

C.36 Durch Eis und Schnee

Mario Kowalski, Gildenbrief 53 und 54, VFS&F 2004 und 2005

Copyright © 2014 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteuer (Copyright © 2004 und 2005 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Von Vikkarsheim nach Alasdell und zurück

Anga, HaoDai, Hrothgar, Ronald und Ulwun hatten in Hrothgars waelischer Heimat (in Vikkarsheim am Vikkar-Fjord) der Spaekona Loni und dem Hödaring Ulf Olafsson geholfen, ein paar Dutzend Untote zu vertreiben, die sich dort in der Geisterburg auf den Klippen des Kahlschädelberges eingenistet hatten [s. C.35]. Auf Kosten der dankbaren Waelinger reisten sie nun mit dem *Nordstern* zurück nach Haelgarde und ritten nach Alasdell, um sich dort mit dem Syre (Flintstone) und ihren übrigen Gefährten zu vereinen.

In Alasdell erlebten sie zwei Überraschungen. Flintstones Bauern hatten 2403 nL leider ein schlechtes Schwein & Wein – Ergebnis erwirtschaftet, so dass er seinen Freunden nur je 300 GS auszahlen konnte. Allerdings sagte ihr Freund ihnen das so überaus charmant, dass sie sich riesig freuten, überhaupt etwas bekommen zu haben. Flintstone war erstaunlich nett und überhaupt nicht mehr der Kotzbrocken, als den sie ihn in Erinnerung hatten!

Schmunzelnd verriet Flintstone seinen staunenden Kameraden, dass er vor kurzem einen äußerst intensiven erotischen Traum gehabt hatte. Eng umschlungen von den Armen und Beinen einer unglaublich sinnlichen Frau, die natürlich niemand anders als Ghalea selbst gewesen war, hatte er die in sein Ohr gewisperten Worte vernommen:

„Mein geliebter Streiter! Verzage nicht! Ich weiß, du wirst dich vom Schwarzen Moor entfernen, und dorthin kann ich dich nicht begleiten. Überhaupt sind meine Kräfte nicht mehr die, die sie einmal waren - die Welt der Menschen hat sich verändert, und das hat auch meine Welt verändert. Meine Macht ist geschwunden, und sie wird weiter schwinden, das spüre ich. Ich habe ein wenig gebraucht, bis ich das verstanden habe. Geliebter! Im Kampf gegen das Böse kann ich dir nicht beistehen, das weiß ich nun, doch ich weiß auch, dass du dir in dieser Angelegenheit sehr gut selbst zu helfen weißt. Ich will dir zum Abschied deshalb lieber ein Geschenk auf einem Gebiet machen, bei dem du Nachhilfe viel dringender nötig hast. Ich bin überzeugt, dass du mich nicht enttäuschen und meine Gabe in meinem Sinne nutzen wirst, mein Held! Gebrauche dein Talent – und vergiss deine Ghalea nicht ganz und gar!“

Und seither würde es Flintstone überhaupt nicht mehr schwer fallen, nett zu seinen Mitmenschen zu sein!

Naja, wenn das so war, dann hatte ihr Freund ja sicher nichts dagegen, dass sie sich bei ihm einnisteten und in den folgenden Monaten auf ihre Ausbildung konzentrierten, nicht wahr? So war es auch. Anga half sogar beim Ausbessern der Fischteiche mit, um die Chancen auf ein besseres wirtschaftliches Ergebnis des Alasdell-Lebens zu erhöhen.

Das war aber nicht die einzige gute Tat des Zwergs. Anga gab Flintstone den Speer des Heiligen Alargund, damit ihn sein Freund einem passenden Irindar-Kloster überreichen konnte. Flintstone wusste tatsächlich von einer Klause in den nördlich gelegenen Bergen; dort hatte angeblich Irindar dereinst mit Blitz und Donner eine Orkbande daran gehindert, zwei umzingelte Irindar-Novizen zu vernichten, die auf Wanderschaft gewesen waren und in der Schlucht Irinbronn Schutz vor dem Regensturm gesucht hatten. Dieses Wunder hätte schon

längst mehr Beachtung verdient – die dortige Quelle würde seither besondere Heilkräfte besitzen. Mit einer solchen Reliquie konnte der Irindar-Kult endlich die lang ersehnte Pilgerstätte für den geplanten Götterweg errichten.

Früher im Herbst als ursprünglich vereinbart, lud Loni Hrothgar und seine Gefährten zu waelischen Winterferien nach Vikkarsheim ein. Alle folgten ihrem Ruf – und sie blieben wider Erwarten nicht am Vikkar-Fjord, sondern durften gleich bei einer Testfahrt mitmachen, und zwar auf dem neuesten Schiff, das der Bootsbauer Olafur Sigurtson, ein Cousin von Ulf Olafsson, gebaut hatte, und das er gerade bei einer Fahrt von Friedborg nach Vikkarsheim und zurück auf die Probe stellte.

Winter in Friedborg

So fuhren die Freunde also weit hinauf in den Norden und wurden freundlich als Gäste in Olafurs Haus aufgenommen. Der Winter hatte hier schon begonnen, und sie konnten sich jetzt darauf konzentrieren, ein Gespür für Schnee zu bekommen. Und das taten sie mit Hingabe.

Am 15. Tag des Rabenmonds 2404 nL wandte sich Olafur nach einer durchzechten Nacht an die Abenteurer. Er hatte bei der Sauferei des Vortages eine doofe Wette abgeschlossen.

„In meiner Werft soll ich für Mandrad, den Händler, ein Langschiff bauen. Mandrad hat in der Vergangenheit schon so manches Boot bei mir in Auftrag gegeben. An sich hat der Bau gute Fortschritte gemacht. Mit dem Rumpf kann ich zwar erst zu Beginn der Schneeschmelze anfangen, aber der Mast ist vorbereitet, und auch die Segelmacher werden wohl rechtzeitig fertig werden. Selbst die Holzschnitzer haben bereits mit den Arbeiten an den Drachenköpfen begonnen, die Bug und Heck des Flinken Wals zieren sollen.

Doch der Händler will dieses Mal ein ganz besonderes Schiff. So soll es die Zuladung wie eine große Knorr und zugleich die Schnelligkeit und Wendigkeit eines Drakar haben. Natürlich habe ich als erfahrener Bootsbauer diesen Wunsch abgelehnt. Während des ausgiebigen Gelages kam es leider gestern zu einer verhängnisvollen Wette. Angestachelt durch den Met und die geschickte Zunge Mandrads behauptete ich, ein solches Boot bauen zu können!

Seht ihr mein Problem? Wenn ich dieses Boot nicht bauen kann, bin ich ruiniert oder muss mich zumindest auf lange Zeit verschulden. Wisst ihr eigentlich schon, was ich gewettet habe? Nur Seidwirkerei kann mich zu dieser Wette getrieben haben! Denn wenn ich diese Wette verliere, muss ich Mandrad den Flinken Wal und das nächste Schiff, das er in Auftrag gibt, völlig kostenlos bauen!

Natürlich gebe ich nicht so schnell auf. Von einem Skalden hörte ich eine Geschichte, die mich retten könnte. Habt ihr schon mal von der Heidure Wyrdfrida gehört? Viel weiß ich ja nicht von ihr. Der Skalde, den ich fragte, wusste auch nur zu berichten, dass Wyrdfrida ein Handelsschiff besaß, mit dem sie sogar vor schnellen Drakaren fliehen konnte. Sie muss wirklich eine sehr streitbarer Heidure gewesen sein!

Es heißt, dass ein von Wyrd gesegnetes Artefakt ihrem Schiff diese Wendigkeit und Schnelligkeit gegeben habe. Freunde, ihr seid meine letzte Hoffnung! Würdet ihr für mich auf die Suche nach diesem Artefakt gehen? Bis zur Schneeschmelze kann ich warten, dann brauche ich dringend das Artefakt, um zu wissen, wie ich das Schiff zu bauen habe!“

Hrothgar kannte tatsächlich einen Teil der Geschichten über Wyrdfrida:

Die Mächtigen im Volke der Waelinger halten es mit Vidar, dem Herrscher der Götter, oder Asvargr, dem Gott des Krieges. Die Bauern und Handwerker hielten es schon immer mehr mit deren Bruder Fjörgynn, dem Gott der Fruchtbarkeit. Doch nur ganz wenige verehren Wyrd, die Göttin der Weisheit. Sie strebt nicht nach Macht und Einfluss. Umso mehr steht sie denen bei, die sie ehren.

Eine Frau namens Tyggfrida war ihr besonders treu ergeben. Sie zog als ihre Heidure durch die Siedlungen Waelands. In allen Schenken und auf allen Höfen verkündete sie die Weisheit der Göttin und las jedem, der es wollte, die Runen. Bald schon eilte ihr der Ruf voraus, weise und mächtig zu sein – lag sie doch nie fehl mit ihrem Orakel.

Wyrdfrida, wie sie bald von allen genannt wurde, war in den Häusern der Bauern und Handwerker ein gern gesehener Gast. Auch wenn diese weiterhin ihre Opfer bevorzugt Fjörgynn darbrachten, blieb noch immer genug für Wyrd. Auch Wyrdfrida wurde reich beschenkt. Hier bekam sie eine stolze Stute, dort kostbares Geschmeide.

Eines Abends bat sie an einem Feuer an der Küste, nicht unweit von Iggrgard, um einen warmen Platz zum Schlafen und ein wenig Speise. Beides erhielt sie von Trygurd, der hier mit seinem Schiff vor Anker gegangen war, ohne dass dieser sie nach ihrem Namen befragte. Wyrdfrida dankte ihm seine Großzügigkeit und sprach: „Wyrd diene ich, und die Göttin sagte mir, dass ich dich warnen soll, Trygurd Horolfson. Du sollst noch in dieser Nacht aufbrechen, denn Schiffe sind auf dem Wege hierher. Sie sind ausgesandt worden, um sich deiner Ladung zu bemächtigen. Nur jenseits der Eidret-Inseln bist du sicher. Hüte dich vor den schwarzen Segeln mit dem weißen Drachen.“ Der Frau Glauben schenkend ließ Trygurd noch zur selben Stunde Segel setzen.

Im Lichte des neuen Tages sah er dann die schwarzen Segel mit dem weißen Drachen, doch sie passierten, wie Wyrdfrida prophezeit hatte, die Inselkette nicht – er befand sich in Sicherheit. Um der fremden Frau seine Dankbarkeit zu erweisen, machte sich der Seemann auf die Suche nach seiner Wohltäterin. Als er sie gefunden hatte, schwor er ihr, sie auf allen ihren Reisen an den Küsten der Welt zu begleiten, und nahm sie an Bord.

Die Skalden des Orts erzählten:

Wyrdfrida, die einst den Namen Tyggfrida trug, diente der Göttin Wyrd so selbstlos, dass diese sie mit der Gabe des Runenwurfs segnete. So wie ihr die Göttin geboten hatte, zog sie durch das Land, um den einfachen Menschen zu helfen. Bald sprach es sich in ganz Waeland herum, dass die von Wyrd begnadete Tyggfrida nie falsch lag mit ihrem Orakel und Rat. Die Menschen suchten sie auf, sobald sie erfuhren, dass sie in ihrer Nähe weilte. Doch missgünstige Jarls und Gohdis begannen Pläne gegen Tyggfrida zu schmieden. Sie sandten Häscher aus, die sie quer über das Land jagen sollten, um sie einzufangen oder zu ermorden.

Doch durch die freiwilligen Gaben, die ihr die Menschen gegeben hatten, war sie auch in den Besitz einer kleinen Knorr gekommen. Mit Wyrds Hilfe entkam Tyggfrida mit diesem Schiff sogar den schnellen Schniggen, die sie bis ins Meer der Fünf Winde jagten. Manche behaupteten, die Göttin selbst hätte ihr Boot, welches den Namen Bjort trug, mit einer Drachenschwinge berührt und verzaubert, auf dass es allen und jedem davon segeln könne. Wyrdfrida, so wird gesagt, sei vom Stamm der Aeglier gewesen, doch außer der Legende ist nichts geblieben.

Und eine Heidure Wyrds sagte:

...mit einem in der Form einer Drachenschwinge geschliffenen Saphir als Kopf eines Wyrd-Stabs berührte die Göttin das Boot an Bug und Heck und gebot Wyrdfrida, den Stab in den Mast einzusetzen. Nachdem dies geschehen war, verlieh der Stab dem Schiff die notwendige Beweglichkeit und Geschwindigkeit, um seinen Feinden zu entkommen. Als es an der Zeit war, die Disir auszuschicken, um Wyrdfrida an die Tafel Tyggwards zu holen, fuhr das Boot mit seinen Mannen nach Norden zur Issee und verschwand dort in einem von Helja gewobenen Nebel. Die rachsüchtige Göttin Helja, die Wyrdfrida die Aufmerksamkeit ihrer Schwester Wyrd nicht gönnte, wollte so verhindern, dass jemand ihnen folgen und Wyrdfridas Grab im hohen Norden entdecken konnte.

Da Hrothgar seinem „lieben Onkel“ natürlich nichts abschlagen konnte und durfte, erklärte er sich bereit, dieses eigentlich völlig verrückte Wagnis einer Winterreise durch Waeland auf der

Suche nach Wyrdfridas Grab einzugehen. Anga, Flintstone, Heather und Ulwun waren ebenfalls bereit für den Blödsinn, während die anderen Abenteurer lieber vernünftig sein und bei Olafur bleiben wollten.

Als die Heidure hörte, dass Hrothgar tatsächlich auf Grab-Suche gehen wollte, erzählte sie:

Solltet ihr das Grab Wyrdfridas finden und zudem noch in den Besitz der Drachenschwinge gelangen, so werden wir euch reich belohnen, wenn ihr sie uns überlasst! Damit ihr seht, dass wir es ernst meinen, warnen wir euch. Nebel wird nicht die einzige Heimtücke Heljas sein. Auch wenn das Grabmal mit dem Segen Wyrds geschaffen wurde, so wird doch Helja jeden, der versuchen wird, es zu betreten, mit ihrem Fluch treffen wollen.

Die Abenteurer erkundigten sich freilich auch nach der Lage des Grabes, doch die Heiduren waren zunächst ratlos. Sie baten die Gefährten deshalb um etwas Zeit, um die Runen befragen zu können. Nach zwei Tagen sollten die Freunde nachmittags zum Steinkreis zurückkommen, um das Ergebnis der Befragung zu erfahren. Die Heiduren baten die Abenteurer zudem um eine Haarsträhne, um ihnen daraus Glücksbringer herstellen zu können. Flintstone war als einziger misstrauisch und behielt sein Haar für sich.

Als die Freunde nach zwei Tagen wiederkamen, wartete schon die Heidure Wyrds auf sie.

Wyrd ließ uns teilhaben an ihrer Weisheit. Durch den Wurf der Runen gab sie uns zu verstehen, dass ihr euch zunächst nach Norden wenden müsst, um das Grab der Wyrdfrida zu finden. Findet die alte Krähe und sucht bei ihr Rat. Da auch wir nicht wissen, was euch begegnen und entgegenstehen wird, geben wir euch dieses hier mit

Mit diesen Worten greift die Heidure in einen Lederbeutel, den sie an ihrem Gürtel trägt, und holt für fast jeden von euch einen Talisman aus Silber an einer Lederschnur heraus, in den eure Haarsträhne eingearbeitet ist.

Nehmt dieses Geschenk von Wyrd. Es wird euch vor eisiger Seidwirkerei schützen.

Die Heiduren Friedborgs baten Hrothgar außerdem, eine ortskundige „Tundraläuferin“ namens Edda Neunfinger [Kathrin Scholz] mitzunehmen. Edda unterstützte die Freunde sogleich bei der Planung der Expedition, die freilich – mit Ausnahme von Heather – bereits winterliche Erfahrungen in Waeland gesammelt hatten und nicht jeden ausführlichen Anfänger-Hinweis ihrer neuen Begleiterin mit ungebrochener Dankbarkeit entgegennahmen.

Aber Edda meinte es ja nur gut, ebenso wie Olafur, der seinen Helfern, diesen verrückten Hunden, auf Angas Wunsch hin eine ausreichende Zahl von Hundeschlitten zur Verfügung stellte; nach eingehender Beratung entschieden sich die Gefährten für drei 8- und drei 10-spännige Schlitten. Gut, dass sie alle in den vorhergehenden Trideaden Schlittenfahren geübt hatten!

Etappen-Ziel 1: Isarjurd

Am 17. Raben startete die Expedition, und ihr erstes Ziel war die 200 km nördlich gelegene Stadt Isarjurd. Edda und Hrothgar kannten den Weg dorthin, und so wurden sie nicht von ihrer eigentlichen Aufgabe abgelenkt, nämlich während der vier Reisetage in leichtem Gelände Erfahrung mit dem Steuern der Hundeschlitten zu sammeln.

Erschöpft von den anstrengenden Tagen der Reise trifft ihr in Isarjurd ein. Das Schneetreiben, das euch die letzten Tage begleitet hat, scheint endlich etwas nachgelassen zu haben. Überrascht stellt ihr fest, dass die Großzahl der hier stehenden Häuser mit Zeltplanen überdacht ist. Aus diesen mit dichtem Schnee bedeckten Zeltdächern ragen steinerne Kamine empor, aus denen verheißungsvoller Rauch quillt. Neben den Häusern mit Zeltdach stehen auch einige wenige Bauten, die mit Holz oder Steinen gedeckt zu sein scheinen. Eine von diesen

scheint die Thinghalle zu sein. Schon von weitem könnt ihr die lauten Stimmen, das Klingen der Musik und das Lachen der Menschen hören.

Die Ankömmlinge wurden gastfreundlich in den Thingsaal zum Abendessen eingeladen, und hier lernten sich den Hödaring Tannyrd Agnason und die Schamanin Snotra Snaridsdottir kennen, deren Totem eindeutig die Krähe war. Ein freundliches oder zumindest höfliches Gespräch mit Snotra, die ja eindeutig die „Alte Krähe“ sein musste, von der die Heiduren in Friedborg gesprochen hatten, hätte die Abenteuer mühelos vorgebracht, aber dazu waren sie nach den „Strapazen“ der ersten Reisetage offensichtlich nicht mehr in der Lage.

Sie tranken den starken Schnaps wie Wasser, pöbelten die Waelinger auf unverschämte Weise an, machten Witze über die komischen Namen ihrer Gastgeber und redeten fortwährend gleichzeitig soviel wirres oder verrücktes Zeug, dass sich Tannyrd schwer beherrschen musste, das Gesetz der Gastfreundschaft nicht zu brechen und die unverschämten Fremden weiterhin über Nacht in der Thinghalle zu dulden – und Snotra hatte zwar verstanden, dass diese arroganten Schwätzer auf der Suche nach dem legendären Wyrdfriða-Grab waren, aber sie sah keinen Grund, ihnen irgendeine Hilfe zu gewähren.

Zum Unmut ihrer Begleiter trommelte sich später in der Nacht Ulwun eine *Vision* herbei. Ihr war es nämlich nun doch aufgefallen, dass sie sich möglicherweise ein ganz klein wenig daneben benommen hatten. Allerdings erhielt sie nur nebulöse Bilder eines Bootes, das vom Meer aus in eine Gletscherspalte hineinfuhr, und damit konnte sie natürlich nichts anfangen.

Am nächsten Morgen ließen sich die Einheimischen gar nicht blicken. Sie wollten sich nicht erneut anpöbeln lassen und hofften einfach darauf, dass die Fremden jetzt verschwinden würden, damit sie nicht am Ende doch noch gegenüber Hrothgar und Edda und deren ausländischen Deppen handgreiflich werden mussten.

Ulwun war mit dieser Situation äußerst unzufrieden, während ihre Begleiter offenbar noch immer nicht begriffen hatten, dass sie sich mit ihrem dämlichen Verhalten in eine Sackgasse manövriert hatten. Die Schamanin beschloss, ein starkes Zeichen zu senden, wirkte auf sich einen *Kälteschutz*-Zauber und zog sich dann nackt aus, um sich im Schnee zu wälzen und dabei lautstark Snotras Anwesenheit zu fordern.

Das war wirklich ein starkes... ..Zeichen.

Snotra kam tatsächlich herbei, aber das hätte sie sowieso getan, denn die Große Krähe hatte sie die ganze Nacht hindurch gepiesackt und sie wissen lassen, dass diese fürchterlichen Fremden trotz ihres Fehlverhaltens erfahren sollten, dass sie von ihnen geträumt hatte. In ihrem Traum waren sie auf dem Gipfel des Vindsvallr gestanden, bei dem alten Runenstein, der angeblich den Suchenden den Weg weisen würde.

Das war der Hinweis, auf den Ulwun gehofft hatte! Es war zwar Wahnsinn, sich im Winter auf den Weg dorthin zu machen, aber Snotra erklärte den Fremden, deren Verrücktheit hervorragend zu dieser Aufgabe passte, und um deren Verlust sie keine Träne vergießen würde, bereitwillig, dass sie am besten erst nach Norden bis zur Eichenhalle reisen sollten, um sich dann von dort auf verschlungenen Gebirgspfaden nach Nordosten zu begeben. Sie fertigte sogar eine Skizze für die Expedition an.

Etappen-Ziel 2: Eichenhalle

Drei Reisetage später erreichten die Gefährten die Eichenhalle. Unterwegs hatten sie bei einem Nachtlager elf Wölfe erledigt; Hrothgar hatte dabei schlauerweise eine *Dschungelwand* so aufgestellt, dass dahinter die Schlittenhunde in Sicherheit war. Die Freunde verdächtigten zurecht Helja, ihnen diese ungewöhnlich große Menge an Wölfen auf den Hals gehetzt zu haben.

Gegen Mittag erreicht ihr die beschriebenen drei Eichen. Zuerst hat es den Anschein, dass sich die Äste der Bäume unter ihrer großen Schneelast bis zum Boden neigen. Doch dann, als ihr näher kommt, seht ihr, dass die Äste der Bäume so ineinander verwachsen sind, dass sie ein fast bis zum Boden reichendes Dach bilden. Nur eine kleine, dem Zugang einer Schneehütte nicht unähnliche Öffnung zwischen den Ästen ermöglicht es, diese natürliche Halle zu betreten. In der Mitte zwischen den mächtigen Eichenstämmen steht ein mannshoher Runenstein. Zwischen dem Stein und den Bäumen befinden sich vier Opferstellen für die Götter, die denen im Steinkreis von Friedborg nicht unähnlich sind. An den unteren Ästen der Bäume hängen noch einige Reste von Opfergaben.

Der Runenstein zeigte Bilder der Götter Vidar, Fjörgynn, Asvagr und Wyrd und trug die Futhark-Inschrift: *„Diesen Stein setzten die Gohdi der vier Stämme zu Ehren der Götter. Wanderer, sei unbesorgt, wenn du hier dein Lager aufschlägst. Ehre die Götter, rufe ihren Namen, und Schutz wird dir gewährt.“*

Der Fjörgynn-Priester Hrothgar brauchte erst einen kleinen Stupser der Tundraläuferin (und ihre Unterstützung als Souffleuse), ehe er hier am 24. Raben ein Segensgebet sprach, während ihn Flintstone murmelnd unterstützte und Anga ein wenig Blut opferte, Ulwun Federn, Edda Brot, und Heather Hagebutten. Tatsächlich entfaltete der Ort eine heilkräftige wohltuende Zauberwirkung, und die Abenteuer träumten gemeinsam von Heljas Fall.

Etappen-Ziel 3: Vindsvaer

Am 25. Raben ging es hinein ins Hohe Holz und immer weiter in Richtung des Vindsvaer-Gipfels.

Der Pfad, auf dem ihr die Schlitten vorsichtig entlang führt, bringt euch in die schroffe Bergwelt des Hohen Holzes hinein. Der verschneite Weg schlängelt sich an steilen Abhängen entlang, führt über schmale Grate hinweg und zwischen verkrüppelten Bäumen und hohen Felsen hindurch. An den windoffenen Flanken der Berge behindern beißende Stürme euer Fortkommen. Stellenweise begrenzt dichter Schneefall die Sichtweite bis auf wenige Meter. Inmitten dieser Urgewalten erlebt ihr auch Augenblicke wahrer Pracht. An den windgeschützten Stellen offenbart sich bei klarer Sicht ein wahrhaft traumhafter Ausblick: Die Sonne spiegelt sich funkelnd auf den schneebedeckten Hängen der Berge um euch, und die schneebedeckten Gipfel schimmern wie Edelsteine im hellen Licht des Tages.

Unterwegs griffen 4 Schneewölfe an; einer zerkaute den linken Arm von Flintstone! Der Waldläufer kurierte diese Verletzung ein paar Tage später mit der Ghalea geweihten „Muttererde“, die wunderbarerweise wie *Allheilung* wirkte!

Am 1. Tag des Trollmonds erreichten die Gefährten eine tiefe Felsspalte.

Beständig kämpft ihr euch durch ein dichtes Schneetreiben den Gipfel des Vindsvaer empor. Das Wetter klart etwas auf, als der Weg an einer ca. 3 Meter breiten, tief abfallenden Felsspalte endet. Ein wenig rechts von euch wurde zwischen einem riesigen Felsblock und der aufsteigenden Felswand auf der anderen Seite der Spalte eine dicke Eisenkette gespannt. Direkt neben der Kette ragt eine halbrunde steinerne Plattform etwa einen Meter aus dem Felsen heraus. Von dort führt eine schmale Felsspalte tiefer in den Fels hinein. Die Hundeschlitten können unmöglich auf diesem Weg mitgenommen werden.

Die Freunde übernachteten hier, ehe sie sich mit der Überwindung der Felsspalte beschäftigten. Es war eigentlich ganz einfach: Edda hangelte sich an der Kette hinüber, und der Rest folgte dann seilgesichert. Danach ging es eine Stunde im Gänsemarsch durch einen schneefreien Spalt leicht bergauf bis zu einer steilen Felstreppe, deren vertikalen Stufenflächen allesamt mit einem Spruch versehen waren:

*KeHrt um, noch habt ihr diE GeLegenheIt dAZu.
Zieht nicht den Zorn der Goettin euch zu.*

Unbeirrt gingen die Freunde weiter und erreichten eine Stunde später das Felsplateau auf dem Gipfel.

Stufe für Stufe führt euch der Weg dem Gipfel des Vindsvallr entgegen. Der Schneefall hat gänzlich aufgehört. Nur der Wind bläst noch kräftig durch die Felsspalte. Als ihr nach einer Stunde den schneebedeckten Gipfel erreicht, seht ihr eine niedrige Felsenplatte, in deren Mitte sich ein großer, dreiflächiger Stein erhebt. Durch eine dicke Eisschicht hindurch könnt ihr Bildreliefs und Runeninschriften erahnen.

Kaum hatten die Gefährten begonnen, den Eispanzer von dem Runenstein abzuschlagen, da landeten drei Aaskrähen auf dem Felsplateau. Aaskrähen hier im Hochgebirge? Seltsam! Die Vögel verwandelten sich schnell in Dyrdufrý, also in Todesfurien, die die göttlichen Schlachtbegleiterinnen im Dienst Heljas waren, zerlumpete Kleider trugen und normalerweise mit sehnigen Armen und knotigen Fingern danach trachteten, ihre Opfer zu erwürgen.

Die Furien vertrieben mit *Namenlosem Grauen* vier der sechs Abenteurer; Hrothgar war dank Fjörgynns Schutz immun gegen ihre Zauberattacken, und Flintstone vermied es eisern, den Angreiferinnen einen Blick zu gönnen, sondern arbeitete verbissen weiter daran, den Eispanzer zu beseitigen. Während sich eine Furie vergeblich bemühte, Hrothgar mit ihren Zauberkräften zu schaden, während der Priester mit seiner Waffe auf sie eindrosch, lähmten die beiden anderen mühelos Flintstone und begannen ihn genießerisch zu erwürgen. Seine Lebensenergie verrann in Windeseile! Flintstone richtete ein Stoßgebet an Irindar – und ihm wurde tatsächlich Hilfe zuteil. Seine Lähmung verschwand, und es gelang ihm, sich aus der Umklammerung der Furien zu lösen. Jetzt konnte ihm auch Hrothgar zu Hilfe eilen, der soeben seine Angreiferin vernichtet hatte – und die beiden Furien erhoben sich daraufhin in die Lüfte, krächzten sich gegenseitig „Wurm, Wurm“ zu und flogen schließlich auf und davon.

Die sechs Gefährten hatten sich noch kaum von ihrem ersten Schreck erholt, da landete ein alter Wurm (14m lang, 30m Spannweite) auf dem Gipfel, während sich ein zweiter jüngerer Wurm (das 4m lange Baby) auf der Zugangstreppe niederließ und danach die Treppe nach oben hüpfte, um den leckeren Häppchen den Fluchtweg abzusperren.

Beide Wyrms konnten vertrieben werden. Heather versetzte das Baby zunächst in *Schlaf*, aber ein schriller Ruf des alten Wurm weckte es natürlich wieder auf. Heather zauberte dann *Angst*, und das Baby flog wirklich davon! Währenddessen wollte sich der alte Wurm eigentlich mehrfach im Sturzflug auf Hrothgar stürzen, aber bereits beim ersten Versuch wurde er schwer verwundet, und beim zweiten Anflug schließlich so beschossen und zerschlitzt und mit *Frostbällen* bombardiert, dass er in einer entfernten Schlucht schwer verwundet notlanden musste.

Jetzt konnten die Gefährten ungestört den Runenstein freilegen.

Auf der ersten Bildseite seht ihr ein Bild, von dem ihr vermutet, dass es eine Szene aus der Legende um Wyrdfrida darstellt. Eine Heidure ist umringt von Männern und Frauen, die ihr beim Wurf der Runen zuschauen. Die Priesterin ist von einem Kreis umgeben, der von einem vierzackigen Stern über ihr ausgeht. Im Hintergrund stehen vor einem mächtigen Gletscher einige Jurten.

Auf der zweiten Bildseite seht ihr ein Schiff, das in einer Grotte ankert. Mindestens ein Dutzend Krieger mit Fackeln in den Händen umringen es. An Bug und Heck ist die mächtige Gestalt eines Thursen zu erkennen. Darüber, auf einem kleineren Bild, seht ihr, wie eine Frau einer anderen Frau ein Trinkhorn reicht.

Die dritte Seite des Steines ziert eine verwitterte Inschrift:

Dort bei den Gletschern nahe der Heimat der Thursen bereitete Wyrd ihrer treuesten Dienerin ihre Heimstatt. Die Thursen schützen die Ruhe und nur ein Stein weist den Weg. Dort an den gefrorenen Wassern des Bratta am Fuß der Göttersteine musst du dem Stern folgen in der Nyrnnacht.

Weiter nach Norden also? Dann also erstmal zurück zur Eichenhalle.

Etappen-Ziel 4: Eichenhalle

Gleich am 2. Troll, also am Nachmittag des ersten Rückfahr-Tages, stürzte Hrothgars Schlitten einen Abhang hinab und war verloren. Der Priester konnte rechtzeitig abspringen.

Am 4. Troll griff ein Steintroll das Nachtlager an, wurde von dem wachhaltenden Hrothgar aufgehalten und von Heather mit *Funkenregen* so verwirrt, dass sich die anderen Abenteurer ihre Rüstungen anziehen konnten, ehe sie sich ernstlich mit dem Troll befassten. Sie hackten ihn nieder und verbrannten ihn schließlich mit Zauberöl. Das hatten sie sehr gut gemacht!

Als sie am 6. Troll wieder zurück bei der Eichenhalle waren, trafen sie dort den Hödaring von Isarjurd, Tannyrd Agnason, der hier soeben mit einigen vollbeladenen Hundeschlitten angekommen war – und in Begleitung der drei „vernünftigen“ Freunde, die mit etwas Verspätung doch die Abenteuerlust gepackt hatte: Alchemilla, HaoDai und Ronald.

Alchemilla hatte als Elfin zunächst die unbekannte kalte Eiswüste vermeiden wollen, noch dazu, da sie als Magierin die Anti-Seidwirker-Einstellung der Einheimischen zu fürchten hatte.

HaoDai wollte prinzipiell keinen Hundeschlitten lenken und nur dann mitkommen, wenn er gefahren wurde.

Ronald ging als Magier wie Alchemilla; außerdem fürchtete er sehr, dass ihn die kalte Zugluft umbringen würde.

Aber als ihre Gefährten in Friedborg schließlich ohne sie zu dieser verrückten Winterfahrt aufgebrochen waren, stieg ihre innere Unruhe von Tag zu Tag. Als ein paar Kumpels von Olafur wegen eines kleinen Lebensmittel-Transports nach Isarjurd fahren wollten, schlossen sie sich ihm an – und sie hatten das Gefühl, die richtige Entscheidung getroffen zu haben. Als die Drei in Isarjurd angekommen waren, wurden sie sogleich von Tannyrd und Snotra begrüßt, die sich vielsagende Blicke zuwarfen. Sie erhielten ein hastig leergeräumtes Zelt am Rand der Siedlung, und man versicherte ihnen, dass man sie schleunigst – äh, zügig – am nächsten Morgen weiter nach Norden bringen würde, zur Eichenhalle. Sie wollten dort doch bestimmt die anderen Verrückten – äh, die von den Göttern Geküssten – treffen, nicht wahr? Ja, genau, da dürfte man keine Zeit verlieren!

Tannyrd erklärte den Abenteurern, dass Snotra „so ein Gefühl gehabt hätte“, dass man ihnen helfen sollte, und deshalb hatten sie Vorräte hierher transportiert, damit sie ihre Winterexpedition fortsetzen konnten. Wie lautete denn ihr nächstes Ziel? Ach, sie wollten zu den Göttersteinen? Der Hödaring kannte diese vier riesigen Felsnadeln, die im Norden der Tundra standen, nahe der Issee, an der Grenze zu den Eisöden von Tumolea – und er war bereit, sie dorthin zu führen!

Etappen-Ziel 5: Göttersteine

Dank Tannyrds Kenntnissen der Tundra und der dort lebenden Renttierzüchter gelangten die Gefährten ohne größere Schwierigkeiten bis zum nördlichsten Lagerplatz einer Veidaren-Sippe, zwei Tagesreisen südlich der Göttersteine. Hier legten sie am 17. Troll eine Pause ein, um sich auf die bevorstehende Aufgabe vorzubereiten; sie rechneten fest mit einem Kampf an ihrem Ziel. Der Hödaring verabschiedete sich hier von den Spinnern und kehrte nach Isarjurd zurück.

Am späten Nachmittag des 19. Troll erreichten die Freunde schließlich die Göttersteine. Unter der Leitung von Anga umrundeten sie die gewaltigen Felsnadeln und entdeckten auf der Nordseite einen Thursen, der dort gelangweilt den „Zugang zum Eis“ bewachte und sehr darüber erschrak, dass hier plötzlich Menschen eingetroffen waren. Die waren doch viel zu früh dran! Jetzt musste er sie doch tatsächlich bekämpfen, so ein Mist! Er versuchte die redseligen Winzlinge mit arroganten Handzeichen fortzuschleichen, und endlich taten ihm diese Laberbacken auch den Gefallen. Erleichtert zog sich der Thurse wieder auf seinen Wachposten zurück.

Anga schaute später nochmal zum Durchgang zwischen den Felsnadeln und entdeckte am Boden unter dem Schnee eine Runensteinplatte mit der folgenden Inschrift:

Wyrd nur den Würdigen den Weg weist. Sei gewarnt, Unwürdiger, wenn du dem Weg folgst, so dein Schicksal ist zu sterben den eisigen Tod. Tuomela betreten du musst durch die Steine hindurch. Den Stern voraus. Überqueren du die Spalte musst. Stufen aus Eis führen zum Grund. Folgst du ihnen. Doch sei noch einmal gewarnt. Der Weg ist die Gefahr.

Die Freunde vermuteten, dass sie einfach nicht den richtigen Zeitpunkt gewählt hatten, um die Göttersteine zu durchschreiten. Bestimmt war die Nyrnnacht der richtige Moment, also die erste Nacht der Winterdunkelheit, in der die Sonne tagsüber nicht mehr aufgehen würde. Das war am 21. Troll soweit.

Die Freunde verbrachten die beiden folgenden Tage also ohne besondere Aktionen; Edda verabschiedete sich allerdings, um das nächstgelegene Veidaren-Lager schon mal auf die Rückkehr der Abenteurer vorzubereiten.

In der Nacht des 21. Troll machten sie sich erneut auf den Weg durch die Göttersteine, in Richtung des Nordsterns. Doch der Thurse war da und hielt sie auf, indem er auf die Zügel des ersten Schlittens trat. Diesmal kam es zum Kampf – und Anga wurde mit einem einzigen Schlag beinahe getötet [0 LP]!

Die Gefährten hatten keine Lust, sich vom Thursen töten zu lassen, und der Thurse litt nicht unter Dienstfeier, im Gegenteil! Die Freunde zogen sich also problemlos zurück, während sich der Thurse etwa 150m weiter nach Norden bewegte und dort auf das Eis hockte, um die nächsten Aktionen der Freunde abzuwarten.

Tatsächlich ging (wie erwartet) ein vierzackiges pulsierendes Leuchten vom Nordstern aus, als es endlich Mitternacht wurde. Der Thurse schaute schon in der Stunde vorher immer wieder zum Firmament. Sobald das Signal erschien, verschwand der Thurse (er versetzte sich nach Hause und genoss die kurze Pause vom Bereitschaftsdienst).

Etappen-Ziel 6: Bratta-Spalte

Die Abenteurer schlugen ihr erstes EIS-Lager etwa 1000m von der Thursen-Wache entfernt auf. Es war eiskalt, es wehte ein eisiger Wind, es war verdammt ungemütlich, und „verrückt“ reichte schon längst nicht mehr aus, um den Wahnsinn ihres Unterfangens zu beschreiben. Aber die Freunde wollten es schaffen, also bissen sie ihre klappernden Zähne zusammen und hielten durch. Ulwun und Heather hielten Wache – und nichts ereignete sich.

Am Morgen setzte sich die Expedition in Bewegung. Die Schlittenhunde wurden mit den eisigen Temperaturen offenbar ganz gut fertig. Die Schlittenlenker weniger - am Vormittag steuerte Alchemilla ihren Schlitten in eine Eis-Spalte, und während der Unfallpause wurden die Gefährten von 8 Eisbären angegriffen. Die Freunde sahen dabei hinter den Raubtieren einige Aaskrähen in den Himmel aufsteigen und mussten sogleich an Helja denken. Mit magischen Zauberkraften (*Schlaf, Frostball, Stärke, Schwäche, Schmerzen*) und vereinten Kampfkünsten wurden sämtliche Bären getötet, und die Abenteurer hatten jetzt Fleisch im Überfluss.

Bei der folgenden Nachtwache wurde das Lager während der Nachtwache des nachtsichtigen Zwergs Anga von 16 Eistrollen überfallen. Da er rechtzeitig seine Freunde wecken konnte, gelang es ihnen mit einem „Zaun aus *Dschungelwänden*“ zu verhindern, dass sie vollkommen umzingelt werden konnten. Nach einem hartem Kampf hatten sie ihre Gegner bezwungen, die ungewöhnlich aggressiv und ungewöhnlich motiviert wirkten. Natürlich war auch hier wieder Helja am Werk gewesen!

Die Bilanz auf Seite der Abenteurer sah wie folgt aus: Anga war fit, Alchemilla und Ronald hatten üble Kopftreffer erhalten, Ulwun war völlig erschöpft, und der Rest mehr oder weniger zerkratzt.

Beim Nachtlager des folgenden Tages erinnerte sich Alchemilla endlich daran, dass sie vor Urzeiten den Zauber *Bannen von Kälte* erlernt hatte. Damit ersparte sie dem bereits halb erfrorenen Ronald den endgültigen Verlust seiner Nase. Der albische Magier quittierte diese Hilfe nur mit einem mürrischen Brummen; diese Eisgegend war einfach nicht sein Ding, und er bereute es bitterlich, sich überhaupt auf diese bescheuerte Expedition eingelassen zu haben. Wie gemütlich wäre es jetzt in Friedborg! Oder, noch besser, im warmen Studierzimmer in Beornanburgh!

Am 27. Troll erreichten die Abenteurer am späten Vormittag die 50m breite und 100m tiefe Gletscherspalte. Eine etwa 3m breite Eisbrücke überspannte die Spalte; in der gegenüberliegenden Gletscherwand waren in das Eis geschlagene Stufen zu erkennen, die im Zick-Zack-Kurs in die Tiefe führten.

Die Freunde errichteten ein Lager und brachten als erstes ihre Hunde in Alchemillas „Klimakammer“ (*Bannen von Kälte*). Ronalds vorsichtiger Versuch, die Eisbrücke zu betreten, brachte sie sofort zum Einsturz – der Magier selbst konnte sich schnell genug zurückziehen. Anga war überzeugt, dass diese Brücke von selbst wieder erscheinen würde, und zwar um Mitternacht. Die Abenteurer warteten also in der Klimakammer diesen Zeitpunkt ab, aber es kam keine neue Brücke.

Am 28. Troll klebte Ronald mit *Befestigen* die 8 Seile der Gruppe aneinander, und Heather wurde in die Spalte hinabgelassen. Die Heilerin konnte dank *Bannen von Dunkelheit* sehen und entdeckte in 80m Tiefe eine zweite Eisbrücke! Sie endete an der südlichen Gletscherwand

an einer Plattform, von der aus eine 2m breite Eistreppe am Rand der Spalte entlang 20m tiefer führte. An der Südseite der Plattform befand sich hinter einer trüben Eisscheibe ein Wächter, der offenbar aktiviert wurde, als Heather diese Scheibe näher untersuchen wollte. Er begann mit heftigen Schlägen gegen das Eis zu schlagen, das schnell erste Sprünge bekam! Klugerweise ließ sich Heather schnell wieder nach oben ziehen!

Ihr Bericht führte dazu, dass die Abenteurer den Beschluss fassten, hier den Einstieg ins gesuchte Grab zu wagen. Als erstes wurden Hrothgar und Anga hinabgelassen – und die beiden hielten sich der Eisscheibe fern, so dass der dort lauernde Eis-Golem nicht erneut aktiviert wurde.

Nach und nach kamen nun die anderen Abenteurer herab – zuletzt Flintstone, der die 80m mühelos am Seil hinabkletterte! Die Gefährten gingen die Treppe hinunter und hatten tatsächlich das Tor zu Wyrdfridas Grab erreicht.

Wyrdfridas Grab

Nach der letzten Biegung steht ihr auf einer 10m breiten und 5m tiefen Plattform, die zur Hälfte in die Gletscherwand geschlagen ist. Vor euch erhebt sich ein 4m breiter Torbogen, der auf ebenso hohen Säulen aus Eis ruht. Zwischen den Säulen befindet sich eine Eisfläche, in die das Relief eines Tores geschnitten ist. In die beiden Flügel des Tores ist ein Knotenmuster geschnitten. Innerhalb dieser beiden Knotenmuster ist eine in Futhark geschriebene Inschrift zu sehen

Auf dem linken Flügel: *Hier verborgen im ewigen Eis schuf ich ... , ein Grabmal für..., meinen treuesten Diener.*
Auf dem rechten Flügel: *Viel Mut hast du bewiesen. Doch nun kehre um. Es gibt hier nichts, was du gewinnen könntest.*

Links und rechts neben den Säulen steht je eine Statue aus Eis, die einen gerüsteten, mit Schild und Schlachtbeil bewaffneten waelischen Krieger darstellt.

Hrothgar separierte mit *Dschungelwänden* vorsichtshalber die beiden waelischen Krieger, aber er wusste natürlich, welche Worte er mit seinem Stoßspeer ins Tor einritzen musste. Die beiden Krieger hatten daraufhin ungewöhnlich große Mühe, das Tor zu öffnen, aber dank ihrer hohen Stärke gelang es ihnen trotz der hinderlichen Wände. Die Freunde hatten das verborgene Grabmal erreicht, dessen Räume direkt ins Gletschereis geschnitten waren.

Zunächst rutschten sie über einen Eiskanal in eine tiefere Grab-Ebene, doch ihr Weg endete an einer verschlossenen Metalltür. Hier brauchten sie einen Schlüssel, also kletterten sie wieder nach oben und suchten die Räume dort gründlich ab, bis sie ihn fanden.

Hinter der Metalltür lag eine Halle.

Beherrscht wird die 5m hohe und 11 x 14 m große Halle von einer 5 x 5 m großen und 1,5m hohen Stufenpyramide aus Eis. Jede der Stufen ist 25 cm hoch und 50 cm breit. Auf der obersten Stufe steht eine niedrige Säule aus Eis, auf der ein dickes „Ringbuch“ aus Eis zu liegen scheint. Links und rechts an den Wänden stehen je 5 Eiskriegerstatuen. Hinter der Pyramide stehen 4 weitere Eiskrieger. Jeder dieser Krieger ist mit einem Stoßspeer aus Eis bewaffnet. Die Eiswände zieren Bilder eines waelischen Schiffes - offensichtlich die *Bjort*, das Schiff der Heidure Wyrdfrida.

Das roch nach Ärger! Die Freunde sahen sich erst die beiden Seitenräume an, die Truhen voller Geschmeide bzw. eine Sammlung auserlesener Waffen enthielten.

Sehr interessant, diese Grabbeigaben! Aber offenbar mussten sie sich doch mit dieser Halle beschäftigen. Alchemilla und Hrothgar stiegen auf die kleine Stufenpyramide. Der Priester las

jeweils die aufgeschlagene Seite des Eisbuchs, ehe die Elfin mit größtem Fingerspitzengefühl zur nächsten Seite „umblätterte“. Das Buch trug den Titel „Die Legende von Wyrdfryda“ und enthielt zunächst die bereits bekannten Informationen. Danach folgten weitere Kapitel:

Den Mächtigen war die Heidure Wyrds ein Dorn im Auge. Nicht wenige Jarle sandten Kriegsdrachen aus, um die Bjort aufzubringen und Wyrdfryda zu fangen. Doch keinem Verfolger gelang es, das Schiff aufzubringen. So wurden bald Geschichten von der schnellen und wendigen Bjort erzählt. Die Göttin selbst hätte mit einer Drachenschwinge dem Schiff seine Schnelligkeit und Wendigkeit gegeben, so sagte man.

In Wahrheit war die Drachenschwinge ein in den Kopf eines Stabes eingesetzter Saphir, welcher von der Göttin eigens für diesen Zweck geschaffen worden war. Wyrdfryda setzte den Stab, den ihr die Unsterbliche persönlich zum Geschenk gemacht hatte, in den Mast der *Bjort* ein.

Noch lange Zeit und bis ins hohe Alter wurde Wyrdfryda an allen Küsten Waelands gesichtet. Von weit im Landesinneren kamen die Menschen, um sich die Zukunft weissagen zu lassen. Bis zu jenem Tag, an dem das Segel der *Bjort* im Nebel des Jokulsund verschwand und nie mehr auftauchte.

Als Alchemilla gerade die letzte Seite aufschlagen wollte, setzten sich plötzlich sämtliche Eiskrieger in Bewegung! Das kam freilich nicht unerwartet – aber unerwartet war die Stärke dieser Gegner. Schon nach dem zweiten Schlagabtausch ahnten die Gefährten, dass sie gegen diese Eiskrieger keine Chance hatten. Ulwun rief ihren Totemgeist an (die Große Eule), und Hrothgar – bereits an der Schwelle des Todes – versuchte Fjörgynn zu erreichen, schaffte es aber nur zu Vidar und Asvargr – und konnte deren Unterhaltung verstehen!

„Da kommt jemand ins Totenreich, ein Neuzugang!“

„Schau nur, wo der herkommt. Und warum!“

„Einer von denen, du weißt schon... ..aber so macht das gar keinen Sinn.“

„Helja hat ihre schmutzigen Krallen im Spiel, und das dürfen wir uns echt nicht bieten lassen. Wenn hier schon betrogen wird, dann wenigstens von beiden Seiten!“

„Wir klingen schon wie Kjull, merkst du's?“

„Oh – er hört uns! Na schön. Pass mal auf, Hrothgar. Du bist hier zu früh angekommen. Es gibt noch allerlei zu tun für dich, wenn du dich nicht allzu dämlich anstellst, verstehst du?“

„Jetzt hör mal gut zu: dieser ganze kindische Weiberkram bringt's überhaupt nicht, klar? Natürlich bringst du diese Sache trotzdem zu Ende, damit das erledigt ist, und Fjörgynn, das alte Weichei, wird das sicher auch gefallen. Wir richten es ihm aus, versprochen! Und dann hältst du dich aber bereit für die wirklich wichtigen Geschäfte, ja? Dabei geht es weniger um Leben und Tod, was für euch Menschen ja letztlich sowieso keine Rolle spielt, hahaha – nein, es geht um politische Sachen, Angelegenheiten der Amtshilfe und göttliche Versprechen und so. Wenn du hier raus bist, bewegst du deinen Arsch nach Alba, verstanden!“

„Asvargr, du sprichst mit einem Priester, schon vergessen? Mein lieber Hrothgar, nimm deine braven Freunde mit auf deine Reise, und ich hoffe schwer, dass uns diese schreckliche Eulenfrau künftig in Ruhe lassen wird! Und ein Letztes noch – ein zweites Mal wird euch jetzt niemand mehr helfen, darauf muss ich als Chef schon achten, verstanden?!“

Wie durch ein Wunder verzichteten die Eiskrieger beim folgenden Schlagabtausch auf Angriff und Verteidigung – und zersplitterten bei einem Treffer in viele Scherben. Die

übrigen erholten sich schnell wieder, konnten aber von den Gefährten mit einiger Mühe ebenfalls zerstört werden.

Kaum hatten sie den letzten Eiskrieger beseitigt, öffnete sich eine Eiswand in der Halle und gab einen Durchgang frei. Die Abenteurer interessierten sich aber zunächst für die letzte Seite des Eisbuchs. Dort stand:

Nachdem Wyrdfrida gebettet war, erschienen die Götter. Vidar kam als Erster und setzte einen Stein am Bug der *Bjort*. „Diesen Stein für die Macht, die sie hatte.“ Dann erschienen nacheinander Asvargr und Fjörgynn. Der erste setzte zur Rechten Vidars seinen Stein für den Mut, den Wyrdfrida mehr als einmal in ihrem Leben bewiesen hatte. Der andere setzte einen zur Linken Vidars: „Dein Rat ließ die richtigen Pflanzen wachsen.“ Am Heck setzte Wyrd ihren Stein für ihre treueste Dienerin. Dann erschienen ihre Mutter Sigrun und ihre Schwester Helja. Die Mutter setzte den Stein für die ehrliche Treue der Wyrdfrida vom Heck aus rechts neben dem ihrer Tochter. Links neben den Stein Wyrds setzte Helja den ihren und sprach: „Doch nicht zu deinem Schutz stelle ich den Stein! Mögest du niemals dein Totenbett verlassen.“ Hass schwang in ihrer Stimme, als sie diese Worte aussprie. Dann setzte Trynn seinen Stein zwischen den von Fjörgynn und von Sigrun. „Durch deine Taten wuchs der Neid unter den Menschen. Darum dieser Stein.“ Und als letzter im Bunde setzte Kjull seinen Stein dem Trynns gegenüber und seine Worte waren: „Nicht nur mit Rat hast du Ruhm erworben, auch listenreich warst du in deinem Leben.“ Dann sprach Wyrd zu den Göttern. „Nur der Sterbliche, der unsere Namen in unsere Steine in der richtigen Reihenfolge schlägt, darf an das Totenbett treten. So soll es sein.“

Zunächst hatten die Freunde den Einfall, der Grundriss des Grabs könnte einem Schiff entsprechen, das man entsprechend ablaufen müsste. Aber das war offenbar nicht der Fall.

Der Durchgang führte bis zu einem Quergang; hier stand ein hüfthoher Stein vor einer Nische. In dem Stein befanden sich vier unregelmäßig geformte Vertiefungen, die rund um eine fünfte kreisrunde Vertiefung angeordnet waren.

Der Quergang führte auf der einen Seite zu einem Eis-Becken mit merkwürdigerweise warmem Wasser und auf der anderen Seite zu einer Halle, in der auf Eissockeln die mumifizierten Überreste von 14 Menschen lagen.

Die Freunde suchten zunächst den Durchgang nach Geheimtüren ab und wurde schnell zweimal fündig. Sie führten einerseits in eine Totenkammer, in der die sterblichen Überreste eines Waelingers inmitten von wertvollen Grabbeigaben lagen, und andererseits in einen Raum, in dem auf drei Eis-Stelen drei Eisbücher lagen; eines zeigte ein Abbild der anwesenden Abenteurer (!), eines die Umrisse eines Schiffs, das von acht Kreisen umgeben war, die mit unleserlichen Runen markiert waren, und eines enthielt eine geschnitzte Bernstein-Rune.

Das war schon die zweite seltsame Rune, die sie gefunden hatten! Die Freunde kombinierten, dass sie insgesamt vier dieser Runen finden mussten, um sie dann an einem Stab zu befestigen (den sie ebenfalls gefunden hatten), um dann diesen „Schlüssel“ in den Stein vor der Nische zu stecken. Sie machten sich auf die Suche.

Flintstone tauchte (seilgesichert) in das warme Wasser und fühlte sich plötzlich pudelwohl, aber eine Rune fand er nicht.

Dagegen trugen alle 14 Toten in der anderen Seitenkammer eine solche Rune um den Hals. Dank Ronalds Scharfblick fanden sie schnell das richtige Exemplar.

Die vierte Rune fanden sie schließlich im Eingangsbereich. Die Freunde bauten den Schlüssel zusammen, steckten ihn in den Stein, der sich nun drehen ließ und dadurch eine Eiswand öffnete. Dahinter lag Wyrdfridas Grabkammer!

Nur das Licht eurer Laternen lässt euch etwas von dieser riesigen Halle (8m Höhe) erkennen. Fast schon außerhalb des Lichtscheines entdeckt ihr vor euch eine hohe Eiswand. Ein großer Runenstein (1,5m hohe schlanke Säule, mit einer dünnen Eisschicht bedeckt und mit waelischen Runen verziert, bis auf eine runenfreie vertikale Fläche (30cm * 30 cm) am oberen Ende) scheint halb im Eis verborgen zu sein. Schreitet ihr in die große Höhle hinein, entdeckt ihr rechts und links neben diesem Runenstein in einigen Metern Entfernung jeweils einen weiteren, halb im Eis verborgenen Stein. Jetzt erst erkennt ihr, dass es sich bei der Wand vor euch um einen riesigen Eisblock handelt, der die Decke zu stützen scheint.

Die Gefährten schauten sich erst ein wenig um in dieser riesigen Grabkammer, aber dann begann Hrothgar die Namen der Götter in die Eisschicht der Runensteine zu kratzen – natürlich in der richtigen Reihenfolge. Es dauerte ein paar Namen, bis plötzlich ein Thurse im Torbogen der Grabkammer auftauchte und auf die Abenteurer zuspurtete.

Während HaoDai schnell aus dem Eingangsbereich der Grabkammer floh, flüchteten seine Freunde in Richtung Totenboot – und saßen dort in der Falle, da mittlerweile ein zweiter Thurse im Torbogen erschienen war! Die Gefährten versuchten trotzdem, an ihm vorbeizurennen, aber Flintstone hatte Pech und konnte den beiden Thursen nicht entkommen. Seine zauberkundigen Freunde ärgerten die Riesen mit *Schmerzen*, *Schwäche*, *Verfluchen* und *Rost* – und Alchemilla donnerte einem Thursen schließlich sogar eine *Feuerkugel* in den Rücken, gerade als sich Flintstone mit letzter Kraft aus dem Kampfgetümmel lösen wollte. Hätte sie nicht noch eine Runde länger warten können? So schädigte sie nicht nur diesen Thursen, sondern tötete Flintstone [- 8 LP]!

Der Tod ihres Freundes mobilisierte seine Gefährten, und sie stürzten sich nun auf die beiden Thursen, während Ronald zum Toten eilte, um ihm einen Heiltrank zu verpassen. Den Thursen wurde die Sache nun zu brenzlig, und sie versetzten sich zurück in ihre Heimat.

Flintstone wurde mit Humhulls Eichel gerettet.

Hrothgar fuhr nun wieder fort, die Namen einzuritzen.

Ein weiterer Thurse kam aus dem Torbogen. Der nächste Kampf begann.



Erneut lag Flintstone kurz darauf fast-tot auf dem Boden.

Erneut gelang es seinen Freunden, den Thursen zu eliminieren und ihn zu retten.

Nachdem Hrothgar alle Runensteine richtig beschriftet hatte, verschwand die Eishülle und gab Wyrdfridas Totenschiff frei.

Inmitten der 8 Runensteine steht die 18m lange und 4m breite *Bjort*. Sie dient Wyrdfrida als Totenbett. Ein 5m langes und 3m hohes, über die gesamte Schiffsbreite gespanntes Zelt verwehrt den direkten Blick auf den Mittelteil des Schiffes. Der Mast ist umgelegt und dient als Firststange für das große Zelt. Als Zeltplane fand wohl das Segel des Schiffes Verwendung. Im Bug des Schiffes steht ein Wagen. Die wasserdicht gepechte Transportmolle enthält kleine Leinsäcke mit erlesenen und exotischen Gewürzen. Im Heck stehen zwei Pferdeschlitten, die sehr kunstvoll beschnitzt sind. Auf jedem Schlitten befinden sich 4 Schlafsäcke aus Robbenfell.

Unter dem Zelt stehen, vom Bug aus gesehen links, drei Kisten. Rechts neben dem Mastschwein steht das eigentliche Totenbett Wyrdfridas. Am Kopfende des Bettes stehen zwei Körbe mit noch immer frischem Obst und Brot, sowie ein Fass nicht gefrorenen Mets. Am Fußende stehen noch einmal zwei Körbe und ein Fass mit ebensolchem Inhalt. Daneben liegt ein ganzes Arsenal an Bartäxten, Langschwertern, Stoß- und Wurfspeeren, einige Langbogen und die dazu gehörigen gefüllten Pfeilköcher.

Wyrdfrida sieht so aus, als sei sie soeben beigelegt worden. Ihre durch hohes Alter faltig gewordene Haut hat noch immer einen rosigen Schimmer; ihr Körper lässt erahnen, dass Wyrdfrida bis ins hohe Alter agil war. Die Heidure ist in einfache, aber mit viel Schmuck und Verzierungen ausgestattete Kleidung der Aeglier gehüllt. Silber- und Goldfäden ziehen sich durch die Borten und aufwendigen Stickereien. In die Borten sind mit Edelsteinen besetzte und mit Runen gravierte Goldplättchen eingewoben. In ihre Haare sind lange Silber- und Golddrähte eingeflochten. Neben ihr liegen drei Priesterstäbe. Einer der beiden kurzen Stäbe endet in einer geschnitzten Hand, die eine hölzerne Kugel hält. Der andere sieht aus wie ein stilisierter Baum, dessen Krone in einem aufgeschlagenen Buch endet. Der dritte Stab ist 2m lang und ganz schlicht gehalten.

Nachdem sich die Abenteurer ein paar Wertsachen in die Taschen gestopft hatten, kletterten sie aufs Boot. Sie wollten das Boot nun startklar machen und dazu die Segel hissen, aber kaum hatten sie sich zu schaffen gemacht, wachte Wyrdfrida auf und hieß die jungen Leute willkommen.

Wyrdfrida freute sich, dass es offenbar noch Jugendliche gab, die Respekt vor den Toten hatten, und bedankte sich für den behutsamen Umgang mit ihrer toten Mannschaft (ein Verdienst des vorsichtigen Priesters Hrothgar).

Wyrdfrida war überhaupt nicht verwundert über die Anwesenheit der Abenteurer und meinte nur, dass sie sich freuen würde, dass wieder ein Schritt auf dem Weg ihres Schicksals geschafft wäre und jetzt einfach jeder seinen Auftrag erfüllen sollte. Hrothgar dürfte den gesuchten Stab, der übrigens hier im Mast stecken würde, nur den Heiduren Friedborgs geben – und seinen Onkel sollte er eben irgendwie anders zufriedenstellen. Immerhin hätte Olafur ja dafür gesorgt, dass sie sich auf den Weg der Prüfung gemacht hätten – und sie wäre erfreut, dass sie allen Gefahren getrotzt hätten.

Jetzt wäre aber genug geplaudert – es gäbe Wichtigeres zu tun: *„Bringt eure hübsche Hintern rasch aus der Gefahrenzone, denn hier wird es gleich eine ziemlich rauschende Abschiedsvorstellung geben! Nehmt aus diesem Raum mit, was euch gefällt, und dann fort mit euch.“*

Zurück nach Friedborg

Tatsächlich begann es nun zu „regnen“ – und hinter den schmelzenden Eiswänden sammelte sich mit rasendem Tempo das Wasser.

Kaum hatten die Freunde das Totenschiff verlassen, schimmerte es in einem überirdischen Licht.

Die Gefährten rannten durch die Grabanlage Richtung Eingang, gefolgt von der ersten Wasserwooge. Zwei Disir (Götterbotinnen Wyrds) erwarteten sie am unteren Ende der Rutsche und ließen sie mit einem Klaps auf den Po hochzischen.

Die Disir begleiteten die Freunde zum Eingang und wiesen sie an, sich alle in einem Kreis aufzustellen und an den Händen zu fassen. Während sich plötzlich die Gletscherwand auftat und das Totenschiff Wyrdfridas ins Freie herausbrach und in die bereits geflutete Spalte schwenkte, um dem Meer entgegenzufahren, flogen die Abenteurer unbeschadet nach oben zu ihren äußerst glücklich wirkenden Hunden.

Sie wünschten sich von den Disir, nach Friedborg gebracht zu werden – und schliefen ein.

Am Mittag des nächsten Tages (es war der 1. Tag des Draugmonds 2405 nL) erwachten die Freunde in der Nähe des Hains der Heiduren von Friedborg. Sie brachten den echten Stab unverzüglich zu der Heidure Wyrds, die natürlich äußerst entzückt über den erfolgreichen Ausgang dieser irrwitzigen Suche war und die Erzählung der Gefährten gar nicht oft genug hören konnte. Die Legenden über Wyrdfrida waren also wahr gewesen! Und es sah fast so aus, als ob Hrothgar ein ganz besonderer Diener der Götter wäre! Die Heidure meinte, es würde sie nicht besonders wundern, wenn sie in nicht allzu ferner Zeit Gewissheit darüber hätte, was derzeit nur verschwommen in ihren Gedanken treiben würde – und sobald das der Fall sein würde, sollte sich Hrothgar seinerseits nicht wundern, wenn sie ihn zu sich rufen würde.

Genau damit hatte Hrothgar schon gerechnet. Schließlich hatte er den Göttern eine Queste versprochen!

Jetzt wollten sich die Freunde aber erst einmal eine Ruhepause gönnen. Sie kehrten zu Olafur Sigurtson zurück, der sich ebenfalls sehr über ihre Rückkehr freute – und noch mehr, als sie ihm den „Stab Wyrdfridas“ überreichten (der in Wahrheit nur eine Kopie war, die sie in einem kleinen Totenboot neben Wyrdfridas Totenschiff gefunden hatten).

Olafur hatte sich schon große Vorwürfe gemacht, seinen Neffen und dessen Freunde auf dieses verrückte Abenteuer geschickt zu haben. Er war überglücklich, dass sie nun wohlbehalten vor ihm standen. Tatsächlich spielte es für ihn keine Rolle, ob die Freunde nun tatsächlich Wyrdfridas Stab gefunden hatten (wie Hrothgar andeutete – ohne dabei zu lügen) oder ob dieser Stab nur ein nettes Mitbringsel war (davon war Olafur überzeugt) – Hauptsache, sie waren alle gesund und munter! Für den geplanten Bootsbau hatte er in den vergangenen Tagen bereits einige neue Ideen gehabt – und zwar über Nacht, kaum zu glauben! Er brannte schon darauf, sie in die Tat umzusetzen.

Zwei friedliche Monate in Friedborg folgten. Dann begann das neue Jahr (am 1. Tag des Bärenmonds, nach dem waelischen Kalender) – und ein neues Abenteuer.