Heligonia

Vjoshaven und das Aelvkildeland

Vorwort zur Publikation

Vjoshaven und das Aelvkildeland sind die nördlichsten Regionen Heligonias, die dauerhaft von Menschen besiedelt sind. In diesem rauen und kalten Klima hat sich ein ganz eigener Menschenschlag entwickelt. Lange Nächte, unregelmäßiger Kontakt zur Außenwelt und wenige Menschen, die in einem riesigen Gebiet verstreut leben. Die Wildnis beginnt gleich hinter dem Zaun des Gehöftes und der nächste Hof ist mehrere Tagesreisen entfernt.

So zurückgeworfen auf sich selbst sind die Menschen hier den Göttern besonders nahe. Und die Einsamkeit füllen sie mit Geschichten über das Drunt- und Drobvolk, die sie sich an den langen Abenden erzählen. Oder gibt es Drunt- und Drobvolk wirklich?

Vjoshaven und das Aelvkildeland stehen im starken Kontrast zu den anderen Gebieten des heligonischen Königreiches, die durch Lehen und Adel streng organisiert sind.

Die Vjoshavener und Aelvkildeländer teilen sich viele Gemeinsamkeiten, was ihre Kultur und Kleidung angeht. Um ihren Besonderheiten gerecht zu werden ist die Publikation in zwei Abschnitte gegliedert. Im Abschnitt über Vjoshaven ist alles zu finden, was für die Menschen beider Regionen gilt. Im Abschnitt über das Aelvkildeland wird dann vor allem auf die Besonderheiten der Bewohner dieser Region eingegangen.

Inhalt

Vorwort zur Publikation 3
Vjoshaven 8
Landeswappen 9
Geographische Lage 9
Religion 9
Die Goden 9
Der göttliche Schutzkreis 9
Verbannung aus dem Schutz der Götter 10
Das Runenorakel 11
Bekannte Vjoshavener Geweihte 11
Vjoshavener und Ceriden 11
Rabe 11
Wirtschaft 12
Gesetzgebung 12
Der Jarl 12
Reihe der Jarle von Vjoshaven 12
Der Lagman 12
Das Thing 13
Thingablauf in Vjoshaven und dem Aelvkildeland 13
Wergeld und Friedgeld 15
Die Vjoshavener 15
Kleidung 16
Namensgebung 16
Frauennamen 17
Männernamen 17

Die Sippe 18
Sippensprecher 18
Geweihter oder Geweihte der Sippe 18
Skalde der Sippe 18
Mettfrau/Mettmann 18
Jarlsvakt 18
Bekannte Sippen Vjoshavens 19
Die Skagisippe 19
Die Egilssippe 19
Die Thorolfssippe 19
Die Gunnarssippe (ehem. Skrälinge) 20
Die Gerulfssippe 20
Die Ericssonsippe 20
Die Vranesippe 21

Gebräuche und Kultur 21
Skalden 21
Bekannte Vjoshavener Skalden 22
Vjoring 22
Feste 23
Der Wettstreit der Geweihten 24
Die (Lanera-) Festspiele 24

Geschichte 24
Entstehungsmythos 24
Aktuelle Ereignisse: 26
Vjoshaven und die Ödländer 26
Die Strafe der Götter: Die Tabus 26
22. n.A.III. Verstoßung der Skrälings-Sippe 27
28 n.A.III. Die Lanera-Festspiele 27
42 n.A.III. Rabe verstummt 28
43 n.A.III. Die Goden sind beunruhigt 28
1. Poëna 44.n.A.III. Wahl des neuen Jarl Pelle Skarpedinson 28

Das Aelvkildeland 30
Landeswappen 31
Geographische Lage 31
Religion 32
Gebräuche und Kultur 33
Das Lengz-Begären-Feuer 33
Ablauf 33
Beispiel zur Durchführung 34
Wirtschaft 35
Gesetzgebung 35
Der Wanderjarl 35
Geschichte 37
Entstehungsmythos 37
Aktuelle Ereignisse 37
40 n.A.III. Widder und die Bocks-Flöte 37
Anfang des 3. Helios-Mondes 44. n.A.III. 38
1. im 1. Xurlmond 44.n.A.III. (H53) 39
Bekannte Sippen des Aelvkildelandes 41
Die Ekgårdensippe 41
Die Tavernengårdsippe 41
Die Skogisippe 41
Die Veidefolksippe 42
Die Vattenhofsippe 42
Ohne Sippe 42
Aelvkildeländer Tavernen 42
Zur Taverne am Ende der Welt 42
Wie komme ich hin? 42

Was ist geboten? 43
Wer ist Wirt? 43
Wen trifft man hier? 44
Kritiken 45
Die Schaf ohne der Kopf 46

Das Druntvolk (Das Volk von unter den Bergen) 50
Trolle 50
Kobolde 51

Das Drobvolk
(Das Volk, das durch die Berge und Wälder zieht) 52
Widder, Anführer der Drobvölkler 52
Bocksmänner 53
Krähenweiber 53
Berggeister 53

Geschichten und Sagen aus Vjoshaven
und dem Aelvkildeland 54
Die Sage vom verhungerten Troll 54
Der Troll und seine Frau 55
Wie Kobolde und Trolle beschlossen, gemeinsam in den Zwergenbingen zu wohnen 56
Die frierende Trollfrau 57
Koboldsglück 59
Arnfinnur und der Bocksbeinige 60
Die Bocksflöte 62
Der Widdermann 64
Die Geschichte von Steina und Jôrund 67
Die Geschichte vom 1000-jährigen Kobold 69

8

Vjoshaven

Süd-Nuremburg
Kapuc
Breitenklaum
Drachenzinnen
Drachenzinnen
Aelvkildeland
Zur Taverne am Ende der Welt
Die Schaf ohne der Kopf
Vjoshaven
Leemark
Stueren
Kurl-Saleenia
Kratorpolis
Kratorpolitanien
legendäres
Zwergenreich
Doromanosch
Ödlande
Brazach

Hauptstadt: Vjoshaven

Fläche: 2.000 HM2

Bevölkerung: 800

Vorherrschende Religion:
Ogedisch

Herrscher:
Jarl Pelle Skarpedinsson
aus der Skagisippe

Stand der Beschreibung:
47 n. A. III.

Landeswappen

ᚷᚢᚦᚨᚱᚾᛁᚱ · ᛗᚢᚾᚢ · ᚹᚢᚱᚾᛞᚨ · ᛟᚲᚢᚱ

Die Götter werden uns schützen.
Wahlspruch Vjoshavens

Geographische Lage

Vjoshaven ist die nördlichste menschliche Siedlung Heligonias. Die Stadt liegt am Jolborn, der für die Menschen lebenswichtig ist. Der Fluss bietet nicht nur Nahrung, sondern ist auch die wichtigste Verkehrsanbindung an die viel weiter südlich gelegenen besiedelten Gebiete Heligonias.

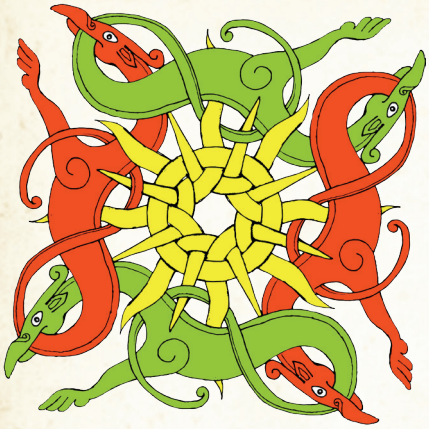
Religion

Die Goden

Die Goden sind die religiösen Oberhäupter. Vjoshaven hat also vier Goden – jeweils der/die oberste Geweihte des jeweiligen Götterhügels. Ein Gode entspricht einem Hochgeweihten und Heiligtumvorstands.

Der göttliche Schutzkreis

Soweit die Überlieferungen reichen, gehört es zum alltäglichen Leben der Vjoshavener, mit den Vieren in Einklang zu leben. Um das Wohlgefallen zu erhalten, werden von den zahlreichen Ge-



Heliosrune

weihten Rituale und Götterdienste abgehalten. Die Schreine der Götter und Schutzpatrone sind auf den Hügeln rund um die Stadt errichtet worden. Alte Erzählungen berichten, dass die Standorte von den Göttern selbst erwählt wurden. So bilden sie einen göttlichen „Schutzkreis“ rund um die Stadt. Verlassen Schiffe oder sonstige Reisende Vjoshaven, so werden sie vor Antritt der Reise von den Geweihten gesegnet.

Verbannung aus dem Schutz der Götter

Einzelne Bewohner und manchmal sogar ganze Familien, die in Ungnade gefallen sind, werden dazu verurteilt, außerhalb des Götterschutzes zu leben.

Da dies die schwerste Strafe ist, die einen ereilen kann, gibt es die Möglichkeit der Rehabilitation. Wenn es gelungen ist, eine angemessene Aufgabe zu erfüllen, dann ist es den Verurteilten wieder erlaubt, in den Schutz der Stadt zurückzukehren.

Saarkarune

Das Runenorakel

Ein besondere vjoshavener Möglichkeit, mit den Göttern in Verbindung zu treten, ist das Runenorakel. Allerdings sind die Deutungen meist in so wirrem Durcheinander, dass schwer zu verstehen ist, was die Götter nun wirklich meinen. Trotzdem versuchen die Vjoshavener immer wieder den Willen der Götter auch auf diesem Weg zu erfahren.

Bekannte Vjoshavener Geweihte

Geweihte der Poëna:

Svanhild Poënasdòttir

Halgard Poënasdòttir

Geweihte des Xurl

Hjördis Xurlsdòttir

Vjoshavener und Ceriden

Ceriden sind ihnen wohl bekannt, aber kein Vjoshavener käme auf die Idee, zu konvertieren, da ihr Glaube ihre Lebensgrundlage ist. Ceriden, die ihnen begegnen, werden belächelt, aber nicht angegriffen, da die Vjoshavener durchaus tolerant sind.

Rabe

Im Laufe der Zeit haben sich die vier Götter Gehilfen gesucht, welche ihnen verschiedene Aufgaben erledigen, beispielsweise um Botschaften auch an Menschen heranzutragen, die keine Geweihten sind. Denn nur den Geweihten ist es in der Regel erlaubt und möglich, die Götter manchmal zu hören, da diese die Botschaften auch richtig zu deuten und zu verstehen wissen.

Der Götterbote Rabe ist vor-wiegend Vermittler zwischen den Göttern und den Menschen. Ähnlich wie Gwon ist er ein übernatürliches Wesen, das im Dienste der Götter steht. Dabei steht er aber nicht „treu“ zu einer Seite, sondern verfolgt stets seine eigenen Ziele. Botschaften überbringt er zwar meist zuverlässig, aber manchmal mit einigen Änderungen nach seinem Geschmack.

Sein Rat ist gut, aber oft schwer verständlich und irreführend. Rabe ist in der Lage, Träume zu geben und versteht es, die Schwächen der Menschen nach seinem Willen zu beeinflussen.

Wegen seiner schwarzen Farbe und weil er als Aasfresser an

schrecklichen Orten wie Richtstätten und auf Schlachtfeldern zu finden ist, wird er oft mit Leichen und Unglück in Verbindung gebracht. Daher der Begriff Unglücksrabe im ein-fachen Volk.

Wirtschaft

Seit Jahrhunderten fahren die Drachenschiffe der Vjoshavener den Jolborn auf und ab und treiben regen Handel von Sedomee bis zum nördlichen Nachbarn, dem Herzogtum Nuremburg.

Gesetzgebung

Der Jarl

Der Jarl ist der alleinige Herrscher über Vjoshafen. Er wird am Althing nach einer Götterbefragung durch die Geweihten bestimmt. Voraussetzung für dieses Amt ist es, ein Friling, also ein Freier mit Grundbesitz zu sein. Ihm obliegt die Ordnung und Rechtsprechung genauso, wie die Verpflichtung für sein Volk zu sorgen. Ein weiser und gerechter Jarl bedeutet für die Vjoshavener Reichtum und Wohlstand. Der Jarl hat dieses Amt bis zu seinem Tod inne, sofern er nicht herausgefordert wird. Er ist natürlich gleichzeitig auch Vorstand seiner Sippe.

Reihe der Jarle von Vjoshaven

44 n.A.III. Jarl Pelle Skarpedinsson

29 n.A.III. Jarl Halfdan Egilsson

28 n.A.III. Jarl Grettir Thorolfsson

davor: Jarl Herngil Sölefson

Der Lagman

Der Lagman ist der Rechtshelfer des Jarls und Wortführer beim Thing. Er unterstützt und berät den Jarl in seinen Amtsgeschäften, z.B. organisiert und leitet er die Lanera-Spiele. Er ist eine hochgeschätzte Person in Vjoshaven, er hat keine politische Macht, sondern eher beratende und ausführende Funktion. Der Lagman wird vom Jarl auf dem Thing vorgeschlagen und von den Sippenvorständen gewählt. Der Lagman wird alle vier Jahre neu gewählt, bzw. wiedergewählt.

Jeder Friling kann das Amt des Lagmans beliebig oft ausfüllen.

Das Thing

Zur Rechtssprechung und zur Klärung und Besprechung wichtiger Angelegenheiten werden in Vjoshaven und im Aelvkildeland regelmäßig Things abgehalten. Dafür gibt es spezielle Plätze, die über die Goden von den Göttern bestimmt wurden. In Vjoshaven und der nächsten Umgebung ist der Jarl stets anwesend. Auf den Things, welche in den verstreuten Gehöften im Flussquellland stattfinden, übernimmt die Rolle des Jarl der Lagman, der sich je nach Größe des Thing einen Wortführer auswählt. Der Ablauf der kleinen Things im Aelvkildeland entspricht recht genau dem eines Things in Vjoshaven.

Thingablauf in Vjoshaven und dem Aelvkildeland

Thing Allgemein

Jarl: „Seid willkommen Frilinge Vjoshavens, Freunde und Gäste. Nach altem Brauch und Sitte treffen sich die Sippen Vjoshavens hier am Thingplatz, um ihren Streit durch Recht zu schlichten, auf dass Frieden herrsche in Vjoshaven.

Lagman: „Der Segen der Götter möge für dieses Thing erbeten werden!“

Segen der Geweihten:...

Lagman: Die Sippensprecher mögen nun nacheinander vortreten und ihre Anwesenheit bezeugen.

Sippensprecher: (beginnend mit dem Jarl) Ich AAAA, spreche für die HHHH-Sippe.

usw.

Lagman: „Wer unter den hier Anwesenden möchte vor diesem Thing eine Sache vorbringen?“

1.Sprecher: „Ich, XXX aus der XXX-Sippe, möchte eine Sache vorbringen!“

Lagman: „Dann trete du, XXX, aus der XXX-Sippe vor und sprich!“

1.Sprecher: trägt sein Anliegen vor.

Lagman: „Gibt es noch jemanden, der etwas zu dieser Sache vorzubringen hat?“

2.Sprecher: „Ich, YYY aus der YYY-Sippe, möchte etwas vorbringen!“

Lagman: „Dann trete du, YYY, aus der YYY-Sippe vor und sprich!“

2.Sprecher: trägt sein Anliegen vor.

usw.

Lagman: „Gibt es noch jemanden, der etwas zu dieser Sache vorzubringen hat?“

Niemand meldet sich

Lagman: Das Thing wird nun ein Urteil über diese Sache fällen.

Jarl: Diese Versammlung hat folgendens Urteil über die Sache gefällt: ....

Lagman: „Wer unter den hier Anwesenden möchte vor diesem Thing eine weitere Sache vorbringen?“

usw.

Lagman: „Wer unter den hier Anwesenden möchte vor diesem Thing eine weitere Sache vorbringen?“

Niemand meldet sich

Lagman: „Dann sei dieses Thing hiermit beendet.“

Der Lagman kann um Ruhe bitten oder für Ordnung sorgen lassen.

Der Jarl kann über bestimmte Sachen einzelne oder mehrere Sippenoberhäupter als Schiedsrichter berufen. Deren Beschluss wird aber ebenfalls vom Jarl verkündet.

Spezialfall Anliegen von Gästen: Gäste stellen sich ebenfalls zuerst vor, brauchen aber dann einen Bürgen unter den Frilingen Vjoshavens, bevor sie weitersprechen dürfen (oder sie haben sich durch besondere Taten als würdig erwiesen, z.B. Sieg beim Skumringskampf)

Eröffnungsthing

Wie bei Thing allgemein

(zusätzlich nach der Vorstellung der Sippensprecher)

Jarl: „Willkommen nun auch all jene die von fern nach Vjoshaven gekommen sind!

Damit aus Fremden Gäste und aus Gästen Freunde werden, tretet nun auch Ihr vor und sprecht!“

Lagman: „Die Sprecher der Gruppen und Sippen, die Vjoshaven zum Markttag besuchen, mögen nun vortreten und uns Namen und Herkunft kundtun!“

1. Gast: sagt seinen Namen, für wen er spricht und woher er kommt, und entbittet dem Jarl seinen Gruß.

Jarl: „Seid uns willkommen als Gäste und haltet den Thingfrieden!“

2. Gast: sagt seinen Namen, für wen er spricht und woher er kommt, und entbittet dem Jarl seinen Gruß.

Jarl: „Seid uns willkommen als Gäste und haltet den Thingfrieden!“

usw.

Niemand meldet sich

Jarl: Nach altem Brauch und Sitte schlichten die Frilinge ihren Streit und ihre Uneinigkeit durch den Schiedsspruch des Thing, damit nicht unnütz Blut vergossen wird.

Weiter wie bei Thing allgemein

Wergeld und Friedgeld

Nach geltendem Recht muss bei schweren Verbrechen Wergeld und Friedgeld als Sühne an den/die Geschädigten oder nächsten Angehörigen ausgezahlt werden. Das Wergeld wird an diejenigen Personen ausgezahlt, die sonst die Blutrache an dem Totschläger hätten ausüben müssen, daher geht es an die nächsten Verwandten oder Ehegatten. Kann der Verurteilte das Wergeld oder Friedgeld nicht aufbringen, so wird er zu Arbeitsleistungen an den Geschädigten/Hinterbliebenen verurteilt und muss sich als Knecht bzw. Magd verdingen.

Die Vjoshavener

Die Vjoshavener sind ein Händler- und Seefahrervolk, die weit umherreisen und daher keine Hinterwäldler sind, sondern aufgeschlossene Menschen. Manche Vjoshavener verdienen ihren Lebensunterhalt auch als Bauern, Fischer und Handwerker. Obwohl sie viel von der Welt gesehen haben, zieht es sie immer wieder in die Heimat zurück, mit der sie sich sehr verbunden fühlen.

Die Vjoshavener sind ein stolzes, selbstbewusstes und nach ihren Vorstellungen ehrliches Volk. Hinterlist und Verschlagenheit gehören nur selten zu ihrem Wesen. Konflikte werden offen von Angesicht zu Angesicht ausgetragen.

Kleidung

Die Kleidung besteht aus Tuniken, gefertigt aus Leinen mit einfacher Borte, Überwürfen aus Wollstoff mit Gewandnadeln und einfachen Hosen. Die Hosen sind an den Waden mit Bändern umwickelt. Frauen tragen selbstverständlich keine Hosen. Sie tragen über die bodenlange Tunika eine Schürze, die mit Gewandnadeln oder schönen Knöpfen versehen ist.

Gegen die Kälte schützen die Vjoshavener sich mit Fellen. Äußerst beliebt sind Ledermützen mit einem Fellrand vor allem in den kalten Saarkamonden, sie werden aber auch in den übrigen Monden gern getragen. Felle sind gleichzeitig Statussymbole und stellen das eigene Jagdgeschick zur Schau. Kein Vjoshavener oder Aelvkildeländer würde ein Fell tragen, das er nicht selbst erjagt hatte, ein Erbstück oder ein Liebespfand ist.

Namensgebung

Die Besonderheiten der Vjoshavener fangen bei der Namensgebung an.

Der Nachname beinhaltet den Vornamen eines Elternteiles mit dem Zusatz ..son bzw. ...dòttir. Ein Bespiel hier wäre: Snorri Sturlusson oder Hallveig Gudrunsdòttir oder Oluf Heidrunson. Eine weitere Möglichkeit, seinen Nachnamen zu gestalten, ist, dem Vornamen eine Eigenschaft hinzuzufügen. Beispiel: Erik der Rote, Brunhild die Starke, Gulfan der Dreckige usw....

Zusätzlich wird dem Namen der Sippenname angehängt. Ein Sippenname stammt immer von einem besonders heldenhaften Vjoshavener einer Familie. Dadurch kann es sein, dass eine Sippe ihren Namen von Zeit zu Zeit ändert.

Einige Beispiele für vjoshavener und aelvkildeländer Namen

Frauennamen

Adísa, Afrid, Aldríf, Alfeid, Amma, Arngunn, Asa, Asrún, Astríd, Auda, Audhild, Brunhild Dotta, Erindís, Estrid, Freylaug, Frída, Fridgerd, Gudlaug, Gunnlaug, Grimhild, Hallgrimm, Hallveig, Helga, Herdis, Herbrud, Hjördis, Inga, Isgerd, Jodis, Jorunn, Kriemhild, Ragna, Raghild, Sigbjorg, Siglaug, Sigríd, Sigrun, Steina, Steinbjorg, Steinlaug, Thora, Thurid, Thjodheid, Thorfrída, Thorfríd, Thorgerd, Thorgunn, Thyrna, Tjyrve, Tola, Tunna, Valborg

Männernamen

Alrik, Agmund, Ásbjorn, Ásmund, Ásvald, Audgar, Arngrimm, Arnthor, Ávir, Barkvid, Bergsven, Bjorn, Bodi, Bódovar, Borge, Bjorgulf, Brún, Brodir, Djalf, Eimund, Eymund, Eynd, Eystein, Eyvind, Farulf, Fastulf, Finnvid, Foldar, Freystein, Fródi, Fridmund, Finnleik, Gaesling, Gautar, Geirmund, Geirulf, Gerdarr, Grimar, Grimwald, Gunnar, Grein, Grímulf, Gudfast, Gudmund, Gulfan, Halfborn, Halfdan, Hallstein, Harald, Hástein, Harek, Hefnir, Hegvald, Hofir, Hyfir, Ígulbjörn, Irik, Ingimar, Ingivald, Ingjald, Ingolf, Jarni, Jôrund, Jóstein, Ketill, Loki, Leif, Óleif, Ôlvir, Ônund, Óttar, Ragni, Ríkulf, Sigbjorn, Sigdan, Sigfús, Sigstein, Sinir, Skagi, Smilör, Snorri, Sölvar, Sigbrand, Sigmund, Svan, Stybbir, Styfjald, Styrkar, Sylfa, Toki, Thorald, Thorfast, Thorolf, Thorvid, Torfin, Ulfbjorn, Ulfgrim, Varinn, Vebjorn, Vekell, Vígdjalf, Vreior, Vandil, Vestar

Die Sippe

Die Vjoshavener sind in Sippen strukturiert. Der Sippenname ist meist über längere Zeit unverändert im Gegensatz zum Nachnamen in Familien, der sich mit jeder Generation ändert. Wie oben erwähnt, kann sich dieser aber im Laufe der Zeit auch ändern, wenn eine Sippe ein besonders verdientes Mitglied ehren will.

Sippensprecher

In jeder Sippe gibt es einen Sippensprecher, der unter anderem stellvertretend für die Sippe am Thingplatz vorspricht, wenn es um Angelegenheiten geht, welche die Sippe betreffen.

Geweihter oder Geweihte der Sippe

Ebenfalls gibt es in jeder Sippe einen Geweihten oder eine Geweihte. Diese Person achtet darauf, dass die Sippe mit den vier Göttern in Einklang lebt. Sie hat ihr Leben besonders einem der vier ogedischen Götter gewidmet. An den für die Vjoshavener wichtigen ogedischen Ritualen nimmt sie immer teil.

Skalde der Sippe

Eine Sippe, die etwas auf sich hält, hat einen Skalden, der den Abend mit Geschichten, Liedern und Gedichten bereichern kann. Der Sippenskalde ist natürlich auch dafür zuständig, dass die Sippe in den Geschichten und Legenden weiterlebt, die andere Skalden und Barden erzählen.

Mettfrau/Mettmann

Ein reichlich gedeckter Tisch spiegelt den Wohlstand der Sippe wieder, daher wird das Amt der Mettfrau bzw. des Mettmannes einem besonders zuverlässigen Sippenangehörigen übertragen. Durch geschickte Lagerhaltung, einen ausgewogenen Speiseplan und eine schmackhafte Zubereitung der Mahlzeiten wird für die Gesundheit und das Wohlbefinden der Sippe gesorgt.

Jarlsvakt

Jede größere Sippe stellt mindestens einen kampftüchtigen Mann oder Frau zur Jarlsvakt zur Verfügung. Mit deren Unterstützung kann der Jarl für die Einhaltung der Gesetze sorgen. Der Jarl hat

die Möglichkeit, die Jarlsvakt Leistenden zur Lagerwache einzuteilen, um bei größeren Versammlungen Ordnung zu halten.

Bekannte Sippen Vjoshavens

Die Skagisippe

Die Skagisippe ist angesehen, da sie im kulturellen Leben Vjoshavens eine wichtige Rolle spielen. Aus ihren Reihen kommen einige Geweihte, wie Hallgerd Poënasdottir. Pelle Skarpedinson war viele Jahre der Lagman des Jarls Halfdan Egilson. Pelles Vater Skarpedin Skagisson ist der Wirt der Taverne „Zum Donnerdrummel“ in Vjoshaven.

Nachdem im Jahre 44 n.A.III. der Jarl Halfdan Egilsson im Aelvkildeland verschollen ist, wurde der Lagman Pelle Skarpedinsson zum neuen Jarl von Vjoshaven auf dem Althing gewählt.

Die Egilssippe

Die Egilssippe ist eine der bekanntesten Sippen Vjoshafens. Sie bauen die großen Langboote für weite Handelsreisen und Vjoringfahrten. Die Egilssippe stellte bis zum ungeklärten Verschwinden von Halfdan Egilsson fünfzehn Jahre lang den Jarl und ist daher eine der angesehenen Sippen Vjoshavens und des Aelvkildelandes.

Die Thorolfssippe

Die Thorolfssippe besteht aus einfachen Bauern und Fischern. In der sehr kurzen Zeit im Jahre 28 n.A.III., als Grettir Thorolfsson durch Rabes Hilfe Jarl geworden war, sahen sie ihr Ansehen stark ansteigen. Dies wurde jedoch durch die Verfehlungen Grettirs zunichte gemacht. Grettir hatte den Jarlstitel mit Rabes Hilfe erschummelt. Dieser Betrug war jedoch aufgeflogen, was die Thorolfssippe in Ungnade geraten ließ. Infolgedessen wurde doch noch Halfdan Egilsson zum Jarl erkoren, der durch den Betrug zunächst ausgestochen worden war.

44. n. A. III. bestimmte der neue Jarl Pelle Skarpedinsson Smjolge Thorolfsson zu seinem Nachfolger als Lagman. Eine Wahl, mit der Pelle an die Ereignisse vor Halfdans Antritt als Jarl erinnern

und er gleichzeitig ein Zeichen setzten wollte, dass die Sippe ihre Schuld abgetragen hatte. Die Verdienste, die sich die Thorolfssippe seit Grettirs Fall erworben hatte, hatte alle Sippenvorstände überzeugt und die Wahl von Smjolge wurde einstimmig angenommen.

Die Gunnarssippe (ehem. Skrälinge)

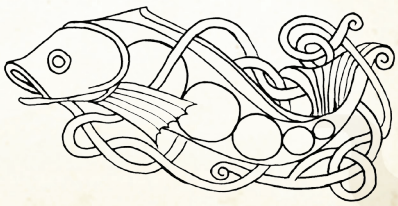
Die einstmals als Skrälinge ausgestoßene Sippe ist im Laufe der Jahre zu bescheidenen Reichtum und vor allem zu Ehren gelangt. Auch wenn man über sie, sei es aus Gewohnheit oder auch zum Scherz, immer noch als Skrälinge spricht, so haben sie einen ausgezeichneten Ruf. Das war ein weiter Weg für die Mitglieder der Sippe, denn viele kennen die Sippe noch aus vergangen Tagen, als sie auf den Höfen um Arbeit, Essen und Unterkunft betteln musste.

Die Gerulfssippe

Die Gerulfssippe hat sich vor allem der Schmiedekunst verschrieben. Vor allem ihre Äxte sind in der Gegend bekannt und Gerulf Geruflsson weiß auch für jede Arbeit die richtige Axt zu schmieden. Sei es zum Baum fällen, Holz spalten, Schindeln schlagen, Bohlen glätten oder für den Waffengang. Sein Sohn Sjole tritt bereits in die Stapfen seines Vaters und arbeitet in der Schmiede mit. Gerufls Bruder Askir Wodunsson ist der ehemalige Wirt der Taverne „Zum Donnerdrummel“.

Die Ericssonsippe

Die Ericsson-Sippe ist mit eine der bekanntesten und alteingesessensten Sippen Vjoshafens. Durch ihre Kunstfertigkeit im Schiff- und Bootsbau und durch ihren Beitrag zur Versorgung der Vjoshafener Gemeinschaft mit Fischen, sind sie bei allen Vjoshafenern willkommen. Sie sind kräftige Kerle, mit denen man sich nicht anlegt, da sie hart arbeitende Fischer, Holzfäller und Bootsbauer sind.



Die Vranesippe

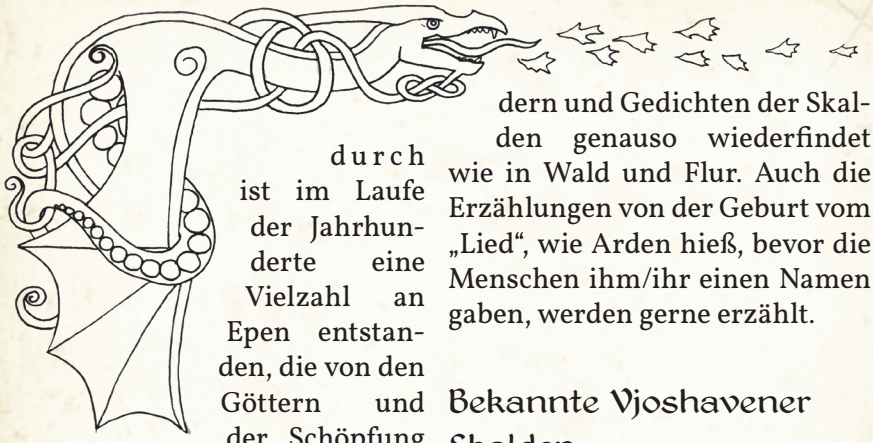
Die Vranesippe verfügt mit ihren Schmuckhändlern, Brettchenwebern und Künstlern eher über andere denn rohe körperliche Kräfte.

Gebräuche und Kultur

Skalden

Sie bewahren die Sagen und Lieder aus alter Zeit und sind somit ein wichtiger Bestandteil der Vjoshavener Kultur. Sie genießen hohes Ansehen und sind allseits beliebt. Manche von ihnen sind gar weit gereist und bringen Kunde vom Königreich mit. Dort wiederum sind sie überall willkommen, da man nur zu selten die Gelegenheit hat, einen ruhmreichen Epos aus ihrem Munde zu hören.

Wann immer sich eine Gelegenheit ergibt, ein Ereignis in schöne Verse zu fassen, wird diese von den Skalden wahrgenommen. Da-



durch ist im Laufe der Jahrhunderte eine Vielzahl an Epen entstanden, die von den Göttern und der Schöpfung über alte Heldentaten bis zu den neueren Geschehnissen reichen.

Ein Skalde ist nicht in der Lage, alle diese Texte zu kennen, oder gar frei vorzutragen. Daher treffen sich diese zu den ogedischen Festen, um sich auszutauschen. Skalden verfügen stets über eine gute Ausbildung in Wort und Schrift. Einige von ihnen können ihre Texte mit einer Melodie untermalt auf einem Instrument vortragen.

Seit einigen Jahren ehren die vjoshavener Skalden im Besonderen das Kind der Götter, Arden. Arden verkörpert Harmonie und Wohlgefallen, was sich in den Liedern und Gedichten der Skalden genauso wiederfindet wie in Wald und Flur. Auch die Erzählungen von der Geburt vom „Lied“, wie Arden hieß, bevor die Menschen ihm/ihr einen Namen gaben, werden gerne erzählt.

Bekannte Vjoshavener Skalden

Sesnar, der Frische

Runar, der Laute

Tjalve, der Lustige

Wjelkin, der Lange

Vjoring

Es war und ist auch Sitte, dass die herangewachsenen jungen Recken Vjoshavens ihr Glück im Vjoring suchen, wenn sie Abenteuerlust verspüren. Vjoring ist ein Begriff, den man vielleicht übersetzen könnte mit „suchend mit dem Schiff umherfahren“. Beim Vjoring wird jedoch nicht immer nur Gefundenes oder Erhandeltes mit nach Hause ge-

bracht. Es wird auch Beute gemacht, die ehrlich im Kampf erworben wurde. Da Vjoshaven und der Jarl allerdings dem König unterstehen, ist dieser Teil des Vjoring eine Sache, die nicht innerhalb der Baronien des Königreichs geduldet sind.

Aus diesem Grund dringen die Vjoshavener dabei nur in Gebiete vor, auf denen nicht die schützende Hand eines Adeligen liegt. Dies sind Gebiete westlich, nördlich und östlich von Vjoshaven. Selten werden auch Gebiete südwestlich des Jolborn besucht und wenn die Vjoshavener vom Schiff aus am Rand des Ödlandes eine Gelegenheit zum Zuschlagen sehen, so lassen sie diese natürlich nicht verstreichen. Einzig zum Handel machen die jungen Vjoshavener auch in Adelsgebiet Halt, um die „gefundenen" Waren, die nicht mit nach Hause gebracht werden sollen, in andere Waren oder in bare Münze umzuwandeln.

Die ältere Generation Vjoshavens glaubt jedoch inzwischen, dass Vjoring nicht mehr nötig sei, seit das Handelsgeschäft groß genug ist, um sich damit ein gemütliches und friedliches Leben zu bereiten. Doch der Drang nach Abenteuern liegt noch immer im Blute der Nordmänner und so segelt die Großzahl der Jünglinge dennoch so manches Jahr zum Vjoring und belässt es nicht beim Handel allein. Immer wieder führt die Ankunft mit erbeuteten Gegenständen und Leibeigenen zu Konflikten zwischen Jung und Alt.

Feste

Mehrere Male im Jahr finden auf den Götterhügeln rund um Vjoshaven Feste zu Ehren der Götter und der Schutzpatronen statt. Bei diesen Gelegenheiten werden auch die Söhne und Töchter der Götter geweiht, Opfergaben dargebracht und besondere Götterdienste abgehalten. Geweihte aus ganz Heligonia kommen gerne nach Vjoshaven, um sich auszutauschen und die besondere Verbundenheit des Volkes mit den Göttern zu teilen.

Der Wettstreit der Geweihten

Traditionell werden bei den Zusammenkünften auf den Götterhügeln von den Geweihten neue oder besonders erfolgreiche Rezepte vorgestellt. Unter reger Beteiligung des Publikums preisen sie die Götter, die ihnen die Kraft verleihen, besonders wirksame Tinkturen, Salben oder sonstige Anwendungen zu brauen. Das erfolgreichste oder auch nützlichste Rezepte wird prämiert und der oder die Geweihte wird geehrt.

Die (Lanera-) Festspiele

Der Lagmann überwacht und koordiniert die einzelnen Disziplinen des Turniers, das sich über mehrere Stunden hinziehen und gegebenenfalls unterbrochen werden kann. Die Spiele können so lange ausgedehnt werden, wie Interessenten da sind, die teilnehmen wollen. Dabei sind nicht nur Kraft und Ausdauer, sondern auch Geschicklichkeit wichtig.

Geschichte

Entstehungsmythos

Die Geschichte Vjoshavens wird mündlich weitergegeben. Einmal in den Familien, vor allem in den Familien, die von sich sagen, dass sie zu den Gründern Vjoshavens gehören und zum anderen von den Goden. Es existieren mehrere Gründungsmythen einvernehmlich nebeneinander.

Die Goden, Geweihten und die Vjoshavener haben seit je her eine besonders starke Verbindung zu den Vieren. Durch Tabus, Wunder und den besonderen Schutz der Götter scheinen die Viere präsenter und greifbarer als im übrigen Heligonia. So verwundert es nicht, dass sich die Vjoshavener als von den Göttern besonders begünstigt sehen. Nach den Geschichten der Goden sollen die Vjoshavener einst in einer ganz anderen Gegend der Welt gewohnt haben. Es soll Gewässer gegeben haben, die von Horizont zu Horizont gereicht haben. Die Vjoshavener haben sie mit vielen Schiffen befahren und segelten von Hafen zu Hafen. Es gab reichlich Fisch und an Land

wuchs und gedieh alles prächtig. Es waren goldene Zeiten.

Dann kam die Dunkelheit. Und mit der Dunkelheit kam die Kälte. Und erst starben die Pflanzen, dann das Vieh, dann die Fische. Und als es an den Menschen war, zu sterben, weil die ganze Welt nur noch aus Kälte und Eis bestand, kam Helios mit seinem Sonnenwagen. Denn es dauerte ihn, seine Geschöpfe sterben zu sehen. Das Eis glitzerte und funkelte feindselig im Licht des Sonnegottes, weil es ihn fürchtete. Doch nur wenige Vjoshavener fanden Platz in Helios‘ Wagen und wurden gerettet.

Niemand, der mit Helios‘ Wagen mitfahren durfte, erinnerte sich mehr, wie lange die Reise war, noch welchen Weg über das Firmament er eingeschlagen hatte. Niemand kann mehr sagen, wo dieses Land liegt, aus dem Helios sie gerettet hatte, noch wie man eine Weg dahin zurückfinden könnte. So erzählen die Goden und Geweihten von der Errettung der Vjoshavener und sie erinnern immer wieder daran, dass auch wenn das heutige Vjoshaven manchem nur ein karges und arbeitsreiches Leben bietet, es ein von Helios ausgesuchter Platz ist.

Die andere Geschichte, welche in den Familien erzählt wird, beginnt mit einer legendären Vjoring-Fahrt. Reichtümer hatte man geladen, bis die Schiffsrümpfe voll waren. Eine Flotte von unglaublichen zehn Schiffen sollen Jolbornaufwärts auf dem Weg nach Hause gewesen sein. Die Welt war noch jung und so hatten die Berge, die die Vjoshavener Flotte passierte, noch keine Namen. Dann kamen Riesen aus dem Gebirge ohne Namen und wollten die Flotte aufhalten. Ein massiver Felsbrocken, geschleudert von einem der Riesen, schlug ein Schiff mitten entzwei. Die Überlebenden retteten sich an Land und der Rest der Flotte floh auf dem Fluss nach Norden.

Die Überlebenden fanden sich an Land zusammen und mit der Zeit bildete sich eine Siedlung: Vjoshaven. Doch soll nie wieder ein Vjoring Schiff aus dem Norden es gewagt haben, über den Jolborn an Vjoshaven vorbei nach Süden zu segeln, aus Angst vor den Riesen. Wahrscheinlich nehmen die Schiffe aus dem Norden heu-

te einen anderen Weg. Manche der Vjoshavener machen sich auf ihrer Vjoring auf den Weg nach Norden und folgen dem Fluss, um die verschollene Heimat zu finden. Manche kehren mit leeren Händen zurück. Manche gar nicht.

Doch gleich welcher der beiden Geschichten man Glaube schenkt, woher die Vjoshavener kommen, so verbindet sie doch die Sehnsucht nach der verlorenen Heimat. Es finden sich um Vjoshaben Zeichnungen und Einritzungen auf den Felsen, die Vjoshavener auf Schiffen zeigen, die einer verheißungsvollen Welt entgegensegeln. Sie begrüßen diese mit hoch erhobenen Schwertern und Äxten.

Aktuelle Ereignisse:

Vjoshaven und die Ödländer

Trotz der massiven Bedrohung durch die Ödländer war Vjoshaven nie das Ziel der sonst so aggressiven Krieger. Nicht einmal den Verlust eines Schiffes hatten die Vjoshavener zu beklagen und keine ihrer Siedlungen rund um die Stadt wurde auch nur bedroht. Dies begründen die Vjoshavener aus ihrer besonderen Verbundenheit mit den Göttern. Vjoshaven würde von den Ödländern überhaupt nicht wahrgenommen, weil es im Schutzbereich der Götter liege.

Die Strafe der Götter: Die Tabus

Angezogen von der fast schon kriecherischen Göttergefälligkeit der Vjoshavener, beobachtete Rabe schon seit langer Zeit die Vjoshavener. Er wollte diese so löblich streng ogedischen Menschen einmal etwas aufmischen, um Spass zu haben. Das war aber nicht mehr nötig, denn einige Saarkani hatten bereits begonnen, ihre Riten zu übertreiben: Auf dem Saarka-Hügel traf sich vor vielen Jahren eine Gemeinschaft von Saarkani, um in dunklen und blutigen Riten die Toten zu beschwören, damit ihnen diese ihre Geheimnisse anvertrauen. Insbesondere Helios und Poëna waren darüber sehr erzürnt und wollten alle Vjoshavener dafür bestrafen. Sie woll-

ten den Schutzkreis aufheben. Zuvor sandten sie den Saarkani eine Warnung und wollten ihnen Gelegenheit geben, zu bereuen und Buße zu tun. Diese zeigten aber keine Einsicht, sondern formulierten eine sehr hochmütige Antwort, die zu einem Zerwürfnis geführt hätte.

Das wiederum war Rabe nicht recht. Nur weil jemand die Regeln ein bisschen verbiegt und Grenzen austestet, muß man ihn ja nicht gleich so hart bestrafen. Außerdem war er fasziniert davon, was sich Menschen so alles an grausamen Dingen ausdenken können. Deshalb beschloss er, Vjoshaven zu beschützen und gab eine ziemlich veränderte Botschaft an die Götter weiter.

Diese waren daraufhin etwas besänftigt und begnügten sich damit, einige Stellen in Vjoshaven zu verfluchen und mit einem Tabu zu belegen. Jeder der einzelnen Götter nahm sich einen Ort als Wiedergutmachung für die begangenen Untaten. Saarka ihren alten, nun beschmutzten Schrein, Poëna einen fetten Acker, Xurl gute Fischgründe, Helios seinen Tempel mit den Runensäulen, sodass die Vjoshavener fortan die alten Geschichten nur noch aus dem Gedächtnis überliefern konnten.

Die Tabus sind den Vjoshavenern allgemein bekannt und zusätzlich mit einem Runenstein gekennzeichnet. Selbst wenn sie theoretisch das Tabu betreten könnten, so würde dies niemand je wagen, da die Angst vor der Strafe der Götter viel zu groß ist.

22. n.A.III. Verstoßung der Skrälings-Sippe

Der Jarl Grettir Thorolfsson beschuldigte die Skrälings-Sippe, die heilige Axt aus dem Saarka-Schrein gestohlen zu haben. Diese wurde auch im Haus der Sippe gefunden und es wurde über sie die höchste Strafe Vjoshafens ausgesprochen: Die Verstoßung.

28 n.A.III. Die Lanera-Festspiele

An den Lanera-Festspielen im Jahre 28. n. A. III. konnten die Götter besänftigt werden, so dass die Tabus von ihnen aufgehoben wurden. Ebenfalls wurde die

falsche Beschuldigung der Skrälings-Sippe aufgedeckt, so dass sie in den Schutzkreis Vjoshavens als Gunnars-Sippe zurückkehren durften.

42 n.A.III. Rabe verstummt

Der Götterbote Rabe hatte immer die Botschaften der Vjoshavener zu den Göttern getragen. Doch im Jahr 42 n.A.III war Rabe verstummt. Er zeigte sich nicht mehr und ließ sich nicht mehr anrufen. Auch wenn immer noch der Göttersegen auf der Stadt lag, musste doch irgendetwas gesehen sein.

43 n.A.III. Die Goden sind beunruhigt

Hatten die Vjoshavener die Götter verstimmt, oder waren es nur wieder die Eskapaden von Rabe, der oft seinen eigenen Zielen folgte, so dass er sich so lange nicht mehr in Vjoshaven gezeigt hatte? Der Schutz der Götter jedoch schien uneingeschränkt erhalten geblieben, im Gegenteil sogar größer geworden zu sein. Denn es war kaum mehr jemand gestorben oder tödlich verunglückt. Dennoch waren die Goden in Sorge ob Rabes Stille. Um diese Fragen zu beantworten, wurden mehrere Althings und Götterbefragungen abgehalten. Die Götter waren über Feuer, Erde, Wasser und Luft befragt worden. Runensteine waren geworfen und gedeutet worden. Lange blieben die Erkenntnisse unscharf und ungenau. Nur ein Hinweis erschien am letzten Poënathing in den Deutungen der Goden: tief im Aelvkildeland läge die Zukunft Vjoshavens verborgen.

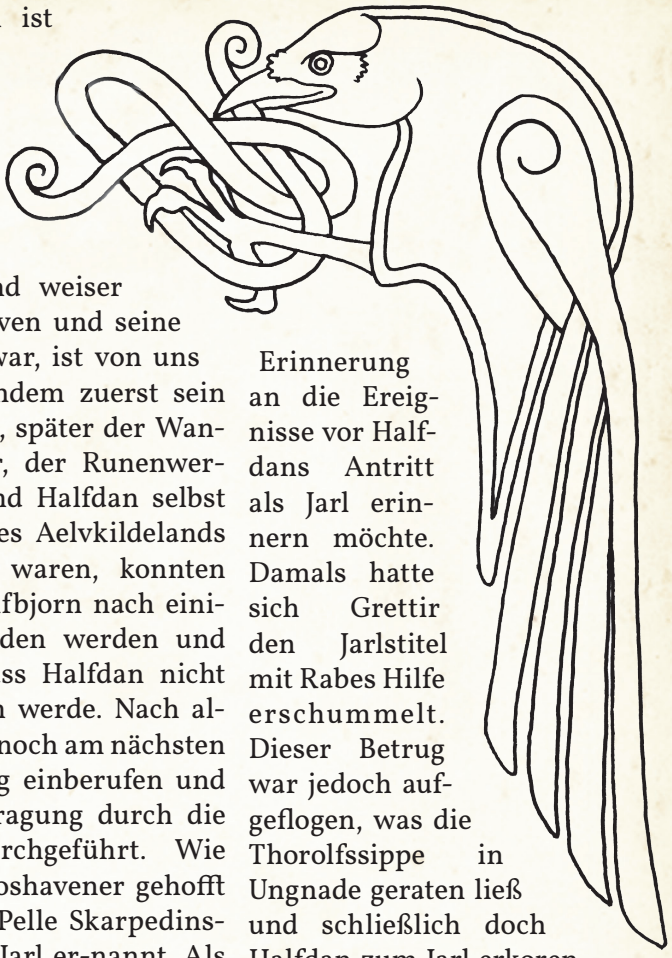
Da Gunnar Hamundson, der Wanderjarl, wie jedes Jahr im Poënamond, in Vjoshaven verweilte, sandte Halfdan seinen Bruder Brúnjar Egilsson und seinen Vetter Ulfbjorn Egilsson, einen Runenwerfer, aus, um gemeinsam mit dem Wanderjarl den Hinweisen nachzugehen.

Die weiteren Ereignisse stehen im Abschnitt: Aktuelle Ereignisse im Aelvkildeland.

1. Poëna 44.n.A.III. Wahl des neuen Jarl Pelle Skarpedinson

Artikel aus dem Helios-Bote, Ausgabe 78:

Ein neuer Jarl ist gewählt



Halfdan Egilsson, der fünfzehn Jahre lang als gerechter, gütiger und weiser Jarl für Vjoshaven und seine Bewohner da war, ist von uns gegangen. Nachdem zuerst sein Bruder Brúnjar, später der Wanderjarl Gunnar, der Runenwerfer Ulfbjorn und Halfdan selbst im Südosten des Aelvkildelands verschwunden waren, konnten Gunnar und Ulfbjorn nach einiger Zeit gefunden werden und berichteten, dass Halfdan nicht zurückkommen werde. Nach alter Sitte wurde noch am nächsten Tag ein Althing einberufen und eine Götterbefragung durch die Geweihten durchgeführt. Wie so viele der Vjoshavener gehofft hatten, wurde Pelle Skarpedinsson zum neuen Jarl er-nannt. Als erste Amtshandlung oblag es Pelle, einen Nachfolger für seinen bisherigen Posten des Lagman vorzuschlagen.

Pelle bestimmte Smjolge Thorolfsson, eine Wahl, mit der er die Erinnerung an die Ereignisse vor Halfdans Antritt als Jarl erinnern möchte. Damals hatte sich Grettir den Jarlstitel mit Rabes Hilfe erschummelt. Dieser Betrug war jedoch aufgeflogen, was die Thorolfssippe in Ungnade geraten ließ und schließlich doch Halfdan zum Jarl erkoren worden war. Die Sippenvorstände waren mit Pelles Vorschlag einstimmig einverstanden. Noch lange bis in die Nacht hinein wurde auf den vier Hügeln Vjoshavens gefeiert, gesungen und getanzt.

Das Aelvkildeland

Hauptstadt: Vjoshaven

Fläche: 2.000 HM2

Bevölkerung: 800

Vorherrschende Religion:
Ogedisch

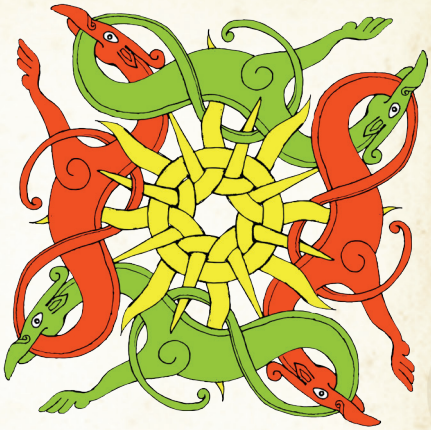
Herrscher:
Jarl Pelle Skarpedinsson
aus der Skagisippe

Stand der Beschreibung:
47 n. A. III

Landeswappen

Das Aelvkildeland hat kein einheitliches Wappen. Die einzelnen Höfe haben aber ein sogenanntes „Bumärke"-Zeichen. Damit werden Gegenstände, Gebäude, Hütten und Vieh markiert um die Zugehörigkeit zu einem Gehöft zu markieren. Ein flacher Stein mit einem farbig ausgeschmückten Bumärke-Zeichen kennzeichnet den Thingplatz des Hofes.

Ein besonders schönes Bumärke-Zeichen hat die Skogisippe. Es ist zur Ehre Helios an das Göttersymbol angelehnt.



Geographische Lage

Aelvkildeland (sprich: Älfschildeland, das „k" wird wie „sch" gesprochen) heißt übersetzt in die Allgemeinsprache das „Flussquellland". Der Name ist darauf zurückzuführen, dass in dem dünn besiedelten Gebiet am Rande der Drachenzinnen der Jolborn und einige Nebenarme, Bäche und Flüsse, entspringen, die in den Jolborn zusammenfließen. Ganz im Süden grenzt das Aelvkildeland an das Stammesgebiet Vjoshavens. Die Aelvkildeländer sind Vjoshavener, die noch weiter in den Norden zogen, um sich dort sesshaft zu machen. Das Land ist sehr dünn besiedelt.

Es gibt einige verstreute Höfe, Holzfällersiedlungen, eine Köh-

lerei und mehrere Schutzhütten, die von Fallenstellern und Jägern unregelmäßig benutzt werden. Außerdem liegt im Aelvkildeland die „Taverne am Ende der Welt“, die letzte Raststation, bevor ein Reisender den Pass über die Drachenzinnen überquert, um Heligonia zu verlassen.

Die Hauptreisezeit für Aelvkildeländer ist im Winter. Besonders über zugefrorene Seen und Flüsse lassen sich leicht und schnell große Entfernungen zurücklegen. Manches Gebiet liegt hinter Mooren und ist nur im Winter zu erreichen, da die Moore im Sommer tückisch sind, mit unergründlich tiefen Wasserlöchern und es vor Mücken nur so wimmelt.

Die Größe des Aelvkildelandes hat noch niemand vermessen. Unklar ist auch wo es aufhört und ein anderes Land anfängt, da das Aelvkildeland keine feste Grenze hat.

Religion

Wie die Vjoshavener sind die Aelvkildeländer den Vieren sehr nahe. Jeder größere Hof hat nach seinen Möglichkeiten einen Schrein, in dem alle ogedischen Götter verehrt werden. Wandernde Geweihte bereisen die abgelegenen Höfe und vollziehen die Rituale der Viere für die Hofbewohner.

Saarka scheint eine besondere Verbundenheit zu den Aelkildeländer zu haben. Obwohl die Saarka-Geweihten unregelmäßig die Höfe besuchen, ist es noch nie vorgekommen, dass ein Gläubiger Ogede, der um den Beistand eines Saarka-Geweihten vor seinem Tod gebeten hat, diesen nicht mehr rechtzeitg erhalten hat. Die Aelvkildeländer erzählen, dass die Geweihte plötzlich auf dem Hof erschien und nur wenige Stunden für einen Weg benötigt hat, der sonst Tage dauerte. Oder der Wintersturm legte sich unerwartet, so dass die Geweihte den Weg zum nächsten Hof wider er-

warten antreten konnte, wo der oder die Ogede im Sterben lag und wartete.

Gebräuche und Kultur

Da hier jeder jeden kennt, sprechen sich alle mit dem Vornamen an. Nur am Althing wird der ganze Name genannt (Vorname + Sippenname bzw. Hofname).

Obwohl das Aelvkildeland besonders in den Saarkamonden kalt und unwirtlich ist, sind die Bewohner sehr heimatverbunden. Kaum einer käme auf die Idee in den wärmeren Süden zu ziehen. Die Aelvkildeländer sind ein stolzes, selbstbewusstes und ehrliches Volk. Hinterlist und Verschlagenheit gehören nur selten zu ihrem Wesen. Konflikte werden offen von Angesicht zu Angesicht ausgetragen.

Viele Geschichten und Erzählungen der Aelvkildeländer enthalten Fabelwesen wie Trolle, Kobolde, Gnome, Waldschrate oder Gehörnte. Auch Elfen und Zwerge werden genannt, da deren Reiche nicht allzu weit entfernt sind. Mancher Wanderer mag gar das eine oder andere dieser Fabelwesen selbst zu Gesicht bekommen, wenn er durch die Wälder am Rande der Drachenzinnen zieht oder über den Pass nach Süd-Nuremburg reist. In dunkler Nacht kehrte so mancher nicht von seinen Reisen zurück und es ist immer gut, zu wissen, wie man sich mit einem Waldschrat oder Troll gutstellen kann.

Das Lengz-Begären-Feuer

Im ersten Poënamond, wenn die Tage wieder länger werden, werden im Aelvkildeland große Feuer angezündet, um einerseits Saarka zu danken und andererseits, um Poëna zu begrüßen.

In dieses Feuer darf jeder Anwesende einen Scheit werfen und einen Wunsch äußern. Es ist jedem selbst überlassen, ob er den Wunsch laut ausspricht oder ihn für sich behält.

Ablauf

Das Ritual beginnt mit einer Selbstreinigung, z. B. gemeinsames Händewaschen. Dann wird

der Ritualplatz festgelegt, gereinigt, der Holzturm aufgeschichtet, Bänke und Tische herbeigeholt.

Nachdem ein Feuer entfacht wurde und genügend hoch brennt, stimmen die anwesenden Goden und Skalden mit Trommeln und Gesang den Ritus ein. Ein Sprecher, (Gode, Skalde, Lagmann oder Wanderjarl), eröffnet den Ritus.

Beispiel zur Durchführung

An Saarka: „Wundervolle Herrin, die Du den Abend mit deinem silbernen Kuss begrüßt, Gebieterin der Nacht, die Du durch den schwarzen Wolkenhimmel reitest und Licht auf die kalte Erde wirfst, Herrin eisigen Winde, Führerin der blutigen Axt – wir verabschieden Dich.

Die alten, vertrockneten Kräuter des Vorjahres werden verbrannt. Ebenso kann eine Schale mit Blut als Dank und zur Verabschiedung ins Feuer geschüttet werden.

„Nimm als Dank mein Blut, den Beginn alles Lebens."

An Poëna: „Wir begrüßen Dich, Erdenmutter, die Du uns ernährst und schützt."

Brot wird herumgereicht, gebrochen und gegessen.

„Wir begrüßen Dich, Botin der Wärme, die Du den Schnee schmelzen lässt. Du lässt das Korn wachsen, das Gras grünen und die Bäume ausschlagen.

„Spende uns Wärme - nimm unsere Wünsche entgegen und segne alle, die Dir dienen."

Holzscheite werden ins Feuer geworfen und die Wünsche laut oder still formuliert.

„Wir danken Dir, Spenderin des Lebens. Segne unseren Schoß wie auch unser Land."

Nach dem Sprecher wird der Ritus zuerst von der Frau des Hofes durchgeführt, wo das Feuer entfacht wurde. Die Frau des Hofes dankt Saarka für die Ruhezeit im Winter, bittet Poëna um ein fruchtbares Erwachen. Ob sie ihren privaten Wunsch an das neue Jahr für sich behält oder offen äußerst entscheidet sie selbst. Dann wirft sie ein Stück Holz ins Feuer.

Anschließend treten die übrigen Hof-Bewohner ans Feuer und tun es ihr gleich. Danach darf in beliebiger Reihenfolge jeder Anwesende vortreten. Jede einzelne Person tritt vor, spricht allgemeinen Dank und allgemeine Wünsche an die Götter, wirft dann ein Stück Holz ins Feuer, um seinen persönlichen Wunsch an die Götter zu senden.

Spätestens wenn eine Gode oder der Wanderjarl ans Feuer treten, sollte aber auch ein offener privater Wunsch geäußert werden, den alle Anwesenden hören können.

Hat jeder Anwesende seine Wünsche geäußert wird gesungen, gemeinsam gegessen und gefeiert.

Wirtschaft

Die wenigen Aelvkildeländer verdienen ihren Lebensunterhalt als Bauern, Jäger, Fischer und Handwerker. Im Winter bringen die Holzfäller ihr Holz zur Taverne am Ende der Welt, um es dort an Vjoshavener Händler zu verkaufen. Selbiges gilt für Jäger und Fallensteller. Das Wirtschaft zu nennen, wäre übertrieben. Es ist ein Kampf ums Überleben in einer rauen Natur.

Gesetzgebung

Der Wanderjarl

Nach Vjoshavener Gesetz sind im Jahr zwei Althings abzuhalten, so auch im Aelvkildeland. Daneben werden kleinere Things vor Ort einberufen, um beispielsweise Nachbarschaftsstreitigkeiten zu schlichten. Falls es überhaupt einen Nachbarn gibt in dieser Gegend. Damit alle an den Althings teilnehmen können, ist das Frühlingsthing im späten Winter, damit die Moore noch gefroren sind. Das Herbstthing ist zu Winterbeginn nach den ersten fünf harten Frostnächten. Die beiden Things liegen trotzdem meist fünf Monate auseinander, da in dieser Gegend Frühjahr, Sommer und Herbst sich meist auf vier Monate beschränken. Hier am Fuß der Berge ist es ein halbes Jahr Winter und ein halbes Jahr schneit es.

Es gibt nur einen Jarl für Vjoshaven und das Aelvkildeland, welcher von den Göttern bestimmt

wird. Selbst um die wenigen Menschen zu besuchen, die im Aelvkildeland wohnen, ist ein riesiges Gebiet abzulaufen. Diese Aufgabe, immer wieder zu versuchen, alle in diesem riesigen und rauen Gebiet mit Nachrichten zu versorgen und so etwas wie eine zwar lose jedoch immerhin ein Gefühl von Gemeinschaft zu erhalten, ist Aufgabe des Aelvkildeländer Lagman. Er ist es auch, der in Notfällen Hilfe organisieren kann und als einziger alle Wohnorte der Leute hier im äußersten Norden kennt. Da dies eigentlich die Aufgabe des Jarl wäre, der bis hier jedoch nicht reisen kann, nennen ihn die Leute den „Wanderjarl". Er spricht für den Jarl Recht und führt die Things und Althings im Aelvkildeland.

Allerdings ist dieser Titel nicht korrekt, da der Wanderjarl nicht durch die Götter bestimmt wurde, wie der Jarl in Vjoshaven. Der Wanderjarl ist ein Lagman (Lag = Recht). Von den Aelvkildeländern wird er trotzdem liebevoll der Wanderjarl genannt, obgleich er nicht von den Göttern, sondern wie jeder andere Lagman vom Jarl vorgeschlagen und sodann von den Sippen- bzw. Hofvorständen gewählt wird.

Ein Lagmann wird früh ausgewählt und vom vjoshavener Lagman unterrichtet. Hierzu sind alle Gesetze sowie die wichtigsten Präzedenzfälle der letzten Althings zu kennen. Als Lagman ist es Pflicht, auch rechtskonkretisierend, rechtslückenfüllend und gesetzvertretendes Recht am Althing zu sprechen. Dies bedeutet, dass auf der Grundlage von bestehendem Recht neue Rechtssätze gefällt werden können. Nicht möglich ist es, gesetzkorrigierendes Recht zu sprechen.

Einmal im Jahr reist der Wanderjarl nach Vjoshaven. Dies ist kurz nach dem Frühlingsthing. Er reist dann mit der Familie Bergdal auf ihren Hof Haldenende, da er der südlichste Hof im Aelvkildeland ist. Von hier aus ist es nicht mehr weit nach Vjoshaven. In Vjoshaven berichtet er dem Lagman über die Althings des vergangenen Jahres und holt sich Informationen über die Geschehnisse im heligonischen Königreich.

Geschichte

Entstehungsmythos

Um die Weideplätze um Vjoshaven zu schonen wurden in einiger Entfernung zur Stadt Sommerweiden angelegt. Die Hirten sind den ganzen Sommer, bis in den Herbst mit den Tieren auf der Weide. Zusätzlich bringen sie Heu ein für den Winter. Aus den einfachen Schutzhütten der Hirten wurden mit der Zeit feste Häuser, bis sie weiter ausgebaut wurden, so dass eine Hofstelle entstand. Manchmal erbte auch der älteste Sohn einer Familien den Hof in Vjoshaven und der Zweitgeborene erbte die Sommerweide, die er dann mit Hilfe der Familie ausbauen konnte. So haben sich die Vjoshavener über die Jahrhunderte hinweg langsam ins Aelvkildeland vorgewagt. Doch das Leben ist hart, die Winder lang und die Gehöfte in weitem Umkreis verstreut, so dass es nur wenige Familien gibt, die dieses einsame Leben führen.

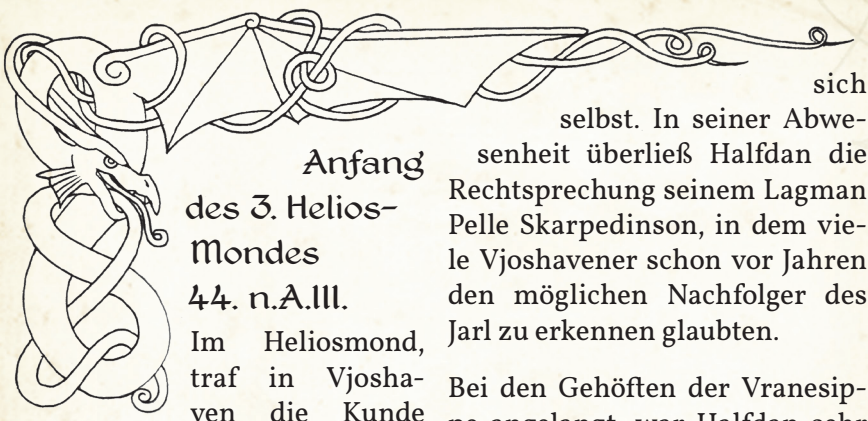
Aktuelle Ereignisse

40 n.A.III. Widder und die Bocks-Flöte

Im Jahre 40 n.A.III. kam es zu einem ungewöhnlich großen Angriff der Drobvölker auf die Aelvkildeländer. Diese hatten sich zum Lengz-Begären-Feuer bei der Taverne am Ende der Welt eingefunden um nach dem langen Winter den Frühling zu begrüßen und das erste große Thing abzuhalten.

Widder, der damalige Anführer der Drobvölker, wollte die magische Bocks-Flöte in seine Gewalt bringen, die Halgerd von der Tavernengårdsippe von ihrer Mutter einst bekommen hatte. Durch das beherzte Eingreifen aller Anwesenden, Aelvkildeländer und vieler Gäste, konnte Widders Plan vereitelt werden.

Zu Widder und der Bocks-Flöte gibt es im Abschnitt über das Drobvolk und in den Sagen der Aelvkildeländer mehr zu lesen.



Anfang des 3. Helios-Mondes 44. n.A.III.

Im Heliosmond, traf in Vjoshaven die Kunde ein, dass Brúnjar Egilson, Bruder des Jarl Halfdan Egilson, schwer verletzt am Wegesrand aufgefunden worden war. Der Runenwerfer Ulfbjron sowie der Wanderjarl Gunnar, die mit ihm reisten waren spurlos verschwunden. Die ortsansässige Geweihte Isgerd von der Vattenhofsippe, versorgte Brúnjars Wunden, gab ihm aber nicht mehr lange Zeit zu leben und riet von einem Rücktransport nach Vjoshaven ab. In einem Brief an Halfdan bat Brúnjar um ein letztes Zwiegespräch, denn auch er ahnte, dass er nicht mehr lange zu leben hatte. Dieser Bitte folgend und mit dem Plan, Ulfbjorn und Gunnar wiederzufinden, stellte Halfdan eine kleine Gruppe zusammen: zwei Krieger, eine Geweihte, und sich selbst. In seiner Abwesenheit überließ Halfdan die Rechtsprechung seinem Lagman Pelle Skarpedinson, in dem viele Vjoshavener schon vor Jahren den möglichen Nachfolger des Jarl zu erkennen glaubten.

Bei den Gehöften der Vranesippe angelangt, war Halfdan sehr verwundert. Brúnjars Wunden waren gut versorgt, doch seine Blässe verriet, dass er viel Blut verloren hatte. Die Geweihte Isgerd Vilasdottir erklärte, dass Brúnjar eigentlich längst hätte sterben müssen und ihn vielleicht nur noch die Hoffnung auf das Zwiegespräch mit seinem Bruder hatte am Leben erhalten können. Halfdan bat seine Begleiter sowie die Geweihte, das Zimmer zu verlassen. Was die beiden Brüder gesprochen hatten, blieb im Krankenzimmer, doch Halfdans Miene zeigte, dass er nicht erfreut über die neuen Kenntnisse war, die Brúnjar ihm geschenkt hatte.

Halfdan blieb mit der Geweihten noch auf dem Gehöft bei seinem

Bruder und schickte seine übrigen Begleiter mit einigen Männern der Vattenhof-Sippe aus, um nach den Vermissten Gunnar und Ulfbjörn zu suchen. Doch Abend für Abend erhielt Halfdan dieselbe Nachricht: Keine Spur. Und Morgen für Morgen betrachtete Halfdan mit Sorgenfalten seinen Bruder, der dahinsiechte. Die Geweihten blieben ratlos über den unveränderten Zustand Brúnjars. Das Bluten ließ langsam nach, doch die Wunden schlossen sich nicht.

Am fünften Tag ließ Halfdan nach Askla, der Kobolds-Kräuterfrau, schicken. Bereits am darauffolgenden Tag bot sie Halfdan ihre Dienste an. Halfdan führte sie zu Brúnjar und bat sie, zu prüfen, warum seine Wunden nicht verheilten, er aber gleichzeitig nicht starb. Askla untersuchte den Bruder des Jarls mehrere Stunden. Anschließend flüsterte sie Halfdan etwas ins Ohr. Halfdan blickte Askla lange an, dann nickte er.

Halfdan bat am Nachmittag zwei kräftige Männer aus der Vattenhof-Sippe, Brúnjar in eine Trage zu legen und unter Asklas Führung in die Drachenzinnen zu reisen. Asklas Befehlen sei in jedem Falle Folge zu leisten. Halfdan gab seinem Bruder einen Kuss auf die Stirn. Dieser dankte Halfdan und verabschiedete sich.

Der Rest der ersten Gruppe blieb weiterhin verschwunden. Auch Halfdan begann nun, in Begleitung von Vattenhof-Männern, in der Umgebung zu suchen.

Zwei Tage später kam die Suchgruppe mit dem Jarl nicht mehr zum Gehöft der Vattenhof-Sippe zurück. Nach letzten Informationen führte deren Spur den südlichsten Weg zum Pass über die Drachenzinnen entlang und verlor sich irgendwo zwischen der Taverne „Die Schaf ohne der Kopf“ und den Höfen der Skogisippe.

1. im 1. Xurlmond 44.n.A.III. (H53)

Seit der Jarl verschwunden war, verschwanden immer wieder Menschen aus dem Aelvkildeland. Dafür tauchten Fremde auf, die sich als Corener zu erkennen gaben. Einige Corener berichteten, dass sie durch eine Art Was-

serfall gegangen seien oder in einen kurzen Regenschauer gekommen seien, der aber nur auf einen kleinen Bereich begrenzt war. Seither hatten sie irgendwie die Orientierung verloren und sich nicht mehr zurechtgefunden. Irgendwann waren sie an der Taverne „Die Schaf ohne der Kopf“ angekommen und dort auf freundliche Menschen gestoßen. Die Überraschung war groß, als die Menschen behaupteten, die Corener seien nicht mehr in Corenia und auch nicht in den Südlanden, sondern in Heligonia.

Gunnar, der Wanderjarl, und Ulfbjörn, der Runenleger durchschritten ebenfalls einen kleinen Regenschauer und waren plötzlich an der Taverne „Die Schaf ohne der Kopf“ angekommen. Die Beiden waren sichtlich überrascht, so viele Menschen anzutreffen, waren aber froh, wieder im Aelvkildeland zu sein.

Die Zwei konnten unter anderem berichten, dass sie mit Brúnjar, dem Bruder des Jarl, unterwegs waren, um den Ort zu finden, den die Götter nach Deutung der Zeichen als „Zukunft Vjoshavens“ bezeichnet hatten. Die drei Gesandten waren in einen kleinen Regenschauer geraten und plötzlich kannte sich Gunnar nicht mehr aus. Er hatte völlig die Orientierung verloren, da nichts mehr war wie kurz zuvor. Brúnjar gebot seinen Begleitern, anzuhalten. Er drehte sich um und rannte den Weg zurück, den sie gekommen waren. Als er die Stelle erreichte, wo es noch regnete, verschwand er vor den Augen der beiden Gefährten. Diese standen sofort auf und rannten Brúnjar hinterher, doch da hörten sie Halfdans Stimme hinter sich.

Halfdan rannte um die Ecke und sah, wie Brúnjar gerade im Regen verschwand. Er schrie Ulfbjörn und Gunnar zu, sie sollten stehen bleiben. Sie blickten sich um.

Halfdan rannte zu ihnen, grüßte sie kurz und erklärte. „Zuerst müsst ihr diese Talismane umlegen. Sonst könnte das euch teuer zu stehen kommen.“ Er überreichte zwei der Talismane. Der Regen war inzwischen verschwunden und so hingen sie hier fest. Also erzählte Halfdan von Brúnjar, von Asklas Worten und der Vermutung, dass sie genau das gefunden hatten, was

die Götter den Goden hatten mitteilen wollen. Es hatten sich alte Portale zwischen dem Aelvkildeland und Corenia aufgetan, die nicht gefahrlos durchschritten werden konnte. Nur die Talismane schützten vor den Auswirkungen der Portalreise. Bei einer Reise ist die Schädigung noch nicht groß. Doch wenn die Person dann ein zweites oder gar drittes Mal reist, kann die Haut aufklaffen, Flecken bekommen oder den Geist verwirren.

Als Halfdan, der Jarl von Vjoshaven, Gunnar, der Wanderjarl und Ulfbjörn der Runenwerfer ein weiteres Mal durch ein Portal reisten, blieb Halfdan verschwunden.

Bekannte Sippen des Aelvkildelandes

Die Ekgårdensippe

Der Ekgårdenhof ist die Heimstatt des Wanderjarls. Hier lebt er mit seiner Sippe vor allem vom Ackerbau und der Viehzucht. Die ertragreichen Böden im Aelvkildeland garantieren gute Ernten, sofern die kalten Saarkamonde nicht allzu früh hereinbrechen. Aktuell ist Gunnar Hamundson vom Ekgårdenhof der Wanderjarl.

Die Tavernengårdsippe

Es gibt auf den Wegen zu den Drachenzinnen nicht nur die berühmte „Taverne am Ende der Welt“. Die Tavernengårdsippe hat inzwischen auch einige andere Tavernen eröffnet, seit die Kriegsflüchtlinge aus Südnuremburg zahlreicher geworden sind und die Söldnertruppen gen Norden ziehen.

Die Skogisippe

Die Leute der Skogisippe werden gerne mit der Skagisippe in Vjoshaven verwechselt. Die Skogisippe lebt nur im Aelvkildeland und geht der Holzfällerei nach. Sie bewohnen ein Anwesen im waldreichen Süden der „Taverne am Ende der Welt“, die in ihrem Sippengebiet liegt, gehen jedoch ihrem Gewerbe vor allem entlang der Flüsse nach. So können sie die gefällten Baumstämme weiter in den Süden schaffen, um sie dort den Vjoshavenern zu übergeben.

Die Veidefolksippe

Die Leute der Veidefolksippe gehen der Jagd und dem Fallenstellen nach. Entsprechend groß erstreckt sich Lebensraum rund um die Wälder der Taverne. Sie bewohnen mehrere Jagdhütten sowie einen größeren Hof.

Die Vattenhofsippe

Die Leute vom Vattenhof bestreiten ihren Lebensunterhalt vor allem durch die Fischerei. Ihr Anwesen liegt an einem großen See etwa eine halbe Tagesreise entfernt im Westen der Taverne.

Da das Fischen viel Zeit mit sich bringt, gibt es in dieser Sippe einige Skalden, die sich Geschichten und Lieder ausdenken.

Ohne Sippe

Natürlich gibt es im Aelvkildeland auch „Durchreisende“ bzw. zeitweilig Wohnende, die zu keiner Sippe gehören.

Aelvkildeländer Tavernen

Die Aelvkildeländer haben einen großen Schatz an Geschichten und Erzählungen. Die natürlich alle wahr sind. An einem dieser Orte kann ein Reisender sie sich erzählen lassen.

Zur Taverne am Ende der Welt

Wie komme ich hin?

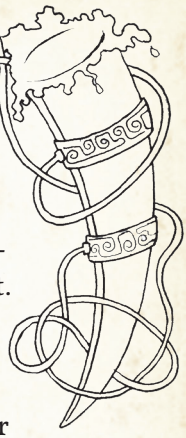
Egal wo man sich im heligonischen Königreich befindet. Lauft immer nach Westen bis zum Ufer des Jolborn. Dann immer nach Norden. Und wenn ihr meint ihr seid weit im Norden, dann lauft noch ein Stück weiter. Erst kurz vor der nördlichen heligonischen Grenze findet ihr das Gasthaus, bevor es über die Berge nach Nuremburg zum nördlichen Rand der Weltenschale geht.

Was ist geboten?

Eine Besonderheit der Taverne am Ende der Welt ist die Kü-

che. Du willst noch einmal den mit Kardamom und Honig gesüßten Tee deiner Heimat Sedomee trinken, noch ein letztes Mal Datteln aus Darian essen? Hat es dich aus Thal verschlagen und ein letzter Humpen Güldenthaler Bier oder Rebenhainer Traubenblut sind dein Verlangen? Oder kommst du aus dem Osten und dein Gaumen erfreut sich zum letzten Gruß an einer Tlamana Schnitte oder Carajoner Speiseeis?

Vielleicht willst du deine Herkunft auch verschleiern und vergessen wo du her kommst? Du willst nur nach vorne sehen und deine Vergangenheit hinter dir lassen? Warum sich dann nicht für den langen und schweren Weg vor dir mit der Leibspeise des Königs, den Haluschken stärken? Kartoffelteig der goldgelb in Fett herausgebacken wird. Und wer es herzhafter liebt bestellt sie mit Speckwürfeln drin. Hier kannst du zum letzten Mal die Heimat riechen und schmecken, bevor du ihr zumindest für lange Zeit oder vielleicht auch für immer den Rücken kehrst.



Wer ist Wirt?

Der Wirt spricht wenig über seine Vergangenheit. Vielleicht wollte er auch einmal Heligonia verlassen und hat hier die Notwendigkeit einer letzten Einkehr gesehen? Seinen richtigen Namen erzählt er nicht. Der Wirt behauptet sein Name sei unaussprechlich, kompliziert und bedeute so viel wie Männerbürste. Man solle ihn einfach Berchthilf nennen. Wenn es sehr spät in der Taverne wird und er und seine Gäste sich lange über die verschiedenen Sorten Tatzelfelser Honigmets ausgetauscht haben, dann kann es vorkommen, dass er aus seinem alten Leben erzählt, dass er zur See fahren und Pirat werden wollte. Ein blonder Pferdeschwanz und ein Gürtel mit einem Entermesser daran, die an einem groben Nagel an der Wand hängen, sollen diese Geschichte unterstreichen. Wie

der blonde Schopf und der Gürtel, der für eine viel schmalere Taille gemacht ist, zu dem heutigen Aussehen des Wirts passen, lässt er unerklärt. Er deutet dann mit glasigen Augen auf den Nagel und sagt: „Das ist der Nagel an den ich mein altes Leben gehängt habe! Wenn ihr euer Leben auch hinter euch lassen wollte, dann wandert weiter nach Norden."

Der Name seiner Taverne ist ja auch ein wenig großspurig: Taverne am Ende der Welt. Natürlich hört die Welt weiter nördlich nicht auf. Für die Heligonier fühlt es sich jedoch so an. Für viele Heligonier ist es auch so, dass es eine sonderbare Vorstellung ist, dass es außerhalb von Heligonia überhaupt eine Welt geben soll. Diese sonderbare Welt ist ein Ammenmärchen, das man Kindern erzählt. Überhaupt, was sollte man außerhalb von Heligonia wollen? Gibt es dort überhaupt etwas von Interesse? Nein.

Wen trifft man hier?

In der Taverne am Ende der Welt trifft man alle möglichen, ungewöhnlichen und teilweise auch gefährlichen Personen. Denn wer geht schon zur Taverne am Ende der Welt? Männer und Frauen, die Heligonia aus unterschiedlichen Gründen hinter sich lassen wollen. Es finden sich entflohene Unfreie genauso wie Glücksritter auf der Suche nach dem großen Geld. Frauen und Männer gleichermaßen, die eine verlorene Liebschaft vergessen wollen oder auch solche, die vor der Unehre fliehen müssen. Überhaupt trifft man viele, die ihrem bisherigen Leben den Rücken kehren wollen und über die Gründe ihrer Reise lieber schweigen möchten. Doch wenn diese Leute doch einmal ihren Mund aufmachen, dann haben sie wahrlich eine Geschichte zu erzählen.

Manche sind beredter; So kommen auch Ceriden, die sich auf Missionierung befinden. Vom Einen sind sie berufen seine Lehre in andere Länder zu tragen und sie sollen von ihrem Auftrage jedem erzählen, der dies wissen will oder auch nicht.

Bei anderen Reisenden hört man eindeutig, dass ihre Geschichte höchstens schlecht erfunden ist. Vor diesen Gestalten sollte man sich fern halten. Hier findet sich

Gesindel aus den großen Städten. Ein in Ungnade gefallenes Familienmitglied aus Betis, welchem die Luft der stinkenden Kanäle zu stickig geworden, der Händler aus Darian, dem das Pflaster zu heiß wurde oder ein U`Mad aus dem Hochland, der von seinem Clan für immer verstoßen wurde. Solche Leute haben nicht mehr viel zu verlieren und sind deshalb um so unberechenbarer.

Von besonders trauriger Gestalt sind die alten Kriegsveteranen aus Norrland-Brassach, die nichts anderes als das Handwerk des Soldaten gelernt haben und sich jetzt außerhalb Heligonias ihr Brot verdienen müssen, seit der Ödling Ruhe gibt.

Häufig trifft man Heumachmud in der Taverne. Er betreibt in der Nähe den „Heligonial- und Walzbedarfs-Laden“. Hier bekommt der Reisende alles was er für seine Reise braucht. Reiserucksäcke und Nähbedarf. Messer und Wetzzeug sowie Einmalunterwäsche für die nächste Begegnung mit einem Drachen. Auf alle seine Waren gibt er lebenslange Garantie. Allerdings sollte man als Käufer auf die Qualität der Waren Acht geben. Dies könnte daran liegen, dass die Käufer im Allgemeinen selten vorhaben zurückzukehren um eine unbrauchbar gewordene Ware zu beanstanden.

Kritiken

Heligonier: „Die Taverne am Ende der Welt? Nie gehört, wo soll das sein? Muss irgendwo kurz vor dem Rand der Weltenschale sein.“

Kleiner Junge: „Wenn ich groß bin, dann will ich die Welt sehen! Fremde Länder bereisen und Jungfrauen vor dem Drachen retten. Ich will auf das Dach der Welt steigen und in der tiefsten Höhle den Zwergen ihren größten Diamanten streitig machen. Und meinen Sieg mit meinem Freunden in der Taverne am Ende der Welt feiern!“

Broddiam U`Mad: „Heligonia betrete ich nicht mehr. Nicht mehr seit dieser Geschichte. Weiter als bis zur Taverne am Ende der Welt setze ich keinen Fuß mehr in dieses Land! Doch manchmal habe ich einfach Lust auf Innereien, gekocht im Schafsdarm. Das bekommt man wo anders nun mal nicht. Zumindest nicht so wie

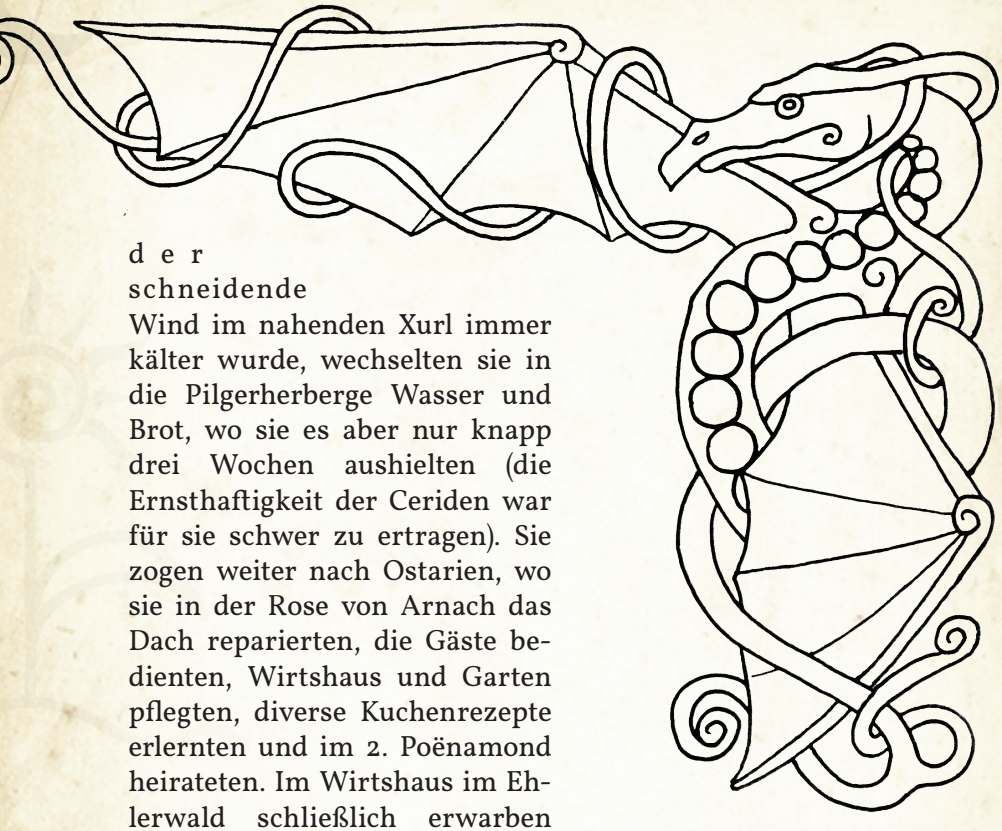
man es im Hochland zubereitet. Im Gasthaus am Ende der Welt wissen sie auch das nach Originalrezept zu kochen. Allerdings muss ich den Hammel immer selbst mitbringen. Schön alt und zäh muss das Vieh sein, dann schmeckts wie bei Muttern im Hochland."

Abenteurer aus Drachenhain (Name der Redaktion bekannt): „Ich kann jedem Reisenden nur ans Herz legen, wenn du Heligonia verlässt, dann nimm Rebenhainer Traubenblut mit. So viel wie du nur tragen kannst!"

Holzauge Sam: „In der Taverne am Ende der Welt gibt es eine hervorragende dunkle Ecke. Wenn man da sitzt, kann man alle in der Taverne beobachten ohne dabei selbst gesehen zu werden. Diese Ecke ist sogar vom „Ostarischen Verein zum Erhalt dunkler Ecken in ehrbaren Tavernen e.V." zertifiziert!"

Die Schaf ohne der Kopf

Der eigenwillige Tavernenname die Schaf ohne der Kopf kann einerseits als ein weiterer fragwürdiger Versuch gesehen werden, die durch das verbreitetste heligonische Trinklied berühmt gewordene Luchnarer Hochlandkneipe zu kopieren. Andererseits gibt es aber auch einen im persönlichen Kontakt schwer zu überhörenden Zusammenhang mit dem tlamanischen Akzent der Wirtsleute. Clairvine und Clairveau lernten sich auf einem Konzertwochenende im 2. Poëna des Jahres 30 n.A.III im Loch im Baum in Tlamana kennen, wo sie sich verliebten und beschlossen, miteinander durchzubrennen. Leider waren sie sehr arm, so dass sie, um auf Reisen gehen zu können, vor Ort eine Wirtslehre begannen, die als beispielgebend für das heligonische Wirtshandwerk kurz umrissen werden soll: Ihre Ausbildung führte Clairvine und Clairveau nach dem Frühjahr im Loch im Baum im südlichen Tlamana zunächst den Helios über in den Schlangenkamm an der Carajonischen Grenze, wo sie im Prospektor Clavin bedienten (was auf Dauer aber zu langweilig war). Als



d e r
schneidende

Wind im nahenden Xurl immer kälter wurde, wechselten sie in die Pilgerherberge Wasser und Brot, wo sie es aber nur knapp drei Wochen aushielten (die Ernsthaftigkeit der Ceriden war für sie schwer zu ertragen). Sie zogen weiter nach Ostarien, wo sie in der Rose von Arnach das Dach reparierten, die Gäste bedienten, Wirtshaus und Garten pflegten, diverse Kuchenrezepte erlernten und im 2. Poënamond heirateten. Im Wirtshaus im Ehlerwald schließlich erwarben sie über die Xurl- und Saarkazeit Grundkenntnisse des Brauhandwerks und der tavernischen Rechnungslegung sowie den Umgang mit diskretionsbedürftigen Gästen, die einen verschwiegenen Service zu schätzen wissen.

Im dritten Lehrjahr wurden sie ihres gefälligen Akzents wegen vom berühmten und ebenfalls tlamanischen Meisterkoch Maitre Grève in dessen Speiserestaurant Zum aurazithenen Apfel angeworben, wo der erste und wichtigste Lerninhalt das von bedingungsloser Unterordnung geprägte Arbeitsverhältnis zur Küchenbrigade war (alles andere ist unvereinbar mit Maitre Grèves zur Verwirklichung der Hohen Küche unverzichtbarem despo-

tischem Führungsstil). Clairvine und Clairveau blieben nur zwei Monde und zogen es alsbald vor, im tanzenden Kielschwein anzuheuern, wo sie zwar in den ersten Wochen nur Kartoffeln schälen durften, sich dafür aber rein hierarchisch gesehen sehr viel besser aufgehoben fühlten. Überdies lernt man im Kielschwein die Welt mit ihren Speisen und Getränken kennen, Wirtshandwerk und reisendes Leichtmatrosentum gehen in dieser einzigartigen Taverne Hand in Hand.

Als die Kielschwein schließlich an einem regnerischen Xurlmorgen in Härtwigs Hafen anlegte, begaben sie sich in die Dienste des dort ansässigen Meisterwirts Härtwig und betrieben sein Lokal, die Sackpfeife, mir der Zeit weitgehend eigenständig. Härtwig revanchierte sich, indem er einen Gutschein des herzöglich-ostarischen Seesoldatenbildungswerks spendierte, wo Clairvine und Clairveau die zur Ausübung des Wirtshandwerks erforderiche Kunst des Lesens und Schreibens erlernten und einen bedeutenden (jedoch nicht hervorhebenswert erhellenden) Einblick in das allumfassende ostarische Marinebürokratiewesen gewannen. Da die Jungwirte sehr beflissen waren und in den Jahren zuvor bereits einige Erfahrung gesammelt hatten, machte sich Härtwig zudem auch die Mühe, Clairvine im Dudelsackspiel zu unterweisen.

Als letzter Lehrwirt der Ausbildungszeit erklärte sich Härtwig bereit, Clairvine und Clairveau so lange in der Sackpfeife anzustellen, bis eine passende Taverne gefunden sein würde, deren Tavernenheliosbrief sie übernehmen könnten. Und hier kam Oswald Osiander ins Spiel, der berühmte Meisterwirt. Bei seinen regelmäßigen Reisen in den entlegenen Norden hatte ihm der Clan der Tavernengårdsippe aufgetragen, einen Wirt für eine neue Taverne im Aelvkildeland zu finden. Leider erklärte sich lange Zeit niemand bereit, an einem so entlegenen und unwirtlichen Ort eine Taverne zu betreiben, auch Clairvine und Clairveau hatten schon zweimal abgelehnt. Mangels besserer Angebote stimmten sie aber im 2. Helios des Jahres 44 n.A.III nach langem Zögern doch zu, zum 1. Xurl ihre eigene Taverne zu eröffnen. Die Meisterwirte Härtwig und Oswald beendeten

daraufhin die Lehrzeit, händigten den beiden ihre Wirtsgesellenheliosbriefe, den Tavernenheliosbrief und einen Vertrag der Taverngårdsippe aus, auf dem Clairveau den folgenden Namen vermerkte: „Die Schaf ohne der Kopf“

Vielen Gasthäusern im wilden Norden merkt man ihr raues Umfeld und die Umstände ihrer Entstehung an. Wie die meisten Tavernen in Reichweite Vjoshavens gehört auch die Schaf ohne der Kopf der Taverngårdsippe, die sich redlich müht, den Standard auf ein gewisses Mindestmaß zu heben. Wer im Aelvkildeland („Land der Flußquellen“) die kleine Insel zwischen zwei Flußläufen und dem Gasthaus in der Mitte erreicht, den erwartet immerhin ein trockener Schankraum mit Kamin und Ofen, eine schmackhafte aber erschwingliche Fischsuppe, das im Norden typische helle Bier, allerhand Sorten Blubberwasser (jedoch kein Schwarzwurzelsaft) und ein überraschend guter Kaffee, stets gereicht mit fettigen Butterkeksen. Erstaunlich sind die auf kleinen Brettchen gereichten Leckereien, neben Käse, Wurträdchen und Salzgebäck gibt es nämlich auch eingelegte Importoliven.

Wer übernachten will, sollte besser ein Zelt mitbringen. Im Gasthaus kann man sich nur wenige, spärlich ausgestattete Unterkünfte direkt neben dem Schankraum mit den Mäusen teilen.

Das Publikum ist gemischt. Natürlich verbringen viele Angehörige der verschiedenen Sippen aus der Umgebung ihre spärliche Freizeit in der einzigen erreichbaren Taverne. Seit dem Zerfall Nurenburgs und dem Krieg im Norden gibt es aber auch überraschend viel Fremdenverkehr in der Region, so dass Clairvine und Clairveau selten lange auf Gäste warten müssen. Im Sommer des Jahres 44 n.A.III soll sich unweit der Taverne angeblich ein Portal in das ferne Corenia geöffnet haben, woraufhin sich allerhand Besuch einfand und der gleichmütige Regen des Nordens vorübergehend auf eine kleine Zelstadt niederging.

Das Druntvolk (Das Volk von unter den Bergen)

In den Höhlen und den verlassenen Schächten der Zwerge in den Drachenzinnen hausen verschiedene Bergvölker, die die Menschen oft nur aus Geschichten und Legenden kennen. Die Kleinwüchsigen werden als Kobolde bezeichnet, die Großwüchsigen als Trolle. Auch wenn sie völlig verschieden aussehen, so haben sie sich schon lange Zeit verbündet und leben wie ein Volk beisammen. Sie bezeichnen sich selbst als das Druntvolk. Zum Druntvolk gehören auch noch andere Wesen wie Wurzelzwerge, Moosmännchen oder anderes kleines Volk. Diese werden jedoch nur sehr selten von Menschen gesehen.

Zwischen den Kobolden und den Trollen wurde ein Pakt geschlossen. Die Trolle beschützen die Kobolde in der Nacht vor dem Drobvolk. Im Gegenzug werden die Trolle mit Koboldzaubern gestärkt.

Trolle

Trolle sind große, stinkende Kreaturen, die sich vor dem Tageslicht verstecken, um nicht in Stein verwandelt zu werden – zumindest sagen das die Geschichten. Tatsächlich können Trolle auch am Tage leben, allerdings sind ihre Augen für die Nacht geschaffen und des Tages sind sie doch eher schlaftrunken und träge. Die unbehaarten Trolle kann man am Tage vielleicht auch mit Felsen verwechseln, doch viele dieser Kreaturen sind stark behaart, haben einen Schwanz, der einem Kuhschwanz ähnelt, große Ohren und große Nasen. Es gibt freundliche sowie garstige Trolle, doch eines haben sie alle gemeinsam: Sie sind um einiges stärker als Menschen, Zwerge oder Elfen. Dafür sind sie aber nicht halb so schlau.

Kobolde

Die Kobolde Nordheligonias sind meist kleiner als Menschen. Da sie jedoch viele Zauber beherrschen, ist es durchaus auch möglich, einen menschengroßen Kobold anzutreffen. Kobolde haben meist spitze Ohren, aber eine menschliche Hautfarbe.

Wenn Kobolde Kinder gebären und diese nicht versorgen können, weil ein besonders harter Winter naht, dann schmuggeln sie sie den Menschen in ihre Kindsbetten. Wie sie dies anstellen, kann man nur erahnen, die Eltern freuen sich jedoch stets über die Zwillingsgeburten. Diese Koboldskinder sind kleinwüchsig, wachsen aber meist unbehelligt unter den Menschen auf, leben unter ihnen und es gibt sogar gemischte Ehen von Menschen und Kobolden. Ihre Kinder sind dann Halbblüter.

Halbblüter entstehen auch, wenn Menschen von Kobolden verführt werden. Dies kann sowohl dem einsamen Wanderer im Wald passieren, als auch der Magd die nicht rechtzeitig beim Anbruch der Nacht auf den Hof zurück kommt.

Neben den Kobolden, die außerhalb von menschlichen Siedlungen wohnen, gibt es auch die Hauskobolde. In manchen Gegenden werden diese auch als Wichtel bezeichnet. Ob diese Kobolde die menschliche Nähe suchen oder sie einfach das große Volk in ihrer Nähe akzeptieren, nachdem er in ihrer Nähe siedelt, ist nicht belegt. Unbestritten hat es für manchen Hauskobold auch Vorteile, nicht mehr in der Wildnis zu leben, sondern vom großen Volk beschützt und versorgt zu werden. Im Gegenzug hält man das Unglück und Krankheiten vom Hof fern.

Das Drobvolk (Das Volk, das durch die Berge und Wälder zieht)

In den Wäldern um die Drachenzinnen gibt es noch so manch anderes Geschöpf. In den wilden, kalten Saarkanächten sind es nicht nur Schnee und Eis, die die Menschen daran hindern, über die Pässe die Drachenzinnen zu überqueren. Das Drobvolk , ein zusammengewürfelter

Haufen von Kreaturen, die zwar auf zwei Beinen laufen, mit Menschen jedoch nur noch wenig zu tun haben, streift in den langen Nächten durch die Wälder und über die Felsen. Zu diesen Zeiten verkriechen sich die Kobolde besonders weit in ihre Höhlen. Nur die starken Trolle können es mit dem Drobvolk aufnehmen, was ein weiterer Grund für das Bündnis zwischen Trollen und Kobolden sein mag. Der Name Drobvolk wurde den wilden Kreaturen vom Druntvolk gegeben, ist aber inzwischen auch bei den Menschen bekannt.

Wenn das Drobvolk in den Wintern in den Drachenzinnen nichts mehr zu essen findet, dann kommt es herunter und jagt, was es bekommen kann. Auch Menschen, Trolle und sogar Kobolde. So haben sich Trolle und Kobolde gemeinsam in die Höhlen verkrochen. Die Trolle, die zwar stärker als das Drobvolk sind, doch langsamer in geistiger und körperlicher Hinsicht, sind letztlich dem üblen Drobvolk unterlegen. So gibt es in den Drachenzinnen viele kleine Öffnungen, getarnt als Fuchs- oder Kaninchenbau oder Falltüren unter Wurzeln und Steinen aus denen die kleineren Kobolde Ausschau nach der Gefahr halten und den Trollen Anweisungen geben, einen Felssturz auszulösen oder die Eingänge der Bingen mit schweren Steinen zu verschließen.

Widder, Anführer der Drobvölkler

Der Anführer des Drobvolks ist ein mächtiger Bocksmann mit Widderhörnern. Vor langer Zeit besaß er eine Bocks-Flöte, die ihm große Macht über andere Lebewesen gab. Er verlor sie jedoch, als er einmal unachtsam in eine Wildfalle getreten war. Seit jenem Tage sucht er nach diesem für ihn besonders wertvollen Artefakt.

Bocksmänner

Bocksmänner sind gehörnte Männer, die mal mehr, mal weniger viele Eigenschaften von Geißböcken besitzen. Mit ihren verführerischen Flötenklängen scheinen sie es immer wieder zu schaffen, Frauen zu verzaubern, um sie dann zu entführen und zu verführen.

Krähenweiber

Ihre krähenartigen Rufe, das schwarze Gefieder und die langen Schnäbel gaben diesen seltsamen Zweibeinern ihre Namen. In manchen Geschichten heißt es, die Krähenweiber können fliegen, in anderen können sie nur sehr leichtfüßig über Felsen hüpfen.

Berggeister

Ob es sich bei den Berggeistern tatsächlich um Geister handelt, darüber streiten sich die Geschichten. Einmal heißt es, das seien die Seelen der in Abgründe gestürzten Menschen. Ein andermal wieder wird erzählt, dass diese Wesen schon immer in den Gipfeln der höchsten Berge wohnen, von wo sie in den dunklen Saarkanächten herabsteigen und ihr Unwesen treiben. Auf jeden Fall haben sie abscheuliche Gesichter mit tiefliegenden, oft blutunterlaufenen Augen.

Geschichten und Sagen aus Vjoshaven und dem Aelvkildeland

Die Sage vom verhungerten Troll

Keiner weiß so recht wovon sich Trolle ernähren. Selbst die Alten wissen es nicht genau. Man hat Trolle schon auf vielem herumkauen sehen. Und auch ihr stinkender Atem scheint zu bedeuten, dass sie bei dem was sie verzehren, nicht allzu wählerisch sind. Nur eines weiß man genau. Von Spinnen ernähren sie sich nicht. Die haben zu viele Beine und zu wenig dran, als dass es sich lohnt sie zu essen.

Tief in den Drachenzinnen gibt es ein Tal. In dem wächst bis heute weder Baum noch ein einziger Grashalm. Der Troll, der dort gelebt haben soll, hatte eines Tages so mächtigen Hunger, dass er lauthals brüllte. Das hätte er besser nicht getan, denn alles was Beine hatte rannte davon und alles was Flossen hatte stürzte sich über den Wasserfall in die Tiefe. Der Troll suchte und suchte und suchte und fand kein Tier mehr zum essen. Dann aß er die Pilze, die er aus der Erde pulte. Die Erde warf er achtlos auf die andere Seite des Berges. Die Bäume knickte er um und riss sie aus dem Boden, da an ihren Wurzeln die schmackhaftesten Pilze wuchsen. Als er alle Pilze gegessen hatte glich sein Tal einem Schlachtfeld. Die Erde war fort. Die Bäume tot. So musste er stachlige Beerbüsche essen. Als diese fort waren, kratze er die Flechten und Moose von den Steinen. Trotzdem hatte er noch immer schrecklichen Hunger. Doch sein Tal verließ er nicht.

Zuletzt drehte er jeden Stein zwei Mal um. Nur Essbares fand er nicht. Auch nicht, als der Hunger stärker und stärker wurde. Auch nicht, als der Winter kam. Sein Tal verließ er nicht.

Da aß er die Steine. Manche konnte er zermahlen mit seinen mächtigen Zähnen. Manche schluckte er einfach ganz hinunter. Der Hunger hörte nicht auf, doch sein Magen war voll. Und immer noch verließ er sein Tal nicht. Auch nicht als er selbst Steine nicht mehr essen konnte,

auch nicht als der Winter wieder kam und auch nicht als er starb. Sein Tal verließ er nicht.

Der Troll und seine Frau

Die Trollfrau Akubara ging eines Abends Beeren pflücken, da sie am nächsten Tag ein herrliches Beerengestampfe zubereiten wollte. Doch als es Nacht wurde, verfehlte sie den Weg nach Hause und verlief sich. Mitten in der Nacht sah sie ein kleines Licht zwischen den Bäumen und ging darauf zu.

Das Licht gehörte dem Kobold Moosgrün. Moosgrün hörte die mächtigen Schritte, die seine Krüge im Schrank klirren ließen. Die trampelige Trollfrau kam geradewegs auf seine Höhle zu und würde sicherlich durch das Dach brechen und seine Wohnhöhle ruinieren. Da sann er auf eine List. Er verwandelte sich in einen Trollmann und ging der Trollfrau Akubara entgegen. Froh, einen anderen Troll zu sehen, kam die Trollfrau Akubara mit dem falschen Trollmann ins Gespräch. Er lobte ihre kräftigen matschbraunen Wangen und machte ihr viele Komplimente. Unbemerkt führte Moosgrün Akubara in einen Teil des Waldes, der weit von seiner Koboldhöhle entfernt war. Die Trollfrau und der falsche Trollmann legten sich ins weiche Moos und schliefen ein. Nachts verwandelte sich Moosgrün wieder zurück in seine Koboldgestalt und schlich leise zurück zu seiner Höhle. Akubara schlief so fest das sie nichts merkte. Als die ersten Strahlen der Sonne über die Wipfel schienen war es zu spät und sie verwandelte sich in einen Stein.

Als am nächsten Morgen der Trollmann Woldinke bemerkte, dass seine Frau Akubara noch nicht zurück war, wartete er, bis es Abends wurde. Als die Sonne untergegangen war, ging er in den Wald, um sie zu suchen. Als er das Reh traf, sprach er: „Reh! Du bist schnell und kommst viel im Wald umher. Sag mir, wo meine Frau Akubara ist.“ Das Reh war so erschrocken über den hässlichen Troll, dass es kein Wort heraus brachte. Es hatte die Trollfrau beim Beerenpflücken wohl gesehen, doch wie sollte es dem dummen Troll erklären wo das war? „Du willst es mir nicht

sagen?“, wetterte der Troll. „Dann sollst du meine Keule spüren!“ Und der Troll ließ die Keule auf das Reh niedersausen, so dass es tot da lag.

Der Troll ging weiter und sah den Adler. „Adler? Hast du meine Frau Akubara gesehen?“ Der Adler schwebte heran und setzte sich auf einen Zweig. Er hatte in der Dämmerung die Frau des Trolls in der Nähe der Koboldhöhle gesehen, doch wie sollte er den Weg dem dummen Troll erklären? Als er noch überlegte traf ihn hart und unnachgiebig die Keule des Trolls, so dass er tot vom Ast fiel. „Wenn du mir nicht sagen willst“, brummte der Troll, „wo meine Frau ist. Dann sollst du niemals wieder etwas sagen.“

Und so sucht der Troll noch heute nach seiner Frau. Denn alle Bewohner des Waldes wissen seitdem: antworte einem Troll schnell oder renne weg!

Wie Kobolde und Trolle beschlossen, gemeinsam in den Zwergenbingen zu wohnen

Nach dem die Zwerge ihre Bingen aufgegeben hatten und ihre Stollen und Gruben nicht mehr von den Schlägen der Hämmer und Meißel widerhallten, da machten es sich Trolle und Kobolde in den unterirdischen Gängen bequem. Meist gingen sich die kleine Kobolde und die großen Trolle aus dem Weg und jeder lebte in seinen Stollen. Als sich eines Tages ein Kobold und ein Troll begegneten, da fing der Kobold an zu keifen: „Nichtsnutziger, dummer Trampeltroll!“

Der Troll grollte: „Du abgebrochener Witz von Mutter Natur.“

Der Kobold: „Du sabbernde, schwabbelnde vollgeschissene Haut in Trollform!“

Der Troll: „Zu dir haben sie wohl gesagt, wenn du groß bist musst du Arbeiten?!“ usw.

Das Gebrüll wurde so laut, dass ein Teil der Decke einbrach und der Rückweg durch den Stollen versperrt war.

„Ich rette dich nicht!“, schmollte der Kobold.

„Kannst du ja gar nicht“, grinste der Troll und packte einen großen Stein aus dem Haufen, unter dem er den Kobold begraben wollte. Dieser war aber so eingekeilt, dass er den Stein nicht aus dem Haufen lösen konnte. Erst als der kleine Kobold half, indem er dem Troll zeigte, welche der kleineren Brocken den großen Brocken festhielten, konnte der Troll den großen Brocken beseitigen. So merkten Kobold und Troll, dass sie zusammen mehr erreichen konnten, als jeder für sich allein.

Die frierende Trollfrau

In einer der langen, dunklen und eisigen Nächte des Winters, pfiff der Wind besonders laut um den Eingang der Höhle. Trolle und Kobolde lebten zusammen in den Höhlen. Die Trolle wussten nicht genau warum sie die frechen Kobolde ertrugen. Aber seit sie mit ihnen gemeinsame Sache machten, starben von ihnen erheblich weniger als früher. Die Kobolde warnten sie vor einsturzgefährdeten Gängen und die Kobolde fanden den richtigen Weg besser in dem großen Stollensystem der Zwerge, so dass sich die Trolle nicht mehr verliefen. Die Kobolde sahen es so, dass sie sich die Trolle als Haustiere hielten. Natürlich macht so ein Tier manchmal Dreck und ist nicht immer stubenrein. Oft riecht so ein Haustier auch nicht besonders gut. Doch waren die Trolle stark und man konnte sie leicht zur Arbeit antreiben. Und bei Gefahr war es auch besser erst mal einen Troll vorzuschicken.

Den Eingang zu den Höhlen der Trolle und Kobolde war mit mehreren mächtigen Steinen gegen Eindringlinge gesichert. Wache hielt der alte Troll Kroppmopp, weil er einen leichten Schlaf hatte. Er wurde aus seinem Dämmerschlaf geweckt, als eine süße Stimme an sein Ohr drang: „Oh! Welch stattlicher Troll du bist“, frohlockte die weibliche Stimme. „Noch nirgendwo habe ich sol-

che Warzen gesehen, wie bei dir. Ich nehme an es sind die größten Warzen weit und breit?“

Verwirrt sah Kroppmopp auf. „Wer da?“, stammelte er. Er meinte, die Stimme müsste von der anderen Seite des Steins kommen. Also von draußen, kam ihm die Erkenntnis.

„Ich bin Klackalacka“, kam es wieder zuckersüß von der anderen Seite des Steins. „Ich habe mich in dem Schneesturm verirrt. Und jetzt friere ich mich fast zu Tode“, jammerte die zarte Stimme.

Kroppmopp war aufgestanden um besser zu hören. Dann setzte er sich wieder entschieden auf seinen Stuhl. „Ich darf niemanden rein lassen!“

Wieder säuselte die Stimme von der anderen Seite des Eingangssteins: „Du bist doch der Troll hier mit den größten Hautlappen und dem weichsten Achselhöhlenhaar. Du kannst bestimmt einer armen, halb erfrorenen Trollfrau einen Platz am warmen Feuer bereiten. Für mich kannst du doch eine Ausnahme machen? Roll bitte den Stein zur Seite.“

Kroppmopp kratze sich am Kopf und ging zum Stein. Ganz leise sprach er: „Aber du musst mir versprechen, dass du niemandem davon erzählst, dass ich dich rein gelassen habe. Ich darf nämlich niemanden rein lassen.“

„Ah, du bist zum Stein gekommen“, säuselte es zart. „Schieb ihn zur Seite und lass mich zum Feuer. Bitte. Ich kann dich schon riechen! Wie gut du riechst. Selbst eine ganze Wiese voller Morcheln riecht nicht so gut wie du.“

Kroppmopp, ganz betört von den vielen Komplimenten packte den Stein und begann ihn zur Seite zu schieben. Da traf ihn ein Hieb am Kopf und er sank zu Boden.

„Gut gemacht Arzknex!“, lobte der Kobold Weifenfarn seinen Troll, der den liebestollen Wachtroll von hinten niedergeschlagen hatte. Sie hatten an den oberen Gucklöchern wache geschoben, als sie auch die Stimme gehört hatten. „Macht euch davon, Drobvolk!“, schrie der Kobold in Richtung des Eingangs.

Von der anderen Seite des Steins war wütendes Schnauben und Bocksbeinstampfen zu hören.

Den Winter hatten sie Ruhe vor dem Volk von droben vom Berg.

Die Geschichte von den kleinen Töpfen

Wenn in einem Haushalt viel Geschirr, Töpfe oder andere irdene Gefäße zu Bruch gehen, sollte man vielleicht den Kontakt zu einem Koboldkundigen aufnehmen oder direkt zu seinem Hauskobold. Denn es begab sich vor langer Zeit folgende Geschichte:

Die Koboldfrau Blumenfreu hatte von den Waldbienen Honig geschenkt bekommen. Sie machte einen kleinen Freudentanz in ihrem Haus, das in den Stamm einer großen Tanne gebaut war. Der Honig stand in zehn Tonkrügen abgefüllt auf dem Tisch vor ihrem Haus. Einen halben Kobolds-Tagesmarsch von ihrer Tanne entfernt, lebte ein Bauer vom großen Volk mit seiner Familie. Als dieser einen Baum fällte um Brennholz für den Winter zu haben, fiel die Spitze des Baumes auf die Kante des Tisches mit den Honigkrügen. In hohem Bogen flogen die Honigkrüge durch die Luft. Dort wo sie aufschlugen zerbrachen sie in viele Stück und der Honig ergoss sich in den Waldboden.

Die Koboldin Blumenfreu war so ärgerlich darüber, dass sie immer wieder zum Bauernhof marschierte und von den Regalen oder vom Tisch einen Krug oder eine Tasse oder eine Schüssel stieß, so dass diese krachend auf dem Boden landete. Dies täte sie so lange, bis einer vom großen Volk ihr zehn kleine Krüglein vor ihr Haus als Wiedergutmachung stellte. Doch keiner vom großen Volk kann so kleine Krüglein machen und so werden auch weiterhin Scherben im Bauernhaus die Folge sein.

Koboldsglück

Die kleine Annika lebte auf einem Hof am Fuße der Drachenzinnen. Sie war ein Halbblut und verstand deshalb die Sprache der Kobolde. Sie war nie allein im Wald, weil sie immer mit den Kobolden spielte. Diese baten sie oft im kleine oder größere Gefallen, weil sie etwas größer und mutiger als die Kobolskinder war. Einmal rettete sie ein Koboldskind vor den Klauen eines Fuchses. Und zum Dank bekam sie eine Blume, von der Mutter des Koboldskindes geschenkt.

„Danke für die Blume“, sagte Annika zur Koboldfrau.

„Es ist nicht nur eine Blume“, antwortete die Koboldsfrau und lächelte. „Ich hätte dir auch einen schönen Stein geben können oder etwas anderes, das dir gefällt.“

Annika sah sie fragend an: „Wenn es keine Blume ist, was ist es dann? Es sieht doch aus wie eine Blume.“

Die Koboldfrau nickte: „Ja, es sieht aus wie eine Blume. Aber an diese Blume habe ich dir eine Portion Glück angeheftet. Glück muss man immer an einem Gegenstand festmachen, sonst entfleucht es. Wenn du einmal dringend Glück brauchst, dann denke fest an diese Blume und sprich: Glücklich ist, wer Glück und Kobolde zum Freunde hat.“

Annika bedankte sich und stellte die Blume an ihr Fenster. Dort stand sie viele Jahre und behielt ihre Blütenpracht.

Als der Tag kam, da sie Glück brauchte, dachte sie an die Blume und sprach: „Glücklich ist, wer Glück und Kobolde zum Freunde hat“. Augenblicklich wurde alles wieder gut. Und als sie nach Hause kam, da war die Blume verwelkt.

Arnfinnur und der Bocksbeinige

Kein Mensch sollte sich ins Hochgebirge der Drachenzinnen wagen. Steinschlag und Geröll rauben tückisch den festen Tritt und Eis und Schnee stehlen die Wärme aus dem Körper. Doch der Jäger Arnfinnur wollte das nicht hören. Groß und kräftig war er und nahm es mit allen aus dem Dorf auf.

Eines Tages war Arnfinnur wieder auf der Gamsjagd. Er sah ei-

nen kapitalen Bock, auf den er es abgesehen hatte. Ihm stieg er fünf Tage und Nächte in den Drachenzinnen nach. Hoch und immer höher stieg er und ließ den Bock nicht aus den Augen. Am Abend des fünften Tages, als es bereits dunkel wurde, verlor er die Spur des Bocks in einem Geröllfeld. Auf diesem lagen Felsen verstreut, die so groß wie ganze Häuser waren. Suchend ging er zwischen den großen Brocken umher. Doch war es fast unmöglich bei diesem schlechtem Licht und auf dem Geröll die Spur wieder zu finden. Sogar ein so guter Jäger wie er musste hier aufgeben. Nach fünf Tagen Jagd, war alles vergebens.

Plötzlich sah er wie in einiger Entfernung ein Schatten hinter einem der Brocken hervorschoss. Er hörte auch den typischen Schlag von Huf auf Stein. So schnell er konnte pirschte er sich an den Bock heran. Als dieser hinter einem weiteren Felsen verschwand rannte er mit gespanntem Bogen auf die andere Seite des Felsens und wie Arnfinnur es erhofft hatte sah er den Bock, schoss und traf.

Doch als er näher an seine Beute kam, traute er seinen Augen nicht. Da lag ein Mensch, groß und kräftig wie er, doch er hatte Bocksbeine. Sein Pfeil steckte im Oberschenkel des Tieres oder Mannes oder einer Mischung aus beidem? Arnfinnur hatte von dem legendären Drobvolk gehört, von dem man sich fern halten soll. Gesehen hatte es noch niemand, das Drobvolk.

Als Arnfinnur ihn erreicht hatte, drehte sich der Bockbeinige um. Sein Gesicht war verzerrt von Schmerz. Nicht nur der Pfeil hatte ihn verletzt, sondern durch den Sturz auf das kantige Geröll hatte er sich eine Reihe von Schürfwunden zugezogen, aus denen er blutete. Sein Blut war von äußerst dunkelroter Farbe.

„Ich wollte nicht, nicht euch“, stammelte Arnfinnur erstaunt.

„Sparrr dirrr deinen Atem“, kam es schnarrend von dem Drobvolk-Mann. „Ich weiß, was du wolltest. Und ich will es auch. Ich will IHN auch.“ Der Mann keuchte auf. „Willst du deinen Fehlerrr wiederrr gut machen?“

Arnfinnur nickte und verstand. Auch er war ein Jäger, wie dieser Mann. Er ging los in die Richtung in die der Mann aus dem Drobvolk ursprünglich gerannt war. Es dauerte nicht lange und er sah den Bock. Arnfinnur suchte sich auf einem der Felsenblöcke eine gute Position und erlegte das Tier. Schwer schleppte er an dem Bock als er ihn zu dem Verwundeten Drobvolk-Mann zurückbrachte.

Dieser wies ihn an, aus dem Horn und dem Fett des Bocks eine Salbe herstellen. So dann wurde aus der Haut des erlegten Gamsbocks ein Verband angefertigt und mit den gesäuberten Sehnen auf die blutenden Stellen festgeknotet. Als die Wunden des Drobvolk-Mannes versorgt waren schickte er Arnfinnur zu einer Stelle, an der er niedrige verkrüppelte Büsche für Feuerholz finden konnte. Das Holz bereitet Arnfinnur für ein Kochfeuer und das Fleisch des Gamsbocks zum Braten vor.

Nachdem Arnfinnur alle diese Vorbereitungen getroffen hatte sprach der Drobvolk-Mann zu ihm: „Geh nun. Du hast deine Schuld beglichen. Nimm Brust und Kopf des Gamsbocks als Trophäe für die erfolgreiche Jagd mit. Denn du hast ihn erlegt. Lass mir das Fleisch zur Stärkung da. Ich gebe dir einen ganzen Tag Zeit. Dann zünde ich das Holz an, so dass mein Volk mich finden kann. Sei dann hinuntergestiegen bis hinter den Gletscherbach. Falls du es bis dahin mit deinen dürren und unbehaarten Beinen nicht geschafft hast, bete um dein Leben. Geh jetzt.“ Mit diesen Worten schickte ihn der Drobvolk-Mann fort.

Arnfinnur drehte sich um und tat wie ihm geheißen. Im Dorf wurde er für die erfolgreiche Jagd gefeiert. Noch größer war das Staunen, als er von seiner Begegnung mit dem Drobvolk-Mann berichtete. Arnfinnur stieg noch viele Male ins Hochgebirge doch nie mehr überschritt er den Gletscherbach. Auch kein anderer mehr, der seine Warnung ernst nahm. Diejenigen, die seine Warnung nicht erst nahmen, kamen nie wieder zurück.

Die Bocksflöte

In alten Geschichten wird von seltsamen Flöten berichtet. Vielleicht ist es aber auch nur eine

Flöte, die zu verschiedenen Zeiten an verschiedenen Orten in Erscheinung trat. Wer weiss das schon so genau außer den Göttern? Eine der schönsten Geschichten erzähle ich euch.

Valgar hatte eine kleine Flöte, welche sie sehr liebte und oft spielte. Zur ihr kamen die Menschen, wenn sie sich schlecht fühlten. Und es wurden Menschen zu ihr geschickt, wenn sie zornig oder wütend waren. Hörten sie Valgars trillernden Tönen zu, ging es ihnen wieder besser. Ihr Flötenspiel war weithin bekannt und beliebt. Da sie die Flöte immer bei sich trug, setzten sich auch die Menschen einfach neben sie und warteten, bis sie mit ihrer Arbeit fertig war. Oder sie boten an, die Kuh weiter zu melken, wenn Valgar dafür für sie auf ihrer Flöte spielte.

Der Imker des Dorfes war der alte Jökulsson. Er schenkte ihr immer einen großen Topf Honig. Nicht nur wusste Valgar aus dem Honig herrlich süßen Met herzustellen, sie half ihm auch immer bei der Honigernte. Wenn der alte Jökulsson die Bienenstöcke öffnete und Valgar auf ihrer Flöte spielte, dann stachen die Bienen weniger oder sogar gar nicht.

Eines Tages, als sie den Honig abgefüllt hatten und die Bienenstöcke wieder an Ort und Stelle waren, hörte der alte Jökulsson ein Knacken und Brechen von Zweigen im Wald. Ein Bär trottete auf die Waldlichtung auf der die frisch abgefüllten Honigtöpfe standen um kam schnurstracks auf sie zugelaufen. Der alte Jökulsson stand wie angewurzelt da und brachte vor Schreck keinen Laut hervor. Valgar war so in ihr Flötenspiel vertieft und spielte eine derart heitere Melodie, dass sie den Bären nicht bemerkte. Auch sah sie nicht, wie unter den Ästen der Büsche und Farne um die Lichtung sie viele kleine Augenpaare anstarrten. Der Bär trottete noch ein paar Meter weiter und ließ sich dann ins Gras fallen. Vielfältiges Druntvolk, Kobolde und Trolle kamen und lauschten dem Flötenspiel. Jökulsson hätte Valgar am liebsten an der Schulter gepackt und geschüttelt und ihr all die Wesen gezeigt, die sich da versammelten. Aber sie hielt ihren Blick nach innen gekehrt und konzentrierte sich auf das Auf und Ab der

Töne. Als sie geendet hatte war es so ruhig, als ob sogar der Wind ihrem Spiel gelauscht hätte. Ein leises Rascheln hier und da und die Lichtung war wieder leer, bis auf Valgar und den alten Jökulsson. Und hätten die Kobolde nicht kleine Blumenkränze und die Trolle große Fußspuren hinterlassen, dann hätte Valgar Jökulssons Erzählung nie geglaubt.

Der Widdermann

An den äußersten nördlichen Rändern des Älvkildelandes gibt es einen Wald, der keinen Namen trägt. Er hieß einmal der Eyvindurwald. Doch Eyvindur ist ein Name, den niemand mehr nennen möchte, auch wenn ihn jeder kennt. Eyvindur baute an diesem Wald, der zu dieser Zeit noch keinen Namen trug, einen kleinen Hof. Was der karge Boden im kurzen Sommer nicht hergeben konnte, bestritt er durch Fallen stellen und Jagd. Bald wurde sein Hof größer und ansehnlicher und es lebten mehr als ein Dutzend Menschen dort. Sie vertrugen sich mit dem Druntvolk, welches selten bei ihnen war. Meist blieben sie nur kurz auf dem Eyvindurgård und gingen schnell wieder. Es waren die Wachleute des Druntvolkes. Sie halfen den Menschen auf dem Eyvindurgård mit Ratschlägen und Warnungen und die Menschen vergolten es ihnen mit Geschenken, was Kammer und Feld hergaben. Vor allem wichtig für die Menschen waren die Warnungen vor dem Drobvolk. Der Eyvindurgård lag nahe den Ausläufern des Bereichs des Drobvolkes. Man hatte Eyvindur vor dem Drobvolk gewarnt und ihm den Rat gegeben dort keinen Hof zu bauen. Doch er lachte nur und meinte: „Sollte einer des Drobvolkes kommen, so werde er ihm schon das Fell abziehen und ihm als Trophäe über dem Kamin dienen."

Und tatsächlich fand Eyvindur eines kalten Wintermorgens in einer seiner Bärenfallen einen Menschen. Eigentlich waren die Bäume um die Bärenfalle mit Farbe markiert, so dass ein Mensch nicht aus Versehen in die Falle trat. Doch dieser hatte wohl im nächtlichen Schneegestöber die Warnungen übersehen. So lag er tot am Boden, halb von Schnee zugedeckt. Eyvindur machte sich an die schaurige Arbeit den steif gefrorenen Körper aus dem

Schnee auszugraben. Der Oberkörper war mit Lederlappen umwickelt, die darunter mit Fell und Wolle ausgestopft waren. Doch wie erschrak Eyvindur, als er entdeckte, dass die Beine des Menschen dicht behaart waren und krummbeinig, eher wie die Beine eines Geißbocks oder Pferdes, als die eines Menschen! Ihm wurde klar, dass er hier einen des Drobvolkes vor sich hatte und sollte es je auf ihn zurückfallen, dass einer der ihren durch ihn umgekommen ist, so würde es ihm schlecht ergehen. In einiger Entfernung hob Eyvindur eine Grube aus. Doch war der Boden gefroren und er konnte nicht tief in die Erde gelangen. Also begrub er den Toten mehr schlecht als recht und türmte Steine über ihm auf. Die Bärenfalle entfernte er und kehrte über einen großen Umweg zu seinem Hof zurück. In diesen Teil des Waldes wollte er diesen Winter nicht mehr gehen.

Als der Schnee zu schmelzen begann und hier und da schon die ersten braunen Flecken in der weißen Schneedecke zu sehen waren, hatte Eyvindur den Vorfall, dass ein Mann des Drobvolkes durch seine Bärenfalle umgekommen war, schon vergessen. Als eines Nachmittags zwei Männer des Drobvolkes auf dem Eyvindurgård auftauchten, waren die Knechte und Mägde so verängstigt, dass sie zunächst schrieen und dann mit vereinten Kräften auf die Beiden des Drobvolkes losgingen. Als diese die rasende Meute auf sich zulaufen sahen, zückte einer der Bocksbeinigen, der große Hörner auf dem Kopf trug einen hölzernen Gegenstand. Als die ersten noch überblasenen Töne sich zu einer Melodie formten, blieben die Menschen stehen. Sie ließen ihre stumpfen Dreschflegel und spitzen Mistgabeln fallen und begannen zu tanzen. Eyvindur, der selbst ein sehr musikalischer Mensch war und die Harfe perfekt beherrschte kam aus dem Haus gestürmt. Er fühlte plötzlich wieder die Schuld des Winters auf seinen Schultern. Der Bocksbeinige mit den Widderhörner trat auf Eyvindur zu. Er nahm die Flöte vom Mund, doch die Knechte und Mägde tanzten weiter.

„Wir suchen einen der unsrigen. Hast du ihn gesehen Menschenkind?“

Eyvindur schüttelte den Kopf.

„Wir haben Grund zu der Annahme, dass er durch einen der eurigen ums Leben kam. Wisst ihr etwas darüber?“

Wieder schüttelte Eyvindur den Kopf und er spürte wie es ihm ob der Lüge heiß und kalt wurde.

„Wir mögen es nicht, wenn das Menschenkind lügt. Also sprich die Wahrheit und sei verschont. Weißt du etwas über unseren Toten?“

Zum dritten Mal schüttelte Eyvindur den Kopf.

Da schüttelte der Mann vom Drobvolk seine Widderhörner und stieß einen lauten Schmerzensschrei aus. Durch seine Nüstern floss heißer Atem und er presste das Wort „Lügner!“ zwischen seinen Zähnen hervor. Er begann eine wilde und ekstatische Musik zu spielen und Eyvindur verlor die Kontrolle über seine Füße. Ungezähmt riss es ihn hin und her und die wilden Drehungen machten den Schwindler schwindlig. Bald verlor er die Kontrolle über seinen Körper und dann über seine Gedanken. Als alles in seinem Kopf wirr schien stellte der Bocksbeinige wieder seine Fragen an Eyvindur. Diesmal entlockte er ihm alles. Wie er den Toten in seiner Bärenfalle gefunden hatte und wie er ihn beerdigt hatte. Keine Lüge blieb verborgen.

Schlagartig beendete der Bockbeinige die Musik. Alle lagen wie benommen auf der Erde. Mit klarer Stimme verkündete er: „Zur Strafe und zur Wiedergutmachung für unseren Getöteten, verlangen wir alle Menschenkinder, die bis zum nächsten Frühjahr geboren werden. Wir kommen nach dem nächsten Winter wieder und werden alle Neugeborenen mitnehmen.“ Da machten die beiden des Drobvolkes kehrt und verschwanden wieder.

Das kommende Jahr war für den Eyvindurgård der Anfang vom Ende. Als eine der Mägde schwanger war, ging sie in der Nacht mit ihrer besten Freundin und zwei Knechten heimlich fort. Neue Knechte und Mägde mochten nicht lange auf dem Hof bleiben. Sobald sie von dem Fluch des Drobvolkes hörten, gingen auch sie wieder. Und alle die gingen,

erzählten den Fluch weiter, so dass bald niemand mehr auf den Hof kam. Eyvindurgård verfiel. Jedes Frühjahr kamen Männer des Drobvolkes und wiederholten ihre Forderung. Und jedes Mal gingen sie mit leeren Händen. Zuletzt blieb Eyvindur allein auf seinem Hof. Einem Hof vor dem er gewarnt worden war, ihn dort zu bauen. Als der damalige Wanderjarl auf den Eyvindurgård kam, fand er ihn verlassen vor. Er hinterließ eine Nachricht, falls Eyvindur auf der Jagd sei und deshalb nicht zu Hause war. Auch im nächsten Jahr suchte er den Hof wieder auf, aber fand er seine Nachricht unangetastet auf dem Küchentisch vor. Als er zwei weitere Male niemanden und seine Nachricht immer noch dalag, wurde Eyvindur für tot erklärt und der Eyvindurwald hatte wieder keinen Namen. Und er würde so lange keinen Namen haben, bis ihn wieder jemand in Besitz nehmen würde. Doch so lange es das Drobvolk gibt, wird das nicht mehr passieren. Was aus Eyvindur geworden ist weiß niemand. Wahrscheinlich hat ihn der Bockbeinige mit den Widderhörnern mitgenommen, nachdem seine Forderung nicht erfüllt wurde.

Die Geschichte von Steina und Jôrund

Vor langer Zeit lebte ein Fallensteller namens Jôrund mit seiner Frau Steina am Rande der Drachenzinnen. Jeden Tag ging Jôrund fröhlich pfeifend oder ein Liedlein singend in den Wald, um seine Fallen zu überprüfen oder neue Fallen auszulegen. Eines Tages, die Ausbeute an Fellen war schon besonders groß, da meinte er einen Geißbock in einer seiner Fallen zu sehen. Als der junge Mann näher kam, um das Tier zu befreien, drehte der Bock seinen Kopf zu ihm um. Der Fallensteller erschrak, denn was dort in seiner Falle steckte, war kein gewöhnlicher Geißbock. Der Oberkörper war der eines Mannes und wohl hätte er auch aufrecht gehen können, wäre er nicht gefangen gewesen. Jôrund wollte davonlaufen, als der Bocksmann ihn bat, ihn doch zu befreien. Der Fallensteller kam vorsichtig näher und machte sich daran, die Falle zu öffnen. Als das seltsame Wesen frei war, fragte es, was das denn für Felle an seinem Gürtel seien. Jôrund, nun wieder etwas mutiger, prahlte mit seinem guten Fang. Der Bocksmann blickte auf

die Falle und dann wieder auf den jungen Fallensteller. „Dann hast Du diese Fallen ausgelegt?“ fragte der muskulöse Halbmensch mit eiskaltem Blick aus seinen ziegenhaften Augen. Jôrund fuhr ein Schauer über den Rücken. Er nickte, seine Kehle fühlte sich plötzlich sehr trocken an. Der Bock nahm etwas, das wie ein flaches Stück Holz mit fünf Löchern aussah, vom Boden auf und setzte es an die Lippen. Jôrund, der sich an eine Geschichte aus seiner Kindheit mit einer Zauberflöte erinnerte, tastete rasch nach seinem Hirschfänger am Gürtel. Er wankte nach vorn und stieß mit seinem Hirschfänger auf den Halbmenschen ein. Dabei streifte er eine Hand des Geißmannes, der daraufhin seine Holzflöte fallen ließ. Jôrund schwankte und fiel vornüber auf das Instrument. Der Bock sprang zurück und zischte: „Verflucht seiest Du mitsamt Deinen Nachkommen.“ Damit verschwand das Wesen hinkend im Wald. Bis der Fallensteller sich aufgerafft hatte, war der Bock nicht mehr zu sehen. Jôrund steckte die seltsame flache Flöte in seine Tasche und machte sich auf den Weg nach Hause.

Als der junge Fallensteller schließlich Stunden später nach Hause kam, war seine Frau verschwunden. Tagelang irrte er im hügeligen Vorgebirge der Drachenzinnen umher und suchte nach Steina. Eines Tages setzte er sich verzweifelt auf einen Stein. Während er nachdachte, was er noch tun könnte, ertastete er in seiner Tasche die flache Bocks-Flöte. Er nahm sie und begann darauf zu spielen. Plötzlich war er umringt von kleinwüchsigen menschenhaften Wesen, die ihm wie in Trance zuhörten. Er nahm die Flöte von der Lippe und sah sich um. Da die Wesen nicht davonliefen und auch nicht bedrohlich wirkten, fragte er, ob jemand seine Frau Steina gesehen habe. Die Kleinwüchsigen nickten und zeigten zu den Berggipfeln: „Der Bocksmann hat sie mitgenommen. Du wirst sie nie wieder sehen.“

Entsetzt schrie Jôrund: „Nein! Das darf nicht sein!“ Er steckte die Flöte ein, rannte die Berge hinauf und ward nie mehr gesehen.

Die Geschichte vom 1000-jährigen Kobold

Tief im Wald am Fuße der Drachenzinnen, lebt der 1000-jährige Kobold. Er heißt so, weil er über 1000 Jahre alt ist. Er lockt verirrte Menschen in seine Falle und verführt sie. Ein Kuss von seinen Lippen kostet einen Menschen ein Jahr, eine Nacht kostet sein halbes Leben.

Drum hüte dich Wanderer!

In der Reihe
Encyclopaedia Heligonia
sind bisher erschienen:

- Religionen
- Vjoshaven und das Aelvkilde-land

Impressum

Mai 2020, Edition 1

Autoren:
Bettina Reicke
Inés Hermann
Marc Hermann
Oliver Friese

Grafiken:
Marc Hermann

Mehr Informationen und aktuelle Veranstaltungen finden Sie auf:
www.heligonia.de

© 2020 Waldfaun Verlag, Aalen-Waldhausen

Alle Rechte vorbehalten

ISBN 978-3-937921-15-0