

Leo Eisenring

# s' Böögge-Gheimnis

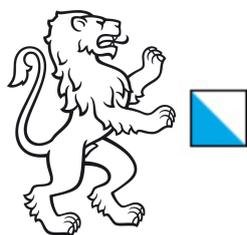
## Band 3



Landnahme durch die Alamannen  
Hettlingen  
6. Jahrhundert

Eine Arbeit im Rahmen der IWB IP 17  
«Individuelles Projekt realisieren»

Unterstützt und ermöglicht durch:



Kanton Zürich  
Bildungsdirektion  
**Volksschulamt**

**PH  
ZH**

PÄDAGOGISCHE  
HOCHSCHULE  
ZÜRICH



PRIMARSCHULE  
8442 HETTLINGEN

© Bilder

SADIFA MEDIA KEHL AM RHEIN  
Albert Saner, St. Gallen  
Marc Zaugg

Titel  
21/54/82  
99



gemeinfrei aus Wikipedia

27/33/34/38/46/52

Trotz intensiver Recherche gelang es mir nicht in jedem Fall, mit dem Inhaber des Urheberrechts Kontakt aufzunehmen. Sollten Sie im Urheberrechtsverzeichnis fehlen oder von mir eine falsche Quelle angegeben worden sein, nehmen Sie bitte Kontakt mit mir auf.

© 2017 Leo Eisenring by



1 Etwas Feuchtes, Kaltes Glitschiges wischt wie ein Waschlappen über dein Gesicht. Blitzschnell wachst du auf, schiesst in die Höhe und blickst in die Augen eines mittelgrossen Hundes. Dieser schaut dich neugierig an, hächelt freudig und flutscht dir nochmals seine feuchte Zunge über Mund und Nase. Völlig baff über die urkomische Situation versuchst du nicht einmal dein Gesicht vor den Liebkosungen des fremden Hundes zu schützen.

Da hörst du von weither eine fremde Stimme erschallen. «Frigo! Komm her! Frigo! Lass das!»

Als du dich umdrehst, erblickst du drei Menschen in eigenartige Kostüme gekleidet auf dich zukommen. Sofort erfasst du die Situation und beschliesst, dass das hier gefährlich werden könnte. Du entscheidest dich augenblicklich zu handeln.

- Hundevernarrt wie du bist, packst du Frigo am Hals und ziehst ihn mit dir fort. ⇒ 10
  - Du gehstforsch auf die drei Leute zu und stellst sie zur Rede. ⇒ 4
  - «Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste», denkst du dir und machst dich schleunigst aus dem Staub. ⇒ 18
- 2 Bevor du richtig zu einem Schlag ansetzen kannst, liegst du schon auf der Wiese, von einem mit dünnen Lederschuhen bedeckten Schuh zu Boden gedrückt. Der Mann, der zu diesem Fuss gehört, steht so kräftig auf deinem Brustkasten, dass du beinahe nicht mehr atmen kannst und Angst hast, du müsstest ersticken. ⇒ 13

3 Du wendest dich an ...

- ... die Frau mit dem Kind. ⇒ 15
- ... den Mann im roten Umhang. ⇒ 23
- ... den Mann mit Speer und Schild. ⇒ 29
- Du hast schon mit allen drei gesprochen. ⇒ 12

4 «Ich bin hier zu Hause, was wollt ihr auch hier?», bellst du frech wie ein vorwitziger Strassenköter. Doch die drei lassen sich nicht auf dein freches Gebaren ein. Du merkst, dass du dich höflicher benehmen musst, wenn du in dieser Geschichte etwas erfahren willst. Deshalb beschliesst du, jede einzelne Person aus der Gruppe in ein klärendes Gespräch zu verwickeln. ⇒ 3

5 «Und nun, Hettilo?», wendet sich der Mann an seinen Anführer. «Was machen wir nun mit dem Kind?» «Am besten schicken wir es zu den Frauen. Dort soll es etwas essen und sich anständig ankleiden. Wir schauen uns in der Zwischenzeit hier vor Ort um und entscheiden, ob wir bleiben oder weiterziehen wollen.»

Du bist dir aus der heutigen Zeit jedoch gewohnt, selber zu entscheiden, was du gerade tun willst. Deshalb suchst du das Gespräch mit jemandem aus der Gruppe. ⇒ 3

6 Ohne lange zu zögern, packt dich der grobe Mann und klemmt sich dich unter den Arm. Nun geht er zurück zu der langen Wagenkolonne, welche du vorhin gar nicht bemerkt hast, und wirft dich in einen Wagen, der vollgepackt ist mit Schweinezubern, Stricken, Bürsten und drei süssen, kleinen Ferkeln.

Hier endet dein Abenteuer. Den Rest deiner Zeit bringst du als Sklave, als Schweinehirt, in Hettilos Sippe. Es geht dir all die Jahre über nicht schlecht. Immerhin

hast du jederzeit so viel zu fressen wie die Schweine auch. Und wenn es im Winter eisig kalt wird in eurem unbedeckten Schweinepferch, legst du dich zwischen die grunzenden Tiere und ihr gebt euch gegenseitig warm.

- 7 «Ganz schön geschickt, wie Ihr mit den Riemen eure Beinkleider zusammenhält. So etwas Tolles habe ich noch nie gesehen», flötetest du dem Mann entgegen und schickst dein süssestes Lächeln hinterher, das du jemals zustande gebracht hast. Deine Worte zeigen sofort Wirkung. Erfreut schaut der grobe Kerl an seinen Beinen nach unten und lächelt verlegen. «Meinst du? Wir machen das immer so! Ich habe mir noch gar nie überlegt, ob das gut oder schön sei.» ⇒ 5

- 8 Geduckt wie ein scheues Reh schleichst du auf den Hügel zur Ruine zurück. Der "Gwunder" sticht dich zu stark, um dieses Rätsel ungelüftet zu lassen.

Doch als du um die Ruine herumschleichst, um nach einem unverschütteten Eingang zu suchen, stößt du unvermittelt mit dem Kopf gegen etwas Weiches, Warmes, Unheimliches. Vor dir thront ein mächtiger, dicker Männerbauch. Als du nach oben schaust, blickst du in ein paar glasklare, hellblaue Augen, welche dich forsch und bedrohlich anstarren. Sofort wird dir klar: «Dieser Blick bedeutet nichts Gutes für mich!» ⇒ 11

- 9 Du hast keine Chance gegen diesen Mann. Dein Versuch, ihm mit Spiderman und Hulk als deinen gefährlichen Freunden zu drohen, war eine echte Schnapsidee. Woher soll er auch die Comic-Helden aus dem 21. Jahrhundert kennen und befürchten, sie könnten ihm mit ihren Kräften gefährlich werden? Stattdessen wird nun der kräftige Mann vor dir gefährlich. Er nimmt dich so heftig in den Schwitzkasten, dass du drohst, in den nächsten Minuten zu ersticken. ⇒ 13

10 Zu deiner Überraschung lässt sich der fremde Hund von dir mitziehen und trottet dir nun Schritt für Schritt hinterher. Gut weißt du, wie der Hund heisst. Deshalb schlägst du immer wieder mit der flachen Hand auf deinen Oberschenkel und rufst: «Frigo, komm her! Komm, Frigo. Sei ein braver Hund!»

Du bist so auf deinen neuen Freund fixiert, dass du gar nicht bemerkst, wie einer der Männer die Gruppe verlässt und sich dir nun in den Weg stellt. Unsanft stösst du rückwärts in seinen Bauch und bleibst, gelähmt vor Schreck und Angst, wie eine Salzsäule vor dem fremden Mann stehen. Dieser schaut dich mit klaren, stahlblauen Augen durchdringend an. Sein ernstes Gesicht lässt nichts Gutes für dich erahnen. ⇒ 11

11 «Jetzt benötige ich meine stärkste Fähigkeit, um mich aus dieser Situation retten zu können», ist dir sofort klar. Welche deiner Fähigkeiten wählst du für das nun folgende Duell?

- Du vertraust auf deine Kraft. ⇒ 19
- Lieber setzt du deine Intelligenz ein. ⇒ 25
- Weshalb sollst du es nicht mit deinem betörenden Charme versuchen? ⇒ 14

- 12 Jetzt, da du weisst, dass Hettilo mit seiner Sippe hier angekommen ist, weisst du auch, wie sich die Gruppe entscheiden wird. Sie werden bleiben und hier eine Siedlung gründen, ein Dorf bauen und für immer auf diesem Fleck Land wohnen bleiben.

Da die Männer erst an der Planung für das zukünftige Dorf sind, hast du noch etwas Zeit bis zur Fortsetzung der Geschichte. Da bemerkst du, wie langsam die Dunkelheit über die alamannische Wagenburg fällt. Du beschliesst, mit dem Buch der Druiden einige Monate weiter zu reisen und dort die Alamannen in ihrem neuen Dorf zu besuchen. ⇒ 88

- 13 Bevor du in Ohnmacht fällst, hörst du den Mann über dir noch rufen: «He, Hettilo! Ich hab das Pack. Hast du Verwendung für so etwas? Sonst stecke ich das Kind zu meinen Sklaven. Das Balg sieht zwar nicht besonders kräftig aus, aber zum Schweinehüten kann ich es sicherlich gebrauchen.»

«Ja, behalt das Kind», hörst du den Mann antworten, der vorhin mit Hettilo angesprochen wurde. «Was sollen wir sonst mit diesen letzten, versprengten Kelto-Romanen anfangen?» ⇒ 6

- 14 Zum Glück bist du ein geborener Charmebolzen, denn der Mann vor dir ist nicht leicht zu bezirzen. Er wehrt sich mit der Kraft von 20 gegen deine Charmeattacken. Du lässt dich jedoch nicht aus dem Konzept bringen und kannst auf zusätzliche 15 Charmepunkte zählen.

- Du gewinnst den Kampf. ⇒ 7
- Du verlierst den Kampf. ⇒ 20

15 Als du näher auf die Frau zutrittst, bemerkst du, dass sie auf ihrem Rücken ein Kleinkind mit sich trägt. Das Baby strahlt dich mit glasklaren, himmelblauen Augen an und beginnt wild zu strampeln, als du ihm ins Gesicht lächelst und übermütig mit dem linken Auge zuzwinkerst.

«Du scheinst dich mit Kleinkindern gut auszukennen», spricht dich die fremde Frau freundlich an. «Willst du mit mir kommen und mir bei der Arbeit zusehen?»

- «Selbstverständlich!», platzst du raus. «So eine Möglichkeit lass ich mir unmöglich entgehen.» ⇒ 21
- «Lieber nicht!», trittst du möglich unauffällig den Rückzug an. «Babys mag ich nur auf Distanz und nur, wenn sie nicht weinen und die Windeln vollmachen. Entschuldigen Sie mich», lächelst du verklemmt und haust blitzschnell ab. ⇒ 26

16 «Freya ist meine Lieblingsgottheit», strahlt dich Hildegard an. «Sie ist die Frau von Wodan und die Göttin der Ehe. Sie bringt uns allen Glück. Deshalb treten wir eine Reise nur an ihrem Tag an, auch die Ehe schliessen wir an Freyas Tag, dem Freya-Tag. Bei Geburten rufen wir sie an, aber auch im Alltag steht sie ein für unseren Hausfrieden und unser Seelenheil.

Freya hat drei Söhne: Baldur, der Gute, Hödr, der Blinde und Vidar.» ⇒ 30

17 «Halt, halt! Lassen sie mich!», flehst du den Mann an, der sich nun wütend zu dir niederbückt. «Was habe ich davon?», bautzt er dich unwirsch an.

«Ich kann Ihnen zeigen, was es in der Ruine dort Praktisches zu finden gibt», lächelst du möglichst gewinnbringend. «Interessiert mich nicht!», blafft der Kerl zurück, hält dich mit einer Hand in die Höhe und holt mit seiner anderen Pranke zu einem kräftigen Schlag aus.

Doch da kommt dir der andere Mann aus der Gruppe zu Hilfe. «Lass sein, Leutfred. Er hat richtig gesprochen. Gut möglich, dass uns dieses kelto-romanische Kind den einen oder andern Nutzen bringt. Immerhin kennt es sich hier in der Gegend besser aus als wir.»

«Ist ja gut, Hettilo», brummt der Kraftprotz mit beleidigter Stimme. «Du bist hier der Anführer und gibst vor, was zu tun ist.» Erleichtert stellst du fest, dass sein Griff sich lockert und er dich wieder auf den Boden stellt. ⇒ 5

- 18 Zum Glück folgt dir Frigo nicht, als du wie ein gehetztes Reh den Hügel hinunterstolperst und dich beim nahen Bächlein in eine Hecke stürzt. Ganz ausser Atem bist du froh, dass dir offenbar niemand gefolgt ist. So hast du Zeit, dich etwas in der Gegend umzublicken.

Vom Dorf Hettlingen, wie du es von Bildern aus dem Internet her kennst, ist nichts mehr zu sehen. Stattdessen säumen dichte Hecken das Bachufer und das Land links und rechts des Baches ist mit Büschen, kleinen Baumgruppen und wild wucherndem Gestrüpp bedeckt. Offenbar bist du in einer Zeit gelandet, in welcher Hettlingen nicht besiedelt war.

«Doch was ist das?», reibst du dir verwundert die Augen, als du zurück auf den Hügel blickst, von dem du kurz zuvor geflüchtet bist. Tatsächlich! ⇒ 24

- 19 Das folgende Kraftduell fordert dich vollauf. So etwas hast du in deinem ganzen Abenteuerleben noch nicht zu bestehen gehabt. Der fremde Mann vor dir packt dich mit seiner Kampfkraft von 22 Punkten ganz schön heftig an. Du lässt dich jedoch nicht lumpen und kannst auf zusätzliche 12 Kraftpunkte zählen.

- Du gewinnst den Kampf. ⇒ 32
- Du verlierst den Kampf. ⇒ 2

- 20 «Jetzt kommst du mir auch noch frech!», donnert der kräftige Mann erbost über dein gut gemeintes Witzli, sein Kostüm erinnere dich an deinen letzten Auftritt an der Fasnacht. Bevor du es dir versiehst, haut dir der Kerl eine Ohrfeige runter, wie du noch nie von einer gehört hast, verschweige denn eine einstecken musstest. Dir bleibt vor Schock und Schmerz die Puste weg. ➔ 13
- 21 «Also, komm mit!» Die Frau streckt dir einladend ihre Hand entgegen und führt dich den Hügel hinunter auf die lange Wagenkolonne zu. Mit Verwunderung stellst du fest, dass die Kolonne sauber in einem grossen Kreis aufgestellt ist und damit in der Mitte einen weiten, geschützten Platz freihält.



Beim Weitergehen erzählt dir die Alamannin über ihre lange Reise bis hierher. «Weisst du, wir sind schon seit vielen Wochen unterwegs. Unser Anführer, der Hettilo, hat erfahren, dass hier das Leben für unsere Sippe viel einfacher wird.

Die Böden sind fruchtbar, es gibt genügend Wasser und Sonnenschein, das Klima ist nicht zu kalt und nicht zu heiss und gegen Süden hin schützen uns hohe Berge vor den Feinden.»

Dann schaut dich die Frau plötzlich misstrauisch an. «Bist du eines dieser Keltenkinder, die früher hier in diesem Land lebten? Gell, du willst mir nichts Böses?»

Du spürst, dass du dich nur mit Glück vor der schwierigen Antwort drücken kannst. Mit grosser Entschlossenheit gehst du die nun folgende Glücksprüfung an.

- Du hast das nötige Glück. ⇒ 35
- Leider bleibt dir das Glück für einmal versagt. ⇒ 31

22 «Ich habe Hunger», spricht Hildegard das aus, was du auch schon verspürst. «Komm mit zum Küchenwagen. Ich will mal sehen, ob die Magd den Brei schon bereit hat.» Willig folgst du der Alamannenfrau. ⇒ 28

23 «Kind! Schau genau hin. Ich zeig dir jetzt unser Land.» Damit zeigt der bärtige Mann mit dem Zeigefinger auf die Ebene unter euch gegen den Horizont hin. «Hier auf diesen Feldern bis hin zu den beiden Hügeln werden wir unsere Hofstatt errichten. Das ist das Land, nach dem ich so lange gesucht habe. Unten beim Bach werden wir unser Dorf errichten, dort werden wir leben, lachen, lieben. Dort werden wir unsere Äcker bestellen, unsere Vieherden weiden, unser Gemüse anbauen und unsere Kinder gross ziehen. Dort werden wir unseren Göttern gedenken, ihnen unsere Opfer darbringen und unsere Ahnen ehren.

Hier auf dem Hügel aber soll nie ein Mensch leben. Hier werden wir unsere Toten bestatten, ganz nach den neuen Regeln, Mann neben Mann, Frau neben Frau, alle schön in einer Reihe und den Blick in die aufgehende Sonne gerichtet.»

Mit diesen Worten bleibt er wie versteinert stehen und blickt stolz, aber auch sehr würdevoll über das Land, auf welchem in Zukunft seine Heimat, das Dorf Hettlingen liegen wird. ⇒ 36

- 24 Oben auf dem Hügel entdeckst du die Ruine einer halb zerfallenen römischen Villa. Du hast in der Schule gut aufgepasst und erkennst sofort, dass die Ruine auf dem sanften Abhang ein römischer Gutshof war, eine Villa Rustica mit allem, was dazu gehörte.

Das eingestürzte Dach, die halb zerfallenen Mauern und das Unkraut, welches aus vielen Mauerritzen und Gesteinshaufen wuchert, zeigt dir deutlich an, dass hier schon seit Jahrzehnten keine Römer mehr gehaust und gewirkt haben. ⇒ 8

- 25 Du benötigst volle Konzentration, um eine perfekte Probe deiner Intelligenz abliefern zu können. Die Intelligenz des Mannes vor dir schätzt du auf 16 Punkte. Du kannst auf zusätzliche 10 Intelligenzpunkte zählen.

- Du gewinnst den Kampf. ⇒ 17
- Du verlierst den Kampf. ⇒ 9



28 «Mh! Wie das duftet!» Begeistert steckst du die Nase über den schwarzen Topf, der mit Ketten befestigt an dicken Ästen über einem Feuer hängt. «Was ist das?», willst du wissen.

«Das ist Milch unserer Kühe und Ziegen», erklärt dir Hildegard. «Wir schütten Habermehl dazu und kochen alles zu einem dicken Brei zusammen. Je nachdem, was wir im Wald finden, kommen noch Pilze, Beeren oder, wie heute, feine Kräuter dazu. Hier, lass es dir schmecken!»

Aufmunternd streckt dir Hildegard einen Holzlöffel entgegen. Genau wie deine Gastgeberin steckst du den Löffel in die kochende Masse und isst den Kräuterbrei direkt aus dem Topf über dem Feuer. Ab und zu kommt ein Alamanne vorbei und macht es euch gleich. Das Essen mundet dir, auch wenn du die Essgewohnheiten der Alamannen etwas befremdlich findest. Besonders stört dich, dass die Löffel etwa nicht mit Wasser abgewaschen, sondern einfach an den selber nicht gerade sauberen Kleidern abgewischt werden. Ein leichtes Ekelgefühl befällt dich. Doch dein Hunger ist stärker. ➡ 41

29 «Schön, dich zu sehen», meint der Mann mit Speer und Schild freundlich. «Kennst du dich aus hier in der Gegend? Dann kannst du uns sicherlich behilflich sein. Leutfred», lacht er auf und streckt dir seine Hand entgegen. Zuerst weißt du nicht, was er will. Doch dann kapiert du, dass der Mann wohl Leutfred heisst und er mit dir Freundschaft schliessen will. ➡ 37

30 Hildegards Erzählung fasziniert dich und du willst mehr erfahren. «Von welcher Gottheit soll ich dir noch erzählen?», lässt sie dir die Wahl.

- Wodan ⇒ 52
- Freya ⇒ 16
- Ziu ⇒ 33
- Ostara ⇒ 46
- Baldur ⇒ 38
- Loki ⇒ 34
- Du hast genug von den Gottheiten erfahren und willst etwas Neues erleben. ⇒ 22

31 «Nein, äh, also irgendwie schon», stammelst du verlegen. «Ich bin so ein Gemisch aus beiden Völkern: Alamanne und Kelte. Und über die Jahrhunderte hinweg kamen noch viele Völker mehr in meiner Ahnengalerie dazu. Sie müssen wissen, dass ich aus dem 21. Jahrhundert stamme, also eigentlich 1'500 Jahre nach Ihnen lebe.»

Die Frau starrt dich fassungslos an, öffnet dabei immer wieder langsam ihren Mund und schliesst ihn sogleich wieder, ohne etwas dabei zu sagen. «Wie ein Fisch», fällt dir dazu nur ein. Offenbar kann dieses arme Wesen aus dem 6. Jahrhundert deine Worte in keiner Weise verstehen und einordnen.

Doch dann macht die Frau etwas, womit du keineswegs gerechnet hast. Sie schreit laut auf, kreischt und deckt dich mit einem Schwall unverständlicher Schwüre und Verwünschungen ein. Anschliessend macht sie urplötzlich rechtsumkehrt und eilt davon.

Du schaust ihr etwas verwirrt nach, beschliesst dann aber, wieder auf den Hügel zu den beiden noch immer dort oben stehenden Männern zurückzukehren und deine Erkundungen mit ihnen weiterzuführen. ⇨ 3

- 32 Mit einer überraschend vorgetragenen kurzen Break-dance-Einlage verblüffst du den Kerl. Er zeigt sich so überrascht von deinen sonderbaren Bewegungen, dass er kurz nach Luft schnappen muss. Blitzschnell nützt du dieses Überraschungsmoment aus und ziehst den Mann an seinen Knien nach vorne, sodass er rückwärts ein-knickt und zu Boden stürzt. Flink wie ein Wiesel hüpfst du auf seine Brust und stimmst ein Siegesgeheul an.

Doch der Mann will sich nicht so schnell geschlagen geben. Als er dich an deinen Haaren packt und von seiner Brust runterzerrt, kommt dir der andere Mann aus der Gruppe zu Hilfe. «Lass sein, Leutfred. Er hat dich im Kampf besiegt und das soll belohnt werden.»

«Ist ja gut, Hettilo», brummt der Kraftprotz unter dir mit beleidigter Stimme. «Du bist hier der Anführer und gibst vor, was zu tun ist.» ⇨ 5

- 33 «Ziu ist der Gott des Krieges. Wenn wir in einen Kampf geraten, können wir Ziu um Hilfe rufen und er wird uns unterstützen. Er ist der Schlachtengott, der uns in unseren wilden Kämpfen beisteht.

Für einen Alamannen ist es das Grösste, wenn er im Kampf gegen einen Feind an der Seite von Ziu kämpfen und sterben kann. Er wird dann von den Walküren, göttlichen Jungfrauen, nach Walhalla geführt. Dort im riesigen Saal mit 45 Pforten und waffengeschmückten Wänden ist der Sitz unserer Götter. Es gibt dort immer genug zu essen und zu trinken.

Die tapfersten Krieger dürfen sogar Wodan, unserem Göttervater, im Kampf gegen den Riesenwolf Fenris beistehen.

Menschen, welche nicht in einer Schlacht sterben, kommen jedoch ins Totenreich Hel.» ⇒ 30



Ziu



Loki

34 «Loki ist eigentlich gar kein Gott, aber die schillerndste Figur im Götterpalast. Er stammt von einem Riesen ab und wurde von Wodan in den Götterhimmel gebracht und zum Blutsbruder gemacht. Loki ist intelligent, aber auch chaotisch. Mit seinen Streichen sorgt er immer wieder dafür, dass Unglück über die Götter hereinbricht.

Er ist verheiratet mit der Riesin Angrboda und gemeinsam haben sie drei Kinder, allesamt Monster: die Midgardschlange, den Riesenwolf Fenir und Hel, die Totengöttin.» ⇒ 30

- 35 «Ja, Kelte! Das kann man so irgendwie sagen», stammelst du verwirrt. «Aber wir Schweizer, äh, Helvetier, sind ein friedliches Volk, neutral und heissen Fremde gerne willkommen.»

Deine Worte beruhigen die Frau offensichtlich, denn freundlich streckt sie dir ihre Hand entgegen. «Dann sei auch du willkommen. Ich bin die Hildegard, die Frau unseres Sippenführers Hettilo. Und er da», und damit streckt sie dir das strampelnde Kleinkind entgegen, «ist Wiedo, unser Erstgeborener. Magst du ihn mal halten?»

Und schon strampelt ein kleines Alamannenkind in deinen Armen. Der kleine Wiedo zappelt so wild, dass du ihn beinahe auf den Boden fallen lässt. Dabei gluckst er voller Zufriedenheit und zeigt dir, dass er keine Angst vor dir hat. ⇒ 42

- 36 Die Stille zwischen dir und dem fremden Mann wird dir unheimlich. Deshalb versuchst du geschickt, ein Gespräch aufzunehmen. Die folgende Geschicklichkeitsprüfung geht über 5 Runden.

- Du bestehst die Prüfung erfolgreich. ⇒ 40
- Du zeigst dich als zu ungeschickt. ⇒ 47

- 37 «Ja, ich kann Ihnen vielleicht helfen», gibst du etwas unsicher zur Antwort. «Was wollen sie denn wissen?»

«Wir sind eine Sippe der Alamannen und kommen von jenseits des grossen Stromes und des grossen Sees. Uns wurde gesagt, dass das Leben hier in dieser Gegend für uns viel besser sein werde. Nun wollen wir in diesem Land unsere Siedlung bauen, Äcker und Weiden anlegen, Fische und Wild jagen, unser Vieh weiden lassen und einfach friedlich und ruhig leben.

Sag, gibt es hier in der Nähe noch kriegerische, uns feindlich gesinnte keltische Stämme? Sind gar noch römische Legionen im Land? Müssen wir uns vor wilden Tieren fürchten oder bestehen sogar Hexerei und Zaubervahn in diesem Land?»

Nun bist du froh, hast du in der Schule gut aufgepasst und kannst den unsicheren Alamannen vor dir beruhigen. «Nichts von alledem wird Ihnen geschehen. Das Dorf, das Hettilo hier gründen wird, wird mehr als tausend Jahre bestehen bleiben und ein Ort von Glück, Wohlstand und Zufriedenheit werden. Herzlich willkommen!» Glücklicherweise streckst du Leutfred deine Hand entgegen. Gerne hättest du auch Hettilo persönlich begrüßt, doch du weißt nicht wie. ⇒ 39

- 38 «Baldur gilt für viele als der Liebling unter den Göttern, ein strahlender Lichtgott. Er ist der Sohn von Wodan und Freya, der Mann der Nanna und Forsetis Vater. Baldur der Gute ist ein Gott der Gerechtigkeit. Er lässt Blumen wachsen und entscheidet zum Wohle aller. Niemand kann ihm deshalb grollen. Ihm zu Ehren feiern wir in der Mittsommernacht ein grosses Fest.

Baldur wird zu Beginn der Götterdämmerung von seinem blinden Bruder Hödr unbeabsichtigt getötet, angestiftet von Loki, dem Bösen.»

⇒ 30



- 39 Beglückt über deine Worte erzählt dir Leutfred, dass sie ein friedliches Volk sind und gemeinsam unter freien Männern beraten, was jeweils zu tun sei.

«Wir treffen uns draussen bei der grossen Linde, die wir hier aber zuerst noch pflanzen werden. Von jedem Haus erscheint der Älteste der Familie und wir besprechen gemeinsam, was wo angebaut wird. In der Nähe des Dorfes grenzen wir zuerst die Bünt ab, den Pflanzplatz für den Anbau von Flachs und Hanf. Danach werden die Gemüsegärten zugeteilt. Jeder erhält ein Stück Land, welches dann mit einem grossen Weidenzaun, dem Eter, eingezäunt und vor den gefrässigen Rehen, Feldhasen und Wildschweinen geschützt wird.

Danach schauen wir uns gemeinsam die Felder an und bestimmen, wo die Ackerfluren und wo die Weideflächen zu liegen kommen.

Nach einigen Jahren werden die Äcker wieder neu zugeteilt. So hat jede Familie einmal einen schlechteren Acker, dann aber auch wieder einmal einen besseren.

Die Weideflächen teilen wir nicht unter uns auf. Sie gehören wie die Wälder allen, also der Allgemeinheit.

Wir nennen sie deshalb Allmend.» ⇒ 43

- 40 «Ich kann Ihnen bei Ihrem Vorhaben vielleicht behilflich sein. Ich kenne die Wiesen und Wälder da unten wie meine eigene Hosentasche.» Ermutigend schaut du den Mann an und hoffst, dass er das Gespräch wieder aufnimmt.

«Das können die Götter auch», lacht dir der Mann nun gutmütig zu. «Und du wirst verstehen, dass ich lieber auf den Rat der Götter höre.» Du bist nur froh, dass der Mann wieder spricht und die Geschichte endlich weitergehen kann.

Doch die Fortsetzung wird nicht so angenehm, wie du erhofft hast, denn der Mann im roten Umhang ruft seinem Begleiter zu: «Leutfred! Hier ist es, das ist unser Land! Lasst uns den Gottheiten ein Opfer bringen.»

Leutfred zeigt sich angetan ob der Idee seines Herrn und fragt: «Hettilo, was denkt ihr? Welche Art Opfer wäre angebracht? Denkt ihr wie ich an ein schönes, edles Pferd? Die Götter würden es euch mit Glück auf langen Reisen belohnen.» ⇒ 49

41 «Das war fein, vielen Dank!», sagst du zufrieden und satt. «Mag Wiedo auch Brei?», zeigst du dich besorgt über den Kleinen, der noch immer strampelt, aber nun herzergreifend dazu schreit.

«Nein, Brei ist noch zu kräftig für den Kleinen», erklärt dir Hildegard. «Er trinkt nur Milch. Ich bringe ihn gleich zur Amme.»

- Diese Rede verwundert dich. Du willst wissen, was eine Amme ist. ⇒ 45
- Von Ammen hast du schon viel gehört, deshalb willst du diese Frau kennen lernen. ⇒ 51
- Von Ammen hast du schon viel gehört. Das interessiert dich nicht, weshalb du dich von Hildegard verabschiedest. ⇒ 56

42 «Du glaubst gar nicht, wie schwierig unser Alltag geworden ist», erzählt Hildegard weiter, ohne Anstalten zu machen, den kleinen Wiedo wieder zu sich zu nehmen. «Alles was wir haben und zum Leben brauchen, ist in diesen Wagen verstaut. Jeden Abend schieben wir die Wagen zu einem grossen Kreis zusammen und sind so im Innern dieser Wagenburg etwas geschützt. Dennoch ist es kalt und windig und wir sind jedem Wetter ausgesetzt. Jeden Morgen packen wir unsere Schlafstätten und Küchen,

unsere Werkstätten und Handwerksgegenstände wieder zusammen und machen uns erneut auf die Reise.»

Hildegard jammert unaufhörlich weiter über ihr schweres Los als ewig Reisende. «Wenn die Fahrt über Wiesen und ebene Felder führt, ist das ja ganz angenehm. Aber immer wieder steckt unser Zug in Wäldern, buschigem Unterholz oder Sümpfen fest. Und dann waren da die großen Flüsse zu überqueren. Beim letzten Fluss unweit von hier wurde mein Wagen beinahe von den reissenden Fluten mitgespült. Nur mit viel Glück und dem Schutz der Götter haben wir alle überlebt.

- Das interessiert dich und du willst wissen: «Wer sind denn eure Götter, welche euch beistehen?» ⇒ 27
- Über Götter magst du nichts hören. Viel mehr interessiert dich das Alltagsleben. ⇒ 22

43 Gut gelaunt fährt Leutfred mit seinem Vortrag über das alamannische Bauernjahr weiter. «Im März treffen sich wiederum alle Sippenältesten und bestimmen gemeinsam, was wann und wo angesät wird. Du kannst dir denken, dass da nicht immer alle gleicher Meinung sind», lacht der Mann vor dir. «Doch wir einigen uns immer auf etwas und das müssen dann alle strikte einhalten.»

Leutfred bemerkt dein skeptisches Gesicht und fügt beinahe etwas trotzig hinzu: «So ist es immer gewesen und so wird es auch für immer bleiben. Wo kommen wir auch hin, wenn jeder Bauer anpflanzt und aussät, was im gerade gefällt und wann er Lust dazu hat? » ⇒ 48

44 Mutig folgst du dem Mann in den dunklen Raum. «Hallo, ist hier jemand?», rufst du immer noch etwas ängstlich.

«Ja, hier hinten. Komm rein!», brummelt eine ziemlich tiefe, aber sehr nett klingende Stimme. «Bist du das fremde Kind, welches unser Dorf besichtigt?», stellt dir Rudigard eine völlig überraschende Frage. Du staunst, wie rasend schnell sich die Meldung deiner Anwesenheit durch das Hettlingen des 6. Jahrhunderts verbreitet hat. Doch Rudigard scheint deine Anwesenheit nicht zu stören.

«Willkommen in Rudigards Fischzucht», lacht er dir freundlich zu. «Fühl dich bei mir wohl und geborgen.» Dir wird jedoch gar nicht wohl, sondern beinahe übel, als sich deine Augen langsam an die Dunkelheit gewöhnt haben. Vor sich auf dem Tisch hat der Mann einen ganzen Haufen frisch gefangener Fische gestapelt. Einem nach dem andern schlitzt er geschickt den Bauch auf und nimmt die Innereien aus. Dann wirft er die Fische zwei Kindern zu, welche neben ihm auf je einem Stein sitzen und mit einem kleinen Steinmesserchen die Haut der Fische von allen Schuppen befreien.

«Da staunst du, was?», lacht dir Rudigard zu. «Heute ist ein guter Tag für mich. Gerade jetzt wird oben am Hügel unsere heilige Linde gepflanzt. Noch treffen wir uns notgedrungen unter einer alten Buche, aber bald wird unser Versammlungsplatz richtig nach allen Regeln eingerichtet sein! Nach dem Festakt gibts dann ein grosses Festessen - mit frischen Fischen von Rudigard natürlich.» Vergnügt reibt er sich bei diesem Satz Daumen und Zeigefinger aneinander und lacht: «Und so wird sich meine Schatztruhe heute wieder ein bisschen mehr anfüllen.»

Rudigard bemerkt dein fragendes Gesicht und erklärt dir: «Seit die Franken hier das Sagen haben, kann jeder selber reich werden. Fertig ist es mit dem alle Mannen für alle Mannen. Jetzt arbeitet jeder für seinen eigenen Geldbeutel. Und denjenigen unseres Herrn natürlich auch», fügt Rudigard nun doch etwas mürrisch hinzu. «Man muss aber schon tüchtig und fleissig genug sein, wenn sich das eigene Geschäft lohnen soll.

Offenbar bin ich geschickt genug. Schnell habe ich bemerkt, dass mir die Schufferei auf den Äckern zu wenig einbringt. Da habe ich kurzerhand den Wiesenbach gestaut und betreibe im Weiher nun eine Fischzucht.» Schelmisch lacht er über sein feistes, rundes Gesicht. «Schliesslich essen alle gerne etwas Feines!» Zufrieden streicht der Mann über seinen ansehnlichen Bauch und schlitzt dann geschickt die nächsten Fischbäuche auf.

Leicht angewidert verlässt du das Haus des Fischers und suchst einen neuen Platz auf. ⇒ 99

- 45 «Du weisst nicht, was eine Amme ist?» Hildegard lacht über deine Unwissenheit so heftig, dass du dich ein wenig beleidigt fühlst. Doch die gute Frau erklärt dir gutmütig: «Nicht alle Frauen können ihr Kleinkind an der eigenen Brust ernähren. Diese Kinder müssten dann sterben, wenn nicht eine andere Frau diese Aufgabe übernehmen könnte. Zum Glück habe ich eine Frau gefunden, die genug Muttermilch hat für ihr eigenes Kind und für meinen Wiedo. Ich selber habe nach der Geburt so entzündete Brüste bekommen, dass ich beinahe daran gestorben wäre.» ⇒ 51

46 «Ostara ist die Göttin des Frühlings und der Fruchtbarkeit. Sie sorgt im Frühjahr dafür, dass unsere Felder wieder wachsen, die Gärten reichlich Gemüse hervorbringen, an den Sträuchern und Bäumen Beeren und Früchte reifen und unsere Tiere zahlreich Nachwuchs gebären.

Ihr zu Ehren feiern wir am ersten Frühlingsvollmond ein grosses Fest und opfern ihr als Zeichen der Fruchtbarkeit Eier und wilde Hasen.» ⇒ 30



47 «Schweig!», faucht dich der Mann böse an und du merkst, dass es jetzt klug wäre, still zu sein.

- Du schweigst und wartest, was vielleicht noch geschehen wird. ⇒ 40
- So schnell gibst du nicht auf. Schliesslich bist du ein intelligentes Kerlchen und lässt es gerne auf eine kleine Auseinandersetzung ankommen. ⇒ 53

48 «Auch über die Wege und Stege beschliessen und wachen wir gemeinsam», fährt Leutfred mit seiner Erklärung fort. «Jeder Mann darf über den Acker seines Nachbarn fahren, um sein Korn zu ernten. Er muss aber am Tag vorher Bescheid geben, damit der sein Korn vorher einholen kann. Siehst du, deshalb ist es wichtig, dass wir alles miteinander absprechen. Was wäre, würde der Bauer auf dem vordersten Acker als Letzter ernten wollen? Das geht doch nicht.

Die Wege und Zäune werden auch kontrolliert. Der Wächter darf dreimal mit kräftigem Fusstritt gegen einen Zaun treten. Geht er dabei kaputt, war der Zaun zu schwach und muss erneuert werden. Ein Weg muss so breit sein, dass eine Frau mit einem Kübel in der linken Hand und einem Kübel in der rechten Hand durch die Strasse gehen kann, ohne irgendwo anzustossen. Stösst sie an einen Zaun, muss dieser zurückgesetzt werden.» Stolz hält sich Leutfred an seinem Speer fest und strahlt dich an. «Siehst du, so hat alles bei uns seine Ordnung. Wir sind Alamannen und sind für alle Mannen da.»

Du hast nun genug über das Zusammenleben der alamannischen Bauern erfahren und willst etwas Neues erleben. ⇒ 3

49 «Leutfred, denk einmal nach», tadelt Hettilo seinen engsten Vertrauten. «Willst du wirklich noch weite Reisen unternehmen, jetzt, wo wir unser Paradies gefunden haben?» Hettilo lacht glücklich auf und fügt hinzu: «Nein, das will ich nicht. Jetzt brauch ich die Unterstützung der Götter auf der Jagd, beim Bewachen unserer Hofstatt und der Viehherden. Unser Opfer sollte auch treu sein und uns verlässlich auf Schritt und Tritt folgen, genau wie wir unseren Gottheiten. Mit dem Opfer eines solchen Tieres wollen wir den Göttern zeigen, was wir bereit sind für sie zu tun.»

Suchend schaut sich Hettilo um und jetzt! Jetzt scheint er den richtigen Gedanken gefunden zu haben.

«Nein!», schreist du entsetzt auf. ⇒ 57

50 «Ihr wollt euren Gottheiten tatsächlich einen Hund opfern?», schmetterst du den beiden Männern mutig entgegen. Die beiden schauen dich verwundert an und ringen verlegen um eine Antwort. Es kommt zu einem hitzigen Intelligenzduell. Die beiden Männer starten bei 16 Punkten. Du zählst zu deinen Punkten zwölf Zusatzpunkte dazu.

• Du gewinnst dieses Duell. ⇒ 60

• Trotz deiner Argumente kannst du die beiden Alamannen nicht von ihren Plänen abbringen. ⇒ 68

51 «Komm mit, ich stell dir die Frau vor. Du wirst staunen! Sie ist so etwas wie eine Schamanin und Hellseherin», stimmt dich Hildegard ungemein neugierig. «Sie hat nicht nur meine Brustentzündung, welche für viele andere Frauen den sicheren Tod bedeutet hätte, geheilt, sondern auch vorausgesagt, dass sie meinen Sohn Wiedo ernähren wird und wir hier in dieses Land reisen werden, um endlich wieder sesshaft sein zu können.»

Mit mulmigem Gefühl kletterst du hinter Hildegard in einen dunklen Planwagen und setzt dich auf die kalten Holzplanken unter dem dunklen Tuch. Nach einiger Zeit haben sich deine Augen an die Dunkelheit im Wageninnern gewöhnt und du erkennst vor dir eine alte Frau, welche wie du im Schneidersitz auf dem Holzboden sitzt und zwei Kinder gleichzeitig an ihren Brüsten stillt. Das eine Kind erkennst du, es ist Wiedo. «Das andere Kind muss ihr eigenes sein», denkst du dir. Du bemerkst, dass die Frau alles andere als jung ist.

«Du bist ein sonderbares Kind», spricht dich die Frau vor dir mit tiefer, rauchiger Stimme an. «Du sprichst nicht aus dem Heute zu uns. Das verwirrt mich, gefällt mir aber auch.» Und dann tut sie etwas, was dich völlig verblüfft: Sie kramt hinter sich eine Fibel hervor und streckt sie dir entgegen. «Hier, nimm dieses Geschenk als Erinnerung an mich. Es soll dich immer an mich und meine Worte denken lassen.»

- Du nimmst dieses Geschenk gerne an. ⇒ 58
- Die Stimmung im halbdunklen Wagen mit der stillenden, unheimlich wirkenden Frau vor dir, missfällt dir zutiefst. ⇒ 63

52 «Wodan ist der Himmelsvater und unser oberster Gott. Er rüstet sich für den letzten Kampf und sammelt deshalb die tapfersten Krieger nach ihrem Tod in Walhalla um sich. Daher lässt er die Menschen immer wieder Kriege führen und kämpfen. Doch sein Kampf wird vergebens sein und Fenris, der Riesenwolf, wird ihn töten und verschlingen. Zu dieser Zeit wird die Götterdämmerung anbrechen, die Sonne wird sich verfinstern und das Weltall wird in Rauch und Feuer vergehen. Alle Menschen und alle Götter werden sterben müssen.



Bis dahin wird Wodan über den Himmel reiten oder als einfacher Wanderer unter uns Menschen weilen. Da er nur ein Auge, nämlich die Sonne, besitzt, zieht er sich einen breitkrempigen Hut tief über die Stirn, um unerkannt zu bleiben.

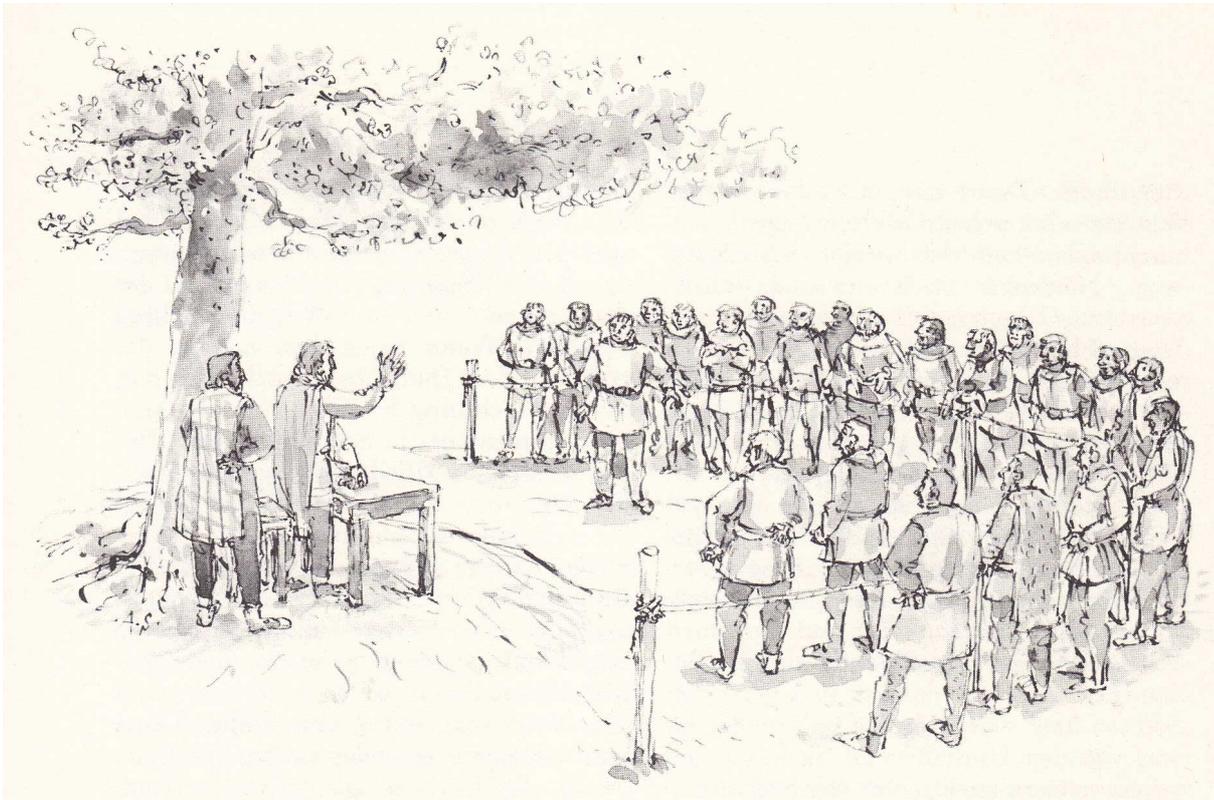
Wenn Wodan bei jemandem an der Türe anklopft, wird der Besitzer auf die Probe gestellt. Wer den greisen Wanderer abweist, wird hart bestraft werden. Wer ihn aber aufnimmt und ihm Gutes tut, wird reich belohnt: Seine Kühe und Ziegen geben reichlich Milch, das Schwein wird gross und fett, der Marder stiehlt ihm keine Hühner mehr und das Korn trägt schwere, goldene Ähren.»

Dann schaut dir Hildegard ernst und tief in die Augen: «Deshalb, mein Kind! Weise nie einen Fremden von deiner Schwelle fort. Du wirst Wodan nicht erkennen, wenn er zu dir kommt.» ⇒ 30

53 Du nimmst deinen ganzen Mut zusammen und zupfst den Mann, der noch immer ergriffen in die weite Ebene vor euch hinausstarrt, energisch am roten Umhang. «He! Sie!», rufst du dazu. Im nun folgenden Intelligenzduell kannst du zu deinen Werten noch 6 Punkte addieren, der Mann im roten Umhang startet bei 20 Punkten.

- Du gewinnst das Duell. ⇒ 44
- Du kämpfst ehrenhaft, aber erfolglos. ⇒ 61

54 Als du auf dem Heimenstein ankommst, bietet sich dir ein prachtvolles Bild.



Unter einer uralten Buche steht Hettilo in Begleitung eines edel gekleideten fremden Alamannen. Im Halbkreis um die Buche ist ein Seil gespannt, hinter dem etwa hundert freie Männer stehen, alle in ihre schönsten Gewänder gekleidet und mit den prächtigsten Waffen ausgerüstet. Sie alle verfolgen mit äusserster Aufmerksamkeit Hettilos Rede.

«Das hier, geschätzte Alamannen, soll die Richtstatt unserer Huntare werden. Sie liegt ziemlich in der Mitte aller unserer Sippen und Dörfer. Hier werden wir uns versammeln und über unsere Streitigkeiten beraten. Hierher mögt ihr kommen und unserem Richter, dem Hunn, dem Vorsteher unserer Huntare, berichten, wenn euch Unrecht zugefügt wurde. Hier wird er sprechen, was Recht ist und was bestraft werden soll. Aber ihr, die ihr hier um

den Ring steht, werdet mitbestimmen und mitberaten können. Nie soll ein Richter der Alamannen entscheiden, ohne auf euch, auf die Umstehenden, also die Umstände, zu achten. Es kommt bei jeder Sache immer auf die Umstände an. ⇒ 67

55 «Guter Herr», schmeichelst du Hettilo. «Schauen Sie doch auf euren Hund. Ist Frigo nicht wie ein Kind von Ihnen? Wollen Sie ihn nicht beschützen und am Leben lassen?» Deine Charmeoffensive mündet unweigerlich in ein intensives Charme-Duell. Hettilo startet bei 20 Punkten, du kannst dir zusätzliche 13 Punkte gutschreiben.

- Dein Charme betört auch Hettilo. ⇒ 72
- Ein Krieger ist abgestumpft gegen deine feinfühligem Gedanken. Du hast keine Chance gegen Hettilo und verlierst das Duell. ⇒ 64

56 Das Alltagsleben der Alamannen hast du nun zur Genüge erkundet. Jetzt gelüstet es dich, in der Geschichte etwas Neues zu erfahren. ⇒ 3

57 Fröhlich mit dem Schwanz wedelnd siehst du Frigo auf euch zuhetzen. Als er dich erblickt, springt er an dir hoch, wirft dich zu Boden und leckt dir wie zu Beginn des Morgens frech das Gesicht ab. Immer wieder bellt der Hund und stellt sich abwartend vor dich hin. Offenbar möchte er mit dir spielen.

Hettilo jedoch hat ganz andere Pläne mit dem treuesten Freund des Menschen. «Komm her, Frigo!», ruft er ihm freundlich zu. «Heute ist dein grosser Tag. Heute wirst du das Ehrengeschenk für die Götter!»

Du bist so geschockt über das Geschehen, welches sich hier abzuzeichnen droht, dass dir deine Stimme versagt, deine Beine wegknicken und du sogar Gefahr läufst, bewusstlos zu werden. ⇒ 65

58 «Danke», sagst du höflich und steckst die Fibel ein. Die Frau vor dir schaut dich weiter an und spricht: «Ich sehe auch, dass du ein Versteck suchst, eines, welches hier im Jetzt liegt, aber erst viel später benützt und noch viel später von dir gesucht wird. Ich befürchte, ich kann dir dabei nicht helfen.»

Als du enttäuscht aus dem Planwagen klettern willst, ruft dich die Frau jedoch zurück. «Warte, Kind! Ich sehe ganz unglaubliche Bilder, die ich nicht verstehen kann. Ich habe dein gesuchtes Versteck gefunden. Es liegt an einem Ort, der jetzt noch ein Wäldchen ist. Aber in ferner Zeit werden dort grosse Feuerwürmer vorbeidampfen, später werden es stille, kalte Blitze sein, die auf immer derselben Spur über die Wiesen eilen. Sie werden bei deinem Versteck anhalten und Menschen verschlingen, aber auch ausspucken. Immer wieder, Tag für Tag! Oh, schau doch! Es sind immer wieder die gleichen Menschen. Am Morgen werden sie verschluckt und am Abend speit sie der schnelle Wurm wieder aus.»

Plötzlich drückt die Frau die Kinder an ihrer Brust ganz fest und scheint wirklich vom Blick in die Zukunft verwirrt und verängstigt zu sein. «Ich kann das nicht verstehen. Die Menschen scheinen sich nicht zu ängstigen. Viele lachen sogar fröhlich und sprechen miteinander, wenn der Eisen-Wurm sie verschluckt.»

«Aber ich verstehe das!», jubelst du. «Sie haben mir sehr geholfen. Ich kann ihr Bild gut verstehen und weiss nun, was ich zu tun habe.»

Du nimmst dir vor, so schnell als möglich diesen Fundort auf deinem Abenteuer-Protokoll zu notieren. Dazu schreibst du bei Band 3, Ring: B\_\_\_\_\_.

Glücklich verabschiedest du dich von den beiden Frauen und begibst dich zurück auf den Hügel zu der Ruine. Zum Glück stehen die beiden Männer noch beratend beieinander. ⇒ 3

59 «Das könnt Ihr nicht tun!», schreist du wütend, stellst dich breitbeinig vor die beiden Männer hin und schwingst bedrohlich deine Fäuste. Es kommt unweigerlich zu einer heftigen Keilerei. Die beiden Männer kämpfen mit 24 Punkten gegen dich. Die Sorge um den armen Frigo verleiht dir Flügel und so kannst du zusätzliche 12 Punkte einsetzen.

- Du schaffst das Unfassbare und besiegst die beiden Männer. ⇒ 62
- Wie nicht anders zu erwarten unterliegst du den beiden Männern nach kurzem, heftigem Kampf. ⇒ 70

60 «Ja, Hunde sind treu!», pflichtest du Hettilo bei. «Hunde sind aber auch feige und ziehen bei jeder Gefahr ihren Schwanz ein. Wollt ihr wirklich eure Gottheiten mit einem Feigling beleidigen und euch auf die Stufe eines ängstlichen Hundes setzen?» Mutig schmetterst du deine Worte dem Alamannenführer entgegen. Dabei schmiegt sich Frigo, wie wenn er dich verstanden hätte und dich unterstützen möchte, mit eingezogener Rute an deine Beine und winselt unüberhörbar.

Deine Argumente überzeugen Hettilo. ⇒ 66

61 «Ich kann Ihnen bei der Planung behilflich sein», sprichst du den Mann an. «Ich kenne den Zonenplan des Dorfes auswendig und kann Ihnen genau sagen, wo sie bauen dürfen und wo nicht. Wo die Häuser wie hoch sein dürfen und wo Sie keine Dachfenster einbauen können.»

Doch der Mann vor dir versteht deine Rede nicht. Im Gegenteil! Er holt zu einer kräftigen Ohrfeige aus. Zum Glück kannst du dich bücken und davonrennen. Doch weit kommst du nicht. Der andere Mann hat dich hart am Nacken zu packen gekriegt. ⇒ 13

62 Unglaublich, wie du dich für Frigo ins Zeug legst. Solcher Mut, solcher Tatendrang muss einfach belohnt werden und wird es in diesem Buch auch.

Obwohl Leutfred und Hettilo, zwei erfahrene und bewaffnete alamannische Krieger, zusammen gegen dich ein leichtes Spiel hätten, geben die zwei nach deinen ersten Tritten gegen die Schienbeine und einem kräftigen Biss in Hettilos linke Hand den Kampf gegen dich auf. ⇒ 66

63 «Danke, danke! Ich habe genug Schmuck!», stammelst du. Hastig und völlig verängstigt stürzt du dich aus dem Wagen und rennst so schnell und so weit davon, wie dich deine Beine tragen können. Erst oben auf dem Hügel bei der Ruine bleibst du stehen und bemerkst die beiden Männer, die noch beratend miteinander sprechen. ⇒ 3

64 «Vergleich meine Kinder nie mehr mit einem Hund», schnaubt dich Hettilo erbost an. «Ein Hund ist eine mindere Kreatur, genau wie du!» Vor Zorn speit dir Hettilo feine Speicheltropfen ins Gesicht und sein Kopf läuft rot an wie eine Tomate. Sein Griff um deine Kehle wird immer enger. Langsam begreifst du, dass du einen grossen Mann in Hettlingens Geschichte ungebührlich beleidigt hast und die Konsequenzen daraus für dich fatal sein können. ⇒ 77

65 Doch so schnell gibst du nicht auf. Du bist fest entschlossen, Hettilo und seiner Sippe das vorgesehene Opfer zur Grundsteinlegung Hettlingens zu vermiesen. Dabei vertraust du auf deine beste Fähigkeit.

- Du versuchst es mit Kampfkraft. ⇒ 59
- Du wählst deine Intelligenz als Waffe. ⇒ 50
- Kann jemand deinem Charme widerstehen? ⇒ 55

66 Dein Friedensangebot, Frigo nicht den Göttern zu opfern, nehmen die beiden Alamannen lachend an.

«Wenn es nur das ist», schmunzelt Hettilo. «Behalt den Hund. Wir können auch Wodan zu Ehren ein Bieropfer erbringen. Das nützt sicherlich genau so viel.»

Während die beiden Männer mit den Vorbereitungen für das Bieropfer beginnen, suchst du nach weiteren Informationen. ⇒ 3

67 «Und nun wollen wir hier an dieser Stelle unseren heiligen Baum pflanzen. Wir wollen unter einer Linde richten. Bis der Baum jedoch gross genug ist, soll uns diese Buche hier genügen.»

Dann beginnt Hettilo etwas abseits der Buche in der freien Wiese ein Loch zu graben. Mühsam wird die Grube für die junge Linde nur langsam grösser. Plötzlich hält Hettilo mit dem Graben inne und bückt sich tief in die aufgeworfene Erde. ⇒ 69

68 «Was weisst du schon über unsere Gottheiten, du Grünschnabel.» Damit kontert Hettilo wütend deinen Einwand, so viel wie dir bekannt sei, wären Götter Vegetarier und würden sich über Tieropfer nur masslos ärgern. Es wäre also klüger, Frigo leben zu lassen.

Hettilo ist sogar so verärgert über dein gottloses Gerede, dass er dich kurzerhand im nahen Bach ertränken will. «Gottloses Unkraut muss ausgezerrt und vernichtet werden!», schallt seine Stimme laut und wütend über die Felder. ⇒ 77

69 Neugierig schlängelst du dich durch die Schar der Alamannen, die langsam näher und näher auf die Grube zuschreiten. Zwischen den Beinen hindurch kannst du erkennen, dass vor Hettilo im Boden einige Metallgegenstände liegen.

«Was mag das sein?», hörst du Hettilo in die Runde rufen. Es ist dies mehr ein Ausruf denn eine Frage.

- Du fühlst dich verpflichtet, Hettilo und die Alamannen über ihren Fund aufzuklären. Schliesslich weisst du genau, was Hettilo hier ausgegraben und aufgedeckt hat.

⇒ 76

- «Ich warte lieber ab, was hier geschehen wird», denkst du dir schlaue und schweigst, wie das uralte Keltengrab vor dir.

⇒ 83

70 «Du freches Biest», knurrt dich Hettilo an. «Ich werde dich lehren, den Anführer meiner stolzen Sippe anzugreifen. Für solches Pack kenne ich nur eine Antwort.» Wütend nestelt Hettilo mit der noch freien Hand an seinem Gürtel herum. Der Schock fährt dir in die Glieder. «Der klaubt doch nicht etwa seinen Dolch hervor?» Todesangst lässt dir kalten Schweiß wie Tauperlen auf deiner Stirn erscheinen.

«Warts nur ab, Lumpenpack!», faucht der sichtlich erboste Anführer der Alamannen Hettlingens dir ins Gesicht.

⇒ 77

71 Du triffst auf einen älteren Bauern, der mit einer Axt Holzklötze in Scheiter spaltet. «He, Sie da!», sprichst du ihn ziemlich unhöflich an. «Weshalb sind Sie nicht wie alle Männer oben auf dem Heimenstein?»

«Du bist gut», lacht der Alte. «Ich bin ein Halbfreier, ein Höriger. Damit bin ich kein volles Mitglied ihrer Gemeinschaft und kann auch nicht an ihren Versammlungen teilnehmen.

Ja, mein Vater war ein freier Alamanne. Aber er hatte Pech im Leben. Immer wieder hatte er Pech. Sein Hof brannte ab, seine Kühe starben und sein Acker brachte immer den miesesten Ertrag. Als er nach Jahren der Missernte hoch verschuldet war, verlor er seinen ganzen Hof an Hettilos Vater. Er erhielt den Hof jedoch als Pächter zurück. Ich habe seinen Stand und seinen Hof geerbt und darf nur dorthin ziehen, wo mein Herr auch hinzieht. Mittlerweile bin ich Hettilo gehörig, nachdem sein Vater verstorben ist.

So bin ich also mit Hettilos Sippe, mit meinem Herrn, hierher gezogen und bestelle nun diesen neuen Hof. Vielleicht», und bei diesem Gedanken huscht ein feines Lächeln über sein faltiges Gesicht, «vielleicht gelingt es mir ja hier am neuen Ort, dass ich so viel aus dem Hof erwirtschaftete, um die Freiheit für meinen Sohn und meine Enkel zurückkaufen zu können.»

Mit der Zeit verstehst du, dass in der Alamannenzeit nicht alle Menschen die gleichen Rechte hatten. Du befragst weitere Leute im Dorf. ⇒ 99

72 «Ein Sippenführer, der für seine Tiere ebenso einsteht wie für seine Leute und jedes Leben so nutzbringend wie möglich einsetzt und ehrt, wird den Göttern mehr gefallen als ein wilder Schlächter.»

Die lange Stille zeigt dir, dass deine Rede Hettilo verunsichert und er abwägt, ob in seinem Leben Stärke durch Gewalt oder Stärke durch Nachsicht den grösseren Wert hat.

Als Hettilo plötzlich laut auflacht und dir die Hand entgegenstreckt, weisst du, dass du gewonnen hast und Frigos Leben retten konntest. ⇨ 66

73 «He, du da!», ruft dir eine Stimme aus einer besonders grosszügig gestalteten Hofstatt zu. Als du dich suchend nach der rufenden Stimme umdrehst, spricht dich der Mann wieder an. «Ja, dich meine ich. Dich, du sonderbares Kind! Komm her zu mir!»

- Neugierig und hungrig wie du bist, gehst du auf den gutmütig dreinblickenden Mann zu. Zudem erhoffst du dir, noch weitere Abenteuer in der Zeit der Alamannen zu erleben. ⇨ 82
- Du witterst Gefahr und machst dich lieber aus dem Staub. Du hast genug erlebt in dieser Zeit und möchtest gerne weiterreisen. ⇨ 95

74 Als du nach dem Essen noch eine Weile am Tisch sitzen bleibst, merkst du, mit was du dir diese nette Einladung verdient hast. Hunibart setzt sich zu dir und verwickelt dich schnell in ein Gespräch.

«Was weißt du über dieses Grab?», will er von dir wissen. «Ich habe da oben bemerkt, dass du mehr weißt als du zugibst.» Doch du kannst und willst Hunibart nicht mehr verraten als das, was schon bekannt ist. Seine bohrenden Fragen, seine aufblitzende Gier nach dem bronzenen Ring der Kelten macht dir Angst.

Du versuchst so schnell als möglich aus diesem Haus zu verschwinden. Die Einladung, zusammen mit der Familie die Nacht auf den Fellen beim Steinherd zu verbringen, lehnt du freundlich ab. «Ich bleibe schon hier, aber dann muss Frigo auch hier bei uns schlafen dürfen», stellst du klar. Hunibart willigt diesem Vorschlag schnell zu, doch Berthild befördert dich unzimperlich an die frische Luft. «Keine Tiere hier in meinem Haus! Hast du das endlich verstanden?», bafft sie dich an und lässt dich grusslos vor dem Haus stehen. ⇨ 81

75 Ein einfach gekleideter Bauer steht am Zaun zu einem recht prächtigen Hof. Auf die Frage, weshalb er nicht auf dem Heimenstein sei, meint er nur: «Wir Knechte sind Halbfreie und haben nichts zu sagen. Aber mein Herr, der ist als Freier oben mit in der Versammlung.»

Dann lässt der Bauer mit einem Lächeln seine Zahnlücken aufblitzen: «Ja, das ist etwas anderes. Mein Herr ist ein feiner Herr. Er trägt gute Kleider und lange Haare. Natürlich trägt er auch stolz seine Waffe mit sich. Doch der Stolz hat auch seinen Preis», lacht der Bauer verschmitzt.

«Sobald hier eine Blutrache oder gar ein Krieg ausbricht, muss er in den Kampf ziehen. Und glaube mir, solche Kriegszüge gibts mehr als nur genug. Wobei das jetzt etwas besser ist mit dem Wergeld statt der Blutrache, die wir früher hatten.»

Mit gewichtiger Miene führt der Alte seine Erklärung weiter: «Weisst du, früher wurde jeder Tote mit einem Toten gerächt. Hat also einer einer Sippe einen einer anderen Sippe erschlagen, musste dieser Tote gerächt werden. Deshalb wurde ein Mann der anderen Sippe totgeschlagen. Nun musste natürlich dieser Tote gerächt werden und so ging das Morden und Rächen immer weiter hin und her.»

«Und heute, wie macht ihr das denn heute?», willst du fasziniert wissen. «Heute bezahlt die Sippe, welche den Tod verursacht hat, ein Wergeld. Das ist ein Entgelt für den toten Mann. Nach Bezahlung dieses Wergelds soll wieder Frieden herrschen zwischen den Sippen. So einfach geht das.»

Gleichsam fasziniert wie angeekelt über so viel Totschlag und Blutrache suchst du einen andern Gesprächspartner im Dorf. ⇒ 99

76 «Hört auf mich, Alamannen!», rufst du mutig in die Runde und stellst dich forsch neben Hettilo. Dann zeigst du mit einer ausladenden Armbewegung in die Grube.

«Das hier, was Hettilo soeben freigelegt hat, ist das uralte Grab eines Kelten. Er wurde hier an dieser Stelle beigesetzt und bekam, wie es damals Tradition war, einige Grabgaben mit. Die Sachen sind eigentlich wertlos: Aber hütet euch vor dem Ring! Der bronzene Ring der Kelten soll nämlich magische Kräfte besitzen. Wer im Besitz dieses Ringes ist, wird die Kraft seines Herzens vermehren. Menschen mit reinem Herzen werden Glück

und Wohlstand erleben, Menschen aber mit bösen Absichten werden das Böse, Unglück und Elend erleiden. Deshalb rate ich euch: Finger weg von diesem keltischen Stierkopfring.»

Gebannt starren dich die Alamannen an. Deine Worte haben sie so beeindruckt, dass sie gar nicht bemerken, dass da ein Kind zu ihnen gesprochen hat. Du verziehst dich im Kreis der Umstehenden, als Hettilo die Rede zu seinen Leuten wieder aufnimmt. ⇨ 83

77 «Warte Hettilo! Ich habe eine bessere Idee, wie wir das Gesindel für uns nutzbringend einsetzen können.»

Du atmest auf. Leutfred hat dir soeben das Leben gerettet. Doch sein Plan ist für dich nicht viel vorteilhafter.

«Du weißt doch, dass die Franken ebenfalls Anspruch auf das Land hier im Dreieck der drei Flüsse Töss, Eulach und Thur erheben. Und da wäre es doch ganz klug, wenn wir dem Frankenkönig Chlodwig I. ein intelligentes Geschenk überbringen lassen. So junge, mutige, unverbrauchte Sklaven sind nicht leicht aufzutreiben», lacht Leutfred über seinen Plan.

Hettilo zeigt sich über den Vorschlag begeistert und so kommt es, dass dein Abenteuer unter sehr unwürdigen Umständen am Hof des Frankenkönigs Chlodwig I. endet. Es ist nur gut für dich, dass man in diesem Buch die peinlichsten Details weglassen kann.

Ob Frigo schlussendlich auf dem Opfertisch landet oder doch ein anderes Opfertier oder eine Opfergabe wie Bier oder Weizengarben zum Einsatz kommen, ist nicht überliefert. Doch dein Einsatz für das arme Tier hat sicherlich auch Hettilo beeindruckt.

Damit endet hier dein Abenteuer.

78 Als du wieder zu Hunibart und seiner Familie trittst, hat sich dort schon das ganze Dorf versammelt. Hettilo versucht eine Rettung zu organisieren, doch es fehlen viele Eimer und Kessel. Mit feuchten Tüchern beeilen sich die Alamannen, das Ausbreiten des Feuers auf andere Häuser zu verhindern. Da setzt plötzlich, wie ein Geschenk des Himmels, ein starker Gewitterregen ein und löscht die Flammen augenblicklich.

Hunibart kommt auf dich zu, streckt dir ungeschickt seine Hand entgegen und murmelt verlegen:

«Danke für die Hühner.» ⇒ 84

79 Wie eine wild gewordene Furie stürmst du auf den Schober mit der Hühnerleiter zu. Panik ergreift dich, als du bemerkst, dass die Eingangstüre schon im Vollbrand steht. Jetzt brauchst du deine ganze Kraft, um die beiden Eingeschlossenen aus ihrer misslichen Lage zu befreien. Wildes Schreien und Hilferufe aus dem Innern zeigen dir, dass die beiden wirklich hier eingeschlossen sind und deine Hilfe benötigen.

Die nun folgende Aufgabe hat die Schwierigkeit 22. Du kannst deine Kraftpunkte verdoppeln und einsetzen.

- Du gewinnst diesen harten Kampf. ⇒ 92
- Leider misslingt dein Rettungsversuch. ⇒ 86

80 Auf diesem Hof siehst du einen kahlrasierten, kräftigen Mann, in blosse Lumpen gekleidet, Kuhmist aus dem Stall schippen.

Als du ihn nach seiner Situation befragst, glaubst du deinen Ohren nicht zu trauen. Der Mann erzählt dir nämlich: «Ich gehöre Leutfred. Er hat mich von Hettilo gekauft, als dieser gerade Geld für ein neues Pferd brauchte. Ich als Leibeigener habe dazu nichts zu sagen gehabt. Überhaupt habe ich zu nichts etwas zu sagen. Ich besitze nichts und werde auch nie etwas besitzen. Für ewige Zeiten werde ich ein Leibeigener bleiben und kann nur hoffen, dass mein Herr es auch in Zukunft gut mit mir meint und genügend zu essen und einen trockenen Platz zum Schlafen bereithält.»

Das Schicksal des Unfreien, des Leibeigenen, beschäftigt dich, dennoch versuchst du weitere Menschen im Dorf zu befragen. ⇒ 99

81 Freudig springt Frigo an dir hoch. Mittlerweile hast du dich an seine kräftigen Sprünge gewohnt, sodass du nicht mehr auf den Boden geworfen wirst. Doch seine feuchte Zunge klatscht noch immer bei jeder Begrüßung über dein Gesicht.

Gemeinsam verzieht ihr euch hinter einem angebauten Schuppen und richtet euch für die Nacht ein. Tief in Frigos Fell eingekuschelt freust du dich auf eine ungestörte, warme und vor allem weiche Nacht.

Als du beinahe weggeschlummert bist, bemerkst du Hunibart aus dem Haus schleichen, im Schuppen etwas suchen und dann mit einem Spaten unter dem Arm in Richtung Heimenstein davon schleichen. ⇒ 94

82 Als du zu dem Mann trittst, lädt er dich ein, mit ihm in seine Hütte zu kommen. «Du bist doch sicher hungrig?», lockt er dich. Da er deinen Hunger richtig eingeschätzt hat, trittst du liebend gerne ein. Neugierig blickst du dich im Innern des Alamannenhauses um. Dieses ist lang und hoch, besteht jedoch nur aus einem Raum, der bis unter den Dachfirst offen ist. Eine Decke oder Wände sind hier nirgends eingezogen. Auch ein richtiger Fussboden fehlt. Du stehst einfach auf festgetretenem Lehm.

Besonders faszinieren dich die einfachen Möbel, die es damals schon gab: Ein langer Tisch, zwei Bänke und neben der Kochstelle, einem mächtigen Steinherd, ein Strohlager mit Fellen.



Als das Essen aufgetragen wird, kannst du dich vor lauter Hunger kaum mehr an die Anstandsregeln halten und langsam essen. Doch das brauchst du auch nicht, wie dir ein Blick auf die anderen Menschen, die rund um den Tisch sitzen, zeigt. Geradezu hecktisch schaufeln sie den süssen Beerenbrei in sich hinein und geniessen dazu frische Ziegenmilch.

Nach dem feinen Mahl lernst du die ganze Familie kennen. Hunibart und seine Frau Berthild leben mit den drei Kindern Adegar, Marolf und Isinor im neu gebauten Haus. Auch die erblindete Oma und der kranke Bruder Hunibarts, Landtving der Lahme genannt, gehören zu der Familie. Die Magd Lowisa und ihre kleine Tochter Awa leben und schlafen ebenfalls im Haus, das heisst auf der Schlafstatt neben dem Steinherd.

Wie du während dem Essen erfährst, gehören die beiden Leibeigenen Tor und Flor ebenfalls zur Familie. «Aber die kommen mir nicht ins neue Haus», lacht Berthild. «Keine Tiere und auch sonst kein Schmutz in den neuen vier Wänden! Die beiden schlafen draussen im Schober bei den Hühnern.»

Diese Worte wirken nicht gerade wie eine freundliche Einladung an dich. Du denkst an Frigo, der sicherlich noch vor der Tür auf dich wartet und beschliesst, mit ihm draussen einen trockenen Schlafplatz zu suchen. ⇨ 74

- 83 Stück für Stück zieht Hettilo nun einige Metallstücke aus der Grube und zeigt sie seinen Leuten: eine Kragenschüssel, 2 kleinere Schalen, ein Eisenmesser und schliesslich einen Ring mit vielen Verzierungen.

Als Hettilo abschliessend den keltischen Stierkopfring in die Runde zeigt, geht ein andächtiges Raunen durch die Reihen der Alamannen. Sie sind fasziniert von der

schönen Arbeit und in manchen Augen funkelt reinste Besitzgier auf.

Schliesslich setzt eine längere Diskussion ein, an deren Ende der Hunn gemeinsam mit Hettilo und den Umständen beschliesst, dass der Schatz vor ihnen ein altes Grab sein müsse. «Einige Brocken in der Grube können gut menschliche Knochen sein», meint Hettilo und mahnt seine Alamannen. «Ihr alle wisst, dass das Plündern einer Grabstätte ein schlimmer Frevel, ein böses Verbrechen ist, welches niemals von einem Alamannen begangen werden soll und schlimm bestraft wird.»

Also wird die Grube wieder zugeschüttet und auf der anderen Seite der Buche die junge Linde gepflanzt. Nach und nach zerstreut sich die Huntare der freien Alamannen und geht zurück nach Hause, in ihre neuen Dörfer in der Umgebung oder ins neu angelegte Dorf am Wiesenbach. ⇒ 89

- 84 Du bist sprachlos! Kein Wort verliert Hunibart darüber, dass du soeben zwei Menschenleben gerettet hast. Nun wird dir endgültig klar, was es bedeutet, dass in früheren Jahren nicht alle Menschen die gleichen Rechte besaßen.

Noch sprachloser macht dich aber die nachfolgende Szene. Hunibart ist auf Hettilo zugeetreten und fordert lauthals die Bestrafung seiner Magd Lowisa. «Sie hat mein ganzes Hab und Gut ruiniert», schreit er. «Ich und meine Familie werden in Zukunft als Halbfreie auf irgendeinem Hof dienen müssen und keinen freien Tag, kein freies Leben mehr geniessen können. Das gehört gerächt!», verlangt Hunibart bestimmt.

«Hast du einen Beweis, dass die Feuersbrunst ein Verschulden deiner Magd Lowisa ist», antwortet ihm Hettilo mit bedachter Stimme.

Doch Hunibart flucht, schreit, ja kreischt förmlich: «Beweise? Was braucht die Welt Beweise? Ich brauche nie einen Beweis. Ich bin hier der Herr und bestimme, was in meinem Haus geschieht. Und jetzt bestimme ich, dass Lowisa die Schuld am Feuer trägt.»

- Das ist ein Fall für dich. Du kannst Hettilo den Schuldigen an diesem Feuer nennen. ⇨ 93
- Die Sache wird dir langsam lästig. Deshalb machst du dich aus dem Staub und suchst dir ein ruhiges Plätzchen für die Nacht. ⇨ 100

85 «Halt! Da fehlen ja noch zwei!», rufst du entsetzt. Tatsächlich kannst du die beiden Leibeigenen Tor und Flor nirgends erkennen. «Die müssen noch in ihrem Schober stecken!», schreist du voller Panik.

Doch niemand der Umstehenden macht Anstalten, die beiden Unglücksseligen zu retten. Im Gegenteil! Berthild klagt mit tiefer Sorge: «Mich reut mehr um die Hühner. Sie gaben so reichlich Eier und im Winter hätten wir feine Hühnerbrühe kochen können.»

- Du siehst die Ausweglosigkeit der Situation ein und mischt dich nicht weiter ein in Hunibarts Angelegenheit mit seinen beiden Unfreien Tor und Flor. ⇨ 100
- Das kannst du doch nicht zulassen, schliesslich bist du ein Kind der Tat! ⇨ 79

86 Mit aller Kraft hämmerst du mit deinen Fäusten gegen die Bretterwand des Schobers. Immer kreischender werden die Schreie der eingeschlossenen Leibeigenen, immer greller das Krähen und Gackern der Hühner. Doch du vermagst an der dicken Wand nichts auszurichten. Langsam versiegen deine Kräfte. ⇨ 102

87 «Der grösste Hof am Eingang des Dorfes gehört sicherlich dem Anführer Hettilo», denkst du dir. Da entdeckst du auch schon Hildegard mit dem kleinen Wiedo. Erfreut stellst du fest, dass der Kleine schon am Boden herumkrabbelt und fröhlich vor sich hin plappert, ohne dass du jedoch ein einzelnes Wort heraushören kannst.

«Du bist lustig!», lacht Hildegard laut auf, als du auch sie befragst, weshalb sie nicht oben auf dem Heimenstein bei den Männern sei. «Frauen haben doch nichts zu sagen. Wir machen unsere Arbeit und führen aus, was unsere Männer uns befehlen. Aber mitbestimmen», wieder lacht Hildegard vor sich hin, «mitbestimmen kann doch keine Frau.»

Dann schaut dich Hettilos Frau doch etwas ernster an und setzt noch hinzu. «Natürlich gibt es auch in unserem Dorf kluge Frauen, die ihren Männern raten, was sie zu sagen haben. Unser Geschlecht ist ja nicht dumm! Aber in der Versammlung würde das nie ein Mann zugeben. Auch Hettilo hat schon manchen meiner Vorschläge vor die Versammlung gebracht und damit grosse Erfolge gehabt. Aber zugeben wird das nie ein Alamanne. Nie werden Frauen die gleichen Rechte haben wie die Männer, merk dir das mein Kind!» Du magst der Frau von Hettilo jetzt nichts erwidern, obwohl es da einiges zu sagen gäbe.

Lieber fragst du weitere Menschen im Dorf.      ⇨ 99

88 Als du am Morgen erwachst, fröstelt dir leicht. Es ist feucht und kalt und du fühlst dich einsam. Du sehnst dich nach jemandem, der dich versteht, der treu bei dir bleibt und dir keine Probleme oder Abenteuer beschert.

Erfreut schaust du auf, als du von ferne ein ungestümes Bellen vernimmst. Hat da jemand deine Gedanken als Wunsch aufgenommen und ist daran, sie zu erfüllen?

Mit einem Riesensatz springt Frigo dich an, wirft dich zu Boden und leckt mit seiner feuchtwarmen Zunge den letzten Schlaf aus deinem Gesicht. Glücklicherweise, doch nicht einsam und alleine durch die Welt vor langer Zeit zu wandern, machst du dich gespannt auf zu einer kleinen Erkundungstour. Was haben die Alamannen in der Zwischenzeit wohl auf den Feldern und Fluren beidseits des Wiesenbaches bewerkstelligen können? ⇨ 97

89 Auch du gehst ins Dorf zurück, wo du ohne aufzufallen durch die Strassen schlenderst. Jetzt wärst du glücklich ein Zuhause zu haben, etwas zu essen zu bekommen und irgendwo eine trockene Schlafstätte für die Nacht zu finden. ⇨ 73

90 Wild entschlossen ergreifst du das Holz, schiebst es unter ein Brett der Holzwand und verkeilst den Knüppel mit einem Stein. Tatsächlich gelingt es dir so, das Brett aus der Wand zu zwängen. Schnell sind zwei weitere Bretter aus der Wand gestemmt. Nun ist die Lücke breit genug, damit sich Tor und Flor durch die enge Öffnung in die Freiheit retten können. Mit wilden Flügelschlägen tun es ihnen die Hühner gleich und schwirren wild gackernd nervös auf dem Hof umher. Kaum sind Tor und Flor aus dem Schuppen befreit, stürzt auch schon tosend und viel Feuergischt aufwirbelnd das Dach des Schobers ein.

«Geschafft!», schreist du überglücklich. Auch Frigo, dein treuer Freund und Helfer drückt sich ganz nah an dich. Bestimmt spürt er, dass ihr beiden zusammen etwas ganz Grosses geleistet habt. ⇨ 78

91 «Ich bin Marius Lapidus», stellt sich der junge Mann höflich vor, als du ihn nach seiner Stellung befragst. «Ich bin für alle hier nur der Römer, denn ich wurde auf einer Handelsreise von Rom nach Venetien von einem Trupp Germanen gefangen genommen und nach Augsburg verschleppt. Dort wurde ich verkauft und kam als Handelsware von Dorf zu Dorf. Schliesslich landete ich in Hettilos Sippe. Hier werde ich für einfachste Arbeiten eingesetzt und habe es eigentlich noch recht gut. Früher in Rom habe ich immer wieder von Sklaven gehört, die bei den Germanen ein ganz schreckliches Ende nahmen. Aber hier ist man gut zu mir.»

Doch dann lächelt Marius Lapidus doch leicht säuerlich und fügt ernst hinzu. «Leider hört hier niemand auf mich. Ich kann schreiben, lesen und beherrsche Latein, Griechisch und die Sprache der Phönizier. In Rom habe ich den Landbau studiert und war Verwalter auf einem riesigen Gutsbetrieb. Ich könnte den Bauern hier viel darüber verraten, wie sie mehr von ihren Feldern und Fluren ernten könnten. Doch auf einen Sklaven hört hier niemand.»

Nachdenklich lässt du den Sklaven Marius Lapidus zurück und wendest dich einer anderen Hofstatt im Alamannendorf zu. ⇒ 99

92 Zuerst hämmerst du wie ein wildes Tier ziellos auf die Bretterwand ein. Doch schnell merkst du, dass du so nicht weiterkommst. Klug schaust du dich nach einem Hilfsmittel um und entdeckst einen dicken Holzknüppel. ⇒ 90

93 Mutig stellst du dich vor Hettilo und Hunibart hin und sprichst so bedeutsam wie dir nur möglich ist: «Ich denke, die Magd Lowisa ist unschuldig an diesem Feuer. Vielmehr scheint mir Hunibart dafür verantwortlich zu sein.»

Deine Worte sitzen präzise und scharf wie ein Schwert- hieb. Beide Männer starren dich mit offenen Mündern an und schweigen, studieren und wundern sich. So ein mutiges, freches Kind! So eine gewagte, forsche Aus- sage! So ein ungeheuerlicher Vorwurf!

Hettilo ist der erste, der seine Stimme wieder gefunden hat. Mit ernster Stimme stellt er dich zur Rede: «Hast du einen Beweis für deine Anschuldigung?»

«Ja, beweise das!», hat nun auch Hunibart seine Spra- che wieder gefunden. «Ich will Beweise! Die Welt braucht immer Beweise», schreit er ausser sich vor Wut. «Beweise, Beweise, Beweise!», kräht er immer wieder und stampft dazu wie ein wilder Stier mit seinen Füßen auf den Boden.

- Klar hast du einen Beweis! ⇒ 101
- Leider hast du keine Ahnung, wie du deinen schlimmen Verdacht erhärten willst. ⇒ 104

94 Leider verläuft deine Nacht nicht so ruhig wie gedacht. Im tiefsten Schlaf träumst du, du sässest an einem Lager- feuer. Knisternd lodern die Flammen um die Holzscheiter und dir wird heiss und immer heisser. Viel zu nah sitzt du am Feuer. Bereits beginnen deine Kleider zu motten und zu rauchen. Zum Glück ist da Frigo, der mit seiner feuch- ten, kalten Zunge fortwährend über dein Gesicht leckt und die heisse Haut zu kühlen versucht.

Plötzlich bemerkst du, dass du gar nicht träumst, sondern Frigo tatsächlich dein Gesicht leckt, deine Kleider zu rauchen begonnen haben und du viel zu nah am Feuer sitzt. Mit einem entsetzten Schrei springst du auf und schreist:

«Feuer! Fürio! Es brennt, Hilfe, es brennt!» ⇒ 105

- 95 An diesem Abend lernst du die Vorteile des Lebens in einer alamannischen Sippe kennen. Niemand fragt dich, wer du bist und zu wem du gehörst, als du dich wahllos in einem der Häuser mit an den Tisch setzt, einen Löffel schnappst und süßen Beerenbrei aus dem dort stehenden Topf isst. Dazu schmeckt die in Bechern gereichte Ziegenmilch ausgezeichnet.

Als du satt bist, machst du dich auf die Suche nach einem trockenen Schlafplatz. ⇒ 100

- 96 Hier triffst du auf einen Mann, der nicht in der Sippe des Hettilos lebt. Er hat heute seinen Herrn, den Anführer der Huntare, zu der Hettilos Sippe gehört, hierher begleitet. Als Unfreier darf er dem Festakt zur Pflanzung der Gerichtslinde jedoch nicht beiwohnen. So bleibt ihm Zeit, dir Auskunft zu geben über die Organisation der Alamannen in ihrem Land.

«Die Alamannen der gleichen Familie leben in Sippen zusammen. Das sind dann die Brüder, Onkel, Vettern und weitere Verwandte, alle natürlich mit ihren Familien: Frau, Kinder, Hörige, Knechte und Mägde, Sklaven, wer solche hat, und so weiter. Anführer einer Sippe ist immer der Sippenälteste.

Etwa zehn Sippen zusammen bilden eine Huntare, eine Hundertschaft. Hierzu zählen natürlich nur die waffenfähigen Männer, also die Freien.

Mehrer Huntaren zusammen bilden einen Gau, einen eigenen Verwaltungsbezirk mit einem von allen Freien gewählten Herzog. Das ist derjenige, der vor dem Heer herzieht.»

Dann beugt sich der Mann vor und flüstert dir geheimnisvoll ins Ohr. «Ich verrate dir jetzt was: Jetzt, wo wir Alamannen südlich des Rheins überall neues Land erobert haben, bilden wir hier auch zweimal einen neuen Gau. Ihr werdet zum Thurgau gehören und westlich davon am Fluss Aare wird der Aargau entstehen.»

Benommen von so vielen Informationen suchst du einen neuen Ort auf. ⇒ 99

97 «Wow!», gleitet dir ein anerkennendes Staunen über die Lippen, als du das Dorf vor dir erblickst. Wie von Geisterhand, wie dir scheint, haben diese wackeren Männer und Frauen ihre Wagenburg in ein schmuckes, kleines Dorf verwandelt. Häuser, Hütten und kleine Schober stehen bunt zusammengewürfelt in einem hohen Zaun zusammen. «Geschützt durch einen starken Etten», lächelst du, «wie in der Schule gelernt!» Frohgemut willst du im Dorf nachschauen, was aus den Menschen, die du schon kennen gelernt hast, geworden ist.

Auf dem Weg ins Dorf begegnest du Leutfred, der mit einem Spaten unter dem Arm den Hügel herauf geschnauft kommt. «Ah, unser Frigo-Retter lässt sich nach Monaten der Abwesenheit auch wieder einmal bei uns blicken», lacht er dir zu.

Überraschend unterbreitet dir Leutfred ein verlockendes Angebot: «Kommst du auch auf den Heimenstein? Alle Mannen von Hettilos Sippe und unserer Huntare sind heute zusammengekommen. Wir wollen gemeinsam eine Linde pflanzen und unseren Richt- und Versammlungsplatz einweihen. Komm schnell. Es sind schon alle zur Feier versammelt.»

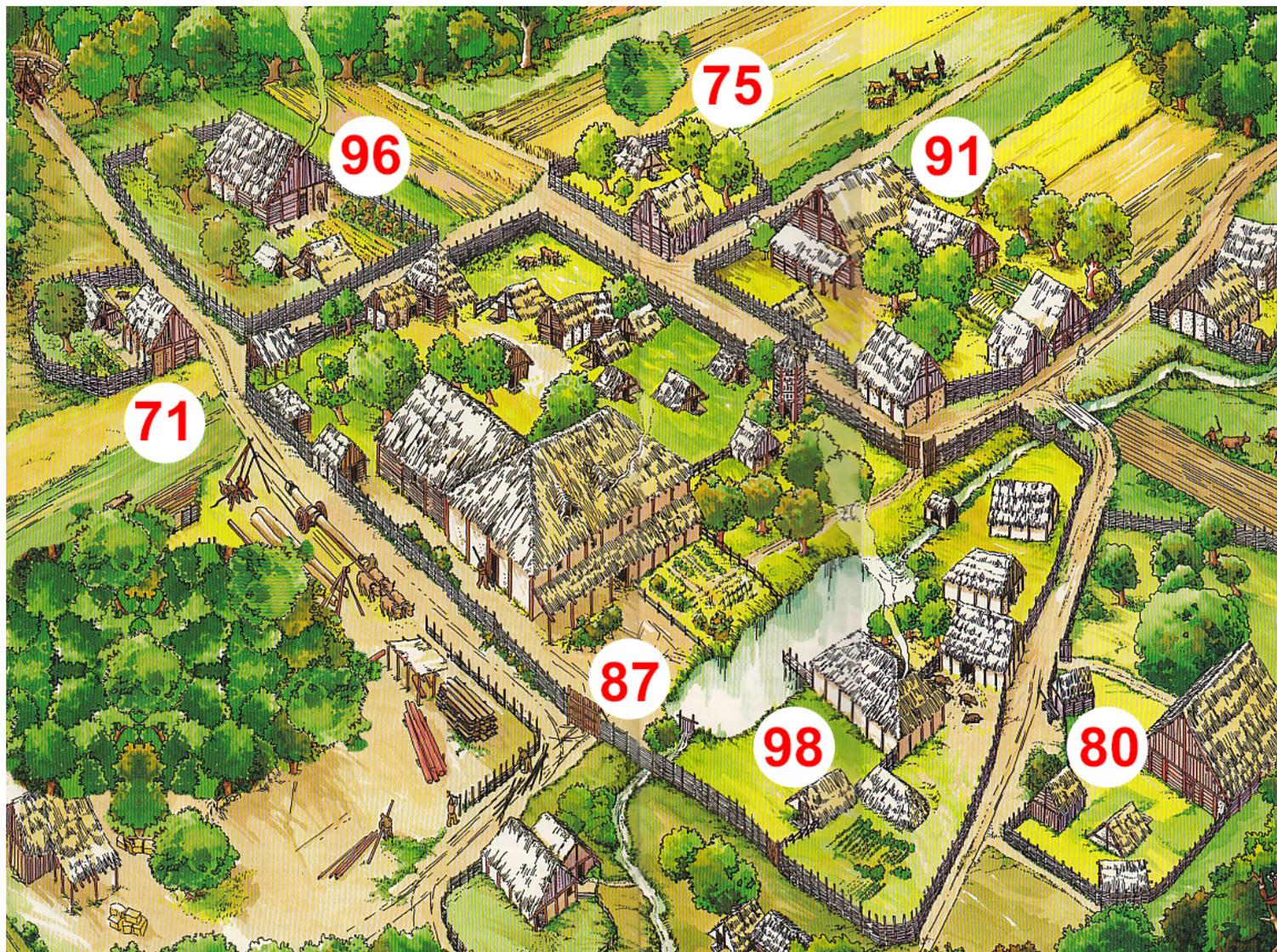
Gerne nimmst du diese Einladung an. Doch vorher willst du noch einen kurzen Rundgang durchs neue Dorf unternehmen. ⇒ 99

- 98 Als du auf den Hof des Rudigard zutrittst, bemerkst du, wie ein Mann mit zwei Holzeimern in einem kleinen Schuppen hinter dem Haus verschwindet.

Plötzlich stehen sich deine Neugierde und dein fehlender Mut gegenseitig im Weg. Schaffst du es, deine Angst zu überlisten und in die dunkle Hütte einzutreten? Die nachfolgende Aufgabe ist eine besondere Kraftaufgabe. Du kannst zusätzlich zu deinen Punkten fünf Punkte verwenden, deine Angst hat die Stärke 15.

- Du zeigst dich geschickt und überwindest mutig deine eigene Angst. ⇒ 44
- Leider bist du zu ängstlich und rennst weg. ⇒ 99

99 Du wählst eine Nummer auf dem Bild.



- Du hast genug erfahren und rennst hinauf auf den Heimenstein. «Hoffentlich habe ich dort noch nichts verpasst», denkst du hastig. ➔ 54

100 Hinter einem kleinen Schober findest du ein geschütztes Plätzchen für deine Nachtruhe. Du hast bei den Alamannen alles erfahren, was du wissen wolltest und möchtest nun weiterreisen. Um ja nicht Mitternacht zu verpassen, bleibst du wach.

Zur richtigen Zeit öffnest du dein «Buch der Druiden» und wechselst in eine andere Zeit.

Wohin führt dich dieses nächste Abenteuer?

- Das Leben im keltischen Dorf – Rheinau ⇒ Band 1
- Zur Zeit der Römer – Seeb b. Bülach & Oberwinterthur ⇒ Band 2
- Zürich zur Zeit der Zünfte 1348/49 – Zürich ⇒ Band 4
- Zwingli, Reformation und Kappeler Kriege – Zürich & Kappel a. A. ⇒ Band 5
- Zürich und der Franzosenkrieg 1798/99 – Dietikon & Kloster Fahr ⇒ Band 6
- Die Zeit der Industrialisierung – Neuthal bei Bauma ⇒ Band 7
- Du hast schon alle Epochen besucht. ⇒ Epilog

101 «Klar habe ich Beweise!», frohlockst du und sprichst nun Hettilo direkt an. «Erinnern Sie sich an das Grab der Kelten gestern auf dem Heimenstein? Haben Sie den Ring gesehen, den keltischen Stierkopfring? Er bringt demjenigen, der ihn an sich nimmt, Glück oder Pech, je nachdem ob er reinen oder schlechten Herzens ist.»

Mit entschlossener Miene wendest du dich an Hunibart. «Als Sie vorhin Ihren eingeschlossenen Leibeigenen nicht zu Hilfe eilen wollten, habe ich gesehen, was für ein unreines Herz sie tragen. Und dann haben Sie mich gestern Abend zu sich ins Haus eingeladen, nur um mich über das Keltengrab auszuhorchen.»

Hunibart wird bei deinen Worten kreidebleich, versucht sich jedoch noch immer aus der Situation zu retten, indem er stammelt: «Ich habe aber den Ring nicht, der liegt ja dort oben unter der Erde.»

Doch so schnell gibst du dich nicht geschlagen. «Weshalb sind sie dann nach dem Eindunkeln mit einem Spaten zum Heimenstein geschlichen?», stellst du ihn zur Rede. Nun kommt plötzlich Bewegung in Hunibart. Mit einem blitzschnellen Antritt versucht er zu fliehen. Doch du bist schneller und stellst ihm lässig dein rechtes Bein in den Weg. Fluchend und schreiend vor Wut stolpert Hunibart über deinen Fuss und landet unsanft vor Hettilos Füßen.

«Durchsucht den Kerl!», erteilt Hettilo einen scharfen Befehl. Schon bald ziehen Hettilos Knechte den bronzenen Ring der Kelten aus Hunibarts Taschen. ➡ 103

102 Da vernimmst du hinter dir ein freudiges Bellen. «Frigo!», rufst du traurig. Aus Enttäuschung über deinen Misserfolg rollen dir dicke Tränen über die Wangen. Bitter enttäuscht über dein Versagen drehst du dich zu deinem Hund um und willst in seinem Fell die Schreie der Sterbenden ersticken.

Da bemerkst du, dass dir Frigo einen dicken Holzknüppel herbeigeschleppt hat. ➡ 90

103 «Dieser Grabraub wird am nächsten Gerichtstag entschieden. Sperrt den Kerl so lange in meinen Werkzeug-Schuppen», erteilt Hettilo knappe aber klare Befehle, die keine Widerrede ertragen. «Die Mitglieder seiner Familie können bei meinem Gesinde unterkommen. Ich kann noch einige Arbeitskräfte beim Flachsanzbau gebrauchen.»

Dann wendet sich Hettilo an dich und bedankt sich für deine grosse Hilfe. Du bist froh, dass er dich nicht fragt, woher du all dein Wissen hast. Deine wahre Geschichte hätte dir Hettilo unmöglich glauben können. Deinen Hinweis aber, dass der keltische Stierkopfring bei ihm gut aufgehoben ist und er mit ihm das soeben gegründete Dorf in eine glückliche und erfolgreiche Zukunft führen wird, nimmt er dir gerne ab.

Hettilo zeigt sich sogar leicht geschmeichelt, als du ihm versicherst, dass die Bewohner dieses Dorfes noch in 1500 Jahren gut von ihm sprechen werden und sich noch immer nach ihm die Leute von Hettilo, Hettlinger eben, nennen würden.

⇒ 100

104 «Beweisen kann ich mein Gefühl natürlich nicht», stammelst du verlegen vor dich hin. «Ich habe nur gedacht, so ein böser Mann wie er ist. Er hat ja nicht einmal seine Leibeigenen retten wollen.»

Hettilos finsterer Blick verrät dir, dass deine bloße Vermutung und Schuldzuweisung nur aus einem Gefühl heraus hier nicht zählen. Auch in unserer Zeit hättest du für diesen Auftritt nur Schelte und Strafe erhalten. Bei den Alamannen ist es nicht anders.

Nach einer kräftigen Tracht Prügel und schlimmen Verwünschungen wirst du von Hettilo persönlich über den Etter geworfen und aus dem Dorf entfernt. Geschlagen wie ein begossener Pudel schleichst du davon. Die Zeit der Alamannen kann dir für alle Zeiten gestohlen bleiben. ⇒ 100

105 Tatsächlich steht Hunibarts Haus im Vollbrand. Du rennst zur Eingangstür und bemerkst, dass sich die ganze Familie retten konnte. Sogar die kleine Awa, die blinde Oma und der lahme Landtwing sind ins Freie gebracht worden.

- Glücklich, dass alle Menschen gerettet sind, machst du dich aus dem Staub. In der Zeit der Alamannen wird es dir zunehmend zu brenzlich. ⇒ 100
- Du hast bei diesem Unglücksfall noch eine wichtige Rolle zu spielen. ⇒ 85