

Ein Rundgang durch Dragonford



Grenzburg Dragonford
nach dem Wiederaufbau 497 v.K.

- Man muß einen steilen Bergpfad herauf, um zum unteren Tor der Dragonford – Grenzburg zu gelangen. Gepanzerte, ebenso wie Fuhrwerke haben hier ihre Mühen. Doch ist es letztendlich geschafft, steht man vor dem ersten Torhaus, welches Einlaß in den Zwinger, den unteren Burghof gewährt. Das Torhaus ist zweistöckig mit einem zinnenbewährten Flachdach. Über dem Tor sind Gußerker und seitlich Schießscharten eingebaut. Zwei schwere Torflügel, welche außen komplett mit Eisen beschlagen sind und zwei Fallgatter im vorderen und hinteren Teil der Tordurchfahrt versperren den Weg. Von beiden Seiten und von oben kann ein Feind innerhalb des Durchgangs beschossen werden. Als effektiv hat sich auch bereits erwiesen, Tran oder sonstiges Fett unter dem Tor durch den Burgweg hinab zu schütten. So wird der Weg für Stunden für Gepanzerte unpassierbar, da die letzten Meter zum Tor aus blankem Stein bestehen.

Hinter dem Tor öffnet sich ein weitläufiges Areal auf einem länglichen Plateau unterhalb des flachen Gipfels. Der ganze Zwinger ist zu den drei Talseiten von einer mannshohen Steinmauer mit einem hölzernen Wehrgang umgeben. An fast allen Stellen fällt der Abhang dahinter wenigstens einige Meter steil ab, so daß diese Mauer an den unwegsamen Hangstellen einen wirksamen Schutz darstellt. Nur an der gegenüber dem Tor liegenden Flanke gibt es noch einen Turm, der allerdings mehr wirtschaftlichen Zwecken denn der Verteidigung dient. Der schlanke, vierstöckige Turm war einst eine Mühle, auf deren Obergeschoß große Windflügel das Mahlwerk antrieben. Doch wegen der zu starken Winde auf dem Gipfel brachen die Flügel mehrfach ab, und so hat man den Turm nun mit einem Spitzdach versehen und zum Lager für große Geräte und eine Menge Mannschaftszelte gemacht. Im obersten Stockwerk befindet sich außerdem die große Zisterne der Burg mit einem Behälter in der Größe eines ganzen Stockwerks.

Allgemein
Zwinger

An sonst stehen noch drei Fachwerkbauten an die aufragende Felswand gedrängt. Direkt an den Turm anschließend liegt ein großes Mannenhaus. Im Erdgeschoß und unter dem spitzen Dach finden bei Normalbelegung etwa 120 Soldaten einen Schlafplatz. Das Haus verfügt über einen großen Kamin und einige kleinere Feuerstellen. Jeder Soldat hat seine Waffen und sein Rüstzeug in seiner Nähe, so daß hier auch ein Großteil der allgemeinen Waffen zu finden ist. In der Ostwand, welche an die Zwingermauer anschließt, ist eine kleine, gut geschützte Ausfallpforte eingelassen. Sie führt auf einen steilen und gefährlichen Fußsteig ins Tal. Direkt neben dem Mannenhaus liegt der gedrungene Bau der Offiziere. Der Name trägt ein wenig, denn die Offiziere des Zwingers haben in der Hütte nur einen kleinen Teil für sich. Der Rest des kleinen, aber geräumigen Hauses ist bis unter das Dach mit Vorräten und Werkzeugen, Baumaterial und Ersatzteilen vollgestopft. Das letzte Haus ist fast schon als Halle zu bezeichnen. Hier sind neben den etwa 30 Pferden für Scouts und Boten (aber auch die Pferde der Herrschaften und Offiziere) deren Pfleger und die notwendigen Stroh- und Futtermittel untergebracht. Das Erdgeschoß ist zur Hälfte als Stall und zur anderen Hälfte als Vorrats- und Waffenlager genutzt. Unter dem schrägen Dach des oberen Stockwerks finden weitere 40 – 50 Soldaten einen Schlafplatz. Im Verteidigungsfall wird der Heuspeicher auch noch zum Quartier gemacht. In der Mitte des unteren Hofes stehen fast immer zwei Bliden und einige große Katapulte. Entsprechende Munition ist an der Innenseite der Zwingermauer scheinbar genügend aufgeschichtet.

Doch werden die meisten Besucher auf Dragonford dem Zwinger anfänglich kaum einen Blick würdigen. Hinter dem ersten Tor beginnt zur linken bereits nach einigen Schritten eine Pferdetruppe. Hier ist es ratsam, aus dem Sattel zu steigen und sein Tier – so man es nicht im Zwinger lassen möchte – am Zügel die breiten Stufen der steilen Rampe hinaufzuführen. Die Rampe ist knapp 40 Meter lang und überwindet hierbei etwa 8 Meter Höhenunterschied zwischen Zwinger und Oberburg. Die letzten Schritte tut man bereits unter den drohenden Schießscharten des Torturms zu seiner rechten. Der Durchgang in den oberen Hof wird versperrt durch ein doppelflügeliges Tor und dahinter einem Fallgatter. Die Verteidigungsmöglichkeiten sind hier ähnlich denen am unteren Tor. Allerdings ist die Durchfahrt nur zweieinhalb Meter breit. Über dem Tor ist ein überdachter Wehrgang mit mannshoher Brüstung und Schießscharten. Zur Innenseite ist nur ein Holzgeländer angebracht.

Die Südflanke des Tors schützt der quadratische Torturm. Er hat drei Stockwerke, wovon die oberen beiden der Verteidigung dienen. Im Erdgeschoß sind Waffen und Vorräte gelagert. In die oberen Stockwerke gelangt man nur von der Mauer oder dem Torgang. Eine Treppe auf die südliche Schildmauer beginnt direkt hier. Hat man die Mauerkrone erreicht, führten zwei Eingänge nebeneinander in den Torturm. Der linke führt einige Stufen herab in das erste Geschoß des Turmes. Außer Schießscharten, einigen Bögen mit Pfeilen und einer Bank enthält der Raum nichts weiter. Von hier aus gelangt man auch auf den Wehrgang über dem Tor. Der rechte Ausgang führt einige Stufen hinauf in den zweiten Stock. Hier sind Schießscharten in alle Richtungen für einen guten Überblick. In der Mitte des Raumes hängt aus dem Gebälk des Spitzdaches eine Glocke herab, mit der Alarm geschlagen werden kann. Die große Alarmglocke hängt jedoch im Hauptturm.

Der Wehrgang der Schildmauer, welche auf den Zwinger herabblickt, ist mit vorgekragten Hurden versehen. Von hier kann man den gesamten Zwinger unter Feuer nehmen. Gute Schützen können von hier aus sogar noch die Besatzung des unteren Torhauses unterstützen. Der Wehrgang endet an der Außenwand des Bergfriedes. Hier wird die Mauer schmaler. Eine Leiter schafft einen Ausweg aus der Sackgasse. Unterhalb der Schildmauer im oberen Hof steht ein weiteres Mannenhaus aus Fachwerk mit zwei Anbauten. In diesem zweistöckigen Haus haben etwa 50 Soldaten ihr Quartier. Der große Raum im Erdgeschoß ist wie der erste Stock Schlafquartier. Ein Durchgang in den flachen Anbau führt in den Schlafrum der Offiziere. Der westliche Anbau ist zweistöckig. Der kleine Raum ebenerdig ist der Wachraum für die Torwache. In das Zimmer im ersten Stock kommt man vom Hauptbau aus. Auch hier schlafen Offiziere der Oberburg.

Vom Tor aus ans Ende der Auffahrt gelangt man dann zur linken Hand zu den großen Türflügeln des Windfangs. Hier führt eine Doppeltür in einen hölzernen Vorbau der großen Halle. Ein weiteres Türflügel-Paar schwingt auf in die Halle. Der größte und lebendigste Raum der Burg bietet Platz für fast 100 Esser an einer Tafel oder etwas weniger an Schlafplätzen. Hier brennt Tag und Nacht ein Feuer in mindestens einem der großen Kamine. Vor dem größten Kamin in der Ostwand steht immer ein Tisch und einige Bänke. Hier halten sich die Freiwachen und Bereitschaftswachen beim Würfeln und Singen wach und warm. Die anderen Tafeln sind abgebaut an den Wänden gestapelt, wenn keine Essenszeit ist. Viele der Soldaten schlafen hier, obwohl sie einen Platz in einem Mannenhaus haben. Der kleinere der beiden Kamine ist im hinteren Teil mit Gittern blockiert. Dort führt ein abgedeckter Schacht zu einem in den Felsen gehauenen Gangsystem, welches von den Sires Braddock und Martin 497 v.K. gefunden und dann verschlossen wurde.

Große Fensternischen in der Nordwand und hohe Bogenfenster in der Süd- und Ostwand lassen tags genügend Licht in die Halle herein. Zwei riesige Radleuchter erhellen den Raum bei Dunkelheit.

Über die Wendeltreppe in der Westwand gelangt man in die Stockwerke des Hauptturms und des Wohnhauses.

Der Hauptturm ist Wachturm und Lager. Das unterste fensterlose Geschoß, welches man von der Wendeltreppe über eine weiter nach unten führende Treppe erreicht, liegt einige Meter unter dem Hofniveau. Hier werden bis unter die 4 Meter hohe Decke Vorräte und Ausrüstung gelagert. Der Ritter hat sich vorgenommen, hier einen weiteren Raum unter den Felsboden ausheben zu lassen, um mehr Lagerraum oder vielleicht ein Verlies (es gibt sonst nur einige Verschlüge im Turm des Zwingers) anzulegen. Das zweite Geschoß liegt auf fast gleicher Höhe mit der Halle und dem Hof. Hier befinden sich eine Wachkammer mit Vorräten und Waffen, von der man auch das Tor bestreichen könnte. Auch zwei der drei Aborterker der Burg sind in die Nordwand eingelassen. Von hier führt ein Gang zum ersten Stock des Wohnhauses hinüber. Das dritte Turmgeschoß bildet den Wohnraum des Ritters. Hier stehen Tisch und Stühle, einige Schränke und Truhen mit Krimskrams und hier ist der dritte Erker ebenfalls in der Nordwand. Da die Wendeltreppe nicht höher in den Turm führt, gelangt man über eine hölzerne Treppe in den vierten Stock. Dies ist das „Studierzimmer des Herrn“. Doch der Raum dient seit dem Neuaufbau nur noch Verteidigungszwecken. Hier lagern Pfeile und Bögen, aber auch Kerzen und Fackeln. Fensteröffnungen in alle vier Richtungen gewähren gute Übersicht. An einem Balken hängt die große Alarmglocke. Ihren Klang hört man im ganzen Tal, bei gutem Wind sogar noch in Iron Hill. Eine weitere Holzterasse führt auf das zinnengesäumte Dach. Hier oder im Stockwerk darunter stehen immer Posten und beobachten die Umgebung. Von hier aus kann man über die meisten Gipfel der westlichen Berge ins orkische Hinterland sehen.

Das Erdgeschoß des Wohnhauses ist ein einziger großer Raum, welcher die Burgeküche enthält. Hier werden für den Großteil der Besatzung die Mahlzeiten bereitet. Und immer bekommt man hier einen Schluck Würzwein, um die frierenden Posten wach zu halten. Ordonnanzen und Freiwachen sind hier Tag und Nacht zu Gange, die Wachen zu verköstigen und die großen Abendessen für im Normalfall bis zu 250 Mann zu bereiten. Mehrere Feuerstellen, Backofen, Räucher- und Wasch- und Zurichtbecken und -tische stehen dicht an dicht. Eine Tür führt zur Wendeltreppe in die große Halle, eine weitere auf den Hof. Ein schmales Fenster in der Südwand kann von Schützen gegen Angreifer auf der Rampe hinter dem Fallgatter benutzt werden. Der zweite Stock ist direkt von der Wendeltreppe, aus dem Turm oder vom Wehgang über dem Tor erreichbar. In diesem Geschoß befinden sich die „Gästezimmer“. Für Besucher werden die hier gelagerten Wurf- und anderen Waffen in den Torturm ausquartiert. Eine Wand trennt die Etage genau in zwei gleiche Zimmer. Zum Wehgang gelangt man durch eine schmale Treppe in der Mauer. Ein Stockwerk höher ist die Schlafkammer des Sires und des befehlshabenden Majors. Vom Turm oder der Wendeltreppe aus erreicht man die beiden Zimmer durch einen Gang. Von hier führt ein Fensterdurchbruch in die große Halle. Man kann aus fast 5 Metern Höhe fast den gesamten Raum überblicken. Die Kammer des Offiziers ist recht klein und karg. Er hatte darauf bestanden, selbst hier Vorräte und Ausrüstung zu lagern. Das Schlafgemach der Herrschaften ist mit Fenstern nach Westen, Osten und Süden versehen. Hier stehen ein recht breites Bett, einige Truhen und Regale mit den Habseligkeiten des Burgherren. Da dieser Raum im Verteidigungsfalle strategisch günstig liegt, hat Sir Braddock hier Wurfspere, Bögen und Armbrüste einlagern lassen. Die Wendeltreppe endet im vierten Stock. Er erhebt sich mit nur halbhohen Wänden in das Gebälk des spitzen Daches. Alle Dächer der Burg sind mit Schieferplatten gedeckt. Hier unter dem Dach schlafen einige der Offiziere und höheren Mannschaften der Burg, etwa 15 Leute. Der Kämmerer hat als einziger „Zivilist“ der

Burg im hinteren Teil einen Bereich für sich mit Vorhängen abgetrennt. Über dem bis auf kleine Öffnungen einzige Fenster in der Südwand hängt ein Flaschenzug, um schwere Sachen hier oben einzulagern. Bündel mit Speeren, Baumaterial und Vorräte lagern hier auch. Außerdem wird in einem steinernen Behälter an der Nordwand Regenwasser des Turmes aufgefangen und durch eine Röhre nach unten in die Küche geleitet.

Ein kurzes Mauerstück verbindet die große Halle mit dem gedrungenen Feuerturm an der nordöstlichen Flanke der Anlage. Eine Tür in der Ostwand der Halle bietet hier schnelle Verbindung. Der Turm erreicht etwa die Höhe des Hallengiebels und hat drei Etagen und eine zinnenumrandete Plattform. Der ebenerdige Zugang führt in die Schmiede der Burg. Hier arbeiten fast genauso unermüdlich wie die Köche zwei bis drei Schmiede. Speer- und Pfeilspitzen, Hufeisen und Nägel, aber auch Reparaturen aller Art werden hier ausgeführt. Eine steinerne Treppe führt hinauf in den ersten Stock. Schießscharten auf der Außenseite, aber auch in den Hof hinein, machen diese Etage zur reinen Kampfzone. Durch zwei Türen gelangt man jeweils auf die Wehrgänge. Ebenfalls befindet sich hier eine „Ausfallpforte“. Eine türgroße Öffnung in einem vorgekragten Erker und ein Flaschenzug ermöglichen es, hier Menschen zur Flucht oder zur Nachrichtenübermittlung aus der Burg zu bringen. Etwa 20 Meter sind hier zu überwinden. Unterhalb der Klippe gelangt man auf den Fußsteig, welcher halb um den Berg herum und hinab ins Tal führt. In die Wachkammer des zweiten Stocks gelangt man über eine hölzerne Treppe. Hier wachen die Feuerposten. Große Vorräte an Brennholz und Tiegel und Töpfe mit alchemistischen Pulvern lagern hier, um das große Wachfeuer in Gang zu halten und im Notfall entsprechend einzufärben. Eine Holzstiege führt aufs Dach, wo das ewige Wachfeuer der Grenzburgen brennt, welches den Turm benannte. Auch hier ist viel Feuerholz in Verschlügen von Regen geschützt gelagert.

Das Feuer kann binnen kurzer Zeit lodernd gemacht werden und die Pulver färben das Feuer und den entstehenden Rauch entsprechend der Lage ein. Die Wirkung kann man bis mindestens zur nächsten Grenzburg, aber auch weit ins Hinterland gut sehen. Die große Feuerschale von fast drei Schritt Durchmesser ist fest am Boden verankert. Eine durch alle Etagen laufende Granitsäule trägt die Gewölbedecken und das Gewicht der Schale.

Die östliche Flanke beherrscht ein Wehrmauerstück, daß an den Rand des Plateaus angepaßt wurde, um möglichst allen Platz auszunutzen. Ein Erkervorbau in der Mauer ermöglicht die Verteidigung auch von ebener Erde. Von hier kann man den Fluchtsteig ins Tal überblicken und notfalls bestreichen. Von der Mauerkrone führt eine Treppe hinab in den Hof. Am Südennde der Mauer, direkt am Bergfried steht eine Leiter zum schnellen Zugang der Mauer. An den Feuerturm und die Wehrmauer gedrängt steht ein weiteres Lagerhaus. Das ebenerdige Stockwerk beherbergt drei Pferdeboxen für die Herrschaften. Hier wie im Obergeschoß werden allerdings nur Vorräte an Lebensmitteln, Werkzeug und Baumaterial, Waffen und Rüstzeug gelagert. Genau zwischen Feuerturm und Bergfried liegt der Brunnen der Burg. Der Schacht ist fast achtzig Meter tief in den Fels geschlagen. Dafür führt er ganzjährig klares Wasser. Eine Haspel über dem Schacht läßt Eimer ins Wasser herab.

Der Bergfried ist zwar nicht das höchste Bauwerk der Burg, doch alleinstehend recht imposant. Als einziges höheres Bauwerk der gesamten Südflanke überblickt es den Zwinger und das Tal von Dragonford. Gedacht als letzte Zuflucht der Besatzung ist er durch die Erweiterung der Burg längst zu diesem Zweck viel zu klein. Doch sind hier die wichtigsten Vorräte und Lebensmittel am sichersten. Außerdem kann man in den unteren Stockwerken selbst verderbliches länger lagern als anderswo, da die Räume ganzjährig kühl und trocken sind.

Der Eingang zum Fried liegt in etwa 7 Metern Höhe am Ende einer hölzernen Treppe aus dem Hof. Das letzte Stück besteht nur aus einer breiten Planke, die im Notfall schnell entfernt ist. Der Raum hinter der Tür öffnet sich fast zu einem Saal. Der einzige Lichteinlaß sind die Schießscharten in den Hof, welche die Holzterrasse decken. Durch alle Stockwerke zieht sich hier ebenfalls eine große Mittelsäule aus Stein und weiter oben aus hölzernen Balken. Eine Treppe führt durch die Mauer nach oben und ein Schacht, der alle Stockwerke verbindet, ist in die Außenwand eingelassen. Im nächsten Stockwerk herrscht bis auf einige kleine Luftschächte auch Dunkelheit. In der Nordseite sind drei kleine Schießscharten und ein Gußerker über dem Eingang darunter angebracht. Hier lagern ebenfalls Lebensmittel und Vorräte. Eine Treppe in der Mauer führt weiter nach oben und eine andere Treppe in der Mauer führt abwärts in das Untergeschoß, dessen einziger Zugang über den zweiten Stock zu erreichen ist. Diese Stiege ist sehr eng und steil. Das Untergeschoß ist aufgrund der dickeren Fundamentwände recht klein, dafür jedoch fast 7 Meter hoch. Ein Lichteinlaß in der Wand sorgt für etwas Belüftung. Gestelle wie riesige Regale bis unter die Decke tragen Fässer, Amphoren und Körbe mit Lebensmitteln;

Feuerturm

Ost-
Flanke

Bergfried

frische, verderbliche ebenso wie eingepökelt oder Lagerobst. Auch in diesen Raum führt der Schacht, durch den die Lagerware in die Stockwerke gebracht wird. Ein etwa drei mal drei Meter großes Stück des Felsenbodens fehlt und es öffnet sich darunter ein kreisrund aus dem Fels geschlagenes Gewölbe, dessen Boden etwa 4 Meter tiefer als der Hof sein muß. Hier lagern die verderblichsten Vorräte und an einer Wand ist ein großes, tiefes Wasserbecken aus natürlichem Fels, welches von der Zisterne auf dem Dach gespeist wird.

Die dritte Etage hat durch die dünner werdenden Außenwände eine größere Grundfläche, jedoch eine niedrigere, jetzt hölzerne Decke. Einige Fensteröffnungen und eine Klappe mit einem Flaschenzug an der Außenwand spenden dem Raum Licht. Hier lagern Waffen und Kriegsgerät. Über die Winde kann es schnell auf den Hof geschafft werden, ist jedoch bis zu seinem Einsatz hier sicher verstaut. In der Mitte des Raumes führt eine hölzerne Treppe hinauf auf die Plattform. Fenster in alle Richtungen bieten guten Ausblick. Hier wie in alle anderen Stockwerken ist eine Feuerstelle in der Wand. Eine steile Treppenleiter führt hinauf ins Gebälk des Kegeldaches. Hier oben lagern wie im Raum darunter meist nur weniger wichtige Werkzeuge und Baumaterialien. Eine schmale Leiter führt bis unter die Spitze des Daches, wo eine kleine Luke den Zugriff zum Fahnenmast freigibt. Auch kann (und muß ab und an) man zur Regenrinne auf halber Höhe des Daches hinabsteigen, welche die Zisterne speist, um diese von Dreck zu säubern oder zu reparieren.

Auf dem Mast der Dragonford weht traditionsgemäß nur ein großer blauweißer Wimpel ohne Schmuck.

Das Tor der Oberburg wird in ruhigen Zeiten nur nachts geschlossen. Das Zwingertor ist ständig durch das vordere Fallgatter verschlossen. Beide Tore sind mit mindestens einem Squad Wachmannschaft besetzt. Jeder wird befragt, der nicht namentlich bekannt ist.

Das Wachsystem besteht aus Freiwachen, Bereitschaftswachen und Wachen im ständigen Wechsel. Freiwachen haben meist andere Arbeiten zu erledigen: Reparaturen ausführen, Feld- und Transportarbeiten im Dorf oder Küchen- und Latrinendienst.

Etwa die Hälfte der Besatzung ist Stammbesatzung, durch die Kämpfe der letzten zwei Jahre hat sich die andere Hälfte ständig verändert.

Viele schätzen die besondere Kameradschaft auf den Grenzbürgen Hypens.

Nachsätze

