

C.35 Die Geisterburg

Hendrik Nübel, aus „Ruf der Ferne“, Caedwyn Games

Dunkelfels - Haelgarde

Die Freunde verbrachten eine langen langen Winter in Dunkelfels und trainierten ihre Fähigkeiten, soweit es Thurgals Beziehungen und Möglichkeiten erlaubten. Auch nach der Schneeschmelze blieb Grainne verschollen – und schließlich brachen die Freunde Richtung Alba auf, den es war Frühjahr des Jahres 2404 nL, und Flintstone wollte unbedingt nach dem Stand der Dinge in Alasdell sehen.

Unterwegs kamen die Freunde im Dorf der Waldgnome vorbei und gaben – mit besten Grüßen von Grainne – die schweren Amphoren ab, die allesamt mit meketischem Totenöl gefüllt waren. Der Druide erkundigt sich zunächst misstrauisch, ob das auch wirklich dieses Totenöl wäre, und meinte dann empört, dass er eigentlich nicht in dem Scheißdreck baden wollte: *„Ok ok, ein paar Tropfen für diesen Stecken sind keine schlechte Sache, aber doch nicht fässerweise! Grainne muss eben immer übertreiben. Ich hoffe nur, sie hat die Suche nach dem Öl als die eigentliche Aufgabe betrachtet und dabei wichtige Erfahrungen gesammelt? Ach, ihr müsst schon weiterreisen? Na dann, lebt wohl!“*

In Alba trennen sich ihre Wege. Flintstone und Heather reisten nach Alasdell - die anderen fünf Abenteurer (Anga, HaoDai, Hrothgar, Ronald und Ulwun) ritten nach Haelgarde. Hrothgar hatte nämlich Lust bekommen, mal wieder seine waelische Heimat, das kleine Vikkarsheim am Vikkar-Fjord, zu besuchen, und wollte sich in Haelgarde nach einer geeigneten Schiffspassage umsehen.

Wie es der Zufall eben so wollte, traf er dort ausgerechnet Loni, die *Spaekona* (wahrsagende Heilerin) seiner Heimat. Loni war gerade mit der „Nordstern“ eingetroffen, um sich auf die Suche nach ein paar freiwilligen Helfern für ihr Problem zu

machen. Hrothgar & seine Freunde waren ihr natürlich sehr willkommen! Sie spricht ihn auf Waelska an:

„Bei Wyrð, das ist aber eine Freude, dich tatsächlich hier am Hafen zu treffen, mein lieber Junge! Jetzt schau doch nicht so, ich mein' das wirklich ernst! Du bist nämlich der Mann meiner Träume. Hehehe, jetzt wirst du aber doch ganz schön blass, Hrothgar. Aber ganz im Ernst: ich hab' von dir geträumt, und die Sache ist tatsächlich alles andere als lustig. Spendier mir was zum Trinken, und dann erzähl ich dir, um was es geht. Ach so – vielleicht stellst du mich erstmal deinen Begleitern vor, wie wär's?“

Nach dem ersten Bier kam Loni zur Sache – und Hrothgar musste übersetzen.

Lonis Problem

Also, es geht um Folgendes. Du erinnerst dich vielleicht noch an den Blonden Einar, ja? Du selbst warst ja noch kleiner Bengel, als er vor mittlerweile 25 Jahren in den Süden fliehen musste. Einen wilderen Kerl hatte man in Vikkarsheim wohl noch nie gesehen – bei jeder Rauferei war er mittendrin und keine Mutprobe war ihm gefährlich genug gewesen. Der einzige, der ihm wohl ebenbürtig gewesen war, dass war Ulf Olafsson, und die beiden hatten damals tagein, tagaus nichts anderes zu tun, als darum zu wetteifern, wer wohl der bessere Waelinger und der richtige Mann für den Posten des Hödarings wäre. Diese wilden Buben! Aber dann erwies sich die Macht des Schicksals stärker als Einars Wille, denn bei einem eigentlich harmlosen Streit hatte er den Hödaring unserer Nachbarn ohne Vorwarnung erschlagen – und danach waren ihm die Herdfeuer unseres Landes freilich verwehrt. Ulf Olafsson wurde dagegen wirklich unser Anführer, und wirklich, der Bub hat sich

gut gemacht und ist ein Hödaring, wie ich ihn mir nicht besser wünschen könnte.

Warum ich dir das alles erzähle? Weil der Blonde Einar vor Wintereinbruch nach Vikkarsheim zurückgekehrt ist, und zwar in Begleitung einer Bande von drei Dutzend zerlumpter waffenstarrer und rucksackbeladener Gestalten. Naja, als diese Kerle plötzlich aufgetaucht sind, da haben wir schon das Schlimmste befürchtet, weil Ulf mit den meisten unserer Krieger noch auf der letzten Beutefahrt des Herbstes vor Anbruch der Winterstürme unterwegs gewesen ist und die wenigen Wachen (und ich) den Burschen keinen ernsthaften Widerstand hätten leisten können, wenn die es im Sinn gehabt hätten, Vikkarsheim an sich zu reißen. Ja, ich weiß, das ist sowieso leichtsinnig von uns gewesen – schätze, der lange Frieden in unserer Gegend hat uns schon mehr verweichlicht, als wir das wahrhaben wollen.

Wo war ich stehengeblieben? Ach so, bei Einar und seiner Bande. Die haben doch tatsächlich einen Bogen um Vikkarsheim gemacht und sind am Kahlschädelberg vorbei zur Landspitze am Vikkarfjord gewandert, um sich dort in den alten Gemäuern der Geisterburg einzunisten, die dort hoch droben am Kliff über die Einfahrt zu unserem Fjord wacht. Bestimmt erinnerst du dich an diese alte Burg – glaub' ja nicht, ich wüsste nicht, dass alle Verbote nichts nützen, wenn kindliche Neugier im Spiel ist! Freilich will schon seit Menschengedenken niemand an diesem unheimlichen Ort wohnen, aber für die Jugend ist das eben ein besonderer Nervenkitzel, und passiert ist ja niemandem wirklich etwas – abgesehen von ein paar Knochenbrüchen und Prellungen, wenn jemand seine Kletterkünste überschätzt hat. Also nichts von Geistern oder dergleichen! Trotzdem sagt unsere Überlieferung (und mein Gefühl sagt es auch), dass das kein guter Ort ist – in der Vergangenheit haben dort albische Krieger mit der heimtückischen Hilfe widerlicher Seidwirker unseren tapfen Vorfahren, den Tollwütigen Bjarkan, und seine Mannen

gemetzelt. Lange konnten sie die Festung aber nicht halten – unsere Seewölfe haben sie nach nicht allzulanger Zeit wieder vom waelischen Boden vertrieben. Aber die zerstörte Burg wollte niemand mehr aufbauen – wie gesagt, das ist kein guter Ort, und die richtigen Leute haben ein Gespür für so etwas.

Als Ulf endlich nach Hause gekommen war – ein richtig übler Sturm hatte seine Rückfahrt verzögert – und von Einar und seiner Bande erfahren hatte, die die Geisterburg besetzt hatten, ohne sich seither wieder in Vikkarsheim blicken zu lassen, war er sofort mit seinen Männern aufgebrochen, um dort nach dem Rechten zu sehen. Natürlich bin ich auch dabei gewesen. Die Kerle hatten tatsächlich die alte Zugbrücke wieder soweit in Stand gesetzt, dass man sie wieder benutzen konnte, und sie war halb hoch gezogen. Und zahlreiche Armbrustschützen hielten die noch intakten Wehrgänge besetzt. Der Blonde Einar hatte uns offenbar schon erwartet; merkwürdig kam mir vor, dass er scheinbar kaum gealtert war, aber vielleicht habe ich mich auch getäuscht; er hat ja schon immer so eine silberweiße Mähne gehabt. Einar hat uns jedenfalls von der Burg aus zugerufen und Ulf dringend davon abgeraten, sich mit seinen Leuten anzulegen, denn die würden sich weder vor Geistern noch vor Lebenden schrecken. Wörtlich sagte er: „Wenn man das Schlimmste hinter sich hat, gibt es nichts, was man noch fürchten muss – und dabei haben wir uns schon vordem vor nichts gefürchtet!“

Einar hat Ulf erklärt, dass es für Vikkarsheim am besten sei, wenn sich Ulf und seine Leute um ihre eigenen Angelegenheiten kümmern würden. Wörtlich sagte er: „Wenn du freilich dich selbst und deine Männer in den sicheren Tod – und vielleicht darüber hinaus – schicken willst, nun ja, meine Leute und ich haben nichts gegen Nachschub. Es liegt also ganz bei dir, Ulf. Aber ich habe nichts gegen unser Heimatdorf im Sinn, wie du

vielleicht schon bemerkt hast. Wir wollen uns hier eigentlich nur um unsere Sache kümmern – und glaub’ mir, so toll gefällt uns dieses alte Gemäuer nun auch wieder nicht, als dass wir hier Wurzeln schlagen wollten! Kommst du uns aber in die Quere, werden wir euch erledigen – gnadenlos, verlass’ dich drauf. Und jetzt verschwindet alle miteinander!“

Naja, ein frontaler Angriff gegen die Burg ist natürlich aussichtslos gewesen, und wir haben uns deshalb erst einmal zurückgezogen und begonnen, Vikkarsheim Tag und Nacht zu bewachen. Der Winter brach kurz darauf wirklich herein, und Einar hielt wirklich Wort. Er hat uns nicht angegriffen, keiner seiner Leute hat sich außerhalb der Burg blicken lassen. In den Myrknächten konnte man blaugrünen Feuerschein hochlodern sehen, der vom Burghof oder Burgfried ausgegangen ist. Auch wenn es Ulf gar nicht gepasst hat, diese seltsamen Bewohner als Nachbarn zu haben, so hat er im Winter einfach keine andere Wahl gehabt, als ihre Anwesenheit zu dulden.

Jetzt im Frühjahr schaut die Sache anders aus. Einar und seine Gesellen sind immer noch auf der Geisterburg. Ulf muss etwas unternehmen – in Vikkarsheim herrscht große Unruhe. Schafft unser Hödaring es nicht, dieses Problem bald zu beseitigen, dann ist das ein Zeichen von Schwäche, und dann kann er sich eine andere Beschäftigung suchen. Bestimmt würden uns unsere Nachbarn zu Hilfe eilen, wenn wir sie darum bitten würden, aber das würde eine blutige Lösung (ok, vielleicht gar nicht so schlimm, dieser Aspekt), aber auch dann wäre es vorbei mit Ulfs Dasein als Hödaring. Und das hat er einfach nicht verdient.

Wyrd scheint das genauso zu sehen wie ich, denn bei meinen Streifzügen durch die Wälder des Kahlschädelbergs trugen mich meine Füße zu einer alten vergammelten Holzhütte an der steilen Südflanke des Berges, die wir im Sommer gelegentlich als regenfesten Unterstand oder Lagerplatz verwenden. Und wie ich mich noch so frage,

warum ich hier so herumstehe, denke ich mir, Loni, das ist doch ein Zeichen. Diese Hütte ist direkt an die Felswand des Bergs gebaut, auf der sich die Geisterburg befindet – vielleicht befindet sich ja hinter ihrer hölzernen Rückwand ein verborgener Eingang, der vielleicht zu einem Geheimgang führt, durch den man in die Burg gelangen könnte? Schau mich nicht so an, Hrothgar, ich war auch einmal jünger und verschiedensten Abenteuern (und Abenteurern) nicht abgeneigt!

Und was soll ich sagen – genauso war es auch. Kaum hatten Ulfs Leute die hölzerne Rückwand aufgestemmt, standen wir vor einem Gang, der ins Innere des Bergs führte! Allerdings wurde uns der Weg von einem Krieger in einer schimmernden Rüstung versperrt, der von Blitz und Donner umgeben war und irgendwelche unverständlichen Worte vor sich hin brabbelte. Ulf forderte ihn auf, sich entweder verständlich auszudrücken oder zur Seite zu treten, aber da er weder das eine noch das andere tat, packte unser Hödaring seine Axt und trat ihm entgegen. Doch ehe er auf ihn einschlagen konnte, erschallte ein mächtiger Donner, und Ulf wurde aus dem Gang hinausgeschleudert und schmetterte zu Boden. So erging es auch anderen tapferen Recken, die das Gleiche versuchten.

Enttäuscht mussten wir schließlich nach Hause ziehen, und wer weiß, was wir als nächstes unternommen hätten, wenn ich nicht – nun ja – in der folgenden Nacht von dir geträumt hätte, Hrothgar. Ich hab’ gesehen, wie du lässig in diesen Gang hineingeschlendert bist, und mir war sogar so, als ob du nicht der Einzige warst, der das getan hat. Naja, und den Rest kannst selbst du dir jetzt denken. Ich hab’ mich auf die Suche nach dir begeben, und ich war davon überzeugt, dass Wyrd meine Schritte schon in die richtige Richtung lenken würde. Dass ich dich so schnell finden würde, damit habe ich freilich nicht gerechnet. Aber je eher, je besser, bevor die

Leute in Vikkarsheim noch einen unüberlegten Schritt tun.

Also, auf in deine alte Heimat! Deine Familie wird sich freuen, dich mal wiederzusehen! Wir können gleich morgen in See stechen, einverstanden?

Vikkarsheim

Nach 5 Tage Seereise kamen die Freunde zusammen mit Loni in Vikkarsheim an. Ulf Olafsson hieß Hrothgar und dessen Helfer herzlich willkommen. Würde es ihnen gelingen, diese schreckliche Bande zu vernichten, könnten sie auf seine Freundschaft bauen und an seiner Tafel nach Belieben schmausen und trinken. Aber das war eigentlich unwichtig, denn schließlich ging es hier darum, verdammt fiese Untote zu beseitigen! Und das war ja schon an und für sich eine gute Tat, der sich kein aufrechter Mann (und, na gut, auch keine aufrechte Frau) verweigern konnte, nicht wahr?

Na schön, nehmen wir mal an, Loni hat recht und ihr kommt wirklich in den geheimen Gang rein und findet wirklich einen Zugang

stürmen wir hoch zur Zugbrücke, rein in die Burg, und dann machen wir die Bande fertig. Noch Fragen?

Loni bat insgeheim Hrothgar, möglichst viele Untote schon selbst auszuschalten. Ulfs „Krieger“ wären keine geübten Krieger, sondern das halbe Jahr brave Bauern und Fischer, die nur im Frühjahr und Herbst ab und zu abgelegene Dörfer überfallen und sich dort mit anderen Dörflern herumprügeln würden.

Die „alte Holzhütte“ entpuppte sich als gut erhaltener Schrein eines kriegerischen Gottes, der mit Speeren und Äxten zu tun hatte. Der dahinter liegende „geheime“ Gang in die Felsen wurde von einem Geisterkrieger versperrt, der auf Altoqua verkündete: „Ivindars Waffe sperrt das Tor, benennst Du sie nicht recht zuvor.“ Hrothgar verstand diese Worte – und er kannte auch die Antwort. Er konnte also den Wächter zufriedenstellen, allerdings erst beim zweiten Versuch, weil er beim ersten Mal den Namen von Ivindars Speer („Aglor“) falsch ausgesprochen hatte. Nicht-Waelinger hatten sowieso kein Problem, hier vorbeizukommen.



in die Geisterburg. Ich weiß zwar nicht, warum ausgerechnet euch das gelingen soll, aber bitte – das Ergebnis allein zählt. Ich werde mich nachts mit meinen Männern in ein Wäldchen in Sichtweite der Burg schleichen und dort auf euer Zeichen – eine dreimal geschwenkte Fackel – warten. Dann

Als Ulf und Loni sahen, wie die Abenteurer ganz locker in den Gang spazierten, wollte sich zumindest Ulf anschließen – aber alles „Aglor“ half ihm nicht, er hatte hier keinen Zutritt! Bei Hrothgar machte der Wächter nur deshalb eine Ausnahme, weil die

albischen Priester, die diese Sperre errichtet hatten, eine Zugangsklausel für „rechtgläubige“ Waelinger, die an den Meeressgott glaubten, eingebaut hatten.

Geheimgang zur Burg

Von Anga geführt, wagten sich die Gefährten als Seilschaft durch den engen Felsgang. Nach kurzer Zeit mündete er in eine große finstere Höhle, in der in 8m Tiefe das Meerwasser im Takt der Brandung hin- und herbrauste. Man konnte hier nur an einer der senkrechten Felswände entlang über einen schmalen Steg aus geteerten Holzplanken zum Ausgang balancieren. Anga wagte einen Versuch – und stürzte prompt ins Wasser. Dank der Seilsicherung passierte ihm nicht viel, und er versuchte es gleich nochmal – und stürzte erneut hinein. Jetzt reichte es dem Zwerg. Ronald klebte nun mit *Befestigen* ein Halteseil an die Wand – und schon hatten sie diese heikle Stelle überquert.

Es gab in dieser Höhle noch einen weiteren Ausgang, der mühsam über einen schwenkbaren Eisenkäfig erreichbar war. Anga entdeckte dort einen langen Stock, der äußerst praktisch als Hebel eingesetzt werden konnte, und dank Ronalds Zauberkünsten war es für die Freunde ein Kinderspiel, sich einen Zugang zu dieser Seitenhöhle zu verschaffen.

Hier war in der Mitte des Gewölbes ein Steinaltar errichtet, der von zwei Steinstatuen flankiert wurde, die einen Axt bzw. einen Speer in den Händen trugen. Als die Gefährten nähertraten, materialisierte sich der Geist des Irindar-Priesters Kattrick. Ulwun konnte ihn verstehen! Seine Geschichte lautete wie folgt:

Im Jahr 2098 nL sind wir unter meiner Leitung in Deorstead aufgebrochen, um den frechen Überfall eines waelischen Jarls namens Bjarkan auf unser Irindar-Kloster zu rächen. Der Unhold hatte den Speer des Heiligen Alargund, der eine Nachbildung Irindars Speer Aglor sein soll, aus dem Kloster gestohlen und in seine Burg über

dem Vikkarffjord entführt. Das durften wir nicht tatenlos geschehen lassen! Leider sank unser mit sämtlichen verfügbaren Ordenskriegern und Priestern beladenes Schiff vor der waelischen Küste, aber die meisten von uns konnten sich nahe Vikkarsheim an Land retten. Wir dachten schon, dass wir unsere Mission aufgeben müssten, doch es stellte sich heraus, dass Bjarkan dem Wahnsinn verfallen war und seine eigenen Landsleute terrorisierte. Ein waelischer Fylgdyr namens Asvargrim verriet uns einen geheimen Fluchttunnel seiner Burg – und so gelang es uns doch noch, den Jarl und dessen Vertraute zu töten und die Burg zu übernehmen.

Aus Dank für den göttlichen Beistand gründeten wir den „Orden des wahren Kriegsgotts“, denn wir erkannten, dass Irindar und Asvargr nur verschiedene Namen des gleichen Gotts sind, und errichteten zu seinen Ehren einen Schrein am Fluchttunnel, der uns zu unserem Erfolg geführt hatte. In dieser Grotte unter der Burg bewahrten wir den heiligen Speer und Asvargrims Axt auf (der Waelinger war beim Kampf ums Leben gekommen).

Doch uns war nur kurze Zeit Ruhe beschert, und es gelang uns leider nicht, die Menschen unter dem gemeinsamen Kriegsgott zu vereinen. Seewölfe überfielen unsere Burg und erschlugen alle Bewohner – so auch mich, Kattrick, den Wächter des Speers. Seither warte ich hier auf des Erscheinen tapferer Kämpfer, die sich würdig erweisen, den heiligen Speer zurück nach Alba zu bringen.

Hrothgar versuchte, im Zweikampf mit einem Spuk den heiligen Speer zu bekommen, schaffte es aber nicht. Anga hingegen gelang es – und der Zwerg weiß, dass ihn bei Rückgabe des Speers in einem Irindar-Kloster reichlich Lohn erwarten wird.

Zunächst versuchte Ronald die Axt im Zweikampf zu erringen, aber er scheiterte knapp. HaoDai erledigt dagegen den Spuk



in einer einzigen Runde (!) und schenkte danach Hrothgar die waelische Waffe.

Der Hauptgang durch die Felsen brachte die Freunde schließlich an eine steile Felswand unterhalb der Burgmauer – und ein ganzes Stück über der donnernden Brandung. Hier hatte sie einst ein Serpentineweg hinauf zur Burg befunden, aber ein Teil der Klippen war abgestürzt und man konnte hier nur mit Kletterkünsten weiterkommen. Oder mit viel Geduld und dem Zauber *Befestigen*. Dafür entschieden sich die Gefährten. Ronald klebte viele Hilfssteine an die Felsen, und damit konnten die Freunde schließlich mühelos die Steilwand bezwingen.

Der Weg führte die Freunde in den Keller unter den Ruinen des Wirtschaftsgebäudes der Burg. Hier hielten sich zwei untote Krieger auf, die recht schnell von den Gefährten vernichtet wurden. Der Kampf war kaum zu Ende, da taumelte aus dem an einigen kaputten Fässern erkenntlichen früheren Weinkeller die Gestalt eines albischen Priesters auf die Abenteurer zu und begrüßte sie freudig mit ausgebreiteten Armen. Das war die gebundene Seele Asmunds, des zu Lebzeiten ständig besoffenen albischen Dwyllan-Priesters. Er übernahm Ulwun und hatte dann seinen Auftritt:

Euch hat der gütige Dwyllan an mein Ufer getrieben, Brüder und Schwestern! Hat er



euch auch mit etwas Trinkbarem ausgestattet? Die Luft hier ist unerfreulich trocken gewesen, in den vielen vergangenen Jahren, und ihr könnt euch bestimmt nicht vorstellen, welche Qualen ich erdulden musste. <Pause> Hmm – wie ich es mir schon gedacht habe: Schnaps ist keine Lösung. So, wie ich die Sache jetzt sehe, gibt es nur eins für uns, meine Freunde: Wir müssen Halgor finden und erschlagen! Ja, ich bereue es wirklich, dass ich mich beim Überfall der Waelinger im Weinkeller verkrochen habe, statt tapfer meinen Gefährten zur Seite zu stehen, und mein ehrloser Tod verlangt eine Sühne – solange dieser waelingische Halsabschneider Halgor noch nicht endgültig sein Ende gefunden hat, finde ich bestimmt keine Ruhe. Und er ist irgendwo hier auf der Burg, dessen bin ich mir sicher. Also, lasst ihn uns suchen und erledigen – bestimmt eine Kleinigkeit!

Asmund hatte als gebundene Seele den Weinkeller nicht verlassen können. Er wusste, dass „seit kurzem“ zerlumpete Untote ab und zu durch den Keller stapften. Naja, das war wirklich keine große Hilfe.

Untoten-Gemetzel

Die Freunde huschten aus dem Wirtschaftsgebäude zum Südwestturm und stießen dort auf Untote, die gerade hinauslaufen wollten. In völliger *Stille* (dank Ulwun) wurden sie erschlagen.

Da der Turm nichts weiter zu bieten hatte, wollten die Freunde gerade weiter, als aus dem benachbarten Bergfried ein Anführer (mit tätowiertem kahlem Schädel) und drei Untote heraustraten, die sich ausgerechnet für den Turm interessierten. Auch sie wurden vernichtet – und sämtliche Leichen in den dortigen Keller geworfen.

Die Gefährten begaben sich in die nächstgelegenen Ruinen, die einst die Schmiede beherbergt hatten. Dort hielten sich drei Untote auf. Kaum waren diese erledigt, erschienen aus dem Bergfried weitere vier Untote mit einem Anführer. Der

folgende Kampf ging den Freunden schon ziemlich an die Substanz [Ronald war kurzzeitig auf -1 LP]. Dank der tollen Heilerde Ghaleas und vielen Heiltränken blieben die Gefährten aber auf Erfolgsspur.

Einar vermisste einen seiner Anführer und sah nun selbst aus dem Bergfried, zusammen mit zwei Untoten als Leibwächter. Einen der beiden schickte er sofort in die Schmiede hinein, weil er glaubte, etwas Verdächtiges gehört zu haben. Der Untote entdeckte natürlich die Leiche eines Kollegen! Einar schickte sofort den anderen Untoten zurück in den Bergfried, damit er Verstärkung holte. Er wollte sich jetzt persönlich um diesen Fall kümmern – und unterschätzte völlig, mit was für wilden Gegnern er es hier zu tun hatte. Kaum hatte er die Schmiede betreten, wurde er von Anga angesprungen, und der nächste Kampf war angesagt. Währenddessen kletterte Ronald durch eine Fensteröffnung der Schmiede und versperrte den einzigen Ausgang des Bergfrieds mit einer *Feuerwand*, um den Nachschub an Untoten abzuschneiden.

Ulwun vernichtete schließlich Einar. Die Freunde hatten jetzt genug von diesem Untoten-Gemetzel und begaben sich zum Festungswall mit der Zugbrücke, um Ulf mit seinen Helfern einzulassen. Unterwegs kamen ihnen zwei weitere Anführer in die Quere, die aber dank Ulwuns *Blauer Bannsphäre* den Gefährten nichts anhaben konnten und sich schließlich zurückzogen, um Einar zu alarmieren (sie wussten ja noch nichts von dessen Tod).

Unterdessen hatten sich Ronald und Hrothgar in den Torturm begeben und dort den einzigen Wächter beseitigt. Als alle Freunde wieder vereint waren, gab Ulwun Ulf das vereinbarte Zeichen mit der Fackel, während ihre Gefährten das Fallgitter hoben und die Zugbrücke senkten, um den Zugang freizumachen.

Beim abschließenden Massenkampf gab es auf Seite des Dorfes zwar sieben Tote zu

beklagen, aber damit waren sämtliche Untoten vernichtet und Vikkarsheim hatte wieder seinen Frieden.

Aufräumarbeiten

Asmund zwang Ulwun zur genauen Durchsuchung des Bergfrieds. Halgor musste einfach dort sein! Tatsächlich war Halgor ein Spuk, der nur deshalb noch existierte, weil er seine Sache nicht ordentlich gemacht hatte und Asmund nicht restlos von ihm vernichtet worden war. Halgor war bei der Siegesfeier der Waelinger im zweiten Stock des Bergfrieds an seinem Erbrochenen erstickt. Ihm war der waelische Himmel deshalb versperrt geblieben, weil er nicht alle lebenden Albai sauber abgestochen hatte. Die Freunde stießen tatsächlich auf den Spuk und vernichteten ihn (mit vereinten Kräften ging das ziemlich mühelos). Mit seiner Vernichtung war Asmund erlöst – und damit auch Halgor!

Außerdem entdeckten die Freunde auf dem Steindach des Bergfrieds die Spuren alter Leuchtfener. Hier hatten die Untoten bereits einen frischen Scheiterhaufen aufgeschichtet, und auf dem Steinboden war ein buntes Hexagramm. Seltsam!

In Einars Quartier im ersten Stock des Bergfrieds fand man mit Bildsymbolen gemalte Notizen, die ein Feuer in einem mit markierten Säckchen gebildeten Hexagramm zeigten, über das aus anderen Säckchen verschiedener Glitzerkram und andere Pülverchen gestreut wurden. Allerlei thaumaturgischer Krimskrams und etliche Säcke mit insgesamt 25kg blaugrünen Farbpulvers auf Phosphorbasis (mit dem

unverkohlten Rest eines Lieferscheins [in Neu-Vallinga] des Mageo Convendo an Maestro Durgulio) befanden sich in einer Truhe. Außerdem entdeckten die Freunde zahlreiche „Runenübungen“ in „krakeliger Kinderhand“ (häufig war *Einer* oder *Einar* zu lesen) und ein paar leserliche Notizen in Waelska-Runen:

- Die Fünf sehr unruhig. Energie gut, aber Kampf? Wort gegeben U.O.!!! Fünf müssen gehorchen! Meister verzeiht nicht Fehler. Auch unruhig. Wo bleibt S.D.?
- Schiff kaputt. Dummköpfe! Hirntot? Ja, ja, hirntot! Lustig. Späßchen. Geht doch. Gut. Vikkarsheim. Sehr gut. U.O. = Schisser. Kein Problem. Myrknacht = Notsignal. S.D. wird helfen. Schiff? Flügelflatter???
- Truppe eingesammelt. Blöde Jfitze! Fast keine Verluste. Fünf sehr piffig. Lob! Aber Obacht – aufmüßig. Rest = Deppen. Nordwind günstig. Null Verdacht. Leute robust. Meistertrunk wirkt. S.D. = hocheifrig? Bestimmt! Hauptmann Einar → General Einar! Hoffentlich.

Gern nahmen die Freunde das Angebot Ulfs und Lonis an und verbrachten die folgende Zeit als Ehrengäste in Vikkarsheim.