

E.8 Wildes Wasser

Rainer Nagel, MIDGARD-Con-Kampagne

Copyright © 2013 by Isolde Popp.

Maolins feuchter Traum

Die Jungzwerge hatten in einer Orkhöhle erfolgreich die Streitaxt „Steinfinder“ geborgen und machten sich auf den Rückweg ins Gimmunk-Gebirge zur Lishadi-Priesterin Mora Quellenstein.

Maolin hatte im Grabmal von Naugurth Zwergenschlächter einen blauen Wasserkiesel gefunden und trug die Streitaxt „Steinfinder“. Er hatte auch noch eine Schriftrolle mit einem Text in Maralinga bei sich, den er sich aber erst noch übersetzen lassen musste.

Damir Filuin hatte eine Streitaxt, von der er dachte, dass sie Schneida Thursneldaskor gehört hatte, und das Amulett von Schneida, eine Bronzescheibe mit drei Wellenlinien, drei Zacken und drei Tannensymbolen im Gepäck.

Maolin hatte in der Nacht eine Vision. Er träumte recht detailliert von einem erainnischen Dorf, das von einer riesigen Welle verschlungen wurde. Mit der Welle stimmte etwas nicht, denn der Wellenkamm bestand aus kleinen Wasserfäusten. Maolin wusste nicht, um welches Dorf es sich handeln würde; auch die Freunde, denen er seinen Traum erzählte, hatten keine Ahnung.

Jeder, den Maolin zu seinem Traum befragte, meinte, es müsste sich wohl um ein Dorf am Meer handeln, oder? Am besten, sie würden sich nach Süden begeben, erst Richtung Wulfstead und dann weiter nach Tidford, um dort weitere Erkundungen anzustellen. So würden sie wohl am ehesten dieses seltsame Dorf finden!

Ein ruhiger Winter

Zurück bei Mora Quellenstein, bat sie diese um die Streitaxt „Steinfinder“, die der Zwergin Zasta Schweigewohl gehört hatte. Die Jungzwerge kamen der Bitte nach. Als Belohnung für die Rückgabe der Streitaxt erhielt jeder Zwerg zwei Portionen kostbares rotes Titenwasser. Mora verbat sich hier das Gegrinse! Schließlich handelte es sich um einen Heiltrank, der vom Tropfwasser des schwarzen Stalaktiten im Innersten Heiligtum Lishadis gewonnen wurde!

Mora Quellenstein heilte zusammen mit einer anderen Priesterin auch die „Geisterschäden“ der Freunde, die ihnen der böse Geist Naugurths zugefügt hatte.

Mit Beginn des Herbstes stellten sich die ersten Stürme ein. Da die Zwerge vor dem nächsten Abenteuer noch etwas für ihre Ausbildung tun wollten, verbrachten sie den Winter in Gimildum; die Schneefälle hätten das Reisen sowieso erschwert oder verhindert.

Gorthroch war schwer enttäuscht, dass ihm sein „Alter“ vorläufig die Unterstützung entzog, da dieser seine ganzen Barmittel für die neue bronzene Deckenverkleidung des Festsaaes ausgegeben hatte. Was half es ihm da, dass er nun die Geschichte der Zwerge, gestaltet vom bekanntesten Künstler Gimildums, in schön gestalteten Halbreiefs an der Hallendecke anschauen konnte?

Eine Reise in den Süden

Im zeitigen Frühjahr, nämlich im Kranichmond 2403nL, brachen die Freunde auf. Ihre Reise führte sie in 12 Tagesreisen über Thame nach Dungarvon, Wulfstead und Tidford. Dort erkundigten sie sich bei dem Zwergenhändler Freiarm Starkarm nach dem erainnischen Dorf aus Maolins Traum. Freiarm war tatsächlich der Ansicht, dass die Beschreibung auf das Dorf Cuisgillin zutreffen könnte, das in der Nähe der Handelsstraße nach Deasciath lag. Von Tidford nach Deasciath waren es 9 Tagesreisen. Freiarm druckste ein wenig herum, als die Sprache darauf kam, warum er dieses erainnische Dorf wohl kennen würde, und er blieb den Jungzwerge letztlich eine Antwort schuldig.

Fünf Reisetage später trafen die Zwerge einen Gnom, der sich als Magier Chryshawgi Guglielmil vorstellte, der aus einem Dorf im östlich liegenden Wald Foraois stammen würde. Chryshawgi erzählte treuherzig, er hätte sein Dorf verlassen müssen, nachdem er einige Versuche mit meketischem Totenöl angestellt hätte, die nicht gerade erfreulich verlaufen waren. Die gesamte Flachsernte des Dorfes wäre jetzt schwarz eingefärbt und stänke fürchterlich; die langen Haare der weiblichen Dorfbewohner ebenso. Normales Waschen und magische Reinigungszauber wären wirkungslos geblieben.

Chryshawgi suchte fieberhaft nach einer Lösung, denn solange er seinen Fehler nicht wieder rückgängig machen konnte, musste er in der Verbannung bleiben. Er war schon im Corrangebirge gewesen, wo es größere Ansiedlungen seines Volkes gab; dort war er auf den Namen des Mahal-Zwergenpriesters Daim Starkhammer gestossen. Diesem Zwerg wurde die Beherrschung eines formidablen Reinigungszaubers namens *Persil* zugeschrieben.

Ausflug zur Insel Inis Olgach

Ein Relikt aus der Zeit des Kriegs der Magier war ebenfalls mit dem Namen dieses Zwergenpriesters verbunden, ein altes unterirdisches Bauwerk, das sich auf der „Kargen Insel“, der Inis Olgach, befinden sollte, einem kleinen Eiland in der Bucht der Bäume. Chryshawgi wandte sich an die Zwerge, die ihm offensichtlich die Götter geschickt hatten, da er es sich nicht allein zutraute, diese geheimnisvolle Insel erforschen zu können. Der Gnom kannte einen Fischer, der ihm sein Boot zur Verfügung stellen würde, um auf die Insel überzusetzen. Chryshawgi selbst wollte in dem Bauwerk nur Hinweis auf den Zauberspruch finden; seinen ehrenwerten zwergischen Begleitern wollte er gern sämtliche Schätze überlassen, die dort eventuell gefunden würden.

Natürlich konnten die Jungzwerge dieses verlockende Angebot nicht ablehnen. Bis zum Fischerdorf Cuisgillin war es von hier auf der Handelsstraße sowieso nur noch eine Tagesreise, und der Abstecher an die Küste zu dem Bekannten des Gnoms erforderte lediglich einen Umweg von auch nur jeweils einer Tagesreise hin und zurück.

Chryshawgi führte die Zwerge also zu dem kleinen Gehöft an der Küste. Der Inhaber des Anwesens begrüßte die Reisenden und zeigte ihnen gern sein Boot, das locker Platz für sieben bis zehn „Kurze“ hatte und sich in gutem Zustand befand.

Am nächsten Morgen setzte die ganze Gruppe also zur Insel über. Unterwegs wurde ihr Boot von einem Schwertfisch attackiert. Nach einem wirklich fatalen Treffer des seltsam angriffslustigen Fisches erhielt das Boot ein schweres Leck und ging in kürzester Zeit unter. Obwohl sich dieser Unfall nur 24m vom seichten Wasser entfernt ereignet hatte, hatten die

Zwerge mächtig zu tun, sich lebend ans rettende Ufer zu begeben. Aldorin wäre beinahe ertrunken, hätte ihn nicht plötzlich die Nixe Semantia, eine Cousine der Nymphe NyriSSa vom Glitzerfelsen, gerettet!

Nachdem alle das Ufer der Kargen Insel erreicht hatten, brachte sie ihr Weg auf eine kleine Anhöhe zu einer unauffälligen, etwa zwei Meter hohen Tür aus dunklem Stein, die mit sonderbaren Zeichen bedeckt war; sie schien in den Hügel hineinzuführen.

Vor dieser Tür lagen die Leichen von vier Menschen. Einer von ihnen schien direkt vor der Tür zusammengebrochen zu sein; die drei anderen waren wohl einige Meter entfernt dagestanden. Die Zwerge untersuchten die Leichen und kamen zu dem Schluss, dass sie vermutlich erainnische Piraten gewesen waren. Es war aber nicht ersichtlich, wer oder was sie getötet hatte. Die Leichen wurden geplündert, aber sie hatten nur normale Waffen, Einbrecherwerkzeuge, Proviant und ein Vier-Personen-Zelt bei sich gehabt.

Die Tür wurde sofort als einfache, aber solide Zwergenarbeit erkannt. Sehr alte Zwergenrunen waren darauf eingraviert, und die Freunde mussten auf lange zurückliegendes Schulwissen in Alt-Dvarska zurückgreifen, um diese überhaupt lesen zu können. Obwohl sich ChrySawgi voller Begeisterung auf das „tolle mathematische Rätsel“ stürzte, das er hier vermutete, handelte es sich in Wirklichkeit nur um ein Buchstabenrätsel, das den Satz ergab: „*Mein Fuss ist fest in seinem Bett. Was ich sein mag?*“ Damir erriet schließlich in Erinnerung an die Lieblingsblume seiner NyriSSa das Lösungswort: „*Anemone*“. Die schwere Tür schwang lautlos auf! Einem normalen Zwerg wäre das wahrscheinlich niemals eingefallen.

Daim Starkhammers Grab

Es schloss sich ein Raum an, in dem es Magiern schwindlig geworden wäre, wenn sie zu zaubern versucht hätten. Die dortige Tür in die eigentliche Grabkammer wurde jedoch von Aldorin so souverän geknackt, dass die Feuerkugeln, deren Auslöser dort versteckt waren, nicht aktiviert wurden.

Sobald die Zwerge die Grabkammer betreten hatten, sahen sie Folgendes:

Plötzlich flimmert vor euch die Luft, und die Gestalt eines prächtig aussehenden Zwerges in zeremonieller Kleidung und mit kunstvoll geflochtenem Bart steht vor dem Steinblock, wobei er jetzt die funkelnde Axt, die eben noch auf dem Steinblock ruhte, mit grimmigem Gesichtsausdruck in der Hand hält. Einzig die Tatsache, dass ihr durch den Körper des Zwerges hindurch immer noch den Steinblock sehen könnt, wenn auch leicht verzerrt, lässt darauf schließen, dass nicht alles mit rechten Dingen zugeht. Und dann dringt schon eine donnernde Stimme in eure Gedanken: „*Wer wagt es, den letzten Rest von Würde von Daim Starkhammer zu beschmutzen?*“

Es handelte sich hier um den Geist des alten Zwergenpriesters Daim Starkhammer, der dazu verdammt war, in seinem eigenen Grab gefangen zu sein. Als der Geist erkannte, dass er es mit Zwergen zu tun hatte, entspannte er sich etwas und ließ sich auf ein Gespräch ein. Er erzählte, dass er vor vielen Jahrhunderten zur Zeit des Kriegs der Magier einen mächtigen Wasserbeschwörer namens Vergrad bekämpft hatte. Dieses Grab war als Falle für seinen Gegner gedacht gewesen, jedoch hatte Vergrad durch seinen Mentor Vatarahn rechtzeitig Wind von der Sache bekommen und den Spieß umgedreht. Das Grab war für Daim selbst zur Falle geworden, welche Schande!

Daim Starkhammer wollte nun von einem Zwergenpriester zur letzten Ruhe gebettet werden und hörte wohl einfach nur schlecht, als Aldorin „*Lishadi*“ sagte. Natürlich müsste es sich in seinem Fall um einen Priester Mahals handeln! Aldorin ließ den Geist in seinem Glauben; da er sich aufgrund der Unterweisung durch seine Großmutter tatsächlich gut auskannte, sorgte er dafür, dass das Skelett Daims auf dem Steinblock in eine würdevolle Haltung gebracht wurde, intonierte dann die erforderlichen Litaneien und schlug abschließend dreimal mit dem Hammer Daims auf den Stein.

Ein lautes Stöhnen erfüllte den Raum, und für einen kurzen Moment sahen die Zwerge Daim Starkhammer, Priester des Mahal und Feind der Dunklen Meister, in seiner ganzen Glorie vollkommen sichtbar auf dem Steinblock liegen. Dann löste sich der Körper des Zwergenpriesters langsam auf, und auch der Hammer verschwand (leider) aus Aldorins Hand. Gleichzeitig vernahm Aldorin die Stimme Daim Starkhammers: „*Weiter so, junger Nachfolger, Mahal sei mit dir!*“

Alle Zwerge spürten die Erleichterung, die Daim nun dabei empfand, endlich den Langen Schlaf bis zur Letzten Schlacht antreten zu dürfen, und wie von einer Flutwelle wurden sie von den Erfahrungen und dem Wissen des Priesters überspült. Dann waren Zwerg und Hammer verschwunden, und der Raum war leer, mit Ausnahme des Steinblocks.

Der Gnom Chryswagi überschlug sich fast vor Glück, denn er glaubte, eine Erleuchtung hinsichtlich des gesuchten Persilzaubers bekommen zu haben.

Als sich die ganze Aufregung gelegt hatte, fanden die Jungzwerge in einer Ecke noch ein altes Tagebuch, das bei Berührung bis auf den gegerbten Lederdeckel zu Staub zerfiel und dabei, oh Wunder, eine blütenweiße Leinenbinde in völlig unversehrtem Zustand zu Tage förderte. Aldorin nahm die Binde an sich, was freilich viele scherzhafte Bemerkungen seiner respektlosen Freunde provozierte.

Zurück zur Küste

Nachdem hier ihre Aufgabe erledigt war, sahen die Jungzwerge zu, dass sie wieder von der Insel fort kamen. Glücklicherweise fanden sie einen Ersatz für ihr gesunkenes Boot, denn auf der anderen Seite der Kargen Insel lag das verwaiste Boot der toten Piraten am Strand.

Bei der Rückfahrt hatten sie gerade etwa die halbe Strecke geschafft, als ein großer Schatten kurz die Sonne verdunkelte, ehe sich eine große geflügelte Echse mit weit aufgerissenem Maul aus dem Himmel hinab auf die kleine Scholle stürzte, in der die Zwerge saßen!

Die erschrockenen Ruderer griffen zu ihren Waffen und bereiteten dem Untier einen wehrhaften Empfang. Dennoch gelang es der Drachenechse, Damir zu ergreifen und sich mit ihm in die Lüfte zu erheben! Kilor und Gorthroch schickten ihre Armbrustbolzen hinterher, doch schließlich war es Maolin, der die fliegende Echse gerade noch rechtzeitig mit einem formidablen Donnerkeil vom Himmel holte. Damir überlebte den Sturz ins Wasser; er hatte dabei besonderes Glück, weil das Lähmgift der Echse bei ihm keine Wirkung zeigte, denn sonst wäre er womöglich hilflos ertrunken.



Zurück am Gehöft gaben die Zwerge das Boot zurück. Der „Fischer“, der freilich zugleich auch ein Bauer war, war nicht persönlich anwesend - seine Frau aber schon. Alles wäre gut gegangen, hätte Damir nicht noch ein Bonus herausschlagen wollen, weil das zurückgebrachte Boot (der Piraten) besser wäre als das alte (das der Schwertfisch versenkt hatte). Jetzt erst fiel dieser Umstand auch der Frau auf. Das war ja gar nicht ihr Boot! Sie witterte sofort Betrug; diese Zwerge dachten wohl, nur weil der Mann nicht zuhause wäre, könnten sie eine hilflose Frau übers Ohr hauen! Augenblicklich verwandelte sie sich in eine keifende Furie und rief ihre Knechte zu Hilfe. Nur, weil weder Knechte noch Zwerge erpicht auf einen Kampf waren, und weil das Boot tatsächlich in einem sehr brauchbaren Zustand war, trennte man sich schließlich unblutig, wenn auch äußerst unfreundlich. Obwohl die Nacht nahte, zogen es die Freunde nun vor, auf offenem Feld zu übernachten. Damir wunderte sich mal wieder über die Menschen – ein kleiner Schwatz über ein kleines Geschäftchen wäre doch nichts Schlimmes, jedenfalls kein Grund für eine solche Überreaktion. Diese „Langen“ waren wirklich merkwürdige Wesen.

In dieser Nacht auf dem Acker träumte Aldorin von einem Gespräch zwischen einer üppigen Zwergin und einem würdigem Zwerg, der einen Kupferreif auf dem Haupt trug. Sie sagte zu ihm: *„Kannst du ihn nicht ab jetzt übernehmen?“* *„Soll ich dir etwa deinen Liebling ausspannen?“* *„Stell dich nicht so an, er wird allmählich zum Mann, es wäre gegen die Natur, weiterhin Anspruch auf ihn zu erheben, willst du vielleicht, dass er ein Mädchen wird?“* *„Na gut, er ist geschickt und stark, dem alten Starkhammer zuliebe nehme ich ihn zur Probe, aber wehe, er erweist mir nicht die notwendige Ehre!“*

Erste Eindrücke von Cuisgillin

Nach einer ereignislosen Tagesreise auf der Handelsstraße stießen die Zwerge am Nachmittag des übernächsten Tags auf ein altes vergammeltes Schild, das ihnen den Weg nach Cuisgillin wies. Sie folgten dem schmalen Pfad und erreichten abends den kleinen Küstenort.

Schnell fanden die Zwerge das einzige Wirtshaus der Gemeinde, den „*Gnom im Glück*“, und lernten dort unverzüglich Pdraigh Eadrom kennen, den „Verrückten Paddy“. Während sich

alle anderen Gäste recht zurückhaltend verhielten, setzte sich Pdraigh gleich zu den Neuankömmlingen an den Tisch und erzählte ihnen haarsträubende Schauergeschichten aus der Gegend.

So hausten angeblich im Sumpf zahlreiche Hexen mit zwölf Hörnern, was zwar recht unwahrscheinlich klang, aber von den ortsfremden Jungzwerge selbstverständlich nicht bestritten wurde. Schließlich befand sich ein Mantel, den die bösen Hexen bei einer Begegnung mit der Urahnin von Paddy verloren hatten, immer noch in seinem Besitz! Die Ahnin hatte den Angriff der Hexen damals nur mit Hilfe ihrer Beschützerin, einer im Brunnen lebenden Nympe, überlebt. Naja, das klang ja alles wenig glaubhaft. Dieser Mensch wollte sie wohl verwirren, um ihnen ein Freibier abzuschwatzen? Nun ja, wieso nicht? Die Zwerge waren spendabel.

(Die Erzählung wurde entnommen aus der Geschichtensammlung *Irish Folk and Fairy Tales* by Gordon Jarvie, mit der Überschrift: "The horned women".)

So hörten sie von Paddy sogleich eine zweite Geschichte, die von dem Leidensweg handelte, den ihm die Feen auferlegt hatten, weil er ihre Existenz leichtsinnig verleugnet hatte. Nur das Krähen des Hahns in der Morgendämmerung hatte ihn damals vor dem sicheren Tod im selbstgeschaukelten Grab bewahrt!

(s.o.: "The red man in Donegal")

Diese Geschichten waren der Versuch der Dörfler, Fremde auf jeden Fall vom Sumpf fernzuhalten und möglichst bald wieder zum Aufbruch zu bewegen.

Die Jungzwerge hatten natürlich schon Schlimmeres erlebt und ließen sich von solchen Erzählungen nicht vergraulen; sie quartierten sich im Wirtshaus ein.

Am nächsten Tag schwärmten die Zwerge aus und versuchten etwas darüber zu erfahren, was Maolins Traum von der verheerenden Welle mit dem Dorf Cuisgillin zu tun haben könnte. Ihre beiden ersten Gesprächspartner lieferten allerdings keine interessanten Neuigkeiten. Die seltsamerweise in einem schönen neuen Gebäude wohnenden Heilerinnen des Ortes waren zu den Zwergen zwar freundlich und entgegenkommend, erschienen jenen aber verdächtig ahnungslos, was Geschichten über das Leben und Sterben in diesem Ort betraf. Auch die Händlerin Caitlín, die in diesem kleinen Dorf ein bemerkenswert großes Warenlager besaß, war zwar höflich und hilfsbereit, aber keine ergiebige Quelle für Auskünfte.

Der dritte Anlauf hatte endlich ein besseres Ergebnis. Manachán a' Trascadan, ein Eremit auf dem Hügel am östlichen Ortsrand, wurde nämlich ebenfalls aufgesucht, und dieser Mann konnte berichten, dass er seit einer Woche immer wieder merkwürdige farbige Lichterscheinungen vor der Küste beobachtet hatte. Sie begannen mitten in der Nacht, dauerten ungefähr eine Stunde und lösten sich schließlich in einem kleinen vollkommen lautlosen Feuerwerk auf. Auch hatte er beobachtet, dass sich vorher eine „Nebelbank“ zielstrebig von Westen her auf einen Punkt vor der Küste zubewegt hatte. Na, das war doch wirklich interessant!

Die Zwerge redeten auch mit den Brüdern Scannan und Maidach, die als Fischer ein Haus direkt am Strand hatten. Die beiden hatten die Lichterscheinungen ebenfalls gesehen und außerdem bemerkt, dass das Meer anschließend immer besonders unruhig war und jedesmal

eine größere Welle am Strand aufgelaufen war, die mehr Strandgut als sonst mitgenommen hatte. Die beiden schalkhaften Brüder erzählten mit todernsten Gesichtern, dass vermutlich ein finsterer Magier die Vernichtung des Dorfes vorbereiten würde. Interessant!

Die Zwerge machten am Strand Tests mit dem Wasserkiesel und stellten fest, dass er stärker leuchtete, wenn man weiter ins Meer hineinlief. Sie befragten den Fischer Rhuad, der ihnen erzählte, er hätte nachts am Strand eine Frau mit langen Haaren und durchscheinendem Körper gesehen, er hätte der Hexe jedoch sogleich eins mit seinem Bootshaken versetzt, worauf sie verschwunden wäre. Die Freunde überredeten Rhuad zu dessen eigener Überraschung, dass er abends mit ihnen aufs Meer hinaus fahren würde (Aldorins neu erworbener *Beeinflussen*-Zauber erwies sich erstmals als nützlich).

Die Zwerge besuchten Paddys Frau, die sich zu ihrem Erstaunen als muskulöse schwarze Schönheit herausstellte, und besichtigten das Familienerbstück, den sagenhaften „Hexenmantel“. Paddy konnte die nächtlichen Lichter ebenfalls bestätigen und erzählte ihnen, dass es sich todsicher um das Geisterschiff mit untoten Seezombies handeln würde, das schon seit dem Krieg der Magier die Gegend unsicher machen würde.

Ausgedehnte Ermittlungen

Nach Einbruch der Dunkelheit fuhren die Zwerge mit zwei Booten unter Rhuads Leitung auf See hinaus. Mit dem Wasserkiesel, dessen Helligkeit je nach Standort heller oder dunkler wurde, navigierten sie zu einem Punkt, von dem sie annahmen, die fragliche Stelle der geheimnisvollen Ereignisse zu sein. Sie warteten hier bis Mitternacht, aber nichts geschah. Schließlich kehrten sie wieder zum Ufer zurück.

Am nächsten Vormittag suchten sie nochmals diese Stelle auf dem Wasser auf; diesmal waren sie mit einem Fassring ausgerüstet, um den Meeresboden besser absuchen zu können. Tatsächlich funkelte dort etwas am Grund, und Damir holte bei einem erfolgreichen Tauchgang einen mit Wasserrunen bedeckten Dolch herauf, der in 5m Tiefe im Sand gesteckt hatte!

Nachdem die Jungzwerge keinen anderen Plan hatten, aber schon mal auf dem ungeliebten Wasser waren, fuhren sie mit ihrem Boot die Küste entlang, um diese vom Meer aus nach Verstecken abzusuchen. Dies brachte die Dorfbewohner auf den Plan. Die beiden Brüder Scannan und Maidach versuchten vehement, die Zwerge von der Weiterfahrt abzuhalten und warnten eindringlich vor den Sumpfhexen - freilich vergeblich.

Als die Zwerge ein Stück weiter südlich in der Nähe des Sumpfes ein blaues Halstuch fanden (das Lakon verloren hatte), waren sie überhaupt nicht mehr aufzuhalten. Sie stießen mit ihrem Boot in einen brackigen Seitenarm vor, wo sie ein Erlebnis der seltsamen Art erwartete. „Sumpfhexen“ in weißen Laken schwebten ihnen auf drei Booten entgegen und gaben schauerliche Geräusche von sich. Natürlich machte dies auf die abgebrühten Zwerge keinerlei Eindruck, und Maolin konterte sogar mittels *Macht über die Sinne* mit der Erscheinung einer Obersumpfhexe! Das gelang ihm äußerst erfolgreich: die Gegenpartei ließ alle Hüllen fallen und floh mit ihren Booten in den Sumpf hinein.

Die Freunde nahmen die Verfolgung auf, bis sie schließlich in einem immer schmaler werdenden Nebenarm hoffnungslos stecken bleiben. Sie mussten erkennen, dass sie im Labyrinth des Sumpfes keine Chance gegen Ortskundige hatten.

Auf der Rückfahrt wurden die Zwerge mit Pfeilen beschossen, als sie noch andere Seitenarme erkunden wollten. Aldorin wurde sogar getroffen! Jetzt waren die Freunde wirklich sauer. Sie traten zum Schein den Rückzug an, kehrten nach kurzer Zeit jedoch um, um in eine weitere vielversprechende Fahrinne einzubiegen. Dort waren sie noch nicht lange unterwegs, als es einen gewaltigen Schlag gab und das Boot von unten von mehreren Pfählen durchbohrt wurde!

Wieder einmal gingen die Zwerge baden, was ihre Laune noch mieser werden ließ, als sie sowieso schon war. Sie konnten sich ans Ufer retten und fanden sogar noch das Seil, mit dem man diese Falle vom festen Boden aus offensichtlich ausgelöst hatte. Von ihren Widersachern fehlte freilich jede Spur. Die Zwerge schlugen sich durch die Büsche hügelwärts und erreichten auf diesem Weg so am frühen Nachmittag die Hütte des Eremiten Manachan ay`trascadan.

Sie beobachteten, dass der Einsiedler mit Hilfe eines Spiegels fleißig seltsame Botschaften (kurz, lang, kurz, kurz, ...) absetzte. Schlecht gelaunt, wie sie waren, schickten sie den Einsiedler kurzerhand in einen magischen *Schlaf* und durchsuchten dessen einfache Kiste. Dort fanden sie aber nichts Verdächtiges. Anders war es, als sie die nähere Umgebung absuchten: unterhalb der Hütte gab es einen hervorragenden Aussichtspunkt, wo sich unter Steinen versteckt ein Fernrohr befand! Sehr seltsam!

Ein nächtlicher Einsatz (zu Land)

Als die Jungzwerge endlich ins Dorf zurückkehrten, wurde es schon dunkel. Das ganze Dorf wirkte wie ausgestorben. Maolin schlich zum Wirtshaus und lauschte am Fenster. Siehe da, alle Männer des Dorfes waren dort versammelt und diskutierten erregt. Maolin konnte verstehen, dass die Zwerge mittlerweile als Bedrohung für das Dorf angesehen wurden. „*Das sind doch kleine Terroristen!*“ Mehr noch schienen sich die Männer jedoch vor etwas anderem zu fürchten.

Jetzt, wo die meisten Männer im Wirtshaus waren, konnten die Zwerge diese Gelegenheit nutzen, um im Friedhof des Dorfes nachzusehen, was es dort mit dem seltsamen großen Schuppen auf sich hatte. Als Leichenhaus war dieses Gebäude sicher viel zu groß für den kleinen Ort! Sie stiegen also dort ein und bemerkten, dass sich hier ein grobschlächtiger Knecht aufhielt, der anscheinend nicht mit ins Wirtshaus gewollt (oder gedurft) hatte. Maolin schickte ihn ins Reich der Träume. Die Zwerge sahen sich in aller Ruhe um und entdeckten nagelneue Säрге, die frisch mit Waren vollgepackt waren – und in jedem Sarg hatte man obenauf eine tote Katze gelegt. Jetzt fiel endlich der Groschen! Die Dorfbewohner waren Schmuggler! Darum hatte also der Leichenbestatter das schönste Haus im Dorf!

Mitternacht war schon vorbei, als die Zwerge zum Haus der Heilerinnen schlichen und Maolin auch dort lauschte. Dort hatten sich die Frauen des Dorfes versammelt, weil sie sich in Gemeinschaft sicherer fühlten. Der Zwergenmagier bekam mit, dass die Heilerinnen einen Fremden pflegten, den sie verletzt im Wald gefunden hatten.

Aldorin klettert unterdessen in den ersten Stock des Heilerhauses und fand dort nur ein leeres Krankenzimmer vor. In anderen Räumen schnarchten Frauen und Kinder, die schon früher zu Bett gegangen waren.

Gegen 3 Uhr morgens bemerkten die Zwerge, die sich unauffällig in der Umgebung des Heilerhauses verteilt hatten, dass ein Neuankömmling zum Haus der Heilerinnen strebte. Maolin fackelte nicht lange und legte ihn schlafen. Es handelte sich um einen recht hässlichen Menschen, der barfuß unterwegs gewesen war und eine Narbe an der rechten Wade hatte. Nachdem sie den Kerl gefesselt hatten, weckten sie ihn wieder auf, um ihn zu verhören. Der Mann erklärte den Zwergen, dass er ein Halborc namens Lacon wäre. Er würde im Auftrag eines Wohltäters der Menschheit, dessen Name nichts zur Sache tun würde, eine üble Beschwörerin aus den Küstenstaaten beschatten, die für die Dunklen Meister arbeiten würde. Feliana Postamente lautete ihr Name, und sie würde Wasserkiesel einsammeln, mit denen sie irgendeine fiese Beschwörung vorhätte. Sechs Stück bräuchte man seines Wissens, aber so genau würde er sich nicht auskennen. Das waren ja überraschende Neuigkeiten!

Lacon berichtete, dass er die Lichterscheinungen und die Nebelbank schon drei Tage länger als die Zwerge beobachten würde, doch leider hätte er heute kein Glück damit gehabt, da ihm sein Fernrohr abhandengekommen wäre. Wahrscheinlich hätte es ihm der alte Einsiedler gestohlen. Lacon meinte, er wäre den Zwergen sehr dankbar, wenn sie ihm helfen würden, dieser üblen Beschwörerin das Handwerk zu legen. Auf die Frage, ob er denn mit seinem „Wohltäter“ Kontakt aufnehmen könnte, um Hilfen oder Belohnungen anzufordern, konnte Lacon nur stammeln, nein, daran hätte er noch gar nicht gedacht! Damit sank er in der Achtung der Zwerge ins Bodenlose. Immerhin versprach Lacon, ein Boot zu besorgen, und so verabredeten sich die Zwerge mit dem Halborc bei Anbruch der kommenden Nacht am Strand, ehe sie ihn laufen ließen.

Die Zwerge versuchten anschließend noch, Semanthia an den Strand zu rufen, doch das gelang ihnen nicht. Semanthia hatte keine Lust, Probleme zu lösen, die eigentlich Aufgabe der Zwerge waren. Es reichte schon, sie wieder aus dem Wasser fischen zu müssen, bevor sie ertranken, worauf sie es scheinbar ständig anlegten.

Ein nächtlicher Einsatz (zu Wasser)

Nach einem Ruhetag trafen sich die Jungzwerge bei Einbruch der Dunkelheit am Strand mit Lacon, der tatsächlich ein Boot beschafft hatte. Maolin versteckte vorher noch seinen Wasserkiesel, damit er keinesfalls in die Hände der Beschwörer fallen konnte.

Als sie schon fast die besondere Stelle im Meer erreicht hatten, befand sich dort tatsächlich eine Nebelbank! Als sich die Zwerge näherten, sahen sie ein Boot, in dem ein einzelner Mann in einer blauen Robe saß. Dieser sprang bei ihrer Ankunft sofort auf und warf einen Stein ins Wasser!

Nun entbrannte ein Kampf! Die Zwerge versuchten, den in seinem Boot stehenden Robenträger auszuschalten, während gleichzeitig in ihrer Nähe Wasserelementare, Marmenile und Wisrani, auftauchten und sie angriffen. Als die Freunde erkannten, dass sich noch weitere Gegner, zwei Männer und eine Frau, auf dem Meeresboden inmitten einer großen Luftblase befanden und von dort aus Zaubersprüche aktivierten, sprangen Gorthroch, Bestija und Kilor vom Boot aus in diese Blase hinein.

Einer der Beschwörer wurde von Kilor mit der Erdklinge an den Meeresboden gefesselt. Als dann der zweite Magier, der für die Luftblase verantwortlich gewesen war, getötet wurde, fiel diese Blase in sich zusammen! Die Zwerge retteten sich schwimmend zum Boot, während der

an den Boden geheftete Beschwörer jämmerlich ertrank. Die Anführerin dieser kleinen Gruppe, vermutlich Feliana Postamente, entkam jedoch schwimmend.

Erst als die Zwerge prustend und sehr erleichtert wieder in ihr Boot kletterten, fiel ihnen auf, dass sich Lacon klammheimlich verdrückt hatte. War er überhaupt auf dem Boot dageblieben? Wohl nicht, aber in der Aufregung war ihnen das gar nicht aufgefallen. Komisch! Denn so aufgeregt hatten sie sich eigentlich gar nicht gefühlt, als sie aufs Meer hinausgefahren waren. Sehr komisch!

Statt Lacon sahen sie aber noch Folgendes:

Für einen kurzen Moment scheint sich der Meeresboden aufzulösen und gibt den Blick auf eine Art Ozean frei, der sich von dem Meer vor Cuisgillin durch seine tiefere, reinere Farbe unterscheidet – und durch die Vielzahl von Lebewesen, die sich darin tummeln. Eines dieser Wesen sieht euch und kommt mit schnellen Bewegungen auf euch zu geschwommen. Es sieht aus wie eine durchscheinende, leicht bläulich schimmernde große Robbe mit kurzen Armen statt Vorderflossen. Das Wesen sieht euch neugierig an und hebt einen Arm, ganz so, als wolle es winken. Dann aber verschimmt euer Blick wieder, und als sich die Sicht klärt, seht ihr nur noch den Meeresboden von Cuisgillin unter euch.

Ausgeträumt!

Zurück in Cuisgillin vertrauten sich die Zwerge nun doch den Heilerinnen an. Das war auch notwendig, denn Gorthoch hatte einen kritischen Armtreffer abbekommen und bedurfte dringend ärztlicher Pflege. Die Freunde wurden dort gut aufgenommen und zu ihrer großen Zufriedenheit kostenlos versorgt.

Maolin erzählt der Heilerin Beannacha seinen Traum von der Monsterwelle, die Cuisgillin bedroht hatte. Damir spendete großzügig 10 Goldstücke in die Heilerkasse. Beannacha glaubte einerseits den Zwergen ihre Geschichte, zum anderen wusste sie schon lange um die illegalen Einnahmequellen ihrer Schäfchen und befürchtete, dass die Dorfbewohner bis zum Äußersten gehen würden, wenn sie sich in ihrer Existenz bedroht sähen. Um ein Blutbad zu verhindern, vermittelte sie bei Caitlinn, Händlerin, Chefin der Schmuggler und inoffiziellem Oberhaupt des Dorfes. Diese ging auf Beannachas Vorschläge zur Güte tatsächlich ein, setzte aber voraus, dass das Übereinkommen Stillschweigen über alles was die Zwerge über die Geschäfte der Dorfbewohner erfahren hatten, beinhaltete.

Als „Chefdiplomat“ Damir Filuin im Bemühen, eine zusätzliche Belohnung von Caitlinn herauszuschlagen, androhte, er könnte die Sache mit dem Schmuggel ja auch den Behörden berichten, stellten sich bei Caitlinn schlagartig alle Nackenhaare auf. Hier ging es um die nackte Existenz ihres Dorfes und seiner Bewohner! Lieber im Kampf sterben, als in Schande an die Justiz ausgeliefert zu werden! Nur den beruhigenden Worten von Beannacha und Kilor, der bereits zukünftige Geschäftsbeziehungen im Sinn hatte, war es zu verdanken, dass die Situation an dieser Stelle nicht total eskalierte. Damir hatte einfach kein Händchen für Menschen-Frauen!

Maolin träumte in der folgenden Nacht nicht mehr von der Welle und wachte das erste Mal seit langen wieder entspannt und mit einem guten Gefühl auf.