

## C.37 Echo ferner Tage

Christopher Bunte, MIDGARD online, VFS&F 2002

Copyright © 2015 by Harald Popp.

### Friedborg

Am Mittag des 1. Bär 2405 nL kam ein Bote zu Olafur Sigurtson und bat die anwesenden Abenteurer (Anga, Flintstone, HaoDai, Hrothgar und Ulwun) zur Heidure Wyrds. Diese hatte ja schon versprochen, sich zu melden, wenn sie ein klareres Bild vom bevorstehenden Auftrag für die „Helden des Eises“ hätte, und das war nun der Fall:

*Ich habe von einem kleinen Feld geträumt, auf dem einige Pfähle standen, auf deren Spitzen je ein abgeschlagener Menschenkopf prangte. Die zugehörigen nackten Körper der gefolterten Männer waren darunter an die Pfähle gebunden. Sie waren allesamt auf grausame Weise kastriert worden. Gern hätte ich mich von dem schrecklichen Anblick abgewandt, doch plötzlich betrat ein kleiner dunkelhäutiger Mann die Szene; er trug einen seltsam gewickelten gelben Schal auf dem Kopf und einen gelben Kittel, auf dem eine rote nackte vierarmige Frau abgebildet war, die von lauter Ratten umgeben war. In den Händen hielt er eine geflochtene Schnur mit zwei Ledergriffen; eine blutige Axt steckte in seinem Gürtel. Grinsend näherte er sich den beiden letzten Pfählen, auf denen sich noch kein Kopf befand. An beiden waren Waelinger angebunden, und einen davon konnte ich erkennen! Es war Gunnar Sveninngard, der Hödaring von Jörnesund, kein Zweifel! Er war bewusstlos, aber neben ihm stand Ragna, die alte Dorfamme, und sie wirkte durchscheinend wie ein Geist, aber sie schien mich zu sehen und um Hilfe anzuflehen! Der kleine Mann schien das ebenfalls zu bemerken, denn er drehte sich plötzlich um und blickte ebenfalls in meine Richtung – und sein Grinsen wurde zu einer höhnischen Grimasse!*

*Schweißgebadet bin ich erwacht und musste sogleich an dich denken, Hrothgar! Vielleicht braucht Gunnar ja deine Hilfe? Im Winter ist es nicht weit bis Jörnesund – nur eine Tagesreise mit dem Hundeschlitten über den Fjord.*

Die Heidure bat Hrothgar, sich mit seinen Freunden nach Jörnesund zu begeben und in dem kleinen Dorf unauffällig umzuhören, ob Gunnar irgendwelche Probleme hätte. Der Hödaring verabscheute nicht nur Seidwirker, wie jeder anständige Waelinger, er ging auch allen Priestern und Schamanen aus dem Weg (was die Heidure zwar etwas kränkte, aber Gunnar war nicht der einzige Waelinger, der sich dachte, dass er für die Götter nach seinem Tod immer noch genügen Zeit hätte), so dass eine direkte Befragung oder Konfrontation mit der Traumgeschichte vermutlich kontraproduktiv sein würde.

Jörnesund lag im Winter nur eine einzige Tagesreise mit dem Hundeschlitten entfernt westlich von Friedborg auf der anderen Seite des Fjords.

Bis auf HaoDai, der keinen Schlitten lenken, sondern im Schlitten mitfahren wollte, lieb sich jeder der fünf Freunde einen eigenen sechs-spännigen Hundeschlitten für diesen Ausflug aus. Die anderen Gefährten hatten keine Lust auf diesen Ausflug und blieben in Friedborg.

### Jörnesund

Als sich die Abenteurer dem Hangdorf näherten, sahen sie, dass sie schon erwartet wurden – eine Gruppe von Kindern und Jugendlichen hielt von einem Hügel Ausschau hinunter zum Fjord und winkte den Ankömmlingen schon von weitem zu. Sie „alarmierten“ das Dorf, so dass die Gefährten von einer ganzen Schar von Dörflern mit freundlichem Beifall begrüßt und sogleich zum Hof des Hödaring geleitet wurden.

Ein blonder Hüne namens Ottgar Grotevels hieß Hrothgar und sein Gefolge vor dem Hof der Svenningards herzlich willkommen. Er hatte die Helden des Eises schon erwartet und ihre

Ankunft vorhergesagt; ihr tatsächliches Eintreffen werteten die Dörfler als gutes Vorzeichen. Die Fremden hatten ja erst kürzlich diese verrückte Nordreise unternommen und überlebt – sie wären also sicherlich keine hinderlichen Begleiter für diese Reise nach Alba, noch dazu, wo einer der anwesenden Eishelden ja selbst aus Alba stammte!

Gunnar Svenningard bat die Gefährten nach dem Willkommensgruß in sein Haus, um sie zu bewirten und um ihre Unterstützung zu bitten:

*Ottgar Grotevels hat seit seinem Jagdunfall das zweite Gesicht, und er hat gewusst, dass ihr rechtzeitig nach Jörnesund kommt. Er ist auch sicher, dass ihr mir helfen werdet – ich hoffe, ihr enttäuscht mich nicht. Wir rüsten nämlich gerade eine Expedition nach Süden aus; morgen früh soll es endlich losgehen, und wir rechnen fest damit, dass ihr euch anschließt. Ole Skeisson wird einige unserer besten jungen Männer anführen, um meine Tochter aus dem Kerker dieses albischen Fieslings zu befreien.*

*Eigentlich ist das ja meine Aufgabe, aber ich darf den alljährlichen Winter-Thing der Hödaring in Skadre Huldre im übernächsten Mond nicht versäumen, so dass ich diese Queste dem derzeit besten Mann unseres Dorfs anvertraut habe, dem Bootsmann Ole. Denn warten will ich keinen Tag länger – viel zu lang hab ich das schon getan, auf Rat meines alten Freundes Tronde hin, dessen ruhige Besonnenheit mir schon oft geholfen hat, ein Schlamassel zu vermeiden – aber jetzt ist die Zeit zum Handeln gekommen! Das Verhandeln haben wir hinter uns!*

*Meine liebreizende Tochter Sliveig hat mich im letzten Herbst so lange beschwätzt, bis ich Trottel nachgegeben und ihr erlaubt habe, mit ein paar Männern meines Dorfs als Besatzung eines Drachenboots nach Süden zu fahren, um ihre Freundin Runhild zu besuchen, die schon vor vier Jahren nach Alba ausgewandert ist und dort zusammen mit ihrem Mann Ansgar Halmarsson im Norden Haelgardes lebt – rechtzeitig zur Niederkunft Runhilds wollte sie dort sein. Leider hatten die Schicksals-Wirkerinnen andere Pläne mit Sliveig. Das Boot muss wohl in einen schweren Sturm geraten und gekentert sein, und etliche Männer sind dabei leider ertrunken – aber meine Tochter und einige andere wurden an die Küste getrieben und dort von Falstaff MacRathgar als „illegale waelische Einwanderer ohne erforderliche Einreise-Dokumente und ohne Barvermögen“ dingfest gemacht und in seiner Burg Fossburgh eingekerkert.*

*Dieser arrogante albische Arsch – Verzeihung, Syre sagt man wohl zu diesen Deppen – hat uns jedenfalls ein kurzes Schreiben zugestellt, in dem er mir mitgeteilt hat, dass ich mich glücklich preisen sollte, dass es ihm erlaubt gewesen wäre, sieben Leute meines Dörfleins, darunter wohl auch meine Tochter Sliveig, vor dem Erschöpfungstod gerettet und in sicheren Gewahrsam genommen zu haben. Aufgrund seiner äußerst begrenzten Mittel würde ich sicherlich Verständnis dafür haben, dass er seine „ungebetenen Gäste“ nicht kostenlos bewirten und versorgen könnte, obwohl er freilich versuchen würde, dabei so sparsam wie nur möglich zu haushalten, aber mit weniger als 500 GS pro Monat Aufenthalt in seiner Burg wäre da nichts zu machen – und solange die Kostenfrage nicht geklärt wäre, könnte er die Ausländer freilich nicht ziehen lassen.*

*Ich habe dieses Schreiben auf der Stelle verbrannt und einen Schwur geleistet: ich werde meine Tochter wiederhaben, ohne Lösegeld für sie gezahlt zu haben! Tronde hat mich dann überredet, erstmal einen kleinen Drohbrief zu verfassen, damit diesem Arsch klar würde, mit wem er sich da anlegen würde, und dass er meine Leute unverzüglich auf freien Fuß setzen sollte, wenn er seine Eier behalten wollte – aber diese gewaltfreie Kommunikation brachte uns keinen Schritt weiter. Vor fünf Tagen erhielten wir die lange durch den Winter verzögerte Antwort, dass wir uns unsere Drohungen sparen könnten, wir waelischen Wichser, und entweder wäre im Frühjahr, bis spätestens zur Tag- und Nachtgleiche, ein Bote mit dem gewünschten Gold in der Burg, oder man würde sich der waelischen Brut eben auf angemessen grausame Weise entledigen.*

*Und jetzt reicht's! Ole wird morgen – Winter her, Winter hin, aber was erzähl ich euch, ihr kennt das ja schon – mit ein paar zuverlässigen Leuten nach Süden aufbrechen, nach Rungtabur nämlich. Bestimmt ist die Wyrldsee dort schon schiffbar – und der Hödaring des Orts, Hegar Blutsäufer, schuldet mir noch von früher her einen Gefallen und bringt unsere Leute bestimmt per Boot nach Alba. Dort heißt es dann improvisieren, je nach den Umständen.*

*Na, seid ihr dabei?*

Gunnar hielt es für das beste Vorgehen, sich in Alba einige MacRathgars zu schnappen und Falstaff dann einen Tauschhandel anzubieten. Dann hätte er seinen Schwur erfüllt und dennoch ohne Blutvergießen seine Tochter befreit. Die Details dieses Plans müsste man sich in Alba ausdenken. Gunnar erwartete, dass ihm Hrothgar schon aus Gründen waelischer Nachbarschaftshilfe zur Seite stehen würde.

Beim Abendessen in der Dorfhalle lernten die Gefährten die fünf Schlittenführer kennen: Ole Skeisson (Anführer, nachdenklich, ein guter Bootsmann), Ottgar Grotevels (Hundeführer und Koch, hatte manchmal das zweite Gesicht), Sigmar (Waldläufer, schweigsam, zäh), Tronde Höggirsson (Runenschneider, alt), Ilai Sventfingge (Krieger, jung, heimlich in Sliveig verliebt).

Der alte Tronde seufzte über das schlechte Omen, den kürzlichen Tod der Dorfamme (und Haushälterin Gunnars) Ragna Rugwardsdottir.

Gunnar hatte nach dem Tod seiner Frau im Kindbett vor 13 Jahren (nach der Geburt seines Sohnes Arn) keine neue Frau in sein Haus geholt, aber Ragna war seine engste Vertraute gewesen, deren plötzlicher Tod ihn schwer betrübt, auch wenn er sich Mühe geben würde, das zu verbergen. Gunnar würde nämlich ungern über die „unnatürlichen Dinge“ reden, die mit Göttern oder Seidwirkerei zu tun hätten.

Arn hatte am vorgestrigen Nachmittag im Gastraum des Svenningard-Hofs die Tote entdeckt. Tronde hatte Ragna untersucht und war zum Ergebnis gekommen, dass ein plötzliches Herzversagen die Todesursache gewesen wäre – Ragna wäre letztendlich wohl erstickt. Ihre Leiche war im Totenhaus des Dorfes aufgebahrt – sie sollte erst auf einem Totenschiff verbrannt werden, wenn die Wyrðsee wieder eisfrei war.

Die Gefährten schauten sich natürlich Ragnas Leiche an. Die etwa 70-jährige Frau umklammerte in ihrer rechten Faust ein silbernes Halskettchen, an dem der erste Milchzahn Arns hing. Dieses Andenken an seine Geburt hatte sie immer bei sich getragen.

Die Gefährten waren misstrauisch. Schickte Gunnar etwa seine besten Männer unter einem Vorwand fort, um dann bei irgendeinem dunklen Spiel freie Bahn im Dorf zu haben? Ulwun befragte den Geist der verstorbenen Ragna, der ihr von den Schmerzensschreien Arns berichtete und von ihrer großen Sorge um den lieben Arn – aber so richtig schlau wurde Ulwun nicht daraus. Aber sie wollte Arn lieber unter ihrer eigenen Aufsicht haben als weiterhin im Dorf lassen und war deshalb froh, dass ihr Gunnar insgeheim versicherte, er würde von seinem Sohn nichts anderes erwarten, als dass er sich trotz seines ausdrücklichen Verbots heimlich der Reisegruppe anschließen würde. Wie sollte aus Arn denn sonst ein ordentlicher Anführer werden?

Verdächtig erschien den Gefährten nun vor allem Ansgar Halmarsson, den Gunnar vor vier Jahren bei der Ausübung eines Zähmen-Zaubers bei der Jagd erwischt und den Seidwinker sicherlich auf der Stelle erschlagen hätte, wenn es nicht der Gemahl Runhilds, der besten Freundin seiner Tochter, gewesen wäre. So hatte er ihn nur aus dem Dorf verbannt, sodann geschworen, ihn doch noch zu erschlagen, wenn er jemals wieder nach Hause kommen sollte, und ihn zusammen mit seiner Frau und allerlei Hausrat und Geld ausgestattet nach Alba ziehen lassen. Vielleicht hatte sich Ansgar für seine Vertreibung ja mit einem Fluch gegen die Kinder des Höðaring (also Sliveig und Arn) gerächt?

## Unterwegs nach Süden



Beim ersten Nachtlager in der Bernsteinbucht wurde der blinde Passagier entdeckt. Arn erklärte, dass er seiner Freundin Dagmar verraten hätte, dass er sich der Expedition anschließen würde, so dass mittlerweile auch sein Vater Bescheid wusste, der ihm bestimmt verzeihen würde.

Arn fuhr ab jetzt im vordersten Schlitten bei Ottgar mit. Er war ein braves unauffälliges Kind.

In der Nacht vom 4. auf 5. Bär träumte Anga den äußerst intensiven Traum, dass schwarze Krähen den Angriff einer großen Schar von Mörderpinguinen angekündigt hatten, die nun von allen Seiten das Lager der Reisegruppe überfielen. Den Göttern sei Dank, dass den Freunden dieser anstrengende Kampf erspart geblieben war!

## Sörensgard

Die Gruppe kam sehr gut voran. Am Nachmittag des 8. Bären erwartete sie schweres Gelände, weil Ottgar einen großzügigen Bogen ins bewaldete hügelige Innenland machte, um schließlich oberhalb der Küste auf einer Waldlichtung das Nachtlager aufschlagen zu lassen. 400 Höhenmeter weiter unten konnte man einen natürlichen Hafen mit einigen (morschen) Holzaufbauten (Gestelle für Trockenfisch oder zum Netzaufspannen), kaputten Booten und vergammelten Schuppen) erkennen.

Ole erzählte beim Abendessen von diesem verfluchten Ort namens Sörensgard. In diesem kleinen Hafen hatten früher etwa 200 Leute gelebt. Heute setzte kein Waelinger seinen Fuß hinein. Vor etwa 25 Jahren waren dort scharenweise seltsame dürre Ratten mit rotem rüdigem Fell gesehen worden, die keine Scheu gezeigt hatten, sondern ausgesprochen angriffslustig gewesen waren. Die Dorfbewohner konnten viele Plagegeister mit vereinten Kräften erschlagen, aber in den folgenden Tagen hatten sie ausnahmslos blutige Beulen am ganzen Körper bekommen und waren blutspeckend gestorben. Jede Hilfe wäre zu spät gekommen, abgesehen davon, dass es sowieso höchstens ein sehr frommer Diener der Götter gewagt hätte, sich in ihre Nähe zu begeben.

Während Ole diese Geschichte erzählte, bemerkten die Gefährten, dass er dabei immer wieder Tronde anblickte, der sich sichtlich unwohl bei dieser Erzählung fühlte – und alle anderen Männer vermieden es spürbar betont, ihren alten Kumpel anzustarren. Schließlich schickte Tronde den zunächst protestierenden Arn zum Schlafen ins große Zelt und berichtete dann mit leisen Worten von dem schlimmen Schicksal, das Gunnar Svenningard und seinem Freund Hegar Blutsäufer auf ihrer letzten Vidhing-Fahrt widerfahren war, irgendein böser Fluch, den sie unwissentlich auf ihren Booten aus einem fernen Land im Süden mit nach Hause gebracht hatten.

Vor etwa 25 Jahren waren nämlich Gunnar und Hegar nach Sörens gard zurückgekehrt, um hier ihre Beute zu teilen, den größten Teil ihrer Mannschaft zurückzulassen und ein großes Freudenfest zu feiern, denn sie hatten ihr Schicksal gemeistert und waren wohlbehalten zurückgekehrt. Die verbliebenen Krieger um Gunnar und Hegar waren danach goldbeladen und heiteren Sinnes nach Hause gesegelt (Gunnars Leute nach Jörensund, Hegars Leute nach Rungtabur), doch dort hatte ihre Freude nicht lange gewährt, weil sie kurze Zeit später Kunde von dem scheußlichen Vorfall in Sörens gard bekommen hatten und natürlich jedem klar war, dass es diese Ratten irgendwie geschafft haben mussten, als heimliche Passagiere mitzureisen, wenn sich auch niemand erklären konnte, warum sie unterwegs die ganze Zeit niemand bemerkt hatte und keiner der Seefahrer schon vorher krank geworden war. Gunnar und Hegar hatten damals geschworen, nie wieder auf eine Vidhing-Fahrt zu gehen – und Gunnar hatte seither nie wieder über dieses Ereignis oder seine damaligen Erlebnisse im Süden gesprochen, und seine Begleiter hatten sich ebenso verhalten.

Später bemerkten die Reisenden, dass Arn nicht im großen Zelt geschlafen hatte, sondern offenbar durch den verschneiten Wald hinab nach Sörens gard gelaufen war. Während die Waelinger noch zögerten, diesen verfluchten Ort aufzusuchen, hasteten die Gefährten bereits den Spuren des Jungen hinterher.

In der Nähe des Dorfs wurden sie von zehn roten menschengroßen (und aufrechtgehenden) Ratten umzingelt und angegriffen. Die Freunde gewannen den Kampf, aber Hrothgar musste einen (kritischen) Rumpftreffer einstecken. Anga war kurzzeitig bewusstlos gewesen, aber der Zwerg hatte einen harten Schädel.

Die Freunde überlegten noch, was sie jetzt tun sollten, als plötzlich Ronald und Alchemilla mit ein paar Waelingern im Schlepptau durch den Hangwald herabgeeilt kamen. Die beiden Gefährten waren den Schlittenspuren der Reisegruppe hinterhergefahren, in Begleitung eines ortskundigen Schlittenführers aus Friedborg, und hatten trotz der Dunkelheit Ottgars Nachtlager erreicht. Jetzt waren sie mit großer innerer Unruhe den Spuren ihrer Freunde gefolgt – und sehr willkommen! Denn die Waelinger konnten mit HaoDais Unterstützung den schwer verletzten Hrothgar hinauf ins Lager schaffen – und konnten sich so elegant vor dem Besuch der Geisterstadt drücken.

Die anderen (Alchemilla, Anga, Flintstone, Ronald und Ulwun) folgten nun Arns Spuren weiter hinab nach Sörens gard. Der verschneite Ort war eine echte Geisterstadt, denn die Bewohner konnten keine Ruhe finden, solange nicht alles ordentlich verbrannt worden war. Die Spur führte direkt zur gut erhaltenen, zentral am Hafenbecken gelegenen Dorfhalle; auf dem Platz davor wurden die Freunde von weiteren sieben roten Ratten angegriffen.

Die Gefährten hatten den anstrengenden Kampf gerade für sich entschieden, da erschien aus dem Tor der Dorfhalle eine rawindische vierarmige „Tempeldienerin“ und betrachtete die Abenteurer mit höhnischem Schmunzeln. Sie empfahl ihnen, sich nicht in Dinge

einzumischen, von denen sie keine Ahnung hätten. Mekelis und sie hätten ein altes Unrecht zu sühnen, und diese fromme Queste zu Ehren ihrer Göttin verträge keine Störung. Wäre doch schade, wenn sich die Fremden als solche Störung erweisen würden, denn dann müsste sie wohl für ihre Beseitigung sorgen, klar? Nach diesen Worten verschwand sie.

Die Freunde zögerten noch, sich in die Dorfhalle zu begeben, da trat der völlig verstörte Arn daraus hervor. Er blutete am linken Ohrfläppchen und hatte keine Ahnung, wo er sich eigentlich befand. Er erzählte, dass er einen schlimmen Traum gehabt hatte. Ihn hätte eine große geflügelte rote Ratte zu ihrem Nest getragen, in dem zehn tote Männer mit abgebissenen Köpfen gelegen wären. Fünf der Köpfe hätte er sogar erkannt: den von Gunnar Svenningard, seinem Vater – sowie den von Tronde Höggirsson und dessen Bruder Fölljund, und dann war da noch Sven Alfsson und Halmar Fredsson gewesen.

Arn war völlig durcheinander; es gefiel ihm gar nicht, dass er vielleicht „im Schlaf herumspaziert“ sein sollte. Wenn das sein Vater erfahren würde! Der hasste jegliche Seidwirkerei! Hoffentlich würden ihn Ole und seine Begleiter nicht verraten! Die Abenteurer versprachen es ihm und brachten den Knaben auf schnellstem Weg zurück ins Lager.

### **Alte Geschichten**

Die Ereignisse der letzten Nacht und Arns „Traumgeschichte“ hatten Tronde (und insgeheim auch Ottgar und die anderen Waelinger) sehr erschüttert. Nun hatte Ottgar in der vergangenen Nacht ebenfalls einen kurzen Traum gehabt: Alle Reisenden hatten unter den riesigen Eichen des Friedenhains, eine Tagesreise vor Rungtabur, ein sicheres Lager aufgeschlagen, und Wyrđ selbst hatte in den Schatten der Bäume darüber gewacht, dass ihnen nichts passieren konnte – dazu hatte sie die Gestalt einer großen Bärin angenommen. Im Friedenhain würde vielleicht sogar schon ein Bote aus Rungtabur auf sie warten, um ihnen den schnellsten Weg zu Hegar Blutsäuer zu zeigen.

Tronde brach am Morgen sein Schweigen und sprach über die letzte Vidhing-Fahrt von Hegar und Gunnar, vor 25 Jahren. Sie waren mit zwei Langschiffen weiter als jemals zuvor nach Süden gefahren und schließlich auf einer großen dschungelbedeckten bergigen Insel, die vor einer langgestreckten Küste aus dem Meer geragt hatte, an Land gegangen. Einige nackte braunhäutige Wilde waren bei ihrer Ankunft sofort in den Urwald geflohen. Hegar und Gunnar hatten schon vermutet, dass sich die Männer dieses Stammes woanders verstecken würden, und bald schon einen Weg in eine schmale Schlucht entdeckt, an deren Ende sich eine mit Holzpalisaden geschützte Höhle befunden hatte. Hegar war mit seinen Leuten vorangestürzt und prompt in eine Wolke von Giftpfeilen geraten; anschließend hatten sich zahlreiche nackte Wilde, mit krummen Säbeln bewaffnet, auf ihn gestürzt. Bilder von Schlangen und Ratten waren mit roter Farbe in ihre Haut tätowiert. Gunnar kam Hegar natürlich zu Hilfe, und gemeinsam konnten sie die Wilden niederstrecken, die keinerlei Bereitschaft gezeigt hatten, sich gefangen nehmen zu lassen. Zusammen mit den jeweils vier besten ihrer Dörfer waren Hegar und Gunnar schließlich in die Höhle eingedrungen, in der seltsames Räucherwerk angenehm geduftet hatte, und in deren zahlreichen Nischen und Kammern neben irgendwelchem Krimskrams auch einige Truhen mit Gold und Silber gestanden hatten. Im Zentrum stand eine vergoldete Steinstatue, die sich vom Boden der Höhle bis zur Decke erhoben und eine nackte schöne Frau mit insgesamt vier Armen dargestellt hatte. Sie war mit altem und frischem Blut beschmiert und – wichtiger – mit wertvollen Halbedelsteinen geschmückt gewesen. Hier war der letzte Verteidiger gestanden, ein kleiner dunkelhäutiger Wilder, der einen gelben Kittel getragen hatte, auf dem eine rote nackte vierarmige Frau abgebildet war, die von lauter Ratten umgeben war. In den Händen

hatte er eine Axt gehalten, und sein Kopf war im oberen Teil eines riesigen rotbemalten Rattenschädels gesteckt:

*Er murmelte irgendetwas Unfreundliches, das wir nicht verstanden haben – und Gunnar und Hegar haben ihn praktisch gleichzeitig in Stücke gehauen. Sie gratulierten sich gerade noch zu diesem leichten Sieg über diese Wilden, als sich der kleine Mann noch einmal erhob, mit einer Geste beider Arme auf alle Anwesende deutete und in seiner unverständlichen Sprache einen lauten Spruch rief, ehe ihm Blut aus dem Maul troff und er endlich verstarb. Erst jetzt kam uns der Verdacht, dass wir hier in einen Tempel der Wilden eingedrungen waren und Seidwirkerei oder gar göttlichen Fluch zu befürchten hatten. Wir beluden unsere Schiffe in großer Hektik und segelten zurück nach Hause.*

*Den Rest der Geschichte kennt ihr – fast. Denn es hat mir keine Ruhe gelassen, welchen Spruch dieser Mann wohl aufgesagt hatte, und nachdem er mich in meinen Träumen immer wieder verfolgt hatte, habe ich mir die Laute schließlich aufgeschrieben und heimlich bei jeder Gelegenheit nach einem Sprachkundigen geforscht – und fast 10 Jahre später habe ich einen Händler getroffen, der weit herumgekommen war und mir verraten konnte, dass diese Laute wohl Rawindi sein würden; ihre Bedeutung war demnach wohl die, dass den ungläubigen Wichsern ihr Geschlecht auf immer verdorren sollte, ihre Häuptlinge aber für seine Wiederauferstehung sorgen sollten, damit er sie als Sühneopfer seiner Camunda darbringen könnte.*

*Mehr hatte der Händler auch nicht gewusst. Natürlich habe ich Gunnar davon erzählt, der äußerst wütend gewesen war, als er hörte, dass ich die alten Geschichten nicht in Ruhe gelassen hatte. Ich musste ihm versprechen, ab jetzt mein loses Maul zu halten, und das tat ich auch bis heute. Aber nach den jüngsten Ereignissen bin ich der Meinung, dass es vielleicht nützlich sein könnte, wenn ihr darüber Bescheid wisst. Bitte kein Wort zuhause darüber, ja? Und ebenso in Rungtabur, ja? Wir haben damals Scheiße gebaut, doch ich hoffe, unsere Götter haben Verständnis für den Tatendurst und die Schlachtenlust der Jugend und werden uns diesen Fehler nicht allzu schwer anlasten, wenn es Zeit wird für die Schlussabrechnung.*

Tronde konnte die Namen der 10 Leute in der Höhle – und ihrer Söhne – aufzählen:

- Gunnar Sveninngard – sein einziger Sohn war Arn
- Sven Alfsson – er hatte drei schwachsinnige Söhne
- Tronde Höggirsson – er hatte nur Töchter
- Fölljund Höggirsson – er hatte nur Töchter
- Halmar Fredsson – er hatte einen Sohn namens Ansgar, der magische Neigungen entwickelt hatte und jetzt in Alba sein Dasein fristete, als Ehemann von Runhild, der Freundin Sliveigs
  
- Hegar Blutsäufer – sein Sohn Helge hatte nach seiner ersten (unerlaubten) Vidhing-Fahrt Streit mit seinem Vater gehabt und galt als „verschollen“
- Leif Svenssons Söhne Beorn und Ari erstachen sich bei einem Streit
- Friedjof Olsensson Sohn Malkar war Säufer
- Tryggvar Sörengards Sohn Egil verunglückte beim Fischen
- Herbold Eichenstemmers Sohn Follkar verunglückte beim Fischen

Folglich war Arn hochgradig gefährdet! Die Abenteurer wollten ihn nicht mehr aus den Augen lassen. Zum Glück waren sie ja bald in Rungtabur!

Die Reisegruppe machte sich auf den Weg und beeilte sich nun noch mehr als zuvor. HaoDai und der schwerverletzte Hrothgar kamen zusammen mit dem Friedborger Schlittenführer langsam hinterher und wollten Rungtabur in vier oder fünf Tagen erreichen.

## Im Friedenshain

Zwei Tage später erreichten die Reisenden am Abend den Friedenshain. Unterwegs waren sie vorher an zwei toten roten Ratten vorbeigekommen, die von einem großen Hund oder Bären zerfetzt worden waren.

Beim Abendessen überlegte sich Ulwun, Arn während der Nacht mit einem Seil an sich zu binden – und als sie sich dabei nach dem Knaben umsah, stellte sie fest, dass der gerade schon schnurstracks (und ein wenig marionettenhaft) in den Wald laufen wollte! Zusammen mit Anga packte sie den „schlafwandelnden“ Jungen, der über diesen neuen „Anfall“ ganz erschrocken war und sich widerstandslos ins Lager zurückführen und ins Zelt bringen ließ.

Anga beschloss, mal im Wald nachzusehen, wohin Arns Weg eigentlich geführt hätte. Flintstone schloss sich ihm an, und Alchemilla und Ronald machten das etwas später ebenfalls.

Sie waren erst ein kurzes Stück in den Wald gegangen, als beim Lagerplatz ein Tumult ausbrach. Sechs rote aufrechtgehende Riesenratten überfielen gerade das Lager – der Rest der Leibgarde der vierarmigen Götterbotin Camundas. Ihr Angriff sollte für die erforderliche Ablenkung sorgen, um Mekelis die Chance zu geben, den zweiten Teil seines Zauberrings wiederzubekommen.

Mekelis war der Hohepriester Camundas gewesen, den Gunnar und Hegar erschlagen hatten. Die beiden Hödaring hatten dem kleinen Toten einen seltsam dunkel schimmernden Doppelring entfernt, der mit einem geschnitzten Rubin in Gestalt eines nackten Mannes verziert gewesen war. Sie hatten die beiden Teile leicht auseinanderstemmen können, wobei ein Ringteil den Kopf und der andere Ringteil den Rumpf behielt – und jeder Hödaring hatte ein Teil an sich genommen.

Beide Hödaring hatten ihre unheimlichen Beutestücke nach dem Geschehen in Sörensgard weggepackt, und während Mekelis Fluch die Söhne der anderen Vidhing-Fahrer bereits verdorben hatte, war Arn dank des Wyr-Amuletts seiner Amme bis vor kurzem verschont geblieben. Helge hatte dagegen vor zwei Jahren seine erste Vidhing-Fahrt trotz des ausdrücklichen Verbots seines Vaters unternommen und war bei einem Überfall auf ein kleines Anwesen in Moravod von einer Werwölfin gebissen worden, ehe er sie erschlagen konnte. Nach seiner Rückkehr nach Rungtabur hatte er seinem wütenden Vater freilich nicht entkommen können. Nachdem er ihm vom „Biss der Hundefrau“ und seinem erwachten Appetit auf rohes Fleisch berichtet hatte, konnte sich Hegar nicht entschließen, seinen einzigen Sohn zu erschlagen, sondern ließ ihn heimlich von einer Holzfällerfamilie abholen, die Helge zu einer Felshöhle gebracht und dort eingesperrt und versorgt hatten. Helge hatte daraufhin zwei Boten ausgeschildet, um heimlich im Ausland nach kundigen Heilern zu suchen, bisher vergeblich. Offiziell galt Helge als „verschollen“.

Am Tag vor dem 1. Bär hatte Arn verbotenerweise in der alten „Schatztruhe“ seines Vaters herumgekrämt während Gunnar mit Ole und den anderen Schlittenführern die bevorstehende Reise besprochen hatte. In der Truhe war allerlei Gold und Geschmeide gewesen, aber auch getrocknete Schlangen und Echsen, Zähne und Schädel wilder Tiere, gepresste Kräuter und schön polierte Mineralien, lauter Reiseandenken an die Vidhing-Fahrten seines Vaters. Plötzlich war Arn dabei schwarz vor Augen geworden, und als er wieder zu sich gekommen war, brannte ihm sein rechter Ring-Finger, an dem sich eine frische Narbe befunden hatte, unter der ein ringförmiger Schatten mit einer runden Verdickung zu sehen war. Seine Amme Ragna war neben ihm leblos am Boden gelegen.

Arn hatte sich also den „Kopf-Ring“ angesteckt, in dem ein Teil von Mekelis Geist aufbewahrt gewesen war. Dieser Geist war in das Bewusstsein des Jungen eingedrungen und hatte zunächst die Lage sondiert. Offenbar hatte man den Zauberring geteilt! Mekelis brauchte unbedingt den anderen Teil, um seine „Wiedergeburt“ vollständig zu machen und Arns Geist und Körper vollständig und unterbrechungsfrei zu übernehmen. Momentan konnte er das immer nur zeitweise tun und musste danach wieder längere Pausen einlegen.

In Sörensgard wurde Mekelis Geist Hilfe zuteil, durch die Götterbotin Camundas, die sich diesen Ort als passendes Quartier für sich und ihre rätsische Leibgarde ausgesucht hatte. Sie hatte ihn zu sich gerufen, und

„Arn“ war diesem Ruf gefolgt. In der Dorfhalle hatte die Botin Mekelis willkommen geheißen, „zurück im Dasein der Menschen“, und ein wenig verwundert gezeigt über seine zurückhaltende Nutzung des jungen Wirtskörpers. Dabei hatte sie von Mekelis unvollständiger Reinkarnation erfahren. Jetzt hatte die Botin endlich auch verstanden, was ihre Gardisten ihr von diesem seltsamen Waelinger erzählt hatten, der seit wenigen Tagen durch den Greifenwald nördlich von Rungtabur herumgestreift war und bereits zwei ihrer Boten mit übermenschlicher Kraft zerfetzt hatte. Das müsste der Träger des anderen Ringteils sein! Die Botin hatte Mekelis versprochen, diesen Menschen zum Friedenshain zu locken, und „Arn“ schließlich nach einem Austausch von Körpersäften (Blut gegen Milch) wieder laufen lassen.

Als sich Arn den Zauberring von Mekelis angesteckt hatte, hatte das auch bei Helge etwas bewirkt. Der Sohn Hegars hatte jetzt nämlich davon geträumt, wieder ein normaler Mensch werden zu können, wenn er nur den vollständigen Zauberring seines Vaters besitzen würde. Dieser Traum beendete sein trübes Dahindämmern.

Am 4. Bär gelang es Helge spielend, den alten Holzfäller zu übertölpeln und dessen Frau zu zwingen, das Schloss seiner Ketten zu öffnen, worauf er beiden den Hals durchbiss. In der folgenden Nacht drang er in den Vorratskeller seines Vaters ein, um die schwere Eisentruhe mit den „Schätzen“ Hegars zu stehlen. Dummerweise konnte ausgerechnet in dieser Nacht Hegar schlecht schlafen und war in den Keller gegangen, weil er ein Geräusch gehört hatte – sein Sohn erschlug ihn! Anschließend schleppte Helge die Truhe in den Wald, stemmte sie auf und nahm den Zauberring an sich. Er steckt ihn an – und tatsächlich erlosch in ihm der Appetit auf frisches Blut und die wilde Raserei, die bis dahin dicht hinter seinen Augen in ihm gelauert hatte. Ein unbestimmtes Gefühl drängte ihn dazu, sich in die Wälder beim Friedenshain zu begeben, weil sich dort sein Schicksal erfüllen würde.

Der ursprüngliche Plan der Götterbotin Camundas hatte vorgesehen, dass sich Arn/Mekelis einfach im Wald mit Helge treffen würde, damit Mekelis dank seiner Zauberkunst den Waelinger „überreden“ könnte, ihm seinen Ring zu überlassen. Danach hätte der Hohepriester, jetzt vollständig reinkarniert, zunächst den Sohn des verhassten Hegar abgeschlachtet, ehe er sich zurück ins Lager begeben und dort – mit Hilfe der Rattengarde – ein Blutbad zu Ehren Camundas angerichtet hätte.

So aber musste Plan B umgesetzt werden.

Die Rattengarde überfiel also das Lager – und Ulwun, die vor dem Zelt gerade darüber nachdachte, wie sie in dieser Situation ihre Schamanenkräfte am besten einsetzen könnte, wurde ebenso von einer roten Riesenratte angegriffen wie die fünf waelischen Schlittenführer, während die Hundemeute nur stumm und regungslos zusah.

Camundas Götterbotin hatte die Tiere einfach mit einem Lähmungszauber außer Gefecht gesetzt! Und jetzt zeigte sie sich auch auf der Lichtung und lähmte mit einer Geste sämtliche Verteidiger des Lagers, damit ihre Garde ein leichtes Spiel haben würde. Freilich fehlten am Lagerplatz momentan die meisten der „respektlosen Störenfriede“, die leider schon einen großen Teil ihrer Garde vernichtet hatten, während sie anderweitig beschäftigt gewesen war, aber wenigstens die Schamanin Ulwun würde sie auf diese Weise schon erledigt haben.

Hatte sie aber nicht. Während die fünf Waelinger augenblicklich gelähmt waren, wisperte eine unsichtbare Götterbotin Wyrds, eine Disir, Ulwun ins Ohr, dass sie sich nichts anmerken lassen sollte, aber für sie wäre nun Zeit für eine kleine Schummelei, da ihr Einsatz anderswo gebraucht würde. Sehr verwundert, aber höchst erleichtert, stellte die Schamanin fest, dass sie nicht gelähmt war und zu einem weiteren Hieb gegen die Riesenratte ausholen konnte, mit der sie im Zweikampf war. Und dieser Schlag tötete ihren Gegner auf der Stelle!

Die Disir flüsterte Ulwun zu, sie sollte das Unheil abwenden, das sich im Zelt anbahnen würde. Die Schamanin blickte sich kurz an der Lagerstelle um und sah, dass die gelähmten Schlittenführer von Schutzkreisen umgeben waren, die die Rattendämonen nicht durchdringen konnten (noch eine kleine Disir-Schummelei). Camundas Botin bemühte sich, Wyrds göttlichen Schutz mit ihren verbliebenen Zauberkraften zu brechen, hatte aber bisher noch kein Glück damit gehabt. Ihre Rattengarde sah sich nach neuen Opfern um – und stürzte sich

nicht auf Ulwun, sondern auf deren Freunde, die gerade rechtzeitig zum Lager zurückgespurtet waren, nachdem sie die Alarmschreie der Waelinger gehört hatten. Alchemilla, Flintstone und Ronald bekamen es nun mit fünf gefährlichen Gegnern zu tun, während Anga zur vierarmigen Botin Camundas spurtete, um sie mit seinem Schwert zu attackieren.

Anga hatte im Wald eine gedrungene Gestalt bemerkt, die noch vor dem Angriff der Ratten in Richtung des Lagerplatzes gelaufen war. Das war Helge gewesen, der in das Zelt geeilt war, um sich dort mit Arn/Mekelis zu treffen. Als Ulwun nun ins Zelt kam, sah sie, wie sich der blonde hünenhafte Helge gerade abmühte, einen Ring von seinem Finger zu streifen, um ihn Arn zu geben. Der Schamanin war sofort klar, dass sie das unterbinden musste, und zwar mit Gewalt. Arn/Mekelis setzte sich mit einem Zauber der *Grauen Hand* zur Wehr, scheiterte aber an der Zähigkeit Ulwuns. Da sich Arn/Mekelis nicht ergeben wollte, blieb der Schamanin nichts anderes übrig, als mit dem Dolch auf den „Knaben“ einzustechen, bis Mekelis die Ausweglosigkeit seiner Lage erkannte und sich aus dem Bewusstsein Arns zurückzog.

Auf ein Handgemenge hatte sich Ulwun nicht einlassen wollen, weil sie die *Graue Hand* fürchtete, aber Mekelis fehlte die notwendige Kraft für einen erneuten Zauber, solange er nicht den zweiten Ring besaß.

Ihre Gefährten blieben beim Kampf vor dem Zelt ebenfalls siegreich und vertrieben die Botin Camundas und ihre Garde mit vereinten Kräften. Nun war Zeit für zwergische Aufräumarbeiten:

- Anga zerschmetterte Helges Ring.
- Anga enthauptete Helge.

Hegars Sohn hatte die Freunde darum gebeten, nachdem er ihnen seine Geschichte erzählt hatte. Als Vaternörder sah er keine Zukunft für sich in Waeland und wollte für seine Taten büßen. Der Zwerg erfüllte ihm diesen Wunsch – und er und seine Freunde hatten das Gefühl, dass die Disir diesen Vorgang mit großem Wohlwollen beobachtet hatten. Die Freunde wünschten Helge alles Gute in der Nachwelt. Seine Leiche nahm die Gestalt eines riesigen Wolfs an – ein Geschenk der Disir, um Hegars Sippe zu schützen.

- Anga zerschmetterte Arns Ring.

Nachdem die Gefährten die geschwollene Narbe am rechten Ringfinger des Knaben entdeckt hatten, hatten sie sich zur sofortigen Operation entschlossen und Arn diesen Finger abgezwickelt. Mit der Zerstörung dieses Artefakts war Mekelis endgültig vernichtet worden.

Die waelischen Schlittenführer hatten den Angriff der Rattendämonen weitgehend unbeschadet überstanden und waren heilfroh, diesen Schauplatz mächtiger Seidwirkerei lebend verlassen zu können. Nie wieder würden sie sich Sörensgard auf dem Landweg nähern, diesem verfluchten Hafentort!

## Zurück nach Alba

Am folgenden Abend erreichten die Reisenden Rungtabur, wurden am Blutsäufer-Hof gastlich aufgenommen und hörten die traurigen (aber schon bekannten) Nachrichten vom Tod Hegars.

Nachdem schließlich HaoDai und Hrothgar ebenfalls angekommen waren, gingen die Reisenden an Bord der *Sturmvogel* und machten sich auf die Überfahrt nach Alba.

Im Luchsmond 2405 nL kamen die Gefährten in der Krabben-Bucht an, die sich an der Ostküste Albas eine Tagesreise nördlich von Haelgarde befand. Hier lebten Ansgar und Runhild (und der kleine Erik), die die Ankömmlinge freundlich willkommen hießen. Natürlich hatten die beiden schon von der Einkerkung der schiffbrüchigen Waelinger auf Fossburgh gehört, denn die Burg lag auf halbem Weg zwischen hier und Haelgarde. Sie vermuteten, dass sich Falstaff MacRathgar deshalb so eigenmächtig verhielt, weil er sich auf seinem Gebiet sicher fühlte und durch einige Todesfälle bei waelischen Überfällen auf die Generation seiner Eltern und Großeltern einen Hass auf alle Waelinger entwickelt hatte. Natürlich herrschte offiziell Friede, und natürlich würde die albische Beorn-Krone sein Verhalten nicht gutheißen, aber das hätte Falstaff offenbar nicht von dem Versuch abgehalten, wenigstens ein hohes Lösegeld herauszupressen.

Hier ging es also um albische Ausländer-Politik. Der junge Beren MacBeorn legte offenkundig großen Wert auf eine gute Beziehung zu den Nachbarländern. Ihm würde bestimmt nicht gefallen, wie sich Falstaff hier benahm! Und auch der Laird der MacRathgars hätte derzeit bestimmt kein Interesse, den MacBeorns wegen solcher Kinkerlitzchen einen Anlass zu bieten, die MacRathgars zu maßregeln.

Mit anderen Worten: Das war ein Fall für Flintstone, den Syre up Alasdell! Und Flintstone löste das Problem im Handumdrehen. Er suchte Falstaff auf und „bat“ ihn, diesen Unsinn zu beenden. Falstaff versuchte zunächst, seine „Unkosten“ herauszuschlagen, aber als ihm Flintstone mit einer Benachrichtigung der Krone bzw. seines Clans über Falstaffs unfriedliche Machenschaften an der Ostküste Albas drohte, lenkte er ein und ließ Sliveig und die anderen Jörnesunder frei.

Nach einer ausgiebigen Feier in der Krabbenbucht trennten sich dann die Wege der Waelinger und der Abenteurer, die froh waren, der Kälte des Nordens entkommen zu sein.