

Worrying Wardun



Umland

Die Stadt **Worrying Wardun** - Hauptstadt der Markgrafschaft **Aeldmearc** - liegt im Mir von **Logres** am Fluss **Feorl**. Auf der estlichen Seite des Feorl beginnt bereits **Töndermanlan**, daher hat der Feorl einen zweiten, töndrischen Namen: **Fjarle**.

In Worrying Wardun kreuzen sich zwei wichtige Handelsverbindungen: Der Fluß Feorl (Fjarle), der dort einen 20 m hohen Wasserfall hinunterstürzt und eine Straße, die von Töndern nach Mir führt.

Nähere Umgebung

Die Gegend ist dünn besiedelt: Einige Dörfer liegen entlang des Flusses und der Straße. Zwei Klöster, die innerhalb von drei tagen zu Fuß zu erreichen sind und drei kleine Burgen, die zur Sicherung der Flussgrenze erbaut wurden. Im Wes liegt der Scorwold, im Nor der Mearcwold.

Stadtanlage

Worrying Wardun teilt sich in zwei Stadtviertel auf: In die Oberstadt mit der Burg und der Kathedrale und in die Unterstadt.

Die Oberstadt ist von einer massiven, 6 m hohen Steinmauer mit einem umlaufenden Wehrgang umgeben; nur wenige Wehrtürme bilden die Eckpunkte. Die Burg ist durch eine weitere Mauer von der Stadt getrennt. Der Fluss wurde so umgeleitet, dass er einen Graben an Ydd- und Wesseite bildet. Die Unterstadt ist - mit Ausnahme des großen Turmes im Süd - nur von einer Holzpalisade mit Wehrgang umgeben. Mehrere Tore führen in Ober- und Unterstadt, zu den beiden Häfen ober- und unterhalb des Wasserfalles und das Klippentor von der Ober- in die Unterstadt.

Aufgänge zu den Wehrgängen befinden sich in allen Stadttoren und Wehrtürmen, die etwa alle 50 m stehen und rd. 15 m hoch sind. Die Stadttore der Oberstadt haben neben den üblichen Torflügeln Zugbrücken und Fallgitter, die Tore der Unterstadt nur Torflügel. Der Stadtgraben ist mit Wasser gefüllt und rund 2 m tief.

Familienangehörige leben mit Lehrlingen, Gesellen, Dienern und Leibeigenen meist unter einem Dach. Das Wohnhaus ist - bei Händlern und Handwerkern - in den meisten Fällen auch Arbeitsstätte. Zum eigentlichen Haus gehören auch kleinere - meist hölzerne - Nebengebäude, die als Lager oder Arbeitsstätte dienen, seltener als Wohngebäude (z.B. für Leibeigene oder Lehrlinge).

Die Einteilung der Häuser in **arm**, **Mittelstand** und **reich** orientiert sich am jeweiligen Hausbesitzer. Ein im Hause eines reichen Händlers wohnender Knecht gehört natürlich zu den Armen der Stadt.

Die Häuser der Reichen bestehen üblicherweise aus drei Etagen und einem Keller, die des Mittelstandes aus zwei Etagen und einem Kellerraum und die der Armen aus einem Stock-

werk - möglicherweise nur mit einem Raum. Hinzu kommen die eigenen (reich) oder gemeinsamen (Mittelstand, arm) Hinterhöfe mit Küchengarten, Hühnerstall oder ähnlichem.

Die Handwerker und auch andere haben - je nach Gewerk - an ihren Häusern ein Schild mit einem speziellen Symbol zu hängen. Flußschiffer und Händler haben außer ihrem Namen ein "Firmensignet". Dies ist notwendig, da die meisten Bewohner der Stadt des Lesens nicht kundig sind.

Nach Einbruch der Dunkelheit werden die Türen und Fenster der Häuser von den Hausbesitzern bestmöglich verriegelt. Reiche Händler schützen ihre Habe durch Leibwachen, seltener durch Magie. Die Häuser der beiden Stadtvögte werden rund um die Uhr von je zwei Stadtwachen bewacht. Das gleiche gilt für die Stadttore, die nach Einbruch der Dunkelheit geschlossen werden. Ein Hinein- oder Hinauskommen ist nur mit einer Genehmigung eines Stadtvogts oder des Burgvogtes möglich.

Tagsüber befinden sich an allen Stadttoren sowie am Burgtor je zwei Krieger als Wachen. Vier Patrouillen aus je einem Krieger und vier Wehrpflichtigen gehen regelmäßig die Wehrgänge ab. Tagsüber patrouillieren je drei Reiter auf den Straßen. Abseits der Straßen durchstreifen die Waldläufer - meist allein - das Gebiet. Die Büttel der Stadtvögte und die Wehrpflichtigen patrouillieren jeweils zu viert innerhalb der Stadt; die Büttel bewachen die Häuser der Stadtvögte, in deren Häuser sich auch ein Gefängnis und eine Waffenkammer befindet.

Eine Kanalisation existiert nicht; sämtlicher Dreck wird auf die Straße geworfen. Der - recht häufige - Regen spült den Schmutz in den Fluß. Essensreste erhalten die Hausschweine, die von einigen Bewohnern der Stadt gehalten werden. In der Unterstadt liegen ein paar kleine Koppeln, die von den Vieh- und Pferdehändlern genutzt werden. Alles in allem entströmt der Stadt ein ziemlicher Gestank.

Bevölkerung und Sprachen

Die Einwohner der Stadt Worryng Wardun gehören fast ausschließlich zu den Logren, daher sprechen alle Bewohner von Worryng Wardun *logrisch*. Es leben aber auch Töndermannen und andere in Worryng Wardun. Nichtmenschliche Bewohner hat die Stadt höchstens eine Handvoll. Die Logrer sind zwar mißtrauisch gegenüber Fremden, neigen jedoch nicht zu allgemeinem Fremdenhaß. Ausländer, gemeint sind eigentlich ausländische Händler oder Handwerker, stehen unter dem direkten Schutz der Krone.

Geschichte der Stadt

Der Name Worryng Wardun stammt von der logrischen Sippe („-ing“) des „Worr“ sowie von „ward“ (=Wacht) und „dun“ (= Hügel).

Worryng Wardun erhielt erst vor rund 10 Jahren das Stadtrecht, daß heißt u.a., daß eine steinerne Mauer um die Siedlung errichtet werden dürfte und überregionale Märkte, sogenannte Messen, abgehalten werden dürfen. Die Stadt entstand aus zwei Dörfern am Fluss, da wegen des Wasserfalls die Waren über Land umgeladen werden müssen.

Religion

Die Bewohner sind - offiziell - alle Anhänger des Neu-Cagorismus. Allerdings beten die meisten Fremden ihre eigenen, aber auch ein paar Logrer ihre alten Götter an. In der Unterstadt

liegt das kleine Kloster des Heiligen Swithun. Den alten Göttern (Meeresgöttin **Neardha**, Kriegsgott **Dreodig**, Fruchtbarkeitsgöttin **Earca**, Feuergott **Godar** und Wintergott **Hysc**) wird jedoch von einem kleinen Teil der ländlichen Bevölkerung gehuldigt. Worryng Wardun ist auch Bischofssitz. Der Bischof residiert in einem eigenen Palast auf dem Gelände der Kathedrale in der Oberstadt. Daneben gibt es eine Reihe kleinerer Kirchen.

Die Stadtverwaltung

Der **Gerafa** ist der höchste Beamte, Krieger und Richter der Aeldmearc und nur dem König untertan.

Polizei- und Wachaufgaben werden von den **Huscarls** des Gerafa, von den Angehörigen der **Königlichen Waldläufern**, die in der Burg stationiert sind, von den Bütteln der Stadtvögte und den wehrpflichtigen Stadtbewohnern wahrgenommen. Die Bewohner der Stadt und Grafschaft sind - mit Ausnahme von Frauen, Kindern, Greisen, Priestern und Magiern - wehrpflichtig. Einige Händler und Handwerker machen von der Möglichkeit Gebrauch, sich von dieser Pflicht freizukaufen. Die Ableistung der Wehrpflicht besteht meistens jedoch nur in der Abhaltung von Übungen, Wache schieben in der Stadt selbst oder Bau- und Transportleistungen. Auf dem Land hingegen nutzt jedoch ein größerer Teil der wehrpflichtigen Bauern und Hirten die Möglichkeit, bei Kriegszügen im Ausland Beute zu machen. Jeder Wehrpflichtige hat seine eigenen Waffen mitzubringen. Wohlhabende haben auch eine Rüstung oder sogar ein Pferd zu stellen.

Die Wehrpflicht, wie auch die Steuerpflicht, gilt für alle, die einen festen Wohnsitz haben.

Das Wappen der Stadt ist eine silberne Krone auf rotem Grund, das Wappen der Markgrafschaft eine goldene Krone auf blauem Grund und das Wappen von Sigeward Seolfing sind drei silberne Heringe auf rotem Grund.

Die Gilden und Zünfte

Die Händler und Flußschiffer haben sich zur Händlergilde, die Handwerker zu zwei Zünften, eine für die Oberstadt, eine für die Unterstadt zusammengeschlossen.

Die Magiergilde existiert noch nicht lange in Worryng Wardun. Sie besteht lediglich aus zwei Magiern und zwei Zauberlehrlingen.

Recht

Minderes Recht wird von den Stadtvögten gesprochen, d.h., zivile Streitigkeiten und Delikte, die ohne Gewaltanwendung verübt wurden, wie z.B. Diebstahl, Betrug oder Schmuggel, werden von diesen beiden - jeweils für ihren Stadtteil - täglich behandelt. Höheres Recht, d.h. insbesondere Delikte mit Gewaltanwendung und Vergehen gegen den König und seine Vertreter, werden vom Gerafa behandelt. Darüber hinaus darf nach logrischem Recht kein vom Stande niedriger einen höheren richten. Letzteres bedeutet, daß der Gerafa dann minderes Recht sprechen muss, wenn es sich um Streitigkeiten zwischen Adligen handelt. Die Strafen können drakonisch sein, werden aber meist durch Wergeld abgegolten, d.h., auch ein Mord kann dadurch gesühnt werden, daß die Sippe, in dessen Reihen sich der Mörder befindet, an die Sippe, dessen Mitglied getötet wurde, einen Art Schadenersatz zahlt. Dies entbindet die „geschädigte“ Sippe von der Blutfehde, muß von dieser aber akzeptiert werden. In anderen Fällen, z.B. bei dem Verdacht von Hochverrat oder der Praktizierung schwarzer Magie, ver-

langen die Richter häufig Eideshelfer, die für den Angeklagten schwören müssen. Außerdem darf jeder Wehrpflichtige einen Ranggleichen oder Rangniedereren zum Zweikampf fordern; der Sieger hatte Gott auf seiner Seite und erhält damit Recht. Vergehen von Ordensmitgliedern und Personen im Bereich des Klosters oder der Kathedrale werden grundsätzlich vom Abt oder vom Bischof geahndet; sie können aber auch dem weltlichen Arm ausgeliefert werden. Ein Verdächtiger, der sich an eine heilige Stätte flüchten kann, muß dort für mindestens eine Woche Asyl gewährt werden. Dem Richter steht meist ein Priester oder Mönch, selten ein Magier als Berater zur Seite

Feste und Märkte

Die Woche besteht aus sieben Tagen:

Aeddaeg	morgens Fischmarkt in der Oberstadt, Gerichtstag der Oberstadt vor der Burg, Bauern- und Viehmarkt (inklusive Verkauf von Sklaven) in der Unterstadt
Dreodigdaeg	Fischmarkt in der Unterstadt
Godardaeg	Fischmarkt in der Unterstadt, Markt mit Waren des Fernhandels in der Oberstadt
Neardhadaeg	traditioneller Bade- und Washtag
Earcadaeg	Fischmarkt in der Oberstadt, Bauernmarkt in der Unterstadt
Hyscdaeg	Gerichtstag in der Unterstadt
Cagordaeg	Fischmarkt in der Unterstadt, Gerichts- und Audienztage des Gerafa vor der Burg; für viele arbeitsfreier Tag

Außerdem werden täglich an der Kathedralenpforte Devotionalien angeboten

Besondere Feste sind der jeweilige Beginn der Jahreszeiten Crofttidan (Frühling), Brandtidan (Sommer), Whyndatidan (Herbst) und Wulftidan (Winter) sowie die zahlreichen Feiertage des Cagors und die Feiertage der Schutzpatrone von Worryng Wardun, Swithun und Griseldis. Besonders erwähnenswert ist der St. Rufus-Tag, eine Art Karneval.