

## A.25 Eine verhängnisvolle Erbschaft

Jürgen E. Franke, Spielwelt-Abenteurer, VF&SF 1990 (Spielwelt 40)

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 1990 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

### Minars Erbe

Nach einer langen, faulen und sehr angenehmen Ruhepause in Candranor verabschiedeten sich alle Abenteurer von den Alpanu-Dienern (und -Dienerinnen) und fuhren mit einem Handelsschiff zurück nach Corrinis. Im Spätsommer kamen sie dort wohlbehalten an.

Abraxas, ihr alter Mentor, lud alle zu einem rauschenden Abschiedsfest in seinen Turm ein. Der Zwergenmagier hatte einen Ruf an den Hof des Zwergenkönigs in Dvarheim erhalten, dem er nur zu gerne folgte. Ganz gegen seine geizige Art zeigte er sich diesmal großzügig, und Wein, Schnaps und Bier flossen in wahren Bächen.

Borthor-Bartl, Sirena und Zargos übernachteten gemeinsam in einem der Turmzimmer und erlebten alle den gleichen komischen Traum. Sie erzählten ihren Gefährten am anderen Tag seltsame Geschichten über ein Spiegelland, das sie in ihrem Traum besucht hatten. Merkwürdige Gestalten wären ihnen da begegnet, z.B. der einem großen Ei gleichende Goggelmoggel, die Zwillinge Zwideldum und Zwideldei, ein sprechender Hammelbraten - und sie mussten sogar mit einem drachenähnlichen Monstrum kämpfen, dem Zipferlak (oder war's ein Schnatterrind?), um wieder in die wirkliche Welt zu kommen. Zargos sprach noch oft, vergnügt kichernd, von seinem scharf gebiffen Schwert, mit dem er dem Gegner den Garaus gemacht hatte. Die Kameraden waren sich einig: die drei hatten am Abend zuvor wohl eine ganz besonders staubige Flasche Zwergengeist geleert!

Eines Tages erhielt Minar einen Brief von seinem Vater zusammen mit einem Schreiben des Lairds DageLrod MacTuron. Borthor-Bartl las ihm vor. Minars Vater schrieb, dass die alten Geschichten seines Sohnes vergeben und vergessen wären, und er würde sich freuen, den alten Herumtreiber einmal wieder in die Arme zu schließen. Das Schicksal würde es ja jetzt wohl auch besser mit Minar meinen, er sollte nur gleich das beiliegende Schreiben des Lairds lesen!

*An Minar MacTuron, der auch Minar MacHerlihy genannt wird...*

*Der Gruß des Laird Turon voran!*

*Am zweiten Daradag des Greifenmondes hat Ylathor zu Deorstead seinen schwarzen Mantel über Donuilh MacTuron gebreitet. Er ging von dieser Welt, ohne Söhne und Töchter gezeugt zu haben. Nach dem Recht des Königs geht sein Besitz auf Blutsverwandte über. Der Priester des Xan warf das Los, und Du wardst bestimmt zum künftigen Syre up Vestertor, dem Herrn über Burg Vestertor, das Dorf Elderbog und das umliegende Land.*

*Begib Dich denn zu Deinem Lehen und stelle Dich der Verantwortung für die Dir Anbefohlenen. Versäum es nicht, zur Samhain vor mir zu erscheinen und den Gefolgschaftseid zu erneuern.*

*DageLrod MacTuron, Laird Turon zu Turonsburgh*

*Standhaft und Sparsam!*

Es waren nur noch wenige Wochen bis zur Samhain, und da Minar auf dem Weg auch bei seinen Eltern in Twineward vorbeischaun wollte, brach er mit seinen Freunden (Alchemilla,

Borthor-Bartl, Coiree, Flusswind, Kerloas und Sirena) einige Tage später auf. Nur Belisar, Tharwing und Zargos blieben in Corrinis zurück - sie hatten keine Lust, eine wochenlange Kutschenfahrt auf den holprigen Landstraßen Albas zu unternehmen, nur um Minar bei der Erledigung langweiliger Formalitäten zuzusehen.

Die Reise verlief ohne Ereignisse - mit einer Ausnahme: an der Tannherrenbrücke bei der Burg Haaksness ein paar Tagesritte südlich von Crossing wurde ihre Kutsche aufgehalten. Ein bewaffneter Brückenwächter namens Osca MacFinn verlangte einen unüblich teuren Brückenzoll (1 GS pro Nase) - als Flusswind sich heftig beschwerte, musste dieser zähneknirschend sogar das Doppelte bezahlen. Angesichts einer Reihe schussbereiter Armbrüste eine weise Entscheidung!

In Twineward gab es rührende Szenen des Wiedersehens zwischen Minar und seiner Familie. Minar Vater ermahnte ihn, immer den Namen MacHerlihy in Ehren zu halten, bald zu heiraten, Nachkommen zu zeugen und sesshaft zu werden. Minar stimmte allen Wünschen verlegen zu.

Weiter ging die Reise nach Turonsburgh, wo wie immer zur Samhain reges Treiben herrschte.

Der Laird der MacTurons, Dageled, empfing Minar ausgesprochen freundlich und überreichte ihm feierlich die Ernennungsurkunde zum Syre up Vestertor. Er teilte Minar mit, dass er sich sehr über ein Aufblühen Vestertors und der Gemeinde Elderbog freuen würde; schließlich läge Minars Lehen an der bisher nur wenig genutzten Handelsstraße Twineward - Pernillion - Darncaer, eine in Friedenszeiten ausbaufähige (und in Krisenzeiten strategisch wichtige) Position! Würde dort eine starke Burg Schutz vor den streunenden Räuberbanden bieten, würden sich bestimmt auch mehr Bürger ansiedeln. Dageled bot Minar beim Aufbau seines Lehens eine wirklich großzügige Unterstützung durch Söldner und Verzicht auf Abgaben an. Weiterhin empfahl der Laird, den bisherigen Verwalter des Lehens, Sigrod MacTuron, weiter arbeiten zu lassen: er wäre ein zuverlässiger Mann, der seine Aufgaben gewissenhaft erfüllen würde.

Dageled schlug vor, er würde gern am 20. Löwen, dem Jahrestag der ruhmreichen Schlacht von Tidford, nach Vestertor kommen, um dort die Einsetzung des neuen Syre gebührend zu feiern. Minar sollte bis dahin alles bezugsfertig machen und die Feier vorbereiten ! Alles Weitere könnte man am kommenden Abend beim großen Fest besprechen.

Frisch gebadet, erstmalig im traditionellen albischen Kilt und mit wollenen Wadenstrümpfen kehrte Minar als frischgebackenes Mitglied des Adels wieder zu den Freunden zurück.

Das abendliche Fest war ein einziges Schmausen und Saufen: Schweinebraten, Kartoffeln und Starkbier fanden überall begeisterten Zuspruch. Jeder Syre leistete seinen Treueschwur: Standhaft und sparsam! Barden sorgten für Unterhaltung (auch Borthor-Bartl erfreute die Zuhörer mit albischen Volksliedern). Geschichten wurden erzählt.

Dageled erzählte (wie jedes Jahr) die Geschichte des Wappens des MacTurons, das außer einem schwarzen Turm auf rotem Grund auch zwei Goldmünzen zeigte. Bei der Schlacht von Tidford war das albische Heer von den erainnischen Gegnern bereits in die Flucht geschlagen, als der damalige Laird Turon bemerkte, dass er seine Kilttasche mit zwei Goldstücken verloren hatte. Er wandte sich sofort um und lief brüllend dem Feind entgegen, und seine Clansmänner und dann auch das übrige Heer Albas folgten ihm und überrannten die völlig verwirrten Erainner.

Zu später Stunde setzte sich Dagehrod zu den Abenteurern, die sich alle noch wacker aufrecht halten konnten, und erzählte ihnen ein paar Einzelheiten über die vor ihnen liegende Aufgabe:

*"Das Elderbog ist ja bisher, ehrlich gesagt, ein winziges Nest mit etwa 120 Einwohnern. Den Dörflern fehlt bisher der nötige Schwung, das richtige Vorbild! Die bisherigen Syres waren halt recht vornehme Leute, die hatten's nicht nötig oder hatten auch nicht die richtige Hand für diese Aufgabe, egal: die haben alle viel zu schnell wieder aufgegeben! Ach ja, Elderbog!"*

*Früher gehörte Elderbog ja zu Clanngadarn. Vor etwa 70 Jahren wechselte der Landstrich nach einem kleinen Grenzkonflikt zu Alba und wurde vom König dem Clan der Turons zum Lehen gegeben. Der damalige Laird ernannte Eowryc MacTuron zum Syre. 10 Jahre später war Burg Vestertor fertiggestellt. 15 Jahre später verlor Eowryc plötzlich jedes Interesse an der Burg und verließ Vestertor; er starb vor über 20 Jahren in der Abtei von Prioressen. Die Burg ist also seit mehr als 40 Jahren verwaist, denn auch der nach dem Tod Eowrycs eingesetzte Syre, Donuill MacTuron, kümmerte sich nicht im geringsten um sein Erbe. Er hatte die Burg zwar einmal kurz besucht, war aber bereits am nächsten Tag wieder abgereist.*

*Ich musste damals einen Verwalter einsetzen, der die zugegeben spärlichen Abgaben einsammelt und zu uns weiterleitet. Nun ja, was will man ohne tatkräftigen Burgherrn von den Bauern auch schon erwarten! Aber mit Dir, Minar, wird es auch in Elderbog, da bin ich mir ganz sicher, wieder steil nach oben gehen, nicht wahr?"*

Am 4. Löwen bestiegen die Freunde das Fuhrwerk Sigrod MacTurons, um in einer Tagesreise an ihr Ziel, Elderbog, zu gelangen. Der bisherige Verwalter war ein hagerer Mann mittleren Alters, der Minar und seine Begleiter mit äußerstem Respekt anredete. Sigrod erzählte unterwegs, dass Elderbog aus neun Gehöften bestand; die kleine Siedlung lag mitten in einem Hochmoor und war umgeben von fruchtbaren Feldern, die die Bewohner mühsam der Natur abgerungen hatten. Nördlich des Dorfes floss der Rowerbach, der aber nur im Frühjahr nach der Schneeschmelze in den Bergen reißendes Hochwasser führte. Auf der anderen Uferseite des Baches erhob sich Burg Vestertor. Von ihr wollte der Verwalter am liebsten gar nichts erzählen. Er meinte nur ausweichend, in der Burg würde niemand wohnen, weil es dort angeblich nicht geheuer wäre - das wäre natürlich alles nur Weibergeschwätz! Aber er musste sich freilich nach seiner Frau richten. Der neue junge Herr (er meinte Minar) sollte nur ja nichts auf den alten Tratsch geben!

Das Interesse der erfahrenen Geisterjäger war geweckt. Sie übernachteten mehr schlecht als recht in Sigrods armseliger Hütte (aber immer noch besser als der Verwalter, der notgedrungen mit seiner Familie in den Stall ausweichen musste) und überredeten Minar, der sich in seiner neuen Rolle noch gar nicht wohl fühlte, am nächsten Morgen eine kleine Ansprache an die Bevölkerung zu halten.

Sigrod rief also am Morgen des 5. Löwen die Dorfbewohner zusammen, und Minar Herlihy MacTuron hielt die erste Rede seines Lebens - unterstützt vom wortgewandten Barden Borthor-Bartl, der ihm in Verlegenheitspausen immer wieder einflüsterte. Die Ankündigung ihres neuen Syre, er würde Burg Vestertor wieder in Ordnung bringen, und blühendes Leben würde in Elderbog Einkehr halten, nahmen die Bauern mit skeptischen Mienen auf: man würde ja sehen, was die großartigen Reden des jungen Herrn wirklich wert waren - mit Geistern war jedenfalls nicht zu spaßen!

## **Burg Vestertor**

Nach der Pflicht kam das Vergnügen: auf zur Burg! Vestertor war eine der in Alba weitverbreiteten Hochmotten: ein Festungshaus aus Stein auf einer Hügelkuppe, die von Palisaden und einem Graben geschützt wurde; davor ein ebenfalls mit Graben und Palisaden geschützter Vorhof. Die einstigen Fachwerkgebäude im Vorhof waren weitgehend zerstört; die steinerne Festung sah noch weitgehend unversehrt aus.

Eine steinerne Außentreppe führte zu einer massiven eisenbeschlagenen Eichentür, die fest verschlossen war - und keiner hatte einen Schlüssel. Also erst mal durch die unverschlossene Tür hinein in den Anbau der Festung, der die Küche und Vorratskammer beherbergte: prompt stürzte der vorwitzige Borthor-Bartl in eine Fallgrube hinter der Tür. Er hatte Glück, sie war nur 2m tief; ihr Boden war aber mit modrigen Baumrinden bedeckt, die von einer besonderen Pilzart befallen waren, deren Sporenwolken den Barden nun umhüllten.

Die Freunde staunten nicht schlecht, als sie ihren Barden wieder aus der Grube gezogen hatten und dieser plötzlich mit einem verzückten Grinsen begann, wie wild auf seinem Dudelsack zu spielen und herumzutanzten. Die Sporen des Rauschpilzes taten ihr Werk! Borthor-Bartl begann, mal hierhin, mal dahin zulaufen, und machte sich schließlich auf den Weg zurück ins Dorf. Sirena lief dem Barden hinterher, weil ihr schon Übles schwante (sollte der Halbling auf die Idee kommen, im Dorf ein paar grauenhafte Lieder zu spielen?) und überwältigte den "Kleinen" nach kurzem Kampf. Gut gefesselt brachte sie den wutschäumenden Barden zu Sigrod und bat ihn, auf den "Erkrankten" gut aufzupassen, er würde sich bestimmt wieder beruhigen. Sigrods Frau meinte gleich, das wäre bestimmt alles ein Werk der bösen Geister von Vestertor, und die Fremden sollten von ihrem Tun ablassen, ehe alles zu spät wäre, aber Sigrod fuhr dazwischen und herrschte sie an, sie sollte ihr dummes Maul halten.

Die Freunde waren inzwischen nicht untätig geblieben. Im Anbau führte zwar eine Treppe nach oben, endete aber an einer Falltür, die offenbar von innen verschlossen war. Also ging es hier auch nicht weiter!

Kerloas warf ein Seil über die Zinnen der Burg und kletterte hinauf. Kaum stand er auf der Plattform (der Turm der Burg ging noch höher), als ihn ein Adler krächzend angriff, der offensichtlich oben auf dem Turm sein Nest gebaut hatte. Alchemilla gelang es, den Vogel magisch zu besänftigen, und Flusswind kletterte dem Zwerg hinterher.

Außer einer Ballista und einem riesigen Kupferkessel gab es auf der Plattform nichts zu sehen, also öffneten die beiden die einzige nach unten führende Falltür und begannen, das Innere der Burg zu erforschen. Sie hatten soeben die andere Seite der verschlossenen Falltür erreicht und diese geöffnet, als Borthor-Bartl wieder zu ihnen stieß. Der Barde hatte die Wirkung des Rauschpilzes überwunden und mit flinker Zunge seine "Pfleger" davon überzeugt, dass mit ihm nun alles wieder in Ordnung wäre: sie hatten ihn wieder freigelassen.

Borthor-Bartl stolzierte also dudelsack-spielend voraus, und der neue Syre Minar betrat erstmalig die ihm anvertraute Burg Vestertor. Die Freunde trennten sich und durchsuchten routinemäßig alle Räume der Burg.

Flusswind und Kerloas arbeiteten im 2. Obergeschoss und entdeckten: eine Kleiderkammer, ein Bad (in der Wanne lag das 25 Jahre alte Skelett eines Glücksritters, der hier von der Weißen Frau überrascht worden war), den großen Wohnraum der MacTurons, die Kammer

des Leibdieners (hier stand der hölzerne Laden vor dem Fensterschlitz seit vielen Jahren offen, und der Regen hatte den Fußboden verfaulen lassen: Kerloas, der in seiner Gier nach Gold wieder einmal nichts anderes mehr wahrnahm, brach durch den Boden - zum Glück war er an Flusswind angeseilt, und so endete sein Sturz wenige Zentimeter über dem Fußboden des 1. Stockes), und das Gästezimmer. Hier lag in einem breiten Bett eine hellhäutige weißhaarige Gestalt. Die beiden wollten gerade näher treten, als plötzlich am Fußende ein weiße Gestalt aus dem Boden hervorwuchs! Sie rannten schnell aus dem Zimmer - war das der Geist der Burg?

Im 1. Obergeschoß waren: die Küche und eine Kammer der Mägde (im Anbau), ein Vorraum hinter dem (verschlossenen) Haupteingang, und eine riesige Halle (der Festsaal der Burg). Eine Falltür führte zu der hölzernen Kellertreppe. Minar ging als erster hinab und stolperte über einen Draht, der quer über eine Stufe gespannt war - zum Glück überstand er den Sturz mit leichten Blessuren. Was war hier nur los? Im Keller gab es nur das Verlies mit verschiedenen leeren Zellen zu sehen; auffällig war in der Mitte des Kellers eine riesige Steinplatte im ansonsten festgestampften Erdboden. Coiree entdeckte auf dieser Platte an manchen Stellen Wachsreste und Kräuterstückchen. Komisch?!

Flusswind und Kerloas unterbrachen ihre Nachforschungen mit der Neuigkeit, dass im 2. Stock jemand im Bett läge und der Geist dort umgehen würde. Also, bis auf Minar, alles hinauf ins Gästezimmer!

Der "Schläfer" lag noch immer in seinem Bett und wirkte seltsam weiß und durchscheinend. Und wieder wuchs langsam aus dem Boden am Fußende eine weiße Gestalt hervor, eine junge Frau in festlichen Gewändern! Alchemilla verlor die Nerven und rannte entsetzt davon - und in die Arme Minars, der sie tröstete und beruhigte. Den übrigen Beobachtern bot sich ein wildes Schauspiel: die junge Frau stürzte sich auf den Schläfer, und ein harter Kampf entbrannte. Obwohl der Angegriffene mit einem Dolch immer wieder auf seine Gegnerin einstach, unterlag er am Ende und sank auf das Lager zurück. Die "Weiße Frau" drehte sich nun langsam um und kam auf die Gruppe zu, die sich fluchtartig ("wie ein Mann") zurückzog. Aber die Freunde wurden nicht verfolgt. Mutig schauten sie noch einmal in das Gästezimmer: siehe da, die Erscheinung war verschwunden - kein Schläfer, keine Frau.

Alchemilla hatte sich wieder beruhigt und half den Freunden, die Zimmer der Burg nun ganz gründlich zu untersuchen. Sie entdeckte im Wohnraum der MacTurons, dass sich unter den Schlafalkoven geheime Hohlräume befanden, die sich dann öffneten, wenn man auf die beiden Goldmünzen im jeweils dort aufgemalten Wappen der MacTurons drückte. Die Hohlräume waren leer. Messerscharf kombinierte die Elfin, dass auch mit dem an der Kopfseite des Bettes an die Wand gemalten Wappen im Gästezimmer vielleicht etwas nicht stimmen mochte. Als sie dort die Goldmünzen intensiv untersuchte, bemerkte sie tatsächlich eine feine kreisrunde Fuge am Rand der aufgemalten Goldmünzen. Die Freunde konnten aber zunächst mit dieser Entdeckung nichts anfangen.

Vom Erfolg der Elfin angestachelt, begann nun eine muntere Geheimtürsuche im ganzen Festungshaus. Der Tag verging, aber eine Geheimtür wurde nicht gefunden.

Schließlich gaben die Freunde die Sucherei auf und erforschten die Räume des Turmes: eine Rüstkammer, eine Wendeltreppe, die zur oberen Aussichtsplattform führte (Kerloas löste beim Hinaufgehen einen Stolperdraht aus, der einige Steinkugeln die Treppe hinabrollen ließ - bis auf Sirena konnten alle den Kugeln entfliehen; die Heilerin musste einige schwere

Prellungen hinnehmen), und: das Arbeitszimmer Eowrycs! Auf dem Schreibtisch lag ein unvollendeter Brief:

*Der ehrerbietige Gruß des Syre up Vestertor voran!*

*Ihr wisst, dass Burg Vestertor, meine Familie und mein Gefolge schon seit vielen Monden von unnatürlichen Erscheinungen heimgesucht werden. Die Bauern leben in Angst und Schrecken, aber meine Waffenknechte lassen sich nicht so schnell von leuchtenden Hunden, Irrlichtern und fluchenden Druiden beeindrucken, wenn nach Einbruch der Dunkelheit ein solides Eichentor zwischen ihnen und den Ausgeburten der Finsternis liegt. Bis vor zwei Tagen ist auch noch niemand ernstlich zu Schaden gekommen.*

*Jetzt ist aber eine neue Gefahr hinzugekommen, der schon ein Gast, ein Waffenknecht und mein Leibdiener zum Opfer gefallen sind. Eine geisterhafte Frau durchstreift des Nachts dieses Gemäuer, und ihr grabeskalter Kuss scheint allen Lebenden die Kraft zu rauben. Ich bin bereit, weiter die Stellung zu halten, aber mein Schwert allein kann dieser neuen Kraft des Bösen nicht Einhalt gebieten. Ich bitte Euch, Euren Einfluss in der Priesterschaft geltend zu machen, auf dass ein Diener Ylathors hierher gesandt wird, der sich mit den Machenschaften der unwilligen Toten auskennt. Ein MacTuron hält auch den schrecklichsten Gespenstern stand, aber*

Hier brach das Schreiben ab. Quer über den Brief geschrieben standen die Worte:

*Verzeih! Es war keine Absicht.*

Die Dunkelheit brach herein, und die Freunde beschlossen, im gemütlichsten Zimmer der Burg, im Arbeitszimmer Eowrycs, zu übernachten. Minar und Coiree hielten auf der unteren Plattform Wache. Und wirklich: aus dem Moor näherte sich ein grünlich-weiß leuchtender riesiger Hund der Burg! Sein schauriges Heulen drang den beiden Wächtern durch Mark und Bein! Aber nur kurz: Coiree, die abgebrühte Waldläuferin, wartete geduldig, bis der Hund in Schussweite war, zielte sorgfältig und jagte ihm einen Pfeil ins Bein. Jaulend zog der Hund von dannen.

Die beiden Wachen meinten schon, nun eine geisterfreie Nacht zu erleben, als plötzlich aus der Mauer neben Minar die "Weiße Frau" wieder auftauchte und ihm ein Küsschen zuwarf, ehe sie wieder im Gestein verschwand. Minar fröstelte es, und er wickelte seinen Schal fester um seinen Hals - natürlich nur wegen der kalten Herbstnacht, versteht sich. Mehr geschah aber in dieser Nacht nicht.

### **Besucher unerwünscht!**

Am 6. Löwen machten sich die ausgeruhten Helden frisch an die Arbeit. Borthor-Bartl fand in Elderbog einen Bauern, der sich auch ein wenig im Schlosserhandwerk auskannte, und überredete ihn dazu, die Eingangstür der Burg zu öffnen. Der Mann war sehr nervös und machte sich nach erfolgreichem Aufsperrn rasch wieder aus dem Staub; er fürchtete offensichtlich den Zorn der Burggeister. Alchemilla überprüfte erneut alle dargestellten Wappen. Kerloas hatte die anstrengendste Arbeit übernommen: der Zwerg hämmerte mühsam Stück für Stück die gemalten Goldmünzen aus dem Wappen im Gästezimmer. Dahinter befand sich tatsächlich ein größerer Hohlraum, und der Zwerg drosch wie besessen auf die Wand ein, um ein genügend großes Loch zum Durchschlupfen herauszuhauen. Bald war klar: hinter der Wand war wirklich ein schmaler Geheimgang!

Es war schon Abend, als Borthor-Bartl als erster durch die Öffnung in den Geheimgang klettern konnte. Nur wenige Schritte davon entfernt stieß der Halbling auf einen Krug, der mit lebenden Regenwürmern gefüllt war. Er brachte ihn zu den Freunden zurück.

Alchemilla wollte den Krug gleich ausschütten und eilte die Treppe zur unteren Plattform hinauf - und stellte verdutzt fest, dass die Falltür nun geschlossen war, die am Morgen noch offenstand. Ihr Misstrauen war erwacht, und sie ging zurück. Zusammen mit Coiree kletterte sie von außen auf die Zinnen der unteren Plattform und entdeckte eine tückische Falle: die Ballista war gedreht und gespannt worden und zielte genau auf die Falltür; ein paar Seile hätten dafür gesorgt, dass die Ballista ausgelöst worden wäre, wenn die Falltür etwa um Armeslänge angehoben worden wäre. Die Elfin war dem Tod um Haaresbreite entgangen! Aber was für ein böses Spiel wurde hier gespielt!?

Ganz einfach: Minar und seine Begleiter waren höchst unerwünschte Personen. Gwyldor ap An, der beliebte Heiler und Kräuterkundige von Elderbog, war in Wirklichkeit ein Druiden, der über den heiligen Ort wachte, auf dem Burg Vestertor einst errichtet worden war.

Eowryc hatte seine Burg nämlich genau auf einem Kreuzungspunkt magischer Kraftlinien errichtet, ohne die Warnungen der twyneddischen Druiden, den heiligen Boden zu entweihen, zu beachten. Dank der guten Rundumsicht war der Hügel ideal für eine Festung geeignet, und im Vertrauen auf seine eigenen Götter und die Kraft seiner Waffen ließ sich Eowryc nicht vom Gefasel des Dorfdruiden Elderbogs beeindrucken. Die finsternen Verwünschungen gingen ihm schließlich so auf die Nerven, dass er den Druiden vertreiben ließ.

Der Druiden kehrte jedoch heimlich zurück und fand Unterschlupf bei einer twyneddischen Familie aus der An-Sippe. Auf sein Drängen hin blieben diese Twyneddin als einzige im nun albischen Elderbog, und aus ihrer Nachkommenschaft rekrutierten sich bis in die Gegenwart die Druiden von Vestertor. Nach langjähriger Ausbildung in Clanngadarn wachten sie über die Linienkreuzung und sorgten für das Abhalten der notwendigen Rituale.

Und die Druiden begannen, den Bewohnern Elderbogs einzureden, dass sich die Natur selbst und ihre Geister gegen die Entweihung des Hügels wehrten, und sie versuchten mit mancherlei Mummenschanz dieser Ansicht Nachdruck zu verleihen. Doch Eowryc ließ das alles kalt: tagsüber ging er seinen Geschäften nach, nachts ließ er die Tore seiner Festung verriegeln.

Erst als Eowryc fluchtartig (aber nicht wegen der Druiden) die Burg verlassen hatte, waren die Druiden besänftigt, wenn auch nicht vollkommen zufrieden. Ein kompletter Abriss der Burg, um die Linienkreuzung wieder unter freiem Himmel zu haben, wäre ihnen am liebsten gewesen. Immerhin glückte es ihnen, Donuilh MacTuron zu verscheuchen. Vestertor verfiel also langsam, aber sicher, und an diesem Zustand sollte auch niemand etwas ändern wollen. Und nun kam also wieder ein neuer Syre!?

Gwyldor hatte schon seit einigen Wochen von der bevorstehenden Ankunft des neuen Syre gehört und seine Vorbereitungen getroffen. Er hoffte, die Neuankömmlinge so schnell wie möglich wieder loszuwerden. Schließlich gab es ja ein echtes Gespenst, die "Weiße Frau" - und außerdem ein paar Fallen, die klar machen sollten, dass der neue Syre hier nicht erwünscht war.

In seiner Rabengestalt(!) fiel der Druiden nicht weiter auf, und er beobachtete die ersten Erkundungen von Minar und seinen Gefährten von einem nahen Baum aus. Am ersten Abend versuchte er, die neuen Burgherren mit dem "Geisterhund der MacTurons" zu beeindrucken, allerdings nur mit mäßigem Erfolg - Gwyldor musste in seinem Moorversteck seinen Hund heilen und verbinden. In der Nacht schlich er sich mit einem Krug Regenwürmer in die Burg und spähte vom Geheimgang aus (von hier aus konnte man die Goldmünzen-Steine aus der Wand entfernen) in das Gästezimmer: hätte dort jemand übernachtet, hätte er morgens in seinem Bett viele wurmische Bettgenossen gehabt...

Am 6. Löwen war es während der Klopferei von Kerloas für den Druiden kein Problem, die Falle mit der Ballista aufzubauen - wer nicht hören wollte, sollte fühlen! Doch die Vorsicht Alchemillas vereitelte auch diesen Anschlag.

Natürlich entschärften die beiden Freundinnen die Falle. Kerloas hatte inzwischen das Loch noch erweitert, und so konnten kurz darauf alle in den Geheimgang klettern. Unter Führung des Halblings erforschten sie den Gang, der sowohl im 2. wie im 1. Stock zu Geheimtüren führte: in der großen Halle kamen sie neben dem Kamin wieder heraus. Schon im Geheimgang war die Weiße Frau wieder aufgetaucht und hatte versucht, Borthor-Bartl zu

küssen; konnte ihr der Barde dabei noch ausweichen, gelang es ihr beim zweiten Versuch schon besser, und er spürte, wie ihm die flüchtige Berührung des Gespenstes bereits Lebensenergie kostete. Die Weiße Frau hatte es nicht eilig, und kaum eilte Flusswind hinzu, um Borthor-Bartl zu helfen, verschwand sie im Fußboden.

Die Freunde setzten ihre Suche nach Geheimgängen im Keller fort. Sie fanden nichts. Die Weiße Frau trat plötzlich aus einer Steinsäule, um Minar zu umarmen - aber dieser konnte ihr geschickt ausweichen und wurde ebenfalls nicht weiter verfolgt.

Dabei gab es im Keller wirklich einen Geheimgang, der sogar in Verbindung mit dem bereits entdeckten der beiden oberen Stockwerke stand. Die Gefährten hätten nur das scheinbar tote Ende des oberen Geheimgangs näher untersuchen brauchen, dann hätten sie die versteckte Falltür bemerkt, die zum Geheimgang des Kellers führte.

Ein plötzliches Poltern aus dem oberen Stockwerk lockte wieder alle nach oben. Auf der Treppe zur Falltür der unteren Plattform lag ein Krug, und auf den Stufen tropfte grüner stinkender Pflanzenschleim. Doch wieder war kein Spur des Täters zu sehen.

Kunststück! Der Druiden war enttäuscht, dass seine Ballista-Falle nicht funktioniert hatte, und hatte wütend den Krug auf die Treppe geworfen: die neuen Burgherren waren hartnäckiger, als er gedacht hatte!

Die Gefährten vergewisserten sich, dass die Turmzimmer keine Geheimgänge haben konnten, und zogen es dann vor, die Nacht ungestört zu verbringen: sie quartierten sich bei Sigrod ein.

Am Morgen des 7. Löwen hörten sich die Freunde zunächst im Dorf um, immer auf der Suche nach den alten Geschichten um Vestertor. So kamen sie schließlich zum Spinnweib Eilwen, der besten Geschichtenerzählerin Elderbogs

Sie erzählte den Freunden vom Geisterhund der MacTurons, einer Ausgeburt der Hölle: groß wie ein Kalb sollte er sein, völlig haarlos, und geisterhaft weiß leuchten. Der Hund würde jede Nacht das Moor durchstreifen auf der Suche nach den Nachkommen Eowrycs MacTurons! Eowryc hätte nämlich den letzten heiligen Mann Elderbogs mit Hunden davongehetzt, und der twyneddische Druiden hätte daraufhin das Geschlecht der MacTurons verflucht: bis ins siebente Glied sollten sie gejagt werden vom Höllenhund von Annwn, bis ihre Seelen von ihnen wichen. Gut, dass die Brücke über den Rowerbach, die zur Burg führte, zerstört war: bekanntlich mieden Höllenhunde fließendes Wasser, und Elderbog war also sicher vor der Bestie!

Eilwen wusste auch von der Weißen Frau zu berichten. Sie würde jede Nacht im Mondlicht auf den Zinnen der Burg tanzen, um sich dann von dort in die Tiefe zu stürzen. Sie möchte alle Bewohner der Burg zu sich ins kühle Grab holen, der junge Syre sollte sich nur in Acht nehmen! Auch Eowryc hätte ihre tödliche Umarmung zu spüren bekommen, aber er hätte überlebt, wenigstens gerade so, und die heiligen Männer von Twyneward hätten ihn wieder ins Reich der Lebenden zurückholen können. Er wäre danach nie wieder nach Vestertor zurückgekehrt!

Borthor-Bartl und Sirena horchten auf: vielleicht konnte man weitere Einzelheiten in Twyneward erfahren? Sie liehen sich ein paar Pferde bei einem Bauern ("auf Geheiß des Syre") und ritten los. Die übrigen Gefährten kehrten zur Burg zurück und erlebten zwei Überraschungen: vor dem Eingangstor lagen sieben geköpfte und gepfälte Frösche, die alle so etwas Ähnliches wie einen Kilt trugen (einfach ekelhaft, gab Alchemilla die Ansicht aller wieder) - und der Haupteingang war erneut abgesperrt!



Gwyldor hatte einen Schlüssel zur Burg - und in seinem Wunsch, die Fremden endlich zu vertreiben, war er bei der Wahl seiner Mittel nicht zimperlich - und er handelte auch nicht gerade im Sinn der druidischen Lehre, als er die Frösche so zurichtete.

Während also erneut der Schlosser kam, um den Eingang wieder aufzusperren, durchsuchten die Freunde die Schutthaufen im Vorhof nach Spuren - ohne Erfolg. Sie verfielen schließlich auf die Idee, in den Gängen der Festung an wichtigen Stellen Schlamm zu verteilen, den sie vom morastigen Ufer des Rowerbaches heranschafften. Der geheimnisvolle Widersacher würde schon noch Spuren machen!

Am Abend versteckten sich alle im Vorhof und warteten auf den Besuch des Fremden - aber vergeblich.

In seiner Rabengestalt hatte Gwyldor die Fremden bei ihrer Arbeit beobachtet und auch zugesehen, wie sie sich im Vorhof versteckten. Also ließ er sich (fast) nicht blicken.

Der Geisterhund dagegen tauchte zu später Stunde wieder auf und heulte und bellte - hielt sich aber sorgfältig aus der Reichweite der Bogenschützen. Coiree war sehr enttäuscht, als sich der riesige Hund nach einiger Zeit wieder ins Moor zurückzog.

Der Hund gehörte natürlich dem Druiden und stand während der ganzen Szene unter dessen Einfluss. Gwyldor wollte den Fremden lediglich Angst einjagen und ihre Nerven zermürben, aber er hatte nicht mit der Kaltblütigkeit der neuen Burgherren gerechnet. Seinen Hund wollte er aber nicht verlieren, also schickte er ihn nach einiger Zeit wieder zurück.

Am Morgen des 8. Löwen überprüften die Freunde die Schlammstellen in der Burg: nichts war zu sehen. Als Kerloas allerdings einen kurzen Blick in den großen Wohnraum warf, entleerte sich eine stinkende Flüssigkeit aus einer Schweinsblase, die über der Tür befestigt war. Kerloas wurde übel bei dem furchtbaren Gestank, und nach dem er sich sorgfältig gewaschen hatte, legte er sich erschöpft ins Gras vor der Burg und machte eine Erholungspause; Minar, der die ganze Nacht Wache gehalten hatte, gesellte sich zu ihm.

Im Wohnraum fanden sich wieder fast keine Spuren: nur eine Rabenfeder lag am Boden, und der Fensterladen stand offen...

Diese Falle hatte der Druiden schon in der vorherigen Nacht angebracht; Kerloas war der erste, der wieder einmal in den Wohnraum geschaut hatte.

Alchemilla und Coiree suchten im Moor nach Spuren des Geisterhundes - und sie fanden sie wirklich! Zusammen mit Flusswind folgten sie den Spuren, die sie immer tiefer in das Moor führten, bis zu einer kleinen Hütte. Als sie näherkamen, flog kreischend ein Rabe davon, und ein riesiger Hund sprang wütend bellend auf sie zu!

Gwyldor hatte seinen Hund auf die Schnüffler gehetzt, ehe er davonflog.

Flusswind war sich plötzlich gar nicht mehr so sicher, dass er mit diesem riesigen Hund leicht fertig werden würde, aber nun war es zu spät zum Davonlaufen! Alchemilla löste die Situation elegant: ihr gelang es, die Bestie magisch zu zähmen, kurz bevor der Hund die Gruppe erreicht hatte. Aus dem zähnefletschenden Ungetüm war plötzlich ein braves Schoßhündchen (naja, für Riesen) geworden!

In der Hütte standen einige Fässer mit grünlich-weißer Flüssigkeit; zwei herumliegende Pinsel und die vielen Farbleckse überall verrieten deutlich, wozu sie gebraucht wurden. Außerdem

lagen ein paar Stücke rohen und nicht mehr frischen Fleisches in einer Ecke. Sonst gab es nichts Interessantes. Alchemilla versuchte, den Hund zu seinem Herrchen zu schicken, aber dieser lief nur im Kreis um die Hütte. Sie banden den Hund an der Hütte an und kehrten zur Burg zurück.

Die Burg war schon wieder abgesperrt - allmählich ging ihnen dieses Spiel nun doch auf die Nerven, wenn auch anders, wie ihr Gegenspieler wohl gehofft hatte. Der Schlosser aus Elderbog wurde schon immer schneller beim Wiederaufmachen...

### **Den Ruhestörern auf der Spur**

Coiree meinte, es wäre an der Zeit, noch einmal mit Eilwen zu reden: vielleicht hätte sie eine Idee, warum die "Weiße Frau" wie ein junges Mädchen in Brautgewändern aussah?! Gesagt, getan. Eilwen wusste zwar nichts Genaues, aber sie schickte die Freunde weiter zu Wulfstan, dem Dorfältesten. Wenn überhaupt jemand, dann wüsste er am meisten von den alten Geschichten.

Und Wulfstan war wirklich die richtige Adresse. Der alte Mann erzählte unter Schluchzen, dass Eowryc das Recht der Ersten Nacht beansprucht hatte, als er, Wulfstan, und seine Braut Aswen heiraten wollten. Aswen hätte sich zwar heftig gewehrt, aber die Waffenknechte des Syre hatten sie zur Burg fortgeschleppt. Aswen war niemals zurückgekehrt; Eowryc hatte behauptet, er hätte die Frau im Morgengrauen aus der Burg gelassen - vielleicht wäre sie ja im Nebel ins Moor geraten und dort umgekommen. Wulfstan hatte lange Zeit um Aswen getrauert und nicht wieder geheiratet. Er widmete sein weiteres Leben den Göttern und leitete in Elderbog die Kulthandlungen zu Ehren der albischen Götter.

Da die Beschreibung der "Weißen Frau" sehr gut mit dem Bild Aswens übereinstimmte, das er in Erinnerung hatte, war Wulfstan schließlich auch bereit, mit zur Burg zu kommen, um sich den Geist aus der Nähe anzusehen.

Und tatsächlich. Als nach Einbruch der Dämmerung die "Weiße Frau" auftauchte, um auf ihre Besucher loszugehen, hielt sie plötzlich inne: sie hatte Wulfstan wiedererkannt! Und Wulfstan seine Braut Aswen! Tränenüberströmt folgte der alte Mann dem Geist, der nun ihn und die Gefährten hinab in den Keller der Burg führte, um dort immer wieder auf eine bestimmte Stelle des Bodens zu deuten. Die Freunde holten Schaufeln und Pickel und begannen, an der gezeigten Stelle zu graben - und entdeckten wirklich die Knochen einer Frau. Aswens Überreste wurden noch in der gleichen Nacht ausgegraben, in einer Kiste zum Friedhof des Dorfes gebracht und dort beerdigt. Wulfstan selbst hielt die Grabrede. (Er starb wenige Wochen später und wurde in ihrer Nähe beigesetzt.)

Die Geisterjäger waren also wieder einmal erfolgreich. Eowryc hatte Aswen versehentlich getötet, als sie sich seinen Annäherungen widersetzte. Um sich für diese schändliche Tat nicht vor seinem Laird verantworten zu müssen, hatte Eowryc die Leiche heimlich in den Kerker gebracht und dort eigenhändig verscharrt. Doch Aswen kehrte unter dem Einfluss der Linienkreuzung als Geist zurück und attackierte nun alle MacTurons. Schon drei Nächte später reichte es Eowryc, und er verließ mit seiner Familie und seinen Gefolgsleuten fluchtartig Vestertor.

Am 9. Löwen konnten Borthor-Bartl und Sirena endlich im Tempel von Twyneward vorsprechen. Sie erfuhren, dass die Geschichte des Spinnweibs von der wundersamen Heilung Eowrycs nicht stimmte, und machten sich enttäuscht auf den langen Rückweg nach Elderbog.

In Elderbog wusste natürlich bald jeder von den nächtlichen Taten und Erfolgen des neuen Syre und seiner Helfer, und so mancher Zweifler sah die Fremden mit neuem Respekt an: die ganzen Jahre hindurch hatte es keiner gewagt, sich um die Weiße Frau zu kümmern - und nun hatte sie also endlich die langersehnte Ruhe bekommen!

Auch Gwyldor und seine Helfer waren beeindruckt: die fremden Eindringlinge hatten also den Geist vertrieben, der seit vielen Jahren ihre Versammlungen bedrohte! Sie könnten also in Zukunft auch ohne schützenden Amulette ihre Rituale im Keller der Burg abhalten, auf dem geweihten Boden des Erdhügels, auf der heiligen Steinplatte der Druiden. Doch eines war ebenfalls klar: die hartnäckigen Fremden mussten nun endlich vertrieben werden, und dafür waren härtere Maßnahmen unumgänglich!

Die Freunde verbrachten den Tag damit, alle Eingänge und Fenster zu verriegeln und vernageln - bis auf einen einzigen. Nachts legten sie sich wieder im Vorhof auf die Lauer - aber nichts geschah.

Am 10. Löwen gingen den Gefährten allmählich die Einfälle aus. Sie besuchten am Nachmittag erneut die Hundehütte im Moor, zähmten erneut die Bestie und versteckten sich dann in den Baumkronen der Umgebung: wenn der Besitzer des Hundes kommen würde, würde er sein Wunder erleben! Die Freunde harrten lange und geduldig aus, aber außer steifen Gliedern erreichten sie nichts, und sie kehrten schließlich zur Burg zurück.

Dort erwarteten sie schon Borthor-Bartl und Sirena, die von ihrem Ausflug wieder heil zurück waren. Die folgende Nacht verlief ohne jede Störung.

Am 11. Löwen begannen die Gefährten damit, die Burg für den Besuch des Lairds herzurichten. Kerloas sträubte sich heftig, den schlammigen Boden der Festung zu putzen - das war unter der Würde eines Zwergs! Minar hielt schließlich in Elderbog eine Ansprache an die Bevölkerung - Borthor-Bartl hatte ihn dazu überredet (der Barde hatte einen Hang zu dramatischen Auftritten und großen Gesten) und lieferte ihm wieder die passenden Stichworte.

Nun, seinem Syre durfte man nicht ungestraft widersprechen - also gingen die Elderboger an die angeordneten Arbeiten ("das hatte man also von einem neuen Herrn, der einem Aufschwung und blühendes Leben versprach: erst mal eine Menge zusätzlicher Arbeit..."). Die Brücke über den Rowerbach wurde wieder aufgebaut, der Schutt weggeräumt, die Kamine gesäubert, frische Vorräte eingelagert, usw. usw. In Vestertor wurde es in den folgenden Tagen sehr lebendig!

Auch Gwyldor war sehr geschäftig. Er holte den großen Hund zurück ins Gehöft der An-Sippe, er vernichtete sämtlichen Pflanzenfarbstoff, er schickte ein paar Helfer zum Markt nach Turonsburgh, um ein paar große Fässer Öl zu besorgen, er braute literweise Zauberöl - am 14. Löwen war Vollmond, da musste alles fertig sein!

Nichts Aufregendes ereignete sich bis zur Nacht des 14. Löwen. Flusswind, der wie immer einen sehr leichten Schlaf hatte, erwachte plötzlich von lauten Gesängen, die aus dem Keller der Festung erschallten. Er weckte die anderen, und alle sausten in den Keller - der Gesang war mittlerweile verstummt. Als sie die Falltür zur Kellertreppe öffneten, schlugen ihnen plötzlich Flammen entgegen: die Treppe war mit einem leicht entzündlichen Öl bestrichen worden und brannte lichterloh!

Der Löwenvollmond war ein wichtiges Datum im Kalender der twyneddischen Druiden. An diesem Tag mussten die heiligen Orte geehrt und geweiht werden, und Gwyldor hielt sich streng an diesen Brauch. Über einen verborgenen weiteren Geheimgang war er mit seinen Helfern in die Burg eingedrungen und hatte alles für das Ritual vorbereitet. Da abschließende laute Gesänge unvermeidlich waren, hatte der Druide vorgesorgt und alles

mit Zauberöl einstreichen lassen; außerdem hatten seine Helfer einige Fässer mit Öl bereitgestellt, damit das Feuer Nahrung finden und Verfolger genügend lange aufhalten würde.

Alarm! Alarm! Coiree rannte ins Dorf, um Verstärkung zu holen. Alchemilla und Sirena bekämpften das Feuer mit ihrer Magie, und *Eisige Nebel* und *Eiswände* erstickten vorübergehend ein paar Flammen. Flusswind und Kerloas schleppten Wassereimer herbei, aber wirksam wurde der Einsatz erst, als sich mit Hilfe der alarmierten Elderbogier eine lange Eimerkette bildete, die das Wasser des Rowerbaches an den Brandherd heranbrachte. Borthor-Bartl spielte zur Aufmunterung ein *Lied der Tapferkeit*, um die Löscharbeiten zu beschleunigen. Und der edle Minar, Syre up Vestertor? Er schaute dem ganzen Treiben höchst verantwortungsbewusst zu!

Gut, dass das Feuer im Keller nur schlecht mit Luft versorgt war und die alten Holzbalken auch nur schwer brennbar waren, trotz des Zauberöls des Druiden. Die rasche Hilfe der Elderbogier war erfolgreich und der Brand wurde schließlich gelöscht.

Die Gefährten eilten durch den verräucherten und rußgeschwärzten Keller und entdeckten die schon vermutete Geheimtür, die offenstand und auf einen in die Erde gegrabenen alten Gang führte, offensichtlich ein alter Fluchtweg der Burg. Die Freunde eilten durch den Gang, der nach etwa 500m im Moor endete; Stufen führten dort ins Freie. An der Treppe stand der schon bekannte riesige Hund und knurrte sie an.

Gwyldor hatte in der Aufregung einen Fehler begangen. Er wollte Zeit für seine Flucht gewinnen und hatte den Hund zurückgelassen, um seine Verfolger zu beschäftigen. Aber er hatte nicht bedacht, dass der Hund auch ein Verräter sein konnte!

Borthor-Bartl war es diesmal, der den Hund zähmte (mit einem beruhigenden Liedlein) - und kurz darauf folgte der Hund brav der Spur seines Herrn! Er brachte die Gefährten schließlich zum Gehöft der An-Sippe, deren Bewohner sich den bewaffneten Fremden sofort ergaben. Sie erzählten, dass Gwyldor, der Kräuterkundige, verschwunden wäre, und gaben zu, in seinem Auftrag mitgeholfen zu haben, den Keller der Burg anzustecken. Sie baten um Gnade und versprachen, nicht noch einmal etwas gegen den neuen Syre zu unternehmen.

Die Freunde waren natürlich misstrauisch und durchsuchten den Hof, fanden aber außer der "Druidenküche" in einem Nebengebäude nichts Verdächtiges. Der Druide war wohl wirklich ausgeflogen (im wahrsten Sinn des Wortes!). Minar forderte die An-Familie auf, Gwyldor zu suchen und herbeizubringen; er wollte mit ihm über einen geordneten Zugang zum heiligen Boden verhandeln. Überhaupt bemühte er sich sehr um freundliche Worte, die die Ans mit Überraschung und Erleichterung aufnahmen. Sie versprachen eifrig, ihr Bestes tun zu wollen (ihr twyneddisches Bild von den wilden albischen Barbaren begann heftig zu bröckeln...).

Minar war zwar skeptisch, ob er von nun an seine Ruhe vor dem Druiden und seinen Leuten haben würde, aber es sah in den folgenden Tagen und Wochen ganz danach aus. Gwyldor kehrte nicht mehr nach Elderbog zurück, und die An-Sippe war die höflichste und diensteifrigste des ganzen Dorfes.

Und Minar bekam ganz andere Sorgen. Bei seinem Besuch brachte der Laird nämlich die schöne Genoveva NiTuron mit, eine Nichte, die sich offensichtlich mehr als nur höflich für den strammen Waldläufer interessierte.

Natürlich beglückwünschte Dagelrod den neuen Syre zu seinem ersten Erfolg und freute sich mit ihm, dass nun in Vestertor wieder ein MacTuron wohnte. Aber so allein in der Festung, das war doch keine gute Lösung, oder?!

Verlegen wandte Minar ein, also, er hätte bisher auch als Junggeselle seinen Spaß gehabt, und es gäbe gar keinen Grund zur Eile.

Lachend und augenblinzelnd gab Dagelrod zurück, das würde er doch verstehen, er wollte ja auch nur vorschlagen, dass Minar Platz schaffen sollte für sechs seiner Söldner, die er ihm für den Aufbau kostenlos überlassen würde!