

E.38 Das Schicksal der Braut

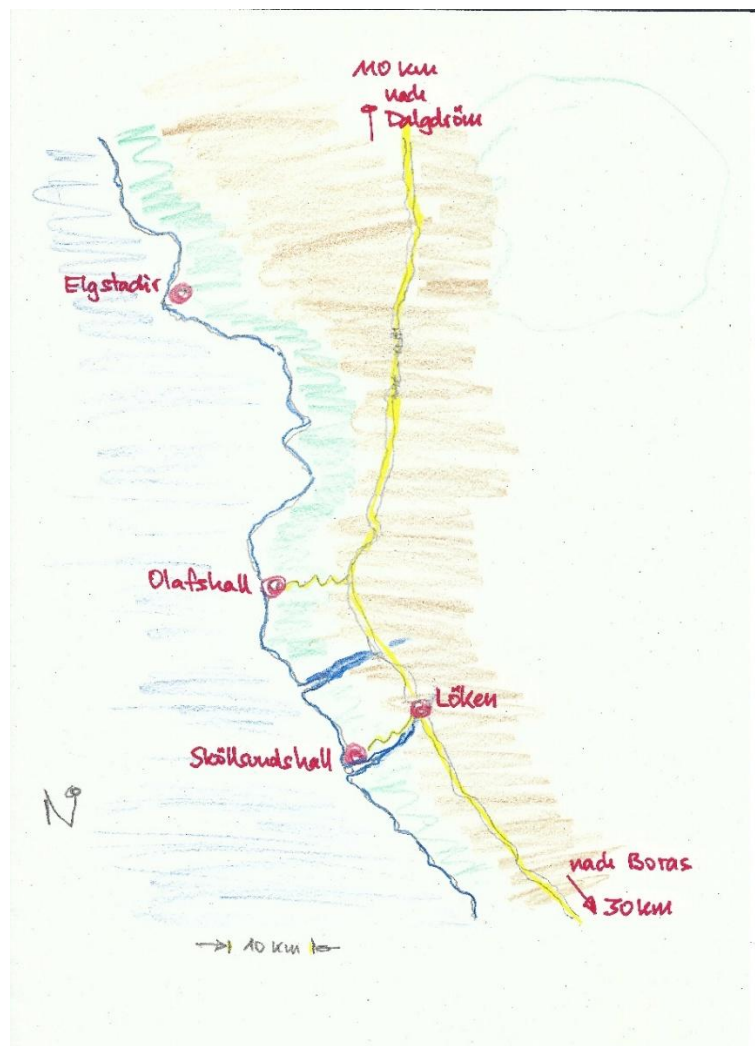
Michael Häberle, DDD-Verlag Würzburg, 2023

Copyright © 2026 by Harald Popp

Willkommen in Elgstadir

Folke lud die Zwerge ein, ihn zu seinem Cousin x. Grades Knut Ragnarson nach Elgstadir zu begleiten. Knut wollte nächstes Jahr ein altes Boot komplett überholt haben, und Folke wollte verschiedene Details prüfen oder nachmessen. Natürlich wollte Folke auch Knut von seinen Erfolgen beim König und über das jüngste, dank der Zwerge äußerst gelungene Bootsprojekt berichten. Seine Frau war nicht begeistert, dass er schon wieder den Hof verlassen wollte, aber sie äußerte sich dazu nicht vor den Gästen.

Die Zwerge betätigten sich als Rudermannschaft auf Folkes Karvi *Wellenstürmer* und kamen nach einer halben Trideade Fahrt nordwärts entlang der waelischen Westküste am 28. Kranich 2420 nach Elgstadir (im Norden der Breitbucht).



Unterwegs erzählte Folke, dass er mit der aeglischen Sippe von Knut Ragnarson über seine Urgroßeltern verwandt war. Knuts Großeltern stammten aus Usegorm und hatten vor 50 Jahren mit ihren Schiffen einem äußerst wichtigen Handelszug des godrischen Högjarls sicheres Geleit

von Dalgdröm nach Deorstead gegeben. Zum Dank hatte der godrische Högjarl Knuts Großeltern das Siedlungsrecht in der Bucht von Elgstadir erteilt.

In Elgstadir begrüßte Irmgard (55), Knuts Frau, die Ankömmlinge. Sie kamen gerade rechtzeitig zum Abschluss des heutigen Dankopferfests, das bescheidener ausfallen musste als sonst, denn erstens litt Irmgard an einer fiebrigen Herbstgrippe, und zweitens war der Weiler halb verwaist. Derzeit waren außer Irmgard und Heidhrun (eine junge Seherin auf der Durchreise) nur acht Personen vom Gesinde anwesend, denn Irmgards drei Söhne waren noch auf Vidhing-Fahrt, und Knut, ihr Mann, war mit ihrer Ziehtochter Hervör und einigen Begleitern vorgestern per Schiff nach Olafshall gefahren, um dort die seit langem vereinbarte Hochzeit von Hervör und Balder zu feiern, dem einzigen Sohn von Sigurd und Gisela Olafdal. Irmgard bedauerte natürlich, diesen schönen Tag versäumt zu haben, aber sie wollte die jungen Eheleute bald besuchen.

Beim Abendessen lauschten Irmgard und Heidhrun den Geschichten der Zwerge.

Heidhrun Mjölsson erzählte ihrerseits, dass sie den kommenden Winter im Süden verbringen wollte. Sie hatte gerade ihre zweite lange Wanderung durch die nordöstlich gelegenen Wälder des Vegur-Tre beendet und die Suche nach ihrem Zwillingsbruder Harald (30, sehr gut aussehend) aufgegeben. Im Sommer vor zwei Jahren hatte sie gespürt, dass Harald irgendetwas Schlimmes widerfahren war, aber leider hatten ihr die Runen nichts verraten, weshalb sie sich letztes Jahr hierher in den Norden begeben hatte, um nach ihm zu suchen.

Harald hatte im Frühsommer 2418 einen Warenzug von Süden her bis nach Löken als bezahlter Wächter begleitet. Er hatte dort für den Rückweg auf einen passenden Warenzug aus Dalgdröm warten wollen, hatte dann aber überraschend beschlossen, lieber allein sein Glück in den Wäldern von Vegur-Tre zu suchen und war nach Norden marschiert.

Nachdem Heidhrun 2419 monatelang die Wälder des Vegur-Tre durchstreift hatte, war sie vor dem Winter nach Hause gezogen. Unterwegs war sie freundlich in Elgstadir aufgenommen worden, wo sie in die Verlobungsfeier von Hervör und Balder geplatzt war.

Hervör (19) und Balder (24) waren ein sehr schönes Paar. Mit ihrer Hochzeit war nun endgültig der traditionelle Wettstreit zwischen den godrischen und aeglichen Sippen an der Breitbucht um die besten Renntierweiden und die besten Fischgründe überwunden. Sigurd und Knut hatten sich letztes Jahr im Sommer auf diese Heirat verständigt, nachdem Balder sich seinen Eltern erklärt hatte.

Für die Olafdal-Sippe war es kein Problem, dass Hervör nicht die leibliche Tochter von Knut und Irmgard war, sondern ein Findelkind, das eines Morgens als Baby vor ihrer Schwelle gelegen hatte. Schließlich hatten sie Hervör wie eine eigene Tochter aufgezogen und rechtlich gleichgestellt.

An der Breitbucht gab es außerdem noch die godrische Sköllsundsippe, die den derzeitigen Verwalter der Breitbucht stellte, den Jarl Njal.

Früher waren die Angehörigen der aeglichen Tygghedinsippe die wohlhabendsten Siedler gewesen, aber vor 50 Jahren hatte ein Sturm ihr Gehöft zerstört, worauf die letzten Bewohner aufgegeben hatten und nach Süden gezogen waren. Vorher hatte die Sippe über Jahrhunderte den godrischen Nachbarn ihre Überlegenheit spüren lassen.

Irmgard erzählte, dass die Tygghedin eine komische, fast etwas unheimliche Tradition hatten. Etwa alle zwei Generationen verspürte eine junge (stets sehr hübsche) Nachfahrin urplötzlich den Drang, auf fromme Wanderschaft zu gehen, worauf sie von einem Tag auf den anderen ihre Sippe verließ und nie wieder zurückkehrte. Begonnen hatte diese seltsame Wanderlust mit der Gierigen Gunnheid, von der man außer ihrem Namen nur noch wusste, dass sie von klein auf wirr im Kopf gewesen war und jede Tätigkeit stets als Wettbewerb betrachtet hatte, bei der es nur eine Siegerin geben durfte, nämlich sie.

Schock in Elgstadir

Ein Knecht, der Räucherfisch aus der Trockenhütte holen wollte, trug mit einem Helfer die zerschundene Magd Hildegund ins Langhaus. Vier entkräftete Kinder schleppte sich hinterher.

Hildegund hatte Knut und Hervör nach Olafshall begleitet und brachte schlechte Nachrichten:

Herrin! Schlimme Kunde! Olafshall ist überfallen worden, am Abend der Hochzeit! Ausgerechnet! Ich hab unsere Leute brüllen hören, aber auch viele andere! Ich fürchte, man hat sie in der Festhalle des Nordhauses abgeschlachtet! Vor ihren Türen hab ich in der Dunkelheit Gestalten lauern gesehen, und helle Wölfe, die durch die Fensterluken hinein- oder herausgesprungen sind. Drinnen ist gekämpft und geschrien worden! Ich bin geflohen – mit den vier Kindern, die ich gerade im Südhaus zu Bett gebracht habe, den jüngeren Großnichten und -neffen von Sigurd und Gisela. Die günstige Strömung hat mich den Weg schaffen lassen, den Göttern sei Dank. Aber ich bringe schreckliche Kunde, Herrin!

Die schockierte Gesellschaft hörte sich die Fakten an:

Hervör und ihre Begleiter waren in Olafshall herzlich aufgenommen und bewirtet worden. Die Hochzeit war am gestrigen Tag in der Festhalle so gefeiert worden, wie es der Brauch verlangte. Nachdem das Brautpaar abends unter großem Hallo in der Hochzeitskammer verschwunden war, wurde noch gemütlich weitergefeiert. Da die vier Kinder müde waren, hatte Hildegund sie im Südhaus ins Bett gebracht. Sie hatte dort warten wollen, bis alle Kinder eingeschlafen waren. Plötzlich war im Nordhaus die Hölle ausgebrochen! Hildegund hatte weiße Wölfe und schwarze Gestalten vor den Türen und Fenstern des Nordhauses gesehen. Sie hatte die Kinder gepackt und war mit ihnen ungehindert zu den Booten geeilt. Hildegund war panisch in die Nacht hinausgerudert, bis sie gemerkt hatte, dass die Strömung sie erfasste, die zu dieser Jahreszeit an der Breitbucht nordwestwärts führte.

Folke wollte mit den Zwergen gleich am nächsten Morgen nach Olafshall fahren. Danach wollte er den Jarl in Löken über den Vorfall informieren.

Heidhrun befragte die Runen zu dem Überfall auf Olafshall: *Wer hat den Überfall veranlasst?* Irmgard und die sieben Zwerge zogen jeweils eine Rune, nämlich HAGAL – EHWAZ – RIT – WUNJO – ODAL – YR – EOH – RIT. Und die Seherin sprach in Trance, wie sie dieses Ergebnis interpretierte:

Der Angelpunkt des Geschehens muss Hervör sein – die Runen lassen keinen anderen Schluss zu. Ihr Wollen hat es dunklen Wirkkräften erlaubt, sich zu entfalten und für Tod und Verzweiflung zu sorgen. Das Schicksal der Braut ist endgültig besiegelt: Ihre Reise wird sie in die Arme Heljas führen. Dort wird sie ihr endgültiges Verderben finden. Ungewiss ist aber, ob Wyrds dunkle Schwester danach gestärkt oder geschwächt weiterzieht.

Heidhrun war selbst am meisten überrascht von diesem Rat der Runen. Es tat ihr leid, vor allen Ohren diese bittere Deutung geraunt zu haben. Irmgard wurde alles jetzt zu viel. Hervör sollte eine Helferin Heljas sein? Niemals! Sie brach weinend und hustend zusammen.

Heidhrun bat Folke und Geuzeleide, ihr zu helfen, Irmgard in ihre Schlafkammer zu bringen. Dort kam Irmgard zu sich und beteuerte, dass Hervör stets ein braves Mädchen gewesen wäre. In ihrer Kindheit wäre sie ein fröhliches Kind gewesen. Seit dem Herbst 2417 wäre sie allerdings stiller und nachdenklicher geworden, und im folgenden Herbst hätte sie sogar begonnen, ständig im Schlaf in einer fremden Sprache zu reden, sodass man ihre Schlafkammer unters Dach verlegt hatte. Aufgeblüht war Hervör erst nach der Feier des Jahreswechsels 2419/2420 in Olafshall, wo sie Balder vor allen Leuten einen stürmischen Kuss gegeben und mit ihm dann ausgelassen in alter Fröhlichkeit getanzt hatte. Damals hatte Irmgard freilich noch nicht gewusst, was Hervör bereits durchgemacht hatte. Das hatte sie ihr erst kürzlich anvertraut, beim traditionellen Aufklärungsgespräch vor der Hochzeit:

Hervör hat mir anvertraut, was ihr vor zwei Jahren, also im Sommer 2418, widerfahren war. Das arme Mädchen hatte es die ganze Zeit vor uns allen verheimlicht!

Wir haben uns damals um die Verköstigung der Arbeitskolonne gekümmert, die unser Jarl abkommandiert hatte, um im Süden des Passes eine im Frühjahr unterspülte Passage abzustützen und karrentauglich auszubessern. Die beiden godrischen Sippen hatten das Baumaterial geliefert.

Hervör half in der Feldküche mit. Sie schlief in ihrem eigenen Zelt – und wurde dort eines Nachts fast im Schlaf vergewaltigt. Sie war zu schockiert und verängstigt, um zu schreien, und den Täter hatte sie nicht genügend erkennen können, um eine Beschreibung zu liefern. Sie wusch das Blut weg und verbrannte später die befleckte Wäsche. Sie beschloss, niemandem von der Schandtat zu erzählen. Im Herbst wurde ihr aber klar, dass sie schwanger war, was bald ein verräterisches Problem sein würde. Zum Glück gewährten ihr die Götter aber einen natürlichen Abgang, dessen Spuren sie im Wald verscharrte.

Ich war entsetzt, dass mir meine Tochter das schreckliche Erlebnis zwei Jahre lang verheimlichen konnte. Hervör versprach mir, sich künftig vertrauensvoll an mich zu wenden, wann immer sie in eine Notlage kommen würde. Natürlich war es sinnlos, nach einem unbekannten Täter zu forschen, sodass wir uns einig waren, das dunkle Geheimnis für alle Zeit im Dunkeln zu lassen. Balder würde bestimmt nichts bemerken, wenn sich Hervör in der Hochzeitsnacht entsprechend verhalten würde.

Das arme Kind! Hervör hat schon so schlimme Dinge durchgemacht, versteht ihr? Das müssen die Runen gemeint haben, die Vergangenheit! Nicht ihre Zukunft, bei allen Göttern! Das darf einfach nicht wahr sein! Balder, Hervör, Knut und all die anderen – was ist nur in Olafshall geschehen?

Das Massaker in Olafshall

Am 1. Rabe steuerten Folke und die Zwerge (gegen die Strömung) nach Olafshall. Sie kamen gut voran. Mittags – auf Höhe der überwucherten Ruinen von Tygghedir – tauchte vor ihrem Boot ein gigantischer Riesenkrake auf und attackierte mit sechs seiner schier endlos langen Tentakel die Passagiere. Er machte das offensichtlich nicht freiwillig, sondern stand unter dem Zwang einer in tropfnasse Lumpen gehüllten Gestalt, einer uralten Waelingerin mit sehnigen

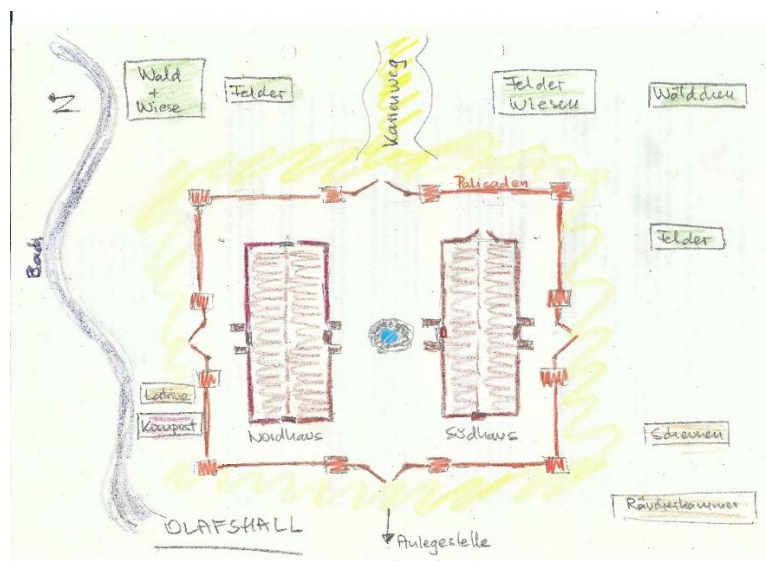
Armen und langen, knotigen Fingern, die sich auf dem Kopf des Kraken festkrallte. Ihre Umrisse verschwommen ständig, als ob sie irgendwie nicht von dieser Welt war.



Die meisten Zwerge kämpften gegen die zuschlagenden Tentakel und konnten recht schnell fünf davon außer Gefecht setzen. Gortroch ärgerte unterdessen die Alte mit magischen Bolzen, die er von seiner Armbrust abfeuerte.

Als der Krake plötzlich abtauchte, verwandelte sich die Alte in eine Krähe und flog davon, von Schüssen und Fernzaubern begleitet.

Abends legte die *Wellenstürmer* in Olafshall an. Dort schaukelten friedlich einige Boote, die *Wogenreiter* der Usegorm-Sippe und die *Wettertrotzer* der Olafdal-Sippe. Die Tore in den Palisaden standen offen – und die Spuren des Massakers wurden schnell offensichtlich. Es war totenstill im Gehöft (vom Brummen der Fliegen mal abgesehen).



Damir und Erdraute hatten keine Mühe, überall Spuren von etwa 20 Vierbeinern (Pfoten) und 20 Zweibeinern (Stiefel) zu erkennen. In der Festhalle hatte ein verzweifelter Kampf an den Türen und Fenstern getobt. Hier lagen Leichen von waelischen Männern, Frauen und Jugendlichen in festlicher Kleidung, mit tödlichen Verletzungen durch Schnitte mit scharfen Waffen, Krallen und Bissen. Etliche Leichen waren merkwürdig drapiert, als wären sie im Kampf gegeneinander verstorben – aber die Wunden der Toten und die Stellung ihrer Körper passten überhaupt nicht zu dieser Fiktion. Insgesamt waren es 39 tote Erwachsene (darunter auch Knut) und 4 tote Kinder. Nur das Brautpaar fehlte. Die Spuren der Angreifer zeigten, dass sie den östlichen Karrenweg für ihren Hin- und Rückweg verwendet hatten.

Im Stall (im Südhaus) hatte ein Blutbad stattgefunden. Acht schöne Reitpferde waren abgeschlachtet und aufgeschlitzt worden. Die besten Fleischstücke waren aus den Körpern gefetzt und teilweise verspeist worden. In der Festhalle und im Stall lagen verteilt größere Stücke von jeweils einem lederhütigen, mit zerschlissenen Lederlumpen bekleideten Zombie herum.

Maolin entdeckte Skrymir, einen Knecht der Usegorm-Sippe, der in der Festhalle zwischen Möbeltrümmern und Leichen eingeklemmt war. Skrymir hatte das Massaker mit einer Schädelwunde überlebt und konnte Hildegundes Bericht bestätigen.

Weißer Wölfe und Eiszombies (die Untoten waren von einer dünnen Eisschicht überzogen), die mit Krallen, Speießen oder Äxten bewaffnet waren, hatten die Fluchtwege versperrt und alle niedergemetzelt. Einer der Untoten hatte sich mitten im Kampf selbst den Brustkorb aufgerissen und war explodiert. Skrymir war danach bewusstlos geworden. Später war er kurz erwacht, als die auf ihm liegenden Toten von einem Stiefel derb gestoßen wurden. Er hatte in der ansonsten stillen Festhalle einen jungen toten Mann direkt über sich gesehen: eine Eisleiche mit schwarzen Perlenaugen, die ein blutiges schwarzes Langschwert in der Hand hielt und offenbar auf der Suche nach Lebenden war, die sie eliminieren konnte. Skrymir hatte sofort die Augen geschlossen und erst später gemerkt, dass ihn die Gesichtszüge des Manns seltsamerweise sehr stark an die Seherin Heidhrun erinnerten. Vielleicht eine Folge des harten Schlags auf seinen Schädel?

Die Zwerge richteten sich ein Nachtlager in der Nähe der Anlegestelle ein und berieten ihre nächsten Schritte. Folke und Skrymir wollten nach Sköllsundshall fahren, um den Jarl in Löken verständigen zu lassen. Danach wollte Folke mit ein paar Helfern zurück nach Norden fahren. Die Helfer sollten in Olafshall beginnen, die vielen Toten zu bestatten, während Folke nach Elgstadir weitersegeln wollte, um Irmgard die traurige Kunde zu überbringen.

Die Zwerge hatten in einem benachbarten Pferch nordöstlich des Gehöfts fünf verstörte, aber unverwundete Pferde entdeckt, die sie als Packtiere mitführen wollten, denn sie wollten am nächsten Tag dem Karrenweg nach Osten folgen. Skrymir erzählte, dass dieser Weg nach 10 km die Straße querte, die von Boras nach Dalgrömm führte. Als schmaler Pfad führte der Weg dann weiter ostwärts steil hinauf in die Klunryd-Berge, um nach 20 km beim Pass der Zwei Schwestern den Höhenrücken zu queren. Danach schlängelte sich dieser Pfad steil hinab in ein Tal und endete nach weiteren 10 km auf der gegenüberliegenden Anhöhe an einem uralten Steinkreis. Von dort konnte man nordwärts bergauf oder südwärts bergab dem Tal des Nebelbachs folgen. Ostwärts war aber nur unwegsamer Wildnis, die vom NEBELEIS verhüllt wurde, einer nebelverhangenen Zone dauerhaften Eises, in die niemand ging, weil sie zuverlässig alle verschlucken würde, die das wagen sollten.

Diesen Unsinn glaubten die Zwerge Skrymir natürlich nicht, weshalb sie unbedingt dort hinwollten.

Durch die Klunryd-Berge

Gesagt, getan.

Am 2. Rabe wanderten die Zwerge also ostwärts.

Nach 500m bemerkte Erdraute in einer überwucherten Mulde am Wegesrand eine mit Laub und Zweigen abgedeckte Stelle. Hier lagen sechs tote weiße Wölfe und vier tote Zombies.

Mittags querten die Zwerge die Hauptstraße. Wenig später ließen sie ihre Pferde unbeaufsichtigt zurück, weil der Bergpfad für die Tiere untauglich wurde.



Nachmittags verstärkte sich der Nieselregen und ein eiskalter Wind kam auf, als die Zwerge gerade den Hang eines Bergwalds erklommen. Nebelschwaden waberten durch die Bäume – und plötzlich rannten 14 weiße Wölfe aus ihren Deckungen auf die Gruppe der Zwerge zu. Zum Glück waren die Tiere alle mehr oder weniger lädiert, so dass sich die Zwerge ganz gut der zahlenmäßigen Übermacht erwehren konnten. Außerdem raubte Maolin mit *Schwäche* vielen Wölfen die Kraft, die kaum Gelegenheit hatten, ihren fiesen *Kältebiss* einzusetzen.

Die bald einsetzende Dezimierung seines Rudels ließ den gut verborgenen Leitwolf den magischen Zwang brechen, unter dem er stand. Er konnte den restlichen Wölfen den Befehl erteilen, ihren natürlichen Instinkten zu folgen, worauf sie sich in alle Richtungen verstreuten. Ehe aber der Leitwolf selbst flüchten konnte, musste er die Rolle des Leibwächters für die uralte Waelingerin übernehmen, die nun ebenfalls ihr Versteck verließ, um die Zwerge mit ihrer mächtigen Magie auszuschalten – Gortroch zuerst.

Die Alte war eine Dyrdurfry, eine Todesfurie, also eine Götterbotin Heljas, Wyrds dunkler Zwillingschwester.

Da die Zwerge sich erst um Hiebe gegen die fliehenden Wölfe kümmerten, hoffte die Alte schon, rechtzeitig ihren Lähmungszauber vollenden zu können. Doch dann spurteten gleich mehrere Zwerge in ihre Richtung, blockierten den Leitwolf und drohten sie in einen Nahkampf zu verwickeln.

Der Alten blieb nichts anderes übrig, als ihren Zauber abubrechen und sich blitzartig zu versetzen. Da Flucht für sie keine Option war, tauchte sie kurz darauf bewaffnet wieder auf und versuchte Maolin überraschend mit ihrem Bihänder zu enthaupten. Sie verfehlte ihn! Danach wurde die Alte umstellt und schließlich vertrieben; der Leitwolf wurde getötet.

Die Zwerge schlugen ihr Nachtlager auf der Passhöhe auf und blieben unbehelligt.

Am 3. Rabe erreichten die Zwerge am späten Vormittag einen uralten Steinkreis. Zwölf verwitterte und teils umgestürzte Menhire umgaben eine baumfreie, aber von Stauden, Gräsern und Moosen bedeckte Felssenkung, in der sich ein kleiner Quellteich befand, aus dem der Nebelbach entsprang. Es gab dort viele Spuren. Vierbeiner waren offenbar überall gewesen, während Zweibeiner das Innere des Steinkreises gemieden hatten. Ostwärts führt nur die Spur der Stiefel den Berghang hinauf (und hinunter); die Wolfsspuren verloren sich in alle anderen Richtungen.

Im NEBELEIS

Die Zwerge folgten der Spur ostwärts. Nach 500m begann das NEBELEIS. Kühle Nebelschwaden waberten durch die Luft, und die Landschaft wurde schnell vegetationslos. In zahllosen Rissen versickerten Rinnsale. Später wurde der gefrorene Boden erst nur von einer dünnen Schnee- und Eisschicht bedeckt, aber bald verschwand er völlig unter einer dicken Schicht körnigen Eises. Es herrschte ein trübes Zwielicht.

Die Zwerge wanderten bis zum frühen Abend durch eine wellige Eislandschaft. Schließlich führten die Spuren zu einer riesigen kreisförmigen Mulde (1 km Ø, 50m tief), in deren Zentrum sich ein glitzernder Bergkegel aus „poliertem Eis“ (100m hoch, unten 100m Ø) befand.

Ein breiter Weg führte die letzten 500m eine abschüssige schmale Spalte hinab zum eisbedeckten Boden der Mulde. Die Spuren folgten ihm. Der Weg unterquerte einen dicken Eisbogen in 50m Höhe. Von dort oben ließ sich ein Islhim auf Gortroch fallen, umhüllte ihn und versuchte, seine Lebenswärme einzusaugen. Ehe seine Gefährten sich entschließen konnten, wie sie das Schleimmonster attackieren sollten, befreite sich Gortroch mit einem kräftigen Ruck souverän selbst.

Die Spuren führten direkt zu einem Eingang in den Bergkegel. Dahinter war eine steile Treppe, hinauf in eine große runde Höhle. Dort versuchten drei (mit einer dünnen Eisschicht überzogene) Zombies den Zwergen den Zutritt zu verwehren. Sie wurden schnell überwunden – ebenso wie der Todeswächter Harald Mjölsson, dem sein schwarzes magisches Langschwert nicht viel nützte.



Im Zentrum der runden Höhle (50m Ø, 10m hohe Kuppeldecke) erhob sich ein glatter, unzerstörbarer Eiszylinder (10m Ø, 5m hoch), der von acht ins Eis eingeschmolzenen Stein-Menhiren (1m Ø, 2m hoch) umgeben wurde. Im Zentrum der Kuppeldecke war ein rundes Loch (3m Ø). Im Osten führte ein 5m breiter Ausgang zu einer Wendeltreppe. Im Eiszylinder waren dunkle menschengroße Schatten zu erkennen: eingefrorene Zombies!

Die Zwerge stiegen die Wendeltreppe hinauf und kamen in einen Gang. Damir öffnete mit seiner *Springwurz* eine mit einem Eis-Schloss versperrte Eis-Tür: Die Zwerge hatten Balder gefunden!

Balder war verdreckt, stank, war mit ein paar Lumpen bekleidet und wimmerte vor Angst beim Eintreten der Zwerge. Er konnte nur schmerzhaft und blutig pissen, denn sein Penis war verdorrt. Er flehte die Zwerge an, ihn aus dieser Hölle zu befreien. Und er erzählte:

Als ich in der Hochzeitsnacht meine Braut in der Ehekammer umarmt hatte, raunte sie mir seltsame Worte ins Ohr, die ich nicht alle verstanden habe, aber ich glaube, sie hat mich auf umständliche Weise zu einem Ausflug eingeladen. Darauf hatte ich in diesem Moment wirklich gar keine Lust. Ich hielt den Vorschlag für einen Scherz und wollte gerade selbst etwas Witziges antworten, als ich plötzlich merkte, dass mir weder meine Stimme noch mein Körper gehorchen wollte.

Hervör – genauso spärlich bekleidet wie ich – nahm mich bei der Hand und führte mich durch das Nordtor aus dem Gehöft. Ich konnte – nein: ich wollte – ihr nicht widerstehen. Vor den Palisaden stand ein kräftiges Pferd, das genauso dunkel war wie die Nacht, mit rotglühenden Augen und zwei silberbeschlagenen Sätteln. Eine waelische Seherin oder Heilerin stand neben dem Pferd und begrüßte Hervör lächelnd. Mir war die Frau völlig unbekannt. Ich musste

aufsitzen – nein: ich wollte – und Hervör nahm hinter mir Platz. Die fremde Frau war plötzlich weg.

Das Pferd erhob sich mit funkensprühenden Hufen in die Lüfte. Es flog einer Krähe hinterher, die plötzlich vor ihm aufgetaucht war! Ich war mir jetzt sicher, dass das ein Traum war – peinlich, in der Hochzeitsnacht einzuschlafen.

Als ich wieder zu mir kam, stand ich in dieser kalten Kammer, während sich Hervör an der Tür mit der fremden Frau zu streiten schien – leider in einer für mich fremden Sprache. Ich glaube, die Frau sprach höhnische Worte, die Hervör sehr missfallen hatten, und dann hatte die Frau einen wirklich bösen Zauber gewirkt. Hervör musste wohl irgendetwas geahnt haben, denn sie versuchte noch, mich mit einem Schubs vor der Seidwirkerei zu bewahren – aber leider vergeblich. Die fremde Frau hat meinen Penis verdorren lassen – und ich war vor Schmerz bewusstlos geworden. Meine Qualen beim Urinieren sind die Hölle, glaubt mir.

Seitdem versorgt mich Hervör mit Brot und Wasser: Sie ist das einzige Licht in der Dunkelheit meiner Gefangenschaft. Sie hat mir bedeutet, still zu sein, und zugehaut, dass meine Stunde bestimmt bald kommen würde. Bis dahin müssten wir abwarten, so schmerzhaft das auch sein würde. Ich glaube, dass die fremde Frau eine böse Zauberin ist, die Hervör hereingelegt hat. Hoffentlich hat dieser Albtraum jetzt ein Ende.

Geuzeleide beseitigte mit *Bannen von Finsterwerk* den *Verdorren*-Zauber, so dass die natürliche Heilung einsetzen konnte. Balder begleitete seine Retter.

Die Zwerge stiegen eine zweite Wendeltreppe höher und entdeckten Hervørs Quartier. Das ungepflegte und ziemlich verwirrt wirkende Mädchen stammelte, dass es bei ihm nichts zu holen gäbe und man sie bitte verschonen möchte. Balder rief seiner Frau zu, dass die Stunde der Rettung gekommen wäre und sie von den guten Zwergen nichts zu befürchten hätte. Das beruhigte Hervör ein wenig – aber nur ein wenig, denn die Zwerge waren äußerst misstrauisch und unterbrachen sie ständig mit ihren grimmigen Fragen. Während Hervör ihre Geschichte erzählte, durchsuchte Bestija ihre Kammer.

Ich habe kurz vor der Hochzeit im Wald bei Elgstadir eine unbekannte Kräutersammlerin getroffen, die sich als Wyrds Seherin bezeichnet und mir ein großes Schicksal prophezeit hat. Ich freute mich so über diese guten Wünsche, dass ich die Alte zu meiner Hochzeit eingeladen habe, worauf sie mir einen überraschenden Ausflug (zusammen mit meinem Mann) in der Hochzeitsnacht versprach, wovon sie nur so viel verraten könnte: Es würde hoch hinausgehen! Aber keine Sorge: Für Balder und mich wäre gut gesorgt, wir wären in guten Händen und würden viel über unsere Zukunft erfahren.

Tatsächlich habe ich Balder dann in der Hochzeitsnacht die Worte zugeflüstert, die mir die Seherin aufgetragen hatte. Er war von der Überraschung so überwältigt, dass er sich von mir wie ein kleines Kind vor die Tür hat führen lassen. Dort hat die Seherin (ich hatte sie beim Fest vermisst) mit einem nachtschwarzen Pferd auf uns gewartet! Wir sind aufgestiegen und es hat sich mit uns in die Lüfte erhoben. Ich bin so erschrocken, dass ich das Bewusstsein verloren habe.

Als ich wieder zu mir kam, war ich in dieser eisigen Umgebung. Die Seherin war fort – dafür stand jetzt diese widerliche Hexe neben mir, weiße Augen, weiße Haare, weiße Haut, und sie erklärte mir, dass mein Mann und ich von nun an ihre Gefangenen seien. Schön, dass wir ihrer

Dienerin gehorsam wie dumme kleine Hündchen in ihren Eisturm gefolgt wären. Wie sich unser Schicksal nun gestalten würde, dass läge vor allem an mir. Als Angetraute meines Manns hätte ich das Privileg der ersten Liebesnacht, worauf ich allerdings zugunsten der Hexe verzichten könnte. Ich widersprach vehement, worauf die Hexe mit einem höhnischen Grinsen Balders gutes Stück verdorren ließ! Mein Mann brach vor Schmerz bewusstlos zusammen. Die Hexe erklärte, dass ich meine Ablehnung lieber überdenken und in der Zwischenzeit die Versorgung meines Manns übernehmen sollte. Ich entnahm ihren Worten, dass sie Balder erst vernaschen und danach töten wollte – und weigerte mich bisher trotz der Qualen meines Manns, ihren Wunsch zu befolgen.

Bestija fand den Eis-Schlüssel zu Balders Gefängnis. Die Zwerge begannen Hervörs Geschichte zu glauben, aber Damir hatte sehr schwere Zweifel. Während er mit seinen Gefährten (auf Dvarska) debattierte, fand Bestija in einer Kleidertruhe handschriftliche Notizen.

Hervör wurde bleich und weigerte sich, diese Schriftstücke vorzulesen. Keiner der Zwerge konnte Waelska, und Balder leider auch nicht. Damir riss der Geduldsfaden: Er stach das Mädchen plötzlich nieder. Hervör brach schwer verwundet zusammen.

Balder war entsetzt. Damirs Gefährten waren es ebenfalls.

Hervör verweigerte jede weitere Auskunft. Die Zwerge verbanden ihre Wunde, fesselten und knebelten sie und sperrten sie in eine leere Gefängniskammer (und den schockierten Balder in eine andere).

Die Zwerge stiegen die zweite Wendeltreppe höher und entdeckten ein weiteres Quartier, das Arbeitszimmer einer Frau. Die Zwerge nahmen einen Stapel Pergamente mit, den sie später studieren wollten.



Die Zwerge stiegen die zweite Wendeltreppe noch höher und kamen in einen ovalen Thronsaal. Im Boden war hier ein runder Schacht (Ø 3m). Außer einem großen Thron aus gefrorenem

Schnee waren hier: ein Eis-Quader, auf dem sich eine klare Eisschale befand, in der ein gefrorener (zerstückelter) Fötus lag; die menschengroße Eis-Statue einer ernst blickenden, schönen Frau mit langer schmuckloser Robe; drei Eis-Pfähle, an den eiserne Hand- und Fußfesseln hingen. Aus dem Raum führte ein leicht abschüssiger Tunnel zu einer künstlich geschaffenen 3m schmalen und 50m langen Eisbrücke, die mit 20% Gefälle vom Bergkegel zum oberen Rand der Mulde hinüberführte (in 50 m bis 60 m Höhe über dem Eisboden).

Die Zwerge wollten nicht in die Tiefe stürzen und stiegen lieber eine schmale dritte Wendeltreppe höher. Sie brachte sie in eine kleine, schmucklose Höhle mit einem geländerlosen Eisbalkon.

Die Tour durch den Bergkegel war zu Ende. Die Herrin der „Zitadelle“ schien ausgeflogen zu sein.

Korrekt. Der „Besuch“ der Zwerge hatte Gunnheid in die Flucht geschlagen.

Die Zwerge kehrten um. Im Thronsaal entdeckte Maolin eine feine Fuge am Hals der Frauenstatue und drehte ihren Kopf mit *Macht über Unbelebtes* in Richtung des Throns. Daraufhin traten aus den Eiswänden des Thronsaals sieben stummelbeinige Eisblöcke heraus und begannen, Eisbrocken zu schleudern. Die Zwerge rannten die zweite Wendeltreppe hinab. Sie wurden verfolgt, aber Geuzeleide versperrte mit einer *Steinwand* den Weg.

Die Zwerge holten schnell Balder und Hervör aus ihren Gefängnissen und flohen aus dem Bergkegel. Sie eilten durch die Nacht davon.

Zurück zur Breitbucht

Am Morgen des 4. Rabe erreichten die Zwerge den Steinkreis. Hervör wollte das Zentrum nicht betreten und verlor das Bewusstsein, als die Zwerge sie mit Gewalt hineinzerrten. Balder war zu schwach und zu verwirrt, um sie daran zu hindern. Die Zwerge diskutierten noch, was das zu bedeuten hatte, als eine hochgewachsene waelische Kriegerin in langem Kettenhemd und mit leuchtendem Helm erschien. Die Zwerge fühlten sie wie in einem Traum und konnten nur passiv zusehen, wie die Kriegerin ein schimmerndes Langschwert zückte und Hervör enthauptete (Balder wurde ohnmächtig).

Die Kriegerin war eine Disir, eine Hehre Frau, also eine Götterbotin Wyrds, Heljas Zwillingsschwester.

Anschließend blickte die Kriegerin prüfend die Zwerge an. Sie hatten alle das Gefühl, als ob ihnen die Frage gestellt würde, ob einer von ihnen sie für Hervørs Tod zur Rechenschaft ziehen möchte. Bis auf Damir und Geuzeleide beugten alle Zwerge die Knie vor der Disir. Damir verneigte sich im Stehen – aber Geuzeleide entschloss sich, sich für Hervör einzusetzen. Ungerührt trat ihr die Disir entgegen, um sie zum Zweikampf auf Leben und Tod zu fordern, sofern das unwiderruflich ihr ausdrücklicher Wunsch sein sollte. Angesichts dieser Wahl entschied sich Geuzeleide, nun lieber doch auch das Knie zu beugen.

Zufrieden verteilte die Disir Wyrds Gnade (1 GG) an die Zwerge und verschwand. Damir übernahm freiwillig die Aufgabe, für Hervørs sterbliche Reste ein Grab zu schaufeln und sie zu bestatten.

Die Zwerge zogen mit Balder (schockiert und sprachlos) weiter und übernachteten schließlich am Pass der Zwei Schwestern.

Am nächsten Tag finden die Zwerge ihre Pferde unversehrt vor. Sie kehrten zur Hauptstraße zurück und ritten südwärts nach Löken. Sie wollten dort jemanden finden, der ihnen die gefundenen Schriftstücke vorlesen konnte.

Der erste Passant, den sie noch vor Erreichen des Dorfs ansprachen, konnte das nicht, wusste aber vom Überfall einer Truppe von Eiswölfen und wandelnden Eisleichen auf Olafshall – ausgerechnet bei der Hochzeit von Balder und Hervör! Das Brautpaar wäre entführt worden. Eine Gruppe tatkräftiger Zwerge, Gäste der Usegorm-Sippe, hätte sich bereits vor einigen Tagen an die Verfolgung der unheimlichen Angreifer gemacht. Heute morgen wäre der Jarl mit einem Dutzend Freiwilliger (mit Talismanen gegen Seidwirkerei ausgestattet) in Löken aufgebrochen, um zur Quelle des Nebelbachs (beim alten Steinkreis) zu reiten, da er den Verdacht hegte, das Böse könnte aus dem NEBELEIS gekommen sein.

Erst jetzt begriff der Passant, dass er hier mit einer Gruppe von schwer bewaffneten Zwergen sprach, bei denen sich Balder befand. Sein Kater war wie weggeblasen! Eifrig bedrängte er die Zwerge mit Fragen. Wo war Hervör? War die Gefahr beseitigt, oder flohen sie gerade vor ihr? Drohte Löken ein Angriff?

Die Zwerge merkten, dass sie lieber weiteres Aufsehen vermeiden sollten, solange sie die Schriften nicht gelesen hatten. Sie machten kehrt und ritten nach Olafshall.

Dort nahm Balder (schockiert und sprachlos) am frischen Massengrab Abschied von den vielen Toten. Die anwesenden Helfer aus der Nachbarschaft erfuhren von den Zwergen, dass die Angreifer aus dem NEBELEIS gekommen waren, um hier aus unerklärlichen Gründen Chaos zu stiften. Hervör war leider ums Leben gekommen. Nein, mit einem unmittelbaren Angriff wäre – höchstwahrscheinlich – nicht zu rechnen.

Die Zwerge übernachteten in der Nähe von Olafshall.

Am 6. Rabe steuerte Balder ein Schiff seiner Familie nach Elgstadir. Die Ablenkung tat ihm gut. Nach der Ankunft am späten Nachmittag nahmen die Zwerge Folke beiseite, während Irmgard und Heidhrun Balder willkommen hießen und den rätselhaften Tod Hervørs beweinten.

Balder konnte sich weder an den Tod Hervørs noch an die Einzelheiten seiner Befreiung durch die Zwerge erinnern. Die Zeit zwischen dem Verlassen seines Kerkers in der Eis-Zitadelle und der Ankunft in Olafshall war aus seinem Gedächtnis gelöscht.

Folke übersetzte.

Tagebuch Hervørs – Zusammenfassung

Bei der Wintersonnenwende 2417/2418 wird Hervör in ihrer Schlafkammer von einer „gütigen, alten Heilerin“ besucht – vermutlich im Traum. Die Alte fragt Hervör, ob sie ihr Anderssein schon bemerkt habe. Sie bejaht die Frage, denn vor nicht allzu langer Zeit – ungefähr zum Zeitpunkt des Einsetzens ihrer Monatsblutungen – ist in ihr das Gefühl erwacht, dass ihr Schicksal vorherbestimmt ist und ihr Dasein einem ganz bestimmten Zweck dienen wird. Die Alte nimmt ihr „hoch und heilig“ das Versprechen ab, alles geheim zu halten, was mit ihrem Anderssein in Zusammenhang steht. Ehe die Alte spurlos verschwindet, meint sie noch, dass die Göttin gewiss Großes mit ihr vorhabe, auch wenn derzeit diese Zukunft noch verschleiert sei.

Im Sommer 2418 wird Hervör von einem Unbekannten geschändet, als sie in der Feldküche an der Straßenbaustelle im Süden des Passes mithilft. Der godrische Högjari hat einen Trupp von Sklaven (und Wächtern) geschickt, um dort eine im Frühjahr unterspülte Passage abstützen und karrentauglich ausbessern zu lassen. Die drei Sippen der Breitbucht schicken Helfer. Die Sköllsund-Sippe beaufsichtigt das Personal, die Usegorm-Sippe kümmert sich um die Verköstigung, die Olafdal-Sippe liefert Holz und Steine.

Hervör schläft allein in einem Zelt. Sie wird im Halbschlaf vergewaltigt und ist zu willenlos, um sich zu wehren oder auch nur zu schreien. Als der Täter fort ist und sie zu sich kommt, spürt sie, dass die süße Stunde ihrer furchtbaren Rache kommen wird. Und das wird erst der Anfang einer glorreichen Zukunft sein! Sie wäscht das Blut weg und verbrennt später die befleckte Wäsche.

Im Herbst 2418 ist Hervör klar, dass sie schwanger ist und ihr Bäumlein bald ein verräterisches Problem sein wird. Auf der Suche nach Giftbeeren (für einen Abort) trifft sie die „gütige alte Heilerin“ wieder, die zufällig einen passenden Trank parat hat, um einen schmerzlosen Abgang einzuleiten. Die Alte tröstet sie, dass die süße Stunde der furchtbaren Rache kommen würde, sobald sich ihr schlummerndes Talent voll entfaltet hätte. Mehr will die Alte nicht sagen, aber sie nimmt zum Glück den Fötus an sich, um ihn zu verscharren.

Im Winter 2418/2419 beginnt Hervör seltsame Träume zu haben: Sie besucht die „gütige alte Heilerin“ und erhält eine Ausbildung in Seidwirkerei, die erstaunlich einfach ist. Sie probiert kleine Zaubereien heimlich im Wald aus – und sie funktionieren! Sie erhofft sich eine Karriere als Weise Frau (und verliert den Rachedenken aus den Augen).

Im Sommer 2419 nehmen Sigurd und Gisela Olafdal Kontakt mit der Usegorm-Sippe auf: Balder würde gern Hervör heiraten! Hervör hat nichts gegen den gut aussehenden Balder einzuwenden, ist aber sehr nervös – wegen ihrer verlorenen Unschuld, und wegen ihrer Traumlektionen in Seidwirkerei, auf die sie nicht verzichten will. Ihre „gütige alte Lehrerin“ beruhigt sie aber: Wenn sie fleißig lernt, sollte sie in der Lage sein, mit dieser neuen Situation problemlos fertig zu werden.

Im Herbst 2419 wird auf Elgstadir die Verlobung von Hervör mit Balder gefeiert und – sofern die Verlobung erwartungsgemäß glücklich verläuft – die Hochzeit in einem Jahr beschlossen. Hervör zeigt sich erfreut, hält Balder aber stets auf Abstand.

Bei der Wintersonnenwende 2419/2420 findet in Olafshall die Feier des Jahreswechsels statt. Balder und Hervör trinken zu viel – und Balder wagt es, Hervör mit Gewalt einen Kuss zu stehlen. Plötzlich kann sie sich an ihren Schänder erinnern: Es war Balder gewesen, dieser hinterhältige Heuchler! Schockiert reißt sie sich los und rennt hinaus in die Dunkelheit und in die Arme ihrer „gütigen alten Lehrerin“, die sie tröstet und ihr rät, tapfer und geduldig zu sein: Die süße Stunde der furchtbaren Rache werde in der Hochzeitsnacht kommen, versprochen! Seltsam beruhigt und von einer wilden Heiterkeit erfüllt, kehrt Hervör zurück und gibt dem verdutzten Balder vor allen Augen einen ungestümen Kuss. Der Übeltäter soll aus höchster Freude hinab in die tiefste Verzweiflung stürzen!

Die vorletzte Notiz lautet, dass Hervørs Rache nichts mehr im Wege stehen würde. Es würde ein Kinderspiel für sie sein, Balder zu ihrer wartenden Lehrerin zu bringen und ihn auf dem Altar der Göttin schmerzenseich zu opfern. Klar, das würde ein Schock sein für ihre Eltern – und für Balders Eltern natürlich ebenso – und für die ganze Hochzeitsgesellschaft. Aber für die

Sippen wäre es letztlich besser, wenn Balder und sie einfach verschwunden blieben, als dass seine Missetat – oder ihre Rache – bekannt würden. Nach dem Willen der Göttin soll sie ein sehr langes und sehr bedeutendes Leben erwarten – darauf freut sie sich außerordentlich.

Die letzte Notiz lautet, dass Hervör sich getäuscht hat. Die gütige Alte war gar nicht ihre Lehrerin! Sie war eine Dienerin der Göttin, klar, aber leider auch die Dienerin dieser weißhaarigen weißäugigen Hexe, die angeblich nach dem Willen der Göttin für ihre weitere Ausbildung zuständig sein würde. Dabei war Hervör davon ausgegangen, dass sie die Andeutungen der gütigen Alten und der Göttin richtig verstanden und Balders Opferung gleichzeitig der Beginn ihrer Leitung einer bedeutenden Kultstätte sein würde. Was für eine Enttäuschung! Was für eine Unverschämtheit! Wenigstens war es Hervör gelungen, dem weißen Miststück den „Spaß mit Balder“ gründlich zu verderben. Der Arsch litt Höllenqualen – und die Hexe war stinksauer. Ohne ihren Spaß keine Ausbildung! Verdammt! Ihr blieb wohl keine andere Wahl. Der Weg zur Macht war länger als gedacht.

Inhalt der Pergamente

Die Verfasserin heißt Gunnheid Tygghedin. Vor 350 Jahren flehte sie die Göttin Helja an, ihrer aeglichen Sippe zur Vormachtstellung an der Breitbucht zu verhelfen – und sie wurde erhört. Sie erhielt eine Einladung ins NEBELEIS und wurde in einem komplizierten Ritual zur neuen Herrin der verborgenen Eis-Zitadelle. Die alte Herrin verlor dabei ihre Existenz, und Gunnheid begann als Schneevampirin ihr neues Dasein.

Während des Rituals gelang es Gunnheid, mit Helja einen Pakt zu schließen, der ihre Sippe 100 Jahre lang zur dominierenden Sippe der Breitbucht machte. Als Preis dafür musste ihre Sippe alle zwei Generationen eine Heljarune stellen, die Gunnheid für die Dunkle Wanderschaft ausbilden sollte. Die *Kraft der Verdammung* würde sich in der Kandidatin regen, wenn ihre Zeit gekommen wäre.

Das kümmerte Gunnheid zunächst aber überhaupt nicht. Sie erlernte mit Heljas Hilfe erstaunliche Zauberkünste und bekam zu ihrer Unterstützung sogar eine Todesfurie als persönliche Dienerin.

Vor 300 Jahren bildete Gunnheid die erste Schülerin aus. Sie begab sich danach auf Wanderschaft und kehrte nie wieder zurück.

Fünf weitere Schülerinnen folgten im Lauf der Jahrzehnte und Jahrhunderte. Gunnheid verlor dabei das Interesse an dieser Tätigkeit und freute sich, als sie erfuhr, dass sich in Elgstadir endlich die siebte und letzte Schülerin gefunden hatte. Sobald sie diese ausgebildet haben würde, wäre der Pakt beendet.

Helja hatte Gunnheid versprochen, dass damit ihre Zeit in der Eis-Zitadelle beendet wäre. Gunnheid hofft, danach endlich anderswo neue machtvollen Aufgaben im Dienst der Göttin übernehmen zu dürfen. Sie will ihre Abreise auf jeden Fall mit einem gehörigen Paukenschlag beenden! Und es kann nicht schaden, schon mal eine Brücke zu bauen, um ihr Totenschiff wenigstens aus der Zitadelle zu bringen.

Folke hatte in Sköllsundshall gehört, dass niemand ins NEBELEIS gehen konnte, weil man dort bewusstlos werden und sterben würde, sofern man nicht das Glück habe, einen robusteren Begleiter zu haben, der einen noch rechtzeitig aus dem Nebel herausschleppen konnte. Skrymir

hatte das auch erzählt – aber die Zwerge hatten nichts dergleichen gespürt. Sie meinten zu Folke, sie wären jedenfalls froh, der Eis-Zitadelle der Schneevampirin entkommen zu sein und wenigstens Balder gerettet zu haben, und sie hofften, bald mit ihm zurück nach Usegorm fahren zu können.

Folke war erstaunt. Echt jetzt? In den schönen Heldengeschichten seiner Kindheit hatten die Guten am Ende immer dafür gesorgt, dass das Böse endgültig – oder zumindest für sehr lange Zeit – vernichtet oder vertrieben und seine Brutstätte zerstört worden war. Sich einfach davonzuschleichen, klang nicht gerade heldenhaft für ihn – aber er war auch nur ein Bootsbauer, kein Held, und redete sich leicht. Er meinte ja nur: Wenn die Götter es ausgerechnet seinen wackeren Freunden erlauben würden, in dieses beschissene NEBELEIS hineinzugehen, dann sollten sie den bösen Scheiß anständig beseitigen, anstatt sich zu verdrücken. Und übrigens: Nach Balders Rückkehr würde ihre tolle Rettungsaktion sicher dem Jarl zu Ohren kommen. Dieser würde bestimmt alle Hebel in Bewegung setzen, notfalls sogar Boten zum Zwergenkönig nach Dvarheim schicken, um sich ihrer Hilfe zu versichern. Klar, wenn die Nummer zu groß für sie sein sollte: kein Problem, er würde sie freilich zurück nach Usegorm bringen und kein Wort über ihren Rückzug verlieren.

Folkes Worte setzten eine Diskussion der Zwerge in Gang. Gortroch brummte, dass dann zumindest eine saftige Belohnung für ihre Dienste herauspringen sollte. Sollte er wirklich seinen Arsch riskieren, ohne angemessenen Risikoausgleich? Sein Vater würde ihm schwere Vorwürfe machen, wenn er davon erführe. Seine Gefährten waren nachdenklicher. Ein Totenschiff hatten sie in der Zitadelle nicht entdeckt. Besondere Wertsachen auch nicht. Möglicherweise würde sich ein erneuter Besuch tatsächlich lohnen – für Balders Rettung konnten sie in der Breitbucht keine goldene Belohnung erwarten.

Unentschlossen erledigten die Zwerge zunächst die naheliegenden Aufgaben.

- Sie befragten Balder (unter vier Augen), ob er im Sommer vor zwei Jahren Hervör vergewaltigt hatte. Empört beteuerte er, dass er das nicht getan hatte. Er hatte das Mädchen schon damals angehimmelt, sich aber noch nicht getraut, sie anzusprechen oder seinen Eltern etwas zu verraten, weil sie eine Aeglerin gewesen war. Balder erzählte, durch die Fragen der Zwerge aufgewühlt, dass er im Frühjahr 2418 (also vor dem Verschwinden von Harald, das sich wiederum vor den sommerlichen Bauarbeiten am Pass ereignet hatte) einen nächtlichen Traumbesuch erhalten hatte: Eine wunderschöne, ganz in weiß gekleidete „Schneeprinzessin“, mit weißen Haaren, weißen Augen, weißer Haut, war damals in seiner Schlafkammer gestanden. Sie hatte ihn verführerisch angelächelt und mit seltsamer Betonung in ihre Eis-Zitadelle *eingeladen*, um gemeinsam unglaubliche Wonnen der Lust zu genießen. Er hatte sich aber vor ihr gefürchtet, hatte die *Einladung* abgelehnt und der Traumgestalt gestanden, dass seine Liebe nur Hervör gelten würde. Worauf sich die wunderschöne Frau mit einer schrecklichen Grimasse in Nebel aufgelöst hatte und verschwunden war.

Die Zwerge vermuteten (korrekt), Harald wäre auf dieselbe Weise verführt worden (erfolgreich).

- Sie versuchten Balder die Szene am Steinkreis zu erklären. Er nahm ihre Geschichte fraglos hin. Die böse Seidwirkerin, die Hervör und ihn entführt hatte, hatte es geschafft, sie bei der Flucht aus dem NEBELEIS zu verfolgen. Niemand hatte erwartet, dass sie in den Steinkreis eindringen und in der Illusionsgestalt einer Götterbotin seine Braut enthaupten würde. Dagegen wären alle leider sehr machtlos gewesen.

- Sie informierten Heidhrun über den Tod Haralds, der einer mächtigen Seidwirkerin als Sklave gedient hatte, bis sie seiner überdrüssig geworden war. Die Seherin nahm die Nachricht gefasst auf; sie hatte unlängst schon gespürt, dass ihr Bruder nicht mehr existierte. Die Zwerge konnten dieser Seidwirkerin das Handwerk legen, ja? Die Zwerge antworteten ausweichend.
- Sie informierten Irmgard über Hervörs Ende am Steinkreis. Sie versicherten ihr, dass ihre Tochter nicht hatte leiden müssen. Zum Glück hatten die Kräfte der Seidwirkerin nicht gereicht, um auch noch Balder zu eliminieren. Irmgard hatte bei allen schmerzlichen Verlusten also wenigstens einen Schwiegersohn gewonnen. Mehr Trost konnten die Zwerge ihr nicht bieten und zogen sich bald zurück.

Am Morgen des 7. Rabe legten zwei Langschiffe in Elgstadir an. An Bord waren Arnulf, Einar und Heike – Irmgards Söhne – mit reicher Beute und fünf heiratswilligen Frauen aus Chryseia (drei waren schon so gut wie vergeben). Die Ankömmlinge vernahmen die Neuigkeiten mit Schrecken, aber sie sprühten vor Tatendrang. Natürlich wollten sie Balder und die Waisenkinder seiner Sippe beim Wiederaufbau von Olafshall in jeder Hinsicht unterstützen. Bestimmt würde auch die Sköllumsippe ihre Hilfe nicht verweigern. Die Idee der Gründung eines sippenübergreifenden „Breitbucht-Bunds“ entstand – und eine Aufbruchsstimmung, die Irmgard jetzt wirklich zu trösten begann.

An Bord war auch ein bekannter Zwerg: Thurin Svartuluz Thurgonzaut! Er hatte in Chryseia die Waelinger getroffen, als sie nach ihrem letzten Raubzug die Segel für ihre Heimfahrt gesetzt hatten. Er konnte sie überreden, ihn als Passagier nach Waeland mitzunehmen. Thurin hatte nämlich eine Nachricht aus Gimil-dum erreicht, dass seine früheren Gefährten nach ihrem letzten Botengang nach Dvarheim nicht mehr aus Waeland heimgekehrt waren, weshalb er auf gut Glück dorthin reisen wollte, um nach ihnen Ausschau zu halten. Er hatte zufällig mitten ins Schwarze getroffen!

Zusammen mit Thurin fuhren die Zwerge mit Folke am 7. Rabe zu den Ruinen von Tygghedir. Hier waren aber keine Spuren oder Hinweise auf Gunnheid oder die Eis-Zitadelle zu finden. Die Zwerge fragten Folke, ob er sie zum Steinkreis begleiten wollte, für ein kleines Experiment am Rand des NEBELEISES. Der Bootsbauer ahnte, dass seine Rede die Zwerge beeindruckt hatte, und erklärte sich einverstanden.

Zurück zur Eis-Zitadelle

Am 8. Rabe erreichten die Zwerge (und Folke) zu Fuß die Passhöhe der Zwei Schwestern und übernachteten dort.

Einen Tag später erreichten sie am Abend den Steinkreis. Die Spuren von Jarls Truppe waren unübersehbar: Leute aus Löken hatten hier ein oder zwei Nächte gelagert und waren dann wieder zurückgeritten. Folke konnte die Inschriften auf den Menhiren entziffern: Es waren uralte fromme Bitten an die Göttin Wyrð um gesundes, sauberes Trinkwasser.

Am Morgen des 10. Rabe machten die Zwerge ihr Experiment mit Folke. Sie stellten fest, dass Folke (im Gegensatz zu Thurin) tatsächlich schnell bewusstlos wurde, nachdem sie das NEBELEIS betreten hatten. Die Zwerge brachten Folke zum Steinkreis zurück, wo er sich schnell wieder erholte. Folke wollte zurück nach Tygghedir zu seinem Boot und dort auf die Rückkehr der Zwerge warten.

Die Zwerge machten sich erneut auf den Weg durch das NEBELEIS zur Eis-Zitadelle, die sie am frühen Abend erreichten. Sie übernachteten am Fußpunkt der Eisbrücke auf dem Eis der „Hochfläche“ gegenüber dem Bergkegel, der dunkel und still blieb.

Am liebsten hätte Gunnheid die dreisten Zwerge an Ort und Stelle mit ihrer Untoten-Armee überfallen. Zu schade, dass Harald noch nicht wieder einsatzfähig war, der die erforderliche Führungsqualität besessen hätte. Ihr eigener Kontrollzauber funktionierte außerhalb der Zitadelle nur schlecht, und Zwerge waren sowieso eine Pest, der sie persönlich möglichst weit aus dem Weg gehen wollte. Gunnheid beschloss deshalb, ihrem ausgeklügelten Schlachtplan zu folgen und zusammen mit ihrer Besucherin, einer neuen Botin Heljas, geduldig auf den Eintritt der Zwerge in den Bergkegel zu warten.

Gunnheid hatte intensive Tage hinter sich. Der überraschende erste Besuch der Zwerge hatte sie in die Flucht geschlagen. Nie hätte sie gedacht, dass der mächtige Bannzauber der alten Kultstätte Heljas eine klaffende Sicherheitslücke hatte! Die vermaledeiten Zwerge waren immun gegen ihre vampirischen Zauberkräfte, äußerst unschön.

Als Gunnheid am 4. Rabe in die Eis-Zitadelle zurückkehrte, waren Balder und Hervör weg, was kein tragischer Verlust war. Auch ein Stoß ihrer Arbeitspapiere war fort, was belanglos war. Harald war erschlagen worden – das war wirklich schade. Hervørs Blutpfand taute auf und ging in Verwesung über – na, wenn schon. Vor Heljas Statue erkundigte sich Gunnheid nach den Wünschen der Göttin, die vor Zorn über die Einmischung der Zwerge tobte. Helja forderte ihre (weit und breit einzige) gläubige Schneevampirin auf, ihre (weit und breit einzige) Kultstätte zu bewachen und zu verteidigen, bis die Sicherheitslücke geschlossen wäre, oder bis eine Nachfolgerin Gunnheids Dienste übernehmen würde.

Gunnheid verstand. Helja suchte weiterhin nach Ersatz für sie, da sie ihr nachlassendes Engagement bemerkt hatte. Die Schneevampirin wollte baldmöglichst die Eis-Zitadelle verlassen. Sie leitete das Ausschmelzen ihrer dezimierten, aber reparierten „Untoten-Armee“ aus dem Eis-Zylinder ein, ehe sie sich in ihrem Totenschiff vorübergehend zur Ruhe begab. Nach und nach verfügte Gunnheid wieder über untote Helfer. Am 8. Rabe waren alle 18 Zombies einsatzfähig.

Mit ihren Helfern verankerte Gunnheid in den Eiswänden am Eingang des Tunnels, der vom Thronsaal zur Eisbrücke führte, die Flaschenzüge und Seilwinden, die sie längst vorbereitet und in dem geheimen Raum aufbewahrt hatte, in dem auch ihr Totenschiff stand. Sie ließ ihre Untoten das Schiff (auf Eis-Rollen) aus dem Versteck schleppen und in den Tunnel bringen. Ihr Plan war es, das Totenschiff über die Eisbrücke aus der Eis-Zitadelle zu bringen und es dann über die wellige Hochfläche ostwärts zu ihrem neuen (provisorischen) Refugium zu bringen, das sie sich in einer zerklüfteten Bergregion 20 km östlich, außerhalb des NEBELEISES, bereits eingerichtet hatte.

Helja schickte vorsichtshalber eine Todesfurie zur Kultstätte, um einen verlässlichen Bericht über den Zustand ihrer Kultstätte und den Anstrengungen Gunnheids zu erhalten. Diese besuchte zunächst den Ort, an dem Hervørs Überreste begraben waren, und witterte die Spuren eines Disir-Einsatzes: ganz so, wie Helja es vermutet hatte. Ihre miese Schwester hatte mal wieder in der Welt der Sterblichen herumgepfuscht! Das war zwar unschön, bot ihr aber die Gelegenheit (und die Rechtfertigung), dort jetzt auch selbst einzugreifen. Dummerweise übernachteten diese acht störenden Zwerge (plus ein waelischer Bootsbauer) gerade in diesem dummen Steinkreis ihrer miesen Schwester. Die direkte Abrechnung musste also warten. Es galt jetzt, Gunnheid zu alarmieren.

Am frühen Morgen des 10. Rabe erreichte die Todesfurie (in Krähengestalt) die Eis-Zitadelle. Gunnheid war wenig erbaut über den unerwarteten Besuch einer neuen Kontrolleurin, die mit unverkennbarem Hohn ihre Vorbereitungen zur Flucht aus Heljas Kultstätte musterte. Schluss mit diesem gottlosen Pessimismus! Zwei zaubermächtige Dienerinnen Heljas und eine zahlenmäßig weit überlegene Zombie-Armee sollten doch reichen, um diese Zwergenhorde zu eliminieren! Die große Höhle im Zentrum des Bergkegels war doch wie geschaffen dafür, die Angreifer zu umzingeln und mit magischen Angriffen aus einer guten Deckung heraus Zwerg um Zwerg zu dezimieren. Gunnheid entwickelte mit der Todesfurie einen Schlachtplan (ohne ihren heimlichen Fluchtgedanken aufzugeben).

Die Vorbereitungen nahmen den ganzen Tag in Anspruch, an dessen Ende bereits die Zwerge in der Nähe der Eis-Zitadelle auftauchten und dort ihr Lager aufschlugen. Sechs Zombies warteten auf der Rückseite des Bergkegels (maximal weit vom Eingang entfernt) auf ihren Einsatz. Acht Zombies versperrten in der großen Höhle den Zugang zur ersten Wendeltreppe. Eine 1m hohe Eismauer auf dem zentralen Eis-Zylinder in dieser Höhle sorgte für Deckung für die beiden Zauberinnen. Und vier weitere Zombies warteten am oberen Ende des zentralen Schachts,

der den Thronsaal mit der großen Höhle verband, auf ein Zeichen, um von dort herabzuschweben und die Zwerge mit Wurfspeeren und *Frostbällen* zu attackieren.

Das Ende der Eis-Zitadelle

Am Morgen des 11. Rabe betraten die Zwerge die große Höhle.

Gunnheid hatte ihren Zombies auf der Rückseite des Bergkegels vom Eisbalkon aus ein Zeichen gegeben und war dann der Todesfurie durch den Schacht hinab in die große Höhle gefolgt, um dort hinter der Deckung der Eismauer auf der Oberseite des 5m hohen Eis-Zylinders auf die Eindringlinge zu warten.

Als sich die Zwerge dem Zugang zur ersten Wendeltreppe näherten, bemerkten sie die Alte zu spät, der es deshalb gelang, über die Eismauer gebeugt, Gortroch mit einer *Lähmung* zu attackieren. Der Zauber zeigte keine Wirkung.

Neben der Alten spähte Gunnheid über die Brüstung der Eismauer, verbarg sich dann aber hinter der Deckung, als Maolins erster *Donnerkeil* die Todesfurie traf. Gunnheid gab den im Thronsaal wartenden Zombies ein Leuchtzeichen für ihren Einsatz, während auf dem Boden der Höhle ein Nahkampf der Zwerge gegen die Zombies begann, wobei der Einsatz einer *Stein-* bzw. einer *Dschungelwand* (von Geuzeleide bzw. von Maolin erzeugt) die Sicht der Zauberinnen behinderte und den zwergischen Zaubernden hilfreiche Deckung bot.



Die vier aus dem Schacht herabschwebenden Zombies landeten vor dem Eingangstunnel zur großen Höhle, um den Zwergen den Fluchtweg abzuschneiden. Maolin sorgte bei ihnen mit einer gut platzierten *Steinkugel* für schweren Schaden (und zerstörte einen Zombie vollständig), sah aber auch, dass dort etliche weitere Zombies gerade die steile Treppe nach oben liefen, um sich demnächst dem Kampf in der großen Höhle anzuschließen. Geuzeleide unterband dieses Vorhaben mit einer weiteren *Steinwand*.

Mittlerweile hatte die Todesfurie mehrfach vergeblich versucht, einen Lähmungszauber zu beenden. Sie verschwand für eine Kampfrunde und tauchte dann unvermittelt, mit ihrem schwarzen Bihänder bewaffnet, in unmittelbarer Nähe von Gortroch auf. Gern hätte sie ihn enthauptet, aber sie verfehlte ihn! Wenig später hatten die Zwerge sie mit vereinten Kräften nach Hause geschickt.

Da – dank Gunnheid – die auf dem Eis-Zylinder errichtete Eismauer begann, sich in Unmengen von *Eisigem Nebel* aufzulösen, der von dort in dicken Schwaden herabwallte, beeilten sich die Zwerge, die beiden vor der Wendeltreppe wartenden Zombies zu vernichten, um rechtzeitig aus der nebelerfüllten Höhle nach oben zu flüchten. Das gelang ihnen.

Gunnheid nutzte die Chance, in ihrer Nebelgestalt ohne Heljas Aufpasserin zu fliehen. Um die Bergung ihres Totenschiffs wollte sie sich später kümmern.

In der Nähe des Thronsaals entdeckten die Zwerge das Totenschiff. Als Gortroch und Damir hineinklettern wollten, lösten sich acht Wächterzombies aus den Eiswänden des offenstehenden Geheimraums (in dem früher das Schiff gestanden hatte). Geuzeleide sorgte mit *Steinwänden* dafür, dass die Zombies sie in Ruhe das Schiff untersuchen ließen. Die Zwerge fanden im Schiff zwei Schatzkisten (50 kg, 10.000 GS) und eine federleichte „Schneedecke“, die Gortroch kurzerhand verbrannte.

Die Decke hätte bis zu acht Zwergen bei einem Lager in Eis- oder Schneelandschaften einen perfekten Schutz vor Kälte und Entdeckung geboten.

Damir spendierte Zauberöl, um das Totenschiff zu benetzen. Erdraute feuerte eine *Feuerkugel* hinein. Die beiden Halteseile wurden von Thurgon und Gortroch zerhackt. Das Schiff setzte sich in Bewegung, rutschte den Tunnel hinab zur Eisbrücke, nahm dort Fahrt auf, wurde von bläulich aufzuckenden Kraftlinien umgeben und stabilisiert – und startete nicht etwa in die Lüfte, wie die Zwerge vermutet hatten, sondern krachte am Ende der Eisbrücke auf die von körnigem Eis bedeckte Hochfläche und blieb dort unbeschädigt liegen (sogar das Feuer ging aus).

Geuzeleide sorgte mit einer geschickt platzierten *Steinwand* dafür, dass die Wächterzombies nur einzeln vortreten konnten. Jeder Untote wurde von drei Zwergen im Nahkampf umzingelt, während Maolin ihm mit *Donnerkeilen* Lebenskraft raubte: Die acht willenlosen Zombies wurden auf diese Weise sehr professionell zerstört.

Die Zwerge entdeckten nun das geheime Nekromanten-Labor, auf dessen Arbeitstisch die noch brauchbaren Überreste von Haralds untotem Körper lagen. Für seine Wiederherstellung fehlten aber noch etliche Ersatzteile.

Schließlich kehrten die Zwerge nach unten in die große Höhle zurück. Dort hatte sich der *Eisige Nebel* inzwischen verflüchtigt, und die Zombies waren verschwunden. Die Zwerge konnten

aber im Eis des Eis-Zylinders neun dunkle menschengroße Gestalten erkennen und kombinierten, dass die Untoten dort ins Innere getreten waren.

Damir und Erdraute suchten an verschiedenen Orten völlig ungestört nach Geheimtüren, fanden aber keine. Nun denn, die Sache war wohl erledigt.

Die Zwerge hatten den Bergkegel bereits verlassen, um sich auf den Rückweg zu machen, als sich Thurgon laut wunderte, dass es doch seltsam wäre, wenn man diese komische Eis-Zitadelle unzerstört zurücklassen würde. Bei Zornal! Als rechtschaffene Zwerge sollte es ihnen doch gelingen, diese Kultstätte des Bösen so zu vernichten, dass sie für alle Zeiten unbrauchbar sein würde! Seine Gefährten spürten, dass Thurgon die Wahrheit sprach. Sie kehrten wieder um.

Der Thronsaal war der einzige Ort, der sich für zerstörerische Aktionen anbot. Die Zwerge verbrannten den verwesenen Fötus, Hervörs Blutpfand. Sie droschen auf die Statue Heljas an, ohne nennenswerten Schaden anzurichten, bemerkten aber bei jedem ihrer Schläge ein blaues Licht, das aus dem Schacht aufblitzte. Es stammte von einem kreisförmigen Thaumagramm, das sich auf der Oberseite des Eis-Zylinders befand, der unten in der großen Höhle stand.

Die Zwerge gingen nach unten. Geuzeleide platzierte eine *Steinwand* so neben dem Eis-Zylinder, dass ihre Gefährten Maolin per Seil daran in die Höhe ziehen konnten, bis er bequem auf die Oberseite des Zylinders steigen konnte.

Maolin erkannte, dass in dem tief ins Eis eingeritzten und mit glitzernden Metallplättchen ausgefüllten Thaumagramm die Zeichen von Eis, von Nebel und von Abwehr oder Zutrittsverbot Verwendung gefunden hatten. Als Maolin versuchte, die Zeichen mit Gewalt zu zerstören, blitzte beim ersten Schlag das kreisförmige Thaumagramm bläulich auf, während der gesamte Eis-Zylinder wie ein Gong dröhnte. Beim zweiten Schlag wurden hellblaue schwächere Zeichen im Inneren des Kreises sichtbar, die Maolin beim dritten Schlag als (antiquierte) Zauberschrift erkennen und teilweise verstehen konnte: „*Mit ... nicht zerstörbar. ... Bannen ... sofortige Auslöschung. ... Opferung ... kein Wasser verwenden.*“

Die erste Schneevampirin litt bei der Einrichtung der Kultstätte unter beginnender Demenz und verfasste für sich und nachfolgende Helja-Diener eine gutgemeinte Warnung.

Damir ließ sich zu Maolin hinaufziehen, aktivierte seine Runenklinge (*Wasserläufer*) und wässerte das Thaumagramm, dessen Metallplättchen sich schnell ablösten. Als es wenig später in der Höhle ein wenig zu tröpfeln begann, war den Zwergen klar: Sie hatten tatsächlich den magischen Fokus der Kultstätte zerstört. Sie verließen jetzt endgültig den Bergkegel und liefen – bei aufklarendem spätherbstlichen Wetter (der Nebel löste sich auf) – zum „gestrandeten“ Totenschiff. Dort gab es aber nichts zu entdecken (Gunnheid war längst weit weg).

Mit Schätzen beladen, wanderten die Zwerge zurück zum Steinkreis, den sie gegen Mitternacht erreichten. Sie übernachteten dort und blieben ungestört.

Am 12. Rabe zogen die Zwerge nach Löken und erstatteten dem Jarl und den Sippenältesten Bericht. Es folgte eine große Freudenfeier, zu der sich auch Folke hinzugesellte. Damir erwies sich dabei als der trinkfesteste der acht Zwerge.

Mit goldenen Bartfibeln beschenkt (aus der kleinen Sammlung von Njals Großvater), traten die Zwerge schließlich mit Folke die Seereise nach Süden an, zurück zum Bärenhof bei Usegorm.