

E.35 Der Fluch der Bärenfrau

Carsten Grebe, DDD-Verlag Würzburg, 2023

Copyright © 2024 by Harald Popp.

Von Slamohrad nach Usegorm

Erdraute zeigte ihren Freunden günstige Unterkünfte in der Stadt. Alle Zwerge waren endlich wieder zusammen und genossen statt kalter Touren durch den Winter kaltes Bier in warmen Stuben – und taten etwas für ihre Ausbildung.

Schließlich ritten alle nach Korbaga, um im Frühjahr, am 4. Bär 2409 an Bord von Fonfregas *Flinker Flunder* zu gehen und über Drakargard und Runsgard nach Usegorm zu schippern; von hier sollte es nach einer mehrtägigen Pause weiter nach Deorstead gehen.

Ein Problem-Bär

Die Zwerge besuchten am Abend des 16. Luchs 2409 die Methalle des Orts und kamen ins Gespräch mit den beiden Bootsbauern (Sohn und Vater) Folke (24) und Husbjörn (48). Ihr Gespräch wurde vom Knecht Frietjöft unterbrochen. Seine beiden Brüder wurden heute im dunklen Wald Turnskuggr unweit des Husbjörn-Hofs vermutlich von einer Bestie getötet. Und Vandill, der Sohn des Schmieds, der ihnen bei den Holzfällarbeiten geholfen hatte, war verschwunden!

Die Zwerge waren gern bereit, den Bootsbauern behilflich zu sein, und eilten mit ihnen zum Husbjörn-Hof.

Zusammen mit Folke eilten sie dann weiter zum Tatort. Dort mussten sie erst mit Lärm ein Wolfsrudel vertreiben, ehe sie sich die beiden Leichen anschauen konnten: die eine war bereits von den Wölfen zerfetzt, die andere hing in 4m Höhe auf einem Baum. Schleifspuren (und Abdrücke von großen Tatzen) führten in südöstlicher Richtung in den Wald. Aber sogar die Zwerge konnten der Spur in der Nacht nicht folgen.

Sie kehrten also zurück zum Hof und übernachteten dort. Bären gab es natürlich ab und zu in den Wäldern, aber bisher waren sie nie aggressiv gewesen, sondern stets scheu.

Am nächsten Tag folgten die Zwerge (ohne Folke) der Schleifspur und erreichten problemlos eine Felshöhle im Wald (die den Namen Seidfelsen trug, wie sie später erfuhren). Dort hatte sich tatsächlich ein großer Bär versteckt (und Vandill getötet und angefressen). Die Zwerge hatten den seltsamen Eindruck, dass der Bär gar nicht mit ihnen kämpfen wollte, und sie konnten ihn recht schnell töten. Dem Bär fehlte an der linken Vordertatze die linke Krallen, seltsam.

Ein ungelöstes Rätsel waren die in den Seitenwänden der Höhle unter einer „Glasschicht“ eingeschmolzenen Knochenteile und das Zeichen eines geschützten Zwergenorts, der – laut Erdraute – nur von autorisierten Zwergen (normalerweise also nur vom Besitzer des Orts) ungefährdet geöffnet werden konnte. Nach einer langen vergeblichen Suche nach einem unautorisierten Zugang zu diesem Ort machten sich die Zwerge schließlich auf den Rückweg. Vandills Leiche nahmen sie mit.

Aasa, Husbjörns Frau, erinnerte sich an eine alte Geschichte aus Höllviken, bei der sich vor etwa 50 Jahren ein Fischer, nachdem er von seiner Tochter der Seidwirkerei bezichtigt worden war, in einen großen Braunbären verwandelt und sie aus dem Dorf hinaus in die Wildnis verfolgt hatte; beide wurden seitdem nie mehr gesehen. Der Name des Fischers war Hallfred Neunfinger gewesen. Mehr wusste Aasa nicht.

Höllviken

Zufällig war an diesem Vormittag der Bogenmacher Ordulf aus Höllviken (40 km nördlich von Usegorm) mit einem Packtier am Husbjörn-Hof eingetroffen, um Eschenholz abzuholen. Ordulf konnte Aasas Geschichte ein wenig ergänzen: In Höllviken wohnte ja stets der Jarl der Bärensippe (derzeit Jarl Halfur); der damalige Jarl, Jarl Haraldson, hatte nach dem Vorfall in dem kleinen Dorf einen Gedenkstein aufstellen lassen. Leider wusste Ordulf nichts Genaues darüber, weil er sich für die Vergangenheit überhaupt nicht interessierte.

Ordulf wusste aber, dass es westlich von Höllviken in Küstennähe eine Grotte gab, in der zwei Seherinnen (Spaekonas) wohnten. Folke beschloss, mit seinem Freund Ordulf diese Grotte zu besuchen, und da die Zwerge Interesse zeigten, lud er sie zu diesem Segelausflug auf seinem Kleinsegler Gjalgeisar (Wellenstürmer) ein.

E.35 Der Fluch der Bärenfrau

Am Nachmittag des folgenden Tags erreichte die Expedition die Grotte. Die Seherinnen versetzten sich zusammen mit Folke und Ordulf in Trance, um mit göttlicher Hilfe den Rat der Runen zu befragen. Dabei kam es zu einem unerwarteten Zwischenfall, weil ein Luftelementar, nach Ansicht der Seherinnen bestimmt von den Göttern Sklivurgards geschickt, die selektierten Runensteine des Orakels entwenden wollte. Maolin vereitelte das mit einem erfolgreichen Einsatz seiner *Macht über Unbelebtes*.

Die Deutung der Runen durch die beiden Spaekonas half den Fragestellern nicht weiter. Während Folke und Ordulf den Heimweg antraten, wanderten die Zwerge am Ufer des Vitan-Flüsschens entlang bis zu der Brücke, an der die Straße vom südlichen Usegorm her nordwärts nach Höllviken führte.

Eine alte Dienstmagd namens Ulfhild kümmerte sich gastfreundlich um die Besucher des Dorfs und sorgte für eine Unterkunft in dem Bauernhof ihres Arbeitgebers. Sehr gern erzählte sie die Geschichte aus ihrer Jugendzeit und konnte den Zwergen auch wortgenau die Inschrift des Gedenksteins wiedergeben.

Es begab sich im Sommer 2362, dass sich der junge Björn Hammerfaust (20), ein Helfer des Dorfschmieds – und ein Bastard des damaligen Jarls Haraldson – in die hübsche blondzopfige Thorvi Hallfredsdottir (17) verliebt hatte, das einzige Kind des verwitweten Fischers Hallfred Neunfinger (40, ohne den linken kleinen Finger geboren), die damalige Schreiberin und Botin des Dorfs. Thorvi war dem athletischen jungen Mann durchaus zugetan, doch Hallfred, ihr Vater, wollte nichts von den Heiratswünschen des „mittellosen Burschen“ wissen; seine Tochter hatte bestimmt einen vermögenden Mann verdient! Wenn ihm seine früh verstorbene Frau schon keinen Sohn geschenkt hatte, dann wollte er wenigstens einen Schwiegersohn haben, auf den er stolz sein und der seine Erbensprüche geltend machen konnte.

Björn ließ sich davon aber nicht beirren und entführte Thorvi heimlich aus dem Fischerhaus und floh mit ihr in die Wälder. Das Pärchen wurde entdeckt, eng umschlungen und wenig bekleidet. Eine Eheschließung wäre die einfachste Lösung gewesen, aber Hallfred hatte wohl – damals noch verborgene – finstere Pläne mit seiner Tochter und lehnte eine Heirat von Thorvi und Björn strikt ab. Selbst Jarl Haraldson konnte den Fischer nicht umstimmen, aber eine Lösung für den Dorffrieden musste gefunden werden. Auf einem Thing wurde beschlossen, dass ein Kampf zwischen Björn und Hallfred bis zum ersten Blut den Willen der Götter offenbaren sollte. Würde Björn gewinnen, würde er Thorvi heiraten und müsste aus eigener Kraft für sie sorgen, so gut er eben konnte; würde Hallfred gewinnen, wollte ihm der Jarl behilflich sein, eine gute Anstellung für Thorvi weit außerhalb des Dorfs zu finden.

Beim Kampf (mit stumpfen Handäxten und Schilden) war Björn einen Moment lang verwirrt, und Hallfred konnte ihm einen Schnitt am Arm verpassen. Die Zuschauer wunderten sich, dass der stämmige Björn trotz der kleinen Fleischwunde zu Boden fiel (und machten schon Scherze, dass der Helfer des Schmiedes kein Blut sehen konnte), doch dann begann sein Körper zu zucken, sein Mund zu schäumen, und Björn starb, als ob ihn ein tödliches Gift hinweggerafft hätte. Hallfred tat erschrocken und beteuerte, kein Gift an seiner Waffe verwendet zu haben.

Während alle noch schockiert und ungläubig auf das Geschehen starrten (oder versuchten, Björn Hilfe zu leisten), trat Thorvi vor und bezichtigte ihren Vater der Seidwirkerei. Nur so war es zu erklären, dass Björn einen Moment unachtsam gewesen war, und nur so war zu erklären, dass er, der erheblich schlechtere Kämpfer, seinen Gegner nicht nur besiegt, sondern sogar getötet hatte. Bestimmt hätte er in seinen neun Fingern noch weitere unheilvolle Zauberei verborgen! Ihr Vater streckte ihr – scheinbar schwer erschüttert – seine Hände hin, damit sie selbst sehen könnte, dass er nichts darin verborgen hatte, doch zum allgemeinen Entsetzen verwandelte er sich plötzlich in einen riesigen Braunbären! Thorvi rannte schnell davon und aus dem Dorf hinaus – und der Bär folgte ihr, was für die meisten im ersten Moment durchaus eine Erleichterung war.

Nun ja, weder vom verwandelten Hallfred noch von Thorvi hatte man seither etwas gehört oder gefunden. Die Suchtrupps gaben irgendwann auf. Der Bär war fort, den Göttern sei Dank. Und das Amt des Dorfschreiber ging in andere Hände über.

Jarl Haraldson ließ später einen Gedenkstein errichten, der am Ort des Zweikampfs (im Dorfzentrum) stand und an den unglücklichen Tod von Björn Hammerfaust erinnern sollte. Die Inschrift erwähnte, dass Thorvi Hallfredsdottir die beste Lachsfischerin am Vitan gewesen war.

Die Zwerge waren etwas ratlos, wie sie die Verbindung von Hallfred Neunfinger zu dem menschenfressenden Bären mit der fehlenden Krallen herstellen konnten. War Thorvi damals vielleicht zum Vitan gelaufen? Als sie sich nach dem Flüsschen erkundigten, erfuhren sie, dass der Vitan in den Riesenbergen entsprang, durch eine schmale Klamm lief und nach seinem Austritt in das hügelige Flachland eine Reihe natürlicher Teichbecken bildete, die schon immer ein guter Fischgrund für das Dorf gewesen waren und in denen gern die Lachse laichten. Damals wie heute fingen die Dörfler in der Vitan-Aue Fische, aber anders als damals würde heute kein Mensch mehr in die düstere Klamm hineinlaufen, weil es das Risiko einfach nicht wert war. Der schmale Pfad am Flüsschen entlang (oder manchmal auch mitten hindurch) war

stellenweise sehr rutschig, aus den bis zu 100m hohen Steilwänden konnten jederzeit Felsbrocken herabstürzen, und in der alten Höhle am Ende der 2 km langen Klamm, die früher das Ziel für die Mutproben der Kinder und Jugendlichen gewesen war, gab es mit Sicherheit nichts Interessantes zu finden.

Nein, ganz bestimmt wäre kein Mensch so unvernünftig, heutzutage in die Vitan-Klamm zu gehen! Da waren sich alle Bewohner von Höllviken einig. Sehr seltsam! Noch dazu, als die Nachfragen der Zwerge zum begründeten Verdacht führten, dass diese „Einsicht“ mit dem Verschwinden von Thorvi und Hallfred eingesetzt hatte.

In der Vitanklamm

Am nächsten Morgen liefen die Zwerge zur Vitan-Aue und sahen vor dem Eingang der Klamm zahlreiche alte und frische Tatzen- und Stiefelspuren, die hinein- und herausführten. Es gab also Wesen, die unvernünftig waren! Die Zwerge waren es auch und gingen in die Klamm.

Nach einem beschwerlichen Weg erreichten sie eine Stunde später die Höhle am Ende des begehbaren Abschnitts der Klamm. Diese Höhle hat drei Kammern.

In der ersten Kammer ruhte ein großer Bär, der seltsamerweise genauso aussah wie der, den die Zwerge in der Höhle des Seidfelsens erschlagen hatte – auch an seiner linken Vordertatze fehlte dieselbe Krallen. Er war wach, aber überhaupt nicht aggressiv: er reagierte auf keinen Kontaktversuch der Zwerge und zuckte nicht einmal, als sie „Thorvi Hallfredsdottir“ oder „Hallfred Neunfinger“ sagten. Hinter einem dreckigen Stoffvorhang war ein natürliches tiefes Loch im Felsen, das offenkundig als Latrine genutzt wurde.

In der zweiten Kammer war eine Nekromanten-Werkstatt, an deren Wänden zwölf „Knochenpuppen“ standen, die wie überlebensgroße Gliederpuppen aussahen, deren bewegliche Teile aus unterschiedlichsten Knochenteilen bestanden, die von violetten „Lichtschnüren“ zusammengehalten wurden. Sie waren in verschiedenen Grün- und Brauntönen bemalt und rührten sich überhaupt nicht. Da sie eine finstere Aura besaßen, versuchte Aldorin, sie mit einem *Heiligen Wort* zu zerstören oder zu schwächen. Doch die Knochenpuppen reagierten alle gemeinsam auf seinen Zauber und zappelten nur mit ihren Gliedern. Der Priester vermutete, dass sie sehr hochgradige Finsterwesen waren.

In Wahrheit hatten die Knochenpuppen ihren gemeinsamen Resistenzwurf mit kritischem Erfolg geschafft. Das Zappeln war eine von der Herstellerin ungewollte Reaktion, die teilweise zu bedauerlichen Beschädigungen führte.

In der dritten Kammer war der Schlaf- und Wohnraum einer sehr bescheiden lebenden alten Einsiedlerin. Das Zappeln der Knochenpuppen hatte sie geweckt, und als die Zwerge nun hereinkamen, sprang sie von ihrem Lager auf und attackierte sie mit einer langstieligen Axt. Dabei wandelte sich ihr Aussehen von dem einer alten waelischen Frau zu dem einer anderen alten waelischen Frau, was für die Zwerge irrelevant war, die diese „finstere Hexe“ möglichst rasch ausschalten wollten. Gortroch, Damir und Bestija griffen sie an, während die Zauberer sich bereit machten, aus der zweiten Reihe in den Kampf einzugreifen.

Maolin hatte bemerkt, dass die Knochenpuppen in der anderen Kammer „lebendig“ geworden waren, und er hätte gern den Eingang mit einer *Dschungelwand* versperrt, aber dafür fehlte ihm die Zeit, so dass insgesamt sechs Exemplare ihre Kammer verlassen konnten. Maolin verlegte sich auf Angriffe mit *Donnerkeil*, und alle richteten sich auf einen langen und harten Kampf ein.

Doch die „Hexe“ starb schon nach zwei Hieben. Während ihr Körper zu Boden sank, löste sich die geisterhaft transparente Gestalt einer exotisch gekleideten Frau, die vielleicht aus Rawindra stammte. Bevor sie durch die Höhlenwand ins Freie flog, streckte sie den Zwergen grinsend die Zunge heraus. Dann war sie fort. Die „alte Waelingerin“ starb nicht sofort, sondern gab sich als Thorvi Hallfredsdottir zu erkennen. Sie beteuerte, dass es ihr leid tun würde, damals auf diese verschlagene Dienerin der Helja gehört und ihrem Vater das schwere Los bereitet zu haben. Die Zwerge sollten ihn von dem Fluch erlösen, nämlich ... aaarghh. Sie war tot.

Drei Knochenpuppen wollten die Zwerge attackieren; drei Knochenpuppen wollten die Höhle verlassen. Zwei weitere Knochenpuppen lagen in ihrer Kammer auf dem Boden und drehten dort Kreise, weil sie Gliedmaßen verloren hatten. Drei Knochenpuppen rührten sich überhaupt nicht. Eine hatte gerade einen Teil ihres Rumpfs verloren und bewegte sich angriffslustig auf die Zwerge zu. Sie wurde zerschmettert.

Maolin und Gortroch verfolgten die drei flüchtenden Knochenpuppen zum Ausgang der Höhle. Da Maolin eine *Steinkugel* einsetzen wollte, um die Untoten vom schmalen Pfad oberhalb des Vitanflüsschens ins Wasser zu stoßen, verfolgte sie Gortroch nicht weiter, um nicht selbst in die Klamm zu stürzen. Drinnen probierte unterdessen Aldorin noch einmal ein

Heiliges Wort aus – und erzielte bei allen noch existierenden Knochenpuppen (auch außerhalb der Reichweite seines Zaubers) das schon bekannte Gliederzappeln.

Die Knochenpuppen hatten ihren gemeinsamen Resistenzwurf erneut mit kritischem Erfolg geschafft.

Das neuerliche Zappeln sorgte dafür, dass die Knochenpuppen entweder unmittelbar zerfielen oder (draußen) in die Klamm stürzten (und dann in den Stromschnellen zerrieben wurden). Nicht nur Aldorin war sehr zufrieden mit dem Ergebnis.

Die Zwerge zeigten dem Bären Thorvis Leiche, und er legte seine Tatzen über seine Augen. Eine stärkere Reaktion konnten sie aber nicht hervorrufen.

Bei der Durchsuchung von Thorvis Kammer fanden die Zwerge drei Objekte, die mit Waelska-Runen beschriftet waren:

- ein 30 cm langer hölzerner Schrein, der mit Hornplatten verziert war und auf dem Dach kleine Tierköpfe aus Bronze besaß, zwischen denen eine Inschrift verlief
- ein gefalteter Pergamentfetzen mit einer zierlicher Handschrift:
- ein breiter Ring (1000 GS) aus massivem Gold, auf dessen Außenseite sich eine Schlange mit dickem Kopf und Rubinaugen wand. Man konnte das Maul öffnen: innen war ein scharfer Diamantkristall. Auf der Innenseite war eine Inschrift.

Das Ende eines Fluchs

Die Zwerge brachten Thorvis Leiche zurück nach Höllviken. Sie stießen auf Unglauben, weil die Dörfler weder glauben wollten, dass die Zwerge in der Vitan-Klamm gewesen waren noch dass die tote Alte Thorvi sein sollte. Jarl Halfur ordnete schließlich an, die „unbekannte Tote“ auf dem Friedanger des Dorfs zu bestatten.

Die Zwerge kehrten „per Anhalter“ in zwei Tagen zurück nach Usegorm. Der Kapitän der *Flinken Flunder* empfahl ihnen, die Waelska-Texte vom Hafenaufseher übersetzen zu lassen, der ein zuverlässiger (und verschwiegener) Mann wäre. Sie erfuhren:

- auf dem Schrein: *Inegerda, Tochter des Knutr, Ehefrau Haldors des Weitfahrers*
- auf dem Pergamentfetzen: *...soll wahren, bis du im Kampf den Tod erhältst durch die Hand eines Angehörigen deiner Sippe...*
- innen im Ring: *Erstens dein Blut für die Göttin, zweitens dein heiliges Versprechen, drittens dein animalischer Wunsch, viertens die genaue Fluchklausel, fünftens dein Blutsiegel: Heljas huldvolle Hilfe sei dein!*

Maolin begab sich mit seinen Freunden in die Methalle, um mehr über Haldor zu erfahren. Er hörte, dass Haldor der jüngere Bruder des damaligen Högjarls der Godren gewesen war und um 2240 mit seiner aeglichen Frau Inegerda in ein fernes Land (Rawindra oder KanThaiPan oder Minangpahit) gesegelt war. Zehn Jahre später war er in Usegorm an Land gegangen, mit einer Sklavin, deren Haut schwarz wie Teer gewesen war. Zusammen mit dem Jarl Tjelvar war er in den Riesenbergen (in der Nähe von Höllviken) auf die Jag nach Felstrollen gegangen, wobei er Quartier im Hof Laufskogar südlich von Höllviken genommen hatte, wo die Familie von Inegerda wohnte. Bei einem nächtlichen Überfall der Felstrolche kamen alle Bewohner des Hofes ums Leben und wurden aufgefressen.

Die Zwerge befürchteten schon, die genauen familiären Verhältnisse der Bärensippe entschlüsseln zu müssen, als ihnen der Zufall zu Hilfe kam. In der Methalle kam nämlich Folke Husbjörnson zu ihnen, der die Barentöter gesucht hatte, weil er seit zwei Tagen von einem Traum heimgesucht wurde, der ihm Kopfschmerzen bereitete. Eine freundliche Alte, die niemand anders als Wyrd selbst gewesen sein konnte, hatte ihn gedrängt, einen üblen Streich zu beenden, den ihre Schwester ausgeheckt hatte, und einen Bären, der genug gebüßt hatte, von seinem Leiden zu erlösen.

Folke hatte nichts davon verstanden und war nur auf die Idee gekommen, diejenigen um Rat zu fragen, die mit der Tötung von Bären bereits Erfahrung hatten. Er war recht erstaunt, dass ihn die Zwerge plötzlich äußerst freundlich anblickten, ihn in ihre Mitte nahmen und ihm erklärten, dass sie etwas gegen seine Kopfschmerzen tun könnten. Mit einer Axt könnte er umgehen, ja? Mit einem Schild ebenfalls? Sehr schön. Und er hatte direkte Vorfahren in der Bärensippe, die aus Höllviken stammten, richtig? Prima! Ihm konnte geholfen werden!

E.35 Der Fluch der Bärenfrau

Die Zwerge erklärten Folke die Aufgabe. Er staunte – und er vertraute ihnen. Auf zum Kampf!

Sie segelten am 22. Luchs zur Mündung des Vitan und liefen zur Vitan-Aue. Folke erklärte plötzlich, dass das Betreten der Klamm für ihn nicht in Frage käme, denn dort würde kein vernünftiger Mensch hineinlaufen.

Die Zwerge beschlossen, in einer Fischerhütte in der Vitan-Aue zu übernachten und abzuwarten, bis sich der Bär zeigen würde, dessen frische Spuren (einen Tag alt) hinaus und hinein in die Klamm sie am Eingang der Schlucht entdeckt hatten. Einen Schlachtplan hatten sie sich bereits zurechtgelegt.

Und gleich in dieser Nacht kam tatsächlich der Bär aus der Klamm heraus und ging auf Nahrungssuche in den benachbarten Hügeln. Folke musste sich (außerhalb der „Tabu-Zone“) aufstellen; seine Axt wurde mit Gortrochs Waffenbalsam in ein magisches Exemplar verwandelt und mit Geuzeleides *Goldener Wehr* schlagkräftig gemacht. Außerdem wurde Folke von Geuzeleide mit Zornals *Segen* gestärkt und von Maolin mit *Beschleunigen* „munter“ gemacht.

Die Zwerge lockten den Bären herbei, der zunächst nur neugierig und langsam näher rückte, dann aber, als er Folke gewittert hatte, plötzlich mit wütendem Knurren heranpreschte. Maolin bremste ihn mit *Verlangsamten*, und der Kampf konnte beginnen. Gortroch schwächte den großen Bären mit einem kühnen ersten Hieb, und Maolin sorgte mit *Schwäche* dafür, dass die Kraft der Tatzen etwas geringer wurde.

Den Rest sollte Folke jetzt aus eigener Kraft schaffen, und das wurde spannend. Dem Bootsbauer gelang ein prächtiger Treffer, aber dem verlangsamten Bären gelangen zwei, und Folke [nur noch 4 LP] blieben nur noch drei Chancen, vor dem nächsten (und vermutlich tödlichen) Tatzenangriff des Bären seinen Gegner auszuschalten. Und: Folke glückte ein weiterer prächtiger Hieb, der den Bären tatsächlich tötete!

Der Bär verwandelte sich vor ihren Augen in Hallfred Neunfinger (nicht gealtert) zurück. Mit letzter Kraft bedankte er sich bei Folke und den Zwergen, dass sie den Fluch beseitigt hatten und jetzt der Weg ins Totenreich frei für ihn war. Und er konnte noch seine Geschichte erzählen.

Ich bereue, Björn aus Geldgier nicht als Schwiegersohn anerkannt und meine Tochter viel zu hartherzig aufgezogen zu haben. Dafür habe ich gebüßt. Für Björns Tod oder für mein Dasein als Bär kann ich aber nichts.

Ein „böser Geist“ war nämlich in Thorvi gefahren! Ich hatte meiner Tochter als Bär in die Klamm folgen müssen, wo sie sich ein Versteck eingerichtet hatte. Thorvi hatte mir befohlen, meinen Hunger und Durst in der Dämmerung selbst zu stillen, aber tagsüber stets in meiner Höhle zu bleiben. Zunächst schien sie zu erwarten, dass mein Bärendasein nur von kurzer Dauer sein würde, doch wenige Tage später hatte sie sich plötzlich verändert und ignorierte mich nun völlig. Sie schleppte eine Zeit lang allerlei Gepäckstücke an meiner Kammer vorbei, und später lief sie ab und zu vorbei, um Besorgungen zu erledigen, aber mehr Kontakt hatte ich nicht zu ihr, und als Bär schlief ich viel. Zweimal bin ich gestorben und wieder zum Leben erwacht. Besucher sind nie in die Klamm gekommen.

Erst vor kurzer Zeit war Thorvi plötzlich wieder wirklich meine (alte) Tochter gewesen, das hatte ich gespürt. Sie war ganz eifrig eines Abends zu mir gekommen und hatte es eilig gehabt, als ob ihr nur wenig Zeit bleiben würde. Sie hat mir gesagt, dass sie leider auf Heljas Tücke hereingefallen wäre und der dramatische Abgang, mit dem sie damals Höllviken verlassen wollte, sowie der „kleine Denkwitz“, den sie mir hatte verpassen wollen, weitaus schlimmere Folgen gehabt hatten, als sie das damals geahnt hatte. Sie war unglaublich naiv gewesen und hatte das seitdem bitterlich bereut, denn eine Heljarune hatte Besitz von ihrem Körper ergriffen, die sie blöderweise für eine Spaekona oder eine Wyrd-Priesterin gehalten hatte. Ich könnte den Fluch meines Bärendaseins nur lösen (und friedlich sterben), wenn ich im Kampf den Tod durch die Hand eines nahen Angehörigen meiner Sippe erhalten würde. Ich wäre von nun an frei, mich dort aufzuhalten, wo ich sein möchte.

Verwirrt machte ich mich auf den Weg hinaus aus meiner Kammer, als sich die Stimme meiner Tochter plötzlich veränderte und sie etwas Unverständliches murmelte, dass mir plötzlich großen Appetit auf Menschenfleisch (aber nicht auf das meiner Tochter) eingebläst hatte. Danach hatte mich meine „Tochter“ kichernd ziehen lassen.

Nun ja – den Rest kennt ihr wohl. Ich hatte erst gezögert, mich einer großen Siedlung zu nähern, aber dann wollte ich ausgerechnet am Husbjörn-Hof den ersten Kontakt mit Menschen aufnehmen – und wurde plötzlich von einem unbändigen Heißhunger auf Menschenfleisch übermannt.

Nach meinem Tod war ich wieder zurück in meiner Höhle an der Vitanklamm.

Doch jetzt erwartet mich endlich Friede.

E.35 Der Fluch der Bärenfrau

Die Zwerge brachten auch Hallfreds Leiche zurück nach Höllviken. Folke bat (trotz seiner zahlreichen, aber gut versorgten, Fleischwunden) um eine vertrauliche Unterredung mit Jarl Halfur und erzählte ihm im Beisein der Zwerge das, was er vorher von ihnen erfahren hatte. Der üble Fluch einer Dienerin Heljas konnte dank der tatkräftigen Hilfe der Zwerge – und dank seines bescheidenen Beitrags – beseitigt werden. Ein guter Tag für die Götter von Tyggrgard, fürwahr!

Jarl Halfur bedankte sich bei den Zwergen für ihr gutes Werk und lud sie zu einem Freudenmahl ein. Dabei mussten Folke und die Zwerge dem Dorf die Hintergründe der Geschichte darlegen. Zu glauben, dass der (kleine) Folke einen großen Bären getötet hatte, fiel den Dörflern zwar schwer, aber wenn der Jarl nicht widersprach, dann wollten sie das auch nicht tun. Sie ließen Folke also hochleben, und der Jarl kündigte an, den Gedenkstein mit einer weiteren Inschrift versehen zu lassen, zum Lob der Zwerge und des Bärentöters Folke.

Schon am nächsten Tag (23. Luchs) fuhren die Zwerge zusammen mit Folke auf einem Schiff des Jarls zurück nach Usegorm. Dort verabschiedeten sie sich von dem jungen (und ungeheuer stolzen) Bootsbauern und Bärentöttern, der natürlich ahnte, dass seine im Vergleich zu seinem trägen Gegner blitzschnellen Aktionen keine natürliche Ursache hatten, aber dennoch darüber kein Wort verlor. Folke bat seine zwergischen Freunde, ihn unbedingt zu besuchen, sollte sie ihr Weg wieder einmal nach Usegorm führen. Sie versprachen es und gingen an Bord der *Flinken Flunder*, die tags darauf Kurs auf die albische Ostküste nahm.