

C.9 Göttliches Spiel

Peter Kathe, MIDGARD-Abenteurer, Klee 1993

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 1993 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Syre-Feier

Auf Burg Alasdell war alles vorbereitet für die feierliche Übertragung der Amtswürde des Syre up Alasdell auf Flintstone. Grainne traf rechtzeitig aus Corinnis ein, und so waren außer ihr von den Gefährten schließlich Alchemilla, HaoDai, Ronald MacBeorn, Pippin und Ulwun anwesend, um diesen Tag gebührend zu begießen. Sie waren nicht allein - sämtliche Nachbarclans waren vertreten, fast 100 Leute, nicht schlecht, das!

Ja, ganz entgegen seiner Gewohnheit war Flintstone diesmal freigiebig. Alle feierten ausgelassen. Flintstone erhielt unter lang anhaltendem Beifall die Amtskette des Syre mit einem kastaniengroßen farblosen Edelstein umgehängt - dies war der "Glanz von Kellney", ein altes Familienerbstück, das von nun an Flintstone tragen sollte.

Später trat die "Lerche des Nordens", der Barde Llarynx vom Stimmisen, auf, und trug eine Ballade vor, die den Zuhörern die Tränen in die Augen trieb:

Die Ballade von der zweimal geschlagenen Schlacht

Vor vielen Wintem, in der alten Zeit, als die Welt noch größer war als in diesen Tagen, lebte im sturmumtobten Waelande ein mächtiger Held und König namens Wargar. Viele Schlachten hatte er gewonnen und groß war sein Reich ...

(Es folgen 4 Strophen, die Größe, Reichtum und Schönheit seines Königreiches preisen. Insbesondere werden die Frauen gepriesen, was die Einleitung bei den männlichen Hörern trotz ihrer Länge beliebt macht.)

...Eines Tages jedoch sah es so aus, als wollte sich sein Glück von ihm wenden. Die Schlacht ging gegen ein unmenschliches Barbarenvolk, welches zäh sich seinem Eroberungszug im hohen Norden entgegenstellte. Die gepanzerten Wilden schienen

schier unsterblich zu sein, während sein Heer an Waffenarmen und Schildträgern schnell dahinschmolz ...

(Es folgen 4 langweilige Strophen mit der Aufzählung der wichtigsten Namen seiner Gefolgsleute und deren früherer Heldentaten.)

... Außer sich in seinem Zorn schlug der wütende Wargar sein gewaltiges Schlachtbeil auf einen Felsen und flehte zum ersten Mal in seinem Leben die Götter an: „Ich - will - gewinnen! Bei Vidar! Bei Asvargr! Bei Wyrd!“ Drei mächtige Schläge tat der Held, und jeder ließ einen hellen Funken aufspringen, der als ein großes Juwel dem König in den Schild fiel. Doch das Schlachtenglück war ihm dieses Mal nicht hold. Viele Krieger aus seinem zahlreichen Gefolge fanden den Tod im Angesicht der eisigen Berge ...

(Es folgt der Hauptteil der Ballade, in dem über 6 Strophen hinweg packende Zweikämpfe und Massenszenen eindrucksvoll beschrieben werden.)

... Im Gegenzug gelang es ihm nur, seinen Gegnern einen einzigen Helm abzurufen. Wargar verlor die Schlacht und mußte geschlagen heimkehren.

In der ersten Nacht an seinem Hofe jedoch schlief er unruhig und hatte einen Traum: Er stand auf einer weiten Ebene. Von einem hohen Berg herab stiegen die drei Götter Vidar, Asvargr und Wyrd und traten ihm gegenüber. Wyrd überreichte ihm drei leuchtende Juwelen, von Asvargr empfing er einen goldenen Helm. Vidar sprach die Worte: "Nimm diese Geschenke und denke immer daran, wer sie dir gab. So sollst du gewinnen, was du verloren hast."

Flugs ließ Wargar die Steine an dem fremden, goldenen Helm anbringen, den er vom Schlachtfeld mitgebracht hatte. Wieder ritt er mit seinen tapferen Mannen nach Norden und forderte das unmenschliche Barbarenvolk erneut heraus. Er trug den Helm mit den Funken der Götter, und siehe, er war unbesiegbar im Kampf, hatte immer Glück in der Schlacht und ihm war Macht über seine Feinde verliehen ...

(Es folgen 3 dramatische Strophen, die Wargars Sieg im Zweikampf mit dem dämonischen Häuptling der Nordlandbarbaren schildern.)

... So machte Wargar die erlittene Schlappe wett und lebte noch lange und glücklich in seinem großen Reich. Leider, leider hat er dafür gesorgt, daß sein

Grab bis heute unbekannt blieb, damit nur ein wirklich ehrgeiziger, tapferer und gewitzter Held, der ihm wahrhaft ebenbürtig ist, seinen Helm finden und seine Nachfolge antreten kann.

Flintstone wusste an diesem Abend noch nicht, dass sein Edelstein einer dieser Götterfunken war. Er fiel am frühen Morgen glücklich in sein Bett. Ein frecher Dieb nutzte die Gunst der Stunde, kletterte in sein Turmzimmer und entwendete das kostbare Juwel. Pech, dass er beim Rausklettern die Kanne mit Waschwasser umstieß. Flintstone wurde wach, erfasste alles mit einem Blick - und kletterte im Nachthemd dem Schurken hinterher. Der hatte ein Pferd unter dem Turm geparkt und entkam. Flintstone hatte keine Lust, den Haupteingang zu benutzen, sondern kletterte wieder in sein Zimmer zurück. Zurück? Nicht ganz, denn ihm wurde plötzlich schwindlig, und er stürzte auf den zum Glück weichen Boden! Nun hinkte er lieber doch zum Haupteingang.

Die Verfolgung beginnt

Eine kurze Befragung der schlaftrunkenen Gäste ergab: der Dieb musste wohl Smeaghel gewesen sein, der stumme Sohn Laird Beorlan MacGrimmonds. Klar, die Grimmonds waren die einzigen, die sich schon im Morgengrauen reisefertig gemacht hatten. Flintstone raste vor Wut. Die Grimmonds waren praktisch Nachbarn, was erlaubten die sich eigentlich! Ungeheuerlich!! Er trommelte seine Freunde zusammen, um ohne Zeitverlust den Grimmonds nachzujagen. Gern nahm er auch die Hilfe eines Waelingers namens Tryggvar an, der zu den Dienern seiner albischen Freunde gehört hatte und schon immer scharf auf etwas Abwechslung in seinem Leben gewesen war.

Also auf die Pferde und los! Naja - ganz so schnell ging es nicht. Nachdem Ulwun zum dritten Mal runtergefallen war (und sie war nicht die einzige ungeübte Reiterin, wenn auch die vom Pech verfolgteste), sahen auch die anderen ein, dass es außer wildem Galopp noch andere Geschwindigkeiten gab.

Es half nichts - sie brauchten einen vollen Tag bis zur südlich gelegenen Burg Grimadon. Dort erfuhren sie, dass der Laird mit seinem Sohn und einer Handvoll Soldaten den lieben MacCintals in der nördlich gelegenen Burg Cintagil einen Besuch abstatten wollte.

Also weiter nach Cintagil! Einige Tage später war man da. Laird Casbal MacCintal benahm sich seit einem Besuch der MacGrimmonds (vor einem halben Tag) sehr merkwürdig - er krächzte wie eine Krähe und schien sich offensichtlich für einen Vogel zu halten! Die Diener hatten bereits einen Priester gerufen, der tatsächlich den Laird wieder zu Verstand brachte. Casbal war kein Unbekannter - er hatte sich in Worming unter den Verschwörern der "Bunten Kuh" befunden und brannte nun darauf, den Freunden zu zeigen, dass er - trotz seines hohen Alters - auch tatkräftig auf der Seite des Gesetzes stand. Was war passiert? Na klar: Laird Grimmond hatte seinen grünen kastaniengroßen Edelstein gestohlen, ein altes Familienerbstück, unerhört, das! Casbal machte sich reisefertig und schloss sich den Freunden an, denen mittlerweile klar wurde, dass Laird Grimmond wohl die Worte der Ballade so gedeutet hatte, dass diese alten Steine eben die legendären Götterfunken sein mussten.

In Haelgarde

Die Spur der Grimmonds führte nach Osten, in die Hafenstadt Haelgarde. Tatsächlich lagen zwei Schiffe vor Anker, die demnächst nach Waeland auslaufen wollten. Und eines davon hatten die Grimmonds mit ihrem Gefolge gemietet - ihr Ziel war die waelische Hafenstadt Usegorm. Die Freunde hatten keine Lust, dem Kapitän ein besseres Angebot zu machen, und buchten schließlich eine Überfahrt - ebenfalls nach Usegorm - auf der "Goldenen Kalb".

Aber bevor es so weit war, verging [vor allem am Spieltisch] eine Menge Zeit mit einer geradezu ätzenden Herumsucherei in der Hafenstadt. Ronald interessierte sich für

die Damen des Rotlichtviertels, schluckte K.O.Tropfen und wurde bestohlen. Die Freunde stießen sogar mit Smeaghel zusammen, dem sie aber nichts nachweisen konnten. Sie wagten also auch keine offene Gewaltanwendung, aber HaoDai schubste immerhin den albischen Schnösel ins Hafengebäck.

Ronald fand bei einem Besuch der Magiergilde einen Hinweis darauf, dass Wargar seinen Königssitz der Legende nach beim heutigen kleinen Ort Wargheim gehabt hatte - Flintstone fand sogar in einem Laden für alten Plunder eine Karte Waelands.

Waelische Berge (Teil 1)

Ohne Zwischenfälle erreichten die Freunde mit der "Goldenen Kalb" die kleine Hafengemeinde Usegorm. Die Grimmonds hatten zwei Tage Vorsprung. Die Abenteurer ergänzten ihre Vorräte und brachen - mit einem Bergführer namens Nörgrr - nach Nordosten auf, um durch die wilden Riesengebirge nach Wargheim zu kommen. Casbal MacCintal erklärte angesichts der zu erwartenden Reise Strapazen, er fürchte, die waelische Luft bekomme ihm wohl doch nicht so gut, seine Medizin (Whisky) ginge auch zu Ende, kurzum - er würde wohl doch lieber wieder nach Alba heimkehren. Viel Glück, ihr alle!

Eines Abends schlugen die Freunde ihr Nachtlager an einem idyllisch gelegenen Teich auf, den ein Bergbach speiste, der als Wasserfall über einen steilen Felshang herabstürzte. Hier wohnte eine Nixe, die sich prompt Flintstone in ihr Reich holte, als dieser allein die Nachtwache hielt. Ronald hatte mit schlaftrunkenen Augen gerade noch beobachtet, wie die beiden eng umschlungen in den Teich plumpsten. Naja, Nixen waren keine Drachen, was sollte Flintstone schon passieren? Unkraut verging nicht!

Die anderen Freunde machten sich da schon größere Sorgen, aber Ronald schien recht zu haben: am nächsten Morgen zeigte sich das frisch gebackene Liebespaar (Flintstone

grinste ständig vor sich hin, mit verwirrter, aber glücklicher Miene) - und die Nixe schlug einen Tausch vor. Sie würde den strammen Jüngling nehmen und seinen Gefährten dafür diesen blauen Kristall schenken. Sie hielt einen kastaniengroßen Edelstein hoch - und den Freunden stockte der Atem zum zweiten Mal (das erste Mal war beim Anblick der wunderschönen, nur mit einer Flussperlenkette bekleideten jungen Frau gewesen), denn das war natürlich ein GÖTTERFUNKEN!

Alchemilla zögerte nicht lange, sondern packte blitzschnell (mit *Macht über Unbelebtes*) den Kristall, so schnell schaute die Nixe gar nicht! Kaum hatte sie den Götterfunken gestohlen, verschwand die Nixe mit bitterbösem Gesichtsausdruck - und mit Flintstone. Und blieb verschwunden.

Die Stunden vergingen. Alchemilla plagten Gewissensbisse. War sie an allem schuld? Sie beteiligte sich mit besonderem Eifer an der Suche nach einem "Hintereingang in die Nixenbehausung", aber der Tag verging ohne Ergebnis. Auch am folgenden Morgen gab es keine neue Spur von Flintstone.

In ihrer Verzweiflung dachte Alchemilla an die Hilfe der Götter - vielleicht würde Asvargr helfen? Sie schickte ein Stoßgebet in den waelischen Götterhimmel, das Asvargr wohl auch erhört hatte, denn sie spürte plötzlich ihre Kräfte wachsen. Aber Flintstone kam deswegen auch nicht zurück. So rief sie schließlich mit Hilfe einer gläsernen Träne des Marids (ein uraltes Geschenk) ein Marmennil herbei, ein wässriges "Meermännlein", und trug ihm auf, Flintstone aus dem Reich der Nixe zu befreien. Nun, das Marmennil tauchte tatsächlich hinab in die Wohnhöhle und kam der Nixe gerade recht, denn Flintstone hatte gerade seine geschwätzige Phase und fing an, ihr nervtötende Fragen zu stellen, wo denn dieser Kristall herkäme, warum sie ihn verschenken wollte, und all dieser Scheiß. Er sollte nur verschwinden, das war schon in Ordnung - ein besonders toller Liebhaber wäre er übrigens auch nicht gewesen.

Flintstone war also wieder zurück. Er brauchte sich kaum abzutrocknen, denn es begann zu regnen. Und es hörte den ganzen Tag nicht mehr auf. Auch am nächsten Tag folgte ein Schauer dem nächsten. Die Freunde probierten die dünnen Roben aus silbernen Metallfolien aus (die hatten sie auch schon länger dabei), merkten aber schnell, dass sie keine Regenhäute waren. Die Roben zerrissen ganz leicht und wurden schnell unbrauchbar.

Tags darauf erreichten sie am Abend eine einladende, wohlig beheizte Hütte, die ein gewisser Hrodur, ein alter Waelinger, bewohnte. Dass mit diesem Alten etwas nicht stimmte, das wurde den Freunden schnell klar. Die Hütte war innen viel größer als außen, es liefen Mägde und Knechte herum, es gab Essen und Trinken in Hülle und Fülle (und das im einsamen Bergwald weit weg von jedem Dorf) - und dazu strahlte alles eine göttliche Aura aus. Aber was half es - das Wetter war plötzlich extrem schlecht geworden, sie mussten drei Tage Hrodurs Gäste sein. Langweilig wurde es ihnen dabei nie, denn erstens war der Alte ein göttlicher Geschichtenerzähler (sie erfuhren unter anderem auch etwas über Wargar), zweitens legte er ihnen drei Proben auf, um sie für ihre weiteren Aufgaben zu testen.

Was, warum? Hrodur war natürlich der Göttervater Vidar, der nach würdigen Helden suchte, die Askiälbainen endgültig zu vertreiben oder zu vernichten. Notfalls auch mit der dritten Garnitur...

Die Proben bestanden darin, die Gäste zu prüfen, ob sie Kälte, Alpträume und Hitze lieber ertragen oder einen bequemen Weg suchen würden, diesen Belastungen aus dem Weg zu gehen. Nun, die Freunde "gaben sich Mühe, den Anforderungen gerecht zu werden", und gewannen manchmal sogar das Wohlwollen ihres göttlichen Gastgebers.

Wargheim

Eine Woche später kamen die Freunde endlich im kleinen Fischerdorf Wargheim an, das einsam am Ende des Kongefjordes lag.

Hier sollte ja irgendwo Wargars Hof liegen. Die Gefährten begannen, die misstrauischen Dörfler zu befragen, die ihre Scheu vor Fremden erst ablegten, wenn diese einen kräftigen Schluck "Götterfunken" mittranken!

Dieser waelische Brauch forderte ALLES von den Abenteurern. Ulwun brach gleich beim ersten Schluck zusammen, den anderen ging es spätestens bei der dritten Hütte ähnlich. Nur Tryggvar ("Heimat, köstliche Heimat") und Pippin ("verratet ihr mir das Rezept, gute Leute?") freuten sich über den köstlichen Schnaps und kamen mit den Wargheimern ins Gespräch:

*"...du, Pippin, wassollichjezzsagn?"
"Woderdussligewargarhofis, undobernoch nenschluckspendiert..."*

Fischer Olvar wusste Rat - Wargars Königshof hatte sich einst auf einem bewaldeten Hügel befunden, etwa zwei Stunden Fußmarsch vom Dorf entfernt, mit einem prächtigen Ausblick über den Kongefjord. Jetzt stand dort nur noch ein kleiner Tempel der Wyrd, der waelischen Weisheitsgöttin. Gleich hinter seiner Hütte begann der Pfad.

Sobald sich die anderen Freunde also etwas erholt hatten, brachen sie zum Wyrd-Tempel auf. Pippin und Tryggvar hatten schon alles vorbereitet; Nörgrr würde bei den Pferden im Dorf bleiben.

Der hölzerne Tempel war leicht zu finden. Daneben stand eine kleine saubere Hütte, in der die Wyrd-Priesterin Wolena lebte. Auf Wargar angesprochen, erzählte sie zunächst schon bekannte Dinge, doch dann fügte sie hinzu:

„Von Wargars Königshof ist außer dem Tempel nichts übriggeblieben, da die Götter den Abtrünnigen nach seinem Versagen bestrafen wollten. Dies taten sie, indem sie soweit als möglich versuchten, die Erinnerung an seinen Namen auszulöschen. Das beste Mittel dazu erschien ihnen, seinen Hof dem Erdboden gleichzumachen. Nur der Tempel der Schicksalsgöttin

blieb verschont, denn merket: Das Schicksal ist mächtiger als die Rache.“

Die Freunde bedankten sich artig für den Teller Suppe, den sie von Wolena [die war natürlich niemand anderes als Wyrd persönlich] bekommen hatten, und gingen nun in den Tempel:

Im Tempel stehen entlang der Seitenwände eine Reihe von Stühlen. Durch einige schmale Fensterschlitze unter dem Dach fällt Sonnenlicht auf die großen Steinplatten des Bodens. Die hölzerne Decke wird von schweren Balken gehalten. Im hinteren Teil steht ein 1 x 1 x 1 m großer Steinblock, auf dem sich drei kleine Gestalten erheben, drei unterarmlange, geschnitzte Holzfiguren von Männern in altertümlicher waelischer Kleidung. Die linke hält in der erhobenen Hand einen Dolch, die mittlere trägt eine Waage mit zwei Schalen vor sich, die rechte Figur hält dem Betrachter einen Becher entgegen.

Diese beweglichen Holzfiguren waren ein geheimer Schlüssel. In der richtigen Stellung konnte man den Altarblock um eine Ecke drehen und erhielt Zugang zum Treppenschacht in die verborgenen Kellerräume. Im Ausspruch Wolenas lag der Hinweis, wie der Schlüssel einzustellen war - leider strengten die Freunde nicht ihren Grips an, um sofort die richtige Lösung einzustellen, sondern fingen (erfreut über die geringe Zahl möglicher Kombinationen) an, systematisch die Holzfiguren in die verschiedensten Positionen zu bringen.

Wyrd war enttäuscht - bei klügerem Vorgehen hätte sie der Gruppe gern ihre Gunst gewährt. Die waelische Göttin hatte halt noch nix von Informatik gehört.

Nach der Kellertreppe kam ein mit Fallen gespickter Gang, der schließlich in einen großen Keller führte:

Von der Eingangstür führt eine Steintreppe auf den im höhergelegenen Boden des Raums. In gleichmäßigen Abständen von 3m stützen Pfeiler die Gewölbedecke. Die Luft ist feucht. In der gegenüberliegenden Wand befindet sich ein Wasserspeier in Form eines steinernen Widderkopfes, aus dem sich ein Strahl kalten Wassers in ein Becken ergießt. Der Abfluß muß jedoch verstopft sein, denn das Becken läuft über und das Wasser fließt in einem algen- und pilzüberwucherten Rinnsaal über

den Boden, bis es in einem vergitterten Brunnenschacht verschwindet. Aus dem Brunnen ziehen dünne Nebelschwaden. Zwischen manchen Pfeilerpaaren hängen verblichene Vorhänge, die den rechten Teil des Raumes unübersichtlich machen. Die ganze linke Hälfte des Gewölbes ist eingestürzt. In der rechten Hälfte des Raumes befinden sich ein Kamin, ein Wandschrank und ein Tisch mit einem Stuhl. An einigen Stellen verdecken zerrissene Wandteppiche das feuchte Mauerwerk.

Ulwun und Ronald untersuchten den Wandschrank, der völlig vermodert war und nur noch aus Holzmehl und Schimmelpilzen bestand. Bei der ersten Berührung brach er zusammen, und besonders Ronald atmte so viel von der Sporenwolke ein, dass er fast gestorben wäre, ehe ihn Wolena heilen konnte. Aber hierzu später. Zunächst husteten und keuchten die beiden nur um die Wette. Ronald zögerte nicht, den Kupferdeckel eines knöchernen Spruchrollenzylinders zu entfernen, der mit einem *Zeichen der Macht* gesichert war. So lernte der Jungmagier die Wirkung einer *Feuerkugel* einmal so richtig hautnah kennen - und überlebte diese Erfahrung sogar! Jetzt spuckte er nicht nur Blut, er hatte auch üble Brandwunden am ganzen Körper. Ronald war verzweifelt - würde er schon bald in Ylathors Armen ruhen?

Tryggvar hatte ein dickes Buch entdeckt, das der valianische Gelehrte Tancredar in seiner Rolle als Hofschreiber Jarl Wargars angefertigt hatte. Zu seinem Glück fand sich zwischen den Seiten auch eine waelische Übersetzung eines Textes, den die Abenteurer sehr interessant fanden.

Es kam die Zeit, da der mächtige Fürst und Held Wargar und alle seine Untertanen gewiß waren, daß sein Reich soweit nach Norden reichte, wie überhaupt Menschen leben konnten. Jenseits davon konnten es in den eisigen Einöden nur noch die kalten, grausamen Götter aushalten. Doch eines Tages erreichte die Kunde den Hof des mächtigen Wargar, daß es ein Königreich geben sollte, mitten im Eis und Schnee der nördlichen Gletscher. Es wurde das Königreich des Schwarzen Nordlichtes genannt.

So machte sich unser Fürst und Held mit seinen gewaltigen Kriegerhorden auf den Weg, diese Gerüchte entweder Lügen zu strafen oder ihnen

jegliche weitere Grundlage zu entziehen. Von einem alten Zwerg erfuhr der mächtige Wargar, daß man vom Gipfel des Vidar, des höchsten Berges im Skessafföll, in mancher klaren Nacht ein seltsam schönes Licht über dem nördlichen Horizont erblicken könnte. Das Erstaunliche daran sei, daß es immer an der gleichen Stelle scheine. So nahm der riesige Kriegszug denn den Weg über den Adlerpaß in den Skessafföll, bis unser Fürst und Held das Leuchtfeuer des Schwarzen Nordlichtes erblickte ...

Hier folgt der Bericht der zweimal geschlagenen Schlacht, den die Freunde bereits aus der Ballade kennen.

... Nachdem der mächtige Wargar auf diese Weise mit Hilfe der Götter das Volk des Schwarzen Nordlichtes unterworfen hatte, beschloß unser Fürst und Held in seiner Weisheit, den Sieg dauerhaft zu machen. Daher nahm er die Königin der Besiegten, die edle Irthinja, zur Frau, obwohl er selber schon mehr als fünf mal zehn Sommer gesehen hatte. Sie war eine edle Frau von übermenschlicher Schönheit. Auch die anderen Angehörigen ihres Volkes waren zierlicher als der gewöhnliche Waelinger und doch von ausdauernder Zähigkeit im Kampf. Ihre Haut war von einem goldenen Ton, ihr Angesicht und ihre Glieder von großer Ebenmäßigkeit ...

Es folgen viele Seiten mit langweiligen Hofgeschichten und kleineren Beutezügen Wargars. Aber die letzten Seiten sind wieder interessant:

...Mit der Zeit jedoch ergab es sich, daß der listige und schöne Skalde Bjargi Gabelbart und die schöne junge Frau seines Oheims mehr und mehr Gefallen aneinander fanden. Dieser war nämlich ein Neffe Wargars, und er machte viele gewundene Verse und klangvolle Lieder über den Ruhm unseres Fürsten und Helden. Er ging Wargar gar sehr um den Bart mit seinen Schmeicheleien, so daß dieser ihm höchst wohlgesonnen war und nichts Schlechtes über ihn hören mochte. So erfuhr er auch nicht von den heimlichen Treffen seines hübschen Neffen mit seiner schönen Frau.

Irthinja jedoch, die immer noch so schön und anmutig war wie der helle Morgen, hatte nicht vergessen, daß ihr stolzes Volk besiegt und gedemütigt worden war. Nun sah sie die Möglichkeit, ihre Schmach wieder gut zu machen und Wargars Macht über das Königreich des Schwarzen Nordlichtes zu brechen. Der listige Jüngling seinerseits plante schon seit langem, die mächtigen Götterfunken vom Helm unseres Fürsten und Helden zu rauben. Zusammen gelang es den beiden Verschwörern, hinter Wargars Rücken ihre Pläne zu schmieden. Die Königin verschaffte dem Dieb heimlich Zugang zum Gemach ihres Ehemannes. Er brach die Steine aus dem Helm, und sie rief einen Dämon der Lüfte herbei, mit dem beide nach der schändlichen Tat zu unbekanntem Ziele flohen.

Als der mächtige Wargar endlich bemerkte, wie er getäuscht worden war, erklärte er seinen treulosen Neffen zum Vogelfreien und versprach demjenigen, der ihn vor seinen Thron brachte - ob tot oder lebendig - ein Viertel seines Reiches. Alsdann zog er sofort mit seinen gewaltigen Horden gen Norden, um das Königreich des Schwarzen Nordlichtes vor seiner treulosen Gemahlin zu erreichen. Von dieser Fahrt kehrte er nicht wieder zurück. Dies ist das Ende der Chronik des großen und mächtigen Kriegerfürsten Wargar.

Tryggvar hatte gerade diesen Text laut vorgelesen, da hörte HaoDai, wie jemand, der wohl hinter der Eingangstür gelauscht hatte, plötzlich durch den Kellergang davonrannte. Zusammen mit Pippin nahm er die Verfolgung auf, aber die beiden kamen zu spät. Der Altarstein wurde über den Treppenschacht geschoben, sie saßen nun im Keller in der Falle.

Naja, nicht ganz - hinter einem Vorhang führte ein Weg in eine Grabkammer, in deren Nischen zahlreiche Skelette lagen. Ein Krieger war mit vielerlei Grabbeigaben bestattet worden (Metallbrünne, Drachenschild, versilbertes Langschwert, Juwelen) - die Freunde waren sich einig, dass sie diese Sachen besser brauchen konnten als der Tote. Ronald und Ulwun war alles egal - sie rechneten nicht mehr damit, noch einmal irgend etwas in ihrem Leben zu brauchen.

Doch die Hilfe kam. Ein weiterer Geheimgang führte - direkt in die Hütte Wolenas! Sie schien sich darüber kaum zu wundern, bot den Besuchern erneut Speise und Trank an und heilte alle Wunden. Eine längere Ruhepause kam natürlich nicht in Frage - wer war der geheimnisvolle Spion?

Flintstone, Grainne und Tryggvar eilten nach Wargheim voraus, die anderen ließen sich von Wolena den Weg zum Adlerpass beschreiben. Als ihr Weg eine Felsplatte überquerte, entdeckten sie frische Pferdespuren, die von Wargheim herführten und seitlich in den Wald abbogen. Nein, sie folgten ihnen nicht, nur weiter nach Wargheim! Dort herrschte große Aufregung. Wie sich herausstellte, waren kurz nach den

Freunden die Grimmonds ins Dorf geprescht. Sie hatten aus einem Fischer herausgeprügelt, dass bereits eine andere Reisegruppe vor ihnen nach Wargars Hof gefragt hatte und zum alten Wyrd-Tempel aufgebrochen war. Erst hätten die Fremden ja versucht, die Pferde der Freunde zu stehlen, aber angesichts des entschlossenen Widerstands der Wargheimer wären sie dann doch lieber gleich den Weg zum Tempel hinterhergeritten.

Waelische Berge (Teil 2)

Glück gehabt! Eine direkte Verfolgung kam nicht in Frage. Die Freunde wollten erst ihre Ausrüstung ergänzen (und die Beute teilen). Nörrrr verabschiedete sich - dafür wurde mit dem Jäger Heimir ein neuer Führer angeworben, der sie weiter nach Norden durch die Höllenberge bis zum Adlerpass bringen sollte.

Eine Woche später erreichten sie ein enges Tal:

Der Boden des Tales ist bewaldet, und ein schäumender Bergbach rauscht in seinem steinigen Bett gen Süden. Die Gegend ist sehr reich an Wild, der Bach voller Fische. Die erste Paßhöhe am oberen Ende des Tales ist der sogenannte Adlerpaß. Diesen Namen hat er wegen zweier Felsformationen bekommen, die wie die Schnäbel gigantischer Adler den Paßweg auf jeder Seite überragen.

Manche Leute meinen, die Felsen seien einst von Zwergen so behauen worden, um den Eingang in ihr Reich zu bewachen, dessen südliche Grenze sich früher einmal hier erstreckte. Andere sagen, daß dahinter das Herrschaftsgebiet des Adlerkönigs beginne, einer beliebten Märchen- und Sagenfigur in Waeland.

Von hier ging es nur noch zu Fuß weiter. Heimir freute sich über die Pferde, die er gern wieder zurückführen wollte. Sollten sie zurückkehren, klar, dann würden sie ihm etwas für das Futter zahlen. Er verabschiedete sich.

Die Freunde vergruben eine Menge Tagesrationen, beluden ihre Rucksäcke - und hielten Kriegerat. Eigentlich war der Ort der

ideale Platz für einen Hinterhalt. Sollten sie nicht besser hier den Grimmonds auflauern? Sie verbrachten einen ganzen Tag mit den Vorbereitungen für eine perfekte Falle. Als sie sich aber am nächsten Morgen gegenseitig musterten, um ihre Kampfkraft festzustellen, kamen sie plötzlich ins Grübeln. Hmm - sie waren wohl mehr auf ihre geistigen Fähigkeiten angewiesen. Hmm, hmm. Etwas kleinlaut verwarfen sie den geplanten Überfall, schulterten die Rucksäcke und begannen den Aufstieg.

Eine harte Gebirgstour begann. Eine gute Woche später hatten sie schon fast den Vidar, den höchsten Gipfel im Skessafjöll, erreicht. Bei ihrem nächtlichen Lager erhielten sie kurz vor Einbrechen der Dunkelheit unerwarteten Besuch eines alten Bekannten (unglaublichst, aber wenn die Götter ihre Händchen im Spiel haben, ist eben alles möglich) - Anga-del-Horon traf bei ihnen ein! Der Zwerg hatte sich im Frühjahr in Tidford von den Freunden verabschiedet, um sein Glück selbst zu suchen. Er war mit zwei anderen Zwergen Richtung Dvarheim aufgebrochen, war nach Isgard gekommen und hatte die beiden dann nach Jarnigard begleitet. Dort im Zelt eines Schamanen bekam er die Nachricht, er sollte sich zum Vidar und den „Wächtern des Würgers“ aufmachen, denn seine Freunde könnten seine Hilfe dringend brauchen. Und er hatte diese weite Tour nun ganz allein problemlos überstanden.

Das Kloster der Großen Krähe

Am nächsten Tag führte der steile Pfad zu einem kleinen Grat auf der Nordseite des Vidars:

Der Grat läuft nach oben hin in eine Reihe merkwürdiger natürlicher Felsnadeln aus. Einige der seltsamen steinernen Spitzen sind sogar durch Felsbrücken miteinander verbunden. Früher einmal müssen noch mehr Nadeln gestanden haben, da man im unteren Bereich eine Reihe niedriger, verschneiter Stümpfe und Felsbrocken erkennt. Der Ursprung dieser eigenartigen Formation ist unbekannt, aber wahrscheinlich vulkanisch. Die Felsnadeln sind zwischen 10m und 30m hoch und von

unterschiedlicher Dicke. Einige sind schon vor langer Zeit abgebrochen, und viel Geröll und dicke Felsblöcke säumen das Gelände zu Füßen der Nadeln.

Hier lebte eine religiöse Gemeinschaft von Vogelmenschen, der Orden der Großen Krähe. Die Vogelmonche wussten dank ihres Abtes gleich, was die Ankunft der Fremden zu bedeuten hatte. Die Ankömmlinge waren bestimmt die Kinder des Himmlischen Paares, die hier, am heiligen Ort ihrer Zeugung, nach Spuren ihrer Eltern suchten. Alchemilla und Flintstone waren die Auserwählten, die bei der Anrufung der Großen Krähe die Insignien ihrer Eltern tragen sollten. Ja, die Große Krähe würde sicher den heiligen Kindern bei der Großen Suche helfen. Der Orden fühlte sich durch diesen Besuch aufs höchste geschmeichelt.

Was? Nix kapiert? Ja, genauso ging es den Freunden auch. Nun, die Vogelmonche waren recht nett, und ein Nachtlager in einigen leerstehenden Zellen war eine abgenehme Abwechslung. Während also Grainne, HaoDai, Tryggvar und Ulwun sich brav hinlegten, gaben Anga-del-Horon, Pippin und Ronald dem Abt die Ehre und unterhielten sich über Fragen des Glaubens:

Das Himmlische Paar sind der Mann von den Sternen, der Sänger mit den strahlenden Götterfunken, und die Sonnenfrau, die Königin in ihrem Zaubermantel und ihrem goldschimmernden Haar. Die Große Krähe brachte die beiden hier auf die Welt und heiligte so diesen Ort. Das Himmlische Paar lebte eine lange Zeit glücklich in der Gemeinschaft. Dann aber verloren sich die beiden Liebenden in der weiten Welt. Seitdem fliegt die Große Krähe von einem Ende der Welt bis zum anderen und sucht nach dem Mann von den Sternen und der Sonnenfrau. Die Hüter des Himmels wachen und warten, bis die Große Krähe die beiden eines Tages finden und an diesem geheiligten Platz wieder zusammenbringen wird.

Das ist der Grund, weshalb wir jedes Jahr die Große Krähe rufen, einerseits in der Hoffnung, die beiden Liebenden in all ihrer Pracht auf ihrem Rücken zu sehen, andererseits, um ihr frischen Mut und neue Kraft für die weitere Suche zu geben. Wer von den Hütern des Himmels bei dieser Zeremonie, der „Anrufung der Großen Krähe“, den Ruf verspürt, folgt ihr ein Stück auf ihrem Flug, um ebenfalls das Himmlische Paar zu sehen. Solange die Große Krähe das Himmlische Paar nicht zusammenbringt, wandelt

der Sänger jede Nacht von Stern zu Stern, auf der Suche nach seiner Geliebten, und die Sonnenfrau leuchtet Tag für Tag den Himmel ab, um ihren Geliebten zu finden.

Fürchten müssen wir jedoch eine finstere Wesenheit, die als „der Würger“ bekannt ist. Dieses böse Wesen will die Sterne vom Nachthimmel und die Sonne vom Taghimmel stehlen. Dazu muß es aus seinen finsternen Tiefen aber erst den Klosterberg erreichen, weil es nur von diesem heiligen Verbindungsort zwischen Erde und Luft in den Himmel aufsteigen kann. So sind denn die Hüter des Himmels auch die Wächter des Würgers, da es ihre heilige Aufgabe ist, darauf zu achten, daß der Würger nicht das Kloster erreicht.

Alchemilla und Flintstone spazierten inzwischen auf den teilweise mit Steinbrücken verbundenen Felsnadeln umher und bemerkten an der größten Felsnadel, die die anderen um mindestens 20m überragte, eine Bewegung. Kletterte da jemand in der Dunkelheit auf die flache Spitze der Felsnadel, die bei den Mönchen der "Turm der Krähe" genannt wurde? Sie alarmierten die Mönche, die sofort aufgeregt den "Turm" umflatterten, aber nichts Auffälliges bemerkten. [Klar, die Grimmonds waren wieder da. Und der "Graue Milan", ein moravischer Hexer im Dienste des Lairds, war eben auch nicht von Pappe und beherrschte ein paar Zaubertricks.] Der Abt wertete das Interesse der heiligen Kinder für den Turm der Krähe als positives Signal für die Große Suche. Nur Geduld, die Krähe würde schon kommen.

Geduld? Die Freunde platzten vor Neugier und wollten nicht einfach wie die anderen ins Bett gehen. Der Abt hatte die heiligen Kinder ausdrücklich davor gewarnt, die "Galerie der Würger" zu betreten, denn dort könnten Ungeheuer erscheinen, die die Seelen der Schwachen fressen würden. Klar, diese Felsen mussten die Freunde nach so einer "Empfehlung" unbedingt besuchen. Flintstone und Pippin sahen sich heimlich dort um. Während der Halbbling unbeeindruckt durch die fast leeren Räume spazierte, blieb Flintstone angstschlotternd draußen vor der Tür - das Wandbild am Eingang mit einer Vielzahl tentakel- und klauenbewehrter Monster war schon zuviel

für seine Nerven. Auch Alchemilla spazierte allein in den Klosterfelsen herum. Sie wäre gern schon in dieser Nacht in die Bücherei eingedrungen, aber die Tür war fest verschlossen, keine Chance!

Es wurde sehr sehr spät, bis endlich der letzte redselige Abenteurer ins Bett fiel. Der Abt war schon mehrfach eingenickt gewesen und hatte seinen Kopf im Gefieder versteckt. [Und der Spielleiter rechnete schon nicht mehr damit, dieses Abenteuer je zu Ende zu bringen. Die "Unterneuhausener Stuben" bieten halt so richtig gemütliche Laberecken am knisternden Kaminfeuer...]

Voller Tatendrang begannen die Himmlischen Kinder den nächsten Tag. Sie ließen sich von den Mönchen auf den "Turm der Krähe" tragen. Oben war im Felsboden ein Hexagramm eingeritzt. Anga-del-Horon glaubte fest an sein Glück und trat mutig hinein, während Ronald eines der eingravierten Schlüsselworte aussprach. Der Zwerg verschwand und tauchte ein paar Minuten später wieder auf - er war in Windeseile an verschiedenen Orten irgendwo im eisigen Norden gewesen und dazwischen immer wieder durch lange schwarze Tunnel gestürzt. Seltsam! [Irthinja hatte hier einst nach der Flucht ihres Gefährten Bjargi ein Tor geschaffen, um in ihr Königreich zurückzukehren. Irthinja? Nur Geduld.]

Auf der Felsplatte war auch ein zweites, kleineres und frisches Hexagramm mit Kreide aufgemalt, das die Freunde zerstörten - das war der Fluchtweg des Milans und der Grimmonds gewesen. Also wieder zurück auf den Klosterfelsen. HaoDai und Flintstone suchten am Fuß der Felsen nach Spuren - vergeblich.

Das Kloster bereitete sich auf die abendliche Anrufung der Großen Krähe vor. Der Abt lud die Himmlischen Kinder in die Bibliothek und las ihnen voller Stolz aus einem Federband vor (Schwungfedern der Vogelmenschenflügel, die mit ihren Kielen in ein Stoffband genäht worden waren), der einen Text in der geheimnisvollen

"Himmlischen Sprache" enthielt, ein belauschtes Gespräch von Sonnenfrau und Sternenmann. Tryggvar verstand zu seinem Erstaunen, was der Abt da vorlas - es war ein alter Waelska-Dialekt:

So erreichst du den Ort, an dem die zweimal geschlagene Schlacht stattfand. Gehe von hier weiter auf das Eis zu. Dort wende dich gen Abend und folge dem weißen Rand. Als bald kommst du an einen großen See. Erklimme dort den erstarrten Fluß und folge seinem Lauf bis zu seinem Ursprung. Bald wirst du so das Schwarze Nordlicht erblicken. Dort werden dich die wachsamen Augen des Königreiches erspähen und Führer dir entgegenkommen.

Alchemilla und Flintstone, die beiden Auserwählten Kinder, erhielten vom Abt die Insignien ihrer Eltern, Flintstone ein ledernes Stirnband mit drei kastaniengroßen Edelsteinen (wertlose Glasimitate, meinte Tryggvar) und Alchemilla eine strahlend weiße Robe. Am Abend war es dann soweit - die Vogelmönche beschworen mit feierlichen Zeremonien die Große Krähe. Die kam dann auch aus dem Norden herangesegelt und ließ sich erst auf dem "Turm der Krähe" nieder. Eine beachtliche Kreatur, hmm, hmm, fürwahr, eine 20m lange lindwurmähnliche "Krähe", die streng genommen gar keine war, nein, sie war ein - Wurm!

Der Abt versuchte der Krähe klarzumachen, dass hier die Himmlischen Kinder auf ihre Hilfe warteten. Die Krähe schien ihn zu verstehen, denn sie stieß sich wieder von ihrer Felsnadel ab, tauchte hinab zu den begeisterten Mönchen und entgeisterten Freunden und versuchte, die beiden Auserwählten mit ihren Krallen zu packen. Zum Glück gelang ihr das nicht. Der Wurm schwang sich in die Lüfte, und viele Mönche folgten ihm. Tryggvar wollte es ihnen gleichtun und wäre fast über die Felsklippen zu Tode gestürzt, hätte ihn Ronald MacBeorn nicht blitzschnell am Kragen gepackt. HaoDai und Ulwun dagegen waren vom Singsang ("huudelhuudelwallawalla") so beeindruckt, dass sie sich wie Vögel fühlten und tatsächlich zu fliegen anfangen und ebenfalls in den Himmel aufstiegen. Als sie später wieder heil im Kloster landeten,

berichteten sie von wundersamen Visionen - beide hatten neben anderen Dingen einen feurigen Schein im eisigen Norden durch die sternklare Nacht leuchten sehen. Das war bestimmt ein Zeichen der Götter!

Die Mönche waren auch dieser Meinung. Die Kinder sollten nur losziehen, auf ihrer heiligen Suche nach den Eltern. Es vergingen eine Nacht und ein Vormittag voller Experimente - die Galerie der Würger hatte doch noch einige Schrecken zu bieten -, dann verabschiedeten sich die Gefährten vom Kloster und zogen weiter nach Norden, über Jarnigard nach Isarjurd, ins Hauptlager der Veidaren, des nördlichsten Stammes der Waelinger.

Das Schwarze Nordlicht

In Isarjurd besorgten sich die Freunde Hundeschlitten und rüsteten sich für die Weiterreise in das EIS des Nordens aus. Grainne hatte das Näschen voll vom eisigen Norden und beschloss, sich ein paar Händlern anzuschließen, die in den warmen Süden reisen wollten.

Ein rothaariger Punker stellte sich ihnen in Isarjurd als der "Gott Kjull" vor, der Alchemilla segnete und ihr ein Flammenschwert schenkte, bevor er auf einer Feuersäule reitend in den Himmel fuhr.

Dank der Hilfe eines Führers kamen die Freunde gut voran - durch die Tundralandschaft des Sommargjörms. Eines Tages stellten sich ihnen geisterhafte Krieger in den Weg - es waren Waelinger, die in der Schlacht Wargars gegen die Askiälbainen ihr Leben gelassen hatten. Sie suchten den Tod in einem ehrlichen Kampf - und die Freunde konnten ihnen dabei helfen, allerdings erst, nachdem Alchemilla die Hilfe Asvargrs erfleht hatte.

Schließlich kamen die Freunde ins ewige EIS von Tuomela.

Ein paar Tage später erreichten sie den Ursprung des schwarzen Nordlichts, einen

breiten Tafelberg, der sich schwarzglänzend aus dem Schnee und Eis der Umgebung erhob. Die Freunde entdeckten ein silbernes Tor am Fuß der Bergwand und zogen dorthin. Und lernten so die Askiälbainen kennen.

Die Wächter brachten die Freunde durch ein Tunnel ins Innere des Kraters:

Hinter dem Silbertor in der Innenwand des Kraters erstreckt sich eine etwa 100m breite ebene Fläche bis zum Waldrand. Ein hell gepflasterter Platz geht in eine blühende Wiese über. Schmale, gewundene Wege aus hellen Steinplatten ziehen sich zu einer Ansammlung von Höhlen in der Felswand zur Linken des Tores. Die Hohleneingänge sind mit schön verzierten, steinernen Fassaden versehen, aus denen Balkone und darüber bunte Markisen ragen. Zwischen den Balkonen und von den Höhlen zum Boden schwingen sich schlanke Brücken aus Stein, Holz oder auch geknüpften Seilen.

Überall sieht man schlanke, goldhäutige Gestalten beiderlei Geschlechts in bunten Gewändern oder gelegentlich in silbernen Rüstungen. Sie haben große, schrägstehende Augen und spitze Ohren. Kinder tollen umher. Jugendliche spielen seltsam anmutige Spiele auf der Wiese. Erwachsene stehen in kleinen Gruppen zusammen oder bearbeiten verschiedene Materialien. Nur Alte und Greise sind nicht zu entdecken. Die Gewänder bestehen aus weichgegerbten Tierhäuten, die mit Federn besetzt sind. Die Idee des Webens von Stoffen hat sich hier offenbar nicht durchgesetzt.

Die Freunde genossen die unerwartete Wärme - heiße Badeteiche, das war ja wirklich ganz was Tolles! Sie wollten gar nicht mehr aus dem warmen Wasser raus. Und sie hatten plötzlich auch gar keine Eile mehr - die doofen Grimmonds sollten ruhig nach Wargar durch Schnee und Eis hasten, selbst schuld!

Schließlich war es aber doch soweit - Königin Irthinja ließ sie zu einer Audienz bitten. Die Freunde erklärten, sie wären ein Spielball fremder Mächte und Ereignisse - Flintstone war bestohlen worden, und auf der Spur der Diebe wäre man nun, von Weissagungen und Visionen begleitet, bis hierher zum Schwarzen Nordlicht gelangt. Irgendwie schien alles mit einem gewissen

"Wargar" zu tun zu haben. Vielleicht wüsste die Königin einen Rat?

Klar, sie wusste:

„Schon früh erregte unser Volk, die Askiälbainen, die Aufmerksamkeit der Götter über dem Norden der Welt. Sie forderten uns und unsere Vorfahren auf, sie anzuerkennen und sich ihnen zu unterwerfen. Wir sind jedoch genauso unsterblich wie die Götter und wollten es noch nie einsehen, daß andere Wesen Macht über uns hätten. In unseren Augen sind alle Lebewesen Midgards gleich viel wert, und jedes Volk sollte sein eigener Herr sein.

Das beleidigte die Götter, und in ihrem Zorn unternahmen sie gewaltige Anstrengungen, unser stolzes Volk zu vernichten. Das wollte allerdings nie gelingen, da der Krater unter dem Schutz eines mächtigen Bannzaubers liegt, der keiner übernatürlichen Macht erlaubt, von außen hineinzuwirken und jedem übernatürlichen Wesen den Zugang verwehrt. So mußten sie unverrichteter Dinge wieder abziehen. Lange Zeit brüteten sie über verschiedene Wege, diesen Dorn aus ihrem Auge zu entfernen.

Irgendwann später versuchte ein sterblicher Mensch, das Königreich des Schwarzen Nordlichtes zu erobern. Der Versuch war natürlich zum Scheitern verurteilt, da unsere Silberkrieger nicht nur viel besser trainiert und ausgerüstet, sondern auch magisch geschützt waren. Aber der Anführer dieser kriegerischen Horden, Wargar, war der Schlüssel der Götter zur Unterwerfung der Askiälbainen. Die Götter Waelands nämlich sind wie alle unsterblichen Wesen dem Schicksal unterworfen. Die kurzlebigen, sterblichen Menschen dagegen besitzen die Freiheit und die Willenskraft, das Muster des Schicksals zu durchbrechen. Die Menschen des Nordens nennen dieses kostbare Gut Fehu. Das Fehu eines einzigen Menschen wäre ausreichend, den Göttern zu ermöglichen, die magische Barriere über dem Schwarzen Nordlicht zu durchbrechen und unser Volk auszulöschen.

Vermutlich hatten sie diesen Menschen schon lange als Figur in ihrem Spiel gegen unser Königreich benutzt. Das Fehu eines Menschen muß von den Göttern erst sorgfältig gewonnen werden. Sie mußten den ehrgeizigen und hitzköpfigen Krieger erst zu Macht und Reichtum geführt haben, bis sie seinen Willen dahin lenken konnten, gegen uns in die Schlacht zu ziehen. Seine Niederlage in der ersten Schlacht war vorprogrammiert. Sie gab den Göttern die Möglichkeit, Wargars gekränkte Eitelkeit, seine Frustration, seine Wut und seinen Haß zu sammeln, mit ihren Kräften zu verweben und daraus mächtige magische Artefakte zu schaffen. Dies waren drei große Edelsteine.

Ein Mensch mit der Macht des Fehu und mit den Eigenschaften der Götter in Form der drei Götterfunken konnte die Magie der alten Druiden brechen. Erneut zog Wargar zur Schlacht aus und unterwarf das Königreich des Schwarzen Nordlichtes. Die Zeit der Schmach währte jedoch nicht lange. Mit einer List gelang es mir, die Steine an mich zu bringen und auf diese Weise sowohl den schwachen Menschen von der Last der Götter zu befreien als auch unser Königreich von deren Tyrannei. Ohne den Helm und die Steine hatte Wargar nämlich keine Macht mehr über die Magie der Askiälbainen und ihren Bannzauber. Folglich verlor er mit ihnen jegliche Herrschaft über das freie Königreich des Schwarzen Nordlichtes.“

Irthinja war bereit, den Freunden zu helfen, und beschwor mit Hilfe ihrer Druiden den Geist Wargars herbei, der unfreiwillig folgende Auskunft gab:

„Mein Grab liegt verborgen im Eis, jenseits des breiten Wassers, das die Welt spaltet. Wer es finden will, der reise von hieraus gen Abend. Wer hinein will, der muß eindringen in den Riesenrachen des Eiswales. Aber selbst, wer den Eingang findet und den Wächter nicht weckt, der hat sein Ziel noch nicht erreicht. Wer weitergeht, der betrete nichts, wer aufsteigt, der berühre nichts, wer absteigt, der zeige sich nicht. Nur so ist der Helm des Helden zu gewinnen, denn nur der wahrhaft Würdige wird meine Nachfolge antreten.“

Die Askiälbainen kannten eine Formation (Fels oder Eisberg) im Eis der Issee, die wie ein gigantischer Wal aussah. Die Königin ließ eine Schneeyacht-Besatzung zusammenstellen, die die Freunde bei ihrer Suche nach Wargars Grab und im Kampf gegen die Grimmonds unterstützen sollte. Falls die Götterfunken gefunden würden, war es ihre Aufgabe, diese zurück zu ihr zu bringen, auf dass sie für immer vernichtet würden. Eine Schneeyacht? Ja, die Askiälbainen hatten 10m lange Kufensegler (ganz schick - mit beheizbaren Silberkufen!), mit der sie die Issee befuhren.

Ein eisiger Showdown

Am dritten Tag auf der Issee passierte es - plötzlich tauchte hinter ein paar Packeisbergen ein anderer Eissegler auf, der mit einer Harpune bestückt war und auf dem außer den Grimmonds eine Gruppe von

Eisbärmenschen war, den Uniututuinus - die Erzfeinde der Askiälbainen, die wie sie Jagd auf Gleitwale in der Issee machten.

Beide Segler hatten das gleiche Ziel, den Walberg im Westen. Eine zunächst sehr spannende Wettfahrt begann. Der Milan streckte gleich am Anfang mit einer gut gezielten *Feuerkugel* den Kapitän der Askiälbainen nieder, und die Armbrustschützen beschossen gefährlich treffsicher das Gefährt der Freunde. Doch dann gelang es ihnen - sie hatten den leichteren und wendigeren Segler -, die Yacht der Grimmonds hinter sich zu lassen. Sie kamen beim herrschenden Gegenwind einfach leichter voran, da konnten auch ein paar Wetterzauber des Schamanen der Uniututuinus nichts dauerhaft ändern.

Einen Vorsprung hatten die Freunde also bald herausgefahren. Aber es war trotzdem nicht einfach, den Packeistürmen und Gletscherspalten immer rechtzeitig auszuweichen, und schließlich - eine Stunde Fußmarsch vom Walberg entfernt - zerlegte es den Gleiter der Askiälbainen endgültig. Sie ließen eine Wache zurück und eilten zu Fuß weiter.

Das Maul des "Wals" war eine eiszapfenbewehrte Höhle. Offensichtlich führte ein Gang ins Innere des Walbergs, und vorsichtig - mit Hilfe einer Behelfstrage - schoben sich die Freunde einer nach dem anderen zwischen den Eiszapfen hindurch. Leider brach dann versehentlich doch einer der Eiszapfen ab, der Wind strich über das abgebrochene Ende, ein tiefes Pfeifen ertönte, und der Eiselementarwächter wachte auf. Er sah aus wie ein riesiger Schneekristall, mit bedrohlichen Eisspitzen. Alchemillas *Feuerkugeln* machten ihm den Garaus.

Hatte Wargars Geist nicht gesagt, "betrete nichts"? Die Abenteurer robbten bäuchlings weiter in den "Bauch" des Wals. Nach einer Abzweigung kam eine Treppe, und dann endete der Tunnel nach einer zweiten Treppe an einer durchscheinenden Eiswand. Der

Boden davor war mit vielen apfelgroßen "Glaskugeln" bedeckt. Pippin wagte als erster, zwischen den Kugeln hindurch zur Eiswand und wieder zurück zu schreiten. Nun wagte es auch Anga-del-Horon, und als nichts weiter passierte, zerschlug er mit seinem Hammer die Eiswand. Kaum hatte er das getan, kam ihm aus dem Gang dahinter ein leichter Windhauch entgegen, der die Glaskugeln ins Rollen brachte. Die ersten kullerten die Treppe hinunter und zersprangen - und wuchsen blitzartig zu 3m großen Eiskristallen heran [toll, gelle - das waren Eiskeime, dank Zauberei in ihrem Wachstum gehemmte Eiskristalle]. Natürlich zerstörten die ersten Kristalle weitere "Glaskugeln", eine Kettenreaktion trat ein und zwischen Anga und seinen Gefährten war plötzlich eine meterdicke Schicht aus Eiskristallen. Der Zwerg selbst war förmlich an die Wand genagelt worden und überlebte diese Falle nur dank seinem außerordentlichen Glück (es gab in seiner Ecke wohl doch noch ein paar freie Zwischenräume).

Alchemilla nahm ihr Flammenschwert, das ihr Kjull geschenkt hatte, und schnitt sich durch die Eiskristalle einen Gang. Anga-del-Horon wurde befreit. Die Freunde kehrten um und nahmen nun einen anderen Gang, der abwärts und schließlich durch eine Höhle führte, in der ein weißglänzender Schneedracke auf einem Schatz aus Gold- und Silbermünzen schlummerte. Leise schlichen die Abenteurer an ihm vorbei - sie hatten im Moment gar keine Lust, sich mit einem Drachen anzulegen!

Dahinter lag ihr Ziel, Wargars "letzter Hafen".

Diese gewaltige, kuppelförmige Höhle mit ihren glitzernden Eiswänden mißt wohl an die 60m im Durchmesser und erreicht eine Höhe von bis zu 25m. Von der Decke hängen viele große und kleine Eiszapfen, die im Licht der Fackeln und Laternen ab und zu aufblitzen. Der größte Teil des Bodens ist wie im Rest der Grabanlage spiegelglatt und grünlich-durchscheinend. Nur in der Mitte erheben sich unregelmäßig zusammengeschobene Platten von scharfkantigem Packeis, auf denen ein waelisches

Langschiff mit geblähtem Segel thront. Das rotweiß gestreifte Segel trägt aufgenäht das Zeichen eines gelben Helmes mit drei Steinen über dem Visier – weiß, grün und blau.

Sobald Ihr auf dem Deck steht, erkennt Ihr, daß das Segel völlig von einer dicken Eisschicht bedeckt ist. Auf diese Weise konnte es in seinem gewölbten Zustand fixiert werden. Vor dem Mast steht eine fellbedeckte Bahre, auf der ein menschlicher Krieger in einem langen Kettenhemd ruht. Haupthaar wie Bart sind zu je zwei langen Zöpfen geflochten, die ihm bis auf die Schultern reichen. Vor der Bahre steht eine metallbeschlagene Eichentruhe auf dem Deck. Rechts neben dem Kopfende der Bahre ruht ein gewaltiges Schlachtbeil in einem Gestell. Zur Linken des Kopfes steht ein kleines Tischchen, auf dem ein metallener Schild mit demselben Symbol wie auf dem Segel liegt. Auf dem Schild liegt ein goldglänzender, spitzzulaufender Helm. In dem verstärkten Stirnband befinden sich drei Vertiefungen.

Als sie den Helm vom Schild nahmen, fiel hinter einem Balkon weit oben in der Höhlenwand ein Fallgitter herab. Aha - eine weitere Falle, aber diese berührte die Freunde nicht. Sie waren gerade mit der Truhe beschäftigt, deren Deckel einfach nicht aufgehen wollte, als plötzlich die Grimmonds (der Laird Beorlan mit seinem Sohn Smeaghel und seinem Hauptmann Feadher) in Begleitung von sechs Uniututuinus in die Höhle stürzten. Sofort stürzten sich die Askiälbainen, die die Taten der Freunde bisher mißtrauisch beobachtet hatten, auf ihre Erzfeinde, während sich die Grimmonds im Packeis unterhalb des Schiffs verschanzten und mit Armbrüsten die Freunde bedrohten. Beorlan forderte Flintstone auf, dieses alberne Spielchen zu beenden und sich zu ergeben - wegen eines dummen Wettlaufs sollte man doch nicht so weit gehen, albisches Blut zu vergießen, noch dazu unter benachbarten Clans, bei allen Göttern! Wäre doch stillos, das. Aber Flintstone und "seine Leute" wollten nicht.

Also ging der Kampf weiter. Die Askiälbainen blieben siegreich gegen die Eisbärmenschen und bedrängten nun ihrerseits die im Packeis steckenden Grimmonds. Feadher und Smeaghel waren gerade dabei, das Schiff zu stürmen (und bei den Freunden begann sich schon

Verzweiflung breitzumachen, denn sie waren alle sehr erschöpft - Alchemilla war mit dem blauen Götterfunken schon unter Deck geflüchtet), da gelang es einem der Askiälbainen, mit einem überraschenden Hieb Laird Beorlan bewußtlos zu schlagen. Angesichts der Übermacht ergaben sich die beiden anderen Grimmonds.

Feadher berichtete, dass auch der Gleiter der Uniututuinus unterwegs zerschellt war. Natürlich rückten die Grimmonds jetzt ihre beiden Götterfunken heraus. Alchemilla kam auch wieder aus dem Bauch des Schiffs herausgeklettert. Nun, ließ sich die verdammte Truhe vielleicht jetzt öffnen? Nein, immer noch nicht. [Der Deckel war einfach mit einem Schloss gesichert (ok, ok, mit Giftnadel).] Alchemilla reichte es jetzt, und sie nahm die Götterfunken, um ihre Hilfe beim Truheöffnen zu erleben [ts ts ts]. Das half ihr freilich nichts. Dafür ging durch die Höhle ein schwacher, aber spürbarer Ruck, und ein großer Eiszapfen löste sich von der Decke und bohrte sich krachend in das Schiffsdeck.

Auwei! Die Abenteurer hatten ein Deja-Vu-Gefühl. Das war also mal wieder ein Showdown, bei dem zum Schluß das Dungeon einstürzte! Nur raus hier! Der bewußtlose Laird wurde mitgeschleppt. Bei ihrer Flucht bemerkten sie eine Blutspur, die vom Balkon herab in die Höhle tropfte. Das Fallgitter hatte beim Herabsausen den Milan getötet, der sich dort unsichtbar postiert hatte, um mit ein paar schönen Fernzaubern für ein passendes Feuerwerk in der Höhle zu sorgen. Pech für ihn. Die Freunde hatten kein Mitleid. [Laird Beorlan behauptete später, der Milan wäre der alleinige Übeltäter gewesen, der ihn zu diesem Diebstahl und dem "total blödsinnigen Wettlauf" überredet hatte. Das wäre alles Hexenwerk gewesen, Blendung und Täuschung. Er wollte nie mehr etwas von Zauberei hören.]

Wie erwartet, nahm das Erdbeben zu. Die Freunde kamen rechtzeitig ins Freie. Während hinter ihnen der "Wal"

zusammenstürzte (!), braute sich um sie herum ein wahres Unwetter zusammen:

Es fängt tatsächlich zu schneien an. Ein wahrer Schneesturm bricht los. Aber etwas stimmt damit nicht. Rund um Euch tobt ein Wirbelsturm aus großen, weißen Flocken. Nur Ihr selber steht in einer windstillen Zone inmitten des brausenden Chaos, das um Euch herum wütet. Die Flocken scheinen mancherorts in bestimmten Mustern umherzutanzten. Es sieht aus, als würden sie die Formen gewaltiger Köpfe nachziehen. Es dauert nicht lange, und die schemenhaften Züge verdichten sich zu erkennbaren Gesichtern aus wirbelnden Schneeflocken.

An diesem Abend (und an den folgenden Tagen) floss der Whisky in Strömen. Unfasslich - hatten sie wirklich mit den Göttern Waelands gesprochen?

Die waelischen Götter waren da - Vidar, Asvargr und Wyrð - und sie gratulierten den Freunden, die drei Götterfunken errungen zu haben.

Erstaunlicherweise wirkten sie recht verlegen. Ihre göttlichen Pläne hatten eigentlich vorgesehen, dass die Gewinner die Artefakte nutzen sollten, um das Königreich des Schwarzen Nordlichts zu vernichten. Nun hatten die Askiälbainen aber ihren Anteil am Sieg gehabt, da verbot es die Ehre, sie zum Dank zu bekämpfen. In ihrer Weisheit erklärten die Götter also den staunenden Freunden, sie hätten geholfen, eine wichtige Entscheidung zu treffen. Die Askiälbainen hätten sich des Friedens der Götter würdig erwiesen, man würde sie von nun an in Ruhe lassen. Die Götterfunken hätten ihren Sinn verloren - die Götter nahmen die Dinger wieder an sich.

Was - war das alles? Sollten die Freunde jetzt in der Eiswüste der Issee erfrieren? Nein, natürlich erfüllten die Götter ihnen (nach Rücksprache mit den albischen Kollegen) den Wunsch, sie direkt in Alba wieder abzusetzen. Gesagt, getan - und schon standen die Gefährten mit den drei Grimmonds wieder in der Nähe der Burg Alasdell. Die Grimmonds traten zur Entschädigung für diese "völlig überflüssige Geldverschwendung" eine große (wenn auch sehr feuchte) Wiese an den Clan der MacKellneys ab.