

*Zöses kommt auf leisen Sohlen*  
**Schnutenbach**

*Kalte*  
**Wauern,**  
*Kaltes Herz*

Eine universelle Schauplatzbeschreibung  
in der grimmen Welt von Schnutenbach  
von Karl-Heinz Zapf

FANTASY-ROLLENSPIEL

## **Kalte Mauern, kaltes Herz**

Eine universelle Schauplatz-Beschreibung in der Welt von Schnutenbach  
von **Karl-Heinz Zapf**

**schnutenbach.jimdo.free.com**

*Gewidmet Anja, Katja und Thomas, die meinen Träumen erste Flügel verliehen ...*

---

*In dieser Rollenspiel-Reihe bereits erschienen:*

Schnutenbach: Böses kommt auf leisen Sohlen

Abenteuerband 1: Der Zirkus des Schreckens

Abenteuerband 2: Im Hort des Oger-Magiers

Szenarioband 1: Dunkles Vermächtnis

Szenarioband 2: Das Biest im Waisenwald

Szenarioband 3: Die Tränen der Gorgone

Szenarioband 4: Ich bringe euch Frieden

Szenarioband 5: Der Klang des Untergangs

Kampagnenband 1: Siebenbrücken – Die Toten ruhen nicht

Schauplatzband 1: Kalte Mauern, kaltes Herz

*In Vorbereitung:*

Szenarioband 6: Eine Handvoll Federn

Abenteuerband 3: Das Dorf der Verdammten

Ergänzungsband: Schnutenbach – Jenseits der Grenzen

---

**Erklärung der in diesem Band verwendeten Abkürzungen:** BiW = Das Biest im Waisenwald, DV = Dunkles Vermächtnis, HdO = Im Hort des Oger-Magiers, IbF = Ich bringe euch Frieden, KdG = Der Klang des Untergangs, SB = Schnutenbach, TdG = Die Tränen der Gorgone, ZdS = Zirkus des Schreckens (gefolgt von der jeweiligen Seitenzahl).

1. Auflage

Veröffentlicht durch die Fan-Gemeinschaft  
**NOMM!** (Nicht ohne mein Moddermonster!)  
Bobingen 2020

Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe  
**NOMM!** (Nicht ohne mein Moddermonster!)

**Text & Idee:** Karl-Heinz Zapf

**Illustrationen & Titelbild:** Ulrike Kleinert

**Bildbearbeitung:** Karl-Heinz Zapf

**Layout & Satz:** Karl-Heinz Zapf

**Korrektorat & Lektorat:** Biank Bauer, Karl-Heinz Zapf

**Bildbearbeitung:** Karl-Heinz Zapf



# Schnutenbach

## Kalte Mauern, kaltes Herz

### Vorwort des Autors

**W**ei diesem kleinen Band mit der Schauplatzbeschreibung der Burg einer Adelsfamilie am Rande des Alten Königreiches handelt es sich (mal wieder) um eine echte Besonderheit. Und das gleich aus mehreren Gründen. Zunächst einmal erscheint er in gedruckter Form erstmals exklusiv für alle TeilnehmerInnen der jährlich stattfindenden Spiele-Veranstaltung **CON DER LANGEN SCHATTEN** im Jahr 2020. Es ist mir nämlich nach wie vor sehr wichtig, dass alle treuen Fans und Freunde sowohl von Schnutenbach wie auch dieser Convention immer wieder eine ganz besondere Aufmerksamkeit erhalten. Ebenfalls interessant dürfte vermutlich die Tatsache sein, dass Burg Geissler schon einer der ersten richtigen Schauplätze war, die ich für meine Dorfbeschreibung „**Schnutenbach: Böses kommt aufleisen Sohlen**“ ursprünglich geplant hatte. Entsprechend lange liegen mir daher auch schon die dafür notwendigen Illustrationen vor. Und jetzt endlich bin ich dazu gekommen, den Wohnsitz der Gräfin des kleinen Fürstentums Geisselgrund – in dem sich auch das Dorf an der Schnute befindet – ausführlich zu beschreiben.

Übrigens diente mir für den vorliegenden Band eine ziemlich legendäre Burg als Vorlage (wie alte Hasen vermutlich schnell bemerken werden): Nämlich Burg Hellin aus einer uralten Ausgabe des großartigen Rollenspiel-Magazins „ZauberZeit“ (das es leider nun schon lange nicht mehr gibt). Dieses Bauwerk hat schon damals meine Fantasie sehr angeregt und ich fand es extrem schade, dass das Gebäude anschließend relativ lieblos behandelt und rasch vergessen wurde. Auf der Basis ebenjener Burgbeschreibung habe ich hiermit also dieses Gemäuer nun „richtig“ mit Leben erfüllt. Man möge es mir bitte nachsehen und als Hommage an den alten, leider viel zu kurzen „ZauberZeit“-Artikel verstehen. Und in der „Schnutenbach“-Reihe wurde somit eine große Lücke endlich sinnvoll geschlossen. Ich bin mir absolut sicher, Gräfin Valeria von Geissler heißt euch in den kalten Mauern herzlich willkommen ...



# Schnutenbach

## Kalte Mauern, kaltes Herz

Der Familiensitz der Adelsfamilie von Geissler liegt an der Grenze des Alten Königreiches. Hier lebt Gräfin Valeria von Geissler und versucht ihr Bestes, an diesem einsamen, abgelegenen Ort zwischen Knochenhügeln, Waisenwald und Riesenjoch-Gebirge ihre Leibeigenen und Gefolgsleute zu schützen. Tatsächlich ist die kleine, aber wehrhafte Burg jener Ort, zu dem sich alle in der Umgebung in Zeiten der Gefahr und Not flüchten. Selbst die Einwohner aus Schnutenbach. Was bleibt ihnen auch sonst übrig? Denn Burg Geissler ist nun einmal die einzige noch gut erhaltene, bewohnte Festungsanlage in der ganzen Gegend. Nun also wurde die weithin bekannte Burg Geissler für „**Schnutenbach: Böses kommt auf leisen Sohlen**“ für treue Fans der Dorfbeschreibung zu Papier gebracht. Und die gute Gräfin erwartet bestimmt den einen oder anderen unerwarteten, „netten Gast“.

Eng an das himmelhoch aufragende Riesenjoch-Gebirge geschmiegt, nahe des Eingangs in die tiefe Schlucht namens „**Kalte Klamm**“, liegt die kleine Burgranlage der Familie **von Geissler**. Dieses Adelsgeschlecht herrscht hier schon seit der Gründung des Alten Königreiches durch die tapfere, später in den Status einer Gottheit erhobenen Kriegerin **Sieg-munda**, über das Fürstentum **Geisselgrund**. Wie viele der alten Adelsfamilien des Reiches stammt auch die aktuelle Gräfin **Valeria von Geissler** von den Herrschern des machtvollen Altvorderen-Reiches ab, das einst in einem blutigen Bürgerkrieg zugrunde ging. Heute mag das Blut der oftmals wahnsinnigen Gottkaiser in ihren Nachkommen nur noch spärlich fließen, dennoch gibt es auch im Stammbaum derer von Geissler den einen oder anderen dunklen Fleck, der aber mittlerweile fast schon im Nebel der Vergangenheit verschwunden ist. Nur düstere Legenden und Ge-

schichten, die sich vor allem die Bewohner des nahen Weilers **Geisselheim** heimlich zuflüstern, zeugen noch davon.

### Sie Umgebung der Burg

Die kleine, aber wehrhafte Burgranlage liegt auf einer leichten Anhöhe, von der ein guter Ausblick über die gesamte Umgebung möglich ist. Zu ihren Füßen, nur eine kurze Wegstrecke entfernt, liegt gut sichtbar der Weiler Geisselheim. Vor dem Eingangstor der Burg führt die alte Reichsstraße vorbei, die seit dem Niedergang des im Norden benachbarten Fürstentums **Siebenbrucken** nur noch selten benutzt wird. Reisende müssen Wegzoll entrichten, allerdings dürfen sie dafür auch auf Unterbringung und Schutz in den trutzigen Mauern der Anlage hoffen. Den größten Anteil des Verkehrs stellen heutzutage die Einwohner des Fürstentums Geisselgrund, die ihre Waren und nicht zuletzt den fälligen Zehnt meist persönlich auf der Burg ablie-

fern. Deswegen herrscht hier ein weit regeres Treiben, als man bei der Abgeschiedenheit und Lage der Burg annehmen würde. Gleich hinter der Anlage erheben sich schier himmelhoch die beeindruckenden – und in dieser geringen Entfernung fast schon furchteinflößenden – Bergzüge des **Riesenjoch-Gebirges**. Auf den windumtosten, vielfach gezackten Gipfeln herrscht ewiger Winter. Dort hinein führt die Kalte Klamm und ein uralter, kaum noch auffindbarer Pfad, der zu den einsamen Felsgruften der Familie von Geissler führt. Dabei verengt sich die lebensfeindliche Klamm immer weiter. Ob der Weg tatsächlich durch das gesamte Gebirge und bis hin zur **Östlichen Ödnis** führt, das wissen die



Dorfbewohner nicht zu sagen. Und Valeria von Geissler schweigt sich dazu aus. Der Pfad in die Berge verschwindet schon nach kurzer Zeit in die **Klammhard**, einem düsteren Forst widerstandsfähiger Bäume, die niemals zur Ruhe kommen. Denn der eisig kalte, wie mit Messern schneidende und fast ununterbrochen heulende Wind aus den Bergen hält die gewaltigen Bäume in steter Bewegung. Die Dorfbewohner meiden die Klammhard wo immer es geht und es ist für sie ganz selbstverständlich, dass in dieser abweisenden Umgebung der Naturgeist **Krokanosch** – der grimme Gevatter der Berge – einzig und allein das Sagen hat. Und diesem launischen, bärbeißigen Gesellen sollte man in seiner Domäne besser nicht über den Weg laufen. In der näheren Umgebung der Burg wird die Klammhard immer wieder gerodet, um einen guten Blick hin zum Riesenjoch-Gebirge zu haben und nicht von un-

liebsamen Besuchern aus Wald und Gebirge überrascht zu werden. Bei Tag und Nacht hält darum ein Soldat auf dem hohen Bergfried Wache. Dennoch dient die Klammhard auch einem guten Zweck: Denn die hohen, massiven Bäume mindern die Gewalt von ständig drohenden Schnee- und Felsrutschen. Vor allem aber halten sie zumindest einen Teil des frostigen Windes ab, der vom Gebirge herabjagt. Insofern haben die Bewohner der Burg sowie des nahen Weilers eine eher zwiespältige Einstellung zu „ihrem“ Wald. Und obwohl die Klammhard kein Teil des gefährvollen Waisenwaldes ist, so birgt sie in ihren zerklüfteten, mit moos-

bedeckten Felsen durchzogenen Tiefen doch so manche böse Überraschung für allzu wagemutige Wandersleute. Auch im Hochsommer ist es oftmals unangenehm kühl in dieser Gegend und die braven Bewohner von Geisselheim müssen sich mühen, dem harschen Gelände einen meist spärlichen Ertrag abzutrotzen. Die Felder mit widerstandsfähigem Getreide, viele Obstbäume sowie nicht zuletzt Nutztvieh werden darum ganz besonders gehegt und gepflegt. Das Dasein so nahe am Riesenjoch-Gebirge mag entbehrungsreich sein, doch die Menschen haben das Beste daraus gemacht und tragen ihr Los mit einem stoischen Lächeln im Gesicht. Jenseits der alten Reichsstraße und hinter den Feldern beginnt die verrufene, neblige Landschaft der **Knochenhügel**. Im Süden und entlang des Gebirgsszuges liegen einige kleinere Dörfer sowie Einödhöfe. Folgt man dem schlecht

## Der Ochsenpfennig

**O**ft kommt es vor, dass Karren oder Kutschen den kurzzeitig steilen Anstieg nicht bewältigen können, den die alte Reichsstraße vom Dorf bis hinauf zum felsigen Hügel macht, auf dem Burg Geissler ruht. Dies ist vor allem dann der Fall, wenn es in den vergangenen Tagen stark geregnet hat oder die ohnehin in schlechtem Zustand befindliche Straße mit Schnee und Eis bedeckt ist. Es ist dann üblich, dass der findige Bauersmann namens **Lutger Allewetter** aus Geisselheim seine beiden Ochsen aus dem Stall holt, damit diese das liegengebliebene Gefährt aus seiner misslichen Lage befreien. Oben vor der Burganlage angekommen, kassiert Lutger dann den sogenannten „Ochsenpfennig“. Pro Achse des Karrens bzw. je Fahrgast einer Kutsche bekommt er einen Kupferpfennig ausgehändigt. Bisher waren immer noch beide Seiten mehr als zufrieden über den Ausgang dieses Handels ...

erhaltenen Weg weiter, so gelangt man schließlich irgendwann im Fürstentum **Mausen** an. Reisende in Richtung des im Osten liegenden Königreiches **Khrakovja** hingegen können die deutlich besser gangbare Reichsstraße benutzen, die sie allerdings nur allzu nahe an Siebenbrücken vorbei führen wird.

## Das Dorf Geisselheim

**E**rblickt ein wackerer Wandersmann den Weiler Geisselheim zum ersten Mal, so wirkt dieser sicher nicht gerade anheimelnd. Ganz im Gegenteil: Da die hölzer-

nen Läden vor den winzigen Fenstern auch im Sommer fast immer geschlossen sind, erscheint der Ort zunächst eher abweisend und verlassen. Die paar Handvoll kleiner Gebäude, fast alles einfache Bauernkaten, reihen sich dabei entlang der alten Reichsstraße wie Perlen an einer Schnur. Vor dem Hintergrund der hier nur allzu nahen, kolossalen Gipfel des Riesenjoch-Gebirges und der düster dräuenden Klammhard, wirken sie wie die Spielzeuge eines Giganten. Alle Häuser mögen zwar primitiv wirken, sind dabei aber robust und stets nach dem gleichen Vorbild errichtet. Kein Wunder, müssen sie doch Wind und Wetter in dieser abweisenden Umgebung standhalten. Und die Winterstürme, die mit Urgewalt von den nahen, schneebedeckten Gipfeln herabbrausen, sind in dieser Gegend wirklich fürchterlich. Man sagt, der Naturgeist Krokanosch – der mürrische Herr der Berge – hat dann mal wieder schlechte Laune ... Nicht zuletzt deswegen sind alle Gebäude darum aus festem Gestein gemauert. Nur die Dächer bestehen aus massiven Balken sowie schweren hölzernen Schindeln.

Die meisten der Bauwerke besitzen nur einen einzigen Raum, in dem auch die Nutztiere der Familie untergebracht sind. Alle haben einen grob aus dem harten Boden gegrabenen Erdkeller, in dem die Vorräte der Bewohner lagern. In der einzigen Stube des Hauses wird gelebt, gearbeitet und geschlafen. Allerdings gibt es oftmals eine erhöhte Ebene aus Holzbohlen direkt hinter dem offenen Kamin. Dort haben die Familienmitglieder ihre Schlafstellen und werden dann kaum noch von dem Getier belästigt, das so dicht an dicht mit ihnen zusammen lebt. Größere Gebäude folgen dabei dem gleichen Schema, haben aber eine angebaute Scheune für Stroh und größere Tiere wie Kühe und Ochsen. Zudem gibt es bisweilen einen kleinen, ummauerten Innenhof und mehrere Innenräume. Dies gilt

in dieser abgeschiedenen Gegend dann aber fast schon als Luxus. Der abgehärtete Menschenschlag, der an der Grenze des Königreiches lebt, braucht nicht sonderlich viel, um zufrieden zu sein. Ein festes Dach über dem Kopf gehört aber definitiv dazu. Um dies zu schützen, verfügen alle Gebäude über robuste Eingangstüren, die von innen mit einem schweren Holzbalken verbarrikadiert werden können. Wie bereits erwähnt ähneln die kleinen Fenster eher etwas größeren Schießscharten und können mit dicken Läden verschlossen sowie ebenfalls verriegelt werden. Da diese natürlich über keinerlei Fenstergläser verfügen, dient dies außerdem dazu, die Wärme im Haus zu halten.

Zudem sind fast alle Bewohner Geisselheims durchaus erfahren im Umgang mit ihren – zumeist improvisierten – Waffen. Nicht wenige beherrschen den Umgang mit Pfeil und Bogen, sie verfügen über Dreschflegel, Spieße, Kriegssensen, Forken, Knüppel und Äxte. Die meisten der abgehärteten Männer tragen immer eine Bauernwehr an ihrem Gürtel – was in dieser abgelegenen, gefährvollen Gegend äußerst sinnvoll ist. Auch deswegen wurde Burg Geissler noch niemals erobert. Sobald die Bevölkerung des nahen Weilers sich nämlich innerhalb der dicken Burgmauern befindet, verstärken sie die kleine Burggarnison überaus effektiv. Noch dazu, da sie um Heim und Hof sowie ihr eigenes Leben kämpfen.

Hinter dem Weiler, umgeben von einer niedrigen steinernen Mauer, liegt ein kleiner Totenacker. Dieser wird von **Hugubert Barfuß**, dem **Chorz**-Priester der nahen Burg, liebevoll gepflegt. Es gibt hier keinerlei Grabstätten der über diesen Landstrich herrschenden Fürstenfamilie.

Es ist also wirklich nicht sonderlich viel, was einen Wandersmann in dem kleinen Weiler zu Füßen der Burg geboten wird. Al-

lerdings sind die Bewohner hier überaus gastfreundlich. Es ziemt sich einfach nicht, in einer so unwirtlichen Umgebung Reisende herzlos abzuweisen.

Zudem fällt auf, dass die Menschen zwar offenkundig von Wind und Wetter gegerbt sind, aber mit ihrem einfachen Leben voll und ganz im Einklang zu stehen scheinen. Mehr noch, die meisten Einwohner Geisselheims lieben diesen kalten, windigen Flecken Land, in dem sie ihr Dasein fristen. Und obwohl der Weiler mit einem niedrigen Palisadenwall aus Holz nur eher schwach befestigt ist – denn im Falle einer Gefahr sind alle angehalten, sich schnellstmöglich hinter den schützenden Mauern der Burganlage einzufinden –, kommt es nur sehr selten vor, dass an diesem einsamen Ort schlimme Dinge geschehen. Die Bewohner Geisselheims haben dafür auch eine einfache Erklärung parat: Ihr starker Glaube an die überall unsichtbar wirkenden Naturgeister bietet ihnen den notwendigen Schutz und Segen. Denn hier, so weit vom Zentrum des Alten Königreiches entfernt, haben die neuen Götter bisher kaum Macht. Demzufolge findet sich in den meist einfachen Gebäuden des Weilers in der behaglichen guten Stube ein liebevoll dekoriertes Schrein zu Ehren von **Domovji**, dem Behüter von Heim und Herd. Und tatsächlich hält dieser zwar eher scheue, schwache Naturgeist seine schützende Hand über Geisselheim. Dies hält durchaus viele gefährliche Kreaturen der nahen Berge und Wälder davon ab, sich dem Weiler und der Burg zu nähern. Einen echten Narren hat der Domovji dabei an der beliebten Burgköchin **Ulrike Unkenruf** und deren umtriebiger Tochter **Ursula** gefressen. Denn beide hinterlassen ihm bei Einbruch der Nacht immer ganz besondere Leckereien am großen Herd in der Burgküche ...

## Somovji, Hüter des Herdes



Dieser Naturgeist ist ein an sich liebenswerter, aber sehr scheuer Geselle. Er meidet die Gesellschaft von seinesgleichen, um zumeist unerkannt unter den Sterblichen zu leben. Seiner heimlichen Lebensweise entsprechend

ist die Maus seine erwählte Gestalt, wenn er sich in einem Haus umsieht und dort heimisch wird. Doch eigentlich ist ihm jedes kleine, unauffällige Tier dafür recht, und so kann er ebenfalls in Form einer Kröte, einer kleinen Schlange, eines Vogels oder sogar einer Spinne erscheinen. Zumeist jedoch ist er schlicht und ergreifend unsichtbar und schläft tagsüber im Feuer des Kamins. Der Domovji ist der Hüter des Heims und des Herdfeuers, er wird stets alles daran setzen, seine Heimat und die Menschen, die dort leben, zu beschützen. Und obwohl er nicht zu den stärksten Naturgeistern zählt, darf man seine magische Macht dennoch nicht unterschätzen. Diese beruht aber vor allem auf Trugbildern, Heimlichkeit und Schutz. Trifft man ihn in annähernd menschlicher Gestalt an – was nur dann vorkommt, wenn er sich wohl fühlt und sich offenbaren möchte –, so sieht er aus wie ein kleines, verhutzelt und runzliges Männlein mit glänzender Glatze und Augen, in denen ein fernes, aber wärmendes Feuer zu glimmen scheint. Zumeist jedoch bevorzugt er es, als ungesehener Gast bei Nacht in Erscheinung zu treten, wenn seine „Gastgeber“ tief und fest schlafen. Dann nimmt er feste Form an und kümmert sich darum, dass in „seinem“ Heim alles zum Besten steht. Er heilt dann Kranke, hält Feinde vom Haus fern, lässt das Herdfeuer nicht erlöschen und kümmert sich um die Tiere des

Haushalts. Ganz besonders am Herzen liegen ihm kleine Kinder, die er mit aller Kraft vor Unheil zu bewahren trachtet. Sogar andere Naturgeister meiden ein Heim, in dem er wacht. Dafür erwartet er nicht viel: Ein kleines Schälchen Milch mit Honig oder hin und wieder ein Stück leckeres Naschwerk reicht ihm schon aus, um voll und ganz zufrieden zu sein (er ist nämlich ein rechtes Schleckermaul). Viel wichtiger ist ihm jedoch die Anerkennung und der Respekt der Menschen, in deren Heim er lebt. Wie alle Naturgeister ist nämlich auch der Geist von Heim und Herdfeuer launenhaft und seine Stimmung kann von wohlwollender Zuneigung rasch umschlagen, sollte jemand ihm Unrecht tun oder ihn womöglich sogar beleidigen. Dann wird er zu einem schlimmen Plagegeist, unter dem wirklich alle zu leiden haben. In so einem Fall bringt er heilloser Durcheinander, versteckt persönliche Habseligkeiten und schreckt die Tiere im Haushalt auf. Zum Glück ist er jedoch nicht sonderlich nachtragend und vergisst recht schnell. Eine Geste des guten Willens reicht schon aus, um seine Missetaten zu beenden – auch wenn dies dann meist bedeutet, dass er anschließend weiterzieht und sich eine neue Heimat sucht. Der Domovji wird mit vielen verschiedenen Titeln und Namen angesprochen: Der gütige Großvater, der stille Gast, die schützende Hand, Väterchen Funke oder Mummelgreis.

■ **Habseligkeiten:** –

■ **Besonderheiten:** Der Domovji ist ein Naturgeist und besitzt damit die Fähigkeit, sich nach Belieben in verschiedene Wesen (zumeist kleinere Tiere) zu verwandeln.

Er kann die Tiere seiner erwählten Heimat kontrollieren und mit diesen kommunizieren.

Als Naturgeist kann er jederzeit sterbliche Wesen in Angst versetzen, indem er seine wahre Gestalt zeigt.

Der Domovji verfügt über machtvolle

elementare Kräfte der Natur, die ähnlich wie Sprüche wirken; die Zauber dieses Naturgeistes beziehen sich vor allem auf Feuer, Schutz, Heilung und Illusionen. Er ist in dieser Hinsicht als Meistermagier zu betrachten.

Der Domovji ist unsterblich und immun gegen Verletzungen durch gewöhnliche Waffen sowie Gifte und Krankheiten.

Es führt nur eine einzige, von Häusern gesäumte Straße durch den Weiler. Immerhin gibt es eine Art Gasthaus, das aber eigentlich nur eine etwas größere Wohnstube ist, die vom Möchtegern-Wirt **Zinzo Ziegenspeck** notdürftig als urige Kneipe hergerichtet wurde. Ein krudes Holzschild vor der Eingangstür weist Ortsfremde an dem ansonsten völlig unauffälligen Gebäude darauf hin, dass dies die „**Schweineschwanz-Schänke**“ ist. Am Abend kann man hier einige der fleißigen Weilersleute antreffen, die dann dem kräftigen Tabak und wässrigen Bier zusprechen. Oft zu lange und zu viel, sodass es nicht selten vorkommt, dass ihre erbosten Ehefrauen sie unter dem Johlen der Anwesenden an den Ohren aus der engen, stickigen Kammer ziehen. Die improvisierte Schänke ist mitunter der beste Ort, um so manche Legende über diese abgeschiedene Gegend und ihre Bewohner zu erfahren (geht es um die Fürstin von Geissler, dann natürlich nur hinter vorgehaltener Hand). Zinzo ritzt die Zeche seiner Gäste mit Hilfe seines Messers in ein Kerbholz. Durchreisende versucht er stets am gleichen Abend abzukassieren – denn wer weiß, ob diese sich am nächsten Morgen nicht einfach so aus dem Staub machen?

In der näheren Umgebung der Häuser des Weilers treibt sich tagsüber allerhand Nutzvieh wie Ziegen, Schweine und Hühner herum, das dort meckernd, grunzend und gackernd nach Futter sucht oder ein-

fach nur neugierig irgendwelche Neuankömmlinge betrachtet. Das scheint hier ganz normal zu sein und nur dann, wenn sich ein Tier zu weit weg vom Ort verirrt, wird es eilig wieder zurück in den Stall oder sein Gatter gescheucht. Der Großteil der Einwohnerschaft stammt aus dem Alten Königreich, nicht wenige aber kommen aus Khrakovja. Selbst während des Krieges dieser beiden Reiche hielten die Menschen an diesem Ort jedoch zusammen, was sie zu einer Ausnahme in dieser furchtbaren Zeit gemacht hat. Dies merkt man dem Zusammenleben der Weilerbewohner bis zum heutigen Tage noch an. Es ist ein zwar unbedeutender, abgelegener, aber dennoch liebenswerter kleiner Ort mit zumeist freundlichen, schrulligen Menschen.

Es kommt mehrmals im Jahr vor, dass ein in sich gekehrter, schweigsamer und schwer gerüsteter Mann die Schweineschwanz-Schänke aufsucht. Er bleibt dann mehrere Tage zu Gast und nächtigt in einer kleinen Kammer im Obergeschoss des Gebäudes. Die Bewohner des Weilers lassen ihn in Ruhe, wissen sie doch nur zu gut, um wen es sich bei dem sogenannten „Ritter vom Riesenjoch“ in Wahrheit handelt.

## Giltbert von Geissler



*Seit der Verbannung durch seine Mutter Valeria von Geissler nennt sich dieser stattliche, kräftig gebaute Mann mit dem markanten Bart nur noch „Ritter vom Riesenjoch“ und er verweilt stets nur kurz an einem Ort. Einer-*

*seits möchte er nicht riskieren, doch erkannt zu werden, andererseits gibt es anderswo schließlich noch mehr als genügend Monstrositäten, die nur dar-*

aufwarten, von ihm zerschmettert zu werden. Von seiner früheren jähzornigen und wuterfüllten Art ist mittlerweile nicht mehr allzu viel übrig geblieben, insofern hat der Bannspruch seiner Mutter also einen positiven Effekt auf ihn gehabt. Allerdings ist er nach wie vor ziemlich arrogant und herablassend dem gemeinen Volk gegenüber und er kann dies nur sehr schwer verbergen (einfach deshalb, weil ihm dieser Umstand selbst gar nicht auffällt). Der gutaussehende Recke kann durchaus als Frauenschwarm bezeichnet werden und welche Maid – egal, ob Magd oder Prinzessin – träumt wohl nicht davon, von einem Ritter im schimmernden Wehr gerettet zu werden und mit ihm auf seinem prächtigen Ross in den Sonnenuntergang zu reiten? Giltbert übt jeden Morgen gleich nach Sonnenaufgang mit seinen Waffen und er ist beleibe kein Anfänger, wenn es darum geht, Gegner zu bezwingen. Er stürzt sich – aufgrund seines schlechten Gewissens und der Schande, die er über seine Familie gebracht hat – auch in scheinbar aussichtslose Kämpfe gegen eine eindeutige Überzahl oder riesenhafte Gegner. Vor allem die Schrate und Oger des Riesenjoch-Gebirges bekämpft er mit besonderer Vorliebe, schließlich sind sie eine stete Gefahr für alle Reisenden und jene braven Leute, die hier in Dörfern und Gehöften ihr Tagewerk verrichten.

Er wird nicht rasten und nicht ruhen, ehe er die schwere Verletzung der unschuldigen Magd am Hofe seiner Mutter auf irgendeine ritterliche Art und Weise gesühnt hat (selbst wenn er eigentlich weiß, dass es sich dabei nur um einen tragischen Unfall gehandelt hat). Der wackere Adlige ist ein in sich gekehrter, traurig wirkender Mann, der sich aber voller Inbrunst in die Schlacht stürzt. Immer wieder treibt es ihn zurück nach Geisselheim, um dort (vermutlich aussichtslos) auf die Vergebung seiner Mutter zu hoffen.

■ **Habseligkeiten:** Gute (aber abgetragene) Gewandung, Gambeson, Ritterrüstung, Schabracke, Pferdeharnisch, Satteltaschen (mit Reiseproviant), Schlachtross „Garin“, Lanze, Bastardschwert, Langdolch, Geldbörse (27 Goldmark, 4 Silberheller, 34 Kupferpfennige).

■ **Besonderheiten:** –

## Die Burg Geissler

Diese kleine Festungsanlage mag auf den ersten Blick nicht sehr viel hermachen, dennoch ist sie jederzeit auf einen Angriff vorbereitet und ihre trutzigen, robusten Mauern haben schon so manch einen schlimmen Kampf siegreich überstanden. Früher befanden sich weit mehr befestigte Bauwerke in dieser Gegend, doch auf dem Höhepunkt des Krieges gegen das Nachbarkönigreich Khrakovja sind die meisten davon gefallen und wurden danach dem Erdboden gleichgemacht. Nur traurige Ruinen in den Bergen und Wäldern zeugen heute noch von der wichtigen Rolle, die dieses Fürstentum einst gespielt hat. Und die es teuer bezahlen musste. Heute ist Geisselgrund nahezu in Vergessenheit geraten und für die Interessen am königlichen Hof ist es schlicht und ergreifend ohne jeglichen Belang ...

Ganz ähnlich wie der Weiler Geisselheim macht die Stammburg derer von Geissler – gerade vor dem Hintergrund des gewaltigen Gebirges – nicht sonderlich viel her. Sie wirkt eigentlich zu klein und unbedeutend, um eine Gräfin und ihr ganzes Gefolge aufzunehmen. Und dies ist zutreffend, denn der frühere, weit größere Familiensitz der adligen Fürsten Geisselgrunds wurde im Krieg gegen Khrakovja bis auf die Grundmauern geschleift. Valeria von Geissler nimmt diesen Umstand mit stoischer Gleichmut hin. Nicht wenige munkeln, sie begrüßt es sogar, dass

die Festung **Almundt** zusammen mit ihrem tyrannischen Vorfahren **Grimbold von Geissler** sowie seiner gefürchteten Gemahlin **Griseldis** Feuer und Schwert zum Opfer gefallen ist. Nicht umsonst wurde die wunderschöne Griseldis (die Gerüchten zufolge eine Vorliebe dafür hatte, im Blut ihrer Feinde zu baden) hinter ihrem Rücken nur „die Grausame“ genannt.

Die gesamte Festungsanlage steht auf einer Anhöhe und ist von einem tiefen Wassergraben umgeben, der durch eine unterirdische Quelle gespeist wird. Aus dem Graben zu trinken ist jedoch eine schlechte Idee, weil die Aborte des Bauwerks allen Unrat dort hineinleiten. Zwei kleine Bäche führen das brackige Wasser langsam ab, das im Winter oftmals mit einer trügerischen, dün-

nen Eisschicht bedeckt ist. Durch die (unangreifbare) unterirdische Quelle erhalten die Bewohner ihr Trinkwasser, was im Falle einer Belagerung ein unschätzbare Vorteil ist. Ein trutziger Vorturm beschützt die Zugbrücke der Anlage. Es gibt ein kleines Ausfallportal in einer der Burgmauern, dessen mit eisernen Bändern verstärktes Tor Tag und Nacht versperrt ist. Nur die Gräfin sowie der Kammerherr können es aufsperrern. Ein schwerer Holzbalken auf der Innenseite sorgt für zusätzliche Sicherheit. Diese Pforte ist ein klarer Schwachpunkt des Bauwerks, darum wird sie auch bei Nacht immer wieder kontrolliert. Seltsamerweise ist keine Burgschmiede zu entdecken. Dies ist ein uneltschuldbares



Versäumnis der Erbauer, das bis zum heutigen Tage immer wieder für Probleme sorgt. Reicht das handwerkliche Geschick der Knechte oder der Bewohner von Geisselheim nicht mehr aus, so schickt Valeria von Geissler notgedrungen nach **Dietmar Furtwangler** (SB S. 34), dem bulligen Dorfschmied von **Schnutenbach**. Dieser verbleibt dann zumeist gleich mehrere Tage auf der Burg, um alle zwischenzeitlich angefallenen Arbeiten zu erledigen. Da der Schmied stets gut entlohnt und wie ein geschätzter Gast behandelt wird, nimmt er die durchaus weite Strecke gerne auf sich.

Die Festungsmauern sind gut und gern um die 12 Meter hoch, nur noch überragt vom Dach des Palas und dem kreisrund erbauten Bergfried. Obwohl Burg Geissler vielleicht wie ein winziger Fliegenklecks auf einer Karte des Königreiches wirken mag, ist sie ein doch wichtiges und überaus wehrhaftes Bauwerk, das mehr als ausreichend dazu in der Lage ist, marodierenden Banditen, Scharen von Kobolden, Schratstämmen oder sogar Biestmenschenhorden standzuhalten. In der Tat ist dies in der Vergangenheit schon mehrmals vorgekommen. Und bisher hat die eingeschworene Burggemeinschaft noch immer obsiegt, obwohl die Gräfin lediglich über zwölf Männer unter Waffen sowie ihren Hauptmann **Agabert Schwertfeger** verfügt. Was natürlich nicht heißen soll, dass es nicht einige weitere Personen gibt, die sich durchaus ihrer Haut zu erwehren wissen. So unter anderem den gräflichen Wildhüter **Wultgar Siebenhühner** oder den greisen Burgmagier **Rudegarus Rachgrimm**.



## Der Wurturm

Dieser hohe, aber schmale Turm dient bei Tag dazu, Reisende auf der alten Reichsstraße zu kontrollieren und gegebenenfalls den Wegzoll zu kassieren. Drei Soldaten sind dafür abgestellt: Zwei stehen am offenen Tor, einer überblickt aus dem Wachraum über dem Eingang die Gegend und macht sofort seine Armbrust schussbereit, sofern Ungemach droht. Der Turm verfügt sowohl über ein schweres Holztor wie auch ein massives Fallgatter. In das doppelflüglige, robuste Portal, das von innen mit zwei massiven Holzbalken verriegelt werden kann, ist zusätzlich eine mannsgroße Tür eingefügt. Durch das geöffnete Tor passt problemlos ein Karren aus dem nahen Dorf oder die Kutsche der Burgherrin. Tor wie auch Fallgatter werden bei Einbruch der Nacht geschlossen. Vorher schlägt der Wächter im Turm aber dreimal auf die Glocke, die in der dortigen Kammer angebracht ist. Dies ist das Signal, dass die Burg nun ihre Tore schließt und die letzte Möglichkeit für Reisende oder die Bewohner des nahen Weilers, sich eilig in die Anlage zu begeben. Da die Wachsoldaten es üblicherweise nicht sonderlich eilig haben, kann es durchaus noch einige Zeit von den Glockenklängen bis hin zur eigentlichen Schließung dauern. Es braucht aber schon einen wahrlich triftigen Grund, die Burgtore bei Nacht noch einmal zu öffnen. Die Turmglocke wird auch dazu benutzt, um Alarm zu schlagen. Sie kann bis weit hinaus ins Land gehört werden und hallt dann schaurig vom nahen Gebirge zurück, wo der helle Klang noch lange zwischen den Schluchten und Tälern hin und her irrlichtert ...

Über dem Eingangportal befinden sich zwei Stockwerke. Das untere beherbergt die Wachkammer und kann über eine schmale, gut zu verteidigende Treppe in

einer der beiden wichtigen Seitenmauern des Turms erreicht werden. In diesem Gemach des Turmes ist wenig Platz für Gemütlichkeit. Vor allem während des Winters wird es hier bitter kalt und es zieht durch alle Fugen und Ritzen des Mauerwerks. Da die Wachkammer über keinen Kamin verfügt, kann sie nur notdürftig über Glutpfannen oder drei Feuerkörbe erwärmt werden. Letztere werden jedoch kaum genutzt, da der entstehende Rauch nur sehr schlecht abziehen kann. Eingerichtet ist diese Kammer mit einem gut ausgestatteten Waffenständer, zwei Holzstuheln und einem runden Tisch. In einigen Kisten lagern Armbrustbolzen, zwei Armbrüste hängen stets an der Wand. Die Waffenständer beherbergen in erster Linie Speere, aber auch den einen oder anderen Flegel sowie Äxte. In Zeiten erhöhter Wachsamkeit verrichten hier oben bis zu drei Wachsoldaten ihren Dienst. Schießscharten auf allen Seiten des Turmes ermöglichen einen leidlich guten Blick auf die Umgebung. Zusätzlich gibt es mehrere unverglaste Fenster, die sowohl mit gegerbten Tierhäuten wie auch einem schweren Holzladen verschlossen werden können. Von dort aus können Angreifer frühzeitig entdeckt und unter Beschuss genommen werden. Im Boden der Kammer befinden sich außerdem mehrere Mordlöcher. Gelingt es einem Feind tatsächlich, das äußere Tor zu überwinden und befindet er sich dann vor dem dahinter liegenden Fallgatter, so werden an dieser Stelle schwere Steine auf ihn fallengelassen. Über einen klobigen Hebel an der Wand wird das robuste Fallgatter gesenkt, eine ebenfalls hölzerne Winde befördert es knarrend nach oben. Das Stockwerk darüber ist meist ungenutzt. Hier sind zwei notdürftige Schlafplätze mit Pritschen zu finden. Diese werden aber nur in Zeiten erhöhter Wachsamkeit genutzt, wenn der Vorturm auch bei Nacht

besetzt sein muss. Da die Zugbrücke dann geschlossen ist, versehen hier abwechselnd die Burgsoldaten ihren beschwerlichen Dienst. Immerhin sorgen genügend Wolldecken und Felle dafür, dass die Wachhabenden nicht allzu sehr frieren müssen. Hinter dem Vorturm gibt es einen hölzernen Steg, auf dem die Zugbrücke in herabgelassenem Zustand ruht. Diese kann jedoch lediglich von der Burg aus heruntergesenkt werden. Sie ist bei Nacht stets hochgezogen und wird von zwei Wachsoldaten gesichert.

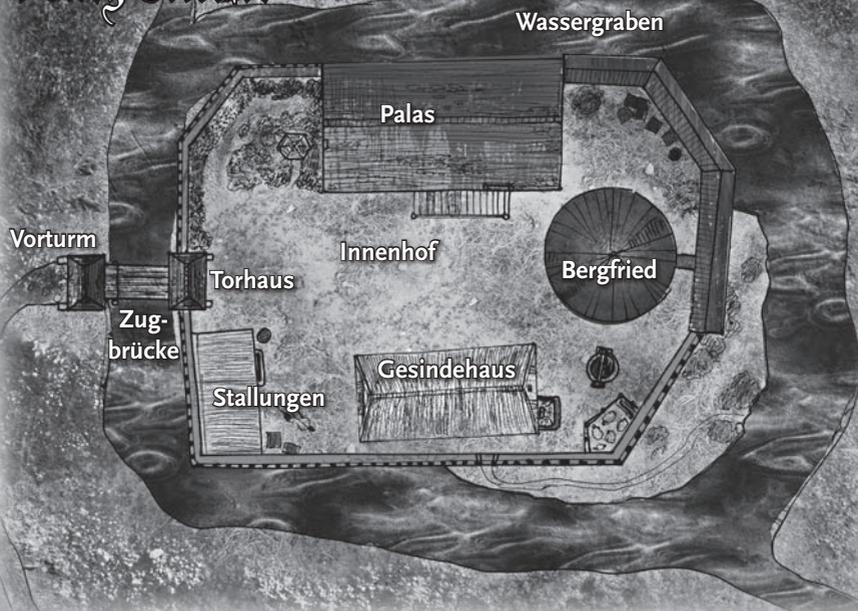
## Garnisons-Wachsoldat



*Bei den Soldaten der Burggarnison handelt es sich um gut ausgebildete, disziplinierte und aufmerksame Frauen und Männer, die ganz genau wissen, was ihre Aufgaben sind. Vor allem aber ist ihnen bewusst, dass sie die ers-*

*ten Personen wären, die im Falle eines Angriffs ihr Leben ließen, sollten sie einmal nicht auf der Hut sein. Natürlich gibt es hin und wieder einmal Vorfälle, vor allem was den Genuss von Alkohol angeht, aber diese halten sich – vor allem zu den Dienstzeiten –, stark in Grenzen. Weit mehr, als man es von einer so einsamen Truppe am Rand des Königreiches eigentlich vermuten dürfte. Doch sowohl Hauptmann Agabert Schwertfeger wie auch Waffenmeister **Manded Harthand** haben die Wachleute der Gräfin gut ausgebildet und sorgen dafür, dass kein Schlenderjahn einkehrt. Waffenübungen auf dem Burginnenhof sind daher ein alltäglicher Anblick. Einige der Soldaten begleiten außerdem Valeria von Geissler oder Hauptmann Schwertfeger auf den Reisen durch das Fürstentum Geisselgrund und dienen dabei*

## Burg Geissler



als Leibwachen, sodass ihre entsprechenden Kenntnisse weit vielfältiger sind als jene normaler Wachleute auf einer Burganlage. Ausgerüstet sind sie mit Speeren, Armbrüsten, einem Katzbalger, beschlagenen Rundschilden, Helmen sowie Kettenhemden. Darüber tragen die Angehörigen der Burggarnison den Wappenrock mit den Farben und Symbolen Geisselgrunds. Jeder Wachsoldat ist dabei selbst für seine Ausrüstung zuständig und hat dafür zu sorgen, dass diese in einwandfreiem Zustand ist. In ihrer Freizeit beschäftigen sie sich mit Karten- oder Würfelspielen, sitzen in der „Schweineschwanz-Schänke“ in Geisselheim oder ruhen sich einfach von ihrem anstrengenden Dienst aus. Da es zur Zeit nur zwölf Soldaten auf Burg Geissler gibt, haben diese entsprechend viel zu tun. Sie alle sind der Fürstin loyal ergeben und schätzen ihre Befehlshaber, auch wenn sie bisweilen gerne mal scherzhaft fluchen, wenn erneut eine ungeliebte Wachschicht am Vorturm

oder auf der Plattform des Bergfrieds ansteht. Die Wachsoldaten der Garnison heißen unter anderem **Amalgunde, Eginolf, Guntard, Hrodo, Radost, Vesela und Uiburgis**.

■ **Habseligkeiten:** Wetterfeste Kleidung, Wappenrock, Gugel, Gambeson, Lederhandschuhe und -stiefel, schwerer Umhang, Laterne, Würfel, Karten, Speer, Armbrust, Köcher (12 Bolzen), Katzbalger, Kettenhemd, Helm, Rundschild, Geldkatze (6 Silberheller, 19 Kupferpfennige).

■ **Besonderheiten:** –

Der Dienst in diesem vorgelagerten Gebäude ist äußerst unbeliebt, selbst wenn es bei Nacht zu den allermeisten Zeiten unbesetzt bleibt. Gab es jedoch Unruhen oder womöglich sogar Kämpfe in der näheren Umgebung, so müssen die ohnehin schon unterbesetzten Burgsoldaten auch nach Einbruch der Dunkelheit hier ausharren. Tor und Fallgatter sind dann natürlich dennoch geschlossen, aber zwei

Wächter fristen ihren tristen Dienst im unteren Stockwerk des Vorturms.

Selbst während der milden Jahreszeit – die in dieser Nähe zum Riesenjoch-Gebirge immer noch unangenehm frisch ausfällt – reißt sich keiner der Soldaten der bescheidenen Burggarnison darum, Zeit in dem wenig luxuriösen und zudem spartanisch eingerichteten Gemäuer zuzubringen. Im Winter jedoch, wenn die Stürme von den Gipfeln heraufwehen und das Land mit Eis und Schnee heimsuchen, ist der Dienst in dem vorgelagerten Bauwerk fast unerträglich. Die meiste Zeit langweilen sich die Soldaten, denn es gibt ja kaum noch Reisende, die sich auf der mittlerweile schlecht erhaltenen, alten Reichsstraße entlang quälen. Demzufolge ist der Umgangston der Wachen meist durchaus etwas ruppiger als gewöhnlich.

Normalerweise werden Neuankömmlinge zunächst in einiger Entfernung angerufen und nach ihrem Begehrt gefragt. Einfache Aufgaben wie das Kassieren des Wegzolls werden von den hier positionierten Wächtern oft selbst erledigt, Bewohner Geisselheims werden sogar ohne weitere Kontrolle in die Burg vorgelassen. Bei ungewöhnlicheren Anliegen, die am Vorturm vorgebracht werden, rufen die Soldaten entweder ihren einäugigen Hauptmann Agabert Schwertfeger, oder sogar den Kammerherrn **Vitigis Federfechter** zur Hilfe (was dieser aber gar nicht gerne sieht).

## Die Zugbrücke

Hinter dem Vorturm befindet sich die Zugbrücke, die tagsüber normalerweise herabgelassen ist, um den Zugang zur Burg zu ermöglichen. Dies ist nicht ganz ohne Risiko, denn eine geschickte Attacke könnte die Wächter überrumpeln und somit würden Angreifer womöglich ohne große Hindernisse direkt in den Innenhof

stürmen. Darum steht tagsüber ebenfalls mindestens ein Soldat zusätzlich am Torhaus Wache. Dieser muss dort nur rasch einen Hebel umlegen, dann rasselt das Fallgatter der Burg – noch weit widerstandsfähiger gebaut als im Vorturm – lautstark sowie unaufhaltsam nach unten. Dies würde den Verteidigern die dringend notwendige Zeit verschaffen, die Zugbrücke nach oben zu ziehen. Dies geschieht mittels einer massiven Winde im oberen Stockwerk des Torhauses, die von mindestens zwei Personen gedreht werden muss.

## Das Torhaus

Dieses Gemäuer schützt den eigentlichen Eingang in die Burganlage und ist daher ebenfalls gut bewacht. Im oberen Stockwerk befindet sich das wuchtige Windenrad, mit dem die Zugbrücke hochgezogen und herabgelassen werden kann. Eine weitere Winde auf der anderen Seite betätigt das schwere Fallgatter. Darunter liegt das mächtige Eingangsportal mit seinen zwei Torflügeln. Diese wurden mit eisernen Bändern verstärkt und mit großen Nägeln beschlagen, um so weniger Raum für Axthiebe zu bieten. In einen der Torflügel wurde zudem eine kleine, niedrige Tür eingelassen, durch die einzelne Soldaten rasch ein- und ausgehen können. Bei Nacht ist das Tor fest versperrt und mit massiven Holzbalken gesichert. Mindestens ein Wachsoldat tut dann oben in der Torkammer seinen Dienst. Das obere Stockwerk verfügt über kleine Fenster, die mit hölzernen Läden geschlossen werden können. Von dort können Armbrustschützen angreifende Feinde hervorragend unter Beschuss nehmen. Da es über den unteren Torbereich hinausragt und über Mordlöcher verfügt, können von dort außerdem Steine auf die Gegner her-

abgeschleudert werden. Diese sind bereits neben den Fenstern aufgestapelt. Außerdem befinden sich in der Kammer stets mehrere Armbrüste samt Bolzen und einige Speere. Decken, Felle und Kohlebecken sorgen dafür, dass die diensthabenden Wachen nicht allzu sehr bibbern müssen.

## Ser Innenhof

Bei Nacht wirkt der Hof der Burg fast wie ausgestorben. Nur das müde Schnauben eines Pferdes, das Gackern eines aufgeschreckten Huhns oder die geflüsterten Gespräche der wenigen müden Wachen sind dann zu vernehmen. Tagsüber herrscht hier jedoch ein reges Treiben. Die Burggarnison hält ihre Waffenübungen ab, Bewohner des nahen Dorfes bringen ihre Waren und schwatzen lautstark miteinander und der Burgbesatzung, Hühner flattern hektisch umher, Ziegen, Schweine sowie einige Gänse versuchen sich über den kleinen Kräutergarten herzumachen, die Pferde werden gestriegelt, Gäste empfangen und ähnliche Aktivitäten mehr finden dann statt. Übrigens hasst es Burgherrin Valeria von Geissler, wenn in „ihrem“ Hof ein solch chaotisches Durcheinander herrscht: Gerade was das Nutzvieh angeht, schilt sie ihre Untertanen immer wieder ordentlich. Denn was macht es für einen Eindruck auf die (wenn auch seltenen) Burggäste, wenn sie schon beim ersten Anblick des Innenhofs solch ein wildes und wenig fürstliches Durcheinander erblicken müssen. Und damit hat sie auch nicht ganz Unrecht. Es ist nur einfach fast unmöglich, das umtriebige Getier ständig in seinen Gattern und der Scheune zu halten.

Haben die Neuankömmlinge die Wachen an der Zugbrücke und das massige Torhaus passiert, so gelangen sie in die eigentli-

che Burganlage (wo es wie gesagt gerne mal drunter und drüber geht). Dennoch werden sie rasch und in aller angemessenen Form – je nachdem, ob sie als abgerissene Vagabunden oder hochherrschaftliche Gesellschaft daherkommen –, vom Kammerherrn Vitigis Federfechter begrüßt. Nicht selten begleitet ihn dabei der Hauptmann der Burggarnison, Agabert Schwertfeger, mit zwei bis drei seiner Soldaten. Letzteres vor allem dann, falls die Reisenden einen eher zwielichtigen Eindruck machen sollten. Überhaupt dürfen diese sich von der hektischen Betriebsamkeit im Burghof nicht täuschen lassen: Sie werden zumindest anfangs auf jeden Fall von vielen Augen argwöhnisch beobachtet. Zu den Beobachtern gehören auch einige angeleinte, massige Hunde – gut abgerichtete, gefürchtete Bullenbeißer – die mit ihrer fast unermüdlichen Wachsamkeit und Kampfstärke die Sicherheit der Bewohner garantieren sollen. Zur Begrüßung bellen sie Neuankömmlinge erst einmal ordentlich an (was wiederum einige im Hof dösende Katzen aufschreckt), ehe sie irgendwann vom Waffenmeister Mandred Harthand beruhigt werden.

## Burg-Wachhunde



*Diese immens massigen, abschreckenden Hunde tragen ihren Namen bei nicht von ungefähr. Bullenbeißer werden eigens zu besonders angriffslustigen, ausdauernden und vor allem furchtlosen Tieren gezüchtet und abgerichtet, auf die man sich auch im Falle eines Kampfes auf jeden Fall verlassen kann. Die nicht zu großen, aber enorm muskulösen, gedrungenen Hunde hetzen dabei jede Beute, auf die sie losgelassen werden, bis hin zu Bären, Wildschwei-*

nen oder eben sogar Bullen. Bullenhatzen sind nach wie vor eine beliebte Freizeitbeschäftigung bei Adelligen im gesamten Alten Königreich. Allerdings werden die Tiere auf Burg Geissler in erster Linie dazu genutzt, als Wachhunde zu dienen. Eine Aufgabe, die sie sehr gut erfüllen. Zwar machen ihnen die Gänse in der Festung fleißig Konkurrenz – denn in der Vergangenheit haben diese schon mehrmals laut schnatternd Alarm geschlagen, noch ehe die Bullenbeißer überhaupt reagiert haben –, aber sobald es zu einem echten Scharmützel kommt, sucht das aufgeregte Flattervieh natürlich sogleich das Weite, während sich die Hunde mitten ins Getümmel stürzen. Sofern noch Zeit dafür ist, werden ihnen für diese Zwecke außerdem stachelbewehrte Halsbänder und lederne Körperpanzer angelegt, die sie vor Verletzungen bewahren sollen. Bei Patrouillen oder Suchaktivitäten außerhalb der Burganlage werden diese Tiere ebenfalls eingesetzt. Gegenüber den meisten Bewohnern sind sie lammfromm; vor allem die Kinder dürfen mit ihnen mehr oder weniger machen, was sie wollen. Die Bullenbeißer dulden es mit stoischer, stets stark sabbernder Miene ...

- **Habseligkeiten:** Stachelhalsband, lederner Körperpanzer.
- **Besonderheiten:** Bullenbeißer sind immun gegen Furcht.

Oft im Innenhof anzutreffen ist zudem die kleine Ursula Unkenruf, die wie ihre Mutter – die Köchin der Burg –, einen Spitznamen hat: Sie ist für die meisten nämlich nur die „kleine Unke“. Das Mädchen ist ein wahrer Wildfang, Tagträumer und Springinsfeld. Mit ihren frechen Eskapaden treibt sie nicht nur ihre Mutter oft schier in den Wahnsinn. Die wenigen anderen Kinder in ihrem Alter (der dickliche **Dagilo**, der schüchterne **Leufred** und die stets schmutzige **Peneli**) sind weit nicht so umtriebiger. Ihre etwas weniger wilden Beschäftigungen

beinhalten Fingerraten, das Spiel mit einem ramponierten, mit Stroh gefüllten Ball aus einer Schweineblase, Reifentreiben oder das Murmelspiel. Nicht selten reiten sie auch auf Steckenpferden umher und fechten dann wie wild mit Holzschwerten gegeneinander. Und die kecke kleine Unke ist natürlich kreischend immer mittendrin.

## Ursula Unkenruf



Das burschikose, zieliche, nimmermüde kleine Mädchen mit dem immerzu zerzausten roten Haar, ist ein wahrer Ausbund an Energie und ein ungestümer Wirbelwind. Kaum hat ihre Mutter Ursula ihr den Rücken zugekehrt,

schon ist diese wieder schmutzig und ihr Gewand zerrissen. Zusammen mit den anderen Kindern, die in der Burg oder im nahen Weiler leben, lässt Ursula sich nämlich immer wieder neue Eskapaden einfallen, die ihren Eltern regelmäßig Sorgen bereiten und graue Haare bescheren. Dabei ist Ursula, die ja von allen eigentlich nur mit „kleine Unke“ gerufen wird, gar nicht böswillig in ihrem Treiben. Aber ihr ist eben oft so furchtbar langweilig, weil ja „nie was passiert“. In ihren ruhigeren Momenten lauscht sie mit großen Augen voller Begeisterung (und erstaunlich unaufgeregt) den abenteuerlichen Geschichten vom Leben jenseits der einengenden Burgmauern, die von der alten, schwerhörigen Magd **Bernewif** gerne erzählt werden: Geschichten von Drachen und Schätzen, von Geistern und Flüchen, von reisenden Recken und Kriegerinnen in schimmernder Rüstung. Dann stellt sich Ursula vor, dass sie eines Tages eine glorreiche Heldin sein wird, die irgendwelche arme Leute vor einem schrecklichen Monstrum retten

wird. Und das übt sie schon mal eifrig mit Steckenpferd und Holzschwert auf dem Burghof, was dann auch nicht zu überhören ist. Bei ihren wilden Spielen ist sie stets die Anführerin, was von den übrigen Kindern – selbst dem älteren, größeren Dagilo –, ohne jegliche Diskussion akzeptiert wird. Denn die kleine Unke ist so mitreißend in ihrer überschwinglichen Fantasie, ihrem Ungestüm und ihrer Begeisterung, dass sie damit automatisch stets im Mittelpunkt steht. Ihrer sie aufrichtig liebenden, aber durchaus geplagten Mutter macht dieses Verhalten zunehmend Sorgen. Denn ihre Tochter scheint kein rechtes Maß zu kennen und weiß mit der Naivität der Jugend auch nicht um die todbringenden Gefahren, in die sie sich immer wieder begibt. Mal will sie durch den Burggraben schwimmen, mal die Burgmauern erklettern, mal zur Klammhard marschieren ... Und meistens passiert dies natürlich, wenn ihre Mutter – die als Burgköchin ohnehin schon mehr als genug zu schaffen hat –, gerade nicht hinsieht. Das kleine Mädchen ist quasi überall und nirgends. Tatsächlich ist Ursula schon mehrmals einfach ausgebüchst und musste mittels einiger Suchmannschaften erst wieder „eingefangen“ werden. Hatte das Mädchen einfach nur Glück, dass ihr bisher nichts zugestoßen ist, oder steckt vielleicht gar mehr dahinter?

■ **Habseligkeiten:** Zerrissenes Kleid, Lederschuhe, Holzschwert, Puppe „Marfa“, Steckenpferd, Zimtstange, Stoffbeutel (2 Kupferpfennige, Glasschusser).

■ **Besonderheiten:** –

Vom Eingangsportal aus hat man einen guten Überblick über die gesamte Burganlage. Beherrscht wird sie ganz klar vom massiven Bergfried, der sich gegenüber dem Torhaus befindet und als letzte Zuflucht im Falle eines Angriffs dient, der die Außenmau-

ern überwinden konnte. Ebenfalls unübersehbar ist natürlich der Palas, das hauptsächlich, mehrstöckige Wohngebäude. Hier wohnt Fürstin Valeria Geissler. Rechterhand befindet sich der Stall sowie in einiger Entfernung direkt an der Burgmauer das Gesindehaus. Versteckt dahinter liegt der Burgbrunnen sowie ein kleiner Pferch mit Schweinen. Und zur Linken ist ein durchaus ansehnlicher Kräutergarten zu erspähen, der notdürftig von einem hölzernen Gatter geschützt wird. Dieser Kräutergarten ist der ganze Stolz der Burgköchin Ulrike Unkenruf und sie setzt alles daran, ihn vor dem wenig rücksichtsvollen Getier, das sich gerne im Innenhof umhertreibt, zu beschützen. Mit leidlich gutem Erfolg. Immerhin konnte sie den Stallknecht **Beroald Bohnenstroh** dazu bringen, endlich ein robustes Gatter aufzustellen. Dennoch muss sie immer wieder einmal allzu dreiste Gänse, Hühner oder sogar ausgebüchste Schweine aus dem Garten jagen, um das Schlimmste zu verhindern.

Spätestens wenn man sich im Burggarten befindet, kann man ein lautes unablässiges Summen nicht mehr ignorieren. Grund hierfür sind mehrere aus Weide geflochtene Bienenkörbe, die recht nahe an der Burgmauer stehen und um die emsige Bienen herumschwirren. Ulrike Unkenruf bemüht so gut als möglich, dass es diesen Tierchen stets gut geht, sorgen sie schließlich dafür, dass ausreichend Honig für die Burgküche vorrätig ist. Der kleine Garten dient außerdem dazu, allerlei Kräuter und Gemüse anzubauen. Darunter Zwiebeln, Kohl, Bohnen, Karotten und Knoblauch. Dazwischen lugt auch die eine oder andere heilsame Pflanze aus dem Boden: Unter anderem Majoran, Zitronenmelisse und Mutterkraut. Zusätzlich gedeihen hier Lavendel, Rainfarn sowie Labkraut ganz prächtig. Aber natürlich kein Wunder, bei der guten Pflege.



## Ser Palas

Das wuchtige Haupthaus der Burg ist sehr widerstandsfähig gebaut und nach dem Bergfried der beste Ort, um eine Attacke wohlbehalten zu überstehen. Eine steinerne Treppe ohne Geländer führt hinauf zur schweren hölzernen Eingangstür, die mit großköpfigen Nägeln beschlagen ist. Somit haben Axtschläge weniger Angriffsfläche. Diese Treppe ist hoch und schmal, also gut zu verteidigen. Gräfin Valeria von Geissler liebt es, vorher angekündigte Gäste am oberen Ende der Steintreppe zu empfangen. Von dort blickt sie huldvoll auf die Neuankömmlinge herab, die entsprechend ihres Adelstitels demütig zu ihr emporblicken müssen. In solchen Fällen sind ihre Untertanen streng dazu angewiesen, dafür zu sorgen, dass der Innenhof weniger hektisch und unaufgeräumt wirkt als normalerweise.

Zwar verfügt der Palas über größere Fenster als z. B. das Eingangstor, doch auch diese sind schnell mit stabilen Holzläden verschließbar. Aufgrund der nasskalten Witterung selbst im Sommer sind sie außerdem sowieso meistens geschlossen, was das Gebäude zu einem dunklen, wenig einladenden Bauwerk macht. Schießscharten weisen hingegen in Richtung des umliegenden Landes, fort vom Innenhof. Die Eingangstür wird nach Einbruch der Dunkelheit abgeschlossen und verriegelt.

Das massive Gebäude verfügt über vier Stockwerke. Das Dachgeschoss und der Keller werden jedoch nur in Zeiten der Not richtig genutzt.

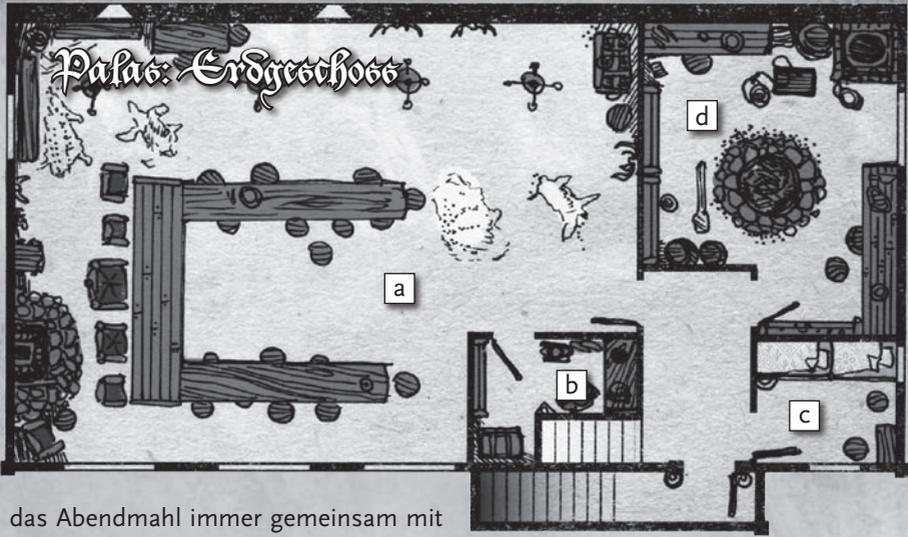
### Palas: Erdgeschoss

a) **Der große Saal:** Dies ist ohne jeden Zweifel der größte, beeindruckendste Raum der gesamten Burganlage. Ginge es nach der Gräfin, dann wäre er noch weit prunkvoller

eingerichtet. Zwar verabscheut sie den höfischen Prunk und Pomp, weiß aber, was sie ihren oft weit gereisten, seltenen Besuchern schuldig ist.

Entsprechend werden alle willkommenen Gäste hierher eingeladen, um mit Valeria von Geissler zu speisen. Sie sitzt dabei stets auf einem thronähnlichen Stuhl mit weit ausladender, hoher Rückenlehne. Dieser wiederum ruht auf einem hölzernen Podest, sodass die Fürstin immer höher sitzt als alle anwesenden Personen. Hinter ihr an der Wand befindet sich ein gemauerter Kamin, der den großen Raum einigermaßen mit Wärme versorgt. Zusätzlich können zu besonderen Anlässen – vor allem im Winter –, Kohlebecken aufgestellt werden. Neben dem Kamin ist stets ein ordentlicher Stapel an gehacktem Feuerholz zu finden. Sofern Gäste zugegen sind, sitzt zur Rechten der Gräfin ihr Kammerherr Viti-gis Federfechter. Links von ihr ist der Burgmagier Rudegarus Rachgrimm platziert, der zumeist geistesabwesend in seinem Essen herumstochert. Oft nehmen außerdem Agabert Schwertfeger, der Hauptmann der Burggarnison, Hugubert Barfüßer, der örtliche Priester des Gottes Chorz, sowie Wildhüter Wultgar Siebenhühner an der Tafel Platz. Der Spielmann **Sibilo Sorgenfrei** sorgt dann für erquickliche Weisen, sofern die Burgherrin ihn dazu auffordert; er sitzt bei diesen Anlässen immer unauffällig etwas abseits. Die sanften Klänge seiner Schalmei schmeicheln dann unaufdringlich den Ohren der anwesenden Gäste.

Zur Zeit ist eine (mehr oder weniger) befreundete Adlige aus dem benachbarten Fürstentum Siebenbrucken namens **Snezana von Pinz-Polozk** zugegen. Sie wird – je nach Status der anderen Burgbesucher – diese entweder höchst schnippisch oder ganz im Gegensatz dazu extrem duckmäuserisch behandeln. In jedem Fall wird sie



das Abendmahl immer gemeinsam mit der Gräfin in diesem großen Raum einnehmen.

Der Saal verfügt über mehrere schwere, lange Tische aus dunklem Holz, die vom langen Gebrauch sichtbar gezeichnet sind. Dazu passend gibt es ausreichend Stühle mit gedrehten Rückenlehnen und dunkelroten Kissen. Ebenfalls von dunkelroter Farbe sind die wallenden Vorhänge, die als Schutz gegen den eisigen Wind aus dem Gebirge fast immer zugezogen sind. Die hohe Decke wird von massigen Holzbalken gestützt. Von diesen hängen einige teilweise zerschlissene Banner herab, deren Symbolik sich auf dekorativen Wapenschilden an den Wänden wiederfindet. Sie zeigen meist die eher unbedeutenden Farben und Zeichen jener Ritter, die der Fürstin Geisselgrunds gegenüber lehenspflichtig sind.

Ein recht beeindruckendes Wandgemälde, von dem allerdings teilweise die einst sicherlich leuchtende Farbe abblättert, stellt eine Szene aus den Anfangszeiten des Krieges gegen Khrakovja dar. Dort ist ein einsamer Ritter mit langem schwarzen Haar zu sehen, der offensichtlich ganze Heerscharen von feindlichen Soldaten ab-

wehrt, deren Leichname schon einen grotesken Haufen zu seinen Füßen bilden. In einer Hand hält dieser überaus wackere Rittersmann dabei das Banner des Fürstentums Geisselgrund – das eine stilisierte Peitsche sowie das zackige Symbol eines Berges darstellt –, in seiner anderen führt er ein von Flammenzungen umgebenes Zweihandschwert. Auffällig ist dabei, dass die feindlichen Krieger allesamt irgendwie einen dämonischen, ganz und gar bösen Eindruck erwecken: Einige von ihnen haben sogar Hörner! Die stark übertriebene Szenerie zeigt den früheren Herrscher Geisselgrunds, nämlich Grimbold von Geissler, der aufgrund seines ungestümen Kampfesmutes, aber auch wegen seiner oftmals extremen Grausamkeit im fast zwanzig Jahre andauernden Krieg gegen Khrakovja zu trauriger Berühmtheit gelangt ist. Valeria von Geissler spricht nicht gerne über dieses dunkle Kapitel ihrer Familiengeschichte. Es ist allgemein bekannt, dass es auch in dieser Burganlage zu schlimmen Gräueltaten gegenüber Gefangenen gekommen ist ... Der Großteil der Steinwände ist al-

## Netter Besuch

Die Burg am Riesenjoch-Gebirge wird immer wieder von Reisenden aufgesucht, die es aus irgendwelchen Gründen bevorzugen, die alte Reichsstraße zu benutzen. Aber auch Bekannte, Freunde und Verwandte aus den umliegenden Einödhöfen und Ansiedlungen schauen ab und an vorbei, sofern es ihre Zeit zulässt oder es hier wichtige Dinge zu erledigen gibt.

Zunächst zu nennen ist dabei sicherlich der fahrende Händler **Ebaro Eiermenger** (SB S. 149), der mit seinem Karren voller Waren gerne auf der Burg vorbei schaut, um diese lautstark anzupreisen. Allerdings muss er sich seine Einkünfte zähneknirschend mit **Duda Schimmelpfennig** (HdO S. 78) teilen, der ebenfalls hin und wieder zusammen mit seinem treuen Wachmann **Andras Rasch** (HdO S. 81) hier anzutreffen ist. Dies geschah auf den ausdrücklichen Wunsch der Gräfin Valeria von Geissler, die keinerlei Reibereien unter den beiden Krämern duldet, wenn es um die wichtige Versorgung der Burg und deren Bewohner geht.

Der reisende Zauberkundige **Hagen Wallerstein** (SB S. 21) und sein gewitztes Lehnmädchen **Melissa** (ZdS S. 5) sind da schon eher ungewöhnlichere Gäste. Hagen weiß um die bewegte Vergangenheit des einstmals großen Magiers Rudegarus Rachgrimm und besucht diesen hin und wieder, um aus seinem reichen Erfahrungsschatz zu lernen oder über viele in Vergessenheit geratene arkane Künste zu philosophieren. Da dies Melissa für gewöhnlich rasch langweilt, treibt sie sich zwischenzeitlich meist in der Burg her-

lerdings von schweren, gewebten Wandteppichen verhangen.

Der Boden des Saals ist mit dicken Holzdielen bedeckt, die ebenfalls aus dunklem – fast schwarzem – Holz bestehen. Darauf liegen wiederum große Binsenmatten sowie einige Felle. Bei besonders hochrangigen oder überaus gern gesehenen Gästen werden von den Bediensteten der Burg außerdem jede Menge Blumen gepflückt, getrocknet und dann hier ausgestreut. Während eines Festmahls befinden sich nicht wenige Untertanen der Gräfin in diesem Raum, um Speisen und Getränke aufzutragen. Sie sind sehr geübt darin, dabei kaum jemals aufzufallen. Die verschiedenen Menügänge werden für Ehrengäste dabei auf silbernen Tellern gereicht. Vorher gehen stets mehrere metallene Aquamanile herum, aus denen Wasser für das Waschen der Hände gegossen wird.

Alle anderen, weniger hochrangigen Tafelnde, speisen mit nur wenig Geschirr, dicke Brotscheiben ersetzen bei ihnen dann oftmals die Teller und dienen dazu, die reichlich aufgetischte Bratensoße aufzusaugen. Die Speisen sind üppig und munden vorzüglich. Ein Umstand, dessen sich die Burgherrin durchaus bewusst ist. Zu verdanken ist dies der umtriebigen Köchin Ulrike Unkenruf, die sich in der nahen Küche abmüht. Bisher hat sie weder die Fürstin noch deren Gäste jemals enttäuscht. Und Valeria von Geissler nimmt ihre Köchin nötigenfalls erstaunlich vehement in Schutz, sollte sich doch einmal jemand erdreisten, sich zu beklagen.

Auch getrunken wird bei diesen seltenen Anlässen gut und reichlich. Die Vorratskammern sind gut gefüllt mit Wein und Bier, das aus hohen Tonkrügen in silberne Kelche ausgeschenkt wird. Vor allem dem erlesenen Maulbeerwein wird dabei reichlich zugesprochen. Findet eine solche gesellige Zusammenkunft während

der Nacht statt – weil vielleicht die Reisesgruppe erst spät am Tage eingetroffen ist –, dann wird der Saal vom flackernden Licht des Kaminfeuers, aber auch von einigen Kerzenleuchtern erhellt, die an den Deckenbalken befestigt sind und an Seilen herabgelassen werden können, um die stark blakenden Talgkerzen zu entzünden. Auch auf den Tischen sind dann viele metallene Leuchter zu finden. Aufgrund der Tatsache, dass die Fenster des großen Saals nur selten geöffnet sind, ist der Verbrauch an Kerzen sehr hoch. Denn selbst bei hellem Tageslicht müssen diese entsprechend häufig entzündet werden, um dem dunklen Raum somit wenigstens ein klein wenig Helligkeit zu spenden.

## Valeria von Geissler



*So wie überall im Alten Königreich und in Khra-kovja üblich, herrscht über Schnutenbach sowie alle die umliegenden Ländereien nahe dem Riesenjoch-Gebirge eine Adelsfamilie, die sich eigentlich darum kümmern sollte, dass ihre*

*Schutzbefohlenen und Untergebenen hier sicher und arbeitssam leben können. Meist ist diese Vorstellung aber weit von der Realität entfernt und auch das kleine Fürstentum Geisselgrund – zu dem das Dorf an der Schnute gehört – stellt da keine Ausnahme dar. Das Adelsgeschlecht derer von Geissler besitzt dieses Land schon seit langer Zeit, aber die derzeitige Fürstin lässt sich nur selten bei ihren meist folgsamen Untertanen blicken. Es kursieren sehr viele bizarre Gerüchte und seltsame Geschichten über Valeria von Geissler, die in der kleinen, aber wehrhaften Festung am Riesenjoch-Gebirge lebt und Hof hält. Wenn man dies so nennen mag, denn die verhärmte, einstige Schönheit ist verbit-*

um und versucht Ulrike Unkenruf dazu zu bewegen, ihr einen ihrer köstlichen Mandelpuddings zu machen (was für gewöhnlich auch gelingt).

Im Falle einer schweren Belagerung versucht Hauptmann Agabert Schwertfeger nach Hilfe zu rufen. Obwohl das Dorf Schnutenbach zu Fuß ganze fünf Tagesreisen entfernt liegt, entsendet er dann einen Boten dorthin, damit **Leonora Mororov (SB S. 41)** samt der Dorfmitliz und einigen Freiwilligen – wie etwa Kundschafterin **Lieselotte Leisegang (SB S. 38)** und dem „elfischen“ Bogner **Calinar Mesmeris (SB S. 47)** – eilig zur Hilfe kommt. Eventuell werden sie dabei vom kampfproben Söldner **Karl-Heinz Zapfenstreich (SB S. 24)** begleitet, der ohnehin auf eine feste Anstellung bei gutem Sold hofft.

Ein gerade bei der Gräfin überaus willkommener Gast ist die Magierin **Berenga Schleiermacher (SB S. 78)**. Zwar ist sie beim gesamten Rest der Burgbewohner aufgrund ihrer überheblichen, sarkastischen Art eher unbeliebt, doch Valeria von Geissler schätzt die Gespräche mit der klugen Zauberkundigen sehr. Sie macht allgemein kein Hehl daraus, dass ihr Frauen als Gesprächspartnerinnen weit lieber sind als Männer; vor allem, wenn diese stets so viel Aufregendes zu erzählen haben. Insofern ist natürlich die geheimnisvolle Reisende aus **Quin-Di** namens **Xue-Jin Feng-Fu (ZdS S. 119)** für die Gräfin eine angenehme Abwechslung. Denn diese, wenn auch eher schweigsame, junge Frau hat bereits Orte gesehen, von denen Valeria von Geissler nur träumen kann. Die beiden unterhalten sich bei den überaus seltenen Besuchen der Frau aus dem fernen Reich oft die ganze Nacht hindurch; und auch Xue-Jin

weiß die Gesellschaft der Burgherrin zu schätzen.

Ganz im Gegensatz dazu löst **Sofia Rippelreier (SB S. 143)**, eine durch die Lande ziehende, rothaarige Tänzerin, immer wieder echte Begeisterung bei den einfachen Menschen in Geisselheim und auf Burg Geissler hervor. Sie vermag es schon binnen kürzester Zeit, allen eine schöne Zeit zu verschaffen und ihre Sorgen vorübergehend zu vertreiben ...

*tert und vom Leben schwer enttäuscht: Ein früh verstorbener Gemahl und zu viele Affären mit verflorenen Liebhabern, die sie nur ausgenutzt haben, hinterließen ihre Spuren bei dieser stolzen Frau und sie gilt als verschroben, herrschsüchtig und extrem launisch. Allerdings ist sie ebenfalls eine kluge, sehr belesene Person und man munkelt, sie sei sogar der Zauberei mächtig ...*

*Die Herrin des Fürstentums Geisselgrund zeigt sich wie erwähnt nur äußerst selten in der Öffentlichkeit und kaum jemand aus Schnutenbach könnte von sich behaupten, ihr jemals persönlich begegnet zu sein. Natürlich führt dies zu allerlei Gerüchten und Geschichten um die zurückgezogen auf der Stammburg ihrer Familie lebende Adlige, die anscheinend keine Kinder und somit auch keine Nachfolger hat. Doch dies ist nicht richtig, auch wenn Valeria von Geissler das Gerücht nach Kräften unterstützt – sie hat einen einzigen lebenden Sohn namens Giltbert, der als fahrender Ritter ständig unterwegs und im Hause seiner Mutter nicht gerne gesehen ist. Sie selbst verbannte ihn aus ihrem Fürstentum, nachdem er eine ihrer Mägde in einem Wutanfall fast getötet hatte. Dies ist ebenfalls eine Sorge, die Valeria von Geissler stetig bedrückt. Alle ihre anderen Kinder, die sie mit ihrem früh verstorbenen Gemahl **Hubertus von Geissler** zeug-*

*te, starben noch im Kindbett und Giltbert ist eine herbe Enttäuschung für sie. Valeria von Geissler ist eine stolze, eindrucksvolle Frau, die aber zu Launenhaftigkeit und Herrschsucht neigt. Ihre Wutanfälle sind bei ihren Untergebenen gefürchtet, doch sie selbst schämt sich danach vermutlich am meisten dafür, dass sie sich so hat gehen lassen. Immerhin ist sie eine überaus willensstarke, belesene und kluge Frau, die sich um ihre Gefolgsleute echte Gedanken macht. Allerdings haben Sorgen und vergangene Geschehnisse sie über die Jahre belastet, weshalb sie älter wirkt, als sie eigentlich ist. Sie ist auf eine ungesunde Weise schlank, fast schon hager. Nach dem vorzeitigen Dahinscheiden ihres Gemahls hatte sie viele wechselnde Liebhaber, die sie aber allesamt bitter enttäuscht haben. Wahre Freude empfindet sie heute nur noch bei den Ausritten mit ihrem edlen Rappen **Godila** und bei den heimlichen Waffenübungen mit Waffenmeister Mandred Harthand. Diese haben sie im Laufe der Zeit zu einer herausragenden, flinken Kämpferin werden lassen.*

■ **Habseligkeiten:** Edle (altmodische) pelzverbrämte Gewänder, Wulsthaube, Pelzmuff, Wollhandschuhe, Gambeson, Anthusas Raben-Rüstung (magisch), (magisches) Schwert „Geisterhand“, (magisches) Balgwechsler-Fell, Schmuck (Wert 220 Goldmark), Flakons (mit Duftwasser), Reitpferd „Godila“, Dolch, bestickte Geldbörse (24 Goldmark, 8 Silberheller).

■ **Besonderheiten:** –

**b) Wachkammer:** Dieses enge Gemach ist nicht immer besetzt, da die wenigen Wachsoldaten der Burg anderweitig gebraucht werden. Empfängt die Gräfin jedoch Gäste, so halten sich hier zwei Wächter auf, die immer wieder einen unauffälligen Blick in den großen Saal werfen. Der Dienst in dieser Wachkammer ist beliebt, werden den Soldaten doch von den Bediensteten im-

mer wieder Reste der Speisen von der Tafel zugesteckt. Ein Hochgenuss, wie ihn die Männer nur selten einmal erleben dürfen. Sogar ein Krug verwässertes Bier am Abend ist ihnen gewiss. Dennoch sind die Soldaten überaus aufmerksam – sie wissen, was im Notfall von ihnen abhängen könnte. Sie werden für diese spezielle Aufgabe immer persönlich von Hauptmann Agabert Schwertfeger ausgewählt. Das Zimmer ist spartanisch eingerichtet und beherbergt eine Sitzbank, zwei Stühle, einen kleinen Tisch und einen Rüstungsständer. In einem hölzernen Halter ruhen einige wenige Waffen, darunter Kurzschwerter, Armbrüste, Schilde und Speere. Die Tür dieser Kammer kann von innen verriegelt werden.

**c) Krankenzimmer:** Dieses Gemach dient als Behandlungsraum für kleinere Verletzungen oder Erkrankungen der Burgbewohner, wie sie zwangsläufig immer wieder einmal vorkommen. Auch die Bewohner von Geisselheim dürfen vorstellig werden, sofern ihr Kräuterweiblein **Gundrada Sauermaul** einmal nicht mehr weiter weiß. Allerdings ist weder das Krankenzimmer noch die Behandlung sonderlich beliebt, eher ganz im Gegenteil! Denn in Ermangelung eines Baders oder Feldschers verrichtet auf Burg Geissler der unbeliebte **Jasper Mausgewitz** die Betreuung der Patienten. Dieser wird eigentlich weit häufiger im Bergfried der Festung angetroffen, ist er doch hauptsächlich für den dort befindlichen Kerker und dessen unfreiwillige Insassen zuständig. Jasper ist somit quasi Abdecker, Gerber, Folterknecht, Scharfrichter sowie Wundarzt. Das macht ihn trotz seines liederlichen Verhaltens und abstoßenden Aussehens zu einer enorm wichtigen Person. In besonders schweren Fällen ruft Gräfin von Geissler aber dennoch oftmals den Schnutenbacher Bader **Domi-**

**nik Niederhof** (SB S. 42) oder gar **Adelheid Herrbruck** (SB S. 56) zur Hilfe. Vor allem das greise Großmütchen genießt in der Burg hohes Ansehen und wird immer ganz besonders hofiert, sofern sie den weiten Weg tatsächlich ächzend auf sich nimmt. Wohingegen der Bader Niederhof aufgrund seiner herablassenden, besserwisserischen und inkompetenten Art vor allem bei der Fürstin enorm unbeliebt ist.

Das Gemach ist recht behaglich eingerichtet. Die Betten sind sauber und werden bei neuen Patienten immer frisch bezogen (Jasper Mausgewitz mag zwar ein widerwärtiger Geselle sein, aber er ist erstaunlich erfahren, was die menschliche Anatomie und deren Befindlichkeiten angeht). Die Bediensteten kümmern sich während einer Belegung des Zimmers außerdem darum, dass frische Blumen in Tonvasen einen angenehmen Duft verströmen. Außerdem erhalten die Kranken bis zu ihrer Genesung deutlich bessere Verpflegung, die ihnen dann von der Burgköchin eigens zubereitet wird. Besonders gefürchtet sind übrigens Jaspers ruppige (wenn auch erfolgreiche) Methoden beim Zahnziehen. Da so ziemlich jeder auf der Burg schon einmal in den zweifelhaften Genuss dieser rabiaten, extrem lautstarken Aktivität gekommen ist, werden die „Opfer“ anschließend besonders umsorgt und mit schmerzstillendem Kräutertee wieder aufgepäppelt.

## **Jasper Mausgewitz**

*Es ist völlig unbestritten, dass der gute Jasper jener Burgbewohner ist, den alle anderen nach Kräften am allermeisten zu meiden trachten. Das hat natürlich gute Gründe, unter anderem den, dass dieser Mann einem ehrlosen Handwerk nachgeht. Dass er eine wichtige, manchmal sogar lebensrettende Aufgabe wahrnimmt, ist da erst einmal nebensächlich. Denn der Schinder*



Jasper Mausgewitz unternimmt auch rein gar nichts, um sich nur ansatzweise bei den Menschen um sich herum irgendwie beliebter zu machen. Dass man ihn ganz zwangsläufig mit Blut, Krankheit, Schmerzen und Tod verbindet

macht es natürlich auch nicht gerade besser... Aber was soll Jasper denn dagegen unternehmen? Er dient nun einmal so gut er kann, und das sogar in vielen verschiedenen – nun ja, vielleicht gar nicht mal ganz so verschiedenen – Aufgabenbereichen. Er schlachtet das Vieh, zieht es ab und gerbt die Häute, er zieht Zähne, näht Wunden und setzt Blutegel an, er „arbeitet“ im Burgverließ mit Hilfe von Zangen, Peitschen und Brandeisen an den Gefangenen. Und falls es die Gräfin so wünscht, dann schwingt er auch noch das Richtbeil. Kurz und gut, Jasper ist ein Mann der Tat und der vielen Fähigkeiten. Es dauert ihn zwar ein klein wenig, dass er trotz seines unermüdlichen Einsatzes für die Burg und deren Bewohner so schlecht gelitten ist, aber letzten Endes weiß er, dass er nur schwer zu ersetzen sein wird. Nicht zuletzt hat er sich selbst dazu entschieden, ein solch anrühiges Handwerk zu erlernen – und bisher war dies ja nur zu seinem Vorteil. Denn obwohl ihn stets der Gestank seines widerwärtigen Gerberhandwerks, nach Blut und Innereien umweht, der verstärkt wird von einem überwältigenden Schweißgeruch (trotz der Badestube ist Jasper der Auffassung, es hält Krankheiten fern, wenn man sich so gut wie nie wäscht), ist der Schinder mit seinem Leben überaus zufrieden. Seine Bekleidung ist schmutzig, schmutzig und abgetragen. Er trägt fast ständig ein selbstgefälliges Grinsen zur Schau und wenn er etwas sagt, dann handelt es sich um einen sarkastischen Kommentar. Die anderen

Burgbewohner behandelt er trotz seines ehrlosen Standes abschätzig, allerdings verhält er sich der Gräfin gegenüber zutiefst unterwürfig. Jasper Mausgewitz würde ihr niemals widersprechen oder gar einen Befehl nicht befolgen. Doch für Gäste auf Burg Geissler – selbst wenn es sich um Adlige handeln sollte –, gilt das nicht zwangsläufig. Oft geht sein misstrauisches Temperament mit dem Schinder durch. So was kommt schon mal vor, wenn man es gewohnt ist, selbst die hochwohlgeborenen Herrschaften hin und wieder allzu leicht zum Jammern und Wehklagen zu bringen. Ihm ist klar, dass all das vornehme Gehabe, die feinen Kleider und selbst die wohlfeilen Worte lediglich eine Fassade sind, unter der ein Mensch seine wahre Natur nackt und bloß wie ein Wurm offenbaren wird.

Obwohl Jasper weder lesen noch schreiben kann, ist sein Wissen um den menschlichen Körper und dessen Innenleben bemerkenswert. Ist jemand krank oder verletzt, so kümmert er sich aufopferungsvoll um diese Person (was nicht bedeutet, dass er dabei seine rücksichtslose Art ablegt). Da er alles, was er tut, überaus ernst nimmt, steht er in dem Ruf, ein ausgezeichneter Wundarzt zu sein. Zwar wirkt der großgewachsene, grobschlächlige Schinder mit seinen prankenartigen Händen keineswegs vertrauenserweckend, aber er ist in dieser einsamen Gegend oftmals die letzte Rettung. Und im Falle eines Kampfes schwingt er das wuchtige Richtbeil mit beunruhigender Wucht und Präzision.

■ **Habseligkeiten:** Schmutzige, stinkende Kleidung, Ledertasche (mit Wundarzt-Ausrüstung), diverse Folterwerkzeuge, Hand- und Fußfesseln, billiger Fusel, Messer, Knüppel, Richtbeil, Beutel (5 Silberheller, 13 Kupferpfennige).

■ **Besonderheiten:** –

d) **Burgküche:** In diesem Zimmer herrscht schon beim ersten Hahnenschrei hektisches Treiben, das erst gegen Abend en-

# Was lauert in der Kalten Klamm?

Weder im kleinen Weiler Geisselheim noch auf Burg Geissler finden sich Grabstätten der Fürstenfamilie. Dies liegt daran, dass es schon seither Brauch ist, die verstorbenen Angehörigen dieses Adelsgeschlechts in der Abgeschiedenheit der Kalten Klamm zu bestatten. Dort ruhen ihre kalten, starren Leiber in ausgedehnten Katakomben tief im Felsreich oder in oberirdischen Steingräbern aus gewaltigen Felsblöcken. Diese Grabkomplexe wurden teilweise noch zu Zeiten des Altvorderen-Reiches angelegt. Sie sind ungewöhnlich weitreichend, da es einst üblich war, auch die Leibwachen sowie die Dienerschaft mit zu bestatten; teilweise wurden sie sogar lebendig mit begraben. Im Falle von **Glaumunt von Geissler** mussten sogar viele seiner besten Soldaten samt ihrer gesamten Ausrüstung ihren tyrannischen Herrn auf seinem letzten Weg begleiten. Tatsächlich ruhen neben unzähligen Gebeinen auch allerlei längst vergessene Schätze aus vergangener Zeit in den Gräbern – doch wer wäre toll-dreist genug, sich auf die Suche nach diesen zu begeben?

Valeria von Geissler spricht nicht gerne über die Kalte Klamm und deren Geheimnisse, und dies aus gutem Grund ... Sie weiß leider allzu genau um die schlimmen Gräueltaten, für die ihre Vorfahren so berühmt-berüchtigt waren. Selbst von ihrer Mutter Griseldis erzählte man sich noch, sie würde im Blut ihrer gemeuchelten Dienstmädchen baden. Wahr ist, dass Grimbold und seine Gemahlin ein wahres Schreckensregiment in Geisslergrund führten, bis sie beim Kampf um Burg Albmundt ein schreckliches Ende fanden. Ihre Tochter und die jetzige Gräfin ist zwar allgemein ungewöhnlich beliebt, aber der schlechte Ruf ihrer Familie hängt ihr immer noch nach.

Die Kalte Klamm und ihre Gräber gelten als übler Ort. Nicht nur, dass ein eisig scharfer Wind ununterbrochen durch die Schluchten heult wie tausend verlorene Seelen, es gibt hier so gut wie keine Vegetation. Lediglich ein paar jämmerliche Krüppelgräser und kränklich wirkendes Moos klammert sich an die scharfkantigen, bizarr geformten Felsen. Ein paar längst abgestorbene Bäume recken



ihre nackten Äste anklagend gen Himmel. Auch Tiere meiden diese schaurige Gegend. Es gibt bei den Bewohner des Weilers Geisselheim ein kurzes Gedicht, das sehr gut ihre Gefühle bezüglich des abgelegenen Ortes beschreibt:

*Wie schauerlich ist's durch die Klamm zu gehen  
wo blicklose Augen unsichtbar starren.  
Und siehst du dorten die Dolmen stehen?  
Durch die Klamm da schreiten nur Narren.  
Wie schauerlich ist's durch die Klamm zu gehen  
wo garst'ge Schrecken ewiglich harren.  
Durch Mark und Bein eis'ge Winde wehen,  
durch die Klamm da schreiten nur Narren.*

Lediglich Valeria von Geissler kann ab und zu dabei gesehen werden, wie sie auf ihrem treuen Rappen Godila hinauf in die kalte Düsternis der Klamm reitet. Man munkelt, sie besucht dann ihre Eltern, deren Gebeine ebenfalls dort oben ruhen. Dies ist nur teilweise richtig. Denn aufgrund eines Fluches, welchen ihre Vorfahren auf sich geladen haben, ist dies ein wahrer Ort des Schreckens. Der Totenschlummer wollte Grimbold und Griseldis von Geissler nicht in seine gnädigen Arme schließen, wie auch schon viele ihrer Ahnen zuvor. Nach ihrem Tod wurden sie zu einem grauenvollen Unleben verbannt, auf ewig eingesperrt in ihr einsames Felsengefängnis! Nur eine Herrscherin aus dem Hause Geissler kann sie davon erlösen, indem sie freiwillig ihre Hilfe einfordert. Dann würden sich alle Toten der Klamm erheben, um diesem Ruf des alten Familienblutes zu folgen. Valeria von Geissler ist sich ihres grässlichen Erbes bewusst, würde das garstige Vermächtnis aber nur in einer Zeit allerhöchster Verzweiflung in Anspruch nehmen, wenn alle ande-

ren Möglichkeiten versagt haben und jegliche Hoffnung ganz und gar verloren ist.

Doch wehe, wehe, wenn Grimbold von Geissler tatsächlich jemals auf seinem Knochenross an der Spitze all seiner untoten Getreuen aus der Kalten Klamm hinausreiten sollte ...

## Grimbold von Geissler



Grimbold und Griseldis von Geissler waren die Eltern der Fürstin, die heute über Geisselgrund herrscht. Valeria von Geissler ist bewusst, dass diese beiden unter den alten Familienfluch aus den Zeiten der Altvorderen gefallen sind, der ihre ganze Familie nun schon so viele Jahre heimsucht. Denn ihre Vorfahrin, die berüchtigte Tyrannin **Eudoxia**, die das Familiengeschlecht derer von Geissler einst begründete, tat einst alles, um irgendwie an mehr Macht zu gelangen. Sie schloss einen Pakt mit einem machtvollen Dämon, indem sie die Göttin **Marozia** verleugnete. Diese aber verfluchte Eudoxia und alle ihre bösen Nachfahren zu einem grauenvollen Unleben nach dem Tode! Auch Grimbold von Geissler fiel unter diesen Fluch und haust nun als garstiger Wiedergänger in den eisigen Schluchten der Kalten Klamm. Er darf seine Begräbnisstätte nicht verlassen, denn magische Bande halten ihn dort fest. Nur dann, wenn seine Nachfahren ihn freiwillig um Hilfe bitten, werden diese arkanen Fesseln gesprengt. Dann können Grimbold und Griseldis an der Spitze einer wahren Heerschar von Untoten aus der Klamm hinaus marschieren, um ihren noch lebenden Familienangehörigen zur Hilfe zu eilen. Was danach ge-

schiebt, das ist unbekannt. Denn noch nie wurde diese Bitte nach widernatürlicher Hilfe in Anspruch genommen. Zum Glück! Denn selbst im Tode ist Grimbold von Geissler ein wahrer Albtraum. Er wartet geduldig wie eine Spinne in ihrem Netz in den tiefen Katakomben, die für ihn angelegt wurden. Dort ruht sein verrotteter Leib auf einem steinernen Thron, neben ihm sitzt seine ebenfalls untote, grausame Gemahlin. Beide haben sich zu ihren Lebzeiten unzähliger Missetaten schuldig gemacht, derfurchtbare Fluch Marozias traf sie also völlig zu Recht. Aber sie spüren, dass die Welt im Wandel ist. **Koschtschai** der Todlose erstarrt erneut, dies bleibt auch den Wiedergängern in der Kalten Klamm nicht verborgen. Und darum liegt ein höhnisches Grinsen auf ihren runzligen, verdorrten Lippen. Ihre Zeit wird kommen! Sowohl Grimbold als auch Griseldis sind machtvolle Nekromanten, die unzählige Untoten beschwören und befehligen können. Da viele ihrer Habseligkeiten mit ihnen bestattet wurden, verfügen sie zudem über nicht unerhebliche magische Artefakte, die sie ohne jeden Skrupel absolut erbarmungslos einsetzen werden. Doch trotz aller unseligen Verderbtheit gilt ihre Loyalität nach wie vor ihrer Familie.

■ **Habseligkeiten:** Vermoderte, hochherrschaftliche Gewänder, alter Plattenpanzer, Dornenpeitsche, (magische)

Krone, (magisches) Zweihandschwert „Drachenzunge“, prunkvolle Ringe (Wert 500 Goldmark).

■ **Besonderheiten:** Ein Leichnam ist ein machtvoller Untoter, der erfüllt ist von nekromantischer Essenz; er kann von gewöhnlichen Waffen nicht verletzt werden, allerdings verursachen geweihte Waffen erhöhten Schaden.

Bezüglich der Anwendung von schwarzer Magie – vor allem Nekromantie – gilt ein Leichnam als Meistermagier. Er kann niedere Untote allein durch seine bloße Präsenz kontrollieren und befehlen.

Ein Leichnam kann nach Belieben Furcht in sterblichen Geschöpfen erzeugen.

Er kann (wie ein Geist) jederzeit ätherisch werden.

Seine lähmende Berührung entzieht sterblichen Wesen ihre Lebenskraft, so dass diese rapide altern, während dem Leichnam zeitgleich diese Lebenskraft zugeführt wird.

Grimbold von Geissler ist im Besitz magischer Artefakte: Seine silberne „Krone der Macht“ ist verflucht und verleiht ihm einen magischen Schutz gegen Angriffszauber. Sein verfluchtes Schwert „**Drachenzunge**“ kann in (kalten) Flammen aufgehen und erzeugt dann erhöhten Feuerschaden.

det. Die Köchin Ulrike Unkenruf schwingt den Kochlöffel wie ein Herrschaftszepter und es ist unbestritten, dass es sich bei ihr um die gute Seele von Burg Geissler handelt. Zur Hand gehen ihr den gesamten Tag über zwei Küchenmägde, wie sie unterschiedlicher nicht sein könnten. Während die rundliche, gemütliche **Otilia** viel zu gerne heimlich an den leckeren Süßspeisen nascht, die Ulrike hier zaubert, ist

**Elsebeth** ein flinker, stets munter vor sich hin plappernder Wirbelwind, dem immer wieder kleinere Missgeschicke passieren. Steht ein Festmahl für Gäste an, so werden noch zwei junge Knechte namens **Gerasim** und **Rainald** dazu verdonnert, als Küchenjungen auf Zeit die einfachsten Tätigkeiten in der betriebsamen Küche zu übernehmen, damit das eingespielte Trio sich voll und ganz auf die Zu-

bereitung der Speisen konzentrieren kann.

Sobald die Sonne sich im Osten über die Gipfel des Riesenjoch-Gebirges gequält hat, bringt Ulrike ihrer Herrin persönlich das Frühstück auf deren Kemenate. Valeria von Geissler liebt es, in aller Ruhe die erste Mahlzeit des Tages alleine zu sich zu nehmen. Dummerweise ist sie morgens meist extrem schlechter Laune – ein Umstand, um den die verschmitzte Köchin nur zu gut weiß. Da die Gräfin jedoch ein ungewöhnlich freundschaftliches Verhältnis zu Ulrike pflegt, beginnt der Tag immer mit allerlei schnippischen Kommentaren, welche die Burgherrin unweigerlich aufmuntern. Das Frühstück besteht meist aus etwas kaltem Braten, zwei hartgekochten Eiern, Trauben oder einer Birne, Weißbrot und verwässertem Wein (in den das trockene Brot getunkt wird).

## Ulrike Unkenruf



Die Köchin Ulrike als die gute Seele und das wahre Herz der gesamten Burg zu bezeichnen ist vielleicht noch etwas untertrieben. Sogar Gräfin Valeria von Geissler weiß um den guten Ruf und die herzliche Anerkennung, die ihre

Untergebene genießt – ja, sie selbst kann sich dem charismatischen, wenn auch bisweilen aufbrausenden Wesen dieser rothaarigen, immer etwas zerzaust wirkenden Frau nicht gänzlich entziehen. Darum ist sie auch die einzige Person, mit der die Fürstin unter vier Augen wie mit einer Gleichgestellten spricht. Und Ulrike Unkenruf weiß dies zu schätzen. In gewisser Weise genießt sie ihre Sonderstellung, selbst wenn sie diese niemals ausnützen würde. Dennoch versucht sie

durchaus immer wieder, dadurch das Leben aller Burgbewohner einfacher und angenehmer zu machen. Sie erachtet alle hier als ihre große Familie, mit all den damit verbundenen, kleinen wie großen Problemen. So ist das eben in einer Familie ...

Großes Kopfzerbrechen bereitet der umtriebigen Burgeköchin, die sich trotz ihrer Helfer nie über Arbeit beklagen kann, dabei fast täglich ihre quirlige, abenteuerlustige kleine Tochter Ursula, die „kleine Unke“. Seit dem Tod ihres Mannes beim Kampf gegen den Koboldstamm der „Blutschwingen“ vor etwa einem Jahr, ist das Verhalten Ulrikes noch glücklicher geworden. Doch wer kann es ihr verdenken, hat ihre Tochter doch wirklich ein Händchen dafür, sich in unnötige Gefahr zu begeben? Ansonsten aber führt die Köchin ein zwar strenges, aber liebevolles Regiment und es ist unvergleichlich, wie gekonnt sie Kochlöffel und Nudelholz schwingt. Ab und an muss sie die Küchenmägde zwar schelten, aber niemand kann ihr lange böse sein. Ihr herzliches Lächeln, ihre warmherzige, wohlwollende Art und die Tatsache, dass sie trotz aller anstrengenden Aufgaben immer ein offenes Ohr und einen willkommenen Ratschlag hat, machen sie zur heimlichen Burgherrin. Und weil sie auch dem zu meist unsichtbaren Herdgeist Domovji stets ihren Respekt erweist, hat dieser ein wachsames Auge auf sie und ihre Tochter.

■ **Habseligkeiten:** Gepflegte Gewänder, Haube, Schürze, Knochenkamm, Handspiegel, Nudelholz, Messer, Geldkatze (1 Silberheller, 8 Kupferpfennige).

■ **Besonderheiten:** –

Während die Fürstin also in Ruhe frühstückt, bereiten fleißige Hände in der Küche die Mahlzeiten für den Tag vor. Die Arbeit geht leicht von der Hand, denn der Raum ist aufgrund des unter den Kesseln fast ununterbrochen brennenden Feuers immer angenehm warm – was man von

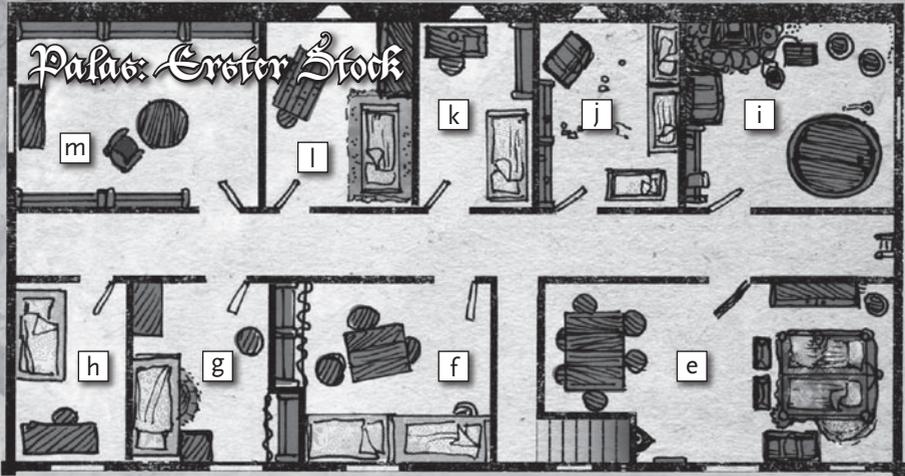
den meisten anderen Gemächern der Burg nun wirklich nicht behaupten kann. Ein offener, ummauerter Feuerplatz mit großem Rauchfang beherrscht die Küche. Darüber hängt immer mindestens ein schwerer Metallkessel, in dem die Speisen zubereitet werden. Zumeist handelt es sich dabei um Eintöpfe oder Suppen. Übrigens ist Ulrike pfiffig genug, mehrere Speisen gleichzeitig vorzubereiten. Darum befinden sich in dem bauchigen Behältnis oft z. B. geschlossene Tontöpfe mit Fleisch, Eiern oder Fisch, der weithin bekannte Pudding Ulrikes in Stoffbeuteln und am Boden des Kessels – abgetrennt durch einen runden Holzdeckel – leckerer Schinken. Sobald ein Festmahl auszurichten ist, dreht sich über der Feuerstelle oftmals ein saftiger Schweinebraten. Über Nacht kann hier zudem Fleisch geräuchert und somit länger haltbar gemacht werden. In einem kleineren Ofen wird Brot gebacken. Dafür ist die rundliche Otilia zuständig. Sie backt sowohl kleinere Mengen an Weißbrot (für die feinen Herrschaften) wie auch deutlich mehr hartes Schwarzbrot (für das Gesinde). Überhaupt ist die Burgküche bestens ausgestattet und alles hat seinen festen Platz. Ulrike, die von allen auf der Burg (aufgrund ihrer aufbrausenden, aber dennoch liebenswerten Art) allerdings meist nur kurz „die Unke“ genannt wird, verwandelt sich zur wahren Furie, sobald jemand unwissentlich einen Topf an einem „falschen“ Platz abgestellt hat. An den Wänden stehen Holzregale, auf denen sich Pfannen, Kessel und Krüge sowie das Geschirr für die große Halle tummeln. In tönernen Behältnissen lagert die Burgköchin ihre Gewürze, wie Pfeffer, Salz, Ingwer oder Muskatnuss. In einem gut verschlossenen, gebrannten Behältnis wird einer ihrer größten Schätze aufbewahrt – goldgelber Honig aus den Bienenkörben der Burg. Verschieden große Messer, Schöpf-

und Kochlöffel, ein Mörser samt Stößel finden sich in Schubladen. Bauchige Fässer beinhalten Pökelfleisch und Schinken sowie Wein und Bier. Von der Decke der Küche baumeln zusätzlich ganze Reihen dicker Hartwürste herab, außer Reichweite für gierige Mäuse und Ratten. Sofern eine größere Mahlzeit zubereitet werden muss, finden sich hier zusätzlich Wildkaninchen und -tauben, damit sie für die rasche Zubereitung gleich griffbereit sind.

Eine Falltür im Boden führt hinab in den Erdkeller, in dem gut gekühlt haltbare Lebensmittel gelagert werden. Über eine hölzerne Leiter können die dort befindlichen Kisten, Regale und Fässer mit Vorräten gut erreicht und hinaufgebracht werden.

Die sicher unangenehmste Arbeit in der Küche ist es, Wasser aus dem nahen Burgbrunnen zu holen. Und natürlich werden dazu stets die Aushilfs-Küchenjungen angehalten. Sie sind es auch, die im Schweiß ihres Angesichts die schweren Braten am Spieß drehen oder die benutzten Töpfe, Schüsseln und Teller mit Hilfe von Sand und Seifenkraut reinigen müssen. Über einen Ausgussstein in der Wand kann das anfallende Schmutzwasser anschließend in den Burggraben gegossen werden.

Die kleine Ursula Unkenruf besucht ihre emsige Mutter hin und wieder in der Küche. Nur zu gerne nascht sie dann vom Obst oder – wann immer möglich – von den außergewöhnlich leckeren Süßspeisen, für welche die Burgköchin so berühmt ist. Ihr Mandelpudding mit Kirschen ist eine echte Delikatesse. Ein weniger willkommener, aber geduldeter Gast, ist die alte Burgkatze **Fulk**. Da das dreibeinige, von vielen Kämpfen gegen Ratten gezeichnete Tier der erklärte Liebling der Gräfin ist (sie bezeichnet das Tier gerne als den „wahren Herrn der Burg“), darf er sich immer wieder ein Stück



Fleisch oder Fisch vom Tisch angeln. Zu- meist aber liegt er einfach nur faul nahe am Feuer, schläft oder beobachtet das hek- tische Treiben in der Küche mit wohlwol- lender Aufmerksamkeit.

Sobald die Sonne untergeht und in der Kü- che langsam Ruhe einkehrt, richtet Ulrike Unkenruf zwei Tonschälchen her: Eines für den Küchenkater Fulk, der ihr dabei ungedul- dig zusieht. Dieses Schälchen füllt sie mit Ziegenmilch, das der dreibeinige Fulk dann lautstark ausschlabbert. Das ande- re ist aber für den Naturgeist Domovji be- stimmt und dafür lässt sich die Köchin je- den Tag etwas Neues einfallen. Aber immer handelt es sich um etwas ganz besonders Leckeres – nicht selten sogar ihr beliebt- er Mandelpudding mit einigen Kirschen. Der schlaue Fulk lässt dieses Schälchen erstaunlicherweise in Ruhe, denn auch er weiß, dass später in der Nacht der Herr des Herdfeuers erscheinen wird, um in der ver- lassenen Küche zu speisen. Würde sich je- mand dann heimlich in den Raum schlei- chen, so könnte man den Domovji dabei beobachten, wie er versonnen in das langsam erlöschende Feuer blickt und den zufrieden schnur- renden Kater streichelt.

Eine stabile hölzerne Treppe führt neben der Eingangstür hinauf in das obere Stock- werk des Haupthauses.

## Palas: Erster Stock

**e) Fürstliche Kemenate:** Dieses Gemach ist der größte Raum im Obergeschoss. Und es ist vielleicht nicht ganz so eingerichtet, wie es von einer Edeldame erwartet werden würde. Ein unübersehbarer Hinweis darauf ist die prägnante Anwesenheit eines Rüs- tungsständers samt auffälliger, brüniertes Rüstung inklusive Visierhelm. Ein Spinn- rad sucht man hingegen weit und breit ver- gebens. An einer der Wände hängt unüber- sehbar ein beeindruckendes Schwert mit glänzend polierter Klinge; das Metall ist fein säuberlich mit alten Schriftzeichen aus der Zeit der Altvorderen-Reiche bedeckt. Seinen Knauf „schmückt“ ein grinsender Totenschädel aus Elfenbein. Bei diesem Familienerbstück handelt es sich um das legendäre Schwert „Geisterhand“. Und es ist selbst für die Zeit der Gottkönige ei- ne höchst ungewöhnliche Waffe. Mach- ten sich die Altvorderen doch eher Feuer- magie und dämonische Mächte zunutze, so ist dies im Fall dieses Schwertes nicht so: Durch das alte Artefakt wabert star-

ke nekromantische Zauberkunst. Wird es im Kampf eingesetzt und schmeckt es dabei zum ersten Mal das Blut eines Feindes, so wird die vorher so stabil wirkende Klinge auf einmal durchsichtig und kann dann durch jegliche nichtmagische Rüstung schneiden, als bestünde diese aus Butter! Hinzu kommt, dass die Waffe ihren Schaden direkt auf die Lebenskraft ihres Opfers überträgt, ohne sichtbare Verletzungen zu hinterlassen. Die Gegner sterben sozusagen „wie von Geisterhand“. Außerdem verfügt der Besitzer zudem über einen gewissen Einfluss auf viele Untote, die diesen normalerweise auf gar keinen Fall angreifen werden – sie schrecken instinktiv vor der alten Waffe zurück und erkennen die unselige Autorität ihres Besitzers. Es ist überliefert, dass sich niedere Wiedergänger wie Skelette oder Zombies in der Vergangenheit sogar den Befehlen des Schwertträgers gebeugt haben. Es ist also nicht weiter verwunderlich, dass Valeria von Geissler es bevorzugt, die unheimliche Waffe nur im absoluten Notfall zu verwenden. Erschwerend kommt hinzu, dass ihre ungeliebten, skrupellosen Vorfahren das mächtige Schwert oftmals für allzu unheilige Zwecke eingesetzt haben.

Dicke, aber abgenutzte Teppiche bedecken den Fußboden des Zimmers der Gräfin. Der Großteil der steinernen Wände ist mit Wandbehängen versehen, die aber kaum etwas gegen die zumeist vorherrschende Kälte ausrichten können. Das größte Möbelstück der Kemenate ist ein ausladendes Himmelbett samt Baldachin und schweren Bettvorhängen aus dunkelblauem Stoff. Seit dem frühen Tod ihres Gemahls Hubertus von Geissler schläft die Gräfin alleine. Und ist recht glücklich darüber. Ihr Ehegatte war ein schwacher, weinerlicher Mensch, der stets im Schatten der teilweise furchteinflößenden Familiengeschichte derer von Geissler wandelte. Sie bemit-

leidete diesen Mann mehr, als dass sie ihn liebte. Auch dieses, damals ganz offen zur Schau getragene Verhalten, hat ihr den Ruf eingebracht, kaltherzig zu sein. Schwere, dicke Bettwäsche, gefüllt mit Gänsedaunen, sorgt heutzutage dafür, dass die Burgherrin in ihrem Schlaf nicht frieren muss. Vom Bett her kommt ein angenehmer Geruch. Dies liegt an den frischen Kräutern wie Lavendel und Rainfarn, die von der Burgköchin jeden Abend dort abgelegt werden und die das Ungeziefer abhalten sollen. Da das Gemach keinen eigenen Kamin besitzt, wird es vor Beginn der Nachtruhe mit Glutpfannen aufgewärmt. Dennoch kann es hier vor allem im tiefsten Winter wirklich bitterkalt werden.

Außerdem befinden sich im persönlichen Raum der Gräfin zwei kleinere Truhen am Fußende des Bettes, ein wuchtiger Schrank aus honigfarbenem Holz, ein Tisch mit mehreren hochlehnigen, gepolsterten Stühlen sowie eine Waschkommode mit beweglichem Spiegel. Auf dem Tisch liegen einige Schriftstücke, ein Tintenfässchen, eine Schreibfeder und Siegelwachs samt des fürstlichen Siegels. Die Gräfin ist sich sicher, dass niemand es wagen würde, in ihre persönlichen Gemächer einzudringen. Geschweige denn, dort etwas zu stehlen. An den Wänden sind mehrflammige Kerzenleuchter angebracht. Die Kerzen in dieser Kammer sind jedoch nicht aus Talg, sondern aus Wachs gefertigt. Direkt neben der Tür – die mittels eines schweren Riegels verschlossen werden kann – befindet sich ein Haken, an dem ein Eisenring mit vielen langbartigen Schlüsseln hängt. Diese passen zu allen Türen der kleinen Burganlage (nur der Kammerherr verfügt noch über einen solchen Schlüsselbund). Im Schrank ist Kleidung zu finden, die einer Fürstin angemessen ist: Zumeist reichlich mit Pelz verbrämte, bestick-

te und dick gefütterte Gewänder. Allen diesen Kleidungsstücken ist jedoch gemeinsam, dass sie abgetragen wirken. Offensichtlich wurde nun schon seit geraumer Zeit kein Schneider mehr damit beauftragt, der

Gräfin neue Kleider zu bescheren. Auf einem Regal im Schrank ruhen verschiedenartige Kopfbedeckungen, darunter eine Pelzkappe, eine bestickte und mit kleinen Edelsteinen versehene Wulsthaube (Wert 75 Goldmark) sowie mehrere Gebände und Schleier. Ungewöhnlich ist lediglich ein komplettes Set an Kleidungsstücken aus dunklem, schwerem Stoff, das viel eher zu einem Mann zu gehören scheint. Auch ein Gambeson ist hier zu entdecken, der offensichtlich zu der Rüstung passt, die im Gemach zu sehen ist. Das merkwürdigste Kleidungsstück im Schrank ist jedoch ein eher primitiv angefertigter Umhang aus Leder, der von oben bis unten mit großen, braun gemusterten Federn besetzt ist. Dabei handelt es sich um eines der legendären „Balgwechsler-Felle“ aus den eisigen Tiefen der Region **Jakutistan** im äußersten Osten Khrakovjas. Dieses magische Artefakt erlaubt seiner Besitzerin die Verwandlung in eine menschengroße Eule. Die Gräfin benutzt es ab und zu, um sich bei Nacht ungesehen in die Lüfte zu schwingen und durch ihr Fürstentum zu fliegen. In einer der Truhen am Bettende befindet sich – unter einigen Lagen an Nachtgewändern – eine verschlossene Geldkassette mit Münzen und Edelsteinen im Wert von 380 Goldmark. Auch die Schublade der Waschkommode beinhaltet eine Überraschung: Neben einigen Flakons mit Duftwasser, einem reich verzierten Hornkamm und einem Handspiegel liegen dort verschiedene Schmuckstücke im Gesamtwert von 320 Goldmark.

An einer der Steinwände dieser Kammer befindet sich

kein Wandbehang. Dort ist eine auffällige helle Stelle zu sehen, die offensichtlich nicht genauso gleichmäßig verrußt ist wie der Rest des Mauerwerks. Hier hing einst ein großes Gemälde von Grimbold und Griseldis von Geissler. Da die Gräfin ihre grausamen Eltern jedoch zutiefst verabscheut, hat sie es sozusagen als erste Amtshandlung nach deren Tod abgenommen und feierlich verbrannt.

Bei der ominösen, in dieser Kemenate irgendwie deplaziert wirkenden Rüstung, handelt es sich ebenfalls um ein legendäres Überbleibsel aus dem riesigen Altvorderen-Reich. Wie so viele andere Adelsgeschlechter leitet sich auch die Familie derer von Geissler direkt von den Gottkönigen dieses gewaltigen Reiches her, das vor langer Zeit während eines verheerenden Bürgerkriegs in Feuer und Blut untergegangen ist. Doch viele der Überlebenden verblieben anschließend in dem Gebiet, das heute als das Alte Königreich bekannt ist (tatsächlich leitet sich dieser Name von den machtvollen Altvorderen her – ein Umstand, der nur noch wenigen wirklich bewusst ist). Und diese Rüstung wurde damals für eine der furchteinflößenden, adligen Kriegspriesterinnen der Göttin Marozia namens **Anthusa** geschmiedet. Sie ist bis heute erfüllt von der gewaltigen magischen Macht, mit der sie vor Jahrhunderten erschaffen wurde!

Anthusa indessen – die selbst für eine der gefürchteten Kriegspriesterinnen Marozias eine höchst ungewöhnliche Gestalt war – heiratete später den Gottkönig **Narsares** und aus dieser Ehe ging unter anderem das Geschlecht derer von Geissler hervor. Wie durch ein Wunder wurden die „Raben-Rüstung“ sowie das Schwert „Geisterhand“ – alles Erbstücke der Kriegspriesterin – durch die Zeiten weitergereicht, wenn auch nicht genutzt. Erst Valeria von Geissler begann damit, diese Relikte längst vergangener

Tage wieder offen zu zeigen, wenn auch (noch) nicht zu nutzen. Da sie aufgrund ihrer vielen heimlichen Kampfübungen mit Waffenmeister Mandred Harthand aber mittlerweile eine herausragende, geschickte und ausdauernde Kämpferin geworden ist, würden sie diese Relikte sicherlich zu einer todbringenden Gegnerin machen. Um ihre Untertanen zu schützen, wird sie jedoch nicht davor zurückschrecken, sie einzusetzen.

Bei den Schriftstücken auf dem Tisch handelt es sich vor allem um Korrespondenz mit anderen Adligen aus den Nachbarfürstentümern Mäusen, der **Altmark** und sogar aus dem verrufenen Siebenbrücken. Es gibt jedoch auch ein Schreiben von **Ortwin Bockenfeld (SB S. 31)**, dem Dorfschulzen Schnutenbachs. Darin rechtfertigt er sich mehr schlecht als recht über die verspätete Lieferung des Zehnts in Form von allerlei (fein säuberlich aufgelisteten) Naturalien. Ein aufgeschlagenes Buch ist hier ebenfalls zu finden. Es ist eine dramatische Geschichte über die wohl berühmteste Adlige des Alten Königreichs und trägt den Titel „Die extraordinären Eskapaden der **Aurildis von Gabelreiter**“. Diese Abenteurerin bereiste so gut wie alle Teile der damals bekannten Welt und zögerte auch nicht, ihr Schwert zu ziehen, um sich allerlei Gefahren zu stellen. Die Passage des Buches, welche von der Burgherrin offensichtlich gerade gelesen wird, handelt davon, wie Aurildis mit Hilfe einer von ihr aufgescheuchten, zur Raserei angestachelten Wildschweinrotte ein Lager von Räufern überfällt. Nach dieser erfolgreichen Tat übergibt sie die völlig verdatterten, bösen Burschen der Obrigkeit und verteilt ihr Raubgut wieder unter den Bestohlenen. Und dies ist nicht die absonderlichste Geschichte, die in diesem kleinen Folianten zu finden ist. Aurildis von Gabelreiter ist unbestritten die heimliche Heldin der Gräfin.

**f) Gästegemach:** Hierbei handelt es sich um eines der wenigen Gästezimmer der Burg. Es ist zwar einfach, aber zweckdienlich eingerichtet und wird für vorher rechtzeitig angekündigten, angesehenen Besuch entsprechend hergerichtet. Auf die beiden bequemen Betten werden dann getrocknete, duftende Blumen gestreut, Obst findet sich auf einer silbernen Schale auf dem Tisch und die Schüssel auf der Waschkommode ist mit frischem Brunnenwasser gefüllt. Der kalte Steinfußboden ist mit sauberen Binsmatten bedeckt. Irgendwelche dahergelaufene Wandersleute – vor allem, wenn diese womöglich sogar etwas zwielichtig erscheinen – kommen allerdings nicht in den Genuss solcher Annehmlichkeiten. Sie werden stattdessen notdürftig im Gesindehaus oder der Scheune untergebracht.

Dieses Gemach ist mit zwei Betten, einem Tisch mit Stühlen, einer Truhe sowie einem kleinen Schrank und der bereits erwähnten Kommode mit einem nahezu blinden Spiegel ausgestattet. Die Tür besitzt einen stabilen Metallriegel und aus dem Fenster hat man bei geöffnetem Laden einen guten Blick auf den Burghof. Unter den Betten finden sich – wie in allen Zimmern dieses Stockwerks – tönernen Nachttöpfe, die am Morgen stets von den Mägden geleert werden.

**g) Gästegemach:** Auch dieses Zimmer dient den seltenen Gästen der Burgherrin als Rückzugsort. Allerdings steht hier nur ein Bett, das mit einem Betthimmel und Vorhängen ausgestattet ist. Tisch und Stuhl, Reisetruhe und Waschgelegenheit dürfen auch hier nicht fehlen. Die Wände sind mit Wandvorhängen versehen, ein dicker, gewebter Teppich liegt vor der Bettstatt. Es scheint offensichtlich, dass diese Kammer etwas luxuriö-

ser ausgestattet ist (selbst wenn sie natürlich noch lange nicht dem entspricht, was Adlige aus „zivilisierteren Gegenden“ gewohnt sind).

Zur Zeit ist in diesem Gästegemach die junge Edeldame Snezana von Pinz-

Polozk untergebracht. Und wie üblich beschwert diese sich über die „ihrem Status nicht angemessene“ Unterbringung. Dummerweise hat dieses Edelfräulein aus Siebenbrucken fast keine Wahl, wo sie zur Zeit unterkommen kann – denn sie hat nach einem überraschenden Überfall des Fürsten **Klos Zotosz** all ihre Güter und fast ihr Leben verloren! Nur mit Mühe konnte sie der meuchelnden Hand dieses weit über die Grenzen des Fürstentums hinaus geführten Wahnsinnigen entgehen ...

## Snezana von Pinz-Polozk



Diese junge, attraktive Adlige ist auf der Flucht. Dies wird sie zwar nicht jedem Dahergelaufenen gleich auf die Nase binden, aber ihr auffälliges, paranoides Verhalten lässt irgendwann fast keine anderen Rückschlüsse mehr zu. Immer wie-

der schweifen ihre Augen unruhig im Raum umher, zu oft wirft sie panische Blicke über ihren Rücken. Tatsächlich leidet sie seit ihrer überhasteten Flucht aus dem Nachbarfürstentum Siebenbrucken an Verfolgungswahn. Sie ist davon überzeugt, dass der tyrannische Graf Klos Zotosz ihr seine Häsher auf den Hals gehetzt hat, um sie endgültig aus dem Weg zu räumen. Und mit ihrem Tod würde ihr kleines Fürstentum Pinz-Polozk ebenfalls an diesen habgierigen Usurpator fallen!

Snezana ist eine hübsche, eloquente Dame, die allerdings sehr unter den dramatischen Vorfällen in Siebenbrucken gelitten hat. Zwar ver-

sucht sie ihre Furcht zu überspielen, dies gelingt ihr aber nur leidlich gut. Ihre sehr traditionelle Erziehung hat sie gelehrt, auf Unterterebene herabzublicken. Dementsprechend behandelt sie alle jene Personen, die ihrer „nicht würdig sind“, mit vornehmer, schnippischer Herablassung. Zumeist ignoriert sie diese sogar einfach völlig. Snezana von Pinz-Polozk kleidet sich in die etwas altmodischen, aber verschwenderischen Gewänder Siebenbruckens und wirkt dabei ein klein wenig aus der Zeit gefallen. Dies wird allerdings lediglich Adligen auffallen, die öfter am Königshof zu Gast sind – hier auf Burg Geissler bietet sie in erster Linie einen beeindruckenden Anblick mit ihren reich bestickten, wertvollen Kleidern und den weiten, wallenden Röcken. Sie trägt gerne kostbaren Schmuck, jedoch konnte sie nur einige wenige Stücke aus dem Familienerbe an sich raffen, ehe sie fliehen musste. Es ist überaus schwer, ihr Vertrauen zu gewinnen. Vor allem, weil sie zur Zeit hinter jeder Ecke einen Meuchelmörder vermutet. Sie vertraut momentan nur der Burgherrin und den Menschen, die sie von ihren letzten Besuchen her noch kennt; und selbst dann ist sie nach wie vor extrem misstrauisch. Falls ihr jedoch jemand dabei helfen würde, ihr angestammtes Erbrecht einzufordern und Pinz-Polozk zurückzuerobern, wäre ihre Dankbarkeit kaum in Gold aufzuwiegen.

■ **Habseligkeiten:** Prunkvolle, altmodische Kleider, wetterfeste Reisekleidung, Flakons mit Duftwasser, Schmink-Tiegelchen, Zierdolch, Halsschmuck (Wert 150 Goldmark), Ringe (Wert 275 Goldmark), Geldkassette (196 Goldmark).

■ **Besonderheiten:** –

In der Truhe befindet sich die wenige Habe, die von der schnippischen Adligen in aller Eile aus ihrer Heimat gerettet werden konnte. Einige wertvolle, bestickte und mit Edelsteinen besetzte Gewänder, eine mit Goldfäden durchwirkte Wulsthaube, ein

leicht gekrümmter Dolch in reich verzierter Scheide und die eher kläglichen Reste ihres Reichtums: Eine (versperre) Schatulle mit insgesamt 196 Goldmark und 74 Silberhellern. Ihr durchaus erlesener Schmuck (den sie tagsüber immer trägt) ist noch einmal gut und gerne 425 Goldmark wert. Aufgrund des Umstands, dass Snezana von Pinz-Polozk überall die Helfershelfer des Grafen Klos Zotosz vermutet, steht bei Nacht ein Burgsoldat vor ihrem Gemach. Die Tür ist dann verriegelt.

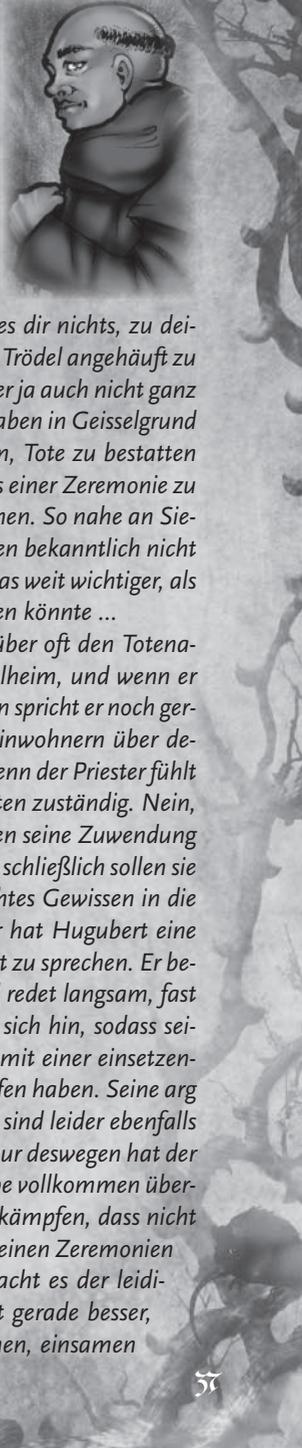
**h) Kammer des Burgpriesters:** In diesem kleinen Zimmer lebt und arbeitet der noch junge Priester Hugubert Barfüßer. Da es die Erbauer der Festung versäumt haben (manche munkeln, mit voller Absicht), einen Schrein errichten zu lassen, empfängt er seine Schäfchen eben in dieser Kammer. Zumeist predigt er allerdings entweder im Innenhof oder im nahen Weiler. Hugubert ist äußerst unglücklich über die offenkundige Tatsache, dass an diesem abgelegenen Ort noch so viele dem Glauben an die alten Mächte und die Naturgeister Khrakovjas anhängen. Als treuer Gefolgsmann des Totengottes Chorz (der auch in erster Linie in Khrakovja angebetet wird) ist er darum stets eifrig darum bemüht, den einfachen Menschen diese „Flausen“ mit sanften, salbadernden Worten auszutreiben. Das Gemach ist überaus spartantisch eingerichtet. Ein einfaches Bett mit Decken und Fellen, ein Tisch samt Stuhl, das genügt den Ansprüchen des braven Priesters. Außer zwei grob gewebten, aber wärmenden braunen Kutten, Untergewändern, einem zerlesenen Buch über den ersten Priester des Chorz namens **Milosz** und dessen Wundertaten sowie einem selbst verfassten Band mit Gebeten, einer Gebetskette mit hölzernen Perlen und etwas Schreibzeug besitzt Hugubert nichts von Bedeutung.

## Hugubert Barfüßer

*Der Priester des Totengottes Chorz ist mit seinem Dasein zufrieden. Denn Hugubert ist es gewohnt, ein sehr einfaches, fast schon asketisches Leben zu führen und wenig Besitz sein eigen zu nennen. Sein pragmatisches Motto lautet:*

*„Im Tode nutzt es dir nichts, zu deinen Lebzeiten Tand und Trödel angehäuft zu haben“, und damit hat er ja auch nicht ganz unrecht. Zu seinen Aufgaben in Geisselgrund gehört es unter anderem, Tote zu bestatten und deren Körper mittels einer Zeremonie zu Ehren von Chorz zu segnen. So nahe an Siebenbrucken (wo die Toten bekanntlich nicht zur Ruhe kommen) ist das weit wichtiger, als man vielleicht annehmen könnte ...*

*Hugubert besucht tagsüber oft den Totenacker beim Weiler Geisselheim, und wenn er schon einmal da ist, dann spricht er noch gerne ausgiebig mit den Einwohnern über deren Sorgen und Nöte. Denn der Priester fühlt sich nicht nur für die Toten zuständig. Nein, auch die Lebenden haben seine Zuwendung mehr als verdient. Denn schließlich sollen sie ohne Furcht und schlechtes Gewissen in die Nachwelt gehen. Leider hat Hugubert eine furchtbar langweilige Art zu sprechen. Er betont Worte bewusst und redet langsam, fast schon einschläfernd vor sich hin, sodass seine Zuhörer regelmäßig mit einer einsetzenden Müdigkeit zu kämpfen haben. Seine arg salbadernden Predigten sind leider ebenfalls nicht viel besser. Nicht nur deswegen hat der brave, von seiner Aufgabe vollkommen überzeugte Mann damit zu kämpfen, dass nicht sehr viele Menschen zu seinen Zeremonien kommen. Natürlich macht es der leidige Umstand auch nicht gerade besser, dass in dieser abgelegenen, einsamen*



*Wildnis so viele voller Inbrunst an die Naturgeister glauben und die neuen Götter oftmals schlichtweg ablehnen. Der Priester schwadroniert zwar so vehement es ihm eben möglich ist, gegen diese Unsitte und die althergebrachten*

*Bräuche an, bisher aber ohne nennenswerten Erfolg. Selbst bei der Gräfin hat er bereits erfolglos um Unterstützung gebeten, die der rigorosen Auffassung ist, dass sich ihre Gefolgsleute ihren Glauben gerne ganz ohne ihr Zutun aussuchen dürfen.*

*Hugubertus hat ein eher grobes, teigiges Gesicht mit wulstigen Lippen und einer dicken Knollennase. Seine Haare hat er zu einer Art Tonsur geschoren, wie das beim Chorz-Kult in Khrakovja allgemein üblich ist. Zu seinen wenigen Habseligkeiten gehört eine einfache hölzerne Gebetskette, die er fast unablässig zwischen seinen Fingern bewegt, während er Gebete zu Ehren des Totengottes vor sich hin murmelt. Er trägt stets eine derbe, schwarze Kutte und selbst im Winter nur dünne Ledersandalen. Der Chorz-Priester ist erstaunlich kälteunempfindlich.*

- **Habseligkeiten:** Grob gewebte schwarze Priesterkutte, Ledersandalen, Almosenbeutel, Gebetsbuch des Chorz, hölzerne Gebetskette, knorriger Wanderstab.
- **Besonderheiten:** Der Chorz-Priester beherrscht einige wundertätige Gebete zu Ehren des Totengottes.

**ij) Badestube:** Burg Geissler verfügt über eine eigene Kammer, in der sowohl die hohen Herrschaften, die hier leben, wie auch Gäste sich den Genüssen eines ausgiebigen Bades hingeben können. Sieht man einmal davon ab, dass nach wie vor nicht alle Adligen des Reiches wirklich nachvollziehen können, wozu das gut sein soll (eine Katzenwäsche am Morgen ist doch vollkommen ausreichend), gibt es durchaus einige, die diesen Luxus zu schätzen wis-

sen. Vor allem aber Burgherrin Valeria von Geissler liebt es, sich so oft und so lange als möglich im bauchigen Zuber aufzuhalten. Da sich die Stube über der Küche befindet, ist es selbst im Winter angenehm warm. Und das heiße Wasser im Zuber, das eigens von den Mägden erhitzt und dann heraufgetragen wird, tut ein Übriges, damit die Gräfin sich entspannen kann. Darüber hinaus wird selbst einfachen Reisenden der Höflichkeit halber – oder aber, weil sie ganz fürchterlich stinken – der Besuch dieser Stube angetragen. Das Gemach beherbergt den unübersehbaren, großen runden Badezuber. An den Wänden sind Eimer aufgereiht, mit denen das heiße Wasser aus der Küche heraufgetragen werden kann. Zusätzlich verfügt die Stube über einen gemauerten Kamin samt Kessel, der ebenfalls dazu benutzt wird, möglichst schnell heißes Wasser für den Zuber zur Verfügung zu stellen. Saubere Tücher aus hellem Leinen liegen in einem Regal bereit, außerdem einige verschlossene Flakons mit duftenden Essenzen. Um sich zu säubern wird büschelweise getrocknetes Seifenkraut oder – in besonders schweren Fällen – sogar Kernseife benutzt.

Sofern Gräfin von Geissler sich dazu entschieden hat, ein Bad zu nehmen – und dies kommt weit häufiger vor, als es den geplagten Burgmägden lieb sein kann –, wird auch Ulrike Unkenruf davon in Kenntnis gesetzt. Denn sie ist die einzige Person, die dann zugegen sein darf und die ihrer Herrin während ihres ausgiebigen Bades zur Hand geht. Dabei unterhalten sich die beiden so ungleichen Frauen dann immer ganz offen und vollkommen ungezwungen. Mit dem Wissen der Gräfin nutzt die Köchin anschließend häufig das verbleibende, noch einigermaßen warme Badewasser im Zuber, um ihrer Tochter und sich selbst ein kurzes Badevergnügen zu gönnen.

**j) Kinderzimmer:** Die Tür zu diesem Raum ist stets verschlossen. Denn dies war einst das Kinderzimmer der Burg. Nach wie vor befinden sich die drei kleinen Betten der Kinder in diesem Gemach, die hier aufgewachsen sind. Neben Valeria von Geissler waren dies ihr Bruder **Varin** sowie ihre jüngere Schwester **Roslindis**. Varin starb schon früh im Krieg gegen Khrakovja, Roslindis verschwand spurlos bei einer Reise zu Verwandten in der Altmark. Der einzige Sproß der Gräfin – der von ihr verstoßene Sohn Giltbert – war das letzte Kind, das in dieser Kammer aufgewachsen ist. Aufgrund der vielen traurigen Erinnerungen, welche Valeria von Geissler damit verbindet, muss die Tür zu allen Zeiten verschlossen bleiben. Auf der Burg wird allgemein nicht über dieses Thema gesprochen.

Alle Möbelstücke hier sind dick mit Staub bedeckt. Ein muffiger, unangenehmer Geruch hängt in der Luft. Die drei vorhandenen Betten sind fein säuberlich gemacht, verschiedenes Spielzeug – kleine geschnitzte Ritter, ein Holzdrache, Puppen und Holzschwerter –, ruhen schon lange unangerührt in einer geschlossenen Truhe. Eine der Mauern ist mit einem Wandgemälde bedeckt, das den Kampf eines heldenhaften Ritters gegen ein vielfach gewundenes, schlangenartiges Ungeheuer darstellt. Eventuell ist dies ja sogar die berühmte-berühmte Schnutenschlange? Leider bröckelt die verblasste Farbe schon lange in dicken Flocken von der Wand ... Eine fast fühlbare Aura der Traurigkeit erfüllt dieses Gemach.

In den Regalen sind immer noch die verschiedenen Kleidungsstücke der Kinder zu finden, die einst hier gelebt und gespielt haben. Einige der einfacheren Mädchengewänder hat die Burgherrin allerdings dann doch vor geraumer Zeit ihrer Köchin geschenkt, damit deren quirrlige Tochter Ursula sie aufträgt.

**k) Zimmer des Kammerherrn:**

Schon auf den ersten Blick fällt in diesem Zimmer die fast schon unnatürliche, penible Ordnung auf. Alles liegt fein säuberlich an einem offensichtlich dafür vorgesehenen Platz. Dies liegt natürlich daran, dass Kammerherr Vigtigis Federfechter jede Art von Chaos und Unordnung zutiefst verabscheut. Es ist für ihn schlicht das Zeichen eines schwachen Charakters.

Die Einrichtung ist dabei in erste Linie zweckdienlich, überflüssigen Schnickschnack sucht man vergebens. Auf dem Boden befindet sich ein dicker, wärmer Teppich, die Schießscharte ist zu meist – zusätzlich zu einem Holzladen – von einem schweren Vorhang bedeckt. An Möbelstücken finden sich ein wuchtiger Schrank, ein sauber gemachtes Bett sowie ein Tisch samt Stuhl, auf dem sich Pergamente und Bücher geradezu stapeln. Allerdings handelt es sich dabei in erster Linie um todlangweilige Listen sowie Aufzeichnungen zu Warenlieferungen für die Burg, Kosten für diverse Dienstleistungen von Handwerkern oder dem Verbrauch der Lebensmittel. In einem kleinformatigen, umfangreichen Buch wurden mit der feinen, gut lesbaren Handschrift des Kammerherrn besondere Vorkommnisse festgehalten. Unter anderem ist dort zu lesen, dass vor einiger Zeit die kleine Ursula Unkenruf verschwunden war und erst nach ausgiebiger Suche wieder gefunden werden konnte ... Auch Notizen zu Überfällen in der näheren Umgebung sind vermerkt. Ein weiteres Buch über die Heraldik des Königreiches findet sich unter einigen Blättern auf dem Tisch. Natürlich dürfen ein Tintenfasschen sowie mehrere sorgsam angespitzte Federkiele ebenfalls nicht fehlen. Ein kleines hölzernes Schreibpult sowie ein Rechenbrett sind ebenfalls zu finden.

Im Schrank, der mit aufwändigen Schnitzereien einer Jagdszene verziert ist, befindet sich die Kleidung des Kammerherrn. Er achtet deutlich mehr als selbst seine Herrin darauf, immer für jeden Anlass hervorragend und passend gewandet zu sein. Seine Kleidungsstücke sind fast schon zu prunkvoll für seinen Stand; da er kein Adliger ist, ruft dieser Umstand immer wieder Stirnrunzeln bei hochwohlgeborenem Besuch hervor. Offiziell beschwert hat sich aber noch niemand so richtig. Und da er seine Arbeit hervorragend erledigt, hält Valeria von Geissler ihre schützende Hand über ihren Kammerherrn. Auch die Gewänder des Kammerherrn entsprechen natürlich nicht der neuesten Mode am Hofe – ein Umstand, der Vitigis Federfechter nur zu deutlich vor Augen steht. Aber an der Grenze des Königreiches an neue, moderne Kleidung zu kommen ist eben fast ein Ding der Unmöglichkeit.

An einem Haken neben dem Bett hängt bei Nacht der schwere Schlüsselbund, mit dem der Kammerherr alle Türen und Tore der Burganlage öffnen (oder abschließen) kann. Während seines Dienstes trägt er ihn jedoch stets an seinem Gürtel. Vitigis besitzt zudem einen Langdolch, der aber mehr zeremoniellen Zwecken dient; denn der Kammerherr geht den Kampfübungen auf dem Burghof so gut als möglich aus dem Weg, was nicht selten zu Streitigkeiten mit Hauptmann Agabert Schwertfeger führt. In einer kleinen Schatulle im Schrank bewahrt Vitigis seine Barschaft auf: 39 Goldmark, 54 Silberheller und 25 Kupferpfennige.

## Vitigis Federfechter

*Wenn die Burgbewohner eine herausragende Eigenschaft mit dem eher unbeliebten Kammerherrn verbinden sollen, dann käme die Re-*



*de sicher ganz schnell auf seine nervraubende Pederanterie. Für Vitigis Federfechter muss alles streng geordnet sein und seine vollständige Richtigkeit haben. Wenigstens ist dies eine Eigenschaft, die so einem Kammerherrn, der auch*

*für alle die Unterlagen, Listen und Formulare zuständig ist, ganz gut zu Gesicht steht. Und Valeria von Geissler hatte daher bisher kaum Anlass, die Arbeit von Vitigis zu beanstanden. Er macht alles lieber doppelt und dreifach, als sich einmal einen Fehler zu erlauben. Unordnung, Fahrlässigkeit und Schlamperei sind ihm ein wahres Gräuöl. Und entsprechend herablassend behandelt er auch alle jene, die in seinen Augen solche Charakterfehler aufweisen. Bei allen seinen Tätigkeiten ist der Kammerherr überkorrekt und setzt dies ganz selbstverständlich bei allen seinen Mitmenschen voraus. Er ist schnell entnervt, sollte wieder einmal jemand seine Erwartungen nicht erfüllen (was er mittlerweile eigentlich schon fest voraussetzt). Leider kann eben nicht jeder so perfekt sein wie er! Darum überprüft er gerne die Arbeit anderer, selbst wenn dies nicht in seinen Aufgabenbereich fällt. Und natürlich führt dies regelmäßig zu Streitigkeiten mit den anderen Burgbewohnern. Vor allem die Köchin Ulrike Unkenruf ist ihm stets ein Dorn im Auge, obwohl sie ihre Arbeiten tatsächlich ganz hervorragend ausführt. Sie gibt ihm einfach zu gerne Widerworte – meistens dann, wenn er sich wieder einmal einen säumigen, faulen oder schludrigen Knecht oder eine Magd vorknöpft. Der pedantische Kammerherr kann einfach keinen Schlenderjahn ertragen.*

*Vitigis ist ein hagerer, großer Mann mit kantigen Gesichtszügen. Fast könnte man ihn aufgrund seiner stets stocksteifen, geraden Körperhaltung für einen Adligen halten. Zudem*

er auch sehr belesen, wortgewandt und intelligent ist. Vitigis kleidet sich für seinen niederen Stand definitiv unangemessen, denn seine vornehme, gepflegte Gewandung unterstreicht diesen fälschlichen Eindruck einer adligen Abstammung nur noch weiter. Nicht wenige Gäste haben sich deswegen bereits hinter dem Rücken der Gräfin lustig gemacht, aber noch lässt sie ihn gewähren. Trotzdem der Kammerherr so furchtbar penibel ist, verhält er sich doch den Besuchern der Burg gegenüber immer absolut korrekt und – wenn auch manchmal zähneknirschend – sehr zuvorkommend.

Die Wappenkunde ist sein großes Steckenpferd. Zu seinen Aufgaben zählen der Großteil der Buchhaltung, der Schriftverkehr der Burg, der Empfang von Gästen und deren Betreuung, sowie die Zuweisung der Gemächer und nicht zuletzt die Vorbereitung und Durchführung von offiziellen Anlässen.

■ **Habseligkeiten:** Vornehme (protzige) Gewänder, Schreibzeug und Pergamente, Siegelwachs, Augengläser, Bücher (über Wappenkunde), Schlüsselbund, Langdolch, Geldbeutel (6 Silberheller, 5 Kupferpfennige).

■ **Besonderheiten:** –

**l) Kammer des Burgmagiers:** Dies ist das Refugium des greisen Rudegarus Rachgrimm. Es steht im krassen Gegensatz zum Gemach des Kammerherrn, denn die Unordnung hier ist schier unbeschreiblich. Wirklich im gesamten Raum verteilt stehen und liegen die unterschiedlichsten Gegenstände, es gibt lediglich eine Art von „Pfad“ vom Bett hin zum Arbeitstisch und zur Tür. Der Zauberkundige meint auf Anfrage, er würde sich hier ganz vortrefflich zurechtfinden. Und alle anderen hätten in seinem Zimmer ohnehin nichts verloren. Entsprechend kommt es nur selten einmal vor, dass die Dienstmägde sauber machen „dürfen“ – zudem sie nicht ganz zu Un-

recht Angst vor den vielfältigen für sie unbegreiflichen Utensilien der Zauberkunst haben, die achtlos überall umherliegen.

Auf einem hölzernen Gestell sitzt ein zerrupfter, großer Rabe, der ein lautstarkes Spektakel veranstaltet, sobald jemand anderes als sein Meister Rudegarus das Zimmer betritt. Und sofern die betreffende Person daraufhin nicht ganz schnell wieder das Weite sucht, beginnt er wie wild umherzuflattern und heftige Schnabelhiebe auszuteilen. Das kluge, aber rabaukenhafte Tier hört auf den Namen **Radost**.

Eingerichtet ist das Zimmer dabei wie fast alle anderen auf diesem Stockwerk: Ein ausladendes Bett (mit dem obligatorischen Nachtopf darunter), ein Tisch samt Stühlen, sowie ein klobiger Schrank, der allerdings nicht nur Kleidungsstücke beinhaltet. Neben einigen weiten, langen Roben, Untergewändern, pelzbesetzten Mänteln, hohen Stiefeln und verschiedenen Hauben und Kappen, liegen auch in diesem Möbelstück Beutel, Taschen sowie sonstige Behältnisse herum, welche die Ingredienzen für allerlei Zaubersprüche beinhalten. Kein Wunder also, dass die abergläubischen Mägde befürchten, irgendwann einmal in eine Kröte verwandelt zu werden, weil sie die Habseligkeiten des alten Magiers angefasst haben. In einer Ecke des Raumes steht ein langer, knorriger und mit silbernen Bändern beschlagener Stab, der von oben bis unten mit seltsamen Symbolen der Zauberei bedeckt ist. An seinem oberen Ende prangt ein gewaltiger, stets in unirdischem Licht glimmender Bernstein. Natürlich hat Rudegarus Rachgrimm ihn immer mit dabei, sobald er sein Gemach verlässt.

Auch der Tisch ist alles andere als aufgeräumt: Dort sind aufgeschlagene, übereinander gestapelte Folianten, teils uralte Pergamentrollen, sogar

Steintafeln zu entdecken, außerdem kunstvoll geschnitzte Knochen mit eingravierten Runen, kleine Kästen, die verkorkte Fläschchen mit verschiedenfarbigen Tränken und Essenzen beinhalten, Edelsteine aller Größen, Farben und Formen (Wert 225 Goldmark), ein Hühnergott, ein Hexennagel, diverse Statuetten, verschlossene Tontiegel mit den irrwitzigsten Zauber-Ingredienzen sowie Talismane und Fetische aus allen Teilen der Welt. Kurz und gut – es gibt hier fast nichts an magischem Brimborium, das es nicht gibt. Wenn man es denn in dem wirren Sammelsurium irgendwie zu finden vermag! Eins steht jedenfalls fest: Diese Habseligkeiten sind weit mehr, als ein einfacher Magier an der Grenze des Königreiches besitzen sollte. Und dies hat auch einen erstaunlichen Grund: Durchforstet man die schriftlichen Unterlagen lange genug, so taucht eine Niederschrift auf, die besagt, dass Rudegarus Rachgrimm einer jener Zauberkundigen war, der die berühmte „**Akademie der Tausend Augen**“ in **Augenburg** gegründet hat! Dies erklärt dann wohl doch so einiges. Im versperrten und mittels eines Zaubers gesicherten Schrank lagern schwere, teure und aufwändig mit mystischen Symbolen bestickte Roben, die eines Meistermagiers würdig wären (was Rudegarus ja in der Tat ist). Sie sind offensichtlich sehr alt und auch schon recht abgetragen. Um nicht aufzufallen, trägt der Zauberkundige aber lieber einfachere Gewandung, die er von den Näherinnen der Burg anfertigen lässt. Außerdem stapeln sich hier einige seltene Zauberfolianten, darunter „Von der Macht der Namen und wie wir sie nutzen können“ von **Mallobaudes**, „Das Bannbuch der **Bertswinda**“, „Der feurige Hauch“ von **Saba-Sangiban** oder „Die Gattungen der Zeremonialmagie und die die hohe Kunst

der Hermetik“ eines gewissen **Dragan Yasen**. Nicht wenige dieser Werke sind in fremden, teilweise sogar längst ausgestorbenen Sprachen verfasst.

In seiner Zeit an der Magierakademie in Augenburg befasste Rudegarus sich in erster Linie mit der hohen Kunst der Gemmenmagie. Er stellte bevorzugt Amulette aus sogenannten „**Alsengemmen**“ her, die kunstvoll aus Glas gegossen und während dieses Vorgangs mit Hilfe von Magie zu zauberkräftigen Talismanen unterschiedlichster Wirkungen umgewandelt wurden. Abbildungen auf den jeweiligen Gemmen stellten dabei zumeist dar, welcher Art der Zauber war, der ihr innewohnte. Und selbstverständlich besitzt der Zauberkundige nach wie vor einige seiner besten Stücke. Diese trägt er aber normalerweise verborgen in den vielen praktischen Taschen, die innen in seine Roben eingenaht wurden. Dort hat er sie nämlich jederzeit griffbereit. Rudegarus pflegt eine enge Freundschaft zum gnomischen Alchemisten **Faramund Lichtzieher** (HdO S. 86) aus dem Holzfällerdorf **Stammhausen**. Der Magier würde sich wünschen, sie könnten sich häufiger treffen, da er die Gespräche mit dem klugen Gnom sehr zu schätzen weiß.

## Rudegarus Rachgrimm



*Nur wenige wissen um die außergewöhnliche Bedeutung dieses Burgmagiers in Geisselgrund, und dies aus triftigem Anlass: Denn Rudegarus Rachgrimm hat sich selbst dazu entschieden, dem argen Rummel und Betrieb der hektischen*

*Städte und vor allem den Akademien des Königreiches den Rücken zu kehren. Normalerweise sind an solch entlegenen Orten nur Zauberkundige zu finden, die ihr Hand-*

werk nicht richtig verstehen oder womöglich sogar aus den anerkannten Zauberschulen verbannt worden sind, um hernach unerkannt ihr Dasein zu fristen. Ganz anders jedoch beim greisen Rudegarus: Nach unzähligen über die Maßen ermüdenden Disputen mit anderen, in seinen Augen hochmütigen Magiekundigen, wurde es ihm schlicht und ergreifend zu viel. Irgendwann wollte er nur noch seine Ruhe, um weiter an seiner großen Leidenschaft – der Erforschung und Erfindung neuer Glücksbringer – zu arbeiten. Dabei muss man sich stets vor Augen halten, dass damals niemand anderes als Rudegarus Rachgrimm gemeinsam mit **Wieblind Schlappstrumpf** sowie **Erasmus Drudenso** die legendäre Akademie der Tausend Augen gegründet hatte. Doch was nutzte ihm das, wenn vorwitzige, besserwisserische Zauberer ihm dort ständig vorschreiben wollten, wie er seine Kunst auszuüben hatte und dass seine geliebte Gemmenmagie sowieso ja schon lange „aus der Mode“ wäre ..?

Kurz und gut, ohne viel Federlesens packte Rudegarus seine Siebensachen und reiste lange über Land, bis er schließlich auf Burg Geissler ankam. Die Einsamkeit dieses Ortes gefiel ihm ganz außerordentlich gut; noch dazu kannte ihn hier niemand. Nach kurzer Vorsprache trat er dann seinen Dienst bei Gräfin Valeria von Geissler an, die als eine der wenigen wirklich weiß, wer er ist und vor allem, zu was er aufgrund seiner Meisterschaft der Magie fähig wäre. Er hatte sich damals jedoch ausdrücklich erbeten, dass dies ihrer beider Geheimnis bleiben müsse. Zumindest so lange, bis er sich selbst dazu entscheidet, seine Maske fallen zu lassen.

Doch bis dahin ist es dem alten, gebrechlich wirkenden Zauberkundige sehr recht, in aller Stille seiner arkanen Kunst nachgehen zu können. Die meiste Zeit über verbringt er daher in seiner unaufgeräumten Kammer, die aussieht, als hätten alle Kobolde des Waisenswaldes darin ihr Unwesen getrieben. Doch

dieses Chaos hat Methode, denn nur Rudegarus findet sich darin irgendetwie zurecht. Dort webt er Magie in die sogenannten Alsengemmen, zauberkräftigen Talismanen aus Glas, auf denen stets eine Abbildung als Hinweis auf die dem Gegenstand innewohnende Kraft zu finden ist. Zwar mögen seine prachtvollen, wenn auch abgetragenen Zeremonienroben etwas unpassend für diesen einsamen Ort sein, aber darüber hat noch nie jemand so richtig nachgedacht. Wobei die meisten Burgbewohner sowieso keinerlei konkrete Vorstellung davon haben, was ein Zauberer denn so anhat. Nach außen erweckt der ehemalige Erzmagier der Akademie aus Augenburg seit seiner Ankunft den Eindruck eines schrulligen, vom Alter schwer gebeugten, weißhaarigen und vergesslichen Mannes, der froh sein kann, wenn er den Weg zu seinem Gemach noch findet. Nichts könnte aber weiter von der Wahrheit entfernt sein: Rudegarus Rachgrimm ist nach wie vor im Vollbesitz seiner geistigen und körperlichen Kräfte, selbst wenn seine Knochen morgens beim Aufstehen mittlerweile verdächtig knacken mögen. Der Zauberkundige findet inzwischen eine diebische Freude daran, die braven Leute auf der Burg so hinters Licht zu führen. Nur Faramund Lichtzieher, der gnomische Alchemist aus der Holzfüllersiedlung Stammhausen, sowie Fürstin Valeria Geissler wissen um diese dreiste Maskerade. Rudegarus hat aber den Eindruck gewonnen, dass die Burgköchin einen leisen Verdacht hegt. Oh ja, und natürlich ist der Rabe Radost in das Geheimnis eingeweiht. Aber der hält seinen Schnabel.

■ **Habseligkeiten:** Abgetragene Magierroben, Kappe, hohe Stiefel, Schreibzeug, verschiedene Folianten, diverse Tränke, Tasche mit Zauberspruch-Ingredienzen, verschiedene Alsengemmen, (magischer) Knotenstock, (magischer) Ring, Geldkatze (6 Goldmark, 10 Silberheller, 3 Kupferpfennige).

## Feste und Feiern

So wie im ganzen Fürstentum Geisselgrund, so werden natürlich auch auf Burg Geissler einige überlieferte Festivitäten (**SB S. 25**) abgehalten. Hinzu kommt die in Geisselheim einzigartige „**Hardnacht**“ sowie der „**Geisterreigen**“. Die Hardnacht findet am Abend der Wintersonnenwende statt. Alle Einwohner des Weilers und der Burg finden sich dann zusammen, um im letzten Schein der Sonnenstrahlen gemeinsam hinauf zur düsteren Klammhard zu pilgern. Bei sich tragen sie flackernde Talglichter in kleinen, selbst gefertigten Laternen. Am Rand des Waldes bleiben sie stehen, singen einige getragene Lieder und stellen nach und nach die Kerzen ab. Dieser Brauch soll dazu dienen, die langen, frostigen Winternächte endlich wieder zu vertreiben und das Licht in die Dunkelheit des finsternen Forsts zu tragen. Auch sollen die kleinen, kaum wahrnehmbaren Lichtlein das Böse, das in der Klammhard umgeht, auf Abstand halten.

Ganz anders beim Fest Geisterreigen. Es findet meist nach der Ernte statt, hat aber keinen genau festgelegten Termin. Wichtig ist dabei nur, dass gutes Wetter herrscht. Auch hierbei marschieren alle in Richtung des nahen Waldes und beginnen dort, ausgelassen zu singen und zu tanzen. Viele der munteren Weisen stammen aus Khrakovja und alle haben auf irgendeine Weise die alten Naturgeister zum Inhalt. In den Liedern sind diese den Sterblichen stets wohlgesonnen, beschützen sie und lassen sich dafür im Gegenzug von ihnen ehren. Als Abschluss hinterlässt jeder ein kleines, persönliches

■ **Besonderheiten:** Rudegarus Rachgrimm ist ein Meister in der Kunst der Herstellung der Alsengemmen und beherrscht die meisten im Alten Königreich bekannten Zaubersprüche (mit dem Schwerpunkt auf Schutz- und Kampfzaubern). Alsengemmen sind einmalig wirksame Talismane, die von jeder Person aktiviert werden können (danach zerbersten sie): Rote Gemmen können u. a. Kampfzauber beherbergen, blaue Gemmen Schutzzauber. Die eingravierten Symbole auf den Talismanen weisen auf die jeweilige Wirkungsweise hin.

Der Knotenstock des Zauberkundigen ist ein sogenannter „Knüppel auf den Sack“: Er ist auf normalem Wege unzerstörbar und kann selbsttätig fliegend attackieren sowie Angriffe abwehren. Der eingesetzte Bernstein absorbiert und speichert hierbei Angriffszauber.

Sein magischer Ring verleiht dem Magier den Schutzwert einer Kettenrüstung auf dem gesamten Körper (auch gegen magische Attacken).

m) **Burgbibliothek:** Die hinter der Tür liegende Kammer beherbergt den vielleicht größten Schatz der Burgherrin – nämlich ihre erstaunlich umfangreiche Bibliothek. Valeria von Geissler ist eine gebildete Frau und verbringt überaus viel Zeit damit, bei einem leichten Wein und im flackernden Schein mehrerer Laternen in diesem Gemach zu lesen. Die alten Kerzenleuchter wurden schon lange entfernt, um die Gefahr eines Brandes zu minimieren. Die Gräfin wäre außer sich, wenn auch nur eines ihrer geliebten Bücher ein Raub der Flammen würde. Es hat viele Jahre gedauert und eine erkleckliche Menge an Goldmark gekostet, um diese beachtliche Sammlung aufzubauen.

Fast alle Wände sind hier mit Regalen ausgestattet. Und in diesen Regalen ist kaum

ein freier Platz für neue Bücher zu erspähen. Ein schwerer Schreibtisch aus dunklem Holz steht vor dem einzigen Fenster, ein weiterer, runder Tisch samt hochlehnen, dick gepolstertem Stuhl ergänzt die Einrichtung. Auf dem Tisch liegt das aufgeschlagene Werk „101 Gedichte aus den Federn der Ahnen“ von **Avelina Albutzer**. Die Regale beherbergen unzählige Folianten in den unterschiedlichsten Formaten. Es handelt sich dabei sowohl um Erzählungen wie auch um Gedichtbände, Abhandlungen zur Geschichte unter anderem des Alten Königreiches, Khrakovjas oder **Galland**, Märchen und sogar theologische Texte. Zwar sind keine außergewöhnlichen Werke darunter, wohl aber bildet diese Burgbibliothek ein reichhaltiges Angebot an den unterschiedlichsten Wissensgebieten sowie ausgezeichnete Unterhaltung.

Das Dachgeschoss des Haupthauses kann vom ersten Stockwerk aus nur über eine Leiter erreicht werden. Es wird kaum genutzt, dient aber in Zeiten der Gefahr als notdürftige Unterbringungsmöglichkeit für Flüchtlinge aus den umliegenden Ansiedlungen.

## Der Bergfried

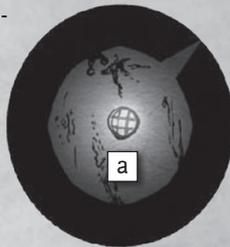
Dieses massive Gebäude bietet einen abschreckenden, trutzigen Anblick. Stumm ragt es über die Burgmauern hinaus und bietet so trotzig dem Riesenschloß-Gebirge die Stirn. Der Bergfried ist dazu gedacht, als letzte Zuflucht zu dienen, sollten die Mauern der Burg tatsächlich überwunden werden. Er ist nicht als angenehme Wohnstatt angelegt, daher ist der Dienst in diesem Gemäuer fast so unbeliebt wie der am Vorturm. Dennoch muss die Aussichtsplattform weit oben immer bemannt sein, um die Burgbewoh-

Geschenk am Waldrand. Üblicherweise sind dies selbst gemachte (oftmals süße) Speisen oder eigens angefertigte, ungewöhnliche Abbildungen der Naturgeister, zum Beispiel geschnitzte Holzfiguren. Als allgemein bei diesen geheimnisvollen Wesen beliebtes Geschenk gilt ein Schälchen voller Milch, Honig und etwas Blut des Gebenden. Es gibt unzählige Geschichten und Legenden über den Geisterreigen, denn selbstverständlich ist es ein ausgelassenes Fest, bei dem ordentlich geschmaust und entsprechend viel getrunken wird. Es heißt, einige Geister der alten Mächte – darunter **Katajun**, **Mukoschi**, **Laru**, **Domovji** und sogar der launenhafte **Krokanosch** – erscheinen immer wieder einmal in menschlicher Gestalt, um (mehr oder weniger unerkannt) am wilden Geisterreigen teilzunehmen. Üblich ist auch, dass sich Liebende während des Fests den Segen für ihre Verbindung desjenigen Naturgeistes erbitten, dem sie sich ganz besonders verbunden fühlen.

Nicht vergessen darf man zudem die offiziellen Anlässe, die eine Gräfin nun einmal wahrzunehmen hat. Dazu zählt unter anderem die „**Schwertleite**“ jener jungen Knappen, die bei den vereinzelt lebenden Freiherrn des Fürstentums über viele Jahre für die hohe Ehre der Ritterschaft ausgebildet werden. Und Valeria von Geissler nimmt diese feierliche Zeremonie überaus ernst, denn schließlich muss sie sich in Zeiten der Not auf ihre Gefolgsleute und vor allem auf die Ritter verlassen können. Mehrmals im Jahr wird daher ein kleines Turnier samt Markt auf der Burg abgehalten, die dann tatsächlich aus allen Nähten platzt. Auf der brachliegenden Wiese am Vorturm stellen die

anreisenden Gäste dann ihre prächtigen, farbenfrohen Zelte auf, und ihre Banner flattern stolz im Wind. Der Burghof wird festlich hergerichtet und mit Blumengirlanden geschmückt. Ein hölzernes Podest für eigens dafür angeforderte Musikanten wird errichtet, außerdem fahren Karren mit den notwendigen Waren oder der reichhaltigen Verpflegung ein und aus. Gespräche, Gelächter und Gesang erfüllen dann die Burgmauern. Die Schwertleite selbst, bei der jemand am Ende einer mehrtägigen Zeremonie zum Ritter geschlagen wird, gerät dabei fast schon zur Nebensache. Kein Wunder, ist sie doch ein eher persönlicher Höhepunkt im Leben eines Knappen. Zudem gilt es zuvor, mehrere (jedoch eher zeremonielle denn herausfordernde) Aufgaben zu meistern, deren Ausführung von der Gräfin überwacht und schlussendlich abgenommen werden. Bevor dann alle adligen Gäste wieder abreisen, ist es üblich, den Lehnseid gegenüber Valeria von Geissler im großen Saal feierlich zu erneuern.

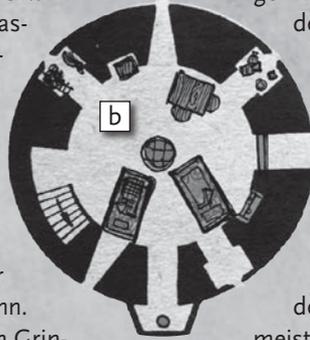
ner rechtzeitig auf Gefahren aufmerksam machen zu können. Es gibt nur zwei Eingänge in den Bergfried: Einmal ist da eine hohe hölzerne Leiter, die zum Haupteingang führt. Über sie müssen umständlich Lebensmittel, Waffen und Ausrüstung in das Bauwerk geschleppt werden. Dennoch bietet sie den unbestreitbaren Vorteil, dass sie im Falle eines Angriffs rasch in den Bergfried gezogen oder zerstört werden kann, was das schwere Eingangsportal für Feinde zumindest für eine Zeitlang unerreichbar macht.



Der zweite Zugang führt über eine kurze hölzerne Brücke auf dem überdachten Wehrgang. Auch diese kann schnell zum Einsturz gebracht werden, um angreifenden Truppen den Zugang zum Gebäude zu vereiteln. Dennoch muss allen jenen, die den Schutz dieser wehrhaften Mauern aufsuchen, bewusst sein, dass sie ohne Hilfe von außen lediglich eine gewisse Gnadenfrist erlangt haben. Denn ein erfolgreicher Ausfall oder eine Flucht aus dem Bergfried ist so gut wie unmöglich.

**a) Kerker:** In diesem beängstigenden, feuchten und bitter kalten Loch im untersten Stockwerk des Bergfrieds werden nur noch recht selten Gefangene eingesperrt. Es gibt – außer einem schweren, runden Eisengitter mit massivem Riegel in der Wachkammer – keinen weiteren Zugang. Durch dieses Gitter weht stets ein eisiger Hauch. Mittels einer Strickleiter gelangen die Gefangenen sowie deren Wärter in die schauerliche Tiefe. Lediglich ein winzig kleines Fenster im massiven Mauerwerk lässt ab und an ein paar klägliche Lichtstrahlen in diese finstere Zelle. An den Wänden gibt es mehrere Ketten samt Halseisen sowie Hand- und Fußfesseln. Der aus unregelmäßig behauenen Steinen bestehende Boden ist von fauligem Stroh bedeckt. Pfützen mit schmutzigem, stinkendem Wasser sammeln sich in einigen Bereichen des Kerkers. Es wimmelt hier vor Ratten. Jeder Gefangene muss sich daher Tag und Nacht den unliebsamen „Annäherungsversuchen“ dieser ausgehungerten Nagetiere erwehren, will er nicht befürchten, dass ihm womöglich lieb gewonnene Teile seines Körpers plötzlich abhanden kommen. Zweimal am Tag lassen die Burgsoldaten eine einfache Mahlzeit in einem Korb zu

den Gefangenen hinab. Diese besteht in erster Linie aus dunklem Brot und einem Humpen stark verwässerten Bieres. Der Kerker ist außerdem die Wirkungsstätte des Schinders Jasper Mausgewitz, der mit Abstand unbeliebtesten Person der gesamten Burganlage. Sollen von den unfreiwilligen Gästen der Gräfin irgendwelche Informationen in Erfahrung gebracht werden, dann ist er dafür zweifelsohne der richtige Mann. Wenn er mit einem schiefen Grinsen erscheint und seine Folterinstrumente präsentiert, dann herrscht im Kerker in der Tat Heulen und Zähneklappern.



**b) Wachgemach:** Betritt man den Bergfried über die Leiter im Burghof, so gelangt man zuerst in diese Kammer. Immer vorausgesetzt, die schwere beschlagene Eingangstür, die von innen mit einem massiven Balken versperrt werden kann, steht offen. Wie bereits erwähnt befindet sich im Boden ein stabiles Metallgitter aus dicken Eisenstangen, über das man in den Kerker gelangt. Auch ansonsten wirkt der Raum wenig einladend: Die dicken Mauern des Bergfrieds sind selbst im Hochsommer – sofern man so nahe am Gebirge überhaupt davon sprechen kann – stets ausgekühlt und es ist daher schier unmöglich, die in diesem Bauwerk befindlichen Gemächer einigermaßen zu erwärmen. Zu diesem Zweck stehen immerhin mehrere Kohlepfannen in der Wachkammer. In einigen Kisten lagern die für ein Feuer notwendigen Holzscheite sowie Kohlestücke. An den Wänden sind in regelmäßigen Abständen Kerzenleuchter mit blakenden Talglichtern angebracht. Da das Gebäude lediglich über schmale, schlitzartige Fenster verfügt, die zudem fast immer mit Läden

geschlossen sind, erhellen sie den Raum eher notdürftig. Ein kurzer Gang führt zu einem winzigen Erker mit Abort, der von der Kammer mit einer Tür abgetrennt ist.

Zwei Pritschen, ein Tisch, drei Stühle sowie einige Truhen und Kisten befinden sich ebenfalls hier. In Nischen im Mauerwerk lagern einige Waffen, Ausrüstung sowie die Verpflegung der Wachmannschaft. Waffenmeister Mandred Harthand hat zusammen mit Hauptmann Agabert Schwertfeger hier sein festes Domizil aufgeschlagen. Den beiden hartgesottenen Veteranen macht die klamme, abweisende Umgebung nichts aus (selbst wenn der alte Agabert zwischenzeitlich immer wieder einmal über schmerzende Gliedmaßen klagt). Sie bewahren ihre persönliche Habe in den Truhen der Wachkammer auf.

## Mandred Harthand



*Der Waffenmeister der Burg ist dafür zuständig, dass alle Frauen und Männer der hier lebenden Garnison die bestmögliche Ausbildung und Vorbereitung auf etwaige Kämpfe erhalten. Hierzu werden fast täglich ausgiebige*

*Kampfbungen im Innenhof abgehalten. Mandred Harthand ist kein Narr und erst recht kein Müßiggänger: Daher nimmt er selbst am Training teil, um ebenfalls allzeit für jedwedes Scharmützel bereit zu sein und zusätzlich, um ein gutes Vorbild abzugeben. Tatsächlich hätte dieser ebenso bärtige wie bärbeißige Mann in seinen besten Jahren eigentlich keine solchen Aktivi-*



täten nötig, denn er ist es, der die Burgherrin Valeria von Geissler regelmäßig heimlich an der Waffe ausbildet. Und das verlangt ihm mittlerweile so einiges ab, hat Valeria von Geissler doch verblüffend rasch und gut gelernt. Außer ihm weiß so gut wie niemand, was die Fürstin da so treibt – aber vermutlich würden sich ihre Untertanen nicht wirklich darüber wundern. Sie wissen ja, dass sie keine „gewöhnliche“ Edeldame ist.

Der Waffenmeister kümmert sich außerdem um die Ausrüstung der Burggarnison und ist darauf bedacht, dass diese gut in Schuss ist. Mindestens einmal in der Woche prüft er diese daher persönlich und ist alles andere als begeistert, sollte einmal ein Wachsoldat seine Waffe nicht ordentlich gepflegt haben. Mandred selbst ist ein erfahrener Kämpfer, der lange Zeit in der Armee des Alten Königreiches gedient hat. Der Krieg gegen Khrakovja hat ihn vieles gelehrt, darunter auch so manchen schmutzigen Trick. Und er hat keinerlei Skrupel, all seine diesbezügliche Erfahrung in die Waagschale zu werfen, sofern dies dem Schutz seiner Gefolgsleute dient. Er weiß, dass sie sich voll und ganz auf ihn verlassen.

Mandred kann mit nahezu allen Waffengattungen umgehen, bevorzugt aber sein treues Schild und den Katzbalger, wenn er in den Nahkampf geht. Außerdem ist er ein meisterlicher Armbrust-Schütze. Nebenzu kümmert er sich zusätzlich um die massigen Bullenbeißer der Burg, die von ihm abgerichtet werden. Diese gehorchen ihm folgsam und loyal aufs Wort.

■ **Habseligkeiten:** Robuste Bekleidung, Gambeson, Fellgugel, Lederhandschuhe und -stiefel, Mantel, Wehrgehänge, Brustharnisch, Kettenmantel, Helm, Rundschild, Bastardschwert,

Katzbalger, Speer, Armbrust, Köcher (mit 11 Bolzen), Dolch, Geldsäckel (8 Goldmark, 3 Silberheller, 12 Kupferpfennige).

■ **Besonderheiten:** –

## Agabert Schwertfeger



Der überaus loyale Agabert ist der altgediente Hauptmann der Burgsoldaten hier auf Burg Geissler. Er hat außerdem die Aufgabe, im Fürstentum nach dem Rechten zu sehen, wann immer seine anderen Pflichten es zu lassen.

Der Hauptmann ist zwar ein älterer Mann mit bereits ergrauten Haaren und nur noch einem Auge – das andere hat er durch einen übel fehlgegangenen Bogenschuss verloren –, aber zumindest beim Kampf Mann gegen Mann machen ihm auch jüngere Gegner immer noch nicht so leicht etwas vor. Außerdem kennt er Geisselgrund in- und auswendig – er weiß daher, von wo und wem Gefahren drohen könnten. Agabert ist unbestechlich und kennt die Gesetze des Fürstentums zur

Genüge. Er ist zwar streng, aber stets gerecht und drückt auch mal sein Auge zu. Agabert ist ein gern gesehener und willkommener Gast in allen Gehöften und Dörfern des gesamten Fürstentums.

Alle paar Wochen bereist der alte Hauptmann samt vier berittenen Burgsoldaten auf einer kleinen Patrouille ganz Geisselgrund um zu prüfen, ob überall Ruhe und

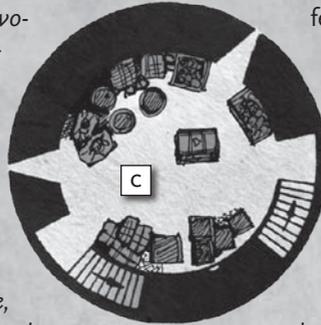
Ordnung herrscht oder es womöglich irgendwo Schwierigkeiten gibt. Bei dieser Gelegenheit sind die Untertanen der Familie von Geissler – der alten Familientradition folgend –, dazu aufgerufen, ihm ihre Beschwerden und Bitten, aber natürlich auch Glückwünsche, Geschenke sowie Botschaften mit auf den Weg zu geben, damit er diese der Fürstin überbringen kann. Jeder in Schnutenbach ist sich ziemlich sicher, dass darauf noch niemals eine nennenswerte Reaktion erfolgt ist. Der gute Agabert ist ein zwar grimmig dreinschauender, bärbeißiger Geselle, der schon zu viele Jahre auf dem Buckel hat, aber in ihm schlägt ein gutes Herz und er versucht aufrichtig, den Untergebenen seiner Herrin zu helfen. Er ist ein erfahrener und besonnener Kämpfer, der daher schon oft körperlich überlegene Kontrahenten bezwingen konnte.

Jene Burgsoldaten, die ihn bei seiner Mission begleiten, sind ebenfalls allesamt gut ausgebildete Krieger, die gemeinsam mit ihrem Hauptmann schon allerhand gefährliche Situationen gemeistert haben und die ihm loyal ergeben sind. Sie werden Agabert treu zur Seite stehen und ihn mit allen Mitteln bei der Ausführung seiner vielfältigen Aufgaben im Fürstentum Geisselgrund unterstützen.

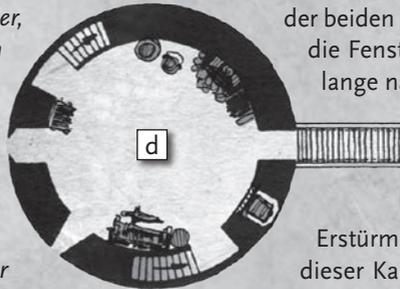
Während seiner Abwesenheit übernimmt Waffenmeister Mandred Harthand seine Aufgaben auf Burg Geissler.

■ **Habseligkeiten:** Gute Gewandung, Umhang, lederne Augenklappe, Schlachtross, Kettenmantel, Helm, Armbrust (mit Bolzen), Schwert, Geldkatze (25 Goldmark, 20 Silberheller, 17 Kupferpfennige).

■ **Besonderheiten:** –



Auf dem Tisch stehen ein Krug mit dünnem Bier, zwei Kelche, ein angeschnittener Laib dunklen Brotes und ein paar Scheiben kalter Braten. Ein Brotmesser liegt direkt daneben. Mit einem abgegriffenen Kartenspiel vertreiben sich Agabert und Mandred die Langeweile. Dennoch bleiben sie wachsam und lauschen stets mit einem Ohr auf ungewöhnliche Geräusche. Hin und wieder steht einer der beiden auf, öffnet ringsum die Fensterläden und späht lange nach draußen.



**c) Vorratsraum:** Für den Fall einer Belagerung und

Erstürmung der Burg sind in dieser Kammer ausreichend Vorräte eingelagert worden, die immer wieder geprüft und gegebenenfalls ausgetauscht werden. Schwere Kisten, Säcke und Fässer stehen überall umher, die bis oben gefüllt sind mit haltbarer Verpflegung wie Pökelfleisch, geräucherter Wurst und Dörrobst, aber auch mit Mehl sowie Getreide. Die bauchigen Fässer beinhalten Wein oder Bier. Ein kleiner Ofen samt Rauchfang dient dazu, Brot zu backen oder Speisen zu

erwärmen. Trotz dieser sinnvollen Vorkehrungen ist der Bergfried leider fatalerweise nicht dazu angelegt, einer allzu langen Belagerung standzuhalten, da schon nach relativ kurzer Zeit Durst und Hunger ihren Tribut zollen (vor allem, falls sich zu viele Menschen in diesem Bauwerk drängen).

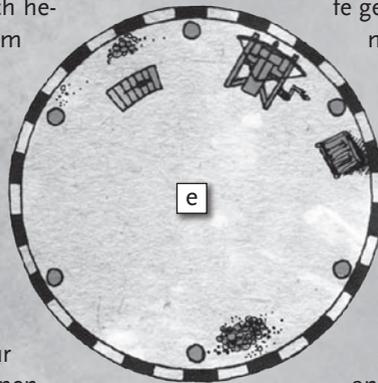
**d) Waffenkammer:** In dieses Stockwerk des Bergfrieds gelangt man über eine hölzerne Verbindung vom Wehrgang der Burg. Diese wird gerne dazu genutzt, Verpflegung oder Ausrüstung in das Gemäuer zu schaffen, um die ungeliebte Leiter nicht nutzen zu müssen. Ein robustes Fallgatter kann im Eingangsbereich herabgelassen werden, um Angreifern den Zutritt zu verwehren. Sofern ausreichend Zeit vorhanden ist, wird die Brücke zum Wehrgang einfach abgerissen. In dieser Kammer werden jene Waffen gelagert, die im Falle einer Flucht in den Bergfried zur letzten Verteidigung dienen sollen. Diese werden in Waffenständen sowie Truhen aufbewahrt. In erster Linie handelt es sich natürlich um eine ganz erkleckliche Anzahl an Armbrustbolzen und Pfeilen; hinzu kommen Speere, Armbrüste, Bögen, Streitkolben und Äxte. Große Steine stapeln sich neben den Fensterschlitzen, um auf die Angreifer im Burghof hinabgeschleudert zu werden.

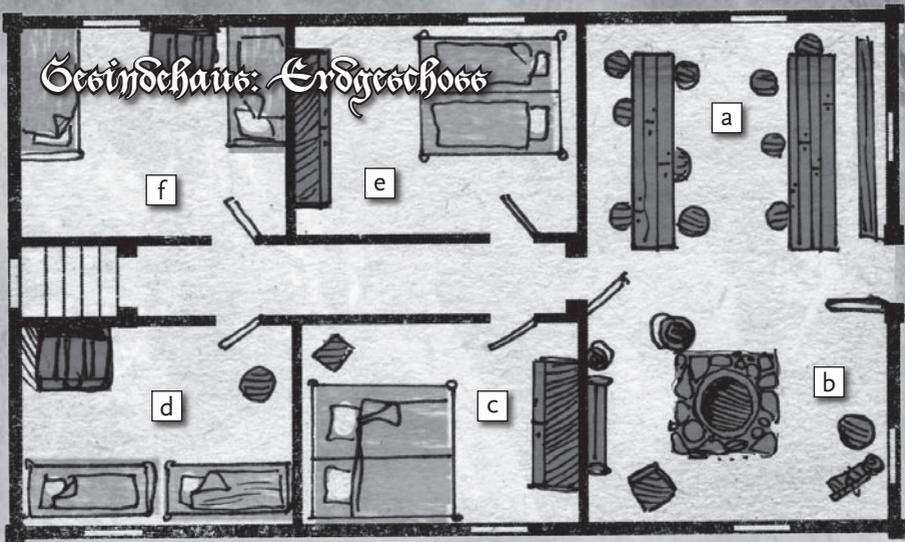
**e) Plattform:** Das oberste Stockwerk des Bergfrieds ist komplett mit einem hölzernen Dach versehen. Einige Feuerkörbe samt Holzscheiten sorgen notdürftig für Wärme. Allerdings helfen diese kaum etwas

gegen den schneidenden Wind aus dem Riesenjoch-Gebirge, der den bedauernswerten Wachleuten hier oben furchtbar um die Ohren heult. Darum hängen an eisernen Haken zusätzlich einige Felle sowie Wolldecken. Auch auf der Plattform sind jede Menge scharfkantige Steine gestapelt. In den über das Mauerwerk hinausragenden Hurden dieses Stockwerks befinden sich Öffnungen, durch die sie auf Angreifer fallen gelassen werden können.

Ganz besonders ins Auge fällt aber sofort eine mächtige Balliste, die drohend in die Ferne zielt. Neben ihr lagern die dafür notwendigen, langen Speere. Über eine Winde wird diese beeindruckende Waffe gespannt. Dies übernimmt normalerweise der Waffenmeister, der beunruhigend gut mit diesem Gerät umgehen kann.

Er war es auch, der damit vor einiger Zeit einen Angriff von Kobolden des Stammes der „Blutschwingen“ abgewehrt hat, die auf gewaltigen Fledermäusen angefliegen kamen. Selbst größere Kreaturen müssen sich vor den alles durchschlagenden Geschossen der Speerschleuder in Acht nehmen. Ebenfalls hier oben zu finden ist eine Glocke, die von einem der Dachbalken herabhängt. Ein Schlegel liegt daneben. Diese Glocke wird geschlagen, sobald Gefahr droht. Dummerweise wurde sie damals beim Transport in die Burg beschädigt und musste anschließend notdürftig repariert werden. Der Riss ist nach wie vor zu sehen. Darum hat sie einen misstönenden Klang, was aber ihren Nutzen nicht schmälert. Das oberste Stockwerk des Bergfrieds ist immer von mindestens einem Soldaten der Burggarnison besetzt. Man hat hier ei-





nen weiten Blick ins Land, hinauf bis zur Klammhard oder in die andere Richtung hin zu den meistens nebelverhangenen Knochenhügeln. Oft schaut Waffenmeister Mandred Harthand vorbei, um nach dem Rechten zu sehen und mit dem gelangweilten, verfahrenen Wächter einen kleinen Plausch zu halten.

Ebenfalls ein häufiger Gast auf der Plattform ist der Wildhüter Wultgar Siebenhühner. Er hingegen starrt dann meistens nur schweigend versonnen in die Ferne. Es wäre aber besser, niemand greift die Burg an, während er sich hier oben aufhält. Denn er hat wahre Adleraugen und seine todbringenden Pfeile treffen fast immer ihr Ziel.

## Das Gesindehaus

In diesem zweistöckigen Bauwerk sind die Soldaten der Burggarnison sowie das Gesinde untergebracht. Es wirkt nicht ganz so robust wie das Hauptgebäude oder der Bergfried. Das Dach ist mit Schilf gedeckt, was das Gebäude zudem anfällig für Feuer macht. Tagsüber herrscht ein reges Kommen und Gehen.

## Gesindehaus: Erdgeschoss

**a) Speiseraum:** Betritt man das Gesindehaus durch die Eingangstür, dann steht man unmittelbar in einem langen Flur, der sich durch das ganze Bauwerk zieht. Linkerhand befindet sich die offene Küche, rechts der Speise- und Gemeinschaftsraum. Zwei lange, mit unzähligen Kerben und Flecken bedeckte Tische, zahlreiche Stühle sowie ein hohes Regal mit Tongeschirr sind hier zu sehen. Zu den Essenszeiten ist der Raum voll besetzt und es geht laut und munter zu. Wie nicht anders zu erwarten ist der dabei vorherrschende Ton eher ruppig und der eine oder andere schmutzige Witz wird erzählt. Trotz ihres entbehrungsreichen Daseins in der fast das gesamte Jahr über eisig kalten Burg, ist die Stimmung unter der Dienerschaft meistens außerordentlich gut. Es wird viel gelacht und man erzählt sich, was den Tag über so geschehen ist. Nach einem Festmahl im Haupthaus geht es hier ganz besonders drunter und drüber. Denn nicht selten werden dann die Essensreste der hohen Herrschaften unter

Soldaten und Dienerschaft verteilt. Außerdem gönnt die Burgherrin ihrem Gefolge dann ebenfalls ein wenig mehr Bier und Wein.

Gleich nach Sonnenuntergang wird es im Speiseraum aber rasch stiller.

Nach einer letzten, kleinen Mahlzeit verschwinden nach und nach alle rechtschaffen müde in den jeweiligen Zimmern.

**b) Gesindeküche:** Die Küche ist ebenfalls zum Flur hin offen, sodass die Speisen und Getränke rasch in den Gemeinschaftsraum gebracht werden können. Zuerst fällt die offene Feuerstelle mit Rauchfang auf, über der fast immer ein großer, bauchiger Kessel baumelt. Die rotwangige, pausbäckige und lebenslustige **Nadenka** ist für die Zubereitung des Essens zuständig. Darum wuselt sie den ganzen Tag über in der Gesindeküche umher, dabei meistens einen langen hölzernen Kochlöffel wie ihr ganz persönliches Zepter schwingend. Nadenka spricht gerne mit sich selbst oder singt auch ab und zu ein kleines munteres Liedchen aus ihrer Heimat Khrakovja. Im Kessel blubbert oft ein erstaunlich leckerer Eintopf vor sich hin, der zu den Mahlzeiten mit dunklem Brot ausgegeben wird. In offenen Regalen sind alle notwendigen Kochutensilien zu finden, Fässer sowie Kästen beherbergen die Nahrungsmittel für das Gesinde. Eines der Fässer ist bis oben hin mit Brunnenwasser gefüllt. Kurz vor Sonnenaufgang erledigen in der nach wie vor angenehm warmen Küche viele der Bediensteten ihre Morgenwäsche. Falsche Scham kennt dabei niemand.

**c) Kammer der Burgköchin:** In diesem Zimmer befindet sich ein einfaches, aber bequemes Doppelbett. An einer Wand steht ein schwerer Schrank. Auf einem Schemel neben dem Bett (und teilweise dane-

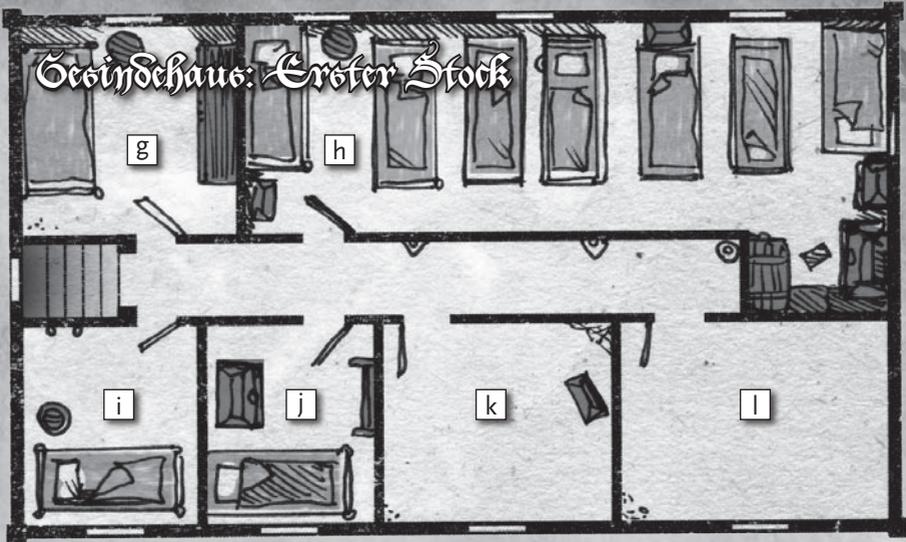
ben) liegen unordentlich die Kleidungsstücke eines Mädchens. Das Bett hingegen ist sauber gemacht; unter den sauberen Laken verbirgt sich Stroh, Decke und Kissen sind gefüllt mit Gänsefedern. Einige intensiv riechende Kräuter, darunter Lavendel und Rainfarn, sorgen dafür, dass Ungeziefer der Bettstatt fern bleibt.

In diesem Gemach schlafen die Burgköchin Ulrike Unkenruf (die „Unke“) und ihre Tochter Ursula. Ulrike ist sich durchaus bewusst, dass dies ein ganz besonderes Privileg ist, denn nur wenige aus der Dienerschaft verfügen über ein eigenes Zimmer. Im Schrank befinden sich die persönlichen Habseligkeiten von Mutter und Tochter, hauptsächlich einfache, aber zweckmäßige Gewänder. Ein kleiner Beutel, versteckt zwischen der Unterbekleidung, ist gefüllt mit 29 Silberhellern und 16 Kupferpfennigen.

**d bis f) Gesindekammern:** Alle diese Zimmer sind belegt von höhergestelltem Gefolge der Burgherrin. Entsprechend ist die gesamte Einrichtung eher einfach gefertigt, aber für die Bewohner dennoch reinsten Luxus. Denn die allermeisten Gefolgsleute der Gräfin müssen in ungeliebten Gemeinschaftsräumen schlafen. Betten, ein Schrank oder Truhen stellen das gesamte Mobiliar dar. Neben den kärglichen Ersparnissen und eventuell dem einen oder anderen persönlichen Gegenstand der hier lebenden Dienerschaft ist nichts Aufregendes zu finden.

## Gesindehaus: Erster Stock

Über eine Treppe mit lautstark knarrenden, hölzernen Stufen am Ende des Flurs gelangt man in das obere Stockwerk des Gesindehauses. Neben einem großen Gemeinschaftsschlafräum befinden sich hier vor allem die Gemächer einiger höhergestellter Gefolgsleute der Burgherrin.



**g) Kammer des Wildhüters:** Diese Kammer ist – so wie die meisten in diesem Gebäude – eher spartanisch eingerichtet. Ein unordentliches Bett, ein klobiger Schrank und ein hölzerner Schemel stellen so ziemlich die gesamte Einrichtung dar.

Hier schläft der Wildhüter der Gräfin, der junge Wultgar Siebenhühner. Allerdings führt ihn sein nicht ungefährlicher Dienst oft tagelang hinaus in die Wildnis, sodass die Kammer häufig leer steht. Sie ist nie verschlossen. Ist der Wildhüter jedoch anwesend, dann steht sein prachtvoller Jagdbogen fein säuberlich mit Stoff eingeschlagen in einer Ecke. Diese Waffe ist zwar nicht magisch, aber man könnte es fast annehmen, bedenkt man das unheimliche Geschick Wultgars mit seinem Bogen.

Im Schrank liegen die Gewänder des Wildhüters. Fast alle sind mit Pelz verbrämt und der nasskalten Witterung des Fürstentums angemessen. Der lange Gebrauch in Wind und Wetter hat sie bereits übel mitgenommen und sie wurden schon mehrmals nur notdürftig geflickt. Die Barschaft des Wildhüters liegt offen auf dem Schemel neben seinem Bett: Es handelt sich

um immerhin 14 Goldmark, 11 Silberheller und 6 Kupferpfennige.

## Wultgar Siebenhühner



*Der Wildhüter Wultgar ist weit über die Grenzen Geisselgrunds hinaus fast schon eine lebende Legende. Er hat nämlich ungewöhnlich viele Bogenschießturniere im gesamten Königreich erfolgreich für sich entscheiden können,*

*und nach jedem Sieg wuchsen Ruhm und Anerkennung noch weiter. Ja, sogar beim berühmten „Goldenen Pfeil“-Wettkampf in Ulmendahl konnte er bereits obsiegen. Für sein noch relativ junges Alter ist dies umso beeindruckender. Dennoch ist Wultgar sein Erfolg nie zu Kopf gestiegen. Für ihn ist seine Fähigkeit, so herausragend gut mit Pfeil und Bogen umgehen zu können, genauso gewöhnlich wie die eines guten Kochs, einen leckeren Braten zuzubereiten. Also nichts, worüber man ein großes Aufheben machen sollte. Gräfin Valeria von*



Geissler war bisher immer so freundlich, ihren Wildhüter für die Turnierfreie Zeit zu gewähren. Doch die meiste Zeit des Jahres über hält er sich natürlich im Fürstentum Geisselgrund auf, um dort die Wildbestände im Auge zu haben sowie auf die Jagd zu gehen (was der Fürstin auch weit lieber ist). Außerdem arbeitet er als Kundschafter, vor allem dann, wenn es Gerüchte über seltsame Vorkommnisse in den Wäldern und Bergen gibt. Man darf nie vergessen, dass das drohend nahe Riesenjoch-Gebirge immer wieder einmal eher unangenehme Überraschungen bereithält. Zusätzlich soll der Wildhüter zumindest theoretisch dafür sorgen, dass sich die Bewohner des Fürstentums nicht am Wildbestand vergreifen. Sowohl die Gräfin wie auch Wultgar sind aber der eher wohlwollenden Auffassung, dass diese Aufgabe nicht so wichtig ist. Beide wissen, wie schwer das Leben in dieser Grenzregion des Königreiches sein kann, da spielt es keine allzu große Rolle, wenn sich die Bevölkerung hin und wieder mal stüm-

perhaft in der Wilderei versucht. Nur überhand nehmen darf es nicht. Niederwild ist – wie überall im Reich –, zudem ohnehin zur Jagd für jedermann freigegeben.

Ab und zu geht Valeria von Geissler mit Gästen auf die Jagd. Dies ist einer der wenigen gesellschaftlichen Anlässe, an denen sie nach wie vor echtes Vergnügen empfindet. Dann reitet ihr Wildhüter Wultgar natürlich mit aus und bereitet außerdem schon im Vorfeld alles entsprechend vor. Stehen Gäste ins Haus, so hat er besonders viel zu tun und ist oft tagelang auf der Jagd unterwegs. Begleitet wird er dabei von von der kecken, flinken **Raisa** und dem munteren, abgehärteten **Frilo**, die in Geisselheim leben. Sie sind dafür verantwortlich, das erlegte Wild zu transportieren und zurück zur Burg zu bringen. Zudem bildet Wultgar die beiden aus.

Der Wildhüter ist ein schweigsamer, in sich gekehrter Mann. Mit seinem gestutzten Bart und dem schmalen, nachdenklichen und eigentlich eher nichtssagenden Gesicht sieht er beileibe nicht aus wie der formidable Meis-

terschütze, der er nun einmal ist. Normalerweise hält er sich von Menschen fern, so gut es eben geht. Ausnahmen bilden da nur die gesellschaftlichen Verpflichtungen auf Burg Geissler und die Bogenschieß-Wettbewerbe, zu denen er weite Wege auf sich nimmt. Am liebsten kumpiert Wultgar selbst bei großer Kälte unter freiem Himmel. Nur dann fühlt er sich richtig frei und ist nur sich selbst verpflichtet. Er besitzt einen Jagdfalken namens **Ilari**, den er stets bei sich hat, sobald er die Burg längere Zeit verlässt.

■ **Habseligkeiten:** Robuste, wetterfeste Gewänder, Fellmantel, pelzbesetzte Gugel, Wollhandschuhe, schwere Stiefel, Federkappe, Feuerstein und Zunder, Laterne, Kochgeschirr, Wasserschlauch, Schnappsack, Schlaffelle, Falke „Ilari“, Reitpferd, Jagdmesser, Sauspieß, Jagdbogen, Köcher (mit 16 Pfeilen), Geldkatze (21 Goldmark, 17 Silberheller, 9 Kupferfennige).

■ **Besonderheiten:** –

**h) Gemeinschaftsraum:** Dieses große Zimmer ist fast zum Bersten angefüllt mit dicht an dicht stehenden, robusten Stockbetten. In einer Ecke stehen Kisten und Truhen, die mit den wenigen Besitztümern der hier lebenden Gefolgschaft der Gräfin gefüllt sind (zumeist ihre Bekleidung). Sowohl die Soldaten der Burggarnison wie auch Mägde und Knechte sind in diesem Raum untergebracht, die eigentlich zumeist ganz gut miteinander auskommen. Kleinere Streitigkeiten lassen sich dennoch nicht vermeiden, wenn so viele Menschen auf so engem Raum untergebracht sind. Die Wachsoldaten wechseln zudem ihre Betten durch, da es nicht genügend für alle gibt. An sich kein Problem, da ja sowieso immer jemand wach sein muss, aber es bringt einiges an Unruhe mit sich, wenn man sich zum Beispiel über die Dienstzeiten in den Haaren liegt. Natürlich haben

die Krieger ihre Rüstung sowie Waffen bei sich, sobald sie den Gemeinschaftsraum verlassen. Ansonsten ruhen Speer, Dolch, Axt und Armbrust, ihre Helme und Rüstung unter dem Bett oder fein säuberlich aufgereiht in der Ecke des Raums.

**ij) Kammer des Schinders:** Dieser Raum wird bewohnt von Jasper Mausgewitz, dem Folterknecht, Henker, Abdecker und Wundarzt der Burganlage. Eigentlich ist sein Status – trotz seiner durchaus wichtigen Aufgaben –, lange nicht wichtig genug, um ein eigenes Gemach zu verdienen. Er bekam es schlicht und ergreifend aufgrund dessen zugewiesen, weil sich einfach niemand länger als unbedingt notwendig in seiner Gegenwart aufhalten wollte.

Das Zimmer ist unaufgeräumt, der unangenehme Geruch nach kaltem Schweiß hängt in der Luft. In einer Truhe unter dem Bett bewahrt Jasper seine „Schätze“ auf: jede Menge Folterinstrumente. Darunter sind Zangen, Brandeisen, Daumenschrauben, Messer, Würgeisen, Peitschen, talianische Stiefel sowie eine Mundbirne. Im krassen Gegensatz dazu befinden sich in einer speckigen Ledertasche auf dem Bett alle Utensilien, die Jasper in seiner Eigenschaft als Wundarzt benötigt: Verschiedene große Skalpelle und Pinzetten, Verbände, Scheren, Spatel und Löffel, eine Knochen säge, Haken und Klammern, Nadel und Faden, ein Narkosehammer sowie mehrere Schwämme. Brandeisen, um Verletzungen auszubrennen, und verschiedene Zangen nimmt sich Jasper dann kurzerhand einfach von seinem Folterwerkzeug. Er ist eben ein praktisch veranlagter Mann.

**jj) Kammer des Spielmanns:** Dieses Zimmer ist immer fein säuberlich aufgeräumt. Auf dem Bett liegen duftende Pflanzen. Da der Spielmann der er-

klärte Liebling der gesamten (weiblichen) Dienerschaft ist, muss er sich um fast nichts kümmern. Diese macht nämlich sozusagen direkt hinter ihm sauber. Nicht wenige der Mägde auf der Burg sind mehr oder weniger heimlich in den attraktiven, charmannten Spielmann verschossen.

Die Kammer verfügt über das obligatorische Bett, ein Regal sowie einen Schrank. Im Regal liegen die Musikinstrumente, die Sibilo gerade nicht benutzt. Darunter sind eine Schalmey, eine Drehleier, zwei Handpauken und eine Laute. Alle sind in einem sehr gepflegten Zustand. Daneben findet sich ein zerlesener Lieder- und Gedichtband mit dem Titel „Mein Herzelein, wie arge schmachtest du“ von **Yngelen Maidenlieb**, in dem gesammelte Texte aus dem Alten Königreich, aber zusätzlich aus Galland und **Taliani** zu finden sind. Im Schrank liegt die Bekleidung des Spielmanns. Diese zeichnet sich dadurch aus, dass sie wesentlich farbenfroher und weniger abgetragen ist als die der Dienerschaft. Verschiedene Hauben und Kappen runden das auffällige Erscheinungsbild des gutaussehenden Musikus ab. Im Schrank riecht es auffallend gut. Der Grund dafür sind dünne Stoffbeutelchen mit getrockneten Blumen und Kräutern, welche von den Mägden hier aufgehängt worden sind.

In einer verschlossenen Geldkassette ist die Barschaft Sibilos zu finden: 12 Goldmark, 5 Silberheller und 23 Kupferpfennige. Außerdem ein Brief einer gewissen **Melisande Kleinknecht** aus **Erlenweiher**: „Ach, mein liebster Sibilo, nun ist es schon so lange her, dass wir uns sehen konnten. Ich sehne mich so sehr nach Deinem Anblick und der Berührung Deiner zarten Hände. Wie lange möchtest Du mich denn noch warten lassen?

Am Ende hast Du mich wohl gar schon vergessen? Oh, ich flehe Dich an, eile rasch zu mir. Du

weist doch nur zu gut, was mir sonst für ein garst'iges Schicksal blüht! In ewiglicher Liebe, Deine Melisande.“

## Sibilo Sorgenfrei



Wie sein Name durchaus schon durchblicken lässt, ist der junge Sibilo ein rechter Hallodri und Springinsfeld, der gerne in den Tag hinein lebt. „Warum mir heute um die Probleme von morgen schon Sorgen machen?“ ist

dabei sein gelebtes Motto. Der Musikus versteht es wirklich glänzend, sein Publikum zu unterhalten. Dabei spielt es überhaupt keine Rolle, ob dieses dem Adel oder dem gemeinen Volk angehört: Es gab bisher noch niemanden, den er nicht begeistert hätte. Um dies zu bewerkstelligen, hat Sibilo schon früh gelernt, mehrere verschiedene Instrumente zu beherrschen: darunter Schalmey und Drehleier. Da er außerdem eine herrliche Gesangsstimme besitzt – die sich für derbe Trinklieder ebenso gut eignet wie für melancholischen Minnesang –, ist die Drehleier sein bevorzugtes Instrument. Viele Gäste der Gräfin sind völlig zu recht verwundert über sein außergewöhnliches Geschick und sein musikalisches Talent, das sie viel eher an einem der größeren Höfe des Reiches vermuten hätten. Sibilo wirkt nach außen immer fröhlich und ungezwungen, aber der junge Bursche hat zwei Gesichter: Denn leider spricht er viel zu oft dem Alkohol zu. Ein Umstand, der nicht nur der Fürstin nun schon mehrmals unangenehm aufgefallen ist. Darum darf er offiziell auf der Burganlage nichts mehr trinken, weswegen er allerdings nun umso häufiger die „Schweinschwanz-Schänke“ in Geisselheim aufsucht. Dort ist er immer willkommen, sorgt er doch für gute Stimmung und das einfache Volk sieht über seine ungebührlichen Eskapaden

# Der Mordbube aus Siebenbrücken

Es mag ja sein, dass Snezana von Pinz-Polozk, die junge Edeldame aus Siebenbrücken, ihrem gesamten Umfeld binnen kürzester Zeit mit ihrem unübersehbaren Verfolgungswahn wahn-sinnig auf die Nerven geht. Fatalerweise liegt sie mit ihrer Vermutung, der üble, tyrannische Graf Klos Zotosz habe ihr Meuchelmörder auf den Hals gehetzt, absolut richtig! Und so kommt es, dass der sympathische Reisende namens **Kasimir Knurrhahn**, der sich erst kürzlich in einem der wenigen Zimmer der „Schweineschwanz-Schänke“ einquartiert hat, in Wahrheit der berühmt-berüchtigte Attentäter **Zub-Zoria** „das Phantom“ **Ziva** ist. In aller Ruhe wird er in den kommenden Tagen unauffällig die Umgebung und Bewachung der Burganlage ausspionieren. Und zu einem passenden Zeitpunkt zuschlagen, um danach spurlos wieder gen Khrakovja zu verschwinden.

## Zub-Zoria Ziva



Der weithin gefürchtete Meuchelmörder aus Khrakovja reist zur Zeit in der Verkleidung eines etwas weltfremden Malers durch die Lande, um seine hochbezahlten Aufträge zu erledigen. Zub-Zoria hat nämlich eine ebenso durchtriebene wie geniale Masche entwickelt, wie er unauffällig nahe an seine künftigen Opfer herankommen und diese im Vorfeld lange genug aufmerksam beobachten kann, um letzten Endes keinerlei Fehler zu begehen. Für jedes seiner vielen Opfer erfindet er eine neue Person samt dazu

passender Lebensgeschichte. Er ist hervorragend darin geübt, seine Aussehen, aber ebenso sein Verhalten zu verändern. Es ist also für die Zielpersonen nahezu unmöglich, ihn als das zu erkennen, was er ist – nämlich einen Boten des Todes. Daher rührt auch seine bislang makellose Arbeit. Denn immerhin hat das „Phantom“ einen Ruf zu verlieren. Der Meuchelmörder betrachtet sein Handwerk vollkommen nüchtern, für ihn ist es ein Beruf wie jeder andere. Zub-Zoria kann nichts Verwerfliches an seinen blutigen Taten erkennen, die sich wie ein roter Faden kreuz und quer durch alle Lande ziehen. Er ist lautlos und nahezu unsichtbar, wenn er es darauf anlegt. Sein Körper ist hochgewachsen und drahtig, dabei aber ausdauernd und agil. Es gibt kein Hindernis, das ihn auf lange Sicht daran hindern kann, seine schändlichen Taten zu vollbringen. Keine Mauer ist zu hoch, kein Fluss zu reißend, keine Wachmannschaft aufmerksam genug ...

Zub-Zoria verlangt einen opulenten Betrag für seine schmutzigen Dienste, daher können auch nur besonders reiche Auftraggeber es sich leisten, ihn anzuheuern. Aber es lohnt sich immer! Er tötet seine Opfer überraschend und mit gnädiger Präzision und Schnelligkeit. Obwohl er geübt im Umgang mit allerlei Schusswaffen ist, bevorzugt der grimme Mordbube es, aus nächster Nähe zu töten. Nur dann kann er auch sicher sein, dass er Erfolg hatte. Stets hinterlässt er ein zeretztes Stück Leinentuch in der Hand der so Getöteten – dies ist sozusagen sein unverkennbares Markenzeichen.

Die andere Seite des Mörders aus Khrakovja ist erstaunlich eloquent, gebildet und freundlich. Er vermag es binnen kurzer Zeit, andere Menschen um den kleinen Finger zu wi-

ckeln. Es fällt diesem sympathischen Mann mit den kantigen, fast aristokratisch wirkenden Gesichtszügen viel zu leicht, das Vertrauen anderer zu erlangen. Zub-Zoria schätzt einen erlesenen Wein dabei ebenso wie ein gutes Gespräch. Er tötet nur, wenn er unbedingt muss oder er einen entsprechenden Auftrag angenommen hat. Wie gesagt ist er kein sonderlich grausamer Mensch, lediglich kühl kalkulierend, zielgerichtet und extrem effizient. Nach der Tat verschwindet er genauso schnell und spurlos wieder, wie er aufgetaucht ist.

■ **Habseligkeiten:** Gute Kleidung, Reiseumantel, Kapuzenumhang, Lederhandschuhe, Stiefel, Lederrüstung, Brustharnisch, schwarze Gesichtsmaske, Kletterhaken, Seil, Pfeife (und Tabak), Gedichtband, diverse Gifte, Leichentuch, gutes Reitpferd, Schabracke, Sattel und Satteltaschen, Garrotte, Wurf-dolche (4), Unterarmklinge, Blasrohr

im Suffgerne hinweg. Mehrere Male im Jahr verlässt Sibilo zudem die nähere Umgebung und reist durch die Lande. Dabei hat er schon viele Mädchenherzen gebrochen, denn er verweilt nie lange an einem Ort und ist beleibe kein Kind von Traurigkeit. Zuletzt pflegte er ein heimliches Verhältnis zu einer gewissen Melisande Kleinknecht in Erlenweiher, die er ebenfalls ohne jedwedem Zaudern zurückließ. Nun trägt sie sein Kind unter dem Herzen und soll zudem bald schon mit einem Mann vermählt werden, den sie nicht liebt. Und das bereitet dem Spielmann nun doch bisweilen ein wenig Kopfzerbrechen, da er weiß, dass die Gräfin bei solcherlei liederlichem Verhalten keinen Spaß versteht. Sobald sie von dieser unglücklichen Liaison erfährt, würde sie umgehend dafür sorgen, dass er sich seiner Verantwortung stellt.

Sibilo Sorgenfrei trägt seinem Stand angemessene Beklei-

(mit 12 Pfeilen), Schwert, kleiner Beutel mit Edelsteinen (Wert 200 Goldmark), Geldgürtel (mit 30 Goldmark, (versteckte) Geldbörse (59 Goldmark, 36 Silberheller, 13 Kupferfennige).

■ **Besonderheiten:** –

Dieser schier unaufhaltsame gedungene Mörder hat bereits einen diabolischen Plan, wie er unbemerkt in die Burg eindringen und aus dieser wieder verschwinden kann. Zub-Zoria Ziva plant, über einen der klaustrophobisch engen, gemauerten Schachte der Aborte im Haupthaus – die sich entlang der Burgmauern befinden und hinunter zum Wassergraben führen –, nach oben zu steigen. Er weiß aufgrund einer geschwätzigten Magd bereits, wo sich das Gemach von Snezana von Pinz-Polozk befindet. Noch ein, zwei Tage der unauffälligen Beschattung, dann schlägt er unbarmherzig zu.

dung, die auffallend farbenfroh ist. Mehrere Schellenbänder an seinen Händen machen es meistens fast unmöglich, ihn zu überhören.

■ **Habseligkeiten:** Farbenfrohe Gewänder, Stoffhaube, Reisekleider, Drehleier, Laute, Schalmei, Handpauken, verschiedene kleinformatige Bücher (Lieder und Gedichtbände), Schreibzeug, Schellenbänder, Langdolch, Geldkatze (6 Goldmark, 9 Silberheller, 14 Kupferfennige).

■ **Besonderheiten:** –

k) **Spinnkammer:** Der Raum ist überraschend leer. Lediglich ein Spinnrad sowie viele Körbe mit der noch zu verarbeitenden Schafschur befinden sich in ihm. Es ist ein beliebter Treffpunkt für die Mägde der Burg, die sich (mehr oder weniger) heimlich hier treffen, wenn sie wieder einmal ungestört irgendwelchen Klatsch und Tratsch erzählen möchten. Vor allem **Zla-**

**ta** und **Methild** tun sich dabei ganz besonders hervor. Wenn jemand über alles und jeden in der Burg und dem nahen Weiler Geisselheim vermeintlich Bescheid weiß, denn diese beiden ganz schrecklichen Klatschbasen. Sie sind sich auch nicht zu schade, Gerüchte zu erfinden, wenn es gerade mal nichts Neues gibt ...

**I) Leere Kammer:** Dieses karge Gemach ist tatsächlich zumeist leer und wird unter anderem als Notquartier für jene Gäste genutzt, die auf Wunsch der Gräfin nicht im Haupthaus untergebracht werden sollen. In diesem Fall werden hier notdürftige, wenig bequeme Pritschen sowie ein kleiner Tisch mit einigen Schemeln aufgestellt. Ansonsten „fliehen“ außerdem hin und wieder einige der entnervten Mägde aus dem Gemeinschaftsraum hierher, wenn sie den lautstark schnarchenden Männern eine Nacht lang entkommen wollen.

## Sie Stallungen

Hierbei handelt es sich um ein zwei-stöckiges Bauwerk, dessen unteres Stockwerk aus robustem Stein, das obere jedoch aus Holz gefertigt wurde. Mehrere durch halbohohe hölzerne Zwischenwände abgegrenzte Abteile trennen die Pferde der Burggarnison voneinander. Nicht alle

Soldaten verfügen jedoch über Reittiere. Godila, der edle Rappe der Gräfin, sowie **Mello**, das weiße Schlachtross von Hauptmann Agabert Schwertfeger, stehen nebeneinander. In mehreren Verschlägen gackern Hühner munter vor sich hin, sofern sie nicht den Burghof unsicher machen. Mit Mühe und Not passt auch die auffällige Kutsche von Valeria von Geissler hier herein, die sie jedoch nur selten zu offiziellen Anlässen bei den ihr verhassten Reisen in die angrenzenden Fürstentümer nutzt.

Landauf, landab in ganz Geisselgrund spinnen sich unzählige ziemlich schaurige (und bisweilen eher abstruse) Legenden um dieses düstere Gefährt, das ganz aus dunkelbraunem, fast schwarz wirkenden Holz gefertigt wurde. Eine davon lautet, die Gräfin sei eine gierige Blutsaugerin, eine grässliche Untote, die sich bei Nacht mit dieser Kutsche ihre Opfer holt.

Auf Stangen sowie an Haken an den Wänden liegen und hängen die Sättel der Reiter, ebenso wie das Zaumzeug und die Schabracken. Die Forke des Stallburschen lehnt neben der zweiflügeligen Eingangstür.

Mittels einer Leiter kann man das zweite Stockwerk erreichen, auf dem Stroh gelagert wird. Auch hier können (eher unbeliebte) Gäste oder Flüchtlinge in Zeiten der Not untergebracht werden. Und auf dem weichen Stroh, eingelullt vom Schnauben

der Pferde, schläft es sich sogar erstaunlich gut. Dies ist auch der Grund, warum der Stallbursche Beroald Bohnenstroh schon lange seine Nächte hier verbringt. Er zieht dies dem unruhigen Gemeinschaftsraum im Gesindehaus vor. Seine wenigen, nicht weiter erwähnenswerten Habseligkeiten liegen in einer Kiste auf dem Zwi-



schenboden der Scheune. Beroald schnitzt gerne, darum befinden sich nicht wenige, verblüffend lebensrecht wirkende (wenn natürlich kleine) Holzpferde unter seinen Besitztümern. Beim nächsten Wiegenfest der kleinen Unke wird er ihr eines davon schenken.

## Beroald Bohnenstroh



Beim Stallburschen von Burg Geissler handelt es sich um einen gutaussehenden, jungen Mann mit einnehmendem Lächeln, der definitiv einen Schlag bei Frauen hat. Zwar ist er nicht unbedingt die hellste Kerze am Kerzenleuchter, ver-

fügt aber durchaus über ein gerütteltes Maß an Bauernschläue. Er ist nie um einen Scherz verlegen und für jeden Spaß zu haben. Außerdem ist Beroald ungewöhnlich hilfsbereit. Er übernimmt klaglos auch harte Arbeiten, die er eigentlich gar nicht erledigen müsste. Kein Wunder, dass diesem sympathischen, muskulösen Burschen die Herzen der Maiden in dieser abgelegenen Gegend nur so zufliegen. Da stört es auch kaum, dass er stets in ziemlich schmutzigen, verdreckten Klamotten daherkommt. Immerhin ist er vor allem im Stall der Burganlage zugange, da macht man sich (unter anderem) die Hände schmutzig. Beroald ist aber ebenfalls häufig am Brunnen anzutreffen, wo er sich trotz der eisigen Kälte und des schneidenden Windes vom nahen Riesenjoch-Gebirge mit blankem Oberkörper wäscht. Was regelmäßig für schmachtende Seufzer unter den Mägden sorgt. Er achtet in gewisser Weise schon gut auf sein Erscheinungsbild, immerhin hat er im Weiler Geisselheim ein hübsches Liebchen, das jeden Abend sehnsüchtig auf ihn wartet. Die schüchter-

ne **Flordelis** mit ihrem langen, flachsblonden Haar und den leuchtend grünen Augen hat sein Herz im Sturm erobert. Und deswegen ist der Stallknecht so gänzlich unempfindlich für die Annäherungsversuche anderer Frauen. Er ist felsenfest davon überzeugt, dass sie seine große Liebe ist. Und beide haben daher vor, beim nächsten Geisterreigen ihre baldige Hochzeit anzukündigen. Fast jeden Abend, beim Schlag der Torglocke, macht Beroald sich freudig auf den Weg in den nahen Weiler, um die Nacht bei seiner Flordelis zu verbringen. Die beiden sind überaus glücklich und das sieht man ihnen auch an ...

In den Stallungen ist der junge, vor Kraft strotzende Bursche dafür zuständig, sich um die Tiere der Burgbewohner zu kümmern. Dazu zählen sowohl die Pferde, wie auch das gesamte Nutzvieh. Das ist eine ganze Menge Arbeit, die niemals aufhört. Denn vor allem Hühner, Gänse und Schweine scheinen nur Unsinn im Kopf zu haben und nicht selten jagt Beroald die wieder einmal ausgebüchsten Tiere kreuz und quer über den Burghof. Denn die aufbrausende Köchin Ulrike Unkenruf ist alles andere als erfreut, wenn sich das Getier erneut in „ihrem“ Garten herumtreibt. Aber auch sie kann Beroald nie lange böse sein. Ansonsten ist der Stallknecht tagsüber fast ausschließlich im Stallgebäude anzutreffen, wo er munter pfeifend und voller Vorfreude auf den kommenden Abend gar meisterlich seine Forke schwingt.

■ **Habseligkeiten:** Verschmutzte, robuste Bekleidung, Halstuch, Umhang, Glücksbringer (Hühnergott), Schnitzmesser, kleine Holzpferde, Knüppel, Forke, Geldsäckel (9 Kupferpfennige).

■ **Besonderheiten:** –

