

Das Schwarze Auge



BARONIE BÖCKELSDORF

DIE BARONIE BÖCKELSDORF

ca. im Jahre 1044 BF

IMPRESSUM

Version / Datum

Version 0.9 / 17.07.2021

Autor

Tim Laschinsky

Kontakt

TimRPG@gmx.de

Illustrationen

Ann-Marie Rechter, Samantha Rieg, Tristan Denecke,
Scriptorium Aventuricum, www.artbreeder.com,

Lektorat / Korrekturen

Katja Reinwald, Yvonne Weber

Mit Texten von

Phillip Wendler, Daniel Simon Richter, Patrick Reed

Disclaimer

Dieses Produkt wurde unter Lizenz erstellt. Das Schwarze Auge und sein Logo sowie Aventuria, Dere, Myranor, Riesland, Tharun und Uthuria und ihre Logos sind eingetragene Marken von Significant GbR in Deutschland, den U.S.A. und anderen Ländern. Ulisses Spiele und sein Logo sind eingetragene Marken der Ulisses Medien und Spiele Distribution GmbH.

Dieses Werk enthält Material, das durch Ulisses Spiele und/oder andere Autoren urheberrechtlich geschützt ist. Solches Material wird mit Erlaubnis im Rahmen der Vereinbarung über Gemeinschaftsinhalte für SCRIPTORIUM AVENTURIS verwendet.

Alle anderen Originalmaterialien in diesem Werk sind Copyright 2019 von Tim Laschinsky und werden im Rahmen der Vereinbarung über Gemeinschaftsinhalte für SCRIPTORIUM AVENTURIS veröffentlicht.

Inhalt

DEROGRAPHISCHER ÜBERBLICK.....	03
Wie komme ich nach Böckelsdorf?.....	04
Was erwartet mich dort?.....	04
Straßen und Wege der Baronie.....	05
FAUNA UND FLORA DER BARONIE.....	06
Welche Pflanzen finde ich in Böckelsdorf?.....	06
Welche Tiere kann ich in Böckelsdorf jagen, welche werden mich jagen?.....	07
VON DEN BÖCKELSDORFERN.....	09
Zunächst das Augenscheinliche.....	09
Das Wesen der Einheimischen.....	10
Wie halten es die Böckelsdorfer mit der Religion?.....	11
Speis und Trank.....	12
Rechte und Pflichten.....	13
Handel und Wandel.....	14
Die Geschichte der Baronie.....	14
Sagen, Lieder und Legenden.....	17
VON DÖRFERN UND BURGEN.....	18
WUNDERLICHE WESEN UND RÄTSELHAFTE ORTE.....	21
Von Zauberhainen und Druidensteinen, die Mysterien von Böckelsdorf.....	21
Von Trollen, Räuberbanden und deren Behausungen.....	23
DRAMATIS PERSONAE.....	24
Das Hause Böckelsdorf.....	24
Karinja von Klöppelstein.....	26
Irion von Zandersprung.....	27
Lyseria von Klöppelstein.....	28
Weitere Familienmitglieder.....	29
Familie von Gigerlstolz.....	30
Familie von Breitenbach.....	31
Familie von Ödentobel.....	32
ANHÄNGE.....	33
Keshal Ronnar, die Feste Aarenstein.....	33
Die Mär von Derofried dem Barden.....	35
Karte von Borchen.....	38
Karte der Baronie Böckelsdorf.....	39

Vorwort und Danksagung

Die vorliegende Beschreibung der Baronie Böckelsdorf wurde von **Tim Laschinsky** geschrieben und beruht auf Texten von **Philipp Wendler**, **Patrick Reed** und **Daniel Simon Richter**.

Mein Dank gilt allen Weidener Briefspielern zuvorderst **Katja Reinwald**, die mir oft mit Rat und Tat zu Seite stand.

DEROGRAPHISCHER ÜBERBLICK



Verwendete Abkürzungen:

Schild = Schild des Reiches

WdZ = Wege der Zauberei

ZBA = Zoo-Botanica Aventurica

Die Baronie Böckelsdorf Für den eiligen Leser

Einwohner: 1800 (laut dem Census Walpurgiensis des Jahres 1032 BF)

Wappen: Auf silber. Oben zwei einander zugewandte, geschnittene Bockköpfe., Unten ein grünes Dreieck.

Herrschaft: Baronin Karinja von Klöppelstein

Landschaften: Schneebedeckte Berggipfel, dichte und düstere Wälder. Die wenigen Menschen leben in abgelegenen und isolierten Tälern.

Siedlungen: Borchon (670 Einwohner), Baerpfaden (350), Felsheim (270), Tannweiler (190), Schwarzheim (80), Gut Gigerstolz (30),

Burgen: Burg Klöppelstein auf dem Drosselspitz über Borchon, Keshal Ronnar (Auch Burg Aarenstein genannt, Im Besitz des heiligen Ordens zur Wahrung.), Burg Ilkenstein, Burg Guyanshag (verlassen).

Wichtige Straßen und Gewässer: Wichtigste Straße ist der Baronsweg, der auch Böckelstraße genannt wird und von der Baronie Kornfelden nach Borchon führt. Dazu noch der Klosterweg der nach St. Hagebald in Rotenwasser und der Sichelweg, der im Süden nach Kaiserlich Sichelwacht führt. Einige winzige und schwer gangbare Pässe in die Sichel, teilweise bis nach Tobrien. Nasse und Roh bilden den Rohsee im Rohtal, Trutz und Opper fließen im Pregtal zur Mawe zusammen, Die Waller in Drosseltiefe, sowie die Tobra und das Loch im Aartal.

Garnisonen: etwa ein Dutzend Bewaffnete in den Diensten des Barons, außerdem einige Geweihte des Orden der Wahrung auf Burg Aarenstein.

Besonderheiten: Das Rohtal (hier wachsen zahlreiche Blutulmen und Geisterbuchen), Raubritter Bregedar von Gurbanz hat Burg Guyanshag zu seiner Heimstatt erkoren, Keshal Ronnar (siehe oben).

Stimmung in der Baronie: Die Böckelsdorfer sind ob ihrer Isolation und wilden Lebensbedingungen selbst verschlossen und wortkarg, aber auch zäh und ausdauernd. Durch die lange Besetzung der Burg Aarenstein durch die dunklen Truppen, zudem ängstlich und zurückhaltend.

Wie komme ich nach Böckelsdorf?

Die Baronie Böckelsdorf liegt im äußersten Osten der Grafschaft Baliho, in der Schwarzen Sichel.

Die Grenzen der Baronie werden von hohen Gebirgsketten bestimmt, welche der Wanderer über einige winzige Pässe, der Fuhrmannswagen über genau drei Karrenwege, überwinden kann. Im Norden von Böckelsdorf führt der Grenzpfad in die Baronie Salthel, welche zur Grafschaft Sichelwacht¹ gehört und der Klosterweg zum Kloster Hagebald in der Baronie Rotenwasser. Im Westen schließt sich die Baronie Kornfelden an, welche über den Baronsweg, welcher auch oft Böckelstraße genannt wird, erreicht werden kann. Im Süden erreicht man die Baronie Sichelgau über den Aarstieg. Die Ostgrenze bildet die unüberwindliche Schwarze Sichel, dahinter droht das besetzte Tobrien.

Die oben genannten Karrenwege sind tatsächlich nur in den Sommermonden bequem zu bereisen. In Spätherbst und Frühling verwandeln sie sich in den tieferen Lagen in rutschige Schlammrinnen und es kommt leicht zu gefährlichen Erdrutschen und Lawinen. Im Winter sind die Pässe oft gar nicht gangbar. Im Norden und Süden führt jeweils eine ungepflasterte Straße nach Rotenwasser (Klosterweg) und Sichelgau (Sichelweg), von Kornfelden im Westen schließlich führt die größte Straße nach Borchen, dem Hauptort der Baronie Böckelsdorf (Baronsweg auch Böckelstraße genannt). Dieser Weg kündet von besseren Zeiten, als das Geschlecht derer von Böckelsdorf noch (einfluss)reicher in den Weidener Landen war. Diese Straße mit Schieferbruch geschottert, welches als Abfallprodukt aus dem Schieferbergbau entsteht.

Was erwartet mich dort?

Tiefe Nadelwälder, messerscharfe Felsgrate, rauschende Wasserfälle und nachtschwarze Schluchten prägen das Bild, das sich dem vom mühsamen Aufstieg erschöpften Wanderer bietet. Die wenigen Menschen, die diese wildromantische (und gefährliche) Landschaft bewohnen, suchen in den bewaldeten Tälern Schutz vor den Launen der Natur, denen der Goblins und vor wilden Tieren. Und so mag es noch einige Zeit dauern, bis jener Wanderer auf einen Einheimischen trifft. Dieser ist dann vermutlich ein Schafhirte, der eine Herde Schwarzböcke vor sich hertreibt und dem Reisenden mit einer gehörigen Portion Misstrauen den Weg ins nächste Dorf weisen kann.

Kommt man vom Nordwesten, so gelangt man zunächst in ein kleines Tal, das die Einheimischen **Erting** nennen. Die Menschen des Erting leben in **Baerpfaden**, dem zweitgrößten Ort der Baronie. Von hier aus führt ein Weg in den Norden des Tales, das teilweise bereits zur Grafschaft Sichelwacht gehört (s.o.). Der Pfad endet bei der Grenzstation **Geißen**.

Durchquert man den düsteren Tannenwald, welcher den größten Teil des Erting ausmacht, aber gen Süden, so kommt man nach einem weiteren kräfteaubenden Auf- und Abstieg in das **Rohtal**, das größte Tal der Baronie Böckelsdorf. Dort findet der Reisende, nach mehreren Stunden des Wanderns durch den uralten Wald des Tales das Dorf **Felsheim**. Die Felsheimer können dem Wanderer dann (nach einiger Überredung und Bezahlung) eine ebenso unheimliche wie außergewöhnliche Lichtung im Wald zeigen. Hier wachsen zahlreiche Blutulmen und Geisterbuchen. Aus diesem Grunde wird das Rohtal des Öfteren von reisenden Zauberern aufgesucht. Im Süden des Rohtales liegt das **Pregtal** mit **Borchen** dem Hauptort der Baronie. Das Pregtal ist fast zur Gänze durch eine große Bergkette vom Rohtal getrennt, doch im Westen gibt es eine Ausbuchtung, an der die beiden Täler ineinander übergehen. Um Borchen herum gibt es ein paar fruchtbare Felder und tatsächlich kann nirgends sonst in Böckelsdorf Landwirtschaft betrieben werden. Über das Dorf wacht die finstere **Burg Klöppelstein**, der Sitz des Barons. Über dem nächsten Tal (der

¹ Schild S.68

Drosseltiefe) im Süden thront **Burg Ilkenstein**, eine uralte, oftmals ausgebeesserte, Hochmotte. Zu Füßen des windschiefen Turmes duckt sich das kleine Dörfchen **Tannweiler**. Über die Südgrenze der Baronie schließlich wacht die ehemalige Ordensburg des Rondra-Ordens der Schwerter von Gareth **Keshal Ronnar**, südöstlich des Burgberges liegt das verlassene **Aartal**. Von hier aus führen einige gefährliche Stiegen hinauf in die höchsten Lagen der Sichel und man sagt manche gar hinüber nach Tobrien.

Tief in den Wäldern von Böckelsdorf ist eine Burgruine stiller Zeuge der langen Geschichte der Baronie an der östlichen Grenze des Herzogtums. Irgendwo im Rohtal liegt die **Burg Guyanshag**. Nur versteckte Pfade und Schleichwege führen zu der Ruine und so wundert es kaum, dass diese Burg Raubritter Bregedar und seiner Bande als Unterschlupf dienen soll.

Straßen und Wege der Baronie

Im Norden erreicht man die Baronie Böckelsdorf entweder aus Rotenwasser über den Klosterweg, der nach Baerpfaden führt, oder aber über den Grenzpfad aus Salthel der ebenfalls im Dorf Baerpfaden endet. Man gelangt über den Rohstieg dann ins südliche Felsheim. Weiter gen Süden führt der Borchpfad und von diesem zweigt der Schieferweg ins östlich gelegene Schwarzheim ab. Der Borchpfad endet dann in Borchten, dem Hauptort der Baronie. Ebenfalls nach Borchten gelangt man über den Baronsweg, auch Böckelstraße genannt, aus der Baronie

Kornfelden. Dies ist der best ausgebaute Weg, der sogar mit Schieferschotter bedeckt ist. Dies ist ein Nebenprodukt des Schieferbergbaus der Baronie. Von Borchten aus ins südlich gelegene Tannweiler führt dann der Tannpfad. Dieser stößt weiter gen Süden auf den Sichelweg, über den man südwestlich dann nach Kaiserlich Sichelgau gelangt. Folgt man dem Sichelweg nach Osten erreicht man die Schwarze Sichel und den Aarstieg, einen Pass der ins Tobrische führt.



FAUNA UND FLORA DER BARONIE

Welche Pflanzen finde ich in Böckelsdorf?

Zwar kann der Einheimische problemlos die feinen Unterschiede in Fauna und Flora feststellen, die sich im Laufe der Jahrtausende von Tal zu Tal gebildet haben, dem Fremden werden diese aber kaum auffallen. Im Allgemeinen gilt: Die Täler der Baronie sind beinahe gänzlich von dichten Nadelwäldern eingenommen, die vornehmlich aus *Sicheltannen* und *Rotfichten* bestehen. An einigen Hängen wachsen *Firunsföhren* und auf den zahlreichen Geröllflächen kann man *Latschen* antreffen. Nur an den verschiedenen Gewässern wachsen *Eichen*, *Buchen*, *Bergahorn* und hin und wieder auch *Bergulmen* mit ihren weit ausladenden Baumkronen².

Zwischen den genannten Bäumen wächst unter anderem *Geißblatt* und auf so mancher Lichtung an einigen Waldrändern der wunderschöne *Weißdorn*. Ist Phex dem Wanderer hold, mag dieser aber auch *Him-* und *Brombeersträucher* finden, allerdings muss sich der Suchende durch beinahe undurchdringliches Unterholz kämpfen³.

Wege und Pfade (abgesehen von den oben beschriebenen) sind selten und ohne fachkundige Hilfe nur sehr schwer zu finden. Raubritter Bregedar und seine Leute scheinen die Pfade aber nur allzu gut zu kennen und so konnte er bisher jeder Falle, die ihm gestellt wurde, ausweichen.

Gilt oben genanntes für jedes Tal in Böckelsdorf, so sei nun das Augenmerk auf die Besonderheiten gelenkt, welche jedes Tal der Baronie einzigartig und für den Kenner unterscheidbar machen. Am Ostrand des **Erting** wachsen einige *Trollbirnbäume*, die man in der übrigen Baronie nicht findet.



² Beschreibungen der hier genannten Bäume finden Sie in ZBA S. 194-197

³ Sträucher und Unterholz sind in der ZBA S. 202-206 im Detail beschrieben

Aus diesem Grunde mag dem unglücklichen Wanderer, der sich im Spätsommer in diesem Teil des Tales verlaufen hat, auch mit ein wenig Pech ein hungriger Troll begegnen. Im **Rohtal** hingegen wachsen ungewöhnlich viele *Blutulmen* und *Geisterbuchen* und andere magische Pflanzen (eine ausführliche Beschreibung folgt weiter unten). Der ansonsten allgegenwärtige *Efeu* ist hier stellenweise dem *Blutblatt* gewichen, welches Gegenwart von Madakraft aufzeigt. Im **Pregtal** findet man auch einige von Menschen kultivierte Pflanzen. Auf den Feldern um Borchon herum wächst vor allem der genügsame *Dinkel*, es werden aber auch

Gartenbohne, *Erbsen*, *Rüben* und *Kohl* angebaut. *Roggen* gilt hierzulande bereits als edel und ist der König des Böckelsdorfer Getreides. Der Wald um das Dörfchen Tannweiler in der **Drosseltiefe** besteht, wenig verwunderlich, hauptsächlich aus Tannen. Im menschenverlassenen **Aartal**, insbesondere um die Feste Keshal Ronnar herum, sind die Bäume und Pflanzen leider den dunklen Truppen und ihrer Zerstörungssucht zum Opfer gefallen. Die ehemals zahlreichen Eichen sind allesamt verendet oder wurden gefällt. Diese Gegend gleicht auch nach der Rückeroberung noch der eines Geisterwaldes, in den sich auch keine Tiere mehr trauen.

Welche Tiere kann ich in Böckelsdorf jagen, welche werden mich jagen?

In erste Kategorie fallen in erster Linie die harmloseren Bewohner der dichten Bergwälder, allen voran die zahlreichen *Kaninchen*. Aber auch *Rehe* und (wesentlich seltener) *Hirsche* landen auf den Tischen der Talbewohner. Zwar gilt auch hierzulande die Jagd als Privileg des Adels, dieser ignoriert es aber geflissentlich, wenn sich seine Untergebenen den äußerst spärlichen Speiseplan etwas aufbessern. In höheren Lagen fangen die mutigeren Böckelsdorfer *Gebirgsböcke*⁴ und *Murmeltiere*. *Fische*, speziell Forellen, aus den zahlreichen Flüssen und idyllischen Weihern der Täler ist eine weitere Bereicherung in der ansonsten recht einfalllosen Küche des Landes. Dieser in großer Zahl vorkommende Fisch wird zumeist in Fässern abgefüllt in einige Adelshäuser der Region exportiert. Zu guter Letzt gelten dem Böckelsdorfer alle *Vögel* der Wälder und des Gebirges (mit zwei unten genannten Ausnahmen) als essbar und er fängt sie mit Falle und Schleuder.

Im wilden Aartal gab es einst auch ein paar Rotten *Wildschweine*⁵, jedoch wurden diese inzwischen von den Wolfsartigen Jägern der Besitzer vollkommen ausgerottet. Die düsteren Wälder bieten aber auch allerlei gefährlicheren Kreaturen Unterschlupf. Im Winter,

wenn Beute rar ist, kommen die gefährlich listigen *Waldwölfe*⁶ nahe an die wenigen menschlichen Siedlungen. *Wiesel*, *Dachse*, *Rotfüchse* und *Wildkatzen* sind eher ärgerlich als gefährlich (die Böckelsdorfer Hühner sehen das anders).



4 ZBA 189
5 ZBA 173
6 ZBA 188
7 ZBA 129

8 ZBA 65
9 ZBA 73
10 ZBA 176, 178
11 ZBA 117

Angriffslustige *Sonnenluchse*⁷ sind vor allem in den lichterem Wäldern, am Rande der Baumgrenze anzutreffen, im Gebirge selbst verteidigen die edlen *Bergadler*⁸ ihre Horste gegen wagemutige Kletterer. In einigen der zahlreichen Höhlen kann man hungrige *Höhlenbären*⁹ antreffen. Neben den allgegenwärtigen *Fledermäusen* fristen auch einige *Blutasseln* ihr trostloses Dasein in den finsternen Tiefen unter dem Gebirge. Am Westrand des Rohtales, wo schwarzer Schiefer auf schwarzen Wald trifft, haben *Höhlenspinnen*¹⁰ ihre Netze gegen unwissende Beute gewoben. Im Pregtal soll es einige *Große Schröter*¹¹ geben.

Nun zu den seltenen und außergewöhnlichsten Bewohnern der Baronie, obwohl es sich bei diesen meistens nicht um Tiere im eigentlichen Sinne handelt. An erster Stelle seien die *Harpyien*¹² genannt, welche in Böckelsdorf auch *Wind-, Wild-, oder Sturmdruden* und *Jungfernadler* geheißt werden. Sie sind eine wahre Plage und Gefahr für einsame Wanderer und Hirten. Der Baron zahlt jedem, der eine Harpyie zur Strecke bringt, ein Kopfgeld von fünf Hellern (was für hiesige Verhältnisse viel Geld ist).

Nicht minder bedrohlich sind die *Goblins*¹³, welche von Zeit zu Zeit in kleine Gruppen die Baronie durchstreifen. Allerdings sind sie hier ein kleineres Problem als beispielsweise im südlichen Teil der Schwarzen Sichel. Erstens siedelt kein Goblinstamm in Böckelsdorf, zweitens gibt es in der Baronie selbst für Goblins wenig von Wert und drittens erschlagen die Waffenknechte des Barons jeden Goblin, dessen sie habhaft werden können. Auch die Bande des Raubritters geht nicht gerade zimperlich mit den Rotpelzen um.

In einer Höhle im Erting haust mindestens ein *Troll*¹⁴, der eifersüchtig „seine“ Trollbirnbäume bewacht und auch sonst den Menschen des Tales eher feindlich gesonnen ist.

In der Drosseltiefe schließlich findet sich eine ungewöhnlich große Zahl der namensgebenden Singvögel. Zwar lieben die Bewohner von Burg Ilkenstein und Tannweilers die kecken Sänger (deren Gefieder hier ungewöhnlicher Weise meist von dunkelblauer oder schwarzer Farbe ist), behandeln sie aber auch mit einer gehörigen Portion Respekt. Es heißt die *Drosseln* und *Schwarzdrosseln* seien außergewöhnlich weise, sie zu töten bringt Unglück.

In den Dörfern und auf den Höfen der Böckelsdorfer trifft man (neben den üblichen Nutztieren, wie Hühnern, Hunden und Katzen) auf große Herden genügsamer Bergziegen, vor allem im Winter, wenn sie nicht, wie sonst üblich, von den schwindelfreien Hirten über Berggrate und magere Almen getrieben werden. Diese *Schwarzböcke* sind wohl dereinst aus einer Kreuzung der hier ansässigen wilden Bergziegen und den zahmen Ziegen der Weidener Siedler hervorgegangen und bilden (neben dem Holzschlag und dem Schieferbergbau) das wirtschaftliche Rückgrat der Region. *Schweine* und *Rinder* findet man nur um Borchchen und in geringerer Zahl als in anderen Regionen des Reiches.



12 ZBA 108
13 ZBA 103
14 ZBA 181

VON DEN BÖCKELSDORFERN



Zunächst das Augenscheinliche

Auf die Bewohner der Pandlarilauen machen die Böckelsdorfer einen verwilderten Eindruck, manch einer behauptet gar, sie seien enger mit ihren Schwarzböcken als mit den Bürgern Trallops oder Balihos verwandt. Die meisten Talbewohner sind von eher kleinem Wuchs und stämmiger Statur. Ihre Haut ist tagtäglich Sonne und Wetter ausgesetzt, und daher rauer und von meist einer etwas dunkleren Färbung als die der anderen Weidener. Männer und Frauen tragen das oft lockige Haupthaar lang und offen. Die ohnehin recht stark behaarten Männer lassen sich lange Bärte stehen, sofern diese nicht die Arbeit behindern. Aus diesem Grunde werden die Bärte beim Arbeiten im Wald hoch gebunden, oder unter das Hemd oder den Gürtel geschoben. Die Talbewohner sind zäh und muskulös, Fett auf den Hüften ist eine seltene Ausnahme und gilt als Zeichen des Wohlstandes. Die meisten Böckelsdorfer sehen sich recht ähnlich. Dies verwundert nicht, ist die Wahl des Ehepartners (durch die Eltern) doch meist auf das Angebot des eigenen oder des Nachbartals beschränkt. Deshalb sind beinahe alle Böckelsdorfer auf irgendeine Weise untereinander verwandt, die Familie des Barons einmal ausgenommen. Die harte Arbeit und die Tatsache, dass ein kundiger Heiler oft ein paar Tagesmärsche entfernt in einem anderen Tal lebt, haben dafür gesorgt, dass Narben und Verstümmelungen recht häufig zu sehen sind. Aber auch die wilden Tiere, allen voran die angriffslustigen Harpyien, tragen ihren Teil bei.

Die Kleidung der Böckelsdorfer ist aus der Wolle der Schwarzböcke gewebt, Leder und die Pelze der Tiere der Bergwälder kommen ebenfalls häufig zum Einsatz. Andere Stoffe müssen von außerhalb der Sichel erworben werden und sind dementsprechend selten und teuer. Beinahe jeder Böckelsdorfer trägt Beinkleider aus dunkler Wolle des Schwarzbocks, die ähnlich wie Strumpfhosen in Socken enden. Darüber ein Hemd, ebenfalls aus Wolle oder aus (teurem) Leinen.



Über dem Hemd eine Kutte aus Leder oder Filz (im Winter meist gefüttert). Die Kutte wird mit Bändern auf der Innenseite an den Beinlingen befestigt, damit diese gut halten. Um die Hüften einen breiten Ledergürtel, dessen Schnalle meist ein altes Familienerbstück ist. Diese Gürtel verfügen über eine Vielzahl praktischer Taschen und Schnüre, in oder an denen Handwerkszeug oder Proviant verstaut werden. Auf dem Kopf trägt der Böckelsdorfer einen breitkrempigen Filzhut gegen Sonne und Schnee, dieser wird unter dem Kinn von einem Lederriemen gehalten, damit er nicht davon weht.

Viele Leute, allen voran die Hirten, lieben es ihre Hüte (seltener auch die anderen Kleidungsstücke) mit kleinen Holzschnitzereien und Vogelfedern zu verzieren. Zu seinem zwölften Geburtstag bekommt jedes Kind ein Schnitzmesser geschenkt. Dieses Messer ist von da ab ein ständiger Begleiter, und so üben sich die Böckelsdorfer schon früh in der Kunst der Holzschnitzerei.

Das Wesen der Einheimischen

Das Verhalten der Böckelsdorfer ist ein Spiegel ihrer rauen und gefährlichen Umwelt. Der größte Teil der Bewohner der Baronie lebt dicht gedrängt in kleinen Inseln der Zivilisation, diese jedoch sind von Wald und Berg viele Wegstunden voneinander getrennt. Deshalb sind den Felsheimern bereits die Baerpfader fremd und ein Waffenknecht auf Burg Ilkenstein weiß vermutlich nicht, wer gerade in der Grenzstation Geißen Dienst tut. Umso fremder erscheinen den Bewohnern Reisende von außerhalb der Baronie. Aber gerade in dieser wilden Gegend wird Travias Gebot der Gastfreundschaft viel Achtung entgegengebracht. Und ein (einigermaßen ungefährlich aussehender) Wanderer, der in eines der abgelegenen Dörfer kommt, kann damit rechnen, bei einem der Einheimischen aufgenommen zu werden, wenn auch nicht sonderlich herzlich. Die Schwarze Sichel bietet den Menschen nur wenig, und auch das muss noch hart erarbeitet werden. Somit bleibt den Böckelsdorfern kaum ein Überschuss (an Nahrung und Zeit) für Feiern oder der Bewirtung von Gästen, und sie sind streng, wortkarg und haben wenig Verständnis für die aufwendigen religiösen Zeremonien der "Außentäler".

Es gibt alleine zwei Ausnahmen von dieser Regel: Die mutigen Hirten, die ihre Schwarzbockherden auch durch andere Täler als das ihrer Geburt treiben und die Räuber des Hauptmanns Bregedar (dazu aber später mehr).

Die Böckelsdorfer gelten in den Nachbarbaronien als äußerst ungebildet und hinterwäldlerisch, in entfernteren Gegenden Weidens würden ihnen vermutlich ebenfalls diese Eigenschaften zugesprochen, hätte man dort jemals etwas von ihnen vernommen. An einer Hand kann man diejenigen abzählen, die des Lesens und Schreibens mächtig sind: Ein paar Mitglieder des Baronshauses, sowie der Geweihte des Peraine-Tempels, der eigenbrötlerische Magier und die Travia Prediger.

Trotz dieser Widrigkeiten lieben die Böckelsdorfer ihre Heimat, und kaum einer von ihnen ist jemals auf die Idee gekommen, dem vertrauten Hof und der Familie den Rücken zu kehren. Noch weniger sind nach einer solchen Reise je wieder zurückgekommen. In Böckelsdorf wird jeder Arm gebraucht und schon deshalb achten Baron und Familienoberhäupter darauf, dass sich ihre Schäfchen (oder Zicklein, wie man hier sagt) niemals zu weit von der Herde entfernen. Genauso wenig würde ein anständiger Böckelsdorfer auf die Idee kommen, sich über sein hartes Leben zu beklagen. Mut, Zähigkeit und eine gewisse Schicksalsergebenheit sind die höchsten Tugenden der Menschen hier.

Wie halten es die Böckelsdorfer mit der Religion?

In Borchen gibt es einen **Peraine**-Tempel und in Tannweiler einen Schrein. Während der Geweihte in Borchen für die Fruchtbarkeit der wenigen Felder und eine gute Ernte zuständig ist (und direkt verantwortlich gemacht wird), wird der gleiche Geweihte in Tannweiler von den Böckelsdorfern als erfahrener Heiler geschätzt.

Eine ebenso wichtige Rolle spielt die **Travia**-Verehrung in Felsheim. Das strenge Paar Laienprediger wacht darüber, dass Travias Gebote in allen Tälern der Baronie geachtet werden und hilf dabei die Hochzeiten der Einheimischen auszurichten, auch wenn diese eher kärglich ausfallen.

Zwar steht in der Nähe von Baerpfaden auch ein **Firun**-Schrein, aber der scheue Geweihte meidet die Gesellschaft seiner Mitmenschen eher, als dass er sie sucht.

Die Kapelle auf Burg Klöppelstein ist traditionell der göttlichen Leuin geweiht. Ebenso war es natürlich die Burg Aarenstein, die von den Rondrianern Keshal Ronnar genannt wurde. Jedoch wurden die Schreine der Burg von den Truppen des Arngrimm von Ehrenstein geschleift und entweiht. Eine wesentlich größere Rolle muss man da wohl schon dem Aberglauben zuschreiben. Für den Böckelsdorfer wohnt in fast jedem See und Wasserfall eine Nympe. Jeder zweite Baum wird von einem Waldgeist bewacht, auf den Berggipfeln und in den tiefen Schluchten hausen namenlose Ungeheuer.

Man kennt die Erdriesin **Sumu** und bringt ihr mancher Orte vorsichtshalber kleine Opfergaben dar. Hierbei handelt es sich übrigens, wie bei allen Opfern, die der Böckelsdorfer den überderischen Wesenheiten darbringt, um besonders schöne Steine und Holzschnitzereien. Geschlachtete Tiere und andere Nahrungsmittel werden stets (nach der Opferungszeremonie) noch einmal dem menschlichen Hunger geopfert.

Außerdem wird **Sokramur**¹⁵ (also die Schwarzen Sichel selbst) häufig angerufen und in der Nähe der Schieferbrüche werden ihre kleinen Opfergaben dargebracht, in dem Mann kleine Kostbarkeiten oder Schnitzwerk in tiefe Schluchten hinabwirft. Auch die Riesen **Aarfir**, **Aarwen** und **Aarmar**, die der Legende nach die Söhne der schwarzen Gigantin sein sollen, gehören für die meisten Böckelsdorfer zu jener Art Wesen, denen man besser seinen Respekt bekundet.

Die Bewohner der Täler vermuten, dass der **Namenlose** selbst unter dem hängenden Gletscher des Firun¹⁶, mitten in der Schwarzen Sichel, eingeschlossen ist. Es herrscht der Aberglaube, dass die heißen Sonnenstrahlen im Monat Rahja das eisige Gefängnis erweichen und der Namenlose für die fünf nach ihm benannten Tage frei auf deren wandeln könne, bevor er, vor Praios Macht fliehend, in seinen frostigen Kerker zurückkehre.



¹⁵ Mehr Mehr Informationen zu Sokramur und ihren Söhnen finden Sie in Schild 27, 70 und Meisterinformationen auf S. 180.

¹⁶ Schild 179 (Achtung Meisterinformationen)

Speis und Trank

Fast alle Böckelsdorfer müssen hart um ihr tägliches Brot kämpfen, und deshalb spielt das Essen im Leben der Talbewohner auch eine wichtige Rolle. Die Küche von Böckelsdorf jedoch ist karg und man muss im Wesentlichen auf die Nahrungsmittel zurückgreifen, die Schwarzböcke, Fisch, Wald und die wenigen Felder von Borchen liefern.

Das einfache Volk speist an sieben Tagen in der Woche das wenig nahrhafte Dinkelbrot, die Adligen und die Bewohner des Keshal Ronnar ein graues Brot aus Dinkel und Roggen. Dazu gibt es einen kräftigen Ziegenkäse, den *Schwarzring*, der es in den vergangenen Jahrzehnten zu einiger Berühmtheit im mitternächtlichen Herzogtum gebracht hat und selbst auf der Bärenburg im fernen Trallop mundet.

Pilze, Nüsse und Beeren aus dem Wald wandern ebenfalls in die Töpfe und Pfannen der Böckelsdorfer. Gewürzt wird, wenn überhaupt, mit den wilden Kräutern der Wälder. Fleisch kommt nur selten auf den Tisch, zumeist in Form von Schwarzbock-Braten. Ab und an landet auch Wildbret auf der Tafel des Adels. Die hohen Herrschaften laben sich in etwa vier Mal wöchentlich an Wurst und Braten, dem Großteil der Böckelsdorfer hingegen wird dieses Vergnügen höchstens einmal alle zwei Wochen zuteil und auch dann sind es meistens magere Kaninchen und Vögel aus den Wäldern oder Fische aus den Flüssen, die das Magenknurren besänftigen. Trotz der zahlreichen Forellen gibt es nur selten einmal Fisch zum Essen, da die meisten der Fische in Fässern zu den Adelsfamilien

verbracht werden. Süßspeisen gibt es äußerst selten. Auf Hochzeiten und zu Beerdigungen, oder am ersten Praios erfreut dann das *Waldzicklein* mit seinem ungewohnt süß salzigen Geschmack. Der allgegenwärtige Ziegenkäse wird erhitzt und dann mit warmen Waldhonig oder Beerenkompott gleich aus der Pfanne gegessen.

Wenn möglich trinkt der Böckelsdorfer etwas anderes als das klare und reine Wasser der zahlreichen Bergflüsse seiner Heimat. Ziegenmilch ist allerorten erhältlich, wenn auch nicht sonderlich beliebt. Die Erzeugnisse des Milchbauern von Borchen (dem einzigen in der Baronie, der eine kleine Herde Kühe sein Eigen nennt) sind Luxus. Kuhmilch, Butter und Käse gehen stets, bis auf wenige Ausnahmen, den kurzen Weg zur

Burg Klöppelstein. In Borchen wird aber auch ein dünnes Dinkelbier gebraut, das sich bei den Böckelsdorfern (aber sicherlich nirgends sonst) größter Beliebtheit erfreut. Mit dem Genuss vergorener Ziegenmilch und dem daraus resultierenden Rausch wird gleichermaßen Peraine und Rahja gehuldigt. In der Baronie gibt es zudem noch ein halbes Dutzend Männer und Frauen die es verstehen, aus dem Roggen der Felder und den Beeren und Kräutern des Waldes starke Schnäpse herzustellen. Diese geistreichen Getränke tragen abenteuerliche Namen wie *Drudenblut*, *Bocksfang*, oder *Aarensaft*. Zudem dienen die vielen Almwiesen auch einigen Imkern für ihre Bienenvölker als Zuchtgrund. Daraus resultiert, dann schließlich der Böckelsdorfer Bergmet, der aus Honig gegoren wird.



Rechte und Pflichten

Bis auf wenige Ausnahmen (wie den Meier von Borchon) sind die Böckelsdorfer unfreie Untertanen ihres Barons, denen von Rechtswegen also das Tragen einer Waffe verwehrt ist. Allerdings ist die Baronie sehr von den dort vorherrschenden Wäldern dominiert, so dass jeder der Höfe mindestens eine Holzfälleraxt aufweist. Zudem ist es den Unfreien gestattet, einen schweren Dolch zu tragen, damit sie sich gegen wildes Getier, das in den Wäldern und Gebirgen der Baronie haust, auch zur Wehr setzen können. Außerdem findet sich auf jedem Hof und in jedem Haus mindestens ein kleines Beil oder ein kurzer Bogen. In selteneren Fällen hängt an der Wand auch noch ein schartiges Breitschwert, ein uralter Speer oder eine Sturmsense. All dies ist oft über viele Generationen vererbt, aber auch der jetzige Besitzer weiß sich damit gegen die wilden Kreaturen der Täler zu erwehren, wie seine Vorfahren aus ruhmreichen Tagen.



Jeder Böckelsdorfer ist nominell zu mehreren Wochen Frondienst im Jahr verpflichtet, die er dann mit dem Instandsetzen der Wege, dem Hüten der herrschaftlichen Schwarzbockherde oder der Waldrodung auf den Ländereien des Barons zu bringt. Allerdings werden viele Bewohner der äußeren Täler dabei einfach vergessen, so dass sie sich ganz 'ihrem' Stückchen Land (oder besser: Wald) widmen können. Reich geworden ist davon allerdings noch kein Böckelsdorfer.

Der Adel ist hier, wie auch anderen Orten, für die Sicherheit seiner Untertanen zuständig. Zum Glück für den Baron verirren sich nur selten Goblinbanden nach Böckelsdorf und Raubritter Bregedar überfällt lieber lohnendere Ziele in Salthel und lässt den Böckelsdorfern ihr spärliches Hab und Gut. Gegen die wilden Harpyien der Berghänge und die Spinnen, die das westliche Rohtal verseuchen, haben die Bemühungen des Barons bisher allerdings wenig Wirkung gezeigt.

Der Baron ist außerdem oberster Richter, er erlässt Gesetze und verurteilt größere Verbrechen. Von diesem Recht muss er allerdings so gut wie nie Gebrauch machen, da kleinere Verbrechen vom Dorfrat verurteilt werden. Geldstrafen und Kerkerhaft sind beinahe völlig unbekannt, so dass Körperstrafen die Regel sind. Zumeist sind es Durchreisende, die auf der Anklagebank landen. Ein Böckelsdorfer wird sich hüten den Nachbarn zu bestehlen, oder gar umzubringen. Der unzeitige Tod eines Nachbarn kann die winzigen Dorfgemeinschaften grundlegend durcheinander wirbeln und damit auch leicht den eigenen Untergang besiegeln. In der Baronie findet sich allerdings kein Rechtsgelehrter, so dass der Ausgang von Prozessen ausschließlich vom Urteil des Barons abhängt. Der Baron lässt er sich allerdings gerne von den Rondra-Geweihten beraten.

Handel und Wandel

Nur selten, etwa ein Mal im Jahr, kommt ein fahrender Händler nach Böckelsdorf. Dieser tauscht dann heiß begehrtes Salz und Metall gegen Schwarzring-Käse, Wolle, Holz, Forellen, Honig, Schiefer und allem was die Böckelsdorfer daraus herstellen können.

Der Umgang mit dem Holz liegt den meisten Böckelsdorfern im Blut. Es gibt kein Haus und keine Hütte, die nicht mit zahlreichen Holzfiguren verziert ist. An Bauholz mangelt es nie und in Baerpfaden gibt es einen hervorragenden Bogner, dessen Handwerkskunst auch außerhalb der Baronie geschätzt wird. Metall allerdings ist in Böckelsdorf Mangelware und muss importiert werden. Auch Geld besitzt kaum jemand.

Innerhalb der Baronie wird beinahe ausschließlich Tauschhandel betrieben, so dass es sein kann, dass besagter Bogner von durchreisenden Abenteurern passend, oder ebenfalls in Naturalien bezahlt werden muss.

Allein die Felsheimer verdienen sich ab und an eine Münze, wenn sie reisenden Magiern den Weg in den Rothain weisen, oder ihnen gleich das gesuchte Blutulmenholz verkaufen.

Durch die Isolation erreichen Nachrichten Böckelsdorf oft gar nicht, oder mit mehreren Monden oder gar Jahren Verspätung. Über die (seltenen) Veränderungen innerhalb der Baronie erfahren die Nachbarn in gleicher Unregelmäßigkeit.

Die Geschichte der Baronie

497 BF: Herzogin Walla von Weidenau beschloss den Landstrich um die Burg Ilkenstein, am Rande der Schwarzen Sichel zur Baronie zu erklären. Sie erhob Ritter Leubald von Ilkenstein zum Baron von Böckelsdorf.

506 BF: Baron Leubald von Ilkenstein testete die Grenzen zu den Nachbarbaronien, indem er dort verstärkt Männer patrouillieren ließ.

520 BF: Arnfried von Rotwasser erklärte Leubald von Ilkenstein die Fehde, was dieser mit Überfällen in die Baronie Rotenwasser beantwortete.

553 BF: Burg Klöppelstein wurde auf dem Drosselspitz bei Borchen fertiggestellt. Baronin Raugunde von Ilkenstein bezog daraufhin den neuen Stammsitz der Familie und nannte sich fürderhin und als erste ihres Geschlechtes „von Klöppelstein“.

671 BF: Der Perainehofgeweihte Hagebald Ährentreu wurde von Baron Leubert von Hölderlingen erschlagen. Der Böckelsdorfer Baron Jergorm von Klöppelstein war außer sich und kündigte Vergeltung an.

Der Bruder des Barons von Böckelsdorf, Serang von Klöppelstein eroberte den Sichelbogen.

672 BF: Jergorm von Klöppelstein erhob spezielle Zölle für Waren aus der Baronie Rotenwasser. Außerdem verbot er den Verkauf des in Weiden beliebten Schwarzring Käses nach Rotenwasser.

681 BF: Das Kloster St. Hagebald wurde von Anmar von Hölderlingen als Sühne für die Verfehlungen seines Vaters im Sichelbogen gegründet. Unklar ist jedoch, ob dass stets umstrittene Gebiet zu der Zeit zur Baronie Rotenwasser oder zur Baronie Böckelsdorf gehörte.

- 682 BF: Die Tochter von Serang von Klöppelstein, Hedfried ging die Ehe mit Anmar von Hölderlingen ein, um den ständigen Streitereien ein endgültiges Ende zu setzen.
- 690 BF: Baron Elhard von Klöppelstein erhob abermals Ansprüche auf das Kloster St. Hagebald. Die Fehde zwischen den beiden Baronsgeschlechtern flammte damit erneut wieder auf und hält bis heute an.
- 733 BF: Ein schwerer, an Unwettern reicher Winter plagte die Bewohner. Die Pässe nach Böckelsdorf schneiten zu, die Bewohner der Baronie litten unter Hunger und Kälte. Seitdem wird dieser Winter „Firunswüten“ genannt.
- 780 BF: Es kam zu einem verheerenden Brand im alten Perainetempel zu Borchen. Die Geweihte der grünen Göttin starb in den Flammen des Tempels. Die ganze Baronie war entsetzt und trauerte um die weise Frau.
- Noch im gleichen Jahr begann der Wiederaufbau, des Tempels und auch nach einem neuen Geweihten wurde geschickt.
- 782 BF: Der Perainetempel in Borchen wurde nach zwei Jahren Bauzeit fertiggestellt.
- 787 BF: Das Rittergut Ödentobel wird gegründet, damit es über das ebenso neu gegründete Dorf Schwarzfels, als auch dem Bochsbruch einem Schieferabbaugebiet wacht.
- 826 BF: Es gab ein ungewöhnlich Kinderreiches Jahr in der Baronie. Die Böckelsdorfer Bevölkerung wuchs damit erheblich an. Auch die Baronsfamilie bekam Zuwachs. Leider in Form einer unehelichen Tochter, die Rondara geheißen war.
- 838 BF: Die zweitgeborene Tochter des Barons von Klöppelstein Mirnhilde heiratete entgegen der Wünsche ihres Vaters den Junker Drachwill von Ostheim. Damit begründete sie den Familienzweig der Klöppelstein zu Ostheim und hat das Erbrecht verloren.
- 847 BF: Der Baron von Böckelsdorf gründete für sein uneheliches Kind Rondara das Rittergut Gigerstolz und hieß diese an, sich in Erting gegen die immer mal wieder aus der Sichel einfallenden Goblins zu stellen.
- 921 BF: Baron Leubert II. von Hölderlingen belagerte St. Hagebald. Während der Belagerung kam die Perainestatue des Tempels abhanden. Bruder Detting von Rössenwede gelang es daraufhin, die verfeindeten Barone an den Verhandlungstisch zu bringen. Nach den Verhandlungen zogen beide Parteien aus Angst vor dem Zorn der Göttin friedlich wieder ab.
- Dem Kloster waren danach einige Jahre in Frieden beschieden.
- 947 BF: Leubert II. verlebte St. Hagebald wieder der Baronie Rotenwasser ein.
- 983 BF: Berwing von Klöppelstein heiratete die liebliche Hermgarde von Firunslicht.
- 986 BF: Helmbrecht von Klöppelstein erblickte das Licht der Welt.
- 987 BF: Berwing und Hermgarde verloren ihren ersten Sohn an den grimmen frostigen Winter.
- 988 BF: Berwing von Klöppelstein wurde Baron der Baronie Böckelsdorf.
- Baarnhelm von Klöppelstein wurde geboren.

- 989 BF: Auch Bernhelm überlebte nicht seinen ersten Götterlauf auf Dere.
- 991 BF: Baernfried von Klöppelstein kam zur Welt und galt seitdem als Erbe der Baronie.
- 996 BF: Kaiser Hal erhob den Krieger Ansbrecht von Breitenbach in den Ritterstand. Er bekam sogleich ein Rittergut an der Grenze zu Rotenwasser zugeteilt.
- 1000 BF: Bearwulf von Klöppelstein wurde geboren.
- 1012 BF: Die Zwillinge Aminte und Karinja von Klöppelstein wurden geboren und komplettierten die Baronsfamilie.
- Hermgarde von Firunslight, Gemalin Baron Berwings, erlag einem schweren Fieber. Die gesamte Baronie trauerte um die beliebte Baronin.
- 1014 BF: Baron Berwing von Klöppelstein heiratete Neunhild von Feyring.
- Lyseria von Klöppelstein war das erste Kind von Berwing und Neunhild, welches das Licht Deres erblickte.
- 1019 BF: Neunhild starb bei der Geburt ihres zweiten Kindes Gaerbold und auch dieser überlebte die Geburt nicht.
- 1026 BF: Der Thronerbe Baerfeld von Klöppelstein wurde plötzlich und ohne Vorwarnung aus der Baronie verbannt.
- 1029 BF: Lyseria sollte mit Landvogt Alarwin von Graugenwerl zu Nordhag verheiratet werden. Auf dem Weg zu ihrem zukünftigen Ehemann wurde sie Entführt und verschwand.
- 1031 BF: Lyseria tauchte nach 2 Jahren wieder auf und gestand das sie sich heimlich mit dem Knappen Rondrian von Tann verlobt hat. Baron Berwing von Klöppelstein akzeptierte diese Verlobung unter der Prämisse, dass der Knappe sich als würdiger Ritter erweise.
- 1033 BF: Rondrian von Tann starb bei dem Versuch sich zu Beweisen bei einem Turnier. Lyseria von Klöppelstein war in tiefer Trauer.
- 1034 BF: Truppen des Arngrim von Ehrenstein unter dem Banner Transysiliens eroberten unter Einsatz dämonischer Mittel Burg Aarenstein im Süden der Baronie. Das Aartal und auch die umliegenden Dörfer waren seit dem den dunklen Rittern ausgeliefert.
- 1037 BF: An der Nordwestlichen Grenze kam es erneut zu Auseinandersetzungen. Jedoch schien der Baron von Rotenwasser nichts damit zu tun zu haben. Der Knappe des Thronfolgers Baerwulf wurde als Verräter entlarvt und gehörte augenscheinlich zu Schwarztobrien.
- 1040 BF: Bearwulf von Klöppelstein wurde der Kollaboration mit dem Feind nachgewiesen. Bei seiner Befragung in Baliho stellte sich heraus, dass er zudem noch dem Borbaradkult angehörte. Es kam zu einem Kampf, den er nicht überlebte.
- 1043 BF: Die Grafschaft Baliho startete einen Heerzug gegen die Feste Aarenstein. Gräfin Ardariel lies bei der Schlacht ihr Leben. Schließlich wurden die Besatzer besiegt.
- Während die Schlacht um Burg Aarenstein tobte wurde Baron Berwing auf Burg Klöppelstein gemeuchelt. Karinja von Klöppelstein entkam nur knapp dem gleichen Schicksal.

1044 BF: Karinja von Klöppelstein und Irion von Zandersprung begangen den Traviabund.

Karinja wurde neue Baronin von Böckelsdorf.

Sagen, Lieder und Legenden

Die Böckelsdorfer erzählen sich allerlei Geschichten über die seltsamen, wunderlichen und gefährlichen Bewohner der Bergtäler. Diese Sagen sind oftmals schon seit Jahrhunderten im Umlauf und, da kaum jemand schreiben kann, einem steten Wandel unterworfen. Die bekannteste Geschichte handelt von Derofried dem Harfner (siehe S. 3). Weitere beliebte Sagenfiguren sind der *Heilige Hagebald*, ein Perainehofgeweihter aus alter Zeit, sowie die Riesen *Aarfir*, *Aarwen* und *Aarmar*.

Der Böckelsdorfer kennt eine Vielzahl trauriger und fröhlicher Lieder, die er dann

zur Unterhaltung seiner Gäste, oder ganz für sich, beim Schwarzbockhüten und Holzfällen, singt. Diese Lieder sind meist nicht sonderlich lang und genau wie die Erzählungen nirgends schriftlich hinterlegt, so dass mal eine Strophe vergessen, mal eine andere hinzugedichtet wird. Viele Talbewohner verstehen sich auch darauf ein Einfaches (meist selbst gebautes) Musikinstrument zu spielen und so die Märchen und Lieder auf Trommel, Klangholz und Flöte zu begleiten.



VON DÖRFERN UND BURGEN

Alle Dörfer und Weiler der Baronie sind von hohen Palisaden umgeben. Die meisten liegen auf Klippen und Felsvorsprüngen, der umgebende Wald ist mit Beil und Feuer gerodet, damit man Bedrohungen schon aus der Ferne ausmachen kann. Die Häuser in Böckelsdorf sind, bis auf wenige Ausnahmen wie die Mühle von Borchten oder den *Bocksbeutel* in Baerpfaden, aus Holz gebaut. Jeder Häuseringang und Fensterladen ist reich und kunstvoll beschnitzt. Manche Häuser (wie das Gasthaus in Felsheim) sind über und über mit wundervollen und oftmals von Generationen von Böckelsdorfern gepflegten und restaurierten Holzkunstwerken verziert. Die häufigsten Motive sind die allgegenwärtigen Schwarzböcke, aber auch Harfen und Weinreben (um Borchten) und Drosseln (hauptsächlich natürlich in der Drosseltiefe) sind oft gesehene Darstellungen. Über manch einen Giebel wacht eine *Hausdrude*, die Darstellung einer lachenden Harpyie mit gespreizten Flügeln, die die Geister des Waldes und andere ungebetene Besucher verscheuchen soll. In Felsheim hängt an jeder Türe ein Schutzamulett, oder Glücksbringer. Stehen die Häuser an windgeschützter Stelle, so tragen sie hohe, spitze Giebel, um nicht im Winter von den Schneemassen eingedrückt zu werden. An zugigen Berghängen und an anderen windigen Stellen hingegen wirken die Hütten und Häuser geduckt, haben flache Dächer, die mit schwarzem Schiefer gedeckt sind.

Gut Breitenbach ist ein recht neues Rittergut, um 996 BF, gegründet. Die Familie Breitenbach wurde eingesetzt, um den nach Rotenwasser führenden Klosterweg zu überwachen und so verwundert es nicht, dass das Gut eher einer Zollstation gleicht. Etwas weiter nördlich des Rittergutes befindet sich ein alter Grenzurm, der teilweise eingestürzt ist. Diese wieder flott gemachte Turmruine dient als Reisegasthof in Sichtweite der Grenze zu Rotenwasser. Ein erst kürzlich wieder der Natur entrissener Weg führt vom Klosterweg ab zu dem Gasthof.



Baerpfaden ist mit seinen etwa 350 Einwohnern die zweitgrößte Ansiedlung in Böckelsdorf. *Bogner Fulco* ist in der ganzen Baronie und darüber hinaus für seine hervorragenden Bögen berühmt und betreibt außerdem eines der drei Gasthäuser der Baronie, den *Bocksbeutel* (Q4/P3/S6).

Außerhalb des Palisadenzaunes, wenn man einen überwucherten Pfad ein gutes Stück in den Wald hinein folgt, stößt man auf einen kleinen *Firun-Schrein*, über und über mit kunstvollen Holz- und Knochenschnitzereien verziert. Hier kann man auf den Geweihten Baeromar stoßen, wenn dieser nicht gerade auf einem seiner langen Jagdausflüge ist. Den übrigen Talbewohnern ist der einsiedlerische Priester etwas unheimlich und sie meiden ihn, wo es geht.

Die Grenzstation Geißen liegt etwa einen halben Tagesmarsch (bedingt durch die Qualität der Wege) nordwestlich von Baerpfaden. An der Nordgrenze der Baronie wachen stets drei bis fünf Waffenknechte des Barons auf einem alten, zugigen Turm. Zu Füßen des Gemäuers lebt ein gutes Dutzend Holzfäller und Schäfer in geduckt wirkenden Hütten, deren Dächer mit schweren Steinen gegen das beständige Zerren des Windes beschwert sind. Der alte *Markward*, dessen richtiger Name inzwischen beinahe in Vergessenheit geraten ist, führt hier das Regiment.

Gut Gigerstolz liegt im Südosten von Erting und hat neben der Ritterfamilie gerade einmal 20 Einwohner. Das Gut ist sehr wehrhaft und kann allen Bewohnern Zuflucht bieten, sollte dies nötig sein. Die Gefolgsleute des Gutes verdienen sich mit Holzschlag, der Wildhunjt und der Hühnerzucht ihr auskommen. Daneben betreiben sie natürlich auch Ziegenzucht und haben ein eher karges Rübenfeld, das an dem Gut bestellt wird.

Felsheim liegt auf einem schroffen Hügel, auf dessen Kuppe zwölf uralte und völlig verwitterte Menhire stehen. Die Monolithen, die wahrscheinlich druidischen Ursprungs sind, stehen in regelmäßigen Abständen auf der Hügelkuppe und die Felsenheimer errichteten um diese herum ihren Palisadenzaun. Die fast 300 Menschen inmitten des archaisch anmutenden Schutzkreises, leben zumeist vom Holzschlag im dichten Wald zu Füßen des

unbewachsenen Hügels, der sich wie eine felsige Insel aus dem rauschenden grünen Meer erhebt. Im Gasthaus *Hinkelstein* (Q4/P4/S7), das im Zentrum des Örtchens steht, ist außerdem ein Travia-Schrein beheimatet, der mit auffällig schönen Holzverzierungen geschmückt ist. Hier lebt das gestrenge Paar *Nado* und *Erlwidda*, welche die Lehren der Travia predigen aber nicht der Gütigen Göttin geweiht wurden. Fast jeder Böckelsdorfer, der den heiligen Traviabund schließen will, holt sich zumindest Rat, wenn nicht sogar Hilfe und Unterstützung von den beiden. Selbstverständlich sind die seltsamen Menhire mit ihren kaum noch sichtbaren Runen und Zaubersymbolen, neben den Blutulmen und Geisterbuchen des Rothains, ein Anziehungspunkt für reisende Zauberer. Beinahe jeder Felsheimer trägt eine kleine, in Ziegenleder gewickelte Nachbildung der Schutzsteine als glückbringendes Amulett um den Hals. Wirtin *Helchtruda* hat stets ein paar dieser Schutzamulette in Reserve, um sie interessierten Gästen aufzuschwatzen.

In der Nähe von Felsheim lebt auch der eigenbrötlerische Magier *Vardock* der Genügsame. Er hat sich in seinem Magierturm an diesem Ort niedergelassen, da sich dort der Rothain befindet. Es hat sich in jedoch in den letzten Jahrzehnten herumgesprochen, dass sich in dieser entlegenen Gegend hervorragendes Material für Zauberstäbe und magische Studien beschaffen lässt, was den alten Magier sehr ärgert, da er sich nun hin und wieder mit reisenden Kollegen konfrontiert sieht.

Schwarzheim ist ein recht kleines Dorf, welches gerade einmal 80 Seelen beherbergt. Man erreicht es über den Schieferweg aus Richtung Felsheim. Die meisten Bewohner arbeiten in dem nahe liegenden Bochsbruch und schlagen Schiefer. Die Häuser hier sind allesamt mit diesem schwarzen Stein gedeckt und auch sonst sieht man den Schiefer in der einen oder anderen Form überall in Schwarzheim.

Gut Ödentobel wacht über den Bochsbruch und auch das Dörfchen Schwarzheim. Der kleine Wehrturm der Rittersfamilie mit dem angeschlossenen Wohnhaus ist von einer recht wehrhaften Mauer umrundet, deren äußere Schicht aus dem Schiefer der Region besteht.

Borchen, der größte Ort der Baronie mit immerhin 670 Einwohnern ist als einziges Dorf in Böckelstein von einigen (für garethische Verhältnisse nur als äußerst karg zu bezeichnenden) Äckern und Feldern umgeben. *Perdan Wiswald*, der einzige Bauer der Gegend, der eine kleine Rinderherde sein Eigen nennt, ist der reichste Untergebene des Barons. So viel Reichtum erzeugt Neid und deshalb ist der reichste Bauer gleichzeitig der am wenigsten Geschätzte.

Perdans Sohn *Walfrid* gehört das *Haus Bocksprung* (Q5/P6/S10), das beste (und teuerste Gasthaus der Baronie). Nahebei erstreckt sich der *Boronanger*. Hier wacht stets ein Geweihter der *Rondra* aus dem *Rohdenstein* im kleinen, trutzigen Tempel über den Schlaf der Toten und die zahlreichen Grabsteine aus dem finsternen Schiefer der *Sichel*. Auch gibt es hier eine der seltenen Mühlen in *Böckelsdorf*, die von dem Müller *Hilbert* betreut wird. Hinter *Erdwall* und *Palisaden* stehen die spitzgiebeligen Häuser der *Borchener*, eines der unauffälligsten – wenn auch wichtigsten – ist der *Peraine-Tempel*. Die Geweihte *Walpurga* betet hier für Fruchtbarkeit der Felder und eine reiche Ernte, wenn sie nicht einmal wieder unterwegs nach *Tannweiler* ist. Das Dorf schmiegt sich schutzsuchend an den hohen *Drosselspitz*, von *Burg Klöppelstein* gekrönt, dem Sitz des Barons.

Burg Klöppelstein ist ein alter, trutziger Bau. Der *Burgfried* wacht groß und schwer über das Tal, die Mauern sind stark und fest. Die nur grob behauenen (“beklöppelten”) Steine geben der Burg ein wahrhaft archaisches Aussehen – sie wirkt sehr viel älter als die eigentlich ältere *Hochmotte Ilkenstein* in der *Drosseltiefe* südlich des *Pregtales*. Bemerkenswert ist die große Halle, deren Gestühl kunstvoll verziert wurde und die ganze *Holzsnitzkunst* der Region widerspiegelt – die Geschichte *Weidens* von den frühesten Tagen an findet sich hier dargestellt. Erwähnenswert ist auch die *Burgkapelle*, die der göttlichen *Leuin* geweiht ist. Man sagt, dass man in der Kapelle, wenn es ganz still ist, das *Schwertklirren* eines weit entfernten Duells hören kann. Eine Tatsache die einem raffinierten *Windspiel* zugesprochen werden muss, das dort einst als *Spende* dargebracht wurde.

Tannweiler ist mit seinen etwa 200 Anwohnern das kleinste Dorf in der Baronie und liegt tief im *Tannenwald* verborgen, so dass schon mancher *Auswärtige* die unscheinbare *Abzweigung* des Weges übersah, Dorf und *Burg* links liegen ließ. Doch beherbergt *Tannweiler* die beiden besten Heiler der Täler: *Eusebius Storchflug*, einen kompetenten *Wundarzt* und *Kupunda* eine weise und hilfsbereite alte *Hexe*. Natürlich zu erwähnen ist auch *Walpurga*, die hin und wieder aus *Borchen* gereist kommt, um den *Peraine-Schrein* in *Tannweiler* zu betreuen.

Burg Ilkenstein wacht auf einem steilen, bewaldeten Hügel über *Tannweiler*, eine *Hochmotte* aus den frühesten Zeiten der *güldenländischen* Besiedlung der *Sichel*. Nun, zumindest die steinernen *Fundamente* mögen Zeugnis dieser längst vergangenen Tage ablegen, der Rest der kleinen *Burg* wurde im Laufe der *Jahrhunderte* immer wieder *ausgebessert* oder nach einem der zahlreichen, durch *Blitzschlag* ausgelösten *Brände*, gänzlich neu errichtet. Heute wirkt die *Burg* deshalb nicht wie das erste Zeugnis *menschlicher* Zivilisation, dass sie hier und im *Umkreis* vieler Meilen (von den seltsamen *Felsheimer* *Monolithen* einmal abgesehen) darstellt.

Keshal Ronnar¹⁷, oder **Burg Aarenstein**, ragt wie ein Relikt längst vergessener Zeiten an der *Flanke* des *Aarenfels* auf, der sich gute 2.000 Schritt in den *Himmel* reckt. Die einzige Möglichkeit in die *Burg* zu gelangen, führt über ein *Gewirr* von *Kavernen*, das ein Teil des *sagenumwobenen* *Aarenpasses* sein soll, der angeblich von *Böckelsdorf* in die *tobrische* *Baronie* *Lindhain* führt. Auf der *Burg* verrichteten etwa zwei *Dutzend* *Rondrianer* des *Ordens der Schwerter von Gareth* ihren Dienst an der *Herrin*, bis sie von *Schergen* des *Arngrimm* von *Ehrenstein* vertrieben wurden. Die *Feste* wurde in einem *gemeinsamen* *Vorstoß* der *Balihohes* *Gräfin* und den *Rittern* der *Baronien* in *Baliho* befreit. Danach ging die alte *Rondrafeste* in den *Besitz* des *Rondra* *Ordens der Bewahrer* über.

¹⁷ Eine ausführliche Beschreibung und eine Karte der *Burg* finden sie im *Anhang* auf *Seite 38*

WUNDERLICHE WESEN UND RÄTSELHAFTE ORTE

Von Zauberhainen und Druidensteinen, die Mysterien von Böckelsdorf

Zwischen den schwarzen Felsen, im Schatten der Bäume, hinter brausenden Wasserfällen, in abgelegenen Tälern und am Grunde klarer Bergseen vermag der beherzte Wanderer (sofern er seine Wanderungen wohlbehalten übersteht) auf manch uraltes Geheimnis stoßen.

Quer durch das **Rohtal** verläuft eine Regionale Kraftlinie, die sich durch die Schwarze Sichel zieht und durch das Rohtal bis hin zu Sokramors Klaue verläuft. Auf eben jener Linie, von der kein Böckelsdorfer auch nur etwas ahnt liegt das Dörfchen Felsheim. Nicht ohne Grund errichteten die Druiden längst vergangener Tage genau hier ihren Steinkreis, der bis heute als Teil des Felsenheimer Dorfes zu sehen sind. Die **Felsheimer Menhire** dienten einstmals dazu, die Energien der Kraftlinie zu fokussieren und die rohe magische Kraft in mächtige Druiden-Rituale fließen zu lassen, doch es gibt keine Druiden mehr in Böckelsdorf und so entweicht bereits seit Jahrhunderten, langsam aber sicher, Madas Kraft aus den Steinen und nur die versiertesten Hellsichts-Zauberer sind in der Lage ihre Überreste zu erkennen.

Tatsächlich ist ein auf einen der Monolithen gesprochenen ANALYS um 15 Punkte erschwert und lässt bei Gelingen auf ein mächtiges Fokussierungsritual uralten druidischen Ursprungs schließen. Interessant für den wahren Kenner: Einflüsse geodischer Magie, die eine Verbindung der beiden magischen Traditionen in ihrer Frühzeit belegen, oder siedelten einstmals Zwerge in Böckelsdorf?

Die zahlreichen Schutzamulette der Felsheimer sind hingegen genauso magisch wie ein Praisogeweihter bei der Morgenmesse. Nahe des Ortes, tief im Wald verborgen, steht der **Rothain**, eine Ansammlung seltener Blutulmen und (am Rande des Hains) Geisterbuchen. Zwischen den Bäumen wächst Blutblatt, das auch sonst vereinzelt im Rohtal zu finden ist. In Felsheim geht die Sage, dass an dieser Stelle eine Schlacht geschlagen wurde, allerdings sind sich die Leute nicht einig, wer hier vor langer Zeit focht. Es wird auch behauptet, dass an dieser Stelle einer der drei Riesen (Aarfir, Aarwen oder Aarmar) erschlagen wurde und sein Blut die Blutulmen nähre, sein böser Geist aber in den Buchen gefangen sei.

Fest steht aber, dass vor einigen Jahrzehnten ein Magier, der auf den Namen Vardok der Gütige hört, hier seinen Turm gebaut hat und dort die ungewöhnliche Konzentration magisch affiner Fauna untersucht, wie er den Bewohnern immer wieder gestelzt mitteilt, sollte er überhaupt einmal mit ihnen reden. Er ist recht eigen und lebt zurückgezogen.

Die **Drosseln** der Drosseltiefe sind zwar scheinbar gerissene und intelligente Wesen, doch ist daran nichts Übernatürliches. Der Abergläubische Böckelsdorfer, der sonst beinahe jeden Vogel und jedes Tier des Waldes isst, lässt seine Finger von den Schwarzdrosseln, denn es soll großes Unglück bringen sie zu jagen. Im Gegenzug soll jedoch schon manch ein Wanderer vom Gesang der Schwarzdrosseln vor drohender Gefahr gewarnt worden sein, insbesondere vor den Spinnen des westlichen Rohtales.

Die alte Burg **Aarenstein (Keshal Ronnar)** steht auf dem Aarenfels, der von einer Vielzahl von Höhlen, Stollen und Gängen durchzogen sein soll. Das ursprünglich natürliche Höhlensystem im Aarenfels wurde schon vor Jahrhunderten durch künstliche Stollen erweitert, die einzelnen Gänge und Kavernen auch untereinander verbinden. Jedoch weiß heutzutage niemand mehr, wer die Baumeister waren, die derlei vollbrachten. Zwerge behaupten die meisten, vor allem die Oberen des Ordens der Schwerter, Grolme meinen andere, von al'Hani-Baumeistern sprechen die wenigsten und dies zumeist hinter vorgehaltener Hand. Der vermeintliche Passweg ist deutlich zu erkennen, da hier die Gänge größer und ebenmäßiger angelegt wurden. Allerdings endet er nach mehreren hundert Schritt vor dem allgegenwärtigen

schwarzen Stein der Sichel und es scheint, als wäre der Weg niemals gangbar gewesen. Manche munkeln gar, der Aarenpass wäre von vorneherein nur eine Sackgasse gewesen, an deren Ende ein hungriger Höhlendrache auf seine Beute lauerte, doch die Geweihten des Ordens haben bisher keine Spur eines Drachenhortes entdecken können. Niemand weiß, welche Geheimnisse die finsternen Tiefen noch bergen. Bei den Novizen des Klosters gilt es als riskante Mutprobe, die Kavernen auf eigene Faust zu erkunden.

Im **Aartal**, dem wildesten der fünf großen Täler, lebt seit etwa tausend Jahren kein Mensch mehr. Einst haben die Rondrianer über dieses Tal und den Weg gen Tobrien gewacht, doch nun haben die Truppen von Arngrimm von Ehrenstein diesen Landstrich verwüstet. Nach der Rückeroberung versuchen Druiden und der Dreischwesternorden das Taal wieder in seinen ursprünglichen Zustand zu versetzen. Wer es wagt das Tal zu betreten kann in ihm die Ruinen eines Dorfes erkunden. Zwar hat der Wald die Stätten der menschlichen Besiedlung beinahe gänzlich zurückerobert, doch sieht man ab und an die Grundmauern großer steinerner Häuser im Unterholz. Am Auffälligsten sind die Überreste eines Tempels, direkt am Pfad gelegen, den die Rondrianer mit viel Mühe einigermaßen gangbar hielten und der über die Sichel nach Tobrien führt. Im Keller des Tempels ruhen, nach Aussage einiger wagemutiger Abenteurer, die Knochen eines Riesen. Auch aus diesem Grunde hält sich hartnäckig die Geschichte, dass **Böckelsdorf** (wie die Einheimischen das verlassene Dorf nennen und auf das sie glauben der Name der Baronie zurückzuführen ist) sei vor vielen hundert Jahren von den beiden verbleibenden Riesen (Aarfir und Aarwen) als Rache für den Tod des dritten Bruders (Aarmar, die Namen werden aber auch gerne vertauscht) zerstört worden.



Von Trollen, Räuberbanden und deren Behausungen

Weit ab der winzigen Inseln der Zivilisation, in einem Meer aus rauschendem Grün, erhebt sich die geschwärzte Ruine einer stattlichen Burg. Die verlassene **Burg Guyanshag**, die auf einem Hügel erbaut wurde, liegt am Rohsee. Sie stammt aus den Tagen der ersten Besiedelung des Landes und hat viel gesehen und erlebt. Die hohen Mauern und Türme sind noch gut erhalten und erheben sich über den See und seine beiden Zuflüsse. **Räuberhauptmann Bregedar** und seine Bande (bestehend aus etwa fünfzehn Räubern und Räuberinnen, ihren Nutztieren und einem halben Dutzend Kindern) haben diese als ihr Versteck auserkoren. Da die Bande die Böckelsdorfer selbst in Ruhe lässt und ihre Beutezüge stets außerhalb der Baronie macht, ja sogar ab und an das Beutegut in den Dörfern der Täler gegen Lebensmittel und Werkzeuge tauscht, ist auch niemand in der Baronie besonders erpicht darauf, den Räubern das Handwerk zu legen. Selbst wenn er wollte, könnte der Baron niemals selbst die nötigen Mittel aufbringen, die Täler nach dem Schlupfwinkel der Bande durchsuchen zu lassen und auch wenn er sie entdecken könnte, fehlte es immer noch an Soldaten einen Angriff auf Burg Guyanshag zu wagen (die Waffenknechte des Barons sind den Räubern zahlenmäßig nicht einmal ebenbürtig und haben wesentlich weniger Kampferfahrung). Zudem haben viele der Räuber Verwandte in den Dörfern, die sie vor solch einem Angriff warnen und selbstverständlich auch vom Raubgut profitieren, wenn es denn welches gibt. Raubzüge sind nämlich selten und nur während der kurzen Sommermonde zu bewerkstelligen. Den Rest des Jahres verbringt auch Bregedars Bande mit dem Sammeln von Pilzen und Nüssen, dem Schwarzbockhüten und der Jagd.

Im Erting hingegen lebt ein ungemütlicher **Troll**, der dort eifersüchtig "seine" Trollbirnbäume bewacht. Falls sich einmal ein Mensch in ihre Nähe verirren sollte, versucht er ihn mit lautem Gebrüll und Gestampfe zu vertreiben. Stellt sich dieser Mensch aber als mutig (oder dumm) heraus, hat der Griesgram auch keine Bedenken, ihn mit seiner Keule zu Mus zu verarbeiten. Dieser finstere Geselle hat wenig mit seinen "zivilisierten" Vettern im Süden gemein und ist nicht an Gesprächen mit Menschen interessiert.

Wie die Ritter der Göttin einst, so sorgen die Schergen des Arngrimm von Ehrenstein dafür, dass die **Goblins**, die anderenorts die wahren Herren der Schwarzen Sichel zu sein scheinen, in Böckelsdorf nicht Fuß fassen können. Vor ein paar Jahren fanden Bregedars Räuber einen halbwüchsigen, halb verhungerten **Ork** tief in den Wäldern. Aus Mitleid erschlugen sie das Findelkind nicht, sondern taufte es Alrik nahmen es bei sich auf. Heute ist Alrik Schwarzpelz der einzige Ork, der die Täler seine Heimat nennt.

Zwerge und **Elfen** verirren sich selten nach Böckelsdorf, und bisher ließ sich kein Vertreter der alten Völker hier nieder.



DRAMATIS PERSONAE

Das Haus Klöppelstein

Kurz nach der Geburt ihres fünften und sechsten Kindes erlag Hermgarde von Firunslight, die erste Gemahlin Baron Berwings, im Jahre 1012 BF einem schweren Fieber. Zwei Jahre später heiratete der, mittlerweile fünfzigjährige, Baron erneut: Die schöne (und mit ihren zweiundzwanzig Jahren erheblich jüngere) Neunhild von Feyring aus den Mittenberger Landen. Diese starb jedoch tragischer Weise im Jahre 1019 BF im Kindbett bei der Geburt ihres zweiten Kindes und ersten Sohnes, den selbst die herbeigeeilten Geweihte nicht retten konnten. Seither regiert der Baron alleine auf Burg Klöppelstein und hatte stets ein strenges Auge auf die Erziehung der überlebenden vier Kinder. Zwei Söhne (Helmbräecht und Baernhelm) wurden bereits im Säuglingsalter Opfer des strengen Böckelsdorfer Winters. Aminte, die Zwillingschwester Karinjas stürzte, kurz nachdem sie laufen gelernt hatte, in einen der düsteren Bergseen der Baronie und ertrank. Der jüngste Spross des Barons, Gaerbold, trat zusammen mit seiner Mutter und nur einige Stunden nach der Geburt den Flug über das Nirgendmeer an.

Baerwulf und Baerfried wurden alsbald ins Tobrische in die Knappenschaft gegeben und stritten Seite an Seite gegen den Sphärenschilder. Tochter Karinja stand an dritter Stelle in der Erbfolge: Stets plagten sie düstere Gedanken, oftmals schloss sie sich für Tage in ihrer Kemenate ein und wechselte mit keiner lebenden Seele auch nur ein Wort. Es ging das Gerücht, sie spreche in diesen einsamen Stunden zu ihrer toten Zwillingschwester. Die jüngste Tochter des Barons, Lyseria, war das genaue Gegenteil ihrer verschlossenen Halbschwester. Mit ihrem frohen Gemüt, einem reizenden Äußeren und einer silbernen Stimme war sie oft der Sonnenstrahl, der die dichten Regenwolken über Burg Klöppelstein vertreiben konnte.



In den letzten Jahren hat es einige denkwürdige Ereignisse im Hause Klöppelstein gegeben:

Zunächst die Verbannung Baerfrieds, des ehemaligen Erben der Baronie. In einer stürmischen Efferd-Nacht im Jahre 1026 BF verstieß Baron Berwing, bösen Vorahnungen folgend, seinen ältesten Sohn.

Baron Berwing schimpfte auf alles und jeden, wobei sein Nachbar Anselm von Hölderlingen zu Rotwasser wohl am häufigsten geschmäht und verflucht wurde – nur in einem Punkt waren sich die beiden Streithähne einig: die Freundschaft ihrer Söhne Baerwulf und Arnfried war mehr als unangemessen – sie war Verrat!

Baerfried von Klöppelstein wurde des Verrates am Kaiserreich, Weidens und an den Göttern überführt. Bei seiner anstehenden Befragung griff er die Kanzlerin Balihos an und starb bei dem Versuch sie zu töten. Seine Frau diente ebenfalls dem Bethaner und wurde getötet, nachdem sie Baron Berwing von Klöppelstein meuchelte und dies auch bei Karinja von Klöppelstein versuchte.

Karinja von Klöppelstein heiratete Irion von Zandersprung und wurde neue Baronin von Bäckelsdorf.

Wappen der Klöppelsteins

Karinja von Klöppelstein, Baronin von Böckelsdorf

Der Tod ihrer Zwillingsschwester hinterließ eine tiefe Wunde im Gemüt Karinjas, von der sie sich niemals erholte. Es grenzt an ein Wunder, dass das kränkliche Kind nicht den Prüfungen des harten Böckelsdorfer Lebens erlag. Drei Versuche, das stille Mädchen in die Pagenschaft zu geben scheiterten, drei Mal wurde das schwächliche und traurige Kind unverrichteter Dinge zum Vater zurückgeschickt und sich danach, mehr oder minder, selbst überlassen. Karinja erbt das prophetische Talent ihres Vaters, und auch ihre Visionen waren meist düster und unheilvoll. In den langen Jahren der Einsamkeit fand Karinja zur Kunst. Ihre Gemälde und Zeichnungen waren von hoher Güte, zeigten jedoch meist die düsteren Motive böser Vorahnungen. Ebenso verhielt es sich mit dem schönen, aber traurigen Gesang, der begleitet vom Harfenspiel in manch nebelverhangener Nacht von Burg Klöppelstein hallte.



Geb.: 1. Boron 1012 BF

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: grün

Sozialstatus: Hochadel

Kurzcharakteristik:

Melancholische Baronin
mit dunklem Geheimnis

Herausragende

Eigenschaften: IN 17, Medium,
Schlafstörungen

Herausragende Talente:

Singen 10, Malen/Zeichnen 12,
Musizieren 10

Gabe: Prophezeien 14

Beziehungen: Ansehnlich

Finanzkraft: Ansehnlich

Verwendung im Spiel:

Die neue Baronin ist noch recht unerfahren in ihrem Amt und auch wenn ihr Mann ein erfahrener Diplomat ist, so freut sie sich doch, wenn sie auf die Unterstützung von Helden zurückgreifen kann. Vor allem die Rückeroberung des Aartals kann einige Abenteuer bedeuten.

So ist es nicht verwunderlich, dass sich um das einsame Burgfräulein allerlei Gerüchte rankten. So hieß es Karinja spreche nachts mit den Toten und habe ein enges Band zur ertrunkenen Zwillingsschwester. Manch einer wollte gar wissen, dass die Tochter des Barons in Wahrheit ein gefährlicher Vampir oder Werwolf war und deshalb vom Vater in das Turmzimmer eingesperrt wurde. Einige wenig profanere Gerüchte besagten, dass die traurige Karinja vom Vater (manchmal hieß es auch vom Bruder) misshandelt wurde.

Nachdem ihr Vater von ihrer Schwägerin gemeuchelt wurde und sie nur knapp dem gleichen Schicksal entkam, war es nun an ihr die Geschicke der Baronie zu leiten. Sie heiratete ihren Retter Irion von Zandersprung und gemeinsam wachten sie seitdem über Böckelsdorf

Irion von Zandersprung, Baronsgemahl

Als in eine Zeit der Unruhen und Veränderungen hineingeborener Sohn niederen Adels ist Irion stets kämpferisch erzogen worden. Man führte ihm immer wieder die Fehler, vor allem aber den Leitspruch, seiner Familie „Dienen werden wir!“ vor Augen. Man brachte ihm bei, dass Loyalität und Ehre wichtige Tugenden im Adel und auch der Ritterschaft Weidens seien. Sicher ist er deswegen in dem Glauben aufgewachsen, dass er die Schande von seiner Familie nehmen müsste. Irion war bei der resoluten und sehr traditionsbewussten Heldentrutzerin Ludia von Ottersberg in der Pagenschaft. Seine Knappschaft absolvierte er bei Gerwulf Rondragor von Ehrwald und erhielt mit 21 Götterläufen seine Schwertleite. Schon in seiner Ausbildung zum Ritter Weidens hat er an zahlreichen Schlachten teilgenommen. Dies änderte sich auch nicht, als er zum Ritter wurde. Immer wieder stürzte er sich in



Geb.: 6. Phex 999 BF

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: grau-grün

Sozialstatus: Hochadel

Kurzcharakteristik:

Kompetenter Schwertkämpfer und Verwalter.

Durchschnittlicher

Menschenkenner und Höfling.

Herausragende

Eigenschaften: KO 15,

Höhenangst 6

Herausragende Talente:

Schwerter 13, Rechnen 11,

Rechtskunde 10, Staatskunst 12

Beziehungen: minimal

Weidener Adel: Hinlänglich

Weidener Heer: Ansehnlich

Finanzkraft: Hinlänglich

Verwendung im Spiel:

Der Gemahl von Karinja ist ein altgedienter Ritter und Veteran vieler Schlachten. Darüber hinaus ist er jedoch ein kompetenter und weit gereister Diplomat. Er kann als Ansprechpartner für Rechtsfragen oder aber als Auftraggeber für die ein oder andere Abenteuerliche Reise dienen.

zahlreiche Kämpfe, um Ehre zu erlangen und zu zeigen, dass die Zandersprungs ihren Teil für Weiden gaben. Daneben hat er sich immer schon mit dem beschäftigt, was schon seine Vorfahren ausgezeichnet hat. Sein Großvater war einst Haushofmeister auf Burg Räuhsch und lebte die Traditionen der Familie. Er war stets ein leuchtendes Vorbild für Irion, so dass es eine Selbstverständlichkeit war auch Buchhaltung und Verwaltung zu erlernen. Irion zeichnete sich dort aus, doch dieses Talent lag sehr lange durch die mannigfaltigen Schlachten brach, die er focht.

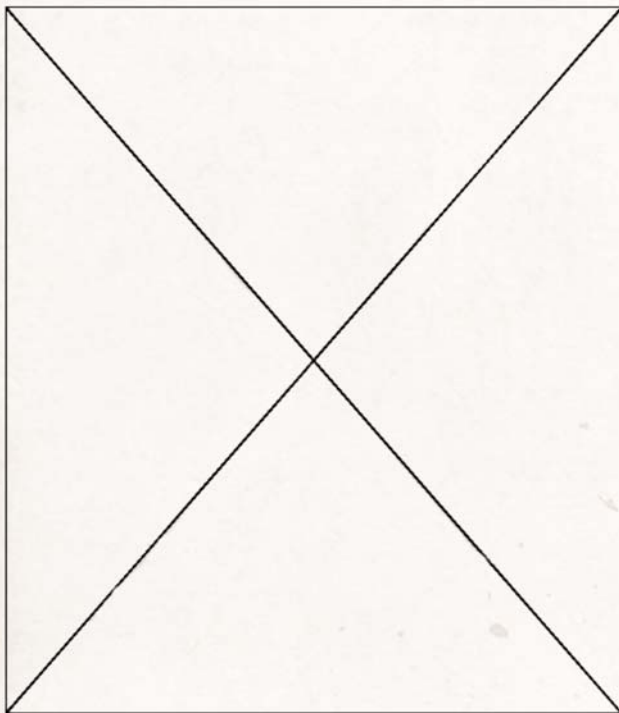
Er wurde Schwertvater von Rondralieb von Klöppelstein. Er verliebte sich in Karinja von Klöppelstein, die er später auch heiratete. Nun ist er Baronsgemahl in Böckelsdorf.

Lyseria von Klöppelstein

Was Karinja an Frohsinn und Zuversicht fehlte, besaß das jüngste Kind des Barons im Überfluss. Das aufgeschlossene und fröhliche Kind tollte schon früh leichten Herzens durch die Wälder von Böckelsdorf und erregte mit seinem glockenhellen Gesang die Aufmerksamkeit vieler Leute.

Im Jahre 1029 BF beschloss Berwing, wenigstens eine seiner Töchter (bei der wunderlichen Karinja scheiterte bisher jeglicher Versuch) standesgemäß zu verheiraten. Ausgerechnet Landvogt Alarwin von Graugenwerl zu Nordhag sollte der Bräutigam der fröhlichen Lyseria werden, die sich schweren Herzens dem väterlichen Urteil fügte. Auf dem Weg nach Nordhag jedoch wurde die schöne Baroness vom berühmten Waldläufer Grimmwulf dem Grünen entführt, ein Schicksal, mit dem sie sich sicherlich besser abfinden konnte als die Braut des raffgierigen Landvogtes zu werden.

Im Jahre 1031, kurz nach der großen Turney zu Ehren Kaiserin Rohajas, tauchte die verschwundene Tochter wieder auf.



Geb.: 12. Ingerimm
1014 BF

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: braun

Sozialstatus: Hochadel

Kurzcharakteristik:

Folgsame Tochter

Herausragende

Eigenschaften: CH 16,

Herausragendes Aussehen

Herausragende Talente:

Singen 14, Tanzen 12, Betören 10

Beziehungen: Minimal

Finanzkraft: Minimal

Verwendung im Spiel:

Die einstmals lebensfrohe Baroness hat lange um ihren Verlobten getrauert. Sie schaut nach vorne und lenkt sich mit Geschichten aus fernen Ländern ab. Helden können ihr einen großen Dienst erweisen, sollten sie Lyseria damit versorgen. Doch auch die Idee einer langen Abenteuerreise könnte sie begeistern.

Lyseria hatte inzwischen Rondrian von Tann, den rechtmäßigen aber in Folge einer Intrige geächteten Erben der Baronie Nordhag kennen und lieben gelernt.

Zwar wurde auf selbiger Turney besagte Intrige aufgedeckt und die Acht von Rondrian genommen, jedoch verbleibt der Knappe bis auf weiteres ohne sein Erbe und deshalb auch mittellos. Danach weilte Lyseria wieder auf Burg Klöppelstein und ihr Verlobter musste als Knappe durch die Lande ziehen, bis er sich als würdig erwies, das Erbe anzutreten.

Insgeheim freute sich der alte Berwing die Tochter wieder an seiner Seite zu haben. Er versicherte dem jungen Paar sogar, dass sie den Ehebund schließen dürften, unter der Voraussetzung, dass Rondrian Ritter würde und sein rechtmäßiges Erbe einträte. Berwing sieht hierin seine vielleicht letzte Chance, der Familie Klöppelstein wieder zu alter Bedeutung zu verhelfen. Leider verstarb Rondrian bei dem Versuch sich zu beweisen 1033 BF auf einem Turnier. Seit dem war die ehemals so fröhliche Lyseria von tiefer Traurigkeit gezeichnet.

Weitere Familienmitglieder

Baerfried, der verstoßene Sohn

Der tapfere Ritter gemahnte in seinem Verhalten, äußerlich kam er stark nach der Mutter, sehr an die tugendhaften Jahre seines Vaters. So bereiste auch Baerfried in jungen Jahren die Weidener Lande, um sich als Ritter und Held einen Namen zu erstreiten. Er gewann manch Turnier und Frauenherz. Baerfried verstand nie den Bruch mit dem Vater und die Verbannung. Seit jener schicksalhaften Stunde stritt Baerfried in Tobrien wider die Erben des Dämonenmeisters, um die Gunst des Vaters zurückzugewinnen und dereinst doch sein rechtmäßiges Erbe antreten zu können. Nach etlichen Jahren fand er die Liebe in Tobrien. Immer weniger wurde sein Bestreben, eines Tages sein Erbe anzutreten. Jedoch versuchte er immer Informationen aus der Heimat zu bekommen. Als sein Bruder überführt wurde spielte er kurz mit dem Gedanken zurückzukehren, doch er hatte inzwischen eine eigene Familie gegründet. Nur ein Mal noch war er noch in Böckelsdorf und das kostete ihn fast das Leben.

Geb.: 8. Efferd 991 BF
Haarfarbe: dunkelblond
Augenfarbe: grün
Kurzcharakteristik: meisterlicher Ritter
Herausragende Eigenschaften: MU 15,
Herausragende Talente: diverse Nahkampftalente 10+, Reiten 14, Kriegskunst 10
Beziehungen: gering
Finanzkraft: minimal
Verwendung im Spiel:
Zwar mag Baerfried nicht nach Böckelsdorf zurückkehren, doch interessieren ihn Nachrichten aus der Heimat, die ihm die Helden zukommen lassen könnten.

Rondralieb von Klöppelstein

Die Tochter der verstorbenen Verräter Bearwulf und Malina war sich der Schandtaten ihrer Eltern nicht bewusst, da sie erst kurz vor deren Tod aus ihrer Pagenschaft zurückkam. Sie ging bei Irion von Zandersprung in die Knappschaft, bevor auch ihre Mutter überführt werden konnte. Das ehemals sehr Naive Mädchen wuchs durch die Umstände und durch die helfende Hand Irions und ihrer Tante zu einer starken jungen Frau heran. Oft noch überfordert durch die vielen gesellschaftlichen Auftritte ihres Schwertvaters und auch ihrer Tante suchte sie immer Entspannung im Kampf. Sie wurde eine sehr gute Schwertfechterin und eine ganz passable Reiterin. Durch die Lehren ihres Schwertvaters lernte sie jedoch auch den Wert von Strategie und Taktik zu schätzen. Sie Freute sich bereits auf die Zeit, in der sie als Ritterin an Turnieren teilnehmen durfte.

Geb.: 21. Tsa 1025 BF
Haarfarbe: dunkelblond
Augenfarbe: braun
Kurzcharakteristik: angehende Ritterin
Herausragende Eigenschaften: KK 15,
Herausragende Talente: Schwerter 10, Reiten 9, Kriegskunst 8
Beziehungen: minimal
Finanzkraft: minimal
Verwendung im Spiel:
Noch ist ihre Ausbildung zum Ritter nicht beendet, doch träumt sie bereits davon eine der besten Turnier-ritterinnen zu werden. Helden kann sie als Informationsquelle dienen.

Jost von Klöppelstein

Der 1023 BF geborene Sohn von Baerwulf und Malina von Klöppelstein befandet sich seit seiner Knappschaft in Tobrien. Seine Schwester befürchtete, das er dort ebenfalls unter Verrätern weilt.

Erwähnenswerte ehemalige Familienmitglieder

Leubald von Ilkenstein, erster Baron der Baronie (*462 BF - 537 BF), Baronin Raugunde von Klöppelstein, erste des Namens (*511 BF - 594 BF), Baron Elhard von Klöppelstein, der Streitbare (*662 BF - 721 BF), Baron Berwing von Klöppelstein, der paranoide (*960 BF - 1043 BF). Baerwulf von Klöppelstein, der Verräter (*1000 BF - 1040 BF).

Familie von Gigerstolz

Wahlspruch: Ehre jeden Stein!

Wappen: auf weißem Schild ein roter streitender Hahn

Gründung: 847 BF

Oberhaupt: Siegelsbert von Gigerstolz

Verbreitung: Grafschaft Baliho

Kurzprofil:

Ein kleines Rittergeschlecht aus der Baronie Klöppelstein, das sich traditionell der Baronsfamilie zugehörig fühlt und daher oft Dienstritter für die Klöppelsteins stellt.

847 wurde von dem amtierenden Baron von Böckelsdorf das Rittergeschlecht "von Gigerstolz" gegründet, indem er seine uneheliche Tochter Rondara mit dem Gut Gigerstolz belehnte.

Das Gut wurde im südöstlichen Erting errichtet, um gegen umherziehende Goblinbanden aus der Sichel zu kämpfen. Die Gegend beherbergte viele wilde Hühner, wovon sich der Name des Geschlechts ableitete.

Ihr Vorhaben stand scheinbar unter einem schlechten Stern, denn die Bau und Rodungsarbeiten am nahegelegenen Wald kamen mehr schlecht als recht voran.

Die Ritter von Gigerstolz dienten der Baronsfamilie seit jeher mit Überzeugung und einer gewissen Inbrunst. Viele Vertreter der Familie wurden Dienstritter in Klöppelstein, während die Erstgeborenen stets das Gut Gigerstolz erhielten.

Aufgrund ihres Wappens, ein kämpfender roter Hahn, werden die Ritter der Familie auch Hahnenritter genannt.

Das Lehen ist nicht gerade zu Wohlstand gekommen, dennoch besitzt die Familie im Gegensatz zu den vielen Unfreien aus Erting ein gesichertes Auskommen.

Die Gefolgsleute der Gigerstolz verdienen sich mit dem Schlag von Holz, der Wildhuhn jagd und seit zwei Generationen auch mit der Zucht von Hühnern ihren Unterhalt. Die für die Gegend obligatorische Ziegenzucht ist natürlich auch am Rand des Gutes, neben einigen kleinen Rübenfeldern zu bemerken.

Etwa 30 weitere Bewohner leben neben der Familie von Gigerstolz bei dem Gut. Sie werden von den Rittern von ihrem befestigten Anwesen, das sogar einen kleinen Wehrturm aufweist beschützt.

Lebendige Mitglieder:

Ritter *Siegelsbert von Gigerstolz* (*1006 BF) ist von mächtiger Statur und hat den Klöppelsteins ein Dutzend Götterläufe als treuer Dienstritter gedient, ehe er von seiner verstorbenen älteren Schwester Rominde das Lehen seiner Eltern erbe.

Siegelsbert selber besitzt den Beinamen "Roter Hahn", was zum einen seinem rotbraunen Haar wie auch Bart zuzuschreiben ist und auch der Tatsache, dass er in einer Diskussion schnell ein tiefrotes Gesicht bekommt.

Dienstritter *Herdan von Gigerstolz* (*1011 BF) ist ein dünner, hochgewachsener Mann mit einer Vorliebe für die Jagd. Er ist dem Baron absolut loyal und hinterfragt so gut wie nie seine Befehle. Dies führte dazu, dass er schon des

Öfteren einige unehrenhafte Taten vollbringen musste. Er ist der Bruder von Helgunde von Gigerlstolz und Vetter von Siegelsbert von Gigerlstolz.

Dienstritterin *Helgunde von Gigerlstolz* (*1015 BF) ist ebenfalls nach ihrer Schwertleite in die Dienste der Baronsfamilie von Klöppelstein gegangen. Sie ist wortgewandt und von aufreizender Gestalt. Viele Männer verzehren sich nach ihr. Auf ihren Charme und Verhandlungsgeschick greift der Baron von Klöppelstein gerne zurück. Sie ist die Schwester von Herdan von Gigerlstolz und Vetterin von Siegelsbert von Gigerlstolz.

Orwin von Gigerlstolz (*974 BF) ist der Vater von Herdan und Helgunde, sowie der Onkel Siegelsberts. In seinen jüngeren Jahren hat er der Baronie ebenfalls als Dienstritter gedient und so einige Kämpfe gefochten. Das Alter hat jedoch ihren Tribut gefordert und er ist nicht mehr so gut zu Fuß. Eine Wunde die er sich in seinem 43. Lebensjahr zuzog, hat sein rechtes Bein fast gänzlich steif werden lassen, so dass er auf einen Stock gestützt durch die Burg Klöppelstein humpelt. Im Grunde hat er keine wirkliche Aufgabe mehr am Baronshof. Er dient dem Baron lediglich ab und an als Berater.

Familie von Breitenbach

Wahlspruch: Unbeirrt voran!

Wappen: blauer Wellenbalken auf weißen Grund

Gründung: 991 BF

Oberhaupt: Ritter Ansbing von Breitenbach

Verbreitung: Grafschaft Baliho

Kurzprofil:

Neuadel aus dem Norden von Böckelsdorf, bekannt für ihren Stolz.

Obwohl die Familie ursprünglich nicht zum Adel gehörte und ihr Stammvater niemals die Schwertleite durchlaufen hat, sind sie ein stolzes Geschlecht. Sie haben sich stets vorbildlich verhalten und scheren sich wenig um die Lästereien der traditionellen Familien.

Der Krieger Answin Breitenbach aus Baliho wurde von Kaiser Hal im Jahre 991 BF als Anerkennung seiner Treue und langjährigen Dienste in der Reichsarmee zum Ritter geschlagen.

Baron Baernfried von Klöppelstein setzte diesen vom Kaiser ihm zugewiesenen Adeligen ein, um die Grenze zu Rotenwasser zu überwachen, da schon immer vermutete, das von dort erneut Aggressionen zu erwarten waren, und um den Zoll von den wenigen Händlern die aus Rotenwasser kamen einzunehmen.

Grimanda von Breitenbach, (*986 BF) - Edle - wohnt in Baliho. Tante von Ansbing und Andomar

Travine von Breitenbach, (*1002 BF) - Edle, Tochter von Grimanda war mit Rominde von Gigerstolz verheiratet.

Verstorbene Familienmitglieder:

Ansbrecht von Breitenbach, (*983 BF - 1021 BF) - Kam bei den Weidener Unruhen ums Leben. Belehnter Ritter, Vater von Ansbing und Andomar; Bruder von Grimanda.

Andrane von Breitenbach, (*1002 BF - 1021 BF (Kam bei den Weidener Unruhen ums Leben), Ehemalige Erbin von des Gutes Breitenbach.

Herausragende Ahnen:

Answin von Breitenbach (*920 BF - 1003 BF), Wurde zum Ritter ernannt und ist der Begründer des Geschlechts. War vorher Krieger im Dienste der kaiserlichen Armee.

Lebendige Familienmitglieder:

Ansbing von Breitenbach, (*1004 BF), Belehnter Ritter des Barons. Das Rittergut von Breitenbach ist inzwischen auch zu einem kleinen gängigen Jagdanwesen des Barons geworden. Ist einer von Gigerlstolz versprochen.

Andomar von Breitenbach, Barde und selten im Kontakt mit seinem Bruder Ansbing. Wurde (*1011 BF geboren)

Familie von Ödentobel

Wahlspruch: Schutz und Segen!

Wappen: Ein schwarzer Turm flankiert von zwei ebenso schwarzen Bergen auf goldenem Grund.

Gründung: 787 BF

Oberhaupt: Furgund von Ödentobel

Verbreitung: Grafschaft Baliho

Kurzprofil:

Loyales Rittergeschlecht, das seine Beschützerrolle sehr ernst nimmt.

Gilamunde von Ödentobel (*998 BF), lebensfrohe Ritterin, die immer für einen Spaß zu haben ist. Frau von Radomar von Ödentobel.

Marbert von Ödentobel (*988 BF), verbitterter Witwer. Seine Frau starb bei den Ereignissen um die Feste Aarenstein.

Verstorbene Familienmitglieder:

Kormold von Ödentobel (*968 BF - 1028 BF) Mann von Furgund. In die Jahre gekommener Ritter. Wollte sich noch einmal in der Schlacht beweisen und starb auf dem Mythraelsfeld vor Wehrheim.

Kormold von Ödentobel (*1018 BF - 1037 BF), Sohn von Gilamunde und Knappe von Baerwulf von Klöppelstein. Pickelgesicht, schmutzig blonde Haare, die er ähnlich seinem Herrn trug, unangenehmer Geruch. Trug bei seinem letzten Kampf das Wappen Sokramoriens.

Herausragende Ahnen:

Feerutin von Ödentobel (*749 BF - 831 BF), Gründer des Rittergeschlechts. Ein großer Hüne von überdurchschnittlicher Kraft mit leiser, fast fisteliger Stimme.

Der Wehrturm des Rittergeschlechtes genau an einem solchen Tal (Tobel: ein enges Tal bis hin zu einer Schlucht) im östlichen Rohtal erbaut.

Das Adelshaus wurde gegründet um das Schieferabbaugebiet Bochsbruch und das dazugehörige Dorf Schwarzheim zu beschützen. Die Ödentobels waren seit jeher loyale und sehr verlässliche Ritter, die den Schutz des Dorfes und natürlich des Schieferbruchs sehr in den Vordergrund stellten. Sie waren dabei stets freundlich und hilfsbereit.

Lebendige Familienmitglieder:

Furgund von Ödentobel (*973 BF), Das resolute Oberhaupt der Ödentobels. Streng aber immer gerecht. War mit Kormold von Ödentobel verheiratet.



ANHÄNGE



Keshal Ronnar, die Feste Aarenstein

Durch eine eisenbeschlagene Pforte in einer der Nebenhöhlen des Felsenlabyrinthes, das den Aarenstein durchzieht (vgl. S. 15) gelangt man in ein **Gelass (a)**, in dem stets zwei Ritter des Ordens Wacht halten. Gen Firun führt von hier eine weitere eisenbeschlagene Türe zu einer weiteren Treppe, breit und flach genug, um selbst Pferde über diese nach oben führen zu können. So gelangt man schließlich in den **Marstall (b)**, dem die Stallungen Keshal Ronnars angeschlossen sind. Die Umstände machten es erforderlich, dass in diesem lichtlosen Raum die Pferde untergebracht werden, da die engen und steilen Treppen, die weiter hinein in die Burg führen, es den Tieren unmöglich machen, weiter zu gehen. Es ist unabdingbar, dass die Rösser des Ordens von den Stallburschen täglich aus den Burghöhlen gebracht werden, und dort im Schein des Praiosauges ausgeritten zu werden. Gen Efferd führt nun abermals eine Türe in einen weiteren, deutlich engeren Treppengang, welcher den Besucher im Schein der alle paar Schritt an den Wänden angebrachten Fackeln wieder ein Stück höher durch das Herz des Berges führt. Unzählige Stufen später, was Gästen, die auf körperliche Ertüchtigung keinen gesteigerten Wert legen, durchaus die eine oder andere Rast im Treppengang abnötigt, erreicht man schließlich den **Einlass (c)**. Nun sind es nur noch vergleichsweise wenige Stufen bevor man durch eine schwere Falltüre den **Aarenturm (2)** betritt. In jenem Turm, dem offenbar ältesten Teil der Feste, befindet sich im Erdgeschoss jene Falltüre, durch die man in die eigentliche Festung gelangt. Normalerweise ist der Aufgang lediglich durch ein (meist offenstehendes) Gitter gesichert, so kann die Burgwache erkennen, wer die Treppen emporsteigt. Im Bedarfsfall ist es zudem möglich, den Aufgang mit einer schweren Holzplatte zu verschließen, die an Flaschenzügen darüber hängt. Über dem Einlass befindet das Quartier der Burgwachen, von dem eine Treppe schließlich auf das Plateau des Turmes führt, welches sich in etwa 12 Schritt Höhe befindet.

Der **Bergfried (1)** ist mit 30 Schritt Höhe mit Abstand das imposanteste Gebäude der Bergfestung. Sein Eingang befindet sich in einer Höhe von 6 Schritt und kann über eine auf einem aufsteigenden Mauerbogen ruhende Freitreppe erreicht werden, von welcher aus dann eine leicht abzubrechende Holztreppe seitwärts vollends zum Eingangsvorbau hinführt. Durch die schmale Pforte gelangt man in das 1. Geschoss des Burgfrieds.

Darunter finden sich mehrere Kerker, in welchen in früheren Tagen Gefangene ihr Dasein fristeten. Im 2. Geschoss ist eine Vorratskammer untergebracht und das dritte Geschoss beherbergt eine Waffenkammer. Von dort gelangt man auch auf die Turmspitze, auf der sich ein mächtiger Adlerhorst befindet, den auch die Geweihten Rondras bisher nicht zu entfernen wagten, obwohl er seit Jahren verlassen ist. Sie stellten den 2 Schritt hohen Feuerkorb einfach daneben, in dem im Falle einer Belagerung ein Feuer entfacht wird, welches die schlechte Kunde in die Ferne zu vermelden vermag.

Wie genau gelangt man aber in die verschiedenen Geschosse? Innerhalb der dicken Mauer der nordöstlichen Turmseite führt eine Treppe – und zwar schon vom Grunde des Verlieses aus bis in das über dem Eingangsgeschoss liegende Stockwerk,

dann aber erst wieder von dem nächsthöheren bis auf die Turmspitze. In dem dazwischen liegenden Stockwerk ist der Aufstieg nur über eine bewegliche Leiter möglich.

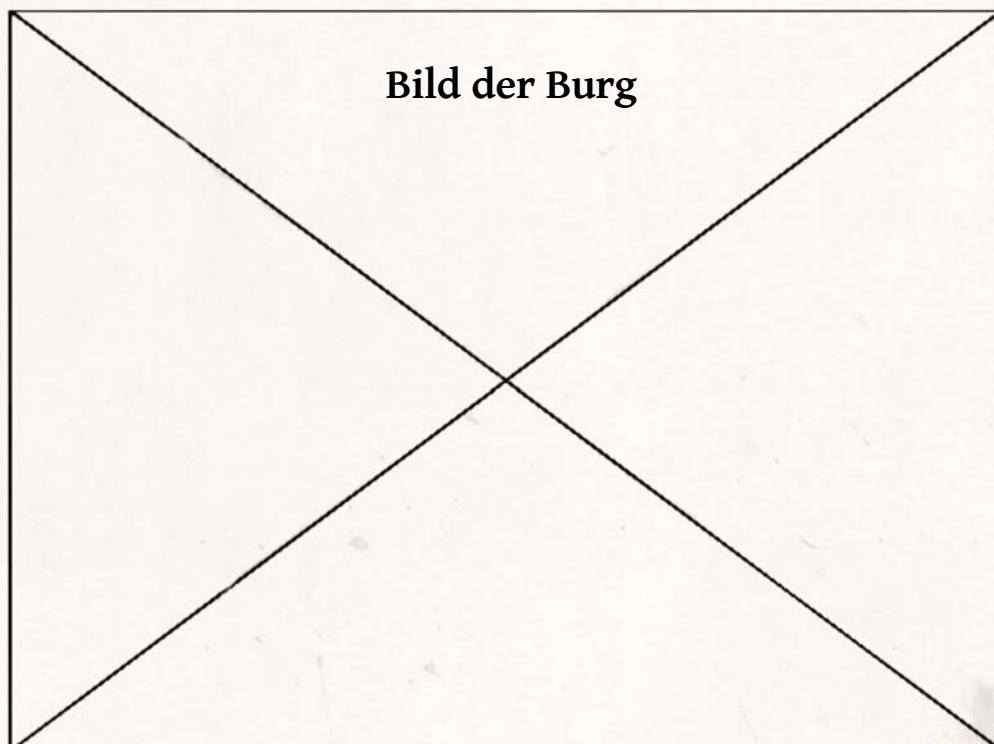
Die **Wachtürme (3)** haben eine Höhe von gut 12 Schritt und sind nach den höchsten Heiligen des Ordens benannt.

In einem kleinen Gebäude neben dem Burgfried, ist der **Tempel himmlischen Leuin (4)** untergebracht.

Das Erdgeschoss des **Spitals (5)** umfasst nicht nur jenes (das bis zu 10 Verwundete oder Kranke aufnehmen kann) und das Quartier des Medicus, sondern auch die Arbeitsräume der Ordensoberen. Im Stockwerk darüber haben diese zudem ihre Kemenaten und dort sind auch 3 Gästekammern zu finden.

Im Erdgeschoss des **Refektoriums (6)** befinden sich Küche und Speisesaal sowie die Räumlichkeiten des Küchengesindes und der Dienerschaft. Im Obergeschoss befinden sich die Kemenaten der geweihten Ordensmitglieder.

Das **Gesindehaus (7)** beherbergt in seinem Erdgeschoss die Schmiede des Ordens sowie das Quartier des Schmiedes, der mit seinen Helfern Tag und Nacht über die Esse wachen muss. Weiteres Gesinde hat seine Zimmer ebenfalls hier. Im Obergeschoss haben die Laienmitglieder des Ordens ihre Kemenaten.



Die Mär von Derofried dem Barden

Es war einmal, in den Tagen, als König Isegrein der Alte die Geschicke des Weidener Landes lenkte, eine wunderschöne Elfe. Die Sterblichen nannten sie Eldèmin, aber niemand kannte ihren richtigen Namen, oder wusste auch nur woher sie kam. Sie durchwanderte die Länder der Menschen und wo sie ihr Weg auch hinführte, spielte sie ihre Zauberharfe und sang ihr Lied.

In jenen Tagen, die längst vergangen, waren die Menschen noch wissend und beinahe jeder verstand sich auf die Sprache des alten Volkes und deshalb begriffen die Menschen das Lied der Ewigungen.

Doch von solch großer Trauer war ihr schöner Sang, dass es Bauern und Edelleute nicht ertragen mochten. Unheilbarer Schwermut legte sich über die Herzen aller Zuhörer und erstickte ihnen den Lebensfunken. Fischer stürzten sich in Fluten des Pandlaril, Ritter in ihre Schwerter und eine Unzahl an Edeldamen welkte mit gebrochenem Herzen dahin.

So erreichte Isegrein, den weisen König, bald die Kunde, dass Unruoch der Leichtherzige, einer seiner treuesten Ritter, tot in seinem Turme gefunden ward. Der sonst so fröhliche Ritter hatte sich nach einem Besuch der schönen Elfen-Bardin in seine Kammer

zurückgezogen und in dieser hatten ihn dann seine Diener, die dem Lied der Elfe nicht gelauscht hatten, entdeckt. Der Held vieler Kämpfe und der Bezwingen mancher Unholde war dort in der Flut seiner eigenen Tränen ertrunken.

Daher beschloss der König sich der Elfe anzunehmen, um aber nicht selbst dem Zauber Eldèmins zu verfallen, ersann der Weise eine List. Er ließ nach dem greisen Derofried schicken, einem alten, griesgrämigen Ritter, der seine letzten Lebensjahre in der Gnade Isegreins an dessen Hofe zubrachte. Der kinderlose Greis hatte schon seit langem die Fähigkeit des Hörens eingebüßt. Der König hoffte, dass die Taubheit Derofried vor dem Lied der Elfe schützen würde.

Und so wurde der alte und vergrämte Ritter ausgesandt Eldèmin aus dem Weidener Lande zu vertreiben.

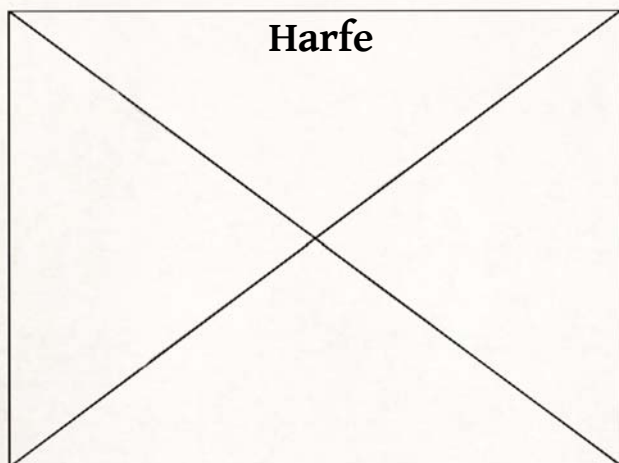
Beinahe einen ganzen Götterlauf verbrachte der mürrische Alte mit seiner Suche.

Als Derofried endlich die Elfe gefunden hatte, konnte er sie schlechterdings nicht davon überzeugen den Ländereien König Isegreins den Rücken zu kehren, in den ungezählten Jahren des Schweigens hatte er das Sprechen verlernt. Eldèmin schenkte ihm keine Beachtung. Da überkam den Ritter großer Zorn und er zog sein Schwert und erschlug die Elfe.

Als er aber das Elfenblut seine Klinge hinunter rinnen sah, geschah etwas Seltsames: Zum ersten Mal in seinem Leben verspürte Derofried Reue. Und als er auf den entseelten Körper zu seinen Füßen sah, übermannte ihn seine Schuld und er brach über der Erschlagenen zusammen, vergrub sein graues Haupt in den goldenen Haaren der Toten und weinte bitterlich. Für fünf volle Tage verharrte er so, in seiner Trauer gefangen. Am sechsten Tage erhob er sich und schwor allem Morden und Streiten ab. Er zerbrach sein Schwert und wandte sich der Wildnis zu, in der er nun sein Lebensende in der Einsamkeit und im Gedenken an die traurige Elfe zu erwarten gedachte.

Schwert und Panzerhemd ließ er zurück, nur ein derisch Ding sollte ihn auf seiner letzten Reise begleiten. Die Harfe Eldèmins nahm er mit sich, sie sollte ihn stets an die Bluttat erinnern.

Er querte die bewohnten Lande, bis er in eine wilde und harte Gegend gelangte. Hoch und kalt waren die Gipfel des Gebirges, welches die Menschen Schwarze Sichel heißen. Düster und dornig die dichten Wälder. Hier hauste er in einer Höhle. Wolf, Bär und Adler waren seine Gesellschaft, doch er ernährte sich nicht von ihnen. Beeren und Nüsse waren seine Speise, Quellwasser und Ziegenmilch sein Trank. Und so lebte er als Einsiedler und in sich gekehrt. Allein die Harfe war ihm Unterhaltung und er begann auf ihr zu spielen und so lernte er erneut zu hören und zu sprechen. Ob durch das Wirken der guten Götter, durch Einsicht, den Zauber der Elfenharfe oder einer Mischung aus alldem vermag ich nicht zu sagen. Und er begann, Lieder zu dichten und zu singen, traurige Lieder, Eldèmin zum Gedenken. Die Milch der wilden Bergziegen und der Honig der Waldbienen hatten seine Stimme sanft und silbern gemacht und so kam es, dass die Drosseln, welche seit jeher die Täler des Schwarzen Sichel bewohnen, Gefallen an seinem Gesang fanden und ihm lauschten.



Eines Nachmittags setzte sich flatternd eine besonders große Schwarzdrossel vor Derofried auf einen schattigen Stein und sprach zu ihm und er verstand sie. In manchen Tälern der Schwarzen Sichel erzählt man sich noch heute, dass einige dieser gescheiterten Tiere in der Zunge der Menschen sprechen können. Vielleicht sind diese Tiere ja die Nachkommen der großen Schwarzdrossel, die zu Derofried sprach. „Ach, du guter Barde, mein Herz trägt Trauer, und tränenverschleiert ist mein Blick. Die Königin der Spinnen raubte mir die Tochter.“ Derofried hatte Mitleid mit der traurigen Drossel, die ihn sonst so oft mit ihrem fröhlichen Gesang getröstet hatte und er versprach die Gefangene zu befreien.

So machte er sich, von den Warnungen der Vögel begleitet, auf den Weg in das Tal der Netzspinnen. Hier waren die Büsche und Bäume noch finsterner als in den übrigen Tälern und lange Dornen zerrissen Derofried Bart und Kleid. Er durchschwamm eisige Flüsse und überwand bodenlose Felsspalten, bis er schließlich in ein Teil des Tales kam, den er bisher niemals betreten hatte. Hier waren dicke klebrige Netze zwischen den Bäumen und Felsen gespannt. Im größten dieser Netze hockte eine widerliche, fette, schwarze Spinne über einer jungen Schwarzdrossel, die vor Angst grell und laut zwitscherte. Derofried sprach „O Königin der Spinnen, lass die junge Drossel fliegen und suche dir ein anderes Abendmahl. Das Unrecht, das du hier begehen willst, wird dich sonst den Rest deines Lebens verfolgen“ Die Spinne lachte Derofried aus und Gift troff von ihren scharfen Fängen auf die

Drossel unter ihr. Und gerade als die Spinne dem Vogel den tödlichen Biss setzen wollte, da brach Derofried einen starken, dornigen Ast und schlug die fette Spinne tot. Behände befreite er die junge Drossel und floh mit ihr aus dem Tal der Spinnen, denn das Gefieder des Vogels war verklebt von Gift der Spinne, so dass sie nicht mehr fliegen konnte.

Schließlich erreichten sie den Ausgang des Tales und dort erwartete sie bereits die große schwarze Drossel. „Hab’ dank lieber Barde, von nun an will ich wieder fröhlich singen. Vielleicht kann ich dir gar helfen, das Unrecht, das du einst begingst und von dem du seither singst wieder gut zu machen. Ich kannte die Elfe, die du Eldèmin nennst. Sie wanderte vor vielen Jahren durch dieses Gebirge, zusammen mit ihrer schönen Tochter Eldèmin und stets lauschten wir ihrem fröhlichen Singen. Eines Tages aber wurde der Riese Aarmar ihrer goldigen Stimme gewahr und er begehrte Eldèmin für sich, die das gleiche Talent wie ihre Mutter besaß, und raubte sie. Das brach ihrer Mutter das Herz.“ so sprach die große Drossel.

Derofried der Einsiedler wusste nun was zu tun war, um seine Schuld zumindest zu einem Teil zu tilgen. Unter der Anleitung der Drosseln machte er sich auf zur Heimstadt des Riesen, der in einem Tal, nicht weit von dem der Spinnen entfernt, lebte.

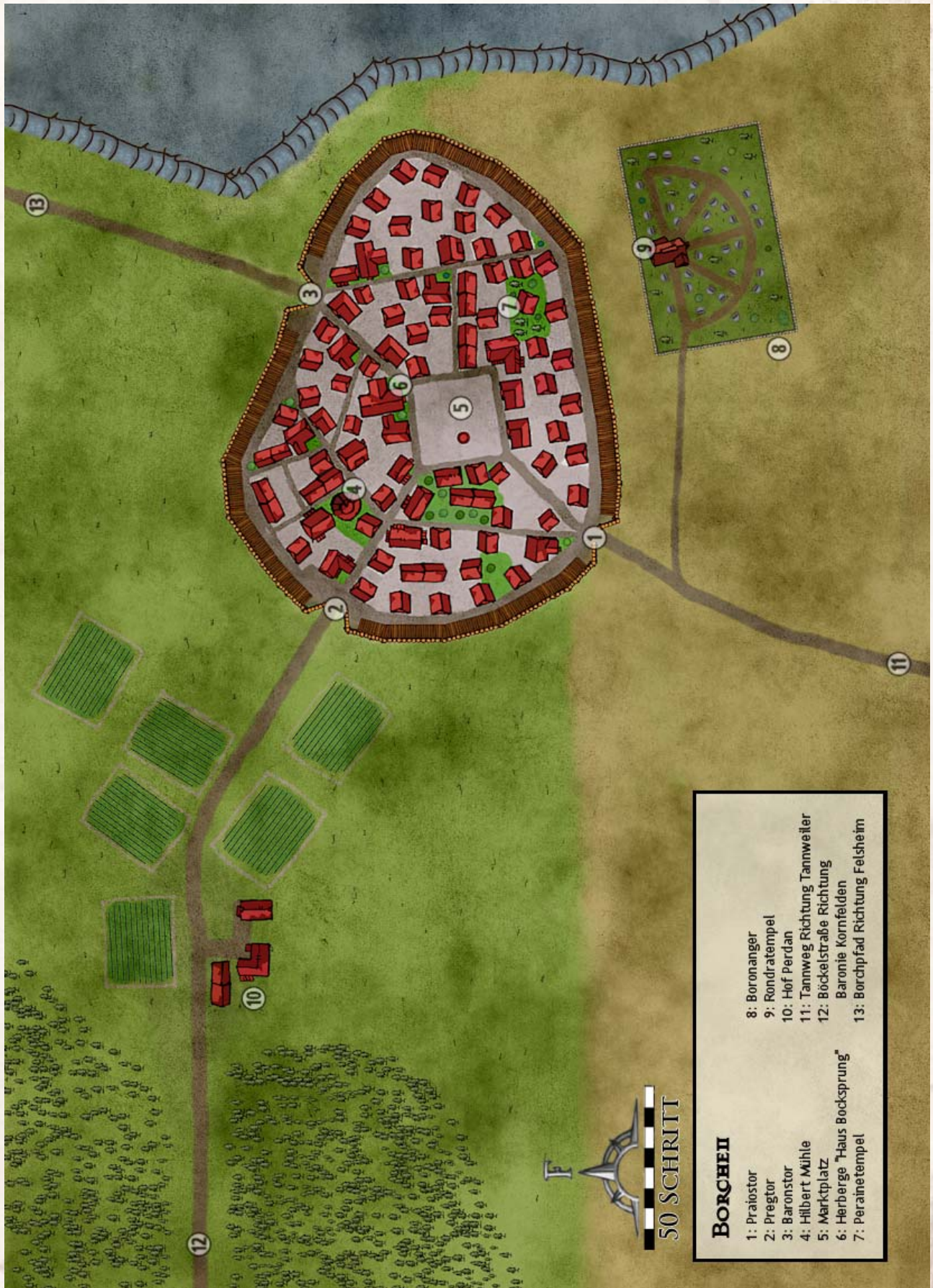
Tatsächlich fand er ihn dort. Aarmar war groß wie ein Berg und stärker als eine Herde Ochsen. Sein Haar war wild und seine Kleider waren aus den undurchdringlichen Fellen großer Bären gemacht. Ein unbezwingbarer Gegner für Derofried und seinen dornigen Ast. Aber als er schon aufgeben und wieder von dannen ziehen wollte, fiel sein Blick auf die Gefangene des Riesen. Die schönste Elfenmaid, in ihrem Gram ein Ebenbild der Mutter. So griff Derofried zu einer List und der Zaubersharfe und er spielte die gleiche herzzerreißende Weise wie einstmals Eldèmin, die von der Verzweiflung der beraubten Mutter kündete. Und siehe! Tiefes Mitgefühl regte sich im Herzen des Riesen und große Trauer überkam ihn. Er stürzte davon und wurde niemals mehr von einem Sterblichen erblickt. Er zog sich tief ins Gebirge zurück und seine Tränen wurden zu Wasserfällen und in manch stürmischer Nacht kann man ihn noch heute in den fernen Schluchten jammern und heulen hören.

Eldènim war befreit und sie vergab Derofried. Von da an lebten beide gemeinsam. Derofried spielte weiterhin die Harfe und liebte Eldènim wie eine Tochter. Die Elfe schnitt dem Alten das Haar und den Bart und machte ihm aus den Spinnenweben, die noch immer darin hingen, neue seidige Kleider. Die Liebe verjüngte ihn und gemeinsam zogen sie noch viele Jahre durch die Lande des Bären und spielten und sangen und deshalb kennen viele Menschen auch heute noch die Legende von Derofried dem Barden. Schließlich aber war die Zeit gekommen, da der Mensch Einzug in Borons Hallen halten musste und er zog sich zurück ins Gebirge und starb dort friedlich auf einem Bett von Moos und von den Drosseln besungen.

Eldènim ging zurück ins Licht und zu ihrer Mutter.

Die Harfe von Derofried aber gibt es noch. Sie wird auf Burg Klöppelstein in der Baronie Böckelsdorf bewahrt und mit ihr das Andenken an den bußfertigen Barden. Seither hat es jedoch niemand mehr vermocht dem schönen, mit güldenem Elfenhaar bespannten Instrument auch nur einen Ton zu entlocken.





- BORCHEIM**
- | | |
|-------------------------------|--|
| 1: Praiostor | 8: Boronanger |
| 2: Pregtor | 9: Rondratempel |
| 3: Baronstor | 10: Hof Perdan |
| 4: Hilbert Mühle | 11: Tannweg Richtung Tannweiler |
| 5: Marktplatz | 12: Böckelstraße Richtung Baronie Kornfelden |
| 6: Herberge "Haus Bocksprung" | 13: Borchpfad Richtung Felsheim |
| 7: Peraintempel | |

