ya Sciadappa (Schwertbruder des Rondra-Tempels in Neetha)

Schlachtruf: Thalionmell!

Im Kriegsfall bieten die adeligen Kavaliere die 'Chababische Kavallerie' (Dragoner und Kürassiere) auf.

Heilig-Blut-Orden

2 Kompanien Hellebardiere (Leibgarde) in Neetha

1 (schwache) gemischte Kompanie in Thegûn

Horas!

Horaskaiserliche Söldner

1 Kavalkade Kürassiere, 3 Kompanien Pikeniere und Seesoldaten in Neetha

1 Kavalkade Dragoner in Thegûn

1 Kavalkade Kürassiere in der Zollfeste/Grenzfeste/Fort bei Tashbar

Colonello Silvolio di Sanceria

Aquila!

Gräfin von Thegûn

1 Kompanie Hellebardiere und einige Kürassiere ('Pavonische Trabantengarde') in Eskenderun

Pavo!

Baron von Kabash

1 Kompanie Hellebardiere und einige Kürassiere in Thegûn

Kabash!

Baronin von Suderstein

1 Kavalkade Kürassiere ('Chabab-Grenzer') und einige Hellebardierte (Leibgarde) in Suderstein
Suderstein!

Landstadt Chetoba

1 gemischte Kompanie ('Stolz von Chetoba') in Chetoba
Chetoba!

Ardariten-Orden

1 gemischte Kompanie in Neetha
Oberst-Komturin Oljana ya Cavacasta
Ardare!

Eine 'Kavalkade' oder 'Kompanie' umfasst zwischen 20 und 100 Söldner.

Shafir der Prächtige würde ein Heer abwehren, das durch die Pforte von Kabash in das Liebliche Feld einfällt.

Söldner nach Garnisonen

Neetha

Stadtgarde, Heilig-Blut-Orden, 4 Kompanien Erzherzoglich Chababische Pikeniere, 3 Kompanien Horaskaiserliche Pikeniere, 1 Kavalkade Horaskaiserliche Kürassiere, Ardariten-Orden, Seesoldaten der Horasflotte

Thegûn

1 Kompanie Hellebardierte und einige Kürassiere des Barons von Kabash, 1 Kavalkade Horaskaiserliche Dragoner, Heilig-Blut-Orden

Valavet

1 Kavalkade Erzherzoglich Chababische Dragoner

Tashbar

1 Kavalkade Horaskaiserliche Kürassiere

Suderstein

1 Kavalkade Kürassiere ('Chabab-Grenzer') und einige Hellebardierte (Leibgarde) der Baronin von Suderstein

Eskenderun

1 Kompanie Hellebardierte und einige Kürassiere der Gräfin von Thegûn ('Pavonische Trabantengarde')

Chetoba

1 gemischte Kompanie ('Stolz von Chetoba') der Landstadt Chetoba

Die Goblins

Im chababischen Tiefland, vereinzelt aber auch anderswo im Lieblichen Feld, leben 'domestizierte' Goblins als Sklaven und Feldarbeiter der Menschen.

Die Goblins sind kleiner und schwächer als Menschen und am ganzen Körper stark rötlich behaart. Sie sind fruchtbarer, aber auch kurzlebiger als Menschen. Ihre Intelligenz würde durchaus an die menschliche heranreichen, doch werden sie wie Tiere gehalten und lernen nur das zur Feldarbeit notwendige. Auf den großen Feldern der adeligen Landgüter und Domänen sind Goblins ein häufiger und gewohnter Anblick. Als Zug'tiere' für den Pflug oder die Kornmühle haben sie sich als zu schwach erwiesen, aber sie säen, jäten, bewässern, ernten, pflücken, dreschen und vieles mehr.

Die Goblins leben in gemeinsamen Hütten abgeondert am Rand der Dörfer oder auf den Gütern der Landadeligen. Die Bauern und anderen einfachen Leute dürfen keine Goblins besitzen, sondern dies ist ein Privileg der adeligen Grundherren (und ein Grund dafür, warum es im Lieblichen Feld keine menschliche Leibeigenschaft mehr gibt - die Arbeit der Leibeigenen wird weitgehend von Goblins verrichtet). Manchmal verleihen die Besitzer ihre Goblins gegen Bezahlung an nichtadelige Großbauern (diese sind aber selten).

Als Sklaven haben die Goblins keine eigene Kultur mehr. Sie tragen einige Lumpen, um ihre Scham zu verhüllen, sprechen ein primitives Horathi und bekommen ihren einzigen Namen - Familiennamen gibt es nicht - von ihrem Besitzer verliehen. Die Götter der Menschen kennen sie vom Hörensagen, doch eigene religiöse Handlungen sind ihnen verboten, denn um sich an die Himmlischen zu wenden seien sie zu niedrig. Es ist nicht verboten, einen Goblin lesen und schreiben zu lehren - weil ohnehin niemand auf die Idee käme. Dagegen ist es verpönt, die Goblins unter einem Dach mit Menschen schlafen oder an demselben Tisch essen zu lassen.

Die Goblins werden zu Rotten unter Capos zusammengefasst, die zusammen arbeiten, essen und schlafen. Nur die hochschwangeren und stillenden Goblinfrauen werden abgesondert. Sobald die Goblinsäuglinge der Brust entwöhnt sind, werden sie ihren Müttern fortgenommen, die ja wieder arbeiten müssen, und kommen in die Gruppe der Halbwüchsigen unter Aufsicht einer alten Goblinfrau. Familien und Heiraten kennen sie nicht. Die alten Goblins erhalten meist das Gnadenbrot, bis sie sterben. Soweit sie dazu in der Lage sind, müssen sie die Unterkünfte sauberhalten, für die anderen kochen und dürfen dafür kleine Gemüsebeete unterhalten. Die toten Goblins werden auf abgesonderten Gebeinfeldern in einfachen Erdgräbern, ohne Grabstein oder anderes bleibendes Zeichen, bestattet.

Goblins zu verletzen oder töten ist hingegen verboten, wie es verboten ist, eine Sache zu beschädigen oder zerstören. Passiert es dennoch, muss der Täter dem Besitzer Schadenersatz leisten. Der Besitzer eines Goblins hingegen kann diesen nach Willkür und Laune verletzen und töten - was natürlich ebenso selten ist wie wenn jemand absichtlich den eigenen Esel oder Hund verletzt, schließlich handelt es sich um geldwerten Besitz. Das Verbot der Sklaverei im Lieblichen Feld gilt nur für Menschen (auch Zwerge und Elfen), Goblins hingegen können wie Vieh gehandelt werden. Einen Sklavenmarkt oder Versteigerungen von Goblins wird man trotzdem nicht finden, weil die adeligen Besitzer (bzw. ihre Vizedoms und Aufseher) über den An- und Verkauf von Goblins in der Regel direkt verhandeln. Dabei empfinden viele Besitzer durchaus eine Art von Zuneigung, so wie sie auch ihr Pferd oder ihren Hund lieben, und glauben 'ihre' Goblins gut zu behandeln.

Kurz bevor die männlichen Goblins geschlechtsreif werden, werden sie von ihren Besitzern kastriert, um eine unkontrollierte Vermehrung zu verhindern. Nur einige ausgewählte Goblinjungen werden verschont, um sich mit den Goblinfrauen zu paaren und eine neue Generation von Sklaven zu zeugen - wobei die Besitzer ganz wie bei Tieren ihre besten 'Zuchtgoblins' austauschen, um starke und geschickte Goblins zu kreuzen und züchten. Wenn die jungen Goblins alt genug zum Arbeiten sind, erhalten sie einen eisernen Halsring mit ihrem Namen und dem Zeichen des Besitzers.

„Goblin“ ist unter Menschen ein böses Schimpfwort und wird am liebsten auf kleingewachsene Frauen und Männer oder stark behaarte Männer angewandt - aber keineswegs nur auf diese. Die Menschen verachten die Goblins als schwach, faul, feig, verlogen und tierhaft, doch eine geheime Angst bleibt im Hinterkopf - die Plünderung des Lieblichen Feldes durch die Goblins vor über tausend Jahren ist in der Überlieferung lebendig. Dass hoch in den Bergen noch einige wilde Goblinstämme leben, die ihre eigene Sprache sprechen, wissen die Menschen des Tieflandes aber nicht. Goblins dürfen keine Waffen tragen und es stehen Strafen darauf, ihnen welche zu verschaffen oder sie gar in deren Gebrauch zu unterweisen. Sie dürfen auch nicht reiten - nicht Esel und schon gar nicht Pferde - und ihre Arbeits- oder Wohnstätten nicht ohne Erlaubnis ihrer menschlichen Aufseher verlassen.

Unter den Jugendlichen mancher Dörfer gilt es als Mutprobe, einige Goblins zu verprügeln oder eine Goblinfrau zu vergewaltigen - denn dies ist nicht als Notzucht strafbar, sondern nur als Selemie verpönt wie etwa die Paarung mit einem Schaf. Als aber vor Jahren einmal ein Mädchen von einem Goblin vergewaltigt wurde (was vielleicht alle paar Jahrzehnte vorkommt, aber als Angstvorstellung der Menschen tief verwurzelt ist), wurden alle Goblins dieses Dorfes einer nach dem anderen zu Tode gefoltert. Trotz Versuchen adeliger Besitzer noch in der Garether Zeit (als es auch menschliche Leibeigene gab) sind Paarungen von Menschen und Goblins übrigens immer kinderlos geblieben.

In manchen Dörfern unternimmt die Jugend einmal im Jahr eine rituelle Hetzjagd auf einen ausgewählten Goblin, der als Verkörperung des Bösen zur Strecke gebracht wird und dessen Kopf auf einen Pfahl gespießt über dem anschließenden Fest prangt. Die Goblins müssen diesen grausamen Brauch hinnehmen, wie andernorts die Menschen einem Drachen Jungfrauen opfern.

Der letzte Aufstand der Goblins fiel in das Jahr 1019 BF. und wurde brutal niedergeschlagen. Trotzdem lehnen sich immer wieder einzelne kühne Goblins - meist männliche Zuchtgoblins - offen gegen die Menschen auf oder fliehen zu den wilden Stämmen in die Berge, die unter den Sklavengoblins des Tieflandes eine geheime Legende sind.

Die es nicht bis dorthin schaffen, schließen sich in ihrer Not zu Banden von Straßenräubern zusammen, wobei es sowohl reine Goblinbanden als auch 'gemischte' Banden mit Menschen gibt - auch viele menschliche Gesetzlose weigern sich allerdings, sich mit den 'Tieren' zusammenzutun. Gelingt es den Besitzern, entlaufene Goblins wieder einzufangen (manche Hunde sind darauf abgerichtet), werden diese nach Gutdünken bestraft: von einer Brandmarkung als Warnzeichen für andere Menschen bis zu einer langsamen Hinrichtung als Warnung an die anderen Goblins.

Gerade die menschlichen Landarbeiter, deren Arbeit der der Goblins am nächsten kommt, blicken stolz auf diese 'Tiere' herab - so haben sie noch etwas unter sich. Diese heftige Ablehnung hat aber auch handfeste Gründe: Die unbezahlten Goblins bedeuten als billige Arbeitskräfte eine gefährliche Konkurrenz für die umherziehenden Tagelöhner; und wohl nur weil sie das ganze Jahr durchgefüttert werden müssen, haben die Goblins die menschlichen Erntehelfer nicht überhaupt ersetzt.

Ein Goblin ist unter Menschen einfach das Letzte. Doch die Abenteuer eines Goblins und seiner Gefährten im Lieblichen Feld können ebenso oder noch spannender sein als die eines Menschen...

Die Wanderer

Die 'Wanderer' sind Landarbeiter, die im Sommer und Herbst von Mengbilla über Dról, den Wilden Süden, das Liebliche Feld nach Almada ziehen, den reifenden Feldfrüchten und Obstsorten folgend. Im Winter schlagen sie sich in den Almadaner Städten durch, im Lenz ziehen sie in den Süden, der ersten Ernte entgegen. Zu diesen

Wanderarbeitern gehören große Teile der Zahori, jener tulamidischen Nomaden, die sonst als Gaukler und Musikanten leben, aber auch entwurzelte Liebfelder, Chababier und andere, die durch Arbeitslosigkeit, die rote Keuche und hunderterlei Schicksale in die Reihen der Tagelöhner getrieben wurden. Ganze Familien wandern im Rhythmus der Ernten durch die Lande, ihre Kinder kommen auf ihren Eselwägelchen zur Welt, und im Guten wie Schlechten sind sie frei wie die Vögel. Denn Wanderarbeiter sind nirgendwo angesehen, man braucht sie zur Erntezeit und will sie nachher los sein. Die Grundbesitzer zahlen den Erntehelfern oft nur Hungerlöhne, noch dazu in Naturalien, die Landarbeiter müssen bei ihrem Dienstherrn gar noch Schulden machen, um überteuerte Lebensmittel zu kaufen. Zeigt sich ein Wanderer unzufrieden, warten genug Streikbrecher, an seine Stelle zu treten... Nur in Jahren mit besonders guten oder besonders schlechten Ernten ändern sich die Verhältnisse. In guten Jahren ist genug Arbeit und Lohn für alle. In den schlechtesten Jahren aber müssen sich die Grundherren vor dem Zorn der Tagelöhner in Acht nehmen: Der blutige Aufstand der Pflücker von Kabash ist noch in frischer Erinnerung. In diesen Jahren ernähren sich die arbeitslosen Landarbeiter von Schnecken und Würmern, und viele sind dem Absinth verfallen. Schlecht zu sprechen sind die Wanderer auf die Goblins der Adligen, die ihnen Arbeit wegnehmen, und in schlechten Zeiten kommt es immer wieder zu Übergriffen. Stumm sind sie bei der Arbeit, mit nackten Oberkörpern, mit all ihren Narben, Kröpfen, Zahnlücken, den dreckigen Füßen, den schmierigen Lappen um ihre Hüften, den notdürftigen Brusttüchern der Frauen, den von Sonne und Wasser hartgewordenen Hüten auf ihren Köpfen, und man fragt sich, wie viele von ihnen sich nächsten Lenz bei den Gesetzlosen einreihen werden.

Die Grolme

Unter den Menschen und Goblins leben auch die Grolme, ein kleines Volk, das in den Berichten der Chronisten und Reisenden meist gar nicht vorkommt. Sie sind etwa so groß wie Goblins, jedoch fast haarlos, mit blasser Haut, spärlichem Bartwuchs der Männer, und sie neigen zu Dicklichkeit. (Sie sind aber keine Menschen: Noch nie gab es gemeinsamen Nachwuchs von Grolmen und Menschen.) Die Mehrzahl ihrer wenigen, kleinen Dörfer liegt im Chabab-Tal, doch einige Sippen wohnen in den Städten der Menschen. Sie leben vor allem als Händler und gelten als sehr geschäftstüchtig (aber auch geldgierig). Ein altes markgräfliches Privileg sichert ihnen das Monopol auf den Handelsverkehr zwischen den Zwölfgöttergläubigen und den Novadis zu: Tatsächlich geht der Großteil aller Waren, die zwischen den Neethanern und den Beni Brachtar verhandelt werden, durch ihre Hände. Bei den Menschen sind sie nicht sehr beliebt, gelten aber als Freie mit fast allen Rechten. Sie leben ihrerseits zwischen und von den Menschen, schätzen sie aber nicht sehr, und auf die Goblins blicken sie herab.

Die Suulak

In den Bergen leben die freien Goblins, wie sie von den Menschen mit einem elfischen Wort genannt werden, denn sie selbst nennen sich Suulak. (Daraus haben die Menschen wiederum ‚suhlen‘ gemacht, also sich schweinisch im Dreck wälzen.) Ihr Körper ähnelt dem der Menschen, ist aber gewöhnlich kleiner, geduckter und mit rötlichem Fell bedeckt, das sie gerne mit Tierfett einreiben. Sie tragen Schafpelze, Ziegenfelle und Pelzschuhe im Winter, wollene Kittel im Lenz und Herbst und gar nichts im Sommer. Sie schnitzen aus Bein kleine Schmuckstifte, die sie durch Nase, Unterlippe und Ohrläppchen treiben. Auf der Jagd und zu ihren Festen bemalen sie ihren Körper an den wenigen fellfreien Stellen mit roten, weißen und blauen Farben. Alles in allem sehen sie für Menschen wie die Verkörperung der Barbarei aus, in ihren eigenen Augen leben sie dagegen kultiviert und reinlich, und man sieht auch kaum übergewichtige oder kranke Suulak.

Die Gebiete der Suulak erstrecken sich über die ganze Länge der Hohen Eternen, oberhalb der Gebiete der Liebfelder und Novadis. In dieser Region liegt auch die Quelle des Chabab, die den Menschen unbekannt ist. Die Suulak selbst nennen das Gebirge ‚Kupak Suula‘, ‚Berge der Goblins‘ in der Sprache der Menschen. Sie kennen die Paßwege und Saumpfade über die inneren Gebirgsketten. Steinhaufen an vielen Wegkehren zeigen an, dass die Jäger und Händler der Suulak diesen Pfad benützen; jeder legt einen Stein dazu. Obwohl die Suulak des Wilden Südens ohne Verbindung zu den anderen Suulak Aventuriens leben, unterscheidet sich ihre Sprache kaum von der ihrer nördlichen Verwandten. Sie haben seit der Invasion der Menschen vor langer, langer Zeit zäh an ihren Gebräuchen festgehalten.

In ihren großen Zeiten bauten die Suulak steinerne Ringwälle und große Grabhügel, die heute in den Gebieten der Menschen liegen. Doch seitdem sind unzählige Suulak-Generationen verstrichen (sie leben kürzer als Menschen), und heute errichten sie höchstens krude Steinhütten, leben in wüsten Bergnester und Höhlendörfern, in denen es nach Knoblauch und Ziegenböcken riecht (nicht dass es bei den Menschen viel anders wäre). Hier überwintern sie in der kältesten Zeit des Jahres, indem sie sich unter dicken Fellen eng zusammenkuscheln und einige Wochen in Schlaf und Halbschlaf zubringen. Von außen erscheint ein verschneites Suulak-Dorf in dieser Zeit wie ausgestorben, und ihre Tiere bleiben sich selbst überlassen.

Die Hirten der Suulak hüten Schweine, Schafe und Ziegen, besitzen aber keine Hirtenhunde. Aus Schaf- und Ziegenmilch bereiten sie stinkende Käse. Die Männer der Suulak gehen auf die Jagd, und sie verschmähen kaum ein Tier als Nahrung, seien es Rehböcke, Rebhühner oder Regenwürmer. Sie betreiben keinen Ackerbau, sondern sammeln nur wilde Wurzeln, Beeren und Salatpflanzen in den Bergwäldern. Nach Berichten aus den Zeiten der Goblinskämpfe verspeisten die Suulak mit Behagen die Pferde und Maultiere der Menschen.

Die Suulak praktizieren eine deutlichere Arbeitsteilung der Geschlechter als die Menschen des Wilden Südens: Die Frauen der Suulak kümmern sich um die Hütten oder Höhlen, Essen, Kleidung und die Kinder, die Männer hüten die Herden, ziehen gruppenweise auf die Jagd oder in den Krieg. Die Suulak leben im Matriarchat, ihre Sippen und

Stämme werden von erfahrenen Müttern angeführt, die ihre Nachfolgerinnen selbst aussuchen. Wichtige Entscheidungen werden in der Versammlung der erwachsenen Sippen- oder Stammesmitglieder beraten, wobei die Männer zwar mitreden dürfen, das letzte Wort haben jedoch immer die Frauen.

Die Götter der Suulak sind Mailam Rekdai, die Große Mutter, und Orvai Kurim, der Herr der Jäger. Sie malen Felsbilder, und es gibt viele Höhlen mit Felsmalereien der Suulak, die den Menschen allesamt unbekannt sind. Anders als ihre nördlichen Verwandten bestatten die Suulak des Wilden Südens ihre Toten, und zwar in natürlichen Höhlen. Sie betreten die Grabhöhlen nur, wenn sie einen neuen Toten bringen, ihre regelmäßigen Totenopfer bringen sie vor dem Eingang dar. Sie glauben, dass die Geister der Toten sich bei der Großen Mutter und dem Herrn der Jäger versammeln. Die Männer der Suulak besteigen auch Berge zu kultischen Zwecken. Die Suulak in den nördlichen Teilen des Gebirges fürchten und ehren den Drachen Shafir, der ihren Geschmack nicht zu schätzen scheint.

Die Feste der Suulak sind durch stampfende Tänze mit Schellen, Rasseln und Trommeln, durch kehligen Gesang, bunte Körperbemalungen, exzessives Schmausen und Kopulieren geprägt. Eine Paarbindung wie bei den Menschen ist den Suulak unbekannt. Sie verkehren miteinander sexuell ziemlich zwanglos, ja schamlos (aus menschlicher Sicht). In den warmen Monaten bedecken sie nicht unbedingt die primären Geschlechtsorgane. Sie sehen den Zusammenhang zwischen Sex und Schwangerschaft nicht: Alle haben oft Sex, aber nur manche werden manchmal schwanger; Sex haben auch die Alten und bekommen trotzdem keine Kinder mehr! Das hat Folgen: Das Leben bringen nur die Frauen, Männer sind dafür überflüssig. Inzucht ist unbekannt, Inzest daher kein Problem. Da Sex nichts mit Fortpflanzung zu tun hat, machen es Frauen mit Frauen und Männer mit Männern ebenfalls problemlos. Verhütungsmittel sind natürlich unbekannt.

Menschen und Suulak gehen einander weitgehend aus dem Weg. Man beschränkt sich auf die eigenen Weiden und Jagdgründe. Für die Menschen sind die kargen Bergtäler unattraktiv, und die Suulak wissen, dass die Menschen viel zahlreicher und stärker sind. Punktuell gibt es sogar etwas Handel zwischen den beiden Arten. Die Suulak nehmen geflohene Goblinsklaiven aus dem Tiefland auf, aber die Zeiten der großen Kriegszüge gegen die Menschen scheinen vorbei. Sie wissen, dass sie vor langer Zeit von den Menschen aus dem fruchtbaren Tiefland vertrieben wurden, aber sie sind heute ein friedfertiges Volk, das in seinen Bergen in Frieden leben will.

Besondere Personen

Shafir der Prächtige

Shafir ist ein rotgoldener geschuppter Kaiserdrache. Er lebt seit etwa 300 Jahren an der Pforte von Kabash. Sein Leib ist ein Dutzend Menschen lang und geflügelt, sein Haupt gehörnt, seine Augen gelb geschlitzt, sein gezackter Rücken kammblutrot. Er reißt Tiere auf den Bergweiden der Goblins und frisst sie vor seiner Höhle. Die Menschen von Tashbar opfern ihm regelmäßig ein fettes Rind, damit er sie verschone. Er hat mit den Menschen des Lieblichen Feldes ein Bündnis geschlossen: Sie lassen ihn in Frieden und umgekehrt; er soll die Pforte von Kabash gegen die Novadis sperren, sie aber bringen ihm Schätze dar. Jeden Sommer sucht eine menschliche Gesandtschaft Shafir auf, um die Grüße der Krone zu bestellen und dem Drachen gefährliche magische Artefakte anzuvertrauen. Mit diesen Besuchern führt Shafir geistreiche Gespräche und spielt Urdas oder Garadan. Doch er hat auch schon anmaßende oder ungeschickte Gesandte mit seinem Feueratem zu Asche verbrannt. Als Kalif Chamallah gegen das Liebliche Feld zu Felde zog, verhinderte Shafir den Durchmarsch nicht. Die Menschen hier brauchen ihn mehr als er sie: Seit kurzem ist der Drache mit Prinzessin Aldare vermählt, die von ihm einen Sohn empfing.

Besondere Plätze

Thegûn

Inmitten der Chababischen Senke, von leichten Hügeln umgeben, liegt Thegûn. Zypressen und Bosparanien säumen die Seneb-Horas-Straße, die hier mit der Handelsstraße zur Pforte von Kabash zusammenstößt, und in den Obstgärten vor der Stadt werden die schmackhaften Thegûner Tafeläpfel gezogen.

Mit Drôler Ziegeln in vielen Farben sind turmbewehrten, gut und gern acht Schritt hohen Stadtmauern verklindert, doch die Kalksteine verwittert, das Zypressenholz gar wurmlöcherig. Innerhalb der Mauern drängen sich an die zwölf Dutzend Wohnhäuser, teils aus Bruchstein, teils aus getünchtem Lehm und teils aus Fachwerk gefügt; manche Bauten sind gar in weißem Marmor aufgeführt. Obwohl es den Baron von Kabash und den Draconiter-Orden beherbergt, hat sich Thegûn doch zum Rang einer Landstadt emporgeschwungen, und die stolze Stadt-Signoria am Marktplatz wie der hohe Stadtturm legen davon Zeugnis ab.

Die Stadt profitiert indessen kaum vom Wüstenhandel, denn die Karawanen der Novadis ziehen nur bis Kabash, und dort wickeln die Liebfelder Zwischenhändler ihre Geschäfte ab. In Thegûn muss man für tulamidische Waren daher schon einen spürbaren Aufschlag zahlen. Die Sitten sind betont liebfeldisch, tulamidische Worte oder tulamidisches Geld werden nicht gern gehört und genommen. Der Markt erweckt einen eher bäuerlichen Eindruck und gefeilscht wird hier kaum.

Im Westen wird die Stadt durch die ausgedehnten Flügel, Höfe und Gärten von Schloss Banêsh begrenzt. Residenz von Baron Ezzelino da' Malagreia und Landsitz der Gräfin Lutisana ay Firdayon-Oikaldiki zugleich, erinnern seine erker- und kuppelgeschmückten Türme wie zum Spott an einen tulamidischen Palast. In der Mitte der Anlage steht der berühmte Goldene Baum, der auch im Wappen der Baronie abgebildet ist.

Die Gartenfassade des Schlosses spiegelt sich in einem schilfumkränzten Teich, auf dem rote und gelbe Lotosblüten schwimmen. Barken laden zur Lustfahrt ein. Von einer menschenhohen Ziegelmauer umfriedet, erstrecken sich ringsum weitläufige Gärten. Im Lenz und Sommer blühen hier Drachensporn und Adlerpflock, beide seltene Gewächse. Diese tulamidisch anmutenden Gartenanlagen waren zusammen mit den Palastgärten von Neetha stilbildend für die ‚Chababischen Gärten‘ des Lieblichen Feldes.

Im Osten der Stadt erstreckt sich der befestigte Bezirk der Draconiter. Über dem zentralen Oktogon ragt ein runder Turm auf, dessen Kuppeldach mit prächtigen gläsernen Mosaiken geschmückt ist. Die Bilder zeigen unter anderem den Drachen Naclador, dem sich der Orden besonders verbunden fühlt. In dunklen Nächten sieht man die Kuppel von innen her in tiefen Farben glühen. Hier in Thegün ist der aventurische Hauptsitz des Hesinde-Ordens, der in Tobrien gegen das Reich des Bösen kämpft, und damit die Residenz seines Abprimas und Titular-Erzwissensbewahrsers Erynnion Eternenwacht.

Ein weiter Hof umgibt das Oktogon, seinerseits von einem Ring aus Wirtschaftsgebäuden, Stallungen und Kasernen umgeben, in denen auch die horaskaiserliche Kavallerie ihr Quartier aufgeschlagen hat. So wachen geistliche, weltliche und magische Macht darüber, dass sich die Ereignisse von 1020 BF. nicht wiederholen, als ein Dämon der Niederhöllen in die Hallen des Ordens eindrang und erhebliche Zerstörungen anrichtete.

Gebein

Berühmt ist Gebein für seine Nekropole oder Totenstadt, eben die ‚Gebeine‘. Auf einer leichten Anhöhe außerhalb der Stadt findet man hunderte weiße Grabsteine mit den Zeichen des Todes: dem zerbrochenen Rad, seltener dem Raben des Boron. Die ganze Anlage erweckt einen verwilderten, ungepflegten Eindruck: Gestrüpp und knorrige Nußbäume wuchern ungehindert zwischen den Grabsteinen, die vielfach schon halb oder ganz umgefallen sind. Die meisten Gräber stammen aus längst vergangenen Zeiten, vereinzelt leuchten aber auch frische Grabsteine zwischen den verwitterten hervor. Auf der Kuppe des Hügels liegt, zwischen Dornbüschen versteckt, eine riesige Steinplatte mit einer kaum noch lesbaren Inschrift. Hier sollen Dutzende Selbstmörder aus bosparanischer Zeit bestattet liegen, deren Geister noch heute umgehen.

Die Nekropole von Gebein ist immer noch der größte Friedhof der Provinz, die Stadt selber aber nur ein Schatten früherer Bedeutung. Ein großer Ring überwachsener Mauerreste, der die Siedlung im Abstand von einer Viertelmeile umgibt, ist von der bosparanischen Stadtmauer geblieben. Heute erwecken die weißgekalkten Häuser, die wenigen Herbergen und Handwerkerläden einen dörflichen, bäurischen Eindruck. Die Menschen geben sich verschlossen und scheinen fremde Reisende wenig zu schätzen. Und die Goblins, die auf den Feldern um Gebein arbeiten, scheinen alle stumm zu sein.

Im Zentrum der kleinen Stadt und in strengem Kontrast zu den weißen Wohnhäusern steht der Tempel des Boron, ein flacher Rundbau, mit schwarzem Basalt verkleidet. Nur das Tor aus Mohagoni-Holz, darüber ein Giebel mit dem Bild des Raben, durchbricht die kreisrunde, glatte Fassade.

Am Rande der Siedlung liegt die Villa des ‚Padre‘ *Raphaelo di Walsi-Korninger*. Der alte Kaufherr aus Eldoret lebt sehr zurückgezogen, übt aber einen geheimnisvollen Einfluss in der ganzen Gegend aus. Das frühere Landhaus derer von Gebein, reich geschmückt mit Blattgold, Stukkatur und edlen Statuen, nahm der *Padre* zum Pfand für ein Darlehen an die Signorsfamilie. Die Gegend von Gebein war für Überfälle auf Reisende berüchtigt; das hat sich jedoch stark geändert, seit der *Padre* hier seinen Wohnsitz aufgeschlagen hat ...

Eldoret

Die Hafenstadt ist von einer Wehrmauer umgeben und beherbergt Tempel für Efferd, Peraine und Ingerimm. Hier regiert *Ricardo ter Bredero* als Statthalter des Ardariten-Ordens. Das hiesige Salzamt ist dafür bekannt, dass Beschwerden aussichtslos sind. Die Steinhäuser werden hier nicht – wie sonst überall – weiß gekalkt, so dass Eldoret den Beinamen ‚Graue Stadt‘ trägt. Der Ursprung dieses Brauches – Trauer über den Sieg Bosparans in den Dunklen Zeiten (!) – ist vergessen, umso störrischer halten die Eldoreter daran fest.

Despiona

Die alte Hauptstadt der Despoten von Despiona, die in den Dunklen Zeiten die Kaiser von Bosparan herausforderten, ist heute ein friedliches, verschlafenes Städtchen mit Fischern und Bauern, die nichts von der lange verfloßenen Blütezeit Despiona ahnen, die mit der Zerstörung durch die Bosparaner ein schlimmes Ende fand. Doch hier an der Mündung des Despon in das Meer erheben sich immer noch alte Ruinen aus dem seichten Wasser der Lagune, und die verfallene Wehrmauer der großen Zeiten zieht einen weiten Halbkreis auf der Landseite dieser Stadt, die damals eine viel größere Fläche einnahm. Im riesigen, düsteren Tempel des Efferd zeigen uralte Bodenmosaiken, durch die Zeit in Wellen gesenkt und aufgeworfen, immer noch das ketzerische Zwölfgötter-Pantheon der Despoten, das Stadttor ist bei näherem Hinsehen ein bosparanischer Triumphbogen, und in die neue Mauer sind zahlreiche Spolien eingefügt.

Brelak

Die Häuser von Brelak liegen in der trockenen Pampa verstreut – zu einer Wehrmauer hat es nicht gereicht. Die Bauernstadt würde friedlich von ihren Weizenfeldern, Olivenhainen und *Brelak-Ziegen* leben, wäre nicht hier – nach umstrittener Überlieferung – die Heilige *Thalionmel* geboren. So aber kommen streitbare Rondra-Pilger von Neetha nach Brelak. Trotzdem gibt es neben dem Peraine-Tempel kein Rondra-Heiligtum. Stadt- und Grundherren sind die Zwillinge *Tizzo und Tilfur*, Söhne des berüchtigten *Cedor de Celiamada*. Das Landhaus der beiden Señores liegt

außerhalb des Ortes. Von ihren Weinbergen kommt der *Brelaker Nacktarsch*, ein blumiger Weißwein. Auch die Imkerei wird in Brelak von Alters her betrieben. Einige steinerne Rundhäuser mit Kuppeldächern gleichen tatsächlich Bienenhäusern. Und unweit von Brelak erheben sich bei *Tomba Goblina* Grabhügel der Goblins aus der Vorzeit ...

Eskenderun

Das Dorf Eskenderun liegt auf einer Insel im Sumpfgebiet des Chabab auf der Höhe von Shilish. Eine hölzerne Brücke und ein Knüppelweg verbinden die beiden Ufer des Flusses. Eine Wasserburg wacht über die Brücke. Burg Eskenderun ist nicht nur weithin für ihre prachtvollen Räumlichkeiten bekannt, sondern auch Sitz des berühmtesten Señors *Furro ay Oikaldiki*, früherer Graf und Marchese, zweimaliger Verräter, Liebhaber und Schwager des Erzherzogs in Neetha. Das Dorf war auf den Durchgangsverkehr der Brücke eingestellt, doch seit die neue Thalionmel-Brücke in Neetha eröffnet wurde, müssen Herbergen, Tavernen, Hufschmiede, Barbieri und Bordelle schließen. Die jungen Leute ziehen in die Stadt, und die Opfergaben im Efferd-Schrein fallen spärlicher aus. Der Unmut der zurückgebliebenen Bauern und Flussfischer kehrt sich zusehends gegen die Goblins des Señors, die etwas abseits eine eigene Siedlung bewohnen und den Menschen die Landarbeit ‚wegnehmen‘ ...

Abbadom

Der *Abbadom-See* liegt abseits aller größeren Straßen und Städte in der Ebene. Einige schlechte Karrenwege führen dorthin. Am Südufer des Sees liegt das kleine Dorf *Dracomira*. Bauern bestellen einige karge Äcker, Fischer fahren auf den See hinaus, Hirten treiben ihre schwere schwarze Büffel zur Tränke. Alles in allem sieht es nach dem Ende der Welt aus.

Nach einer unter Rondra-Gläubigen kursierenden Überlieferung soll hier der Kampf des Hl. *Geron* mit dem *Wurm von Kababien* stattgefunden haben. Darum wird der See gelegentlich zum Ziel rondrianischer Pilger, die auf seinem Grund das Skelett des Lindwurms vermuten. Die Bauern, Fischer und Hirten schweigen dazu.

Auf einer Halbinsel am nördlichen Ufer kriechen graue Grundmauern über die wüste Erde. Hier stand die Abtei *Abbadom*, die den Gelehrten als Sitz eines Drachenkultes bekannt ist. Ein Heer der Priesterkaiser konnte Abbadom nicht stürmen, da sich die Abtei von einem Tag auf den anderen in Luft aufgelöst hatte.

Tatsächlich geht die Geschichte von Abbadom auf die Dunklen Zeiten zurück. Hier huldigten die Menschen den Zwölfgöttern, doch nicht den Zwölf des Kaisers *Silem-Horas*, sondern neben Rondra oder *Tsa* auch *Dakor*, dem Drachengott, oder dem *Unbekannten*, dessen Name man nicht kannte.

Doch dieser Kult der Alten Zwölf ist nicht tot. Als die Zerstörung durch die Priesterkaiser drohte, wurde Abbadom durch ein Wunder in eine Globule entrückt, in der ein anderer Zeitfluss herrscht. Von Zeit zu Zeit steht die Abtei am Ufer des Sees, als wäre sie niemals verschwunden gewesen. Und die Leute von *Dracomira* sind nicht die einzigen im Wilden Süden, die an die ‚wahren‘ Zwölfgötter glauben ...

Die Goblinburg

Bei *Morlak* liegt eine urzeitliche Festung: Eine Ringmauer aus groben Steinblöcken schließt einen runden leeren Hof ein; in einem Umkreis von Steinwurfweite ragen dicht an dicht unregelmäßige schlanke Steinnadeln aus der Erde, die es unmöglich machen, laufend oder reitend zum Ringwall vorzudringen. Auf der Innenseite des Rundes öffnen sich kleine niedrige Türen zu Kasematten (Gängen und Kammern) im Inneren der dicken Mauer, die heute als Schaf- und Ziegenställe genutzt werden. Niemand weiß, wer diese Festung gebaut hat, ob es Tulamiden oder Goblins waren, die hier in grauer Vorzeit siedelten. Die Kinder des nahen Dorfes klettern gerne auf der alten Mauer herum und spielen hier Fangen oder Verstecken ...

Die Steile Brücke

Wo die *Seneb-Horas-Straße* die *Tovalla* kreuzt, steht die *Steile Brücke*. Sie wurde erst vor wenigen Jahren gebaut, nachdem sich hier lange Zeit nur eine Furt befunden hatte. Auf der methumischen Seite führt die Straße durch ein Tor, hier steht ein stark befestigtes Zollkastell. Für viele Liebfelder, aber auch Chababier verläuft hier die Grenze zwischen dem Lieblichen Feld und dem Wilden Süden. Reisende finden eine Taverne (zugleich Post- und Wechselstation), eine Hufschmiede und ein Krämerladen.

Die Methumische Mauer

Die *Methumische Mauer* ist das südliche Gegenstück des *phedadischen Horaswalls*: zwar nicht wie dieser eine Mauer im Wortsinn, aber eine Kette von Kastellen, die das Kernland des Lieblichen Feldes gegenüber dem unruhigen und gefährdeten Wilden Süden abschirmen, indem sie die Pforte zwischen dem Meer der Sieben Winde und den Goldfelsen sperren. Die Leute des Wilden Südens sehen in den Kastellen allerdings ein Zeichen, dass die ‚*Vinsalter*‘ sie bei einem Einfall der Novadis im Stich lassen und sich hinter die sichere ‚Mauer‘ zurückziehen würden ...

Die Pforte von Kabash

Der Pass zwischen den Goldfelsen und den Hohen Eternen – die nur zwei Abschnitte desselben Gebirgszuges sind – wird von den Menschen des Lieblichen Feldes die Pforte von Kabash genannt, nach dem letzten größeren Ort, das noch eindeutig auf Liebfelder Boden liegt. Denn über den Pass und das Dorf Tashbar zu seinen Füßen herrscht Shafir, der Drache. Die Menschen der Wüste schicken ihre Karawanen nach Kabash, hier werden die Waren des Orients umgeschlagen. Seltener reisen Menschen des Wilden Südens in die Wüste. Die Straße durchquert zuerst das

ovale Becken von Tashbar, bevor der Anstieg beginnt. Auf der Höhe angelangt, spürt man den Westwind vom Meer zur Wüste wehen. Es gibt keinen klaren Scheitelpunkt, sondern eine mehr oder weniger ebene Hochstrecke zwischen kargen Gebirgshöhen. Steinhäufen und kalte Feuerstellen zeigen die üblichen Rastplätze entlang des breiten und viel benutzten Weges an. Eine wichtige Station auf dem langen Abstieg in die Wüste ist Keshal Thorra, die einsame Burg eines Rondra-Ordens. Die übliche Karawanenroute in der Khom führt zur Oase Achan, die man nach einigen Tagen erreicht; von dort kann man weiter nach Mherwed reisen, das bereits jenseits der Wüste liegt.

Kabash

Das größte Gebäude des Städtchens, der aus Marmor, Kalkstein, Klinkern, Lehm und Holz gebaute ‚Funduq‘, ist alles in einem: Karawanserei, Peraine-Tempel, Wehr- und Fluchtburg. Hier sitzt auch die Vizedomña des Barons von Kabash, der einen Tag entfernt in Thegün residiert. Die übrigen Häuser sind teils aus hellem Kalkstein, teils aus Lehm gebaut, aber alle wirken sie ärmlich, ja schmutzig. Die meisten Gassen liegen wie ausgestorben, doch der gut sortierte ‚Basar‘ vor dem Funduq quillt über vor Leben. Hier handeln die Kabasher und anderen Liebfelder mit Tulamiden und Novadis, und jene feilschen dabei, was das Zeug hält, wenn auch weniger geschickt als diese. Tulamidische Waren kosten hier nur den halben Preis, den sie in den großen Städten des Lieblichen Feldes erzielen. In Kabash haben sich sogar bekennende Novadis niedergelassen. Die Völker haben sich stark vermischt, und man kann wohl jeden dritten Kabasher als Tulamiden ansprechen. Die Umgebung des Städtchens wird von weitläufigen Obstgärten geprägt. Vor einigen Jahren nahm hier der gewalttätige Aufstand der ‚Pflücker von Kabash‘ seinen Ausgang, als die wandernden Obstpflücker gegen Lohnsenkungen in einem schlechten Erntejahr protestierten. Damals wurde der Name des Städtchens bis Almada bekannt.

Tashbar

Am tiefsten Punkt der Pforte von Kabash zwischen den Gebirgen der Goldfelsen und Hohen Eternen liegt die Siedlung Tashbar. Ihre kleinen, niedrigen Häuser sind über die Maßen ärmlich, aus Bruchsteinen, Lehm und Holz errichtet, und auch die Felder tragen nur kärglich Frucht. Die Bevölkerung ist aus Liebfeldern und Tulamiden gemischt. Nicht wenige sind gebrandmarkt, denn Tashbar ist eine Siedlung der Verbannten. Hier leben Ausgestoßene des Lieblichen Feldes und der novadischen Wüstenstämme. Lange Jahre unterstanden sie keinem Scheich oder Sultan, Baron oder Grafen, sondern ihr Herr war *Shafir*, der alte Kaiserdrache: er schützte sie, dafür opferten sie ihm monatlich ein fettes Rind. Vor einigen Jahren jedoch erschien eine Schwadron Kavallerie, aus dem Lieblichen Feld entsandt, und bezog Quartier in den Ruinen eines alten Grenzkastells, das Kalif *Chamallah* auf seinem berühmten Feldzug vor sechzig Jahren zerstört hatte, und seitdem müssen sich die Verbannten wohl oder übel den Befehlen der Capitana *Tallith ya Balash* fügen. Das monatliche Opfer an den Drachen wurde freilich beibehalten ...

Shafirs Höhle

Die Höhle des Drachen Shafir liegt nach der Meinung vieler Menschen unter dem Khomblick, dem höchsten Gipfel der Drachenzähne, die man bei gutem Wetter von der Pampa aus sehen kann. In Wirklichkeit liegt die Höhle viel näher bei der Pforte von Kabash. Ungefähr einen Tag steigt man von der Passhöhe über kaum erkennbare Pfade bis knapp über die Baumgrenze. Nur wenige Menschen kennen den richtigen Weg. Je näher man der Höhle kommt, desto zahlreicher liegen zermalnte und abgenagte Skelette von Rindern, Schafen, Ziegen, Schweinen und Pferden achtlos hingeworfen auf den grünen Bergwiesen. Geier und Krähen streiten sich um verwesende Tierkadaver. Schließlich klafft in einer steilen Felswand der gähnende Schlund von Shafirs Höhle. Wenige wagten sich hinein. Drinnen ist es finster, und es stinkt durchdringend nach Fäulnis und Verwesung. Es geht bergab, drei Gwen Petryl Steine leuchten grünsilbern auf dem Weg. Der Tunnel weitet sich zu einer gewaltigen Halle, hier schimmern bläuliche Gwen Petryl, funkelnde Lichtreflexe spielen um Tropfsteine in vielen Farben: rot, grün, orange, rosa. In diesem prächtigen Rahmen empfängt Shafir seine Besucher. Die sagenhaften Schätze ruhen weiter im Inneren des Höhlensystems. Dorthin führt der Drache nur ganz wenige Besucher. Und diese schweigen darüber, was sie gesehen haben...

Das Diarium des Tarek ibn Ukhraban

Am dritten Tage des siebten Gottesnamens, Mherwed.

Im Namen Rastullahs, des Allmächtigen. Ich, Tarek, Sohn des Ukhraban ibn Sanshied, habe mich entschlossen, eine Reise anzutreten, deren Gefahren und Ende ich noch nicht abzusehen vermag; darob begann ich, dieses Büchlein zu führen über einen jeden Tag eines jeden Gottesnamens, der da kommt, und sollte mir nach dem Willen des Höchsten etwas zustoßen, bitte ich dich, dieses Buch an den Freund meiner Jugend, Rafim ibn Rashid, dessen Herz dem des edlen Löwen gleicht, zu senden; denn ich habe Mherwed, die Stadt meiner und meines Vaters Geburt, verlassen, ohne ihm Nachricht zu geben, und er soll wissen, was aus seinem Freunde geworden ist. Die Marawedi, die es braucht, einen Boten nach Mherwed zu senden, nehme man aus meinem Nachlasse; das, was aus selbigem bleibt, gehöre dem, der mich in der Nacht meines Todes beherbergt. Beim Odem des Rastullah.

Heute war ich auf dem Basar, und nach einigem Suchen in den Teestuben rund um den gewaltigen Platz traf ich auf Saajd ibn Mustafa, dem eine wahrhaftige Karawane gehöre, wie es hieß; und nach einigem zähen Verhandeln zahlte ich dem feisten Manne vierzig Marawedi für den langen Weg zum Königreiche hinter den goldenen Felsen, worauf

er mir mitteilte, dass ich mich am dritten Tage von nun an gerechnet am westlichen Tor einfinden solle; und ob ich eine solch lange Reise wirklich auf mich nehmen wolle, in meinem Alter. Doch ich erwiderte, dass ich lange Jahre Gelehrter bei Hofe gewesen sei; und vom Königreiche, welches dorten liegt, nur aus Sagen und Erzählungen gehört habe, und so sei mein Wunsch, es einmal zu bereisen, bevor der Allmächtige und Allbarmherzige mich aus dem Leben rufe. Denn das Alter ist ein reißender Fluss, der den Gläubigen nur dann nicht mit sich reißt in die Mündung des Todes, wenn man sich ihm mit allen Kräften entgegenstellt - und die Weisheit des Alters ist das Wissen des Lebens. [...]

Am siebten Tag des fünfzehnten Gottesnamens, Achan.

Rastullah sei Dank. Mehr als diese schlichten Worte vermag ich nicht zu schreiben, wohl aber ist mein Herz erfüllt von tiefster Gläubigkeit und größter Dankbarkeit; und unermüdlich rezitiert mein Geist die Heiligsten Gesetze, dem Höchsten zum Wohlgefallen.

Es war am fünften Tag des Gottesnamens, dass wir uns der prächtigen und reichen Oase Achan auf einen halben Tagesmarsch näherten - dorten wohl wollte der edle Saajd ibn Mustafa auch einen Gutteil der edelsten Seide, der kostbaren Porzellane und der schönsten Teppiche, die die Karawane mit sich führte, verkaufen - als der älteste Treiber der Karawane, dem am abendlichen Lagerfeuer meist große Achtung entgegengebracht wurde - er mochte ebenso viele Rastullahellahs gezählt haben wie ich, doch war sein Blick gleich scharf dem des Falken und seine Ahnung gleich der des wilden Panthers, den Führer des Zuges warnte, dass ein Ras heraneile, auch Chamsin, Ghibli, Khomra oder Sandsturm genannt, je nachdem, welche Zunge der Wüste oder der Lande darumherum man spreche.

Und tatsächlich, von Norden her, dort, wo sich das Erg langsam in eine Hamada wandelte, nahte blitzesschnell eine gewaltige Wolke heran, groß, grau und undurchdringlich, dem Wesen der Gottheit gleich, doch zorniger, wilder, unbeherrschter. Wohl konnte ich mir noch ein Tuch vor das Gesicht legen - wie es Meister Saajd befohlen hatte - , dann tobte schon der Sturm über uns hinweg, furchtbarer als der ausgehungerte Löwe und listiger als der Schakal. Ich kauerte mich in den dürftigen Schutz meines Reisesäckels und begann, den Höchsten zu lobpreisen, um Gnade anzuflehen; da traf mich ein Schlag von großer Heftigkeit, der mir einen Schrei entrang - und schon füllte sich mein Mund mit feinem Sande, machte mich prustend, und alsbald fühlte sich mein Odem, als wolle er bersten, und bei jedem Atemzug drang mehr und mehr Sand in meinen Leib, Tränen rannen aus meinen Augen - gereizt von Abertausenden feiner Sandkörner - und überzogen mein Antlitz mit einer Schicht krustigen Staubes.

Mir war, als würde ich qualvoll ersticken, tausend Tode sterben...

Und das war es, was mich rettete. Denn als ich ohnmächtig ward, der Wille des Höchsten hatte es gefügt, da schloss ich Mund und Augen und fiel mit dem Gesichte derart darnieder auf meine Reisetruhe, dass sie mich vor Sand und Sturm schützte.

Als der Zorn Rastullahs über uns hinweggefegt war, fand mich Meister Saajd, und wiewohl Wasser allzu kostbar war, spülte er mir Mund und Augen, was mich aus dem Reiche der Umnachtung zurückrief in die grausame Gegenwart, und band meinen Arm, den ein versehens ausgeleiteter Hieb arg verwundet hatte.

Was von der Karawane geblieben war, schien erschütternd, wengleich mir der Alte, der uns gewarnt hatte, erzählte, dass Rastullah schon ungleich gewaltiger unter die Sterblichen gefahren sei, dass er froh sei, dass sein Sohn (!) nur eine solch geringe Anzahl an Treibern und Kamelen verloren habe... [...]

Mit zweitägiger Verspätung erreichten wir schließlich Achan, und ich dankte Rastullah, dem Herrn.

Meister Saajd hatte Glück. Die letzte Karawane war vor zwei Gottesnamen dagewesen, hatte nur Gewürze und irdene Waren geführt, und so mancher reiche Novadi - vom großen, aber friedfertigen Stamme der Beni Terkui übrigens - erstand eine der wundervollen Waren, die der Meister und seine Treiber in höchsten Tönen priesen.

Am zweiten Tage des sechzehnten Gottesnamens, nahe der Pforte von Kabash.

Gepriesen sei der Friede des Höchsten, denn er ist der Friede der Menschen!

Den ganzen Tag über zogen wir die Karawanenstraße von Achan westwärts zu den goldenen Felsen, die mir am Hofe in Mherwed vielfach beschrieben worden waren. Ihr Glanz hatte in der strahlenden Sonne des Mittags noch erhabener gewirkt als in den Vortagen, und so hatte mir der alte Mustafa, dessen Stimme den Witz des Fuchses besaß, in der alltäglichen Ruhe zur Zeit der größten Hitze berichtet von einem gewaltigen Kaiserdrachen, welcher wohl im Tale hause, das sich zwischen den Goldenen Felsen und den Hohen Eternen erstreckte - letztere seien wegen ihrer sandenen Farbe von Ferne nicht gut zu schauen - und von dem es heißt, dass er schon manchen Magicus oder Gelehrten, und ein solcher sei ich schließlich, zu sich geholt habe; manch einer sei reicher als zuvor zurückgekommen, manch einer aber habe auch die Pforte Uthar durchschritten...

Er selbst habe den Drachen nur einmal vor vielen Rastullahellahs gesehen, da habe dieser, einem riesenhaften Greifen gleich, hoch droben über der Karawane gekreist; bis man schließlich ein in Achan zum Weiterverkauf erstandenes Ross zurückgelassen habe; der Todesschrei des Tieres stecke ihm noch heute in den alten Knochen... [...]

Meister Saajd befahl, das Lager im Kreis aufzuschlagen, und einer der jüngeren Treiber sollte stets Wache halten, um, wenn das Untier nahe, Laut zu geben.

Am dritten und vierten Tage des sechzehnten Gottesnamens, Tashbar.

Der Drache ist der König der Tiere, der Kalif ist der König der Sterblichen, doch Rastullah ist der König der Götter.

Es war mitten in der Nacht gewesen, dass eine Stimm sprach voll Sanftmut und Weisheit, und sie sprach in mir; und niemand sonst hörte sie. Und ich erhob mich und schritt aus dem Lager, ohne dass die Wache, die stand und in den

Himmel blickte, meiner gewahr wurde; und ich schritt den Hügeln zu, die sich nahe des Lagers erhoben und höher und höher aufragten, als bis ich in einen lichten Wald trat und einen Pfad entdeckte, der sich den Fels hinaufwand.

Es graute, als ich vor der Höhle stand. Die Sicherheit war gewichen, und meine Gedanken erfasste jene Angst, die der Herr den Menschen eingibt, so sie vor überlegenen und ungleich mächtigeren Geschöpfen stehen. Mein Gewand war staubig, mein einstmals bewunderter Bart zerzaust, mein Haar struppig. Ein Grollen, finsterer als das Knurren des hungernden Wolfes, drang mir entgegen, und eilig schritt ich in die Finsternis hinein; durch ein Tor, größer noch als das des Kalifen zu Mherwed.

Wider Erwarten lag die Höhle in hellem Lichte, angefüllt mit edelsten Schätzen - Gold, Silber, kostbarste Stoffe, funkelnde Steine... - und mittenherinnen thronte der Drache.

Er war das edelste Geschöpf, das ich je gesehen hatte. Auf seinem Antlitz, ja, bei diesem 'Wesen' kann man von einem Antlitze sprechen, lag ein Ausdruck wissender Erwartung, und wieder vernahm ich seine angenehme Stimme, der ich Antwort gab, ohne zu sprechen; und ich spürte, dass er mich verstand.

Vor dem Drachen stand Garadan, die Klugheit, und der Drache tat den ersten Zug.

Und der Drache gewann das erste Spiel.

Und der Drache gewann das zweite Spiel.

Die dritte Partie endete mit einem Remis.

Das vierte Spiel gewann ich.

Shafir, der Kaiserdrache, der Prächtige, der hohe Vasall des Höchsten: er wies auf eine schlichte Brosche, von bestechender Schlichtheit, aus einem Stücke getrieben; sie lag auf einem Fels für mich bereit, so als hätte er lange gewusst, wie es kommen würde. Sie zeigte einen Raben (ich habe tausendfach gesündigt und erbitte tausendfach Vergebung).

Ich verließ die Höhle, ohne dass meine Gedanken in meinen Körper geweiht hätten - zu wundersam war das Erlebte. Es tagte. Schlagartig überfiel mich eine panische Angst, ein ganzer Tag - wenn nicht mehr - schien vergangen, seit ich die Höhle betreten; was, wenn die Karawane weitergezogen war in meiner Abwesenheit, wenn Meister Saajd mich hier draußen in dieser Wildnis zurückgelassen hatte?

Ergo hastete ich den Pfad hinunter, stürmte, so schnell es eben nur ging, durch den Wald aus Zedern und Gesträuch - der mir des Nachts wesentlich lichter vorgekommen war - und stand vor dem Lager der Karawane des Meisters Saajd.

Nur, dass das Lager nicht in einem kargen Tale lag, sondern auf einer saftgrünen Weide aufgeschlagen war...

Soeben weckte der Wächter die schlafenden Treiber und übrigen Reisenden mit der Dabla, da trat ich zwischen die Kamele und nahm einen tiefen Schluck lauen Wassers aus meiner Feldflasche.

Es schien, als habe man sich abgesprochen. Nicht einmal der sonst so gestrenge Meister Saajd tadelte mich meines ungebührlich langen Fortbleibens, es war, als habe ihnen der alte Mustafa erzählt, was sich zugetragen habe; ich sah ihm an, dass er um das Geschehene wusste, ich sah ihm seine Enttäuschung ins Gesicht geschrieben, dass ich ohne die erwarteten Schätze 'heimkam'. Die Brosche des Drachen barg ich an meiner Brust, sie war mein Heiligstes, mein Geheimnis. Ich erwähnte sie niemandem gegenüber; genauso wenig werde ich die Worte des Drachen niederschreiben. Ich bewahre sie in Gedanken - es sind meine schönsten und erhabensten, wohlgemerkt - doch es widerstrebt meinem Innersten, die Worte eines solch edlen Geschöpfes auf zerschlissenes Pergament aufzutragen... Menschliche Gedanken verzehren sich wie der Hauch im Winde, doch diese sind vom Ehernen geschmiedet. Rastullah sei Dank.

Seitdem wir die unberrichtliche Khom verlassen hatten, marschierte Meister Saajd ohne Rast um die Mittagsstunde, und so hatten wir des Abends eine größere Strecke zurückgelegt als an all den anderen Tagen. Es dunkelte schon, doch der Karawanenführer gab noch immer nicht den Befehl zum Halt, so als suche er ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Die Scheibe, die hier, jenseits des Gebirges, Praios genannt wird (ich habe gesündigt und erbitte Vergebung), verschwand hinter dem Meer der Sieben Winde, als vor uns ein kleines Dorf auftauchte - offensichtlich das erste des Königreiches hinter den Bergen...

Die Hütten waren über die Maßen ärmlich - aus Holz und Stroh errichtet - und auch auf den Feldern spross der Weizen nur kärglich; doch schienen die Bewohner, von denen ein Gutteil rechtgläubig war, mit dem kargen Dasein, das sie fristeten, zufrieden; ich erfuhr von einem Alten, - mit dem Banne der Beni Terkui gebrandmarkt - dass in diesem Flecken, Tashbar geheiß - eine Menge von Verbannten beider Reiche lebe; und sie unterstünden keinem Scheich oder Sultan, nicht einmal einem Baron oder Grafen, wie das in der Sprache hinter den Goldenen Felsen wohl heißt, sondern ihr Herr sei der Drache; er schütze sie, dafür opferten sie ihm allmondllich ein fettes Rind.

Nun gut, von Zeit zu Zeit schicke einmal irgendein Baron aus dem Westen seinen Vogt, um Steuern zu nehmen, doch das sei eher selten als häufig zu nennen, und die einzigen, die sonst vorbeikämen, seien Karawanen oder Gesandtschaften des Königreiches, dem Drachen seinen Tribut darzubringen. Räuber? Nein, Räuber gebe es hier draußen keine, dazu sei man zu arm; aber weiter im Westen, dorten werde man wohl welche finden...

Vor vierzig Götterläufen (ich habe gesündigt und erbitte Vergebung), da habe es einmal eine wahrhaftige Burg gegeben, doch dann sei Chamallah, der Glücklose, gekommen; und danach seien weder eine neue Feste erbaut worden noch sei ein neuer Chamallah durch den Ort gezogen...

Am fünften Tage des sechzehnten Gottesnamens, Kabash.

Dortem, wo Wasser ist, ist Leben, und wo der Höchste ist, ist Licht und Weisheit. Gepriesen seiest Du, Allmächtiger.

Das Land um unsere Karawane herum ward beständig grüner, wir zogen gar an einem Wald vorbei, der dicht gewachsen war, Zedern erkannte ich wohl, doch gab es noch eine andere Art, vom Wuchs her kräftiger und größer, die ich mein Lebtag noch nicht gesehen hatte - Meister Saajd nannte sie Bosparanie.

Gegen Mittag stießen wir auf einige Antilopen, von einer leibhaftigen Löwin verfolgt; ich konnte einen Ausruf der Überraschung nicht unterdrücken, hatte ich doch gehört, in diesem Reich gebe es mehr Menschen als wilde Tiere, geschweige denn Löwen...

Am Nachmittag hatten wir auch die letzten Ausläufer der Goldfelsen und Hohen Eternen hinter uns gelassen, und mit einem Mal sahen wir die ersten Bewohner des 'Lieblichen Feldes' - so hatte der Alte aus Tashbar dieses Reich genannt - vor uns, nach einem ganzen Tagesmarsch, wo dieses Königtum doch als das volkreichste der Lande rund um die Große Khom galt...

Es waren Bauern, die ihre Äcker pflügten. Sie hatten schwächliche Rinder vor das halb hölzerne, teils eiserne Gerät spannt und mühten sich ab, den harten Boden zu durchfurchen. Doch je weiter wir zogen, desto größer wurden die Äcker und desto kräftiger auch die Rinder, die das Joch trugen; schließlich tauchte gar eine Stadt vor uns auf - längst nicht zu vergleichen mit der Schönsten aller Städte, der Stadt des Kalifen, aber die erste Ansiedlung seit einem Gottesnamen, die es von der Größe her einer Oase gleich tun konnte; ich schätzte sie auf fünfhundert Seelen.

Meister Saajd führte die Karawane sicheren Schrittes zum größten Gebäude der Stadt - eine aus Stein, Holz und Lehm errichtete Karawanserei, so schien es mir zumindest.

Ich nahm Quartier und begab mich dann zu Meister Saajd, denn bis hierhin und nicht weiter galt unser Abkommen. Ich dankte ihm herzlich, dass er mich hergeleitet hatte, und mit dem Ratschlag, meine Rechtgläubigkeit nicht allzu offen zu zeigen, verabschiedete er mich...

Meine Unterkunft war keine Karawanserei. Sie war alles in einem. Funduq, Garnison, Burg, Stadthaus, Tempel (Pfuil), Karawanserei und Herberge.

Die übrigen Häuser des Ortes bestanden teils aus Marmor, der ganz in der Nähe abgebaut werde, teils aus Lehm, vornehmlich um den Bazar herum (so ward es hier tatsächlich genannt), und auch aus Holz errichtete man Hütten und Häuser; aber alle wirkten sie ärmlich, ja schmutzig, der Marmor brüchig und alt, ohne Glanz.

Die meisten Gassen lagen wie ausgestorben, doch der Bazar, der unmittelbar vor dem Funduq lag, quoll über vor Leben. Meister Saajd hatte trotz der späten Stunde noch seine Stände aufgeschlagen; und alsbald drängten sich die Kunden und scheuchten den Feisten, auf dass er rasch die gewünschte Ware bringe und sie zu möglichst niedrigem Preis verkaufe. Doch nicht nur tulamidische und novadische Händler boten ihre Ware feil, nein, auch Altreicher verkauften Fleisch, Brot, Getreide oder laue Milch, nicht weniger feilschend als die Rechtgläubigen, wenn auch nicht so geschickt...

Ein Fanfarenstoß vom Funduq her ließ die Gespräche schlagartig verstummen. 'Räudiger Sohn eines Hundes!' 'Räuber!' 'Der Kronvogt!' All diese Bezeichnungen für den Mann, welcher da auf einem Grauen langsam über den Platz geritten kam, gefolgt von sechs Söldlingen mit langen Hellebarden, drangen an mein Ohr.

Ein Apfel verfehlte das Haupt des Hochgeborenen nur knapp, ein weiterer zersprang an einer hochaufgerichteten Hellebarde...

Ich lud einen jungen Tulamiden - er hatte dicht neben mir gestanden, und ich sah ihm an, dass er schon längere Zeit hier weilte - zu einem Tee, auf dass er mir erzähle, was es damit auf sich habe. Er folgte meinem Angebot, wie es Sitte ist, und ich erfuhr, dass der Kronvogt, ter Severijn, auch über eine andere Stadt gebiete, näher an den weiten Wassern der Sieben Winde gelegen, die sei ihm lieber, die sei größer und reicher, doch trage die Baronie den Namen dieser Stadt hier, Kabash nämlich - was in jedem Falle aus dem Tulamidischen komme, aber entweder von Chorbash oder Kabas hergeleitet sei -, und diese hier sei auch die ältere. Viele Rastullahellahs habe es keinen Baron gegeben, da habe sich der Markgraf selbst um die Lande gekümmert, und der sei ein gerechter und beliebter Herr gewesen; der Kronvogt aber habe einen Verwalter gesandt, kaum dass er erhoben ward von der Königin, der habe die Steuer erhöht von zehn auf fünfzehn Goldmünzen [Ich finde das durchaus verständlich, Jaarn.], und zudem den Bau eines Gotteshauses der Rechtgläubigen verboten, was der Baron auch noch besiegelt habe - und gegen die Räuber, derer es gar viele gäbe, ziehe er auch nicht zu Felde...

Und nun habe der Baron die Frechheit besessen, im Kabasher Funduq die Signori einzuberufen, die zu bewirten ihn nichts kosten dürfe, wie er den Bauern hier befohlen habe; da brauche er sich nicht wundern, wenn man ihn missachte...

Ich dankte dem Manne und begab mich in die Herberge, doch Meister Saajd und seine Treiber waren im Schankraum nicht zu finden, und mich mit zwölfgöttergläubigen (ich habe gesündigt und erbitte Vergebung) Bauern unterhalten mochte ich nicht, also begab ich mich auf mein Zimmer im festen Entschlusse, schon morgen nach der Stadt aufzubrechen, über die der Baron noch gebiete.

Meine Füße sind zwar nicht mehr flink wie die einer Gazelle oder gar schnell wie die eines Geparden, aber auf dem Pfade, den ich mir habe weissen lassen nach Thegûn - so wird die andere Stadt heißen - wird es wohl gehen, auch soll der Weg nicht länger als einen Tagesmarsch sein.

Am sechsten und siebten Tage des sechzehnten Gottesnamens, Thegûn.

Wo der Sterbliche ist, ist Schwäche, doch wo Rastullah ist, ist Kraft. Gedankt sei Dir, Allmächtiger, der Du mich sicher geleitet hast.

Der Weg führte fast den ganzen Tag an dichtem Wald entlang, und erst kurz, bevor die Mauern von Thegûn - echte Mauern, das sah ich nicht mehr, seit ich Mherwed verließ - vor dem rötlichen Abendhimmel auftauchten, fanden sich auch wieder Felder und Äcker links und rechts des Weges.

Der Wahl seines Schlosses bezüglich hat der Kronvogt recht getan. Thegûn ist ein nettes kleines Städtchen, an einer der wichtigsten Straßen des Königreichs am Yaquir gelegen (das scheint hier die gängigste Bezeichnung zu sein); die Häuser sind von weißem Marmor oder getünchtem Stein, alles strahlt einen gewissen Wohlstand aus und erinnert mich an das Häuschen meiner rechtgläubigen Gevattern zu Mherwed. Das Schloss Bânesh, das hier das größte Bauwerk ist, ward dem Sultanspalast der Oase Manesh nachempfunden; welcher wohlweislich einer der schönsten des Kalifats ist, und auch die hübschen Gärten hinter dem Schloss, in denen ich heute geraume Zeit verbrachte, ähneln den tulamidischen Gärten.

Doch kann all das nicht darüber hinwegtäuschen, dass auch hier eine bittere Armut herrscht in den Gassen hinter den großen Tempeln und Herbergen - die hier ständig von Reisenden belegt sind.

Der Markt, denn in dieser Stadt sind tulamidische Ausdrücke nicht gern gehört, ist größer als der in Kabash, wenn auch nicht so lebendig, die alte Sitte des Feilschens scheint hier in Vergessenheit geraten.

Teurer hingegen sind die meisten tulamidischen Waren, für die gleiche Kanne Tee, wie ich sie am gestrigen Abend trank, musste ich das Doppelte an Zechinen bezahlen, und das Weib, dem der Marktstand gehörte, hat lange gezögert, das fremde Geld zu nehmen...

Eigentlich hatte ich vor, hier länger zu verweilen, doch ist mein Garethi brüchig, und ich kann mich auch mit niemandem recht unterhalten, also werde ich mich auf den Weg machen nach Norden, wo Herzöge und Fürsten residieren; und wo das eigentliche Königreich am Yaquir erst beginnen soll; ein Kaufherr in der Schenke, in der ich zu Mittag aß, bezeichnete das Umland hier als den 'Wilden Süden' und rühmte die Gesittung, die man mitnächtlich des Flusses Tovalla finde, als die eigentliche des Lieblichen Feldes...

Wohl brachte ihm das üble Rufe ein, doch blieb er ungerührt, und diese Tapferkeit überzeugte mich, dass er wahr sprach; denn jeder Gläubige weiß, dass in der Tapferkeit die Wahrheit, in der Feigheit aber die Lüge steckt. So beschloss ich denn, am achten Tage des sechzehnten Gottesnamens in Richtung auf eine große Stadt, Methumis geheiß, aufzubrechen; möge Rastullah geben, dass ich sie bis zum zweiten Rastullahellah erreiche. Gepriesen sei der Allmächtige und Allbarmherzige...

Literatur zu Chababien

Wer weitere Anregungen sucht und die Atmosphäre des Wilden Südens schmecken will, kann sich an Süditalien orientieren. Chababien – Kalabrien ist mehr als ein zufälliger Gleichklang, und wer Neetha rückwärts liest, für den ist die Ägäis der Zyklopeninseln doppelt naheliegend. Für mich ist Neetha das aventurische Neapel, die Stadt, in der sich italienische, spanische und griechische Einflüsse vermischen.

Bücher

Gesualdo Bufalino, Die Lügen der Nacht
Albert Camus, Die Pest
Luciano De Crescenzo, Also sprach Bellavista
Lawrence Durrell, Bittere Limonen
Lawrence Durrell, Leuchtende Orangen
Lawrence Durrell, Schwarze Oliven
Humbert Fink, Süditalien – Tränen unter der Sonne
Ernest Hemingway, Der alte Mann und das Meer
Giuseppe Tomasi di Lampedusa, Der Leopard
Gavino Ledda, Padre Padrone
Gavino Ledda, Die Sprache der Sichel
Carlo Levi, Christus kam nur bis Eboli
Julio Llamazares, Wolfsmond
Alberto Manzi, El Loco
Dacia Maraini, Die stumme Herzogin
Clelia Marchi, Keine einzige Lüge
Ignazio Silone, Fontamara
Ignazio Silone, Der Samen unter dem Schnee
Ignazio Silone, Wein und Brot
John Steinbeck, Früchte des Zorns

Filme

Alexis Sorbas
Der Bienenzüchter
Die Siebtelbauern
Der Pate
Der Leopard
Der König tanzt

Kontakt mit dem Autor

Michael Hasenöhrl
Gießhüblerstraße 8
A-2344 Maria Enzersdorf
Tel. 0043/2236/860211
0676/7384412
a9304690@unet.univie.ac.at

Aktualisiert von

Julian Marioulas
Am Knill 3
22147 Hamburg
webmaster@chababien.de