

# DIE BARONIE BÖCKELSDORF

ca. im Jahre 1038 BF

## IMPRESSUM

### **Version / Datum**

Version 0.8 / 17.04.2019

### **Autor**

Tim Laschinsky

### **Kontakt**

TimRPG@gmx.de

### **Illustrationen**

Scriptorium Aventuricum

### **Lektorat / Korrekturen**

Katja Reinwald, Yvonne Dyck

### **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

GEOGRAPHISCHER ÜBERBLICK .....	3
Wie komme ich nach Böckelsdorf? .....	4
Was erwartet mich dort? .....	4
FAUNA UND FLORA DER BARONIE .....	5
Welche Pflanzen finde ich in Böckelsdorf? .....	5
Welche Tiere kann ich in Böckelsdorf jagen, welche werden mich jagen? .....	6
VON DEN BÖCKELSDORFERN .....	8
Zunächst das Augenscheinliche .....	8
Das Wesen der Einheimischen .....	9
Wie halten es die Böckelsdorfer mit der Religion? .....	9
Speis und Trank .....	10
Rechte und Pflichten .....	11
Handel und Wandel .....	12
Die Geschichte der Baronie .....	12
Sagen, Lieder und Legenden .....	15
VON DÖRFERN UND BURGEN .....	16
WUNDERLICHE WESEN UND RÄTSELHAFTE ORTE .....	19
Von Zauberhainen und Druidensteinen, die Mysterien von Böckelsdorf .....	19
Von Trollen, Räuberbanden und deren Behausungen .....	20
DRAMTIS PERSONAE .....	21
Das Hause Böckelsdorf .....	21
Baron Berwing von Klöppelstein zu Böckelsdorf .....	22
Baerwulf von Klöppelstein, Erbe der Baronie .....	23
Baerfried, der verstoßene Sohn .....	23
Karinja von Klöppelstein .....	24
Lyseria von Klöppelstein .....	25
Familie von Gigerlstolz .....	26
Familie von Breitenbach .....	27
Famile von Ödentobel .....	28
ANHÄNGE .....	29
Keshal Ronnar, die Feste Aarenstein .....	29
Die Mär von Derofried dem Barden .....	30

## 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** geschrieben.

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

Verwendete Abkürzungen:

Schild = Schild des Reiches  
WdZ = Wege der Zauberei  
ZBA = Zoo-Botanica Aventurica

## GEOGRAPHISCHER ÜBERBLICK

### Die Baronie Böckelsdorf Für den eiligen Leser

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

**Wappen:** von silber nach grün geteilt. Oben zwei einander zugewandte, geschnittene Bockköpfe, golden bewehrt. Unten 5 silberne dreiecke, drei über zwei.

**Herrschaft:** Baron Berwing 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 (ehemalige Burg des Ordens der Schwerter von Gareth; ehemals Burg Aarenstein, momentan besetzt von den Truppen des Arngrimm von Ehrenstein), Burg Ilkenstein, Burg Guyanshag (verlassen).

**Wichtige Straßen und Gewässer:** einige winzige und schwer gangbare Pässe in die Sichel, teilweise bis nach Tobrien. Nasse und Roh bilden den Rohsee im Rohtal, Trutz und Oppel fließen im Pregtal zur Mawe zusammen, Die Waller in Drosseltiefe und die Tobra und das Loch im Aartal.

**Garnisonen:** etwa ein Dutzend Bewaffnete in den Diensten des Barons, außerdem Truppen des Arngrimm von Ehrenstein auf der Gegenseite.

**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. In letzter Zeit wegen der 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 liegt die Baronie Salthel, welche zur Grafschaft Sichelwacht<sup>1</sup> gehört. Im Westen schließen sich die Baronien Rotenwasser (im Nordwesten), das kleine Kornfelden (Westen)

und Sichelgau (Südwesten) an. 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 und Sichelgau, von Kornfelden im Westen schließlich führt die größte Straße nach Borchon, dem Hauptort der Baronie Böckelsdorf. Dieser Weg kündigt von besseren Zeiten, als das Geschlecht derer von Böckelsdorf noch (einfluss)reicher in den Weidener Landen war. Stellenweise ist diese Straße mit Schieferbruch geschottert, welches als Abfallprodukt aus dem Schieferbergbau entsteht.

## Was erwartet mich dort?

Tiefe Mischwälder, 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 her treibt 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 **Borchon** dem Hauptort der Baronie. Das Pregtal ist fast zur Gänze durch

---

<sup>1</sup> Schild S.68

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 Bärwing. Über dem nächsten Tal (der **Drosseltiefe**) im Süden thront **Burg Ilkenstein**, eine uralte, oftmals ausgebesserte, 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 **Aarental**. Von hier aus führten 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.

## 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 Mischwäldern eingenommen. *Latschen*, *Firunsföhren*, *Sicheltannen* und *Rotfichten* teilen sich hier den Lebensraum mit *Eichen*, *Buchen* und *Bergahorn*, vereinzelt sorgen *Bergulmen* mit ihren weitausladenden Baumkronen für Raum zwischen den ansonsten sehr dicht wachsenden Bäumen<sup>2</sup>.

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 kämpfen<sup>3</sup>.

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

<sup>2</sup> Beschreibungen der hier genannten Bäumen finden Sie in ZBA S. 194-197

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

man in der übrigen Baronie nicht findet. 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 Borchchen 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 zahlreiche Eichen sind allesamt verendet oder wurden gefällt. Diese Gegend gleicht 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*<sup>4</sup> 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*<sup>5</sup>, jedoch wurden diese

inzwischen von den Wolfsartigen Jägern der Besatzer vollkommen ausgerottet. Die düsteren Wälder bieten aber auch allerlei gefährlicheren Kreaturen Unterschlupf. Im Winter, wenn Beute rar ist, kommen die gefährlich listigen *Waldwölfe*<sup>6</sup> nahe an die wenigen menschlichen Siedlungen. *Wiesel*, *Dachse*, *Rotfüchse* und *Wildkatzen* sind eher ärgerlich als gefährlich (die Böckelsdorfer Hühner sehen das anders). Angriffslustige *Sonnenluchse*<sup>7</sup> sind vor allem in den lichterem Wäldern, am Rande der Baumgrenze anzutreffen, im Gebirge selbst verteidigen die edlen *Bergadler*<sup>8</sup> ihre Horste gegen wagemutige Kletterer. Unter dem Gebirge leben in tageslichtlosen Höhlen hungrige *Höhlenbären*<sup>9</sup>. Neben den allgegenwärtigen *Fledermäusen* fristen auch einige *Blutasseln* ihr trostloses Dasein in den finsternen Tiefen. Am Westrand des Rohtales, wo schwarzer Schiefer auf schwarzen Wald trifft, haben *Höhlenspinnen*<sup>10</sup> ihre Netze gegen unwissende Beute gewoben. Im Pregtal soll es einige *Große Schröter*<sup>11</sup> geben.

Nun zu den seltenen und außergewöhnlichsten Bewohner der

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

Baronie, obwohl es sich bei diesen meistens nicht um Tiere im eigentlichen Sinne handelt. An erster Stelle seien die *Harpyien*<sup>12</sup> genannt, welche in Böckelsdorf auch *Wind-*, *Wild-*, oder *Sturmdruden* und *Jungfernadler* geheißen 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*<sup>13</sup>, 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*<sup>14</sup>, 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 Borchen 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 Schwarzböcks, 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 Borchon gibt es einen **Peraine**-Tempel und in Tannweiler einen Schrein. Während der Geweihte in Borchon 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 achtet darauf, 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 Rondra 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 Nymphe. 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.

## 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 Borchon 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.

---

15 Mehr Informationen zu Sorkramur und ihren Söhnen finden Sie in SdR 27, 70 und

Außerdem wird **Sokramur**<sup>15</sup> (also die Schwarzen Sichel selbst) häufig angerufen und in der Nähe der Schieferbrüche werden ihr kleine Opfergaben dargebracht, in dem Mann kleine Kostbarkeiten oder Schnitzwerk in tiefe Schluchten hinabwirft. Auch die Riesen **Aarfir**, **Aarwen** und **Aarmar**, die der Legende nach ihre 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 Firun<sup>16</sup>, 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.

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 Schwarzbockbraten. 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

Meisterinformationen auf S. 180.  
16 Schild 179 (Achtung: Meisterinformationen)

verbracht werden. Süßspeisen gibt es äußerst selten. Auf Hochzeiten und zu Beerdigungen, oder am ersten Praisos 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 Borchen) 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 anderer 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 auch, wenn er sich anders nicht zu helfen weiß gerne auf Gottesurteile zurückgreift. Bei der Durchführung dieses archaischen Rechts 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 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 das 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: Berwig von Klöppelstein heiratete die liebliche Hermgarde von Firunslicht.

986 BF: Helmbrecht von Klöppelstein erblickte das Licht der Welt.

987 BF: Berwig und Hermgarde verloren ihren ersten Sohn an den grimmen frostigen Winter.

988 BF: Berwig von Klöppelstein wurde neuer Baron der Baronie Böckelsdorf.

Baernhelm 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 seit dem 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 Firunslicht, Gemalin Baron Berwigs, erlag einem schweren Fieber. Die gesamte Baronie trauerte um die beliebte Baronin.

1014 BF: Baron Berwig von Klöppelstein heiratete Neunhild von Feyring.

1014 BF: Lyseria von Klöppelstein war das erste Kind von Berwig 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 Ehemanns 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 Berwig von Klöppelstein

akzeptierte diese Verlobung unter der Prämisse, dass der Knappe sich als würdiger Ritter erweise.

1033 BF: Rondian 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 Transsiliens eroberten mit 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.

Die ehemalige Rondrafeste befindet sich immer noch in der Hand der feindlichen Truppen.

## 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. 27). 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 Borchon 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 Borchon) 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 schwarzen Schiefer gedeckt sind.

**Gut Breitenbach** wurde erst kürzlich, 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 Erfolgsleute 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 an den 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 von 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 Zauberzeichen, 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 Bocksbruch 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 einen 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 *Walfrit* 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 finstern 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 *Waldpurga*

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 Holzschnitzkunst 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 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 Storchenflug*, einen

kompetenten Wundarzt und *Kupunda* eine weise und hilfsbereite alte Hexe. Natürlich zu erwähnen ist auch *Walpurga*, die hin und wieder aus Borchchen 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 Ronnar**<sup>17</sup>, 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 Lindenhain führt. Auf der Burg verrichten etwa zwei Dutzend Rondrianer des *Ordens der Schwerter von Gareth* ihren Dienst an der Herrin.

---

17 Eine ausführliche Beschreibung und eine Karte der

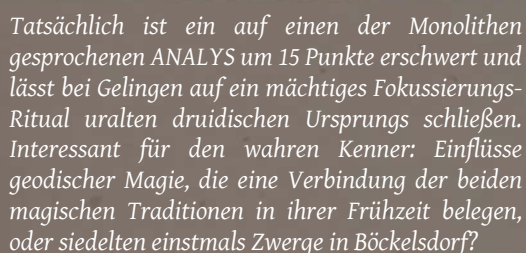
Burg finden sie im Anhang auf Seite 25.

# 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 große Kraftlinie<sup>18</sup>, die sich von Südosten kommend durch Warunk und im Nordwesten durch Lowangen zieht. 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 Fokussierungs-Ritual 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.

18 WdZ 366-368

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, so wie es die Truppen Schwarztobriens eben tun. Wer es wagt, das Tal in diesen Zeiten 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 seiner 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 Bredegars 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 Bredegars 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.

## DRAMTIS PERSONAE

### Das Hause Böckelsdorf

Kurz nach der Geburt ihres fünften und sechsten Kindes erlag Hermgarde von Firunslicht, 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 (Helmbraecht 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 Sphärenschänder. Tochter Karinja steht an

dritter Stelle in der Erbfolge: Stets plagen sie düstere Gedanken, oftmals schließt sie sich für Tage in ihrer Kemenate ein und wechselt mit keiner lebenden Seele auch nur ein Wort. Es geht das Gerücht, sie spreche in diesen einsamen Stunden zu ihrer toten Zwillingschwester. Die jüngste Tochter des Barons, Lyseria, ist 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.

Das wohl denkwürdigste Ereignis in der jüngeren Familiengeschichte des Hauses

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

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

## Baron Berwing von Klöppelstein zu Böckelsdorf

**Geb.:** 29. Travia 960 BF

**Haarfarbe:** weißgrau

**Augenfarbe:** braun

**Kurzcharakteristik:** verbitterter Held, strenger Vater und Burgherr, paranoider Greis

**Herausragende Eigenschaften:** IN 16, Arroganz 8, Jähzorn 10

**Herausragende Talente:**

Anderthalbhänder 13, Reiten 11, Kriegskunst 14, Heraldik 12

**Gabe:** Prophezeien 6

**Beziehungen:** hinlänglich

**Finanzkraft:** gering

**Verwendung im Spiel:** Der alte Berwing ist stur, verbohrte, undiplomatisch, einfach untragbar. Doch er verfügt über einen wachen Instinkt – und der lässt ihn seit Jahren nicht mehr zur Ruhe kommen. Er könnte als Auftraggeber der Helden, oder aber als ihr Gegner fungieren.

Baron Berwing ist mittlerweile ein alter Mann. In seiner Jugend kämpfte er in einer Vielzahl von Schlachten, eroberte als Teil von Kaiser Retos Heerbann Maraskan und siegte zweimal in der Herzoglichen Turney, einmal sogar auf dem Kaiserlichen Turnier in Gareth. Doch der Ruhm ist lange vergangen, und Berwing verlässt Burg Klöppelstein

kaum noch, allein schon, um seine Hinfälligkeit nicht allzu deutlich zu zeigen. Der Baron ist vor einigen Jahren auf dem rechten Augen erblindet, und auch das Linke tut den Dienst nicht mehr, wie es soll. Misstrauisch und missgünstig ist der vormals edle Baron geworden, traut niemandem und hört die Flöhe husten. Im Innern ahnt Berwing, das etwas gar nicht gut läuft, und dunkle Ahnungen erfüllen den alten Mann. So steht er seinem jüngeren Sohn Baerfried auch unversöhnlich gegenüber, so dass dieser nun schon seit Jahren in Tobrien weilt und dort versucht, im Kampf die Gunst des Vaters zurückzugewinnen. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis seine beiden anderen Kinder, Baerwulf und Karinja sich auch mit ihrem Vater überwerfen. Allein die gute Magd Furgund, eine mütterliche Freundin Neunhilds, der verstorbenen Gemahlin des Barons, ist dem alten Griesgram treu geblieben. Sie kümmert sich aufopferungsvoll um den Greis und erträgt schicksalsergeben jeden Wutausbruch des Herrn. Berwing von Böckelsdorf ist, seit Jahren unerkannt, der Prophezeiung mächtig. Er selbst würde darüber lachen, würde man ihm seine Gabe offenbaren. Trotzdem verstieß er aus einer Vorahnung heraus seinen Sohn.

## Baerwulf von Klöppelstein, Erbe der Baronie

**Geb.:** 25. Rondra 1000 BF

**Haarfarbe:** schwarz

**Augenfarbe:** braun

**Kurzcharakteristik:** scharfsinniger Ritter, eigenbrötlicher Reisender

**Herausragende Eigenschaften:** KL 15, Jähzorn 10, Rachsucht 9

**Herausragende Talente:** Hiebaffen 12, Menschenkenntnis 10, Überreden 14, Philosophie 7, Magiekunde 6

**Beziehungen:** hinlänglich

**Finanzkraft:** gering

**Verwendung im Spiel:** Baerwulf interessiert sich sehr für die Geschichte der Täler, besonders für Sagen über den mystischen Rothain und das dunkle Geheimnis des Aartales und könnte die Helden auf eine Mission schicken diese Geheimnisse zu lüften. Natürlich ist Baerwulf auch der erste Ansprechpartner, wenn es um die Räuberbande Bredegars geht.

Baerwulf ist, seit sein Vater den älteren Bruder verstieß, Erbe der Baronie. Das väterliche Erbe: Die Missgunst und der Jähzorn späterer Jahre machten sich bei Baerwulf schon früh bemerkbar. So können Gemahlin Elwene und die beiden Kinder Jast und Rondralieb von Glück sagen, dass der Herr der Hochmotte Ilkenstein meist fern, im Norden der Baronie unterwegs ist, auf der Jagd nach Raubritter Bredegar. Nichtsdestotrotz ist Baerwulf ein Ritter, in den rondrianischen Künsten geübt und auch von Hesinde geküsst. Für Weidener, insbesondere Böckelsdorfer Verhältnisse, ist Baerwulf, der seine Knappschaft und sein halbes Leben in Ysilia verbrachte, geradezu scharfsinnig und vor allem gebildet.

## Baerfried, der verstoßene Sohn

**Geb.:** 8. Efferd 991 BF

**Haarfarbe:** dunkelblond

**Augenfarbe:** grün

**Kurzcharakteristik:** meisterlicher Ritter

**Herausragende Eigenschaften:** MU 17,

**Herausragende Talente:** diverse

Nahkampftalente 10+, Reiten 16,

Kriegskunst 14

**Beziehungen:** gering

**Finanzkraft:** minimal

**Verwendung im Spiel:** Zwar mag Baerfried nicht selbst und gegen den Willen des Vaters, nach Böckelsdorf zurückkehren, doch interessieren ihn Nachrichten aus der Heimat, die ihm die Helden zukommen lassen könnten. Verdiente Recken könnten auch für den Ausgestoßenen beim gestrengen Vater vorsprechen.

Der tapfere Ritter gemahnt in seinem Verhalten, äußerlich kommt 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 und gewann manch Turnier und Frauenherz. Baerfried verstand nie den Bruch mit dem Vater und die Verbannung. Seit jener schicksalhaften Stunde streitet Baerfried in Tobrien wider die Erben des Dämonenmeisters, um die Gunst des Vaters zurückzugewinnen und dereinst doch sein rechtmäßiges Erbe antreten zu können. Doch die Zeit drängt, denn jeder Herzschlag trägt den greisen Baron ein Stück näher an Borons Hallen.

## Karinja von Klöppelstein

**Geb.:** 1. Boron 1012 BF  
**Haarfarbe:** schwarz  
**Augenfarbe:** grün  
**Kurzcharakteristik:** melancholisches Burgfräulein mit dunklem Geheimnis  
**Herausragende Eigenschaften:** IN 17, Medium, Schlafstörungen  
**Herausragende Talente:** : Singen 10, Malen/Zeichnen 12, Musizieren 10  
**Gabe:** Prophezeien 14  
**Beziehungen:** minimal  
**Finanzkraft:** minimal  
**Verwendung im Spiel:** Der traurige Gesang, die bösen Vorahnungen und die Gerüchte der Talbewohner dürften Grund genug sein, auf die traurige Karinja aufmerksam zu werden. Vielleicht wendet sie sich aber auch an die Helden, um diese, einer Vision folgend, auf Abenteuerfahrt zu schicken.

Der Tod ihrer Zwillingschwester 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 Pagsenschaft zu geben scheiterten, drei Mal wurde das schwächliche und traurige

Kind unverrichteter Dinge zum Vater zurück geschickt und sich danach, mehr oder minder, selbst überlassen. Karinja hat das prophetische Talent ihres Vaters geerbt, und auch ihre Visionen sind meist düster und unheilvoll. In den langen Jahren der Einsamkeit hat Karinja zur Kunst gefunden. Ihre Gemälde und Zeichnungen sind von hoher Güte, zeigen jedoch meist die düsteren Motive böser Vorahnungen. Ebenso verhält es sich mit dem schönen, aber traurigen Gesang, der begleitet vom Harfenspiel in manch nebelverhangener Nacht von Burg Klöppelstein hallt.

Es nimmt kaum Wunder, dass sich um das einsame Burgfräulein allerlei Gerüchte ranken. So heißt es Karinja spreche nachts mit den Toten und habe ein enges Band zur ertrunkenen Zwillingschwester. Manch einer will wissen, dass die Tochter des Barons in Wahrheit ein gefährlicher Vampir oder Werwolf sei und deshalb vom Vater in das Turmzimmer eingesperrt wurde. Ein wenig profanere Gerüchte besagen, dass die traurige Karinja vom Vater (manchmal heißt es auch Bruder) misshandelt werde.

## Lyseria von Klöppelstein

**Geb.:** 12. Ingerimm 1014 BF  
**Haarfarbe:** dunkelblond  
**Augenfarbe:** braun  
**Kurzcharakteristik:** folgsame Tochter  
**Herausragende Eigenschaften:** CH 16, Herausragendes Aussehen  
**Herausragende Talente:** Singen 14, Tanzen 12, Betören 10, Magiekunde 3, Kochen (Tränke) 9  
**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.

Was Karinja an Frohsinn und Zuversicht fehlt, besitzt 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.

Aus diesen Gründen vermag Lyseria, das einzige lebende Kind von Baron Berwing und seiner zweiten Gemahlin Neunhild das zu vollbringen, was sonst jedem anderen verwehrt ist: ein herzliches Lächeln auf die Lippen ihres verbitterten Vaters zu zaubern. 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 väterliche 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<sup>19</sup>.

Im Jahre 1031, kurz nach der großen Turney zu Ehren Kaiserin Rohajas, tauchte die verschwundene Tochter wieder auf. 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<sup>20</sup>. Seither weilt Lyseria wieder auf Burg Klöppelstein und ihr Verlobter muss als Knappe durch die Lande ziehen, bis er sich als würdig erweisen hat, das Erbe anzutreten.

Insgeheim freut 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 ist die ehemals so fröhliche Lyseria von tiefer Traurigkeit gezeichnet.

<sup>19</sup> Fantholi Nr. 30, S. 14.

<sup>20</sup> Fantholi Nr. 34.

## Familie von Gigerlstolz

**Wahlspruch:** Ehre jeden Stein!

**Wappen:** auf weißem Schild ein roter streitender Hahn

**Gründung:** 847 BF

**Oberhaupt:** Siegelsbert von Gigerlstolz

**Verbreitung:** Grafschaft Baliho

**Kurzprofil:** Ein kleines Rittergeschlecht aus der Baronie Klöppelstein, das traditionell sich der Baronsfamilie zugehörig fühlt und daher oft in dessen Dienste als Dienstritter eintritt

847 wurde von dem amtierenden Baron von Böckelsdorf das Rittergeschlecht "von Gigerlstolz" gegründet, indem er seine uneheliche Tochter Rondara mit dem Gut Gigerlstolz 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 Gigerlstolz 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 Gigerlstolz 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 Gigerlstolz verdienen sich mit dem Schlag von Holz, der Wildhuhn jagt 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 Gigerlstolz bei dem Gut. Sie werden von den Rittern von ihrem befestigten Anwesen, das sogar einen kleinen Wehrturm aufweist geschützt.

### Lebendige Mitglieder:

Ritter *Siegelsbert von Gigerlstolz* (\*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 erbte.

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 Gigerlstolz* (\*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) wurde ebenfalls nach ihrer Schwertleite eine Dienstritterin der Baronsfamilie von Klöppelstein. Sie ist wortgewand und von aufreizer Gestalt. Viele Männer verzehren sich nach ihr. Auf ihren Charme und Verhandlungsgeschick greift der Baron von Klöppelstein gerne zurück.

Sie ist die Schwester von Harge 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.

#### **Verstorbene Mitglieder:**

Rominde von Gigerlstolz (\*1003 BF - 1038 BF) - verstarb im Kampf gegen die Schergen Arngrimm von Eberstein bei dessen Eroberung des Aarenstein.

Rominde war wie schon ihr Vater Siegmund und ihr jüngerer Bruder Siegelsbert von gewaltigem Wuchs. So wie ihre nahen Verwandten hatte sie breite Schultern und eine Körperhöhe von fast zwei Schritt.

Ihre kurz getragenen Haare waren von hellbrauner Farbe und das breite Kinn sorgte dafür, dass sie bei Fremden noch mehr wie ein Mann wirkte.

Sie war mit Travine von Breitenbach verheiratet, hatten aber bisher noch kein Kind.

## **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 sind, und um den Zoll von den wenigen Händlern die aus Rotenwasser kommen einzunehmen.

#### **Lebendige Familienmitglieder:**

Ansbing von Breitenbach, (\*1004 BF), Belehnter Ritter des Barons, 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)

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 Gigerlstolz 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.

## Famile 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.

Der Wehrturm des Rittergeschlechtes ist  
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 sind seit jeher  
loyale und sehr verlässliche Ritter, die den  
Schutz des Dorfes und natürlich des  
Schieferbruchs sehr in den Vordergrund  
stellen. Sie sind 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.

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.

# ANHÄNGE

## Keshal Ronnar, die Feste Aarenstein

XXX [kr] das kommentiere ich vorläufig nicht, wir warten noch auf eine Stellungnahme. XXX

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 Bergfrieds.

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 vermehren 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 Ewigjungen.

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 Bezwinger 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 gescheiten 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 Eldènim und stets lauschten wir ihrem fröhlichen Singen. Eines Tages aber wurde der Riese Aarmar ihrer goldigen Stimme gewahr und er begehrte Eldènim 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 Zauberharfe und er spielte die gleiche herzerreißende Weise wie einstmals Eldènim, 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.