



OLIKA

ISPORTEN

FÅNGADE

Jonna Berggren

Titlar i serien Isporten:

ISPORTEN Mörkt vatten (del 1)
ISPORTEN Andra sidan (del 2)
ISPORTEN Fångade (del 3)
ISPORTEN Elden kommer (del 4)

Fler böcker kommer, håll koll på www.olika.nu!

OLIKA
FÖRLAG

Böcker ut & in – ut med stereotyper – in med möjligheter!

OLIKA förlag AB 2017
www.olika.nu
ISPORTEN Fångade
Skrivit: © Jonna Berggren
Form: Hanna Zimmerman Lamby
Karta: © Martin Hedvall
Tryck: Lettland 2017
Andra utgåvan, första tryckningen
ISBN: 978-91-88347-22-0

*Det här är en omarbetad version av boken
Isporten: Striden i Isstaden*



ISPORTEN

FÅNGADE

Jonna Berggren

INNEHÅLL

Prolog	Völvans spådom	9
Kapitel 1	Fångade	16
Kapitel 2	Jamina och Miika	30
Kapitel 3	Dimvarelserna	42
Kapitel 4	Vandraren	51
Kapitel 5	En magiker i djurhamn	65
Kapitel 6	Iskallt vatten	76
Kapitel 7	Inför drottningen	90
Kapitel 8	En skadad vän	101
Kapitel 9	Oväntat möte	112
Kapitel 10	Milo hos völvan	125
Kapitel 11	Drömtiden	137
Kapitel 12	Nurchtaqfästet	144
Kapitel 13	Svartgalder och skräckhjälm	155
Kapitel 14	Wulfarna anfaller	162
Kapitel 15	Isanden och Idasalarna	170
Kapitel 16	Vätten i Idahålan	186
Kapitel 17	Miikas rätta namn	196
Kapitel 18	Slaget mot enhärjarna	205
Kapitel 19	Kampen mot Ondskan	217

Völvans spådom

Personer och varelser	228
Platser	235
Ord och uttryck	239
Föremål och annat	242
Karta	246

Kamara var gammal och jordelivets återstående dagar räknade. Islandets framtid upptog allt större del av hennes tankar. Hon sov mycket och hade intensiva drömmar. På dagarna, när hon borde vara vaken, föll hon ofta i trans och gled in i drömtiden utan motstånd. Hon behövde inte ens ta fram sin skallra och trumma. När Floke kom för att hjälpa henne vaknade hon upp och visste först inte riktigt var hon befann sig. När han sedan gick sin väg eller utförde andra sysslor i hennes hem slöt hon åter ögonen och återvände till drömtiden.

Kamara kom inte alltid ihåg vad hon hade sett när hon vaknade, men vissa minnen var starka och återkom så ofta att hon inte kunde glömma dem. Hon drömde ofta om mammutar. De kom till dalen som kallades Kitteldal varje vår, men de hade inte kommit dit förra året, och inte våren dessförinnan heller. Men nu förstod hon att de var på väg. Hon kände till och med deras fräna lukt i näsborrarna, så intensiv var upplevelsen i drömtiden. Hon smackade nöjt med läpparna. Människorna i Glitterheim, ja till och med själva drottningen Hål Isula, tycktes ha glömt bort att Islandet var beroende av mammutarna. Isfolket mindes inte, eller hade

förträngt, att de liksom alla andra var beroende av livet nere på stäppen.

Men Kamara visste, dels för att hon var synsk, men också för att hon var uppvuxen på stäppen och hade genomgått riten. Den som innebar att hon fått en bit av mammutens ande.

Det var tidig morgon i Glitterheim, fortfarande nästan natt när hon steg upp. Hon välsignade en trästav genom att läsa en vers och strö brända örter över den. Sedan föste hon förhänget vid dörren åt sidan och gav sig ut. Hennes leder protesterade när hon korsade det lilla torget utanför bostaden. Därefter valde hon en av gångarna som ledde till Ginnar, en av de mindre broarna i Glitterheim.

Kamaras syn blev sämre för var dag. Hon ville inte erkänna ens för sig själv att hon var näst intill blind, än mindre visa det för stadsborna. Kanske skulle de få för sig något, att hon inte var kapabel att sköta sitt uppdrag som völva? Att synen blev allt grumligare bekymrade henne inte så mycket. Av den yttre världen hade hon sett tillräckligt. Och den inre synen, förmågan att se det som skulle komma, hade bara blivit starkare med åren. Hon hade en käpp, som Floke envisats med att snida åt henne, men behövde den egentligen inte. Hon kunde vägen till Arlabrunnen utantill. Men käppen var ändå skön att stödja sig på emellanåt.

Kamara var respekterad i staden och fick all hjälp hon behövde, men nu på morgonen ville hon vara ifred. Därför passade hon på att besöka Arlabrunnen tidigt

medan Floke fortfarande sov och innan staden vaknade.

Gryningen var på väg. Det märktes på den svaga rodnaden på himlen över Gígurens kant i öster. Men det var fortfarande skumt nere i Gíguren, den stora iskratern i jökeln, där staden Glitterheim var byggd. Varje morgon, från första dagen som ung lärling, hade Kamara besökt brunnen. Tidigare, när de hade varit tre völvor, hade hon alltid tagit den kortaste vägen över isbron Västre. Men Västre fanns inte mer.

Kamara passerade brofästet till den rasade bron. Hon suckade högt och kände sorg när hon såg den vackra bron för sitt inre öga. Västre hade en dag gett vika och störtat rakt ner i Gígurens avgrund. Isen försvagades sakta men säkert, allt sedan det mytomspunna folket, iljaderna, och deras medhjälpare vättarna hade lämnat staden. Människorna behärskade inte magin som behövdes för att bygga nya broar eller reparera de gamla.

Ännu hade de lite tid på sig, elva av de tolv broarna var fortfarande hela. Kamara befarade att drottningen medvetet förde stadens invånare bakom ljustet. Under märkvärdiga ceremonier vandrade Hål Isula från bro till bro, lade handen på deras brofästen och läste över dem. Kamara var säker på att drottningen låtsades, att hon inte alls behärskade ismagi, och att det endast var ett skådespel för att lugna folket. Västres öde kunde bli hela Glitterheims om inte Arlabrunnen åter öppnades. Hål Isula och högsta rådets medlemmar kände till att brunnen var mer än en vattenkälla. Men hur mycket visste de? Kände de

till att Arlabrunnen var en portal till Motvärlden? Och att den kraft som tidigare flödat mellan världarna och genom brunnen var borta? Iljaderas ismagi hade kanske kunnat rädda Glitterheim, men Kamara trodde inte det. Hon trodde att själva ismagin var beroende av Arlabrunnen och kraftflödet mellan världarna. Iljaderna hade lämnat Glitterheim i tron att de skulle kunna finna kraften bortom Himinborg, där endast is och åter is skapade världen. Men Kamara trodde att den enda lösningen var att Arlabrunnen åter öppnades. Om det hade hon drömt, om och om igen.

Hon saknade sina två läromästare. De skulle ha vetat vad som måste göras för att rädda Arlabrunnen. Men völvorna var sedan länge begravda och Kamara var den sista av sin sort i Glitterheim. Kamara, ”hon som kan se”, kallade stadens invånare henne.

Liksom andra völvor kunde hon se bortom tiden och be andarna om hjälp. Hennes ögon hade sedan länge förlorat förmågan att tydligt se det som vanliga människor menar med att se. Men hennes inre öga lyste klart.

Det är lustigt, tänkte Kamara. När min kropp skruppnar och försvagas, då börjar min inre kraft att brinna starkare än någonsin tidigare.

Ibland strålade kraften ut från kroppen med sådan styrka att hon blev rädd att råka skada människor i sin omgivning. Men de verkade inte känna av energin som flödade runt omkring henne. Ändå brukade hon oroligt

studera Floke när han hjälpte henne med påklädning och annat i hennes närhet.

Men aldrig att han påverkades. Han tittade oroligt upp och missuppfattade hennes intensiva blick för ogillande. Han var mycket mån om att vara henne till lags. I början hade hon blivit irriterad över hans omsorger, men numera var hon tillfreds och hemmet kändes tomt när han lämnade henne för dagen. I tomheten fanns även saknad. Hon behövde någon att dela den magiska verkligheten med. Men Floke visade inga tecken på att känna av magisk energi. Därför kunde han inte vara den som drömtiden berättat om, en lärling som kunde ta över när även hon lämnade jordelivet.

Kamara lämnade bron Ginnar, korsade marknadstorget och tog de sista stegen fram till Arlabrunnen. Borgen och alla de viktiga byggnaderna låg samlade kring den heliga brunnen. Kamara rundade den utsmyckade muren som omgärdade den. Vid norra änden fanns en öppning och där ledde ett par trappsteg ner till vattnet. Hon satte sig tungt på det nedersta steget för att komma närmare vattenytan. Inte ett ljud, inte ett endaste skvalp hördes. Hon förde ner handen och doppade den i vattnet.

Det kändes lika livlöst som alla tidigare dagar.

Trots att det var vad hon hade förväntat sig, flammade den gamla besvikelsen upp. Hoppet ville inte överge henne. Hon slöt ögonen och tänkte tillbaka, tänkte på dagen som varit hennes första i Glitterheim.

Kamara såg sig själv som den unga och magra flicka

hon hade varit när hon hade följt med en grupp handelsresande till den stora marknaden innanför borgens murar. På marknadsplatsen hade hon plötsligt känt en ilning i nacken, som om någon hade nuddat vid henne. Hon hade snurrat runt, men ingen fanns där. Förvånat hade hon sökt med blicken och tittat på människorna.

Först hade hon inte sett något konstigt, men så hade Kamara upptäckt kvinnan. Ögonparet som mötte hennes hade inte vikit undan. Kvinnan hade tagit upp handen och vinkat otåligt. På gesten hade Kamara förstått att hon ville att Kamara skulle komma. Hon hade blivit nyfiken och följt uppmaningen. Allt sedan den dagen hade hon bott hos kvinnan och hennes bror.

De var völvor och behövde en lärjunge. Under hennes tid som lärling, och sedan själv som respekterad völva, hade hon ofta hört dem oroa sig över Islandets framtid. Völvorna utövade trolldom: sejdade, spådde, signade och reste in i drömtiden. Allt det lärde sig Kamara. Völvorna lärde henne också en gammal spådom. Det var den hon tänkte på nu, när hon satt vid Arlabrunnen.

Det var inte många som kände till att Islandet sakta höll på att tyna bort. Dess energi försvagades och den mäktiga kylan höll på att klinga av. När kylan tappade greppet om landet skulle jöklarna, de stora ismassorna, börja smälta och Glitterheim förstöras. Inte ens den kraftfulla magin som iljaderna hade byggt in i alla väggar, hus och torn i staden skulle kunna förhindra det. När Kamara utövade trolldom och reste i drömtiden var

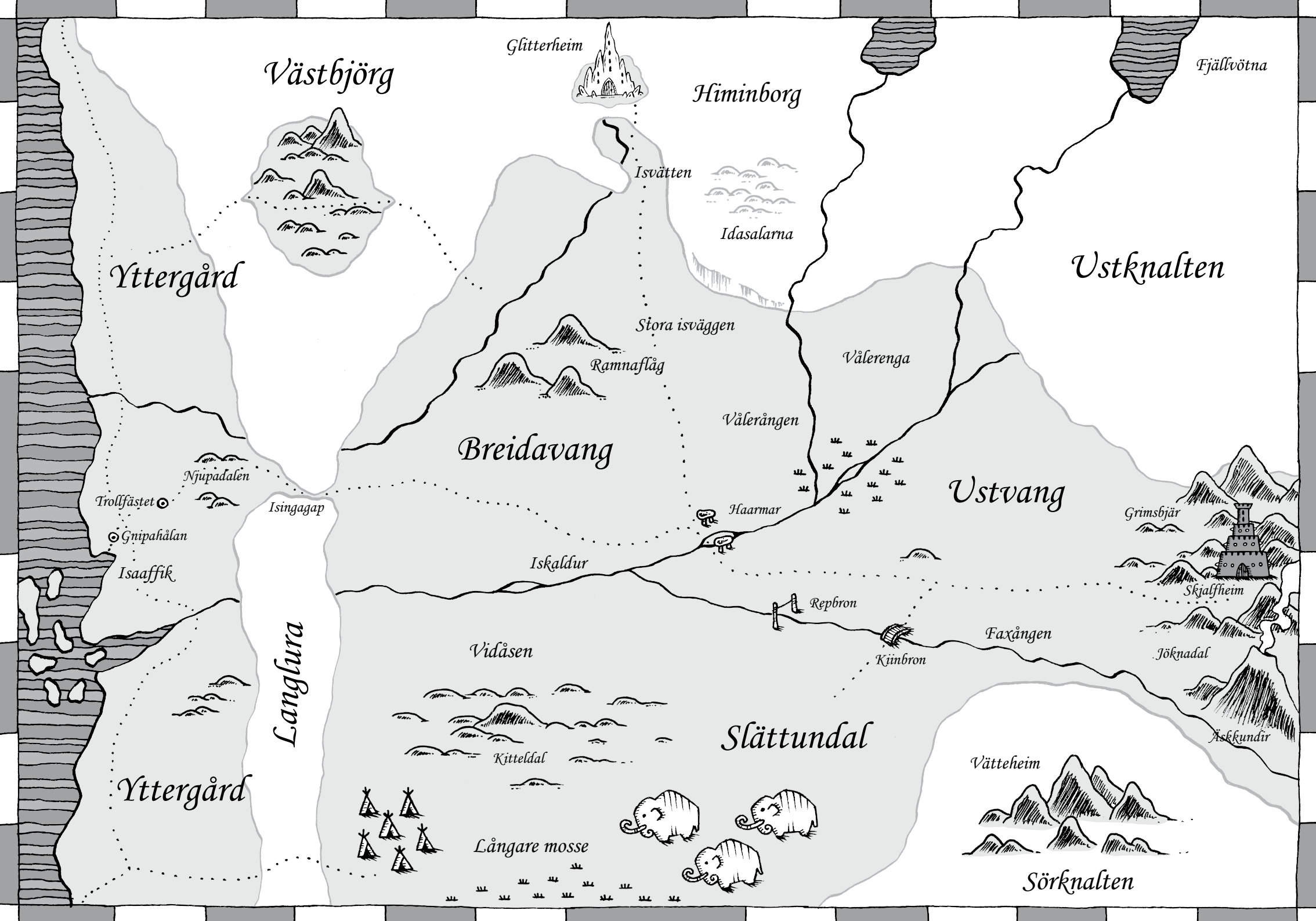
Arlabrunnen ofta med i hennes syner. Hon visste inte hur, men på något sätt var tillståndet i Islandet beroende av Arlabrunnen.

Kamara lät fingrarna glida genom vattnet, men vattenytan förblev stilla, inte en rörelse krusade dess yta. Hon tog fram staven, den som hon hade välsignat, höll den en kort stund i handen och släppte sedan ner den i brunnen. Hon hade gjort det många gånger tidigare, bett brunnen att vakna till liv. Staven flöt omkring på vattenytan, men precis som de andra gångerna hände ingenting. Arlabrunnen var fortfarande död.

Hon satt där en stund och slumrade till. Nu för tiden räckte det att hon var stilla ett kort ögonblick för att hon skulle somna. Kanske sparade hennes kropp på krafterna för att orka. Sömmen liknade mer en djup dvala, för tankarna fanns fortfarande där. De svävade omkring, flöt ut över vattnet och sänkte sig ner mot den oljiga, orörliga vattenytan.

– Vi väntar, mumlade Kamara. Vi väntar på hon som ska komma.

För det var det som völvornas spådom berättade om. Kamaras egna syner i drömtiden flöt ihop med stroferna i spådomen. Hon såg det framför sig helt tydligt: mammutarna skenade genom en trång klyfta och det satt någon på den främsta mammutens rygg. Hon började ana vad spådomen handlade om. Kamara hade sett henne i drömtiden: hon som skulle komma, Miika muutai dinar.



Västbjörg

Glitterheim

Himinborg

Fjällvötna

Yttergård

Isvätten

Idasalarna

Ustknalten

Stora isväggen

Ramnaflåg

Vålerenga

Breidavang

Vålerången

Ustvang

Njupadalen

Trollfästet

Isingagap

Gnipahålan

Isaaffik

Haarmar

Grimsbjår

Iskaldur

Repbron

Skjalffheim

Langlura

Vidåsen

Faxången

Jökndal

Slättundal

Kitteldal

Kimbron

Åskkundir

Yttergård

Långare mosse

Vätteheim

Sörknalten

författare



Jonna Berggren bor i Varberg tillsammans med sin familj, hund och katt. Tidigare bodde Jonna i Frillesås där bokens Jamina och Milo också bor, och i närheten finns Fjärås bräcka, en israndsbildning som den mäktiga inlandsisen skapade för 14 000 år sedan. Det är den som har inspirerat Jonna till Isportenserien, liksom hennes arbete som biolog och lärare.

"I mina böcker vill jag blanda magi och mystik med vardag. Jag vill att du som läser ska känna samma känslor som Jamina och Milo och genom dem få uppleva Islandet med sina mammutar, flygare, vättar och troll. Jag inspireras mycket av naturen när jag skriver, men också av min farmor som var uppväxt på den tid då sällsamma varelser fanns. Genom mina böcker får vi veta att de verkligen finns, men också varför vi så sällan ser dem."

Isvärlden är en värld inspirerad av hur det kan tänkas ha varit under förhistorisk tid och av seder och bruk från ursprungsbefolkningar, som till exempel inuiter. Världen är naturligtvis helt påhittad, men tanken är att skildra folk som lever i en hållbar samklang med naturen, och av jakt och fiske, utan moderna lösningar och även med utmaningen av att leva i en värld dominerad av kyla och is.

ISPORTEN FÅNGADE

Det livsviktiga uppdraget är hotat när Jamina försvinner med en mammothjord och Milo och Maya fångas av drottningens enhärjare. Plötsligt är gruppen splittrad och då kan de inte bege sig till vulkanen där de magiska eldstenarna finns. De som behövs för att hålla isporten mellan världarna öppen. Men nu är Jamina utlämnad till Miika, den nya vän som dykt upp. Och det verkar omöjligt för Milo och Maya att fly från isstaden där de hålls fångna. Samtidigt närmar sig Ondskan.

"Bästsäljarkvalitet!"
Kim M. Kimselius



Fler titlar i serien
Isporten!

ISBN 978-91-88347-22-0



9 789188 347220

