

S.C.M. S A M Y S
IRRENDE
DIE MYMENGARD SAGA
INSEL

Band 4



MYMEMGARD, DIE HERRSCHAFT DES WASSERS



Text: ©S.C.M. Samys

Cover und Umschlaggestaltung: Phantasmal Image

<https://www.phantasmal-image.de>

Lektorat: Elsa Rieger 𐌲𐌿𐌹𐌸𐌹𐌸 𐌸𐌹𐌸𐌹𐌸,

Victoria Suffrage 𐀀𐀁𐀂𐀃𐀄𐀅𐀆𐀇𐀈𐀉𐀊𐀋𐀌𐀍𐀎𐀏𐀐𐀑𐀒𐀓𐀔𐀕𐀖𐀗𐀘𐀙𐀚𐀛𐀜𐀝𐀞𐀟𐀠𐀡𐀢𐀣𐀤𐀥𐀦𐀧𐀨𐀩𐀪𐀫𐀬𐀭𐀮𐀯𐀰𐀱𐀲𐀳𐀴𐀵𐀶𐀷𐀸𐀹𐀺𐀻𐀼𐀽𐀾𐀿𐁀𐁁𐁂𐁃𐁄𐁅𐁆𐁇𐁈𐁉𐁊𐁋𐁌𐁍𐁎𐁏𐁐𐁑𐁒𐁓𐁔𐁕𐁖𐁗𐁘𐁙𐁚𐁛𐁜𐁝𐁞𐁟𐁠𐁡𐁢𐁣𐁤𐁥𐁦𐁧𐁨𐁩𐁪𐁫𐁬𐁭𐁮𐁯𐁰𐁱𐁲𐁳𐁴𐁵𐁶𐁷𐁸𐁹𐁺𐁻𐁼𐁽𐁾𐁿𐂀𐂁𐂂𐂃𐂄𐂅𐂆𐂇𐂈𐂉𐂊𐂋𐂌𐂍𐂎𐂏𐂐𐂑𐂒𐂓𐂔𐂕𐂖𐂗𐂘𐂙𐂚𐂛𐂜𐂝𐂞𐂟𐂠𐂡𐂢𐂣𐂤𐂥𐂦𐂧𐂨𐂩𐂪𐂫𐂬𐂭𐂮𐂯𐂰𐂱𐂲𐂳𐂴𐂵𐂶𐂷𐂸𐂹𐂺𐂻𐂼𐂽𐂾𐂿𐃀𐃁𐃂𐃃𐃄𐃅𐃆𐃇𐃈𐃉𐃊𐃋𐃌𐃍𐃎𐃏𐃐𐃑𐃒𐃓𐃔𐃕𐃖𐃗𐃘𐃙𐃚𐃛𐃜𐃝𐃞𐃟𐃠𐃡𐃢𐃣𐃤𐃥𐃦𐃧𐃨𐃩𐃪𐃫𐃬𐃭𐃮𐃯𐃰𐃱𐃲𐃳𐃴𐃵𐃶𐃷𐃸𐃹𐃺𐃻𐃼𐃽𐃾𐃿𐄀𐄁𐄂𐄃𐄄𐄅𐄆𐄇𐄈𐄉𐄊𐄋𐄌𐄍𐄎𐄏𐄐𐄑𐄒𐄓𐄔𐄕𐄖𐄗𐄘𐄙𐄚𐄛𐄜𐄝𐄞𐄟𐄠𐄡𐄢𐄣𐄤𐄥𐄦𐄧𐄨𐄩𐄪𐄫𐄬𐄭𐄮𐄯𐄰𐄱𐄲𐄳𐄴𐄵𐄶𐄷𐄸𐄹𐄺𐄻𐄼𐄽𐄾𐄿𐅀𐅁𐅂𐅃𐅄𐅅𐅆𐅇𐅈𐅉𐅊𐅋𐅌𐅍𐅎𐅏𐅐𐅑𐅒𐅓𐅔𐅕𐅖𐅗𐅘𐅙𐅚𐅛𐅜𐅝𐅞𐅟𐅠𐅡𐅢𐅣𐅤𐅥𐅦𐅧𐅨𐅩𐅪𐅫𐅬𐅭𐅮𐅯𐅰𐅱𐅲𐅳𐅴𐅵𐅶𐅷𐅸𐅹𐅺𐅻𐅼𐅽𐅾𐅿𐆀𐆁𐆂𐆃𐆄𐆅𐆆𐆇𐆈𐆉𐆊𐆋𐆌𐆍𐆎𐆏𐆐𐆑𐆒𐆓𐆔𐆕𐆖𐆗𐆘𐆙𐆚𐆛𐆜𐆝𐆞𐆟𐆠𐆡𐆢𐆣𐆤𐆥𐆦𐆧𐆨𐆩𐆪𐆫𐆬𐆭𐆮𐆯𐆰𐆱𐆲𐆳𐆴𐆵𐆶𐆷𐆸𐆹𐆺𐆻𐆼𐆽𐆾𐆿𐇀𐇁𐇂𐇃𐇄𐇅𐇆𐇇𐇈𐇉𐇊𐇋𐇌𐇍𐇎𐇏𐇐𐇑𐇒𐇓𐇔𐇕𐇖𐇗𐇘𐇙𐇚𐇛𐇜𐇝𐇞𐇟𐇠𐇡𐇢𐇣𐇤𐇥𐇦𐇧𐇨𐇩𐇪𐇫𐇬𐇭𐇮𐇯𐇰𐇱𐇲𐇳𐇴𐇵𐇶𐇷𐇸𐇹𐇺𐇻𐇼𐇽𐇾𐇿𐈀𐈁𐈂𐈃𐈄𐈅𐈆𐈇𐈈𐈉𐈊𐈋𐈌𐈍𐈎𐈏𐈐𐈑𐈒𐈓𐈔𐈕𐈖𐈗𐈘𐈙𐈚𐈛𐈜𐈝𐈞𐈟𐈠𐈡𐈢𐈣𐈤𐈥𐈦𐈧𐈨𐈩𐈪𐈫𐈬𐈭𐈮𐈯𐈰𐈱𐈲𐈳𐈴𐈵𐈶𐈷𐈸𐈹𐈺𐈻𐈼𐈽𐈾𐈿𐉀𐉁𐉂𐉃𐉄𐉅𐉆𐉇𐉈𐉉𐉊𐉋𐉌𐉍𐉎𐉏𐉐𐉑𐉒𐉓𐉔𐉕𐉖𐉗𐉘𐉙𐉚𐉛𐉜𐉝𐉞𐉟𐉠𐉡𐉢𐉣𐉤𐉥𐉦𐉧𐉨𐉩𐉪𐉫𐉬𐉭𐉮𐉯𐉰𐉱𐉲𐉳𐉴𐉵𐉶𐉷𐉸𐉹𐉺𐉻𐉼𐉽𐉾𐉿𐊀𐊁𐊂𐊃𐊄𐊅𐊆𐊇𐊈𐊉𐊊𐊋𐊌𐊍𐊎𐊏𐊐𐊑𐊒𐊓𐊔𐊕𐊖𐊗𐊘𐊙𐊚𐊛𐊜𐊝𐊞𐊟𐊠𐊡𐊢𐊣𐊤𐊥𐊦𐊧𐊨𐊩𐊪𐊫𐊬𐊭𐊮𐊯𐊰𐊱𐊲𐊳𐊴𐊵𐊶𐊷𐊸𐊹𐊺𐊻𐊼𐊽𐊾𐊿𐋀𐋁𐋂𐋃𐋄𐋅𐋆𐋇𐋈𐋉𐋊𐋋𐋌𐋍𐋎𐋏𐋐𐋑𐋒𐋓𐋔𐋕𐋖𐋗𐋘𐋙𐋚𐋛𐋜𐋝𐋞𐋟𐋠𐋡𐋢𐋣𐋤𐋥𐋦𐋧𐋨𐋩𐋪𐋫𐋬𐋭𐋮𐋯𐋰𐋱𐋲𐋳𐋴𐋵𐋶𐋷𐋸𐋹𐋺𐋻𐋼𐋽𐋾𐋿𐌀𐌁𐌂𐌃𐌄𐌅𐌆𐌇𐌈𐌉𐌊𐌋𐌌𐌍𐌎𐌏𐌐𐌑𐌒𐌓𐌔𐌕𐌖𐌗𐌘𐌙𐌚𐌛𐌜𐌝𐌞𐌟𐌠𐌡𐌢𐌣𐌤𐌥𐌦𐌧𐌨𐌩𐌪𐌫𐌬𐌭𐌮𐌯𐌰𐌱𐌲𐌳𐌴𐌵𐌶𐌷𐌸𐌹𐌺𐌻𐌼𐌽𐌾𐌿𐍀𐍁𐍂𐍃𐍄𐍅𐍆𐍇𐍈𐍉𐍊𐍋𐍌𐍍𐍎𐍏𐍐𐍑𐍒𐍓𐍔𐍕𐍖𐍗𐍘𐍙𐍚𐍛𐍜𐍝𐍞𐍟𐍠𐍡𐍢𐍣𐍤𐍥𐍦𐍧𐍨𐍩𐍪𐍫𐍬𐍭𐍮𐍯𐍰𐍱𐍲𐍳𐍴𐍵𐍶𐍷𐍸𐍹𐍺𐍻𐍼𐍽𐍾𐍿𐎀𐎁𐎂𐎃𐎄𐎅𐎆𐎇𐎈𐎉𐎊𐎋𐎌𐎍𐎎𐎏𐎐𐎑𐎒𐎓𐎔𐎕𐎖𐎗𐎘𐎙𐎚𐎛𐎜𐎝𐎞𐎟𐎠𐎡𐎢𐎣𐎤𐎥𐎦𐎧𐎨𐎩𐎪𐎫𐎬𐎭𐎮𐎯𐎰𐎱𐎲𐎳𐎴𐎵𐎶𐎷𐎸𐎹𐎺𐎻𐎼𐎽𐎾𐎿𐏀𐏁𐏂𐏃𐏄𐏅𐏆𐏇𐏈𐏉𐏊𐏋𐏌𐏍𐏎𐏏𐏐𐏑𐏒𐏓𐏔𐏕𐏖𐏗𐏘𐏙𐏚𐏛𐏜𐏝𐏞𐏟𐏠𐏡𐏢𐏣𐏤𐏥𐏦𐏧𐏨𐏩𐏪𐏫𐏬𐏭𐏮𐏯𐏰𐏱𐏲𐏳𐏴𐏵𐏶𐏷𐏸𐏹𐏺𐏻𐏼𐏽𐏾

Korrektorat: S.C.M. Samys 

<https://www.scm-samys.de>

Satz & Layout: Phantasmal Image ¶¶↑¶¶¶¶¶¶¶¶

<https://www.phantasmal-image.de>

Karte: Darko Tomic – paganus 𐀀𐀁𐀃𐀄𐀅𐀆𐀇𐀈𐀉𐀊𐀋𐀌𐀍𐀎𐀏𐀐𐀑𐀒𐀓𐀔𐀕𐀖𐀗𐀘𐀙𐀚𐀛𐀜𐀝𐀞𐀟𐀠𐀡𐀢𐀣𐀤𐀥𐀦𐀧𐀨𐀩𐀪𐀫𐀬𐀭𐀮𐀯𐀰𐀱𐀲𐀳𐀴𐀵𐀶𐀷𐀸𐀹𐀺𐀻𐀼𐀽𐀾𐀿𐁀𐁁𐁂𐁃𐁄𐁅𐁆𐁇𐁈𐁉𐁊𐁋𐁌𐁍𐁎𐁏𐁐𐁑𐁒𐁓𐁔𐁕𐁖𐁗𐁘𐁙𐁚𐁛𐁜𐁝𐁞𐁟𐁠𐁡𐁢𐁣𐁤𐁥𐁦𐁧𐁨𐁩𐁪𐁫𐁬𐁭𐁮𐁯𐁰𐁱𐁲𐁳𐁴𐁵𐁶𐁷𐁸𐁹𐁺𐁻𐁼𐁽𐁾𐁿𐂀𐂁𐂂𐂃𐂄𐂅𐂆𐂇𐂈𐂉𐂊𐂋𐂌𐂍𐂎𐂏𐂐𐂑𐂒𐂓𐂔𐂕𐂖𐂗𐂘𐂙𐂚𐂛𐂜𐂝𐂞𐂟𐂠𐂡𐂢𐂣𐂤𐂥𐂦𐂧𐂨𐂩𐂪𐂫𐂬𐂭𐂮𐂯𐂰𐂱𐂲𐂳𐂴𐂵𐂶𐂷𐂸𐂹𐂺𐂻𐂼𐂽𐂾𐂿𐃀𐃁𐃂𐃃𐃄𐃅𐃆𐃇𐃈𐃉𐃊𐃋𐃌𐃍𐃎𐃏𐃐𐃑𐃒𐃓𐃔𐃕𐃖𐃗𐃘𐃙𐃚𐃛𐃜𐃝𐃞𐃟𐃠𐃡𐃢𐃣𐃤𐃥𐃦𐃧𐃨𐃩𐃪𐃫𐃬𐃭𐃮𐃯𐃰𐃱𐃲𐃳𐃴𐃵𐃶𐃷𐃸𐃹𐃺𐃻𐃼𐃽𐃾𐃿𐄀𐄁𐄂𐄃𐄄𐄅𐄆𐄇𐄈𐄉𐄊𐄋𐄌𐄍𐄎𐄏𐄐𐄑𐄒𐄓𐄔𐄕𐄖𐄗𐄘𐄙𐄚𐄛𐄜𐄝𐄞𐄟𐄠𐄡𐄢𐄣𐄤𐄥𐄦𐄧𐄨𐄩𐄪𐄫𐄬𐄭𐄮𐄯𐄰𐄱𐄲𐄳𐄴𐄵𐄶𐄷𐄸𐄹𐄺𐄻𐄼𐄽𐄾𐄿𐅀𐅁𐅂𐅃𐅄𐅅𐅆𐅇𐅈𐅉𐅊𐅋𐅌𐅍𐅎𐅏𐅐𐅑𐅒𐅓𐅔𐅕𐅖𐅗𐅘𐅙𐅚𐅛𐅜𐅝𐅞𐅟𐅠𐅡𐅢𐅣𐅤𐅥𐅦𐅧𐅨𐅩𐅪𐅫𐅬𐅭𐅮𐅯𐅰𐅱𐅲𐅳𐅴𐅵𐅶𐅷𐅸𐅹𐅺𐅻𐅼𐅽𐅾𐅿𐆀𐆁𐆂𐆃𐆄𐆅𐆆𐆇𐆈𐆉𐆊𐆋𐆌𐆍𐆎𐆏𐆐𐆑𐆒𐆓𐆔𐆕𐆖𐆗𐆘𐆙𐆚𐆛𐆜𐆝𐆞𐆟𐆠𐆡𐆢𐆣𐆤𐆥𐆦𐆧𐆨𐆩𐆪𐆫𐆬𐆭𐆮𐆯𐆰𐆱𐆲𐆳𐆴𐆵𐆶𐆷𐆸𐆹𐆺𐆻𐆼𐆽𐆾𐆿𐇀𐇁𐇂𐇃𐇄𐇅𐇆𐇇𐇈𐇉𐇊𐇋𐇌𐇍𐇎𐇏𐇐𐇑𐇒𐇓𐇔𐇕𐇖𐇗𐇘𐇙𐇚𐇛𐇜𐇝𐇞𐇟𐇠𐇡𐇢𐇣𐇤𐇥𐇦𐇧𐇨𐇩𐇪𐇫𐇬𐇭𐇮𐇯𐇰𐇱𐇲𐇳𐇴𐇵𐇶𐇷𐇸𐇹𐇺𐇻𐇼𐇽𐇾𐇿𐈀𐈁𐈂𐈃𐈄𐈅𐈆𐈇𐈈𐈉𐈊𐈋𐈌𐈍𐈎𐈏𐈐𐈑𐈒𐈓𐈔𐈕𐈖𐈗𐈘𐈙𐈚𐈛𐈜𐈝𐈞𐈟𐈠𐈡𐈢𐈣𐈤𐈥𐈦𐈧𐈨𐈩𐈪𐈫𐈬𐈭𐈮𐈯𐈰𐈱𐈲𐈳𐈴𐈵𐈶𐈷𐈸𐈹𐈺𐈻𐈼𐈽𐈾𐈿𐉀𐉁𐉂𐉃𐉄𐉅𐉆𐉇𐉈𐉉𐉊𐉋𐉌𐉍𐉎𐉏𐉐𐉑𐉒𐉓𐉔𐉕𐉖𐉗𐉘𐉙𐉚𐉛𐉜𐉝𐉞𐉟𐉠𐉡𐉢𐉣𐉤𐉥𐉦𐉧𐉨𐉩𐉪𐉫𐉬𐉭𐉮𐉯𐉰𐉱𐉲𐉳𐉴𐉵𐉶𐉷𐉸𐉹𐉺𐉻𐉼𐉽𐉾𐉿𐊀𐊁𐊂𐊃𐊄𐊅𐊆𐊇𐊈𐊉𐊊𐊋𐊌𐊍𐊎𐊏𐊐𐊑𐊒𐊓𐊔𐊕𐊖𐊗𐊘𐊙𐊚𐊛𐊜𐊝𐊞𐊟𐊠𐊡𐊢𐊣𐊤𐊥𐊦𐊧𐊨𐊩𐊪𐊫𐊬𐊭𐊮𐊯𐊰𐊱𐊲𐊳𐊴𐊵𐊶𐊷𐊸𐊹𐊺𐊻𐊼𐊽𐊾𐊿𐋀𐋁𐋂𐋃𐋄𐋅𐋆𐋇𐋈𐋉𐋊𐋋𐋌𐋍𐋎𐋏𐋐𐋑𐋒𐋓𐋔𐋕𐋖𐋗𐋘𐋙𐋚𐋛𐋜𐋝𐋞𐋟𐋠𐋡𐋢𐋣𐋤𐋥𐋦𐋧𐋨𐋩𐋪𐋫𐋬𐋭𐋮𐋯𐋰𐋱𐋲𐋳𐋴𐋵𐋶𐋷𐋸𐋹𐋺𐋻𐋼𐋽𐋾𐋿𐌀𐌁𐌂𐌃𐌄𐌅𐌆𐌇𐌈𐌉𐌊𐌋𐌌𐌍𐌎𐌏𐌐𐌑𐌒𐌓𐌔𐌕𐌖𐌗𐌘𐌙𐌚𐌛𐌜𐌝𐌞𐌟𐌠𐌡𐌢𐌣𐌤𐌥𐌦𐌧𐌨𐌩𐌪𐌫𐌬𐌭𐌮𐌯𐌰𐌱𐌲𐌳𐌴𐌵𐌶𐌷𐌸𐌹𐌺𐌻𐌼𐌽𐌾𐌿𐍀𐍁𐍂𐍃𐍄𐍅𐍆𐍇𐍈𐍉𐍊𐍋𐍌𐍍𐍎𐍏𐍐𐍑𐍒𐍓𐍔𐍕𐍖𐍗𐍘𐍙𐍚𐍛𐍜𐍝𐍞𐍟𐍠𐍡𐍢𐍣𐍤𐍥𐍦𐍧𐍨𐍩𐍪𐍫𐍬𐍭𐍮𐍯𐍰𐍱𐍲𐍳𐍴𐍵𐍶𐍷𐍸𐍹𐍺𐍻𐍼𐍽𐍾𐍿𐎀𐎁𐎂𐎃𐎄𐎅𐎆𐎇𐎈𐎉𐎊𐎋𐎌𐎍𐎎𐎏𐎐𐎑𐎒𐎓𐎔𐎕𐎖𐎗𐎘𐎙𐎚𐎛𐎜𐎝𐎞𐎟𐎠𐎡𐎢𐎣𐎤𐎥𐎦𐎧𐎨𐎩𐎪𐎫𐎬𐎭𐎮𐎯𐎰𐎱𐎲𐎳𐎴𐎵𐎶𐎷𐎸𐎹𐎺𐎻𐎼𐎽𐎾𐎿𐏀𐏁𐏂𐏃𐏄𐏅𐏆𐏇𐏈𐏉𐏊𐏋𐏌𐏍𐏎𐏏𐏐𐏑𐏒𐏓𐏔𐏕𐏖𐏗𐏘𐏙𐏚𐏛𐏜𐏝𐏞𐏟𐏠𐏡𐏢𐏣𐏤𐏥𐏦𐏧𐏨𐏩𐏪𐏫𐏬𐏭𐏮𐏯𐏰𐏱𐏲𐏳𐏴𐏵𐏶𐏷𐏸𐏹𐏺𐏻𐏼

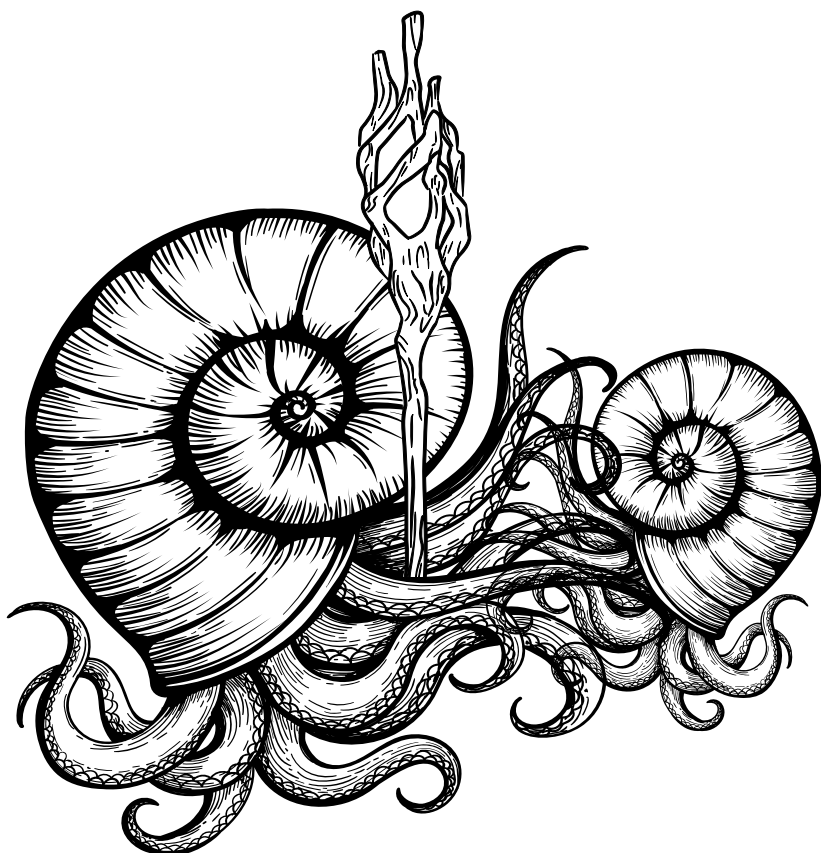
www.paganus.weebly.com

Münzen: Lothar Lempp 𐌚𐌰𐌿𐌸𐌰𐌽 𐌚𐌺𐌱𐌰𐌼𐌱𐌰

<https://www.lemppart.de>

S.C.M. SAMY S
IRRENDE
DIE MYMENGARD SAGA
INSEL

Band 4



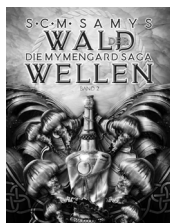
EIN WORT VORWEG

NIKTITÄRKTIT

Lieber Leser, liebe Leserin,

zunächst möchte ich mich herzlich bei dir dafür bedanken, dass du dieses Buch erworben hast. Ich habe lang daran geschrieben und freue mich riesig über jeden einzelnen Verkauf!

»Mymengard, Die Herrschaft des Wassers« besteht aus fünf fortlaufenden Bänden. **Dieses Buch ist Band 4 der Mymengard-Saga:** »Irrende Insel«. **Band 4 kann nicht ohne die Bände 1-3:** »Runenring«, »Wald der Wellen« und »Wisperwasser« gelesen werden. Die vorausgehenden Bände sind hier erhältlich:



»Irrende Insel« wird fortgeführt durch Band 5, »Tod der Tiefe«, den letzten Band der Mymengard-Saga, veröffentlicht im 30.10.2026.

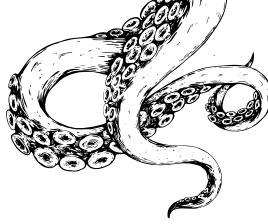
Folge mir auf Amazon oder abonniere meinen Newsletter (QR-Code im Nachwort), um keine Neuerscheinung zu verpassen.

Ich möchte, dass mein Buch für dich zu einem einzigartigen und erfreulichen Leseerlebnis wird. Daher liegt mir deine Meinung ganz besonders am Herzen!

Ich freue mich über dein Feedback zu meinem Buch. Hast du Anmerkungen? Kritik? Bitte lass es mich wissen. Deine Rückmeldung ist wertvoll für mich, damit ich in Zukunft noch bessere Bücher für dich machen kann. Schreib mir gerne: mail@scm-samys.de

Nun wünsche ich dir viel Freude mit diesem Buch! Deine  S.C.M. Samys

PS: In seltenen Fällen kommt ein Buch beschädigt beim Kunden an. Bitte zögere in diesem Fall nicht, mich zu kontaktieren. Selbstverständlich ersetze ich dir das Buch kostenlos.



INHALT



ZUSAMMENFASSUNG BAND 1-3	6
DIE SIEBEN EWIGEN	9
WEISHEITEN LOKAFFURS	9
AUSGELIEFERT	11
SUCHE	23
DIE HEIMAT DER SKALLGRIMS	40
GARATHUR	57
SKALLGRIMS FLUCH	70
SCHATTEN ÜBER DEM SCHIFF	82
DIE DUNKLEN	101
WASSER	101
EINE ALTE FRAU	109
IM KREISE	113
DER FAMILIE	113
LOKAFFUR	124
MISSKLANG	132
EINZUG DES ÜBELS	142
DRAVIKS	153
ENTSCHEIDUNG	153
TOD EINER KÖNIGIN	162
TYRGOLS AUSWAHL	171
KLOSTER DER WEITE	184
NÄHNADEL	196

ZUSAMMENFASSUNG BAND 1-3



Folgendes hast du in den Bänden 1 bis 3 erfahren:

Vorgeschichte

Mymengard, eine der sieben magischen germanischen und keltischen Welten, ist gänzlich den Fluten des Meeres zum Opfer gefallen. Lediglich vereinzelte Inseln finden sich in den Weiten der Mymengarder Meere. Dörfer und Städte werden auf Flöße gebaut. Der Osten Mymengards wurde vollkommen zerstört, als das Meer sich erhob; Bitur und seine gesamte Sippe kamen in der Flut um, die ihre Ländereien ertränkte und begrub. Ihre Seelen kommen insbesondere am schaurigen Schalltag Natyskad aus Myrgrat empor, dem grauen Land der Tränen in der Tiefe Lokaffur.

Auf der reichen, fruchtbaren Insel Athil lebten der Herrscher Skallgrim der Erste und seine Sippe die Skallgrims in Saus und Braus, während die anderen Sippen, die sich die »freien Völker« nennen, Durst, Hunger und Mangel litten.

Der Sippenerste der freien Völker, Avaldur, tötete Skallgrim und nahm die Insel ein, doch verfluchte Skallgrim diese, sodass sie ihren neuen Herrschern wenig Glück brachte. Seither nennt man den ersten Fürsten Mymengards Avaldur.

Audin, ein Nachfahre Avaldurs, verliebte sich in Urdana, die schöne Tochter Thryllins, eines Nachfahren Skallgrims. Doch Thryllin tötete den erstgeborenen Sohn seiner Tochter, da er vom Erzfeind der freien Völker gezeugt worden war. Thryllin war ein Schinder, der seine Verbündeten betrog. Auch den Steinmenschen schuldete er Bezahlung für seine Güter.

Die Skallgrims hatten Zaubersprüche erfunden, um die Größe von Dingen zu verändern, um große Goldmengen verschiffen zu können. Dazu gehörte auch der sagenhafte Schatz von Athil, der Waffen enthält, die einen bis auf die Seele zerschneiden können. Die Steinschiffflotte der Steinmenschen aus Skerr versenkte das Schiff, das den Schatz geladen hatte und die sagenhaften Kostbarkeiten gingen verloren.

Audin hatte sich mit dem furchtbaren Seedrachen Gyollog verbündet, der alles und jeden in Eis verwandeln kann und zog gegen Thryllin in den Krieg. Zwar eroberte er Athil und heiratete Urdana, doch wurde Athil entwurzelt und treibt seither als verfluchte Insel umher. Jedes Schiff, das die Insel sieht, ist dem Tod geweiht. Auch der auf Flößen gebaute Wald Draumork wurde von der Hauptstadt abgetrennt, treibt nun auch auf dem Meer umher und ist auch verflucht.

Thryllin ging ein Bündnis mit den Halfarks ein, Steindämonen aus den steinernen Weltenden, schaurig schön, magiebegabt und schwer zu verletzen. Zusammen überfielen sie Audin und Urdana, töteten ihre Kinder, blendeten Audin und verschleppten ihn. Es scheint nicht unwahrscheinlich, dass die Skallgrims ihn auf Draumork, dem fahrenden, auf Flößen gebauten Wald, gefangen hielten und ihm letztendlich das Geheimnis zur Zähmung Gyollogs entlockten. Wahrscheinlich gaben sie es später an Pyndar weiter. Dafür spricht, dass Pyndar und Audin die einzigen Menschen sind, denen es je gelang, den unbezwingbaren Schrecken der Tiefe, den Seedrachen Gyollog, zu beherrschen. Vor ihnen vermochte das nur der eiskalten Imdana, eine der mächtigsten Nixen, die vor Jahrhunderten den Skallgrimherrscher Skallgrim den Zweiten heiratete.

Auch die Sippe der Skallgrims verschwand auf Nimmerwiedersehen. Urdana, vor Gram verrückt geworden, stürzte sich ins Meer vor die Haie.

Lukills Geschichte (Fortsetzung)

Die Vidhira entkommt dem Sturm auf der Giolldrif, doch beim Leckflicken stirbt Erik, der erfahrenste Wikinger. Lukill wird wieder verletzt und von Gialfar gerettet. Es ist unklar, ob Lukill sich aufgrund eines technischen Fehlers an den aufgestellten messerscharfen Schuppen der Vidhira verletzt hat, oder ob sich jemand daran zu schaffen gemacht hat.

Die Zwillinge aus Niolond mit ihren seltsamen Sinnenwechseln und ihrer überraschenden Kunstfertigkeit in vielen Dingen wirken verdächtig, auch Atharhs »Sicht« ist schwer einzuordnen. Gialfar misstraut Oerdal, der Seherin der Niolonder und der Lehrerin der Zwillinge. Er glaubt, sie zu kennen.

Verstärkt wird das ungute Gefühl, als den Zwillingen und dem geheimnisvollen Wassermagier Gialfar durch Eyvina, die schöne Seherin von Noos, der Zutritt auf die fruchtbare Insel Noos verwehrt wird. Grund dafür ist, dass der Wasserphönix Ursil aufzeigt, etwas sei mit ihren Seelen nicht im Reinen.

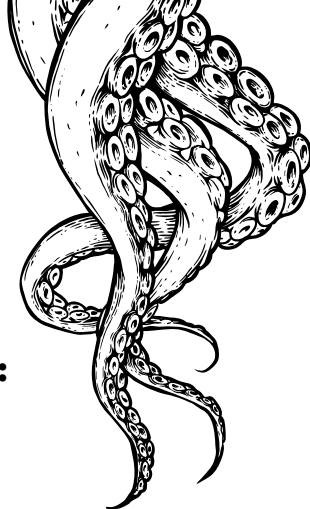
Der Gestaltwandler Festolf entpuppt sich als Königssohn der Fenriden und er verliebt sich unsterblich in Eyvina, die immerhin einige seltsame Hinweise für die Gefährten hat und der Vidhira einen klaren Kurs weisen kann, um zu finden, was sie suchen.

Außerdem warnt sie eindringlich davor, das Kloster Undrith anzu-fahren, obwohl dort einige letzte Überlebende der Sippe der Skall-grims zu finden sind, die die Zaubersprüche zur Veränderung der Größe kennen.

Auf der Vergnügungsinsel »Walhall in den Wellen« warnt die Vergnügungsfrau Lofina sie vor dem Kurs, den Eyvina und Ursil den Wikingern wiesen, da die Halfarks die Inseln eingenommen haben, woran die Vidhira vorbeifahren muss. Die Vidhira wechselt den Kurs.

Fast gehen dadurch die Wikinger in Hylandhum, der See der Morganen zugrunde, doch werden sie im letzten Augenblick von Ursil, dem Wasserphönix gerettet. Gerade gerettet, geschieht neues Unheil. Die Insel Athil, die jedem Schiff, das auf sie trifft, den sicheren Unter-gang beschert, taucht auf einmal vor ihnen auf und hält die Vidhira in ihrem Bann.

Moruel und Atharh haben viel zu viele Schatten, was nicht sein dürfte, da nur die eigene Seele einen Schatten wirft. Gleichzeitig entpuppt sich Gialfar als Wassermann. Das Volk der Nixen war den Menschen nie gewogen. Gialfar ist der Sohn der vor vierzig Jahren entführten Avaldurstochter Morna und des Seekönigs Lios. Am Ende von Band 3 springt Gialfar von Bord, und die Wikinger sind verzwei-felt, angesichts des Fluches der Insel, des Todes eines jeden Schiffers. Und die Seherin Eyvina hatte Dravik geweissagt, dass die Vidhira den Gefahren nicht trotzen könne...



D&JTC|PCTEFTM|TCTE

- 9 -

Nymengard

NORDWELTENDE

Drachenloch



Skerr

Diupa

Grathskag

Hylindhum
See der Morganen

Fles

Mith

Mon

undrith

Skaut

Noos

Gnippan

Diupa

Eldhrim

Vokull

Kyll

Diupa

Fer

Fiara

Floqq

Niolond



SÜDWELTENDE

WESTWELTENDE

OSTWELTENDE



Guidheim



1

AUSGELIEFERT



Ein fahler Mond stieg aus den Wellen auf und hauchte ein silbriges Glitzern auf das Auf und Ab der schwarzen, glucksenden See. Die Segel hingen schlaff am Mast herab, da kein Lüftchen sie streifte und doch zog Nebel über Bord und verhüllte die Landschaft rund um das Schiff wie ein Vorhang, der die Bühne am Ende einer Vorstellung verdeckt.

Plötzlich hörte Lukill ein leises Plätschern unmittelbar neben dem Schiff. Ein kleiner dunkler Punkt tauchte in den wabernden Schwaden auf. In der Nacht und im Nebel konnte er kaum etwas im Meer erkennen, aber er war sich sicher: Das war Gialfars Kopf. »Lasst die Leiter ab.«

Er lief zur Reling und nestelte an der Rettungsleiter, doch der scharfe Ton Draviks ließ ihn jäh innehalten.

»Bist du wahnsinnig? Die Ausgeburt der Tiefe kommt nicht mehr aufs Schiff!«

Barkvin riss ihn zurück und starrte ihn zornig an. Fast sah er aus, als wolle er ihn schlagen. »Spinnt du? Bist du lebensmüde?«

Lukill nahm die Hand von der Leiter. »Aber er ist Mitglied unserer Mannschaft. Er hat uns doch das Leben gerettet, oft sogar schon.«

»Er kann nicht zurück an Bord.« Dravik zeigte auf den in den Wellen badenden Wassermann. »Das da ist der Tod aus Lokaffur!«

»Wikinger, ihr sitzt fest.« Gialfars Stimme klang spöttisch. »Der Fluch Athils hält euch in seinem Bann. Nur, wenn ihr der Insel gebt, was sie fordert, kommt ihr frei. Aber bitte, wie ihr wollt. Ich bin gespannt, wie weit ihr kommt. Ich werde unten aus der Tiefe auf euren Kiel schauen und mir ins Fäustchen lachen.«

Dravik prallte von der Reling zurück, als habe Gialfar ihn mit einem seiner Magiestöße getroffen.

Lachend verschwand Gialfar in den weißlich überatmeten Wellen des schwarzen Nachtmeeres. Bald deutete nichts mehr darauf hin, dass der Wassermann je dagewesen war.

»An die Ruderbänke«, schrie der Kapitän.

Die Wikinger folgten seinem Befehl, doch gleich wie sehr sie sich mühten, gleich wie Barkvin oder Dravik schimpften: Das Schiff lag wie gefesselt auf der Flut. Dunkel und wuchtig zeichnete sich der Umriss einer Insel gegen das Mondlicht ab. Wiewohl die Vidhira nicht von der Stelle kam, näherte das Eiland sich ihr unentwegt.

Atharh ließ den Riemen los. »Wir werden eingeladen, und wir haben keine Wahl.«

Die Wikinger schlugen das Zeichen gegen das Böse.

Der Kapitän starrte ihn an. »Athil ist verflucht, wer es sieht, ist verloren, und wer die Insel betritt erst recht.«

Hastig griffen alle Wikinger in die Riemen, sie ruderten, sie stöhnten, sie ächzten, sie fluchten, sie beteten, doch nichts half. Der Umriss der Insel wurde immer größer. Schlimmer noch: Je verbissener die Männer versuchten, von ihr fort zu rudern, desto schneller näherte sich die Vidhira ihr. Bald erkannte Lukill Felsen, die durch den vom Mond erhellten wabernden Nebel in einen geheimnisvollen Lichtmantel getaucht wurden. Diese öffneten sich zu einer Schlucht und dort hinein strömte das Meer. Und doch umrauschte keine Brandung den Fuß der Felsen. Eine unnatürliche Stille lauerte in dem Nebel, der sich an den Felsspitzen entlangkräuselte. Der gelangte jedoch nicht in die Felsschlucht, die sich darum geheimnisvoll tiefschwarz inmitten der Steinwände öffnete.

»Die Schlucht scheint ein friedlicher Ort zu sein«, Atharh sah mit nachdenklicher Miene auf das dunkle Eiland, das ihnen so ungewollt nah lag, »Athils schrecklichen Rufes zum Trotz.«

»Trügerisch friedlich«, murmelte Vallar.

»Die Insel lässt uns nicht ziehen!« Der Niolonder starrte weiter auf das Dunkel der Schlucht. Dann drehte er sich Dravik zu. »Ich wäre freiwillig bereit, sie zu erkunden. Wir Niolonder können der Macht Draumorks widerstehen. Vielleicht besiege ich auch den Fluch Athils. Wo wir eh keine Wahl haben.«

»Bist du verrückt geworden? Willst du unser Schiff verfluchen?«, schnaubte der Kapitän.

»Mitnichten. Trotzdem, irgendetwas an diesem Ort zieht mich an. Ich glaube fast, wir sollten ihn finden.«

»Nein«, Dravik klang entschieden, »Noch nie kam einer von Athil zurück.«

»Was sollen wir sonst tun? Die irrende Insel hat ihren Zauber bereits über unser Schiff gelegt. Siehst du das nicht? Sie lässt uns nicht ziehen.«

Die Steinmänner flüsterten eine Weile miteinander, dann richtete der Fenride sein Wort an den Kapitän: »Wenn Atharh geht, gehen auch wir. So, wie es aussieht, können wir nicht fliehen. Athil hält uns bereits in ihrem Bann. Gut, sei es so! Aber dann werden wir die Heimat der Skallgrims auch näher betrachten. Vielleicht finden wir an diesem verfluchten Ort ja doch einen hilfreichen Hinweis. Eyvina warnte uns mehrfach vor Undrith. Das Kloster der Weite ist die einzige andere Fährte, die wir zu der verlorenen Sippe haben. Nur sie haben Kunde über den Schatz von Athil. Nur sie kennen die Vergrößerungszauber.« Er raunte in bedeutungsvollem Tone: »Letztere täten Lukills Schwert ganz gut, denke ich.«

Borg feixte.

»Seid ihr wirklich alle irre geworden?«, rief Ole, »der Fluch ...«

»Wir wissen um den Fluch!«, unterbrach Festolf den stämmigen Wikinger. »Jeder weiß, dass Schiffe, die die Insel sichten, nicht wiederkommen. Aber wir sichtigten sie. Das Schlimme ist schon längst geschehen. Da liegt sie: genau vor uns! Alle von uns sehen diese verdammte Schlucht, wahrscheinlich selbst der verfluchte Wassermann unter unserem Schiff. Nun können wir auch nachsehen, welches Geheimnis sich dort verbirgt.«

Dravik zögerte. Erst sah er den Wikingern, einem nach dem anderen, in ihre angstvollen Gesichter. »Wer von euch will das grausige Athil, den Fluch eines jeden Schiffes, den Albtraum eines jeden Wikingers, besuchen?«

Atharhs Hand hob sich und dann die der Steinmänner. Zögerlich hoben auch Skari, Hinryk, Timfir und Jari die Hände.

»Wer von euch Wikingern will, wie ich, weiter versuchen, dem sicheren Verderben zu entkommen?«

Sogleich meldeten sich Huni, Andofax, Ole, Barkvin und Jona.

»Was ist mit den anderen?«

»Wir wissen es nicht«, antwortete Vallar kleinlauter, als Lukill den großspurigen Druiden je gehört hatte.

»Wie wäre es mit abwarten? Kraken schicken. Wahrschauer auslegen.« Ellidhar klang selbst nicht überzeugt.

»Gesandter des Avaldurs. Druiden aus Eldhrim. Ihr entscheidet.« Der Kapitän sah müde aus.

Beide Männer schwiegen. Nach einer langen Weile sagte Ellidhar: »Die Steinmänner mögen recht haben. Wir sahen die Insel. Das Schlimmste ist geschehen, der Albtraum ist Wahrheit geworden. Sie scheint uns nicht aus ihrem Bann zu entlassen. Also: Die, die sich freiwillig bereit dazu erklären, nehmen ein Beiboot und fahren zur Insel. Derweil stellen wir unser Krakenbecken auf Eingang. Ein Krake an den Avaldur. Einer an Eyvina. Wer weiß ...«

»Wir schicken das Boot nur, um diesen seltsam einladenden Schlund zu erkunden. Ist irgendetwas verdächtig daran, kehrt ihr zur Vidhira zurück. Dann versuchen wir, allem, was wir über Athil hörten zum Trotz, der Insel zu entkommen.«

Alle stimmten dem Kapitän bereitwillig zu.

Skari, Hinryk, Jari, Barkvin und Ole, fünf erfahrene und findige Wikinger, erklärten sich bereit, die Schlucht auszukundschaften.

»Ihr legt nicht an, auf gar keinen Fall. Ihr betretet die Insel nicht, und wenn Artalia winkend am Strand steht, und auch, wenn der gesamte verlorene Schatz von Athil am Ufer zur Abholung bereit liegt. Verstanden? Nichts weiter tut ihr als schauen und berichten, wenn ihr zurück seid.«

Die Wikinger hatten bereits das Beiboot zu Wasser gelassen. Sobald es das Wasser berührte, entfaltete es sich. Im Dunkel leuchtete es weißlich.

»Schwere Wikingerstrafen, falls auch nur einer von euch denkt, er könne einen Fuß auf diesen verfluchten Ort setzen!«

Dann legten sie ab.

Lukill sah zu, wie die Männer zügig in Richtung der Felsöffnung ruderten. Doch je mehr sie darauf zuhielten, desto mehr entfernten sie sich von der Küste und von der Vidhira. »Kapitän. Was ist das?«

Dravik starrte auf den winzigen leuchtenden Punkt am Horizont, der auf dem Meer verlorenzugehen drohte. »Verfluchtes Athil!

Wir verlieren unsere Männer. Andofax, Kurs auf das abtreibende Beiboot!«

Verbissen ruderten die übrigen Wikinger. Doch wiewohl der Schweiß ihnen von der Stirn floss, wiewohl sie stöhnend alles gaben, was sie konnten, wiewohl ihre Hände an den Riemen schmerzten: Die Vidhira blieb einfach auf der Stelle stehen. Das Beiboot mit den Seemännern war verschwunden.

»Tyrgol, wieso strafst du uns so?« Dravik stierte in die Weite, seine Stirn in tiefe Falten gelegt.

»Ein weiteres Boot ablassen«, brüllte er plötzlich. »Ich gehe selbst. Ich überlasse meine Männer nicht der verfluchten See!«

Andofax hielt ihn auf. »Nein Kapitän, du nicht! Das Schiff braucht dich. Ich gehe.«

»Ich fahre mit!«, Festolf griff bereits mit hoherhobenem Haupt nach einem der Beiboote. »Niemand aus meiner Mannschaft treibt in den Tod, ohne dass wir Steinmänner einen Versuch unternehmen, sie zu retten!«

»Genau so ist das! Darum komme auch ich mit.« Borg verstaute mit grimmiger Miene seinen schweren Eisenhammer am Gürtel.

Mit ihnen stiegen Huni und Jona zu. Die Steinmänner nahmen all ihre Kraft zusammen und stießen ihre Riemen ins Meer, als wollten sie es im Kampf besiegen. Huni und Jona ächzten, als sie sich mit vollem Gewicht gegen die Kraft des Wassers stemmten und Andofax' Knöchel wurden weiß, so fest hielt er seinen Riemen umklammert. Doch ihr Boot blieb auf der Stelle; sie entfernten sich nicht einen Zoll von der Vidhira.

»Dort! Was ist das da, am Horizont?«, rief Lukill.

Moruel sah in die Ferne. »Es ist das verlorene Beiboot.« Sie klang erfreut.

»Rudert weiter!«, rief Dravik den rudern den Männern zu, »Auch wenn ihr nicht fortkommt, so scheint euer Mühen zumindest zu bewirken, dass unsere Wikinger zu uns zurückgelangen können.«

In der Tat, eine gute Viertelstunde später sahen sie in die erleichterten Gesichter Skaris, Hinryks, Jaris, Barkvins und Oles. Im weißlichen Leuchten des Bootes sahen sie bleich aus.

»Bei Tyrgol, bin ich froh, wieder hier zu sein!« Ole holte tief Luft. Auch die anderen im Boot murmelten Worte der Dankbarkeit.

Dann sah der stämmige Wikinger auf seinen Kapitän. »Und nun?«

»Ein zweites Mal schicke ich euch nicht.«

Atharh schüttelte den Kopf. »Athil ruft uns. Uns bleibt nichts übrig, als der Einladung zu folgen. Sonst versauern wir hier. Die Insel will uns. Und zwar alle. Ich spürte das gleich. Steigt in die Boote und nehmt Kurs auf die Insel. Alle.«

»Nein!« Dravik schlug mit der Faust auf einen der Hornlochtische. »Es gibt Orte, die man für einen Tag betritt, aber wenn man zurückkehrt, dann sind in der wirklichen Welt Hunderte Jahre vergangen. Wenn das bei Athil auch so ist ...«

»So kommen wir hier nicht weg.« Unwirsch klappte der Niolonder den Hornlochtisch hoch. »Dravik, willst du lieber hundert Jahre hier auf dem Meer angewurzelt liegen?«

»Ich gehe.« Ellidhar ließ ein weiteres Rettungsboot ab. Mit ihm kamen Vallar, Moruel, Atharh, und Timfir. Den Wikingern gelang, ein Stückchen weiter in Richtung der Insel zu rudern, dann lagen sie wieder fest.

»Dravik, lenk ein«, rief Atharh, »lass uns endlich weiterkommen.«

Nun stieg auch der fluchende Kapitän in ein Boot. Immer mehr Wikinger ließen Boote ab.

Timfir winkte Lukill. Zwischen ihm und Atharh war noch ein Sitz im Boot frei, doch er zögerte noch. »Sollten wir nicht vielleicht doch Zelte und Essen mitnehmen? Und, ich weiß Kapitän, sie ist dir unheimlich. Aber wenn wir einen so unheimlichen Ort betreten – und vielleicht nicht ganz freiwillig – vielleicht könnte ja meine Lomar ...«

Dravik strafte ihn mit einem infamen Blick. »Dein unnatürliches Gefährt bringt uns nur Unglück. Mit den Zelten und dem Essen magst du allerdings nicht vollkommen unrecht haben. Smutje, pack uns etwas ein! Und schnell, Biorn, wir wollen nicht warten, bis noch eine zweite verfluchte Insel am Horizont erscheint.«

»Ich hole die Zelte.« Lukill brauchte so lange, dass Draviks Flüche bereits so unflätig waren, dass selbst die erfahrensten Wikinger überrascht lauschten, als er wiederkam. Endlich waren mehrere Päckchen auf den Booten verstaut. Lukill spürte, dass seine Wangen heiß waren, als er sich im Beiboot zwischen Timfir und Atharh setzte. Moruels Bruder hob eine Braue, sagte jedoch nichts, als er sah, wie groß der

Seesack war, den Lukill unter seiner Sitzbank verschwinden ließ, bevor er sich setzte.

Nun war nur noch Biorn, der Smutje an Bord geblieben. Die Wikinger ergriffen ihre Riemen, und tatsächlich, ihre Mühen wurden belohnt: Die Boote bewegten sich endlich.

Doch wieder tat es einen Ruck. Das Boot, worin Timfir, Lukill, Atharh, Moruel, Ellidhar und Vallar saßen, wurde festgehalten. Auf einmal tauchte Gialfars Kopf genau neben ihm auf. Er hielt das Boot fest.

»Sicher, dass ihr wirklich ohne mich den verfluchtesten Ort Mymengards aufsuchen wollt? Glaubt ihr nicht, ein wenig Hilfe aus Lokaffur könnte ganz angenehm sein?« Der Wassermann wandte sich Dravik zu, dessen Boot unmittelbar neben Lukills lag.

»Niemals«, schrie der mit korallenrotem Gesicht.

»Bei Tyrgol selbst, was soll das?« Gialfar hob seinen nackten Oberkörper aus dem Wasser und verschränkte die Arme. Im Nebel sah er aus, als tauche er aus einer dampfenden Suppe auf. Die Kälte des nächtlichen Meeres störte ihn nicht im Geringsten. »Ich fahre seit Wochen mit euch zur See. Jederzeit hätte ich euch in die Tiefe befehlen können, wenn ich gewollt hätte. Wie Lukill bereits so schlau erkannte: Ich rettete euch oft schon das Leben: Auf Draumork, bei dem Krakenangriff, und auch in Hyllindhum war ich derjenige, der euch zur Weiterfahrt mahnte.«

»Und wer sagt mir, dass du deine Schwestern aus der Tiefe nicht erst herbeiriefst?«, fauchte Dravik. »Ursil half uns aus Hyllindhum hinaus, nicht du. Und wo kam die Tiefenplage überhaupt her, die Erik das Leben kostete? Du warst im Wasser, als die böartigen kleinen Tiere aus Lokaffur emporkamen. Wenn sich einer von uns mit den Kraken verständigen kann, dann bist du das. Ich frage mich, wer rief den Sturm auf der Gioldrift herbei, und wer stellte die Schuppen des Schiffs auf, die die Seile derjenigen zerschnitten, die die Lecks flicken wollten? Ein zauberkundiges Wesen des Meeres könnte all das bewirken, nicht wahr Vallar?«

Der Druide nickte. Sorgenfalten durchfurchten seine Stirn. »Ein Wassermann aus Seimur mag dessen durchaus mächtig sein.«

Gialfar streckte einen Arm aus dem Wasser und legte eine Hand auf die Reling des Beiboats. Timfir schreckte davor zurück, als habe sich

eine giftige Qualle genau neben seiner Hand an der Reling festgesetzt.

Lukill beachtete die Hand des Wassermannes gar nicht. »Aber hätte er das wirklich gewollt, hätte er uns doch jederzeit töten können!«

Das Wesen der Tiefe lächelte ihm aufmunternd zu.

»Stattdessen rettete er mich vor dem Ertrinken, er rettete mich und andere von uns vor den Huckern Draumorks. Wir können ihn doch nicht einfach abweisen.«

»Nun, warum nicht? Ertrinken wird er schließlich nicht.« Dravik starrte mit Abscheu auf den sich in den Nebelschwaden rekelnden Gialfar. »Ich habe dich nie angeheuert. Du bist nicht schiffbrüchig. Ich schulde dir kein Recht auf Mitfahrt. Im Gegenteil, belogen hast du mich, mit dem ersten Atemzug, den du an Bord tatst. Falls so ein seelenloses Wesen wie du überhaupt atmet.« Er schlug mit der Faust auf die Reling des Beiboots, dass es auf dem Meer tanzte.

»Nun, wir sehen ja gerade, was mir die Wahrheit gebracht hätte.« Selbst im Nebel und in der Dunkelheit sah Gialfar unverschämt aus. Seine Miene zeigte kein bisschen Furcht oder Unruhe.

»Ich weigere mich, einem fluchbeladenen Nix zu vertrauen.«

Lukill rief dem Druiden zu: »Vallar, dein Tempelschlaf verhiess dir, dass einer für den Erfolg unserer Suche fehle. Du sagtest, das sei Gialfar. Und du sagtest, Tyrgol habe mir ein Zeichen geschickt, indem er mich in Lokaffur das Fläschlein mit dem Brief Mornas finden ließ.« Er zeigte auf den Wassermann. »Das ist ihr Sohn. Das muss doch etwas bedeuten!«

Gialfar nickte mit einer geschmeidigen Kopfbewegung.

»Eyvina sagte auf Noos zu mir, ich solle auf mein Gefühl hören.«

»Hört, hört«, gluckste Gialfar. »Hört auf das Gefühl eures hübschen Suchers.«

»Nun, ich fühle, dass wir besser daran tun, ihn wieder zu uns einzuladen, als ihn zu verbannen. Außerdem ...« Er sah Dravik an. »Soweit ich von Nixen hörte, sind diese noch viel gefährlicher, wenn sie in Lokaffur unter uns lauern, während wir nichts davon wissen. Hier an Bord sehen wir zumindest, was er tut.«

Ein ungewohnt spöttisches Lächeln erhellte Ellidhars sonst so strenges Gesicht. »Oder der Wassermann aus Seimur hat dem armen Jungen den Kopf verdreht. Gialfar hat schließlich gesagt, er kann das.«

Empört prallte Lukill zurück.

»Ruhig, Lukill. Ich möchte nur daran erinnern, dass Nixen mit unseren Gedanken zu spielen vermögen. In der Tat sind deine Worte überraschend bedacht. Ich hatte dir weniger Tiefgang zugetraut. Und doch, freiwillig einen Wassermann mit uns kommen zu lassen, bedeutet, dem Tod die Hand hinzureichen. Bedenk das.«

Der sonst so schweigsame Andofax sah Lukill ernst ins Gesicht. »Du fühlst dich in der Schuld des Wassermanns. Gute Gesinnung, Junge. Hältst zu deiner Mannschaft. Immer gut. Aber, glaub mir: Seit über vierzig Jahren fahr ich zur See, genau wie Dravik, dein Kapitän. Darum sag ich dir, Junge: Das eine, was jeder lernt, der auf der See lebt, ist das: Lokaffur ist kalt. Und vor allem: Lokaffur ist mächtig. Hör mir gut zu, Lukill: Lokaffur ist unerbittlich und niemals Freund der Menschen. Nie! Lokaffur hat nichts für Wikinger übrig außer den kalten, stillen Tod in der Tiefe. Wer auf See überleben will, darf das nie vergessen.«

Verunsichert sah Lukill auf den Wassermann, der neben ihm im Nachtmeer schwamm. Er konnte im Mondlicht seine Züge nicht genau erkennen, und doch schien ihm, als habe er ihm zugezwinkert.

Gialfar tauchte ab und verschwand.

Eine Weile schauten die Wikinger besorgt auf die Stelle im Wasser, wo er eben noch zu sehen gewesen war. Dann griffen sie schweigend zu den Riemen und ruderten, Sorge und Angst in ihren Gesichtern.

Ungehindert glitten sie auf der ruhigen Fläche des Meeres aus dem Nebel hinaus. Das gähnende Schwarz der Schlucht verschluckte die weißen Beiboote, eines nach dem anderen.

Ein immerwährendes Rauschen umgab sie, als sie durch den dunklen Spalt ruderten. Immer höher erhoben sich die durch die Boote unruhig weißlich angeleuchteten Felswände rechts und links zu ihren Seiten. Die schiere Klamm verengte sich immer mehr, je weiter sie hineinfuhren. Der Mond schimmerte matt auf dem Gestein.

Die Schlucht wurde binnen Kurzem so schmal, dass die Boote gerade noch durchfahren konnten. Erst hoben und senkten die Wellen die Wikinger behäbig auf und ab, als spielten sie ihnen ein Wiegenlied. Schon bald schwollen sie jedoch an, mächtig und bewegt, und schließlich schüttelten sie die Boote durch, dass sie zu kentern drohten. Unter

ihren Kielen gurgelte und brauste es, es zog und zerrte, und zu guter Letzt peitschte das Wasser zornig gegen die dünnen Bordwände. Von Zeit zu Zeit trieb die Strömung sie in Richtung der Felsen, die scharfkantiger wurden, je unbändiger das Meer sich aufwühlte und je wilder die Strömung sie mit sich riss.

Bald leuchteten die sie umgebenden Wände rötlich, denn am Ende der Schlucht glomm rotes Licht.

»Au«, schrie Jona auf.

Sein Boot war von der Strömung gegen den spitzen Fels getrieben worden. Blut tropfte aus seinem zerrissenen Jackenärmel, doch fand er keine Zeit, sich um seine Wunde zu kümmern, denn die brodelnde Strömung zerrte sie weiter. Die Männer mussten alle Kraft zusammennehmen, dass sie ihnen nicht die Riemen aus den Händen riss oder sie die Gewalt über ihre Boote ganz verloren.

Bald wurden sie mit Macht in einen Felskessel gespült. Die Augen der Männer weiteten sich vor Entsetzen, als sie sahen, was sie umgab: Die Felsen schienen im Feuer zu stehen. Es erleuchtete den Kessel in unruhigem Rot. Furchterregende Zeichnungen waren in die Felsen geritzt worden: Riesige Wellen, die Schiffe unter sich begruben. Schiffe, die untergingen und zerbarsten, brechende Masten, Wikinger, die über Bord gingen. Ertrinkende Menschen in einem aufgewühlten Meer und Tote in Lokaffur.

Glühendes Gestein rann zäh die Felswände herab und tropfte in das zu Dampfswaden verzischende Wasser, sodass die Männer bald nichts mehr sehen konnten. Die Hitze biss furchtbar, und sie mussten sich in Acht nehmen, dass nichts von der Glut, der Asche und dem flüssigen Gestein in ihre Boote fiel.

Unvermittelt wurde Lukills Boot auf dem dampfenden, kochenden Wasser vorwärtsgerissen. Eine gewaltige Welle gab ihm noch mehr Schwung, und mit einem Mal tauchte ein riesiger, scharfkantiger, bis dahin in den Schwaden verborgener Fels genau vor ihnen auf. Die Männer schrien und versuchten gegenzusteuern, doch vergebens: Die Welle warf ihr Boot mit brutaler Kraft gegen den Stein, und mit einem grausigen »Ritsch« zerriss es. Lukill und die anderen wurden ins Wasser geschleudert.

Das Wasser war trotz der hineinfallenden Glut, trotz des dichten Dampfes, der daraus emporquoll, kalt. Eine weitere Welle erfasste ihn

und riss ihn fort, haarscharf an dem scharfgezackten Felsen vorbei. Männer trieben in den Fluten und wurden fortgeschwemmt wie er. Entsetzt sah er, wie Timfir gegen den Stein geschmettert wurde. Mit einem Übelkeit erregenden »Krack« brach sein Kopf auf wie eine Nusschale, der Stein färbte sich rot. Doch gleich wusch die Gischt den Fels wieder rein. Kaum einen Wellenschlag später deutete nichts mehr auf den Unfall Timfirs hin. Das Wasser hatte den jungen, strohblonden Wikinger aus Gnidheim verschluckt.

Lukill wollte nach dem verunglückten Wikinger greifen, doch nun riss die Strömung ihn selbst unter Wasser, etwas sog ihn unter einen Felsvorsprung. Er paddelte, er strampelte, er ruderte mit den Armen. So gut, wie er konnte, wehrte er sich, und doch wurde er ins Schwarze gezogen, tiefer und tiefer und tiefer. Weit oben ahnte er das unruhige Wippen der Wellen auf dem Nachtmeer. Von dem feurigen Licht des Kessels war unter Wasser nichts mehr zu sehen. Noch einmal nahm er all seine Kraft zusammen, um nach oben zu schwimmen, doch bald ließ er alle Hoffnung fahren: Das Meer war stärker, viel stärker als er selbst.

Er hörte auf, gegen den Sog zu kämpfen, war am Ende seiner Kraft. Bald würde er nach Luft schnappen müssen, doch nichts war da als Wasser, kaltes, schweres Wasser, das seine Lunge füllen würde, Wasser, das ihm einen ruhmlosen Tod im Meer bescheren sollte, wie so vielen anderen Mymár vor ihm.

Jäh änderte die Strömung ihre Richtung. Langsam trieb sie ihn nach oben, und dann wurde sie stärker und mächtiger und schneller. Endlich näherte sich die rettende Oberfläche der See. Er wollte gerade die Arme zu einem Schwimmzug ausbreiten, um noch eiliger an die rettende Luft zu gelangen, als ihn etwas packte und gegen die Strömung zurück nach unten zerrte.

Lukill versuchte, sich freizustrampeln, verzweifelt schlug er in der Trägheit des Wassers um sich, doch vergebens.

Ein Paar eiskalter, erbarmungslos starker Arme legte sich um seinen Rumpf, die kalten Arme eines Wesens der Tiefe, viel, viel stärker als die eines Menschen, so unerbittlich wie das Meer an einem schlechten Tag: die eisig starken Arme eines Wassermanns aus Seimur. Ein großer Fischeschwanz schlug gegen seine Beine. »Je mehr du dich



2

SUCHE

†††



Gialfars weiche, kalte Lippen senkten sich auf die warmen Lukills. So sehr er sich sträubte, der Wassermann hielt seinen Kopf weiter umklammert, als habe er ihn in einem Schraubstock eingespannt.

Lukill musste Luft holen, er konnte nicht anders. Er konnte atmen. Gialfar gab ihm mit seinem unwillkommenen Kuss Luft. So mit dem Wassermann aus Seimur vereint, sank Lukill erst tiefer und bald wieder höher. Er spürte, wie Gialfar mit seinem Fischschwanz gegen die starke Strömung kämpfte. Immer finsterer wurde es um sie herum und schließlich pechschwarz. Plötzlich war Lukills Kopf über Wasser, und endlich erlöste das Geschöpf Seimurs ihn aus seinem Kuss.

Lukill schnappte nach Luft, keuchte, spuckte und zappelte. Die Luft roch muffig. Immer noch versuchte er, sich aus Gialfars unnachgiebiger Umarmung zu lösen, doch der hielt weiter fest. Der Hall seines leisen, frechen und wohltönenden Lachens verriet, dass sie sich in einer Höhle befinden mussten. Auf einmal hob Gialfar ihn aus dem Wasser heraus. Vor sich ertastete Lukill glitschiges Gestein. Halb krabbelte er darauf, halb schob der Wassermann ihn. Endlich kniete er im Trockenen. Doch die Höhle war kalt. Er zitterte. Das Fiepsen von Fledermäusen erfüllte die Grotte.

Plötzlich wurde es hell. Lukill blinzelte. Gialfar drückte ihm eine leuchtende Suchkugel in die Hand. Als er wieder richtig sehen konnte, erblickte er ein mächtiges, mit Moos und Flechten bewachsenes Gewölbe. Dunkle Felsen umgaben ihn von allen Seiten. Er selbst saß mit tropfender Kleidung auf einer schmalen Steinschwelle am Rande einer mit Wasser ausgefüllten, beinahe kreisrunden Höhle. Fledermäuse flappten an der Decke. Nirgends gab es einen Ausgang.