



ericht über Cryandor und Kujabina

Ich möchte zuvorderst seiner Majestät, Ottokar I, König über Cryandor meinen Dank aussprechen für den großherzigen Empfang in seiner Hauptstadt Cryn. Dennoch soll der Schwerpunkt meiner Erzählung ein anderer Ort werden.

Der König selbst hatte keine Zeit mich zu empfangen, sein Sehnenschal führte mich standesgemäß am Hofe umher, zeigte mir die Kathedrale ihre Gerechtigkeitsgottes Thrall und ließ mich wohlschmeckend, jedoch nicht allzu aufregend gewürzt, speisen. Die Hauptstadt Cryn weist eine ansehnliche Bibliothek auf, so wie einige prächtige Kunstwerk, vor allem klerikalen Hintergrundes. Alles in allen war es ein genehmer Aufenthalt – doch wenn ich so frei sein darf – wie an jedem anderen Orte. Ich würde auch viel mehr auf Details meines Besuches in der Hauptstadt eingehen, wenn nicht ein noch spannenderer Ritt in den Osten dieses Landes auf mich gewartet hätte. Da ich meiner Pflicht nachkommen wollte und einen Überblick über das Land geben möchte, so beschloss ich dorthin zu reisen, wo die Grenze zur Torog Nai liegt. Mein Ziel war es die dortigen Bastionen und Mauern zu besichtigen sowie die Menschen kennenzulernen, die direkt an die Grenze dieses gefürchteten Nachbars hausen. Dieses Unterfangen versprach mir spannende Geschichten und auch bleibende Eindrücke. Und ich sollte in meinen Bauchgefühl recht behalten.

Als erstes sei gesagt, dass ich recht bald meine beste Kleidung, die ich am Hofe trug, ablegte und gegen schlichtere Reisegewandung tauschte. Das sparte mir ein gutes Sümmchen meiner Auskünfte. Schon bald stellte ich nämlich fest, dass die Menschen im Osten keine festen Preise haben, sondern nach Gutdünken und nicht zuletzt nach dem Erscheinen ihres Gegenübers die Zeche zu erheben pflegen. Und auch wenn sie selbst gerne reich beschmückt und gerade zu bunt gekleidet scheinen, so erheben sie bei sichtbaren Adelsymbolen und fremdländischen Reisekluft gerne die doppelten bis dreifachen Gebühren. Mit den Worten, dass ich nun gerade aus der Hauptstadt käme und vom König empfangen worden sei, versuchte ich mir zunächst Respekt zu verschaffen, doch vervielfachen sie vielmehr die Preisforderungen und ließen die Menschen von mir abrücken.

Ich führe das so genau aus, denn diese Eigenheit ist die einzige Unannehmlichkeit, die ich auf meinen Reisen im Osten als Gast empfand. Ansonsten wurde ich mit Gastfreundlichkeit überschüttet. Vielmehr: je ärmer mein Aussehen zu sein schien, umso reicher war der Tisch für mich gedeckt und umso bekümmerte nahm man sich meiner an.

Doch ich schweife etwas ab, daher will ich mich nun auf meiner Aufgabe nachkommen und zunächst ein sachdienliches Bild von dem bereisten Landstrich geben.

Im Verhältnis zu den anderen Landesregionen ist die Ostmark wenig besiedelt. Die Menschen leben in Sippschaften über das weite Land verteilt. Andere Rassen sind die absolute Seltenheit. Orks hatte man in den vergangenen Jahren als märeudiedende Söldnerverbände der Torog Nai am eigenen Leib erfahren und verflucht sie naturgemäß entsprechend. Den eigenen Landstrich, der auf Karten als Ostmark bezeichnet wird, nennen die Einwohner Kujawina. Der Name geht wohl auf den Gründungsvater der Ostmark zurück, den roten Ronald, der auch der rote Widder bezeichnet wird. Jener prangt in unterschiedlichen Gestalten auf den Bannern von Kujawina.

Die meisten Bewohner sind Reisen, vor allem mit den Schafherden, gewohnt. Sowohl Männer als auch Frauen sind in der Tierzucht wie auch im Haushalt und in der Not auch in der Wehr gefordert.

In der Kleidung überwiegen Wolle, Webtücher und Leinen, das gerne mit Stickereien geschmückt wird. Man kleidet sich gerne farbenfroh und farbenreich. Blumen scheinen dabei eine besondere Rolle zu spielen und werden mit einer Achtsamkeit behandelt, die in anderen Ländern Runen oder heiligen Symbolen gleichkommt. Auch Kopfbedeckungen wie Fellmützen aller Art scheinen zur hiesigen Tracht zu gehören.

Eine der wichtigsten Trutzburgen mit dem klangvollen Namen Orkentruz liegt im Nordosten und leistet einen wesentlichen Beitrag, um die Lande vor den Horden des angrenzenden dunklen Reiches abzuschirmen. Die dortige karge Landschaft ist gezeichnet von Gebirgsketten im Osten und weiten Grasweiden und Sümpfen im Südwesten.

So klangvoll der Name Orkentruz auch anmutet, so sehr zeichnet er ein falsches Bild von den wirklichen Zuständen. Man findet kaum edel gerüstete Ritter oder uniformierte, ausgebildete Königstruppen vor Ort. Viel eher ist es ein Sammelsurium an mehr oder weniger willigen Kämpfern, die teils aus Bauernverbänden hervorgingen oder zwangsversetzten Soldaten. In den letzten Jahren wurden sogar einige Verbrecher als Strafe an die Ostgrenze gekarrt, was bei den Verteidigern zwar auch für Unmut sorgte, jedoch aufgrund der Knappheit der Truppen geduldet wurde.

Einige Volkssagen ziehen allerdings auch Glücksritter und Abenteurer an. Es heißt nämlich, dass Orkentruz selbst auf Ruinen einer wohlhabenden Feste erbaut sei und man mit ein wenig Glück das eine oder andere Relikt jener alten Zeit zu finden vermag. Manche Gerüchte besagen sogar, dass das Land einst von Elbenfürsten beherrscht worden sei. Doch immer wieder wurde die Festung durch die Horden der Orken geschleift, sodass das jetzige Gemäuer nur ein Abbild der Vergangenheit ist.

Seit rund zehn Jahren steht Orkentruz unter dem Schutz der Baronin Uriel Claris Gutmuthstochter.

Die Baronin selbst war abkömmlich, aber allerlei geschäftiges Treiben habe ich auf dieser Burg erfahren und allerlei redselige Menschen kennen gelernt. Im Laufe meines Aufenthaltes trank ich ausgiebig mit ihnen und sie erzählten mir von sprechenden Bären und Luchsen, von mystischen Blumenwiesen auf Grabhügeln und von wilden Widderfesten. Sie sangen Lieder auf ihre alten Helden und auch über ihre neuen. Dabei handelte es sich nicht um Rittersagen, sondern viel eher Loblieder über gutherzige Diebe, schweigsame Elbendamen und allmächtige Knappen.

Und mein Schädel dröhnt noch immer von den dortigen Getränken, gleichwohl habe ich die eingängige Musik bis heute nicht vergessen.

Eine kurze Reise in den Nordwesten schloss meine Reise durch Kujawina ab. Weite Wiesen, Korn- und Mohnfelder sowie grün bewachsenes Bergland habe ich dort vorgefunden. Auch gibt es vor Ort wilde Pferde, die in den Kriegen ihre Reiter verloren, aber in den weiten Feldern, der so genannten Großen Weide, eine neue Heimat gefunden haben. An den Hängen der Berge findet man zahlreiche Siedlungen, die sich in der Nähe heiliger Stätten niedergelassen haben - wie zum Beispiel das Dorf Steichenwacht, das um eine alte Steineiche erbaut wurde, in die schon mehr als ein Duzend Mal ein Blitz eingeschlagen hat.

Über diesen nordwestlichen Landesteil herrscht die rote Damira. Mit ihrer Reiterschar führt sie die größte Streitmacht der Ostmark an. Die Reiterinnen und Reiter tragen rote Mäntel oder Umhänge und sind am ehesten so etwas, das einer Armeeeinheit in Kujawina gleichkommt. Damira wird von den Menschen als Anführerin des Landes angesehen, doch scheint es mit ihrer Königstreue nicht am besten bestellt zu sein. Als ihre Leute vernahmen, dass ich aus Cryn gereist komme, rieten sie mir von einem Treffen ab. So sei es drum.

Insgesamt habe ich in meiner Reise in den Osten Cryandors das Gefühl gehabt, in ein Märchen getreten zu sein, wie man es von alten Greisen und weisen Weibern kennt. Was dran ist an all den Geschichten um die Tiergottheiten, um ihre alten Götter in Mond- und Sonnengestalt, ihre wackeren Knappen und goldherzigen Diebe das mag ich nicht mehr urteilen. Als ich das Land betreten hatte, so hätte ich sie für dummes Geschwätz abgetan und mich aus reiner Neugier weiteren Erzählungen angeschlossen. Doch mittlerweile zweifle ich daran, dass es nur Kokolores sei.

Die Menschen aus Kujawina sind ein buntes, eigenes Völkchen. Abergläubisch ja, aber auch stur und wild entschlossen. Darin liegt vermutlich ihre größte Kraft und damit schaffen sie es vermutlich am ehesten, ihre Grenze zu behaupten. Und wenn so manche Erzählung märchenhaft klingt, so sind ihre Märchen mehr als wahr. Nicht, weil sie uns sagen, dass es Drachen gibt. Sondern weil sie uns sagen, dass Drachen besiegt werden können.