



Jürgen E. Franke

Eine verhängnisvolle Erbschaft

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer der Grade 3 bis 7



Inhaltsverzeichnis

Jürgen E. Franke

Eine verhängnisvolle Erbschaft

Eine unverhoffte Nachricht	5
Informationen für die Abenteurer	6
Die wahre Hintergrundgeschichte	7
Das Dorf und die Burg	8
Die Dörfler von Elderbog	8
Die Sagen von Elderbog	10
Burg Vestertor	11
 Die Gegner	 12
Das Festungshaus	14

Eine verhängnisvolle Erbschaft

Vorbemerkung

Eine verhängnisvolle Erbschaft ist ein Rollenspiel-Abenteuer für 3-5 Abenteurer, deren aufsummierte Grade zwischen 16 und 25 liegen sollte. Schauplatz ist das Grenzland zwischen Alba und Clanngadarn. Die Spielhandlung wird besonders reizvoll, wenn eine Spielerfigur aus diesem Kulturkreis stammt und die Rolle des **Erben** übernehmen kann. Dafür kann im Notfall der Clan Turon auch durch den Clan eines Abenteurers ersetzt werden. Ist dies nicht möglich, kann der Spielleiter das Abenteuer entweder in einer anderen Gegend ansiedeln (wobei alle Namen anzupassen sind), oder er muss den Erben als Nichtspieler-Auftraggeber *Aelfred MacTuron* ins Spiel bringen. Der folgende Text geht davon aus, dass eine Spielerfigur der „glückliche“ Erbe ist. Der Spielleiter muss für die Bezeichnung »Erbe« jeweils den Namen des Helden oder *Aelfred MacTuron* einsetzen.

Der »Erbe« kann in Alba eine Frau sein, wenn diese sich als *eagrel*, d.h. als in allen Rechten und Pflichten einem Mann gleichgestellt, erklärt hat. Dadurch verliert sie alle Beschränkungen und alle Vorrechte, die Frauen nach albischem Recht genießen. Unter anderem wird sie erbberechtigt, verliert aber den Anspruch auf eine Mitgift. Bei Abenteurerinnen aus Alba kann man davon ausgehen, dass sie vor einem Priester des Xan diese unwiderrufliche Erklärung abgegeben haben. Ihr Titel als Herrin von Vestertor wäre dann „Syress“.

Eine unverhoffte Nachricht

Eines schönen Tages, an dem der »Erbe« sich an seinem Wohnort aufhält, überbringt ihm ein reitender Bote eine Briefrolle.

Der »Erbe« ist ein Großneffe 2. Grades des Verstorbenen. Seine Urgroßmutter und Donuills Vater waren Geschwister. Ob der Abenteurer dies weiß, ist fraglich; er könnte es in Turonsburgh erfahren. Was Dagelrod verschweigt: Er hat das Clanlehen schon drei anderen Verwandten angeboten, die alle dankend abgelehnt haben. Der Verweis auf den Priester dient allein zur Beruhigung des »Erben«, der sich sonst fragen könnte, warum gerade er ausgewählt worden ist.

Der »Erbe« und seine Freunde, die die Aussicht auf ein eigenes Lehen auch locken dürfte, haben drei mögliche Ziele:

- sie können sich in Deorstead über den Verstorbenen erkundigen,
- sie können gleich zu dem drei Tagesmärsche von Twine-ward entfernten Lehen ziehen,
- oder sie können erst in Turonsburgh, der eine Tagesreise von Twine-ward gelegenen Stamm- burg des Clan Turon, vorbeischa-uen und Laird Dagelrod ihre Aufwartung machen.

Zieht der Spielleiter eine Nichtspielerfigur als »Erben« vor, so ist Aelfred MacTuron ein stiller, zurückgezogen lebender Gelehrter, der erst durch den Brief von seinem Glück erfahren hat. Die Reise ins raue Grenzland schreckt ihn, und er sucht nach Begleitschutz

Der Gruß des Laird Turon voran!

Am zweiten Daradag des Rabenmondes hat Yla-
thor zu Deorstead seinen schwarzen Mantel über
Donuill MacTuron gebreitet. Er ging von dieser
Welt, ohne Söhne und Töchter gezeugt und ohne
einen Nachfolger bestimmt zu haben. Nach dem
Recht des Königs und des Clans geht sein Besitz
auf Blutsverwandte über. Der Priester des Xan
befragte die Götter, und Du wardst bestimmt
zum zukünftigen 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 Anbefohle-
nen. Versäum es nicht, zur Xanstid vor mir zu er-
scheinen und den Gefolgschaftseid zu erneuern.



Dagelrod MacTuron
Laird Turon zu Turonsburgh



auf der weiten Reise - gegen angemessenen Lohn und vor allem gegen eine lockende Erfolgsprämie, die er als frischgebackener Syre nach Übernahme seines Lehens zahlen will. Die Helden haben so ein Interesse daran, Aelfred nicht nur in Vestertor abzuliefern, sondern auch dafür zu sorgen, dass er sein Erbe antreten kann.

Informationen für die Abenteurer

In Deorstead (**D**), Turonsburgh (**T**) und Elderbog (**E**) können die Helden folgende Hintergrundinformationen sammeln, wenn sie auf vorsichtige, höfliche und diplomatische Art Erkundigungen einholen.

Über Donuilh MacTuron:

D: Donuilh war ein wohlhabender, kauziger Einzelgänger, der ohne enge Freunde und Verwandte seit mehr als 20 Jahren in Deorstead wohnte. Dass er Land im Westen besaß, wusste keiner seiner Bekannten. In seinem Nachlass befindet sich jedoch ein großer Schlüssel, der zu keiner Tür in seinem Haus in Deorstead passt. Die Erbin von Donuilhs Besitzungen in der Stadt, eine ältere Dame namens Reowen NiTuron, gibt den Schlüssel gerne heraus.

T: Donuilh hat sein Lehen vor fast 20 Jahren von seinem Onkel geerbt, nachdem es bereits einige Zeit ohne Aufsicht war. Er hat der Burg Vestertor einen kurzen Besuch abgestattet, sich dann aber nicht mehr um seinen Besitz gekümmert.

E: Donuilh besuchte vor fast 20 Jahren das Dorf Elderbog und übernachtete im Haus des Verwalters. Am folgenden Abend streifte er in der Umgebung der Festung umher und begegnete dem Hund der MacTurons. Er konnte mit knapper

Not entkommen und kam zitternd und bebend und mit vorzeitig ergrautem Haar in Elderbog an - nur um beim ersten Sonnenstrahl abzureisen und nie wiederzukommen.

Über das Lehen:

T, E: Das Lehen Vestertor besteht zum größten Teil aus Hochmoor. Die Bevölkerung bestreitet ihren Lebensunterhalt mehr schlecht als recht mit Ackerbau und Viehzucht (Schafe, Ziegen, Schweine, Geflügel); der Ertrag deckt kaum den Eigenbedarf. Einziges Handelsgut ist der getrocknete Torf, den die Bewohner von Elderbog stechen und der gelegentlich von Fuhrwerken abgeholt und nach Twineward und in die umliegenden Dörfer transportiert wird. Die Dorfbewohner sind dem Syre gegenüber zur Fronarbeit verpflichtet und müssen ihm und dem Tempel der albischen Götterschar zu Twineward Abgaben leisten.

T, E: Burg Vestertor ist seit mehr als 40 Jahren verwaist. Dagerod MacTuron hat als Lehensherr einen Verwalter eingesetzt, der die spärlichen Abgaben einsammelt und nach Turonsburgh weiterleitet. Sowohl der Laird Turon als auch die Einwohner von Elderbog sähen es gern, wenn ein tatkräftiger Syre sich des Lehens annähme und der Gegend zu einem bescheidenen Aufschwung verhelfen würde.

T: Das Lehen bringt seinem Syre gegenwärtig nach Abzug aller Ausgaben 200 GS pro Jahr ein, die er aber nur erhält, wenn er sich in Burg Vestertor oder in der Nähe ansiedelt. Im Vergleich zu ähnlichen Gütern kann eine gute Verwaltung den Zustand innerhalb von 3-5 Jahren so verbessern, dass der jährliche Reinertrag auf 1500 GS ansteigt. Dabei sind alle Kosten einschließlich des Unterhalts der Burg gedeckt - nicht jedoch eventuell nötige Investitionen, um die Burg wieder bewohnbar zu machen.

Dramatis Personae

AEGLARAL - Priester des Thurion aus Alchham
ASWEN - der Geist der Burg
CERYS - Mädchen mit dem zweiten Gesicht
DAGEROD MACTURON - Laird Turon zu Turonsburgh
DONUILH MACTURON - letzter Besitzer von Vestertor
EILWEN - Geschichtenerzählerin aus Elderbog
EOWRYC - erster Syre von Vestertor
GWYLDOR AP AN - Heiler aus Elderbog
SIGROD MACTURON - Verwalter des Lehens Vestertor
WULFSTAN - Dorfälteste aus Elderbog

Über die Geschichte des Lehens:

T, E: Die Gegend um das Dorf Elderbog gehörte früher zum twyneddischen Reich Clanngadarn. Vor zwei Generationen wechselte der Landstrich in einem der häufigen Grenzkonflikte zwischen Albai und Twyneddin den Besitzer und wurde vom König Albas dem Clan Turon zum Lehen gegeben. Der damalige Laird ernannte Eowryc MacTuron, einen Großonkel von Donuilh MacTuron und Ururgroßonkel des »Erben«, zum Syre und beauftragte ihn, zur Sicherung der Grenze und als seinen Wohnsitz eine Festung zu bauen. 10 Jahre später war Burg Vestertor fertig gestellt. In der Zwischenzeit hatte die ursprüngliche twyneddische Bevölkerung bis auf wenige Ausnahmen die Gegend verlassen, da sie sich nicht den albischen Herren beugen wollte. Die meisten Dorf-



bewohner stellen heute die Nachkommen der Clanleute, die Eowryc von seinem Laird zum Bau der Burg zur Verfügung gestellt worden waren und die sich von der Aussicht auf ausreichend viel Land locken ließen.

Die wahre Hintergrundgeschichte

Der Hügel, den die Albai *Vestertor* nennen und auf dem Eowryc seine Burg errichtete, ist ein heiliger Ort der twyneddischen Druiden. Hier kreuzen sich magische Kraftlinien, die es einem Druiden erlauben, auf der Hügelkuppe (d.h. im Festungshaus) ohne Kraftanstrengung zu zaubern. Außerdem befindet sich auf dem Hügel ein Hünengrab, über dem Eowryc sein Festungshaus baute, ohne es zu bemerken, geschweige denn es zu öffnen.

Eowryc wurde von dem Druiden der twyneddischen Bevölkerung eindringlich gewarnt, auf diesem heiligen Ort zu bauen. Da der Hügel dank guter Rundumsicht und Geländevorteilen ideal für eine Festung geeignet war, ließ Eowryc sich im Vertrauen auf seine eigenen Götter und auf seine Waffenknechte nicht beeindrucken. Der Druide erschien noch mehrmals während des Baus und stieß finstere Verwünschungen aus, bis ihn Eowryc aus der Gegend vertreiben ließ.

Der Druide kehrte heimlich zurück und fand bei einer twyneddischen Familie aus der An-Sippe Unterschlupf. Auf sein Drängen hin blieben diese Twyneddin als einzige in Elderbog. Ohne Wissen ihrer albischen Nachbarn rekrutieren sich aus ihrer Nachkommenschaft bis auf den heutigen Tag die Druiden von Vestertor. Nach langjähriger Ausbildung in Clanngadarn wachen sie über die Linienkreuzung und sorgen für das Abhalten der nötigen Rituale.

Um die albischen Herren doch noch zu vertreiben, begannen der Druide und seine twyneddischen Helfershelfer, den Eindruck zu erwecken, dass die Natur selbst und ihre Geister sich gegen die Entweihung des Hügels wehren: die Bevölkerung von Elderbog und Burg Vestertor wurde eingeschüchtert. Zu diesem Zweck wurde unter anderem ein abgerichteter großer Hund mit fluoreszierendem Pflanzenfarbstoff eingerieben, was ihm ein geisterhaft leuchtendes Fell verlieh. Sein nächt-

liches Herumstreuen in der Umgebung der Burg und seine gelegentlichen Angriffe auf einsame Wanderer gaben Anlass zu der Sage vom „Hund der MacTurons“.

Aller Mummenschanz reichte aber nicht aus, den albischen Dickschädel Eowryc MacTuron zum Einlenken zu bewegen. Der Syre ging tagsüber unbeeindruckt seinen Geschäften nach und ließ nachts die Tore zu seiner Festung verbarrikadieren.

Etwa 15 Jahre später beanspruchte Eowryc wieder einmal das Recht der Ersten Nacht und ließ seine Waffenknechte eine Bauernbraut namens Aswen in sein Schlafgemach schleppen. Die junge Frau wehrte sich heftig gegen seine Annäherungsversuche, und im sich entwickelnden Kampf tötete der Syre sie versehentlich. Um sich für diese schmachliche Tat nicht



vor seinem Laird verantworten zu müssen, brachte Eowryc die Leiche heimlich in den Kerker und verscharrte sie dort eigenhändig im Erdreich. Als die Braut am nächsten Tag vermisst wurde, behauptete er, er hätte sie im Morgengrauen auf ihr Drängen hin aus der Burg gelassen, und deutete dabei an, dass sie im Nebel ins Moor geraten sein könnte.

Die Einwohner von Elderbog glaubten ihrem Herrn, doch der entging seiner Strafe nicht. Unter dem magischen Einfluss der Linienkreuzung kehrte Aswen als Geist zurück und attackierte alle MacTurons. In nur drei Nächten erreichte sie, was den Twyneddin 15 Jahre lang nicht gelungen war: Eowryc, seine Familie und seine Gefolgsleute verließen fluchtartig Vestertor, um nicht mehr zurückzukehren. Von seinem



Gewissen gepeinigt zog sich der Syre nur wenige Jahre später nach dem Tod seiner Frau in die Erzabtei von Prioressen zurück, wo er vor etwa 30 Jahren als einfacher Mönch starb.

Seither ist Burg Vestertor dem Verfall preisgegeben. Alle Versuche von Eowrycs Erben, die Festung wieder in Besitz zu nehmen, wurden bereits von dem Druiden und seinen Helfern unterbunden. Aswen geht jede Nacht im Festungshaus um, solange der Mond am Himmel steht, und dann ist nur der jeweilige Druiden sicher vor ihr, da er im Besitz eines schützenden Amuletts ist. Die Menschen der Umgebung meiden den Hügel - ausgenommen die Twyneddin, die in manchen mondlosen Nächten unter Führung ihres Druiden rituelle Feiern abhalten. Da sie ihre Identität unter dunklen Kutten verbergen, gaben sie so Anlass zu der Sage von den Schwarzen Mönchen.

Das Dorf und die Burg

Elderbog liegt etwa 50 km nordwestlich von Turonsburgh in einer dünn besiedelten Gegend. In dem unwegsamen Gelände brauchen auch Berittene zwei Tage für die Strecke. Der nächste größere Ort ist das Dorf Alchham etwa einen Tagesmarsch südöstlich. Dort findet man einen Schrein der albsichen Götter, ein Wirtshaus, eine Schmiede und andere Einrichtungen, auf die bei Bedarf auch die Einwohner von Elderbog zurückgreifen können.

Das Dorf besteht aus 9 Gehöften, in denen jeweils eine Großfamilie siedelt, und dem kleineren Haus des Verwalters, der mit seinen Angehörigen ebenfalls Landwirtschaft treibt. Die Gebäude sind primitive mit Schilfrohr gedeckte Lehmhütten, in denen der Stall für Schweine, Ziegen und Schafe eher mehr Raum einnimmt als der einzige Wohnraum. In diesem Raum wird gekocht, gegessen und zu jeweils mehreren Personen in schrankartigen Alkoven geschlafen. Unter der Liegefläche der Alkoven befindet sich Lagerraum, in dem Vorräte und Gerätschaften aufbewahrt werden. Manche Lebensmittel werden zum Schutz vor Mäusen und anderem Ungeziefer auch in großen Körben aufbewahrt, die von der Decke herunter hängen.

Die Felder des Dorfes sind alle innerhalb von 2 Stunden zu Fuß zu erreichen; weiter entfernt liegendes fruchtbares Land wird nicht bebaut, da die Dörfler aus Angst vor dem Hund nach Einbruch der Dunkelheit nicht mehr unterwegs sein wollen.



Nördlich der Siedlung fließt der 4 m breite Rowerbach, der im Frühjahr durch Hochwasser aus den Bergen zeitweise unpassierbar wird. Auf der anderen Seite des Ufers erhebt sich der von Burg Vestertor gekrönte Hügel, an den sich die Weiten des Hochmoors anschließen. Die Holzbrücke über den Bach ist vor langer Zeit von den Dörflern zerstört worden, „um dem Hund den Weg ins Dorf zu verwehren.“

Die Dörfler von Elderbog

In Elderbog leben 117 Menschen, die zum Clan Turon gehören. Außerdem wohnen dort 16 Twyneddin der An-Sippe, die gute Beziehungen zu ihren albsichen Nachbarn pflegen, ihre Ehepartner aber stets im nahen Clanngadarn suchen. Typische Namen sind:

Albai: Aelwyn, Cerdic, Cynrod, Eadbald, Eanfrid, Lothred, Oswulf, Saebaert, Tostig, Ulfrod (Männer) - Ailis, Cundri, Cynegard, Eadwiga, Earra, Gythwen, Heatrin, Morwen (Frauen)



Twyneddin: Arddor, Ceredig, Elhafal, Glyn, Iolyn, Madog, Newlin, Rhydian (Männer) - Elin, Gwenda, Morien, Olwyn, Rhena, Rhinhyfar (Frauen)

Gegenüber den Abenteurern und vor allem dem »Erben«, der ja ihr zukünftiger Herr ist, verhalten sich die Dorfbewohner freundlich, aber zurückhaltend. Mit einem **EW:Menschenkenntnis** spürt man aber, dass die Einwohner von Elderbog ihre Hoffnungen in den neuen Syre setzen und froh sind, dass sich endlich jemand für das Lehen verantwortlich zeigt. Anders sieht es bei den Twyneddin aus, aber das merkt man nur mit einem **EW-4:Menschenkenntnis**, und selbst dann ist nicht sicher, ob es sich nicht nur um eine persönliche Abneigung seitens des Gesprächspartners handelt.

Von den meisten Dorfbewohnern können die Abenteurer etwas über das Lehen und über die Sagen von Elderbog erfahren. Für genauere Informationen werden sie aber an den Verwalter und den Dorfältesten bzw. an das Spinnweib verwiesen. Mit den folgenden Personen werden die Abenteurer am ehesten Kontakt haben:

1: Der Verwalter:

Sigrod MacTuron ist sehr daran interessiert, dass sich ein fähiger Syre gemeinsam mit ihm um das Lehen kümmert, damit ein bescheidener Wohlstand einzieht. Er ist in seinem Bemühen, dem »Erben« gefällig zu sein, schon fast zu übereifrig. Die Sagen des Dorfes bezeichnet er als „abergläubische Altweibergeschichten“ - schließlich will er nicht, dass seine einzige Hoffnung auf bessere Zeiten davonläuft. Sigrod ist 42 Jahre alt und hat Donuill MacTuron nie kennengelernt.

2: Der Priester

Der für das Dorf zuständige Geistliche **Aeglaral**, Thurionspriester aus Alchham, kommt nur gelegentlich nach El-

derbog. Sobald er von der Ankunft des »Erben« hört, treibt ihn allerdings die Neugier dazu, dem neuen Syre seine Aufwartung zu machen. Er taucht nur 4 Tage nach Ankunft der Abenteurer in Elderbog auf und bleibt einen Tag lang, bevor er sich auf die Rückreise macht. Aeglaral stammt aus Turonsburgh, ist mit seinen 25 Jahren recht jung und weiß wenig über die Geschichte des Dorfes. Den einzigen konkreten Hinweis, den die Abenteurer von ihm erhalten können, ist das auffällige Verhalten, das die Dorfbewohner twyneddischer Abstammung ihm gegenüber an den Tag legen. Nach außen hin zeigen sie sich ehrerbietig und beteiligen sich auch an den Festen der Dorfgemeinschaft zu Ehren der albischen Götter, aber er hat den Eindruck, dass sie nicht mit ihren Herzen dabei sind. Er wundert sich, wo sonst sie



den geistlichen Beistand finden, ohne den Menschen seiner Meinung nach nicht leben können. Aeglaral ist gebildet und kennt sich auch gut mit den Glaubensvorstellungen der Twyneddin jenseits der Grenze aus. Über ihn kann der Spielleiter den Abenteurern die eine oder andere nützliche Information zukommen lassen.

3: Der Dorfälteste

Wulfstan ist mit 71 Jahren der Älteste im Dorf. Als Burg Vestertor fertig gestellt wurde, war er erst 11 Jahre alt. Er



kann sich an diese Zeit kaum noch erinnern. Geläufig ist ihm jedoch die Geschichte der Burg, und auch an Donuill kann er sich erinnern. Wulfstan ist der Bräutigam Aswens, der vor langer Zeit vergebens auf die Rückkehr seiner jungen Frau wartete, ohne jemals von ihrem wahren Schicksal zu erfahren. Er trauerte lange um sie und hat nicht wieder geheiratet. Wulfstan genießt im Dorf hohes Ansehen. Er leitet auch die kultischen Feiern, die während des Jahres zu Ehren der albischen Götter stattfinden, wenn nicht gerade der Priester aus Alchham vorbeischaut.

4: Der Dorfheiler

Gwyldor ap An ist bei den Dorfbewohnern beliebt, da er mit seinen Kräutern und anderen Mittelchen kranken Menschen und Tieren Linderung verschafft. Vermutungen, er könne wie ein heilkundiger Weiser Mann zaubern, weist er entschieden zurück: „*Ich nutze nur die Kräfte der Natur. Das ist keine Hexerei!*“ In Wahrheit ist er der Druiden, der über den heiligen Ort unter Burg Vestertor wacht. Befragt man ihn über die Sagen von Elderbog, gibt er sich zurückhaltend. Er erweckt dabei absichtlich den Eindruck, dass er daran glaubt, aber nicht darüber reden will.

5: Das Spinnweib

In der dunklen Jahreszeit sorgt **Eilwen** mit ihrem reichen Schatz an Märchen, Sagen und Legenden für Unterhaltung in der Spinnstube. Sie kann sich wie Wulfstan an Donuills Besuch in Elderbog erinnern. Ihr Bericht, wie er von allen Hunden der twyneddischen Hölle gehetzt davonrannte, hört sich äußerst dramatisch an, denn sie ist eine begabte und eindrucksvolle Erzählerin. Wer ihr zuhört und wem dabei ein **EW-10:Resistenz** gegen Geistesmagie misslingt, leidet unter den Auswirkungen des Zaubers **Angst**, wenn er zum ersten Mal dem Hund der MacTurons, der Weißen Frau und den Schwarzen Mönchen begegnet.

6: Die „Seherin“

Die vierzehnjährige Twyneddin **Cerys** ist scheinbar immer geistesabwesend und wirkt mit ihrem feingliedrigen Körperbau, ihrer blassen Haut, ihrem roten Haar und ihren großen Augen, die je nach Lichteinfall grün oder bernsteinfarben aussehen, als wäre sie nicht ganz von dieser Welt. Sie fällt den Abenteurern zuerst auf, wie sie unentwegt den »Erben« anstarrt. Spricht man sie darauf an, zielt sie sich erst. Bedrängt man sie, gibt sie aber mit stockender Stimme zu, dass sie eine Aura des Unheils und der Gewalt um den »Erben« herum erkennt und dass sie entferntes Heulen, wie

von einer Meute Jagdhunde, hört, wenn sie ihn anschaut. Ihre Eltern und die anderen Twyneddin des Dorfes sagen, dass das Mädchen das Zweite Gesicht besitzt und schon oft den Tod von Tieren oder Menschen und anderes Unheil vorhergesehen hat. Die albische Bevölkerung weiß davon nichts, aber das hat nicht viel zu sagen, da man eine solche Begabung nicht an die große Glocke hängt, wenn man nicht als Wycca (Hexe) gescholten werden will. - In Wahrheit hat Cerys keine übernatürliche Begabung, sondern handelt im Auftrag ihres Onkels, des Druiden, um dem »Erben« Angst einzujagen.

Die Sagen von Elderbog

Die folgenden Informationen liefern nur den Kern der Sagen, die aus den seltsamen Ereignissen an diesem Ort entstanden sind. Der Spielleiter kann sie beliebig erweitern, ausschmücken und an seine Spieler anpassen, so dass diese ernsthaft Zweifel bekommen, ob sie all dem gewachsen ist. Die Sagen haben natürlich nur wenig mit der Wirklichkeit zu tun.

Vom Hund der MacTurons: Eowryc, der erste Syre, hetzte den letzten Druiden der Twyneddin mit Hunden von seinem Grund und Boden. Diese Behandlung ließ sich der zauberkundige Mann jedoch nicht gefallen und belegte die MacTurons von Vestertor mit einem Fluch: Wie er selbst sollen sie und ihre Nachkommen bis ins siebte Glied vom Hund der MacTurons gejagt werden, bis ihre Seelen von ihnen weichen. Der Hund ist eine Ausgeburt von Annwn, der twyneddischen Hölle. Er ist völlig haarlos und leuchtet geisterhaft weiß. Die Bestie ist so groß wie ein Kalb, und ihr schauerliches Heulen lässt auch die Tapfersten erzittern. Nachts durchstreift sie das Moor, aber sie überquert den Rowerbach nicht, so dass wenigstens das Dorf sicher ist - hoffentlich!

Von der Weißen Frau: Die Weiße Frau liebt die Bewohner der Burg so sehr, dass sie sie zu sich ins kühle Grab holen möchte. Ihr eisiger Kuss hat schon vielen den Tod gebracht. Auch Eowryc, der erste Syre, hat ihre Umarmung zu spüren bekommen. Er hat jedoch überlebt - gerade so, und die heiligen Männer von Wigbed (das Kloster vom Heiligen Tisch östlich von Turonsburgh) konnten ihn wieder ins Reich der Lebenden zurückholen. Er ist danach aber nie mehr nach Vestertor zurückgekommen. Auch heute noch tanzt die Weiße Frau im Mondlicht auf den Zinnen der Burg - und stürzt sich dann kopfüber in die Tiefe!

Von den Schwarzen Mönchen: In finsternen Nächten tauchen aus dem Nichts schwarze Gestalten in Kutten auf, die