

C.14 Im Reich des Frosthexers

Rainer Nagel und Jürgen E. Franke, MIDGARD-Abenteurer, Klee 1989

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 1989 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Der Auftrag des Barons

Die Freunde hatten die Einladung der Vraidosgemeinde zu Deorstead gern angenommen und verbrachten lehrreiche und erholsame Wochen in der geschäftigen albischen Hafenstadt – bis auf Tryggvar, den das Heimweh nach Waeland plagte, und der nun endlich mit dem nächsten Schiff nach Norden aufbrach.

Als der Baron von Deorstead, Eorcan MacTilion, die "tapferen Recken und Gefährten meines lieben Freundes Flintstone" eines Nachmittags zum Tee einlud, bestand die Gesellschaft deshalb neben dem Syre aus Anga del Horon, HaoDai, Heather, Pippin und Ronald MacBeorn. Nach den üblichen freundlichen Belanglosigkeiten kam der Baron zur Sache:

"Wie ihr vielleicht wisst, tauchte vor einiger Zeit hier einmal ein Gletschergnom auf und verwüstete unsere Felder, bis es einer Bande fähiger Abenteurer unter Führung einer Ordenskriegerin namens Hippodora [s. B.3 *Schatten der Vergangenheit*] gelang, ihn zu besiegen. Leider war es wohl damals kein Zufall, dass dieser Dämon gerade hier in der Nähe von Deorstead auftauchte. Nach ein paar Jahren Ruhe suchten uns nämlich in diesem Winter erneut magische Eis-Kreaturen und andere unnatürliche Kälteerscheinungen heim und raubten uns hier in unserer Burg die Nerven. Es kam zwar kein mächtiger Dämon mehr, doch gab es genügend Unannehmlichkeiten, denen wir einfach nicht beikommen konnten. Es ist schon ausgesprochen lästig, wenn du in deiner eigenen Burg plötzlich von grinsenden Schneemännern mit eisharten Schneebällen attackiert wirst, oder sich über deinem Bett riesige Eiszapfen bilden, die jeden Augenblick herabzustürzen drohen. Ganz zu schweigen vom ständigen Ausfall der Heizung...

Einige Zeit rätselten wir, wer hinter all dem Ärger steckt, doch dann, eines Tages, offenbarte sich die Lösung: Eines Morgens wuchsen Eisblumen, die aus dem Nichts zu kommen schienen, auf den Glasfenstern meiner Familiengemächer, bis schließlich eine dicke Eisschicht den Blick nach draußen versperrte; gleichzeitig sank die Temperatur stark ab. Nach einiger Zeit formte sich aus den Eiskristallen ein Gesicht: Das Gesicht eines alten Mannes mit langem aus Raureif geformtem Bart. Die Erscheinung schien mich direkt anzusehen, öffnete den Mund zu einem lautlosen Lachen - und verschwand dann wieder.

Kalybrios, mein treuer alter Gefährte aus glücklichen Tagen, machte sich sofort an die Arbeit. Der Mann musste ein mächtiger Zauberer sein, der sich bestens mit Eis und Kälte auskannte; seinem Anblick nach musste er ein Bewohner Waelands sein - gleichwohl Waeland der letzte Platz wäre, an dem wir einen mächtigen Magier gesucht hätten. Nichtsdestotrotz stieß Kalybrios bei seinen Ermittlungen auf einen sagenhaften waelischen Frosthexer mit Namen Njord, um den sich viele Sagen ranken. Es heißt, er habe in seiner Jugend im hohen Norden von Waeland einen mächtigen Untoten besiegt und sich in dessen Wohnstätte niedergelassen. Dort, an einem Ort, den Kalybrios als "Wolfsschädel" bezeichnete, soll er nun schon seit Jahrhunderten sitzen und seine Ränke schmieden. Wo dies ist, weiß jedoch kein Mensch in Alba.

Kalybrios versetzte sich daher in eine rituelle Trance und ließ seine Seele auf die Suche nach der Heimstatt jenes bösen Hexenmeisters gehen. Doch der finstere Einfluss aus dem Norden war stärker: Kalybrios erwachte niemals wieder aus der Trance. Kurz vor seinem Ende bäumte er sich auf und schrie ein Wort: Llansilin. Dann war er tot.

Cailrod, den ihr hier neben mir seht, hat seine Stelle an meinem Hof eingenommen. Er fand heraus, dass Llansilin der Name eines kleinen Dorfes jenseits des Devern ist - ein wildes Gebiet voller twyneddischer Barbaren, die den Hochkönig von Clanngadarn als ihren Herrn anerkennen, wenn es ihnen passt. Cailrod hat keine Mühe gescheut und sich noch in diesem Winter in dieses Dorf begeben. Dort hat er erfahren, dass es diesen Njord tatsächlich geben soll – er soll in der Nähe des Jokulsunds, schon im Bereich des EISes, seine Behausung haben. Genaueres konnte er nicht herausbringen, nur, dass in der Nähe eine waelische Niederlassung sei, die man „Thormunds Gehöft“ nennt.

Und hier kommt ihr nun ins Spiel: Ihr habt Erfahrung im Umgang mit den Mächten der Hexerei und auch mit denen der Kälte – die Taten von Flintstone und seinen Mannen werden ja an allen Herdfeuern Albas besungen! Und daher bitte ich euch: Findet den Aufenthaltsort des Frosthexers und bringt ihn dazu, die Angriffe gegen meine Burg einzustellen! Es ist mir egal, wie ihr dies zuwege bringt, ob ihr den Frosthexer dabei tötet oder nicht; nur sorgt dafür, dass ich wieder in Frieden und Wärme leben kann!

Ich werde euch nach besten Möglichkeiten ausrüsten. Wenn ihr erfolgreich zurückkehrt, gehört jedem von euch eine Belohnung in Höhe von 1000 Oring sowie der Titel eines Ehrenbürgers von Deorstead."

Thormunds Gehöft

Der Baron, der ein brennendes Verlangen hatte, die eisigen Belästigungen loszuwerden, stellte den Freunden ein kleines hochseetüchtiges Langschiff, die "Dwyllans Daerling", samt Besatzung zur Verfügung. Die Abenteurer kannten bereits Waeland und kümmerten sich um warme Kleidung – und Flintstone lieh sich vom Baron dessen Schlitten und eine lange Holzleiter (zum Überwinden von Gletscherspalten).

Die Seereise verlief dank der fähigen Besatzung ohne besondere Vorkommnisse, und nach 10 Tagen ging die Dwyllans Daerling in einer geschützten Bucht vor Anker. Die Freunde stiegen um in ein Beiboot, einen Kleinsegler, um die letzte Strecke bis zu Thormunds Gehöft selbst hinzurudern. Der Kapitän der Daerling wollte nicht unnötig die Gier der waelischen Bevölkerung auf sein schönes Schiff lenken und versteckte sich lieber, um auf die Rückkehr der Abenteurer zu warten.

Ihr lauft in einen schmalen Fjord ein, an dessen Ende sich ein kleiner Anlegesteg mit einigen Fischerbooten befindet. Dahinter erhebt sich ein typisches waelisches Gehöft. Das Langhaus bildet mit seinen sich hufeisenförmig anschließenden Anbauten einen Hof, der zum Meer hin offen ist. Darum herum gruppieren sich Nebengebäude, Schafs- und Schweinepferche und Stallungen. Die Anlage wird zum Land hin durch einen halbkreisförmigen Erdwall geschützt. Aus der Mitte des Langhauses steigt Rauch gen Himmel.

Die meisten Männer der Siedlung befinden sich auf See, so dass im Hof vorwiegend Frauen und Kinder, aber auch ein paar männliche Leibeigene aus fremden Ländern umherlaufen. Die Ankunft des kleinen Seglers ruft Unruhe hervor, die in Neugier umschlägt, nachdem die Besatzung sich offensichtlich friedfertig verhält. Ihr werdet von zwei bewaffneten und immer noch vorsichtigen Bediensteten Thormunds empfangen, die euch in das Haus einlassen.

Der größte Teil des Hauses wird von einer großen Methalle eingenommen, in der sich nahezu alle gesellschaftlichen Aktivitäten des Gehöftes abspielen.

Nach dem Passieren eines Eingangsraums betretet ihr eine große, verräucherte Halle, in deren Mitte in einer länglichen Grube ein Feuer brennt. Zusätzlich sorgen einigen Fackeln an den Wänden für Licht. An den Wänden ziehen sich aus aufgeschütteter Erde und Holzbohlen gebildete Bänke entlang, die mit Fellen und Decken bedeckt sind und zum Sitzen und Schlafen dienen. Zwei lange Tische befinden sich im hinteren Teil des Raums, von dem aus niedrige Durchgänge zu anderen Bereichen des Gebäudes führen. Zwischen Eingang und Feuerstelle ist ein großer rechteckiger Platz ausgespart und bar jeder Möblierung. In diesem Freiraum sind gerade zwei schildbewehrte Waelinger damit beschäftigt, sich gegenseitig über eine durch Speere markierte Linie zu drücken. Ein ergrauter Waelinger von beeindruckender Statur beobachtet die beiden, wendet sich aber bei eurem Eintreten in eure Richtung.

Eure beiden Begleiter lassen euch einfach im Eingang stehen und begeben sich zu einem Tisch, an dem ein dritter Waelinger auf sie wartet; auf dem Tisch liegen Würfel. Die Waelinger fangen zu würfeln an, nachdem sie sich hingesetzt haben. Auf Bänken nahe der Feuergrube sitzen ein junger und ein alter weißhaariger Waelinger, die mit mäßigem Interesse das Schilddrücken verfolgen und ab und zu an ihrem Trinkhorn nippen. Eine junge Frau, die bereits ziemlich in die Breite gegangen ist, trägt gerade zwei Krüge Bier herein.

Klar, eine Standardsituation für die erfahrenen Abenteurer. Pippin beteiligte sich also erfolglos am Würfelspiel, und Flintstone verlor beim Armdrücken gegen Höggar, den

Haarigen (der so genannt wurde, weil es eine haarige Sache war, sich mit ihm anzulegen). Da der Kampf aber recht knapp zu Gunsten Höggars ausgegangen war, war er Flintstone freundlich gesonnen und konnte ihm tatsächlich den Weg durch die Hügel und Eisfelder zu Njords Behausung, dem "Wolfsschädel", schildern. Die Waelinger kannten und respektierten ihren zaubermächtigen Nachbarn – und gingen ihm lieber aus dem Weg. Aber freilich, hin und wieder kamen Händler vorbei, die keine Furcht vor dem Frosthexer hatten und sein Domizil aufsuchten, um ihm Lebensmittel und sonstige Sachen zu verkaufen.

Und mit Hvitserk trafen die Freunde den typischen weißhaarigen Alten, der gern von seiner Jugend erzählte und bei etlichen Runden waelischen Süßbieres die Geschichte des Frosthexers zum Besten gab:

Auch Waeland im hohen Norden blieb nicht verschont von den Auswirkungen des Kriegs der Magier, der die Grenzen zwischen den Welten und Ebenen zerriss und Midgard zu einem Schlachtfeld für Dämonen und Elementarwesen werden ließ. Selbst die barbarischen Waelinger, deren Gedanken eher der Schärfe ihrer Äxte als irgendwelchen Göttern oder magischen Ritualen galten, sahen sich mit den verschiedensten übernatürlichen Erscheinungen konfrontiert.

Einer dieser Unglückseligen war Herbold Eirikson, ein Fischer aus einem kleinen Dorf an der Küste Waelands. Ein verheißungsvolles Glitzern lockte ihn in eine verlassene, nur von See her zugängliche Höhle, in der ein höherer Dämon aus den Ebenen der Finsternis gefangen war. Für das Versprechen von Macht und Unsterblichkeit erklärte sich Herbold bereit, den Dunklen Mächten Gefolgschaft zu leisten. Der Pakt wurde mit seinem Blut besiegelt, und als erstes zerstörte er das Große Oktagramm, das den Dämonen auf ewig gefangenzuhalten drohte.

Zu spät bemerkte der ahnungslose Waelinger, dass Unsterblichkeit auch durch unnatürliche Mittel erlangt werden konnte, doch zu diesem Zeitpunkt war es bereits zu spät: Herbold Eirikson wurde zu einem mächtigen Untoten des Eises, der in späteren Jahren unter dem Namen Der Schneevampir bekannt werden sollte. Er zog sich in die Abgeschiedenheit des Ewigen Eises zurück und richtete sich schließlich in einer natürlichen Höhle des Wolfsschädels, einem dem Kopf des waelischen Schneewolfes ähnelnden Bergrückens, seine Wohnstätte ein. Hier scharte er allerlei dunkle Kreaturen um sich (hauptsächlich Kobolde und speziell von ihm geschaffene Eiszombies), mit deren Hilfe er den Wolfsschädel zu einer mächtigen Festung ausbaute. Von dort aus schickte er seine Horden aus, um in weitem Umkreis Opfer zu suchen, mit deren Lebenskraft er seine unheilige Existenz aufrechterhalten konnte. Bald schon hatte er sich einen schrecklichen Ruf erworben, und nur wenige mutige Helden wagten es, in den Kampf gegen das Ungeheuer zu ziehen. Keiner von ihnen kehrte zurück.

Eines Tages raubten die Jäger des Schneevampirs eine junge Waelingerin namens Hilda Fjorinsdottir, die Braut eines tapferen Kriegers namens Njord. Als Njord von dem Verlust erfuhr, leistete er bei allen Göttern seiner Ahnen einen schrecklichen Eid und gelobte, den Schneevampir zu finden und zu vernichten - koste es, was es wolle. Njords Hass war so stark, dass er die allen Bewohnern Waelands inne- wohnende Abneigung gegen Magie überwand, da ihm bewusst war, dass er allein mit der Kraft seiner Waffen niemals eine Chance gegen den Untoten haben würde. Und so zog Njord allein in die Wildnis und fand schließlich Unterkunft bei einem mächtigen Thursenzauberer. Dieser in den Zauberkünsten wohlbewanderte Nordlandriese fand tatsächlich Gefallen an dem entschlossenen Waelinger und vermittelte ihm im Laufe der nächsten 14 Jahre einen Großteil seines magischen Wissens. Njord wurde zu einem furchteinflößenden Zauberer, dessen Eismagie in Midgard ohne Gegenstück war.

Als Njord sich gerüstet fühlte, brach er zum Wolfsschädel auf, um den Schneevampir zu stellen. Der Kampf der beiden am Tag der Wintersonnenwende ist noch heute Gegenstand vieler waelischer Legenden. Die Wachen des Schneevampirs konnten Njord nicht lange aufhalten: Die Eiszombies wurden von ihm buchstäblich zerschmettert, und die Kobolde verbargen sich, als sie ihn sahen. Njord jagte den Schneevampir durch den gesamten Höhlenkomplex, bis er ihn schließlich stellte und in einem gewaltigen magischen Duell niederwarf. Statt die Kreatur, die einst Herbold Eirikson war, zu vernichten, baute Njord nach seinem Sieg einen Raum des Wolfsschädels als Grab des Vampirs aus, auf dass dieser ewig seine Niederlage spüre. Die angsterfüllten Kobolde unterwarfen sich ihm und bildeten den Grundstock seiner Wachmannschaft. Später heuerte er auch menschliche Söldner an, deren Kampfkraft er eher vertraute als der seiner Kobolde.

In den folgenden Jahrzehnten baute Njord den Wolfsschädel nach seinen Wünschen aus, holte Schätze und Kostbarkeiten aus allen Gegenden Midgards zusammen und vervollkommnete seine magischen Fertigkeiten. Er

erwarb sich einen Ruf als „Der Frosthexas“, der im hohen Norden Waelands im Wolfsschädel sitzt und unbeschreibliche Macht sein eigen nennt. Zahlreiche Sagen und Legenden sind um ihn herum entstanden.

Außerdem lernten die Abenteurer den waelischen Wanderprediger Hrothgar kennen, der im Auftrag des Fruchtbarkeitsgottes Fjörgynn von Gehöft zu Gehöft zog, um etwas Frömmigkeit in die waelischen Dickköpfe einzuhau(ch)en – notfalls mit der Stabkeule. Der freundliche junge Mann hatte die Gefährten eine Zeitlang beobachtet und eröffnete ihnen dann, dass er es ja selbst kaum fassen könnte, aber Tatsache wäre nun mal, dass er sie in einem Traum gesehen und sein Gott ihm aufgetragen hätte, sich ihnen anzuschließen und ihnen nach Kräften zu helfen. Und Fjörgynn hatte ihm sechs Orakelsprüche aufgegeben, deren Erfüllung sich für ihren Weiterweg als günstig erweisen sollten.

Bringt das fehlende Ruder an seinen angestammten Platz!

Erlöst den Esel und vergesst den Hund!

Setzt dem Kampf für die Finsternis ein Ende!

Beseitigt den Anlass für meinen Ärger!

Küsst Gullveigs rote Lippen!

Geht auf den Kriegspfad!

Klar, wer wollte sich schon dem Willen der Götter widersetzen? Die Freunde hatten ja mit dem waelischen Pantheon schon ihre Erfahrungen gemacht, also war Hrothgar willkommen. Und schon am nächsten Tag ging es los in den zunehmend eisigeren Norden, wobei die mitgebrachten Schlitten und zwei von Thormund geliehene Hundegespanne die Expedition sehr erleichterten.

Vor dem Wolfsschädel

Fünf kalte Tage später erreichten die Abenteurer am späten Nachmittag ihr Ziel.

Vor euch seht ihr einen großen, eisüberzogenen Berg- rücken; dies muss der Wolfsschädel sein, denn seine Form ähnelt tatsächlich dem Kopf des Tieres, das den Bugspriet der waelischen Raubschiffe zielt. Eine breite Steintreppe führt zu einer Terrasse, an deren Ende sich ein Doppelflügeltor befindet. Der Berg selbst ist steil und ohne besondere Merkmale, außer dass an einigen Stellen dünne Rauchfahnen gen Himmel ziehen.

Die Steintreppe führt zu einer 1,50m über dem Boden liegenden Terrasse, an deren anderem Ende ein 3m hohes Doppelflügeltor in die Anlage hineinführt. Das Tor wird von zwei 3m langen, im hohen Sockeln aus einem bläulichen Metall flankiert, auf denen jeweils die eisüberzogene Skulptur eines Wolfes liegt. Die Flügel des Tores bestehen aus dick mit Eisen beschlagenem, reifüberzogenem Holz. Im Zentrum des Doppelflügeltores ist eine eiserne Wolfsmaske mit geschlossenen Augen angebracht. Auf der linken Seite des Tores hängt eine Eisenkette aus einem in 2m Höhe befindlichen Loch in der Wand herab. Über dem Tor sind ein Wappen, das einen Wolfskopf und eine Schneeflocke zeigt, sowie ein verwittertes Spruchband in den Fels gehauen.

Hrothgar konnte die waelische Inschrift entziffern: "Ich fürchte nichts als das Licht der Sonne." Und die freche Heather zog den Klingelzug, worauf die Wache schiebenden Söldner ihnen durch das geschlossene Tor zuriefen, was sie hier suchten. Nun, die Freunde wollten Njord sprechen. Nach einer geraumen Wartezeit wurde tatsächlich das Tor geöffnet, und dahinter standen acht kampfbereite gerüstete waelische Söldner und ein grimmig dreinblickender Oger – und der Anführer dieser Truppe, ein waelischer schwerbewaffneter

Hüne namens Sviagri. Er wollte wissen, in welcher wichtigen Sache sie denn den Frosthexer zu sprechen wünschten? Das wollten ihm die Freunde nicht auf seine große Nase binden. Nun, dann sollten die Herrschaften augenblicklich wieder verschwinden, Njord wäre nicht einfach für jede Gruppe von Herumtreibern oder Bettlern zu sprechen. Und mit diesen höhnischen Worten ließ Sviagri das Tor wieder verschließen. Schließlich lautete sein Auftrag, jede Störung vom Frosthexer fernzuhalten, und die Fremden sahen aus wie ein Haufen Strolche, die den Chef um irgendeinen Auftrag anbetteln oder sich sonstwie wichtig machen wollten. Sie waren jedenfalls weder Händler noch Barden oder Gaukler noch potentielle (stets fürstlich gekleidete) Auftraggeber, also blieb für Sviagri nur noch die Kategorie Störenfriede übrig.

Den empörten Freunden blieb nichts anderes übrig, als in der nächsten windgeschützten Felsspalte ihr kaltes Nachtlager aufzuschlagen. Ein direkter Angriff der kampfstarken Wachmannschaft kam nicht in Frage, guter Rat war teuer.

Bei ihren Nachtwachen entdeckten Pippin und Ronald, dass die Augen der Wolfsmaske an der Eingangstür rot leuchteten. Aber sie wagten nichts zu unternehmen – und das war gut so, denn hinter dem Tor lauerte eine verstärkte Wachmannschaft. Nachts war das Tor – wegen der alten Vampirmagie des Vorgängers – nämlich immer unverschlossen, und wenn Strolche eindringen wollten, um Njords Schätze zu klauen, dann versuchten die das meistens nachts, und wurden so ein leichtes Spiel für die gut gerüsteten Söldner Sviagris.

Am nächsten Tag umrundeten die Freunde erst mal den ganzen Wolfsschädel – vielleicht gab es irgendwo einen Hintereingang? Aber sie fanden nichts und kamen am Nachmittag wieder zum Eingangstor zurück. Pippin, der neugierige Halbling, untersuchte die Wolfsmaske am Tor eingehend und entdeckte, dass ihre Augenlider beweglich waren. Und nicht nur das – sobald beide Lider geöffnet waren, hörte man, wie innen das Tor entriegelt wurde! Etwas später waren alle Freunde in den Wolfsschädel eingedrungen, der leichtsinnigerweise – wegen der harten Nachtschicht vorher – an diesem Nachmittag überhaupt nicht bewacht worden war.

Im Wolfsschädel – Erdgeschoss

Kaum standen die Gefährten in der Eingangshalle, schon konnten sie den ersten Orakelspruch Fjörgynns erfüllen: aus einem der beiden waelischen Wappen (gekreuzte Ruder und Schwert), die die Seitenwände zierten, war das Schwert heruntergefallen, das oft auch als "das dritte Ruder" bezeichnet wurde. Sie hängten es wieder an seinen Platz zurück.

Beim folgenden Durchgang blieb HaoDai, der einen der Wandteppiche näher untersuchen wollte, mit seinen Fingern an der klebrigen Substanz hängen, mit der der Teppich eingestrichen war. Und im nächsten Augenblick griffen völlig lautlos wolfsähnliche weiße Hunde ("Polarhunde"), die rechts und links des Durchgangs angekettet waren. Aber der KanThai musste nichts fürchten - Pippin, Anga und Flintstone (und ein *Eisiger Nebel* Ronalds) erledigten die beiden Hunde schnell.

Nun erreichten die Freunde einen langen und verdreckten Gang mit vielen Türen, hinter denen manchmal Gelächter oder Schnarchgeräusche zu hören waren. Niemand hatte Lust, sich mit zig Wachen herumzuprügeln, also gingen die Gefährten jeder Konfrontation aus dem Weg. Als plötzlich eine der Türen am Ende des Gangs aufging und ein kleiner Kobold heraustrat und schnurstracks zu einer weiteren Tür lief, hinter der er wieder verschwand, hielten alle den Atem an – der kleine Kerl hatte sich nicht umgesehen und sie also hoffentlich nicht bemerkt!

Es schien nun allen zu gefährlich, weiter im Bereich der Wachen herumzustolpern. Die Freunde schlichen sich durch eine Art Thronsaal zu einem neuen Bereich der Behausung, die einen gepflegteren Eindruck machte. Hier erschreckten sie zunächst einen Kobold, der hinter einer Tür Wache gehalten hatte und Fersengeld gab, als er entdeckt wurde, und dann stießen sie auf Sviagri, der sich zunächst siegessicher den Eindringlingen entgegenwarf, aber nach kurzem und heftigem Kampf von Flintstone, Anga und dem kleinen Pippin erschlagen wurde. Noch Wochen später konnte es der Halbbling kaum fassen, dass er den großen Waelinger eigenhändig mit seinem kleinen Schwert enthauptet hatte (Sviagri hätte sich eben nicht so ungeschickt bücken sollen)!

Eine vereiste steile Rampe führte weiter in den 1. Stock des Wolfsschädels. Gut, dass die Freunde schon in Deorstead an Steigeisen gedacht hatten! Pippin schnallte sich die Dinger an seine haarigen Füße und kletterte als erster nach oben. In einem sehr kalten (und stillen) Gang (mit eisbedecktem Boden) befestigte er ein Seil an einer Ecke der Wand. So, die Freunde konnten gefahrlos kommen!

Aber die kamen nicht. Flintstone hatte nämlich bemerkt, dass eine Gangtür offenstand, hinter der vorhin der Kobold verschwunden war, und als er sie nun plötzlich weit aufriss, standen dahinter tatsächlich ein Kobold und – eine wahnsinnig gut aussehende junge Frau, die sich als "Gullveig, Geliebte (wider Willen) Njords" vorstellte. [Der Kobold hatte sie vor den Eindringlingen gewarnt, und sie hatte beobachtet, wie die Fremden den verhassten Sviagri erschlagen hatten. Dieser Waelinger hatte keine Ahnung, wie langweilig das Leben einer jungen Frau an der Seite eines alten Knackers wie Njord sein konnte, und statt ein wenig nett zu ihr zu sein, hatte er im Gegenteil nicht mal so viel Verständnis für ihre Bedürfnisse aufgebracht, dass er ihr wenigstens ab und zu den Besuch eines feschen Barden oder eines strammen Kaufmanns gegönnt hätte. Und er war loyal dem Frosthexas ergeben, keine Chance für sie, Njord wegzupusten und selbst die Macht im Wolfsschädel zu erringen. Sie hatte schon lange auf seinen Tod gehofft.]

Ehe sich Gullveig noch versah, versuchte Flintstone ihr einen Kuss aufzudrücken (Hrothgar meinte kopfschüttelnd, das wäre nicht in Fjörgynns Sinn, es müsste schon freiwillig geschehen). Aber sie konnte sich gerade noch seinen Lippen entziehen und meinte, es wäre zwar nett, aus den Klauen des grässlichen Frosthexas befreit zu werden, der sie hier seit Jahren gefangen halten würde, aber das ginge denn doch zu weit. Ach ja, endlich wären also fähige Leute gekommen, um sie hier aus dieser Eishöhle herauszuholen! Sie müsste ja dem alten Njord immer zu Diensten sein, und es wäre einfach schrecklich für ein lebenslustiges Mädchen wie sie. Sie sollten nur schnell nach oben vordringen, im obersten Stockwerk wohnte Njord, wenn sie sich beeilten, könnten sie ihn noch heute Nacht abmurksen, und dann zusammen diesen unfreundlichen Ort für immer verlassen! Und freilich, wenn ihre Rettung wirklich klappen würde, hätte sich auch nichts gegen ein kleines Küsschen einzuwenden. Letzteres betonte sie noch einmal, als auch Heather ihr beim Abschied einen Kuss aufdrücken wollte. Gullveig versprach, sich in ihren Gemächern einzuschließen und nur auf ein spezielles Klopfzeichen hin zu öffnen.

Es wurde brenzlich für die Freunde. Sie hatten sich kaum von Gullveigs Zimmern abgewendet, als aus einer Seitentür zwei Söldner auf die Gruppe stießen und sofort die Flucht ergriffen, natürlich nur, um Verstärkung zu holen. Die Gefährten konnten die beiden zwar niedermachen, aber die Alarmschreie hatten schon die restlichen Wachen erreicht. Bis die Söldner sich aber vorsichtig dem Ort des Grauens nähern konnten, waren die Abenteurer schon über die Eisrampe nach oben geflüchtet.

Die alarmierten Söldner entdeckten den toten Sviagri. Keiner hatte die Fremden gesehen, und was lag also näher, als anzunehmen, dass die fiesen Kobolde sich an Sviagri dafür rächen wollten, dass er einen der ihren neulich enthauptet hatte, der ein paar vorlaute Bemerkungen über die Manneskraft Njords gemacht hatte, die er nicht zurücknehmen wollte! Sofort eilten die Söldner ins Quartier der Kobolde, die ihrerseits das für einen ausgemachten Unsinn hielten, schließlich wären fremde Strolche in den Wolfsschädel eingedrungen, aber klar, die großen Söldner hatten mal wieder nichts mitgekriegt, die blinden Affen! Und jetzt suchten sie ein paar Deppen, denen sie die Schuld für ihr Versagen zuspielen könnten. Aber so nicht! Und da Svjagri nicht mehr lebte, der in solchen Momenten kraft seiner Autorität für Ruhe sorgen konnte, kam es zur ernsthaften Schlägerei mit zahlreichen Todesfolgen unter den Wachmannschaften des Erdgeschosses. Der Oger verstand von allem nichts und streckte munter mal einen Söldner, mal zwei oder drei Kobolde nieder. Schließlich suchten – bis auf ihn – alle das Weite, denn keiner wollte sich Njords Zorn aussetzen, wenn der das Chaos bemerken würde.

Im Wolfsschädel – 1. Stock

Von all dem merkten die Freunde freilich nichts. Sie erforschten vorsichtig ihre neue kühle Umgebung und entdeckten in einer Wandnische fünf lebensgroße vollständig vereiste Statuen von täuschend echt nachempfundenen Menschen. Ronald war sich sicher, dass dies echte Menschen waren, die ein Opfer des Vereisen-Zaubers geworden waren, und er bat Hrothgar, die vereiste Magierin der Gruppe mit einem Bannspruch aufzutauen. Der Priester war dazu bereit und strengte sich an, aber es gelang ihm nicht.

Dafür entdeckten die Gefährten das Gefängnis Njords, in dem zwei zerlumpte Männer in Einzelzellen untergebracht waren, die sich beide wie Tiere benahmten, nämlich wie ein Hund und ein Esel. Eingedenk des Orakels versuchten sie, den Esel zu befreien. Pippin brach mal wieder einen Dietrich im Schloss der Zellentür ab, aber dank HaoDais Schwert "Steinbeißer" schnitten sie ein Loch in die Wand und holten den jungen Mann heraus. Hrothgar konnte ihm aber nicht helfen, und so ließen sie "den Esel" letztlich doch in seiner Zelle zurück und sahen sich weiter um.

Sie entdeckten einen besonders kalten Bereich, den nackte elfenartige Wesen mit hellblauer Haut und ebensolchen Haaren offenkundig ganz friedlich bewohnten, die sich von ihren schlotternden Besuchern überhaupt nicht stören ließen und sie, wenn überhaupt, dann nur neugierig anstarrten. Das hätte sich schlagartig geändert, wenn sich die Freunde nach ihrem frevelhaften Raub der heiligen Opferschätze noch einmal hier hätten blicken lassen, aber das taten sie nicht. Es gab nämlich ein Heiligtum dieser "Frostwesen", in dem in einem mit eismagischer Flüssigkeit gefüllten Becken eine elfenbeinerne Statue eines kleinen Feenmädchens stand, die ein goldenes Diadem und eine Halskette aus ineinander verschlungenen und mit Diamantenstaub überkrusteten Silberschneeflocken trug. Für Ronald eine ausgezeichnete Gelegenheit, seinen *Macht über Unbelebtes*-Zauber gewinnbringend einzusetzen.

Sie kamen ungeschoren davon, gingen blindlings an der eigentlichen Schatzkammer Njords vorbei und gelangten in ein anderes Heiligtum, das Njord selbst angelegt hatte – und zwar zu Ehren Fjörgynns, wie Hrothgar mit Wohlgefallen feststellte. [Klar, Njord litt sehr unter seiner Unfruchtbarkeit, aber noch mehr unter seiner nachlassenden Manneskraft!] Und wieder erfüllte sich ein Orakelspruch, denn der abgetrennte Koboldkopf [den Sviagri vor zwei Wochen hierher gelegt hatte, in völliger Verkennung der Wünsche des Fruchtbarkeitsgottes] ärgerte Fjörgynn, und seine Entfernung schenkte plötzlich auch Hrothgar neue Tatkraft. Er wollte nun noch einmal versuchen, den Esel wieder normal zu machen. Die Gefährten holten ihn, und diesmal gelang es Hrothgar sofort.

Der "Esel" hieß also Sivard und war ein Abgesandter des Fjörgynn-Heiligtums in Isgard, der im Auftrag seiner Vorgesetzten mit Njord verhandeln sollte, dass der Frosthexer sich mehr

den Göttern zuwenden sollte, und er dafür Hilfe bezüglich seiner altersbedingten Schwäche bekommen würde. Nicht nur Hrothgar wurde nach wenigen Sätzen Sivards klar, dass die Isgarder eine denkbar unglückliche Wahl getroffen hatten, denn Sivard war nicht nur unfähig, nein, er war von seinen nicht vorhandenen Qualitäten so vollständig überzeugt, dass es fast weh tat, ihm zuzuhören. Seine Erklärung ("habe dem alten Volleisdeppen mal ordentlich die Meinung gezeitigt, der glaubt, sich alles leisten zu können, sogar arme unschuldige Mädchen gefangen zu halten und ihnen die dunklen Künste aufzuzwingen, so ein alter Sack") sorgte dafür, dass Njord etwas Sympathie bei ihnen gewann – die Tiergestalt "Esel" hatte er nicht unpassend für Sivard gewählt.

Ronald schöpfte wieder Hoffnung, dass nun Sivard die vereiste Magierin auftauen könnte, und schleppte sie mit seinen Freunden herbei – in diesem Stockwerk war offensichtlich so gut wie nie unterwegs, man konnte das also riskieren. Aber selbst in Fjörgynns Heiligtum mussten beide Priester passen – Sivard sowieso, der jetzt zugab, doch nur ein Novize des Ordens zu sein, der in seinen Auftrag wohl zuviel hineininterpretiert hatte. Also wurde die eisige Kollegin Ronalds wieder zurück an ihren Standort gebracht.

Im Wolfsschädel – 2. Stock

Die Gefährten hatten von Gullveig schon erfahren, dass auch ein paar Gnome im Dienste Njords standen, und als sie nun deren Bereich entdeckten, überlegten sie kurz, ob sie sich mit den kleinen Burschen anlegen sollten oder nicht. Am Ende entschieden sie sich vernünftigerweise dagegen und gingen in den 2. Stock hinauf. Hier war es auch kalt, aber nicht mehr so eisig wie im 1. Stock.

Doch für Anga del Horon spielte das keine Rolle. Der Zwerg wollte auch einmal die Führung der Gruppe übernehmen und beschloss, die Tür zum Arbeitszimmer Njords, auf der eine große Schneeflocke prangte, zu öffnen. Kaum hatte er die Klinke berührt, als er in Sekundenschnelle völlig vereiste und so eine weitere Statue abgab. Die schockierten Freunde ließen ihn so stehen, Ronald öffnete auf magische Weise die Tür, und sie durchsuchten das Zimmer und fanden sogar ein paar kleinere Schätze des Frosthexers.

Kurz darauf fanden die Freunde die beiden Geheimtüren in eine von einem Eisteufel bewachte Kammer, die Njords Sammlung magischer Bücher enthielt. Der smarte Dämon wies sie auf ultracoole Weise darauf hin, dass Unbefugten der Zutritt in diese Kammer strengstens verboten wäre, und sie sich nicht über ihr vorzeitiges Ableben beschweren sollten, wenn sie zuwiderhandeln wollten. Nein, das wollten die Gefährten nun wirklich nicht. Nach einer kleinen Plauderei mit dem Eisteufel, der sich darauf freute, in weniger als 9 Jahren endlich seinen Vertrag mit Njord erfüllt zu haben, zogen sie sich wieder zurück.

Im Wolfsschädel – 3. Stock

Sie stießen im 2. Stock auch auf das Grab des legendären Schneevampirs, ließen es aber zum Glück völlig unversehrt und kamen endlich in den 3. Stock, die relativ warm temperierten Privatgemächer des Frosthexers. In einem Nebenraum zu einer Küche stießen sie auf ein Pärchen schlafender Halblinge, die hier als Köche arbeiteten. Sie störten ihre Nachtruhe (noch) nicht.

In einem angrenzenden gemütlich eingerichteten Wohnraum (mit Ausblick auf die eisigen Hügel durch Spezial-Eisscheiben – nachts freilich nicht besonders eindrucksvoll) fanden die

Freunde ein Buch "Mein Kampf für die Finsternis" und verbrannten es im Kaminofen. Wieder ein Orakel erfüllt!

Doch nun war ihr Weg durch den Wolfsschädel zu Ende. Als sie nämlich neugierig in den Nachbarräum hineinspähten, weckten sie dabei Frodi, den weißen Zwergdrachen Njords, der sofort durch ein Loch in der Wand ins angrenzende Schlafzimmer des Frosthexers flog und ihn alarmierte. Noch ehe es sich die Freunde versahen, hörten sie dort, wie jemand (mit einem Stab?) dreimal fest auf den Boden klopfte – und augenblicklich waren ihre Beine bis zu den Knien am Boden angefroren!

Njord

Njord, ein gut erhaltener hagerer Mann um die 70, kam nun im fellbesetzten Schlafrock hinzu und verspottete seine Besucher. Hatten wieder einmal ein paar Glücksritter versucht, die sagenhaften Schätze des Frosthexers zu stehlen? Nun, er hatte noch verschiedene Plätze für dekorative Statuen in seiner Behausung. Was sollte ihn davon abhalten, die ganze Bande auf der Stelle für immer zu vereisen? Natürlich redeten alle Gefährten durcheinander, schließlich sahen sie tausende von Gründen, ihr Leben zu behalten.

Als Njord so erfuhr, dass seine "Besucher" aus Deorstead kämen, schüttelte ihn ein heftiger Wutanfall. Dieser Baron, Eorcan MacTilion, trieb es wahrlich zu bunt! Erst das schöne Andenken stehlen, und dann hatte der albische Geizkragen also immer noch nicht genug und schickte ihm die nächste Einbrechertruppe auf den Hals! Der sollte was erleben! Nun waren es die Freunde, die vor einem Rätsel standen. Was meinte der Frosthexer damit?

Njord war nur mühsam zu beruhigen, aber er hatte schon von den albischen Helden "um Flintstone" gehört, die bereits einige Großtaten gegen das Böse vollführt hatten. Also gut, immerhin hatte der Baron diesmal wenigstens keine Stümper ausgesucht, so wie neulich, als diese Gruppe von Abenteurern in den Wolfsschädel eindrang, die er locker – leider bis auf einen – vereisen konnte und die nun als Ausstellungsstücke seinen Gang verzierten (die Freunde hatten sie gesehen). Und dieser eine war ausgerechnet mit einem liebgewonnenen Erinnerungsstück entkommen, einem eigentlich wertlosen Amulett, das ihm am Ende seiner Ausbildungszeit sein alter Thursenmeister geschenkt hatte. Njord hatte sich mit seinem magischen Spiegel auf die Suche nach seinem Kleinod gemacht – und siehe, er fand es in der Schatzkammer des Barons. Eorcan wollte sich bestimmt für den ollen Gletschergnom rächen, den Njord ihm vor einigen Jahren geschickt hatte, weil jener gar so frech über bestimmte nachlassende Kräfte bei älteren Männern gespottet hätte, als sich eine Gruppe von waelischen Händlern, die im Auftrag Njords unterwegs waren, um eine große Menge stärkenden Balsams einzukaufen, ratsuchend an den Baron gewandt hatten.

Wie auch immer, jetzt wäre Schluss mit lustig, er würde es dem Baron schon zeigen und die besten Teile seiner männlichen Besucher tiefgefroren nach Deorstead schicken! Die paar Schneemänner und Eiselementare zur Winterszeit in seiner Burg wären nur ein völlig harmloser Anfang gewesen, in Deorstead sollte man sich schon mal besser auf eine neue Eiszeit einstellen!

Flintstone sprach wortgewandt auf den Frosthexer ein und erklärte ihm, dass Eorcan sie tatsächlich nur beauftragt hatte, mit ihm, dem Frosthexer, zu sprechen, um den Grund seiner Verstimmung zu erfahren. Von Plündererei wäre nie die Rede gewesen – und als albische Lichtgestalt hätte er sich auch nie zu so einem perfiden Plan herabgelassen. Er selbst würde die Gelegenheit begrüßen, einen der mächtigsten Zauberer kennenzulernen, den Midgard je

hervorgebracht hatte, und es schien ihm, als ob ein großes Missverständnis vorläge, das aufzuklären ihm die höchste Freude bereiten würde.

Seine freundlichen Worte verfehlten ihre Wirkung nicht. Sivard wollte es Flintstone nachmachen und sprudelte etwas von "Alter schützt vor Torheit nicht, und jeder muss mal anfangen, vor seiner Haustür zu kehren – und es wird Zeit, dass dir mal jemand etwas Weisheit eintrichtert, starrsinniger Schwachkopf", konnte aber gerade noch von Hrothgar zum Schweigen gebracht werden, ehe Njord wirklich auf den vorlauten Jungpriester hörte.

Dagegen erzählte Hrothgar nun dem Frosthexas, dass ihn Fjörgynn selbst zusammen mit diesen Fremden auf den Weg zum Wolfsschädel geschickt hätte, und er hielt das alles für ein göttliches Zeichen, dass die Diener Fjörgynns zum Schutz gegen die Mächte des Eises und des Sturms mit Njord zusammenarbeiten und sich auch Gedanken über einen möglichen Nachfolger machen sollten. Und Hrothgar lobte Njord ausdrücklich für die Errichtung des Fjörgynn-Schreins, was diesen sichtlich erfreute.

Von all diesen Worten halbwegs zufrieden gestellt, betrachtete sich Njord die Verwüstung seiner Behausung in seinem magischen Spiegel. Sviagri war also tot? Er hätte wirklich Flintstone und seine Gefährten passieren lassen sollen, dieser Mann war einfach zu einseitig auf 100% Pflichterfüllung angelegt gewesen. Schade um ihn, aber bei Fanatikern musste so etwas schließlich eines Tags passieren. Nun ja – mit Schwund musste man einfach rechnen, wenn man eine so exponierte Wohnlage wie er hatte, nicht wahr? Die ganze unschöne Schweinerei in den Quartieren der Wachen war freilich eine üble Sache, aber Njord wusste schon, wer da bald sauber machen würde. Noch ein schneller Check, der dem Frosthexas zeigte, dass aus seiner wahren privaten Schatzkammer nichts entwendet worden war, und sehr viel entspannter kehrte er zu den immer noch "wie angewurzelt" dastehenden Abenteurern zurück.

Friede und Freude

Njord einigte sich mit den Gefährten, dass er einigen Wenigen erlauben würde, nach Deorstead zum Baron zurückzukehren, um die Sache aufzuklären und sein Amulett zurückzubringen. Der Rest sollte im Wolfsschädel bleiben und sich nützlich machen. Um auf Nummer Sicher zu gehen, teilte Njord Halsbänder aus, die ihm erlaubten, jederzeit die Kontrolle über seine Gäste auszuüben. Flintstone fand diese Sache zwar beschämend, aber es half nichts, Njord bestand auf dieser kleinen Vorsichtsmaßnahme.

Am Schluss fuhren Ronald, Pippin und der von Njord großzügig wieder aufgetaute Anga del Horon zurück nach Deorstead – und sie nahmen Sivard mit, den der Frosthexas einfach nicht leiden konnte (und da war er nicht allein), und die übergelücklichen Glücksritter, die Njord auf Wunsch Hrothgars ebenfalls aufgetaut hatte. Überhaupt legte der Frosthexas großen Wert auf die Gespräche mit Hrothgar und dessen Sicht der Dinge, und er interessierte sich nur wenig für das, was die übrigen Abenteurer in seiner Behausung anstellten. Mit einer Ausnahme – er hatte eine längere Aussprache mit seiner Geliebten, Gullveig, die daraufhin tagelang "wegen Unpässlichkeit" nicht zu sprechen war und sich auch später nur sehr bescheiden und zurückhaltend zu allem äußerte, was sie gefragt wurde. Und freilich: Hrothgar bekam das gewünschte Küsschen.

Als der Baron von dem Amulett erfuhr, dass sein Schatzmeister günstig auf dem Markt erstanden und dann in die Schatzkammer gelegt hatte, fiel ihm ein schwerer Stein von Herzen. Da hatte doch dieser Tausendsassa Flintstone tatsächlich die ganze Sache aufs Vortrefflichste

gelöst! Begeistert schrieb er eine ausführliche Entschuldigung, mit der die Freunde – natürlich zusammen mit dem gesuchten Amulett – wieder zu Njord zurückkehrten.

Und der schlimme Frosthexer? Freute sich über alle Maßen über die Rückgabe dieses Amuletts. Führte sogar ein kleines Freudentänzchen auf. Und teilte seinen "verehrten Gästen" mit, dass sie nun heimfahren dürften, wenn sie es wünschten. Zur großen Überraschung jener bestand Njord übrigens nicht auf die Herausgabe der (wenigen) eingesackten "Schätze". Im Gegenteil – er meinte, sie sollten sie nur behalten, gewissermaßen als Anzahlung für künftige Dienste, er würde sich bei Bedarf schon melden. Und was die heiligen Gegenstände der Eiswesen betraf, so hatten sie (vor allem Ronald) schon das Sakrileg begangen, das würde eine Rückgabe der Sachen auch nicht mehr ändern. Sie sollten sich halt nie mehr in der Welt der Eiselementarwesen blicken lassen.

Das ließen sich die Freunde nicht zweimal sagen. Sie verabschiedeten sich von Njord und Hrothgar und kehrten nach Deorstead zurück.