

E.9 Mit dem Schiff der Schatten ins Labyrinth Pardunas

Rainer Nagel, MIDGARD-Con-Kampagne

Copyright © 2013 by Isolde Popp.

Bissige Passagiere

Die Zwerge verließen Cuisgillin wieder und gingen in Corrinis an Bord der *Bosvellia* (Weihrauch). Ihr Ziel war Parduna, denn Kilor hatte von der Händlerin Caitlinn erfahren, dass es dort einen Gemmenschneider namens Danfrada geben würde, der Glas-Linsen herstellen könnte. Außerdem erreichte Bestija während ihres Aufenthalts in Corrinis ein Brief von zuhause: Ihr Bruder Bertram, der zuletzt aus Parduna eine Nachricht nach Hause gesandt hätte, würde nun seit einiger Zeit keine Nachrichten mehr schicken. Könnte sie mit den starken Freunden nicht nach dem Rechten sehen, denn vielleicht wäre Bertram ja etwas zugestoßen?

Die Reise führte sie zunächst die Küste entlang, bis sie eines Vormittags auf die hohe See hinaussteuerten. Als die Zwerge merkten, dass dem Schiff an diesem Tag, der versprach, genauso langweilig wie alle vorherigen Tage zu werden, ein Albatros folgte, begrüßten sie das als willkommene Abwechslung. So eine eintönige Seereise war wirklich die allerlangweiligste Art, seine Zeit zu verbringen! Und dieses endlose Wasser ging ihnen gehörig auf den Geist. Kilor reizte es unter diesen Umständen besonders, das Schicksal herauszufordern; er zielte mit seiner Armbrust nach dem Vogel – und schoss ihn tatsächlich ab! Die Seeleute waren entsetzt – selbst der dümmste Matrose wusste doch, dass eine solche Tat Unglück bedeutete [und folgerichtig verlor Kilor 1 SG-Punkt – sehr spaßig].

In der folgenden Nacht wurden die Zwerge unsanft von einem kräftigen Rums geweckt. Ein unheimliches Riesenmonster griff soeben das Schiff an! Es war eine „Falsche Hecklaterne“, und die Seefahrer konnten das Ungeheuer mit vereinten Kräften vertreiben, nachdem es bereits ein großes Loch in die Außenwand geschlagen hatte.

Der Erfolg wurde von den Zwergen mit corrinischem Apfelschnaps begossen, den sie als Reiseproviant in drei kleinen Fässern mit an Bord gebracht hatten. Der auf Gewinn-Maximierung achtende Damir versuchte, dem waelischen Händler Luchsauge Ulfgarson die beiden noch verschlossenen Fässchen überteuert zu verkaufen, ehe seine Gefährten den guten Stoff ebenfalls wegtrinken konnten. Luchsauge zögerte jedoch und wollte sie nur in Kommission nehmen.

Am nächsten Morgen gab es jedoch ein böses Erwachen, denn neben dem Loch, das die Falsche Hecklaterne geschlagen hatte, lag die völlig von kleinen Zangenbissen zerschlitzte Leiche eines armen Matrosen, der zum Wachdienst an dem nahe der Wasserlinie liegendem Loch abgestellt gewesen war.

Als sich die Zwerge daran machten, den Laderaum zu untersuchen, wurden sie von bissigen kleinen Killerkrabben angefallen, die aber von den Zwergen recht flott zu Brei geklopft wurden. Da es immer noch an verschiedenen Stellen im unübersichtlich vollgestellten Laderaum klackerte und raschelte, und da sie lose herumliegende Getreidekörner gefunden hatten, versuchten die Zwerge jetzt die Krabben mit einer Getreidefalle anzulocken. Doch nachdem die Krabben einmal Fleisch gekostet hatten, hatten die Panzertiere keinen Appetit mehr auf Getreide, und keine weitere Krabbe ließ sich blicken.

Die Zwerge beschlossen, im Laderaum abwechselnd zu dritt Wache zu halten. Am Morgen des folgenden Tages vernahm Bestija, Gorthroch und Thurgon deutliches Getrappel im Inneren des Laderaums, gingen den Geräuschen nach und wurden prompt von der Hauptarmee der Killerkrabben angegriffen! Die Hilferufe der drei Zwerge riefen ihre Freunde herbei – bis auf Kilor, der so fest geschlafen hatte, dass er einfach nicht in seine Stiefel kommen wollte.

Es entbrannte ein harter Kampf, denn die Killerkrabben hatten ihre Hauptstreitmacht aufgeboten und wuselten unter den Schlägen der Schwerter hinweg, sodass auch der mächtigste Hieb immer nur höchstens eine Krabbe aufspießte. Ihre Bisse waren dagegen giftig und lähmten als erstes Bestija. Im Folgenden sah es immer schlechter aus für die Zwerge. Damir drängte zur sofortigen Flucht, als er mit ansehen musste, wie ein zu Hilfe geeilter Matrose in wenigen Sekunden, von den Biestern überwältigt, zu Boden ging und zerschmetzelt wurde.

Da fasste sich Maolin ein Herz und versprach Mahal eine gefährliche Queste und einen großen Schatz (2000 GS), wenn er sie von dieser tödlichen Krabbengefahr befreien würde. Und Mahal er hörte tatsächlich sein Gebet, denn die Jungzwerge befanden sich aufgrund der jüngsten Ereignisse ein wenig stärker im Fokus des obersten Zwergengottes. Mahal hatte ja gerade dank ihrer Aktivitäten einen lange verschollenen starken Kämpfer für die Letzte Schlacht zurückerhalten, Daim Starkhammer nämlich, den er nun aussandte, um den Kinderlein ein wenig unter die Arme zu greifen.

Kilor rannte gerade mit einem weiteren Matrosen im Schlepptau die Treppe zum Laderaum herunter, als dort Daim erschien und mit seinem Kriegshammer auf den Boden des Schiffes schlug. Von jedem Schlag gingen konzentrische Kraftwellen aus und ließen alle Krabben, die damit in Berührung kamen, zu Staub zerbröseln. Danach verschwand Daim mit einem wortlosen Gruß an Maolin, der sehr erleichtert war, dass ihm Mahal zu Hilfe gekommen war, und sich dabei vornahm, künftig regelmäßig einen (nicht übertrieben großen) Anteil seines Goldes den Göttern und deren Dienern zu opfern.

Der zerschmetzelte Matrose (namens Matmos) wurde mit einem Heiltrank vor dem sicheren Tod gerettet.

Auf hoher See

Phrysagion Ormantes, der Kapitän der *Bosvellia*, rief am Morgen seine Passagiere und die Mannschaft in der Messe zusammen. Angesichts der Offenkundigkeit der tödlichen Gefahr, aus der sie sein Schiff und die Mannschaft gerade errettet hatten, erstattete er den Zwergen ihr Reisegeld zurück und erklärte, dass er auch darüber hinaus noch in ihrer Schuld stünde. Wenn er einmal irgendetwas für sie tun könnte, und damit würde er jetzt nicht Geld meinen, sondern einen sonstigen Gefallen, dann könnten sie sich jederzeit an ihn wenden.

Eine gemeinsame Beratung ergab, dass die Killerkrabben wohl Parasiten der Hecklaterne gewesen waren und durch das Loch in das Schiff gelangt waren. Luchsauge Ulfgarson war der Ansicht, dass die Hecklaterne das Schiff nur versehentlich beschädigt hatte, weil es die *Bosvellia* für ein paarungsbereites Weibchen gehalten hatte! Der Waelinger schenkte Damir eine Wieselfibel, weil er ihn für den wortgewaltigsten der Zwerge hielt. Damir kam das sehr verdächtig vor, nahm das Geschenk aber entgegen. Maolin wusste dank seiner Kenntnisse der Sagen und Legenden, dass es sich bei dieser Fibel um das Zeichen der Kjulldren handelte,

eines Geheimbunds, der sich für die Anerkennung der magischen Künste in Waeland einsetzte.

Kaum hatten alle Matrosen wieder ihre Plätze auf dem Schiff eingenommen, gab es schon wieder Alarm. Ein Schiffbrüchiger war gesichtet worden! Da trieb doch tatsächlich ein Zwerg, nein, eine Zwergin, auf einer Tür im Meer herum! Tatsächlich war es Erdraute, die Gefährtin der Jungzwerge. Nachdem man sie an Bord geholt hatte, erzählte die erschöpfte Zwergin, dass ihr Schiff vor 10 Tagen gesunken wäre, als dieses von einem schwarzen summenden Ungetüm gerammt worden war. Seitdem wäre sie hilflos auf dem Meer herumgetrieben. Ursprünglich hatte sie nach Parduna reisen wollen, um Bestijas Bruder zu suchen – und jetzt konnte sie sich freilich ihren Freunden anschließen. Welch glückliche Fügung! Das klang ja schon wieder so, als ob hier die Götter beteiligt wären!

Die Zwerge feierten das fröhliche Wiedersehen mit Erdraute und die Vertreibung der Killerkrabben und leerten das angebrochene Schnaps-Fässchen.

Der folgende Tag verging bei ruhiger Fahrt. Die Zwerge erkundigten sich bei den Seefahrern ein wenig über ihr Reiseziel, die Stadt Parduna. Die politischen Verhältnisse waren dort ziemlich verworren, wie überall in den Küstenstaaten.

Parduna ist mit über 100.000 Einwohnern die Hauptstadt des sogenannten „Vizekönigtums“ Leonessa. Die Bezeichnung ist eine Reminiszenz an den fernen Seekönig in Valian, der der Form halber natürlich der „erste“ König ist, politisch aber keinerlei Macht in den Küstenstaaten mehr hat. Leonessa wird derzeit vom „Staatskanzler“ für den minderjährigen Thronfolger regiert. Man erzählt sich, dass der Staatskanzler auch der Geliebte der Königinwitwe, der Mutter des jungen Prinzen, ist. Die Stadt selbst wird von einer Art Stadtrat regiert, der von der Versammlung der Reichen, also Bürgern mit einem bestimmten Mindestvermögen, gewählt wird. Der Bürgermeister trägt den Titel Dugan, die Ratsherren stehen ihm beratend zur Seite. Das königliche Schloss befindet sich auf einer Insel im Fluss Astur, der die Stadt in zwei Hälften teilt. Dort, am Hof des Vizekönigs, versammeln sich die Adligen. Der Adel bezieht seinen Reichtum aus dem ausgedehnten Landbesitz, das Bürgertum aus Handwerk und Handel. Die Bürger wetteifern mit dem Adel, wenn es um die prächtigsten Bauwerke in der Stadt geht. Die Adligen genießen aufgrund angestammten Rechts immer noch Privilegien gegenüber der Bürgerschaft, doch hat der Staatskanzler keine Regierungsgewalt über die Stadt Parduna und seine Bürger. Sein Bestreben ist es jedoch, den Dugan zu schwächen und nach und nach mehr Einfluss auf die Belange der Stadt und ihren Reichtum zu gewinnen.

Ormantes empfahl Aldorin, der stets nach den angenehmen Seiten des Lebens Ausschau hielt, das Badehaus Nothuns Segensquell. Der Rest der Zwerge hörte sich das mit Grausen an. Damir erfuhr, dass es eine albische Handelsniederlassung in Parduna gab, über die der ganze Warenverkehr mit den nördlichen Ländern abgewickelt wurde: die Fondaco dei Albai.

Die Insel

Am folgenden Tag tauchte vor dem Schiff eine kleine Insel auf, auf der sich ein hohes, schlankes Bauwerk aus hellgrauem Stein erhob: ganz offenkundig ein Leuchtturm, allerdings wohl ein ungenutzter, denn kein Licht war an seiner Spitze zu sehen.

Als sich das Schiff auf der Höhe der Insel befand, flackerte aber plötzlich im oberen Teil des Bauwerks doch ein Licht auf, das schon kurz darauf erstaunlich hell erstrahlte. Kein normales Feuer könnte so schnell so hell brennen! Gleichzeitig zogen förmlich aus dem Nichts dichte Nebelschwaden auf, die mit nicht minder unnatürlicher Geschwindigkeit das Meer überzogen. Die Sichtweite sank rapide, und nur das Licht des Leuchtturms drang noch durch die Nebelschwaden.

Während Ormantes sein Schiff vorsichtig vorwärts navigierte, kam von vorn ein seltsames Summen, das langsam lauter und schriller wurde. Es hielt etwa eine halbe Minute an, dann verstummte es.

Plötzlich raste aus dem Nebel etwas auf das Schiff zu, schräg von der Seite und mit hoher Geschwindigkeit. Es war schwarz, schwärzer noch als die Nacht, und es hatte glühende Augen. Im Widerschein des angeleuchteten Nebels sah man einen lang gestreckten schwarzen Körper, der über das Wasser glitt. Ein Seedrache? Der schwarze Koloss verfehlte das Schiff glücklicherweise um wenige Meter und verschwand im Nebel. Kurz darauf ertönte das schrille Summen erneut und bald darauf hob sich der Nebel so schnell, wie er gekommen war. Zurück blieb die kleine Insel mit dem Leuchtturm, dessen Licht wieder erloschen war.

Klar, dass die Zwerge die Insel erkunden wollten, unheimlich oder nicht! Auch der Gnom hüpfte aufgeregt um sie herum und wollte mit auf die Insel, ein paar Experimente mit dem Zauber *Steinkugel* könnten nicht schaden! Sie einigten sich schließlich mit Ormantes, dass er mit seinem Schiff warten würde, bis die Zwerge von ihrem kleinen Ausflug wieder zurück wären.

Die „Insel“ bestand aus nacktem Fels und maß nur etwa 50m im Durchmesser. Auf ihr erhob sich ein ca. 30m hoher Turm ohne Türen und Fenster. Das Baumaterial des Turms schien sehr alt zu sein, aber hart und glatt. Aldorin stellte eine absolut finstere Aura fest.

Die Zwerge suchten alles ab, konnten aber nichts finden, keinen Eingang, gar nichts. Nach ungefähr einer halben Stunde erschien plötzlich, wie aus dem Nichts, eine Gestalt, stumm, dunkel, drohend. Es handelte sich um einen hochgewachsenen Mann in einer wertvoll verzierten schwarzen Robe mit Kapuze, hinter der man wenig mehr als ein bleiches Gesicht mit stechenden Augen sah, und eine blaue Haarlocke, die unter der Kapuze hervorragte. Er sah die Zwerge an und fragte mit tiefer unheimlicher Stimme: „*Wer seid ihr, und was macht ihr hier?*“

Alle Zwerge waren von dieser „Persönlichkeit“ total beeindruckt und überschlugen sich mit Erklärungen, wer sie wären und warum. Der Stuss, den sie verzapften, langweilte den guten Onkel schnell. Die Gestalt löste sich wortlos auf, schnippte aber noch kurz mit den Fingern, ehe sie völlig verschwunden war.

Nun tauchten in der Luft direkt vor den Zwergen geflügelte rosafarbene Katzen mit langen Schlappohren auf, die an Hasen erinnerten. Mit lautem Fauchen stürzten sich je drei dieser Wesen auf jeden der Zwerge. Es dauerte ein Weilchen, bis jene begriffen, dass es die seltsamen Kaninchenkatzen auf ihre Bärte und Zöpfe abgesehen hatten. Sobald ein Wesen nämlich ein Zwergenhaar ergattert hatte, verschwand das ganze Trio. Mit Ausnahme von Bestija, Damir und Kilor (und mit Ausnahme des Gnoms, der sich zu weit entfernt am Ruderboot aufgehalten hatte und von diesen Angriffen verschont geblieben war) sammelten die Flugkatzen von allen anderen Zwergen auf diese Weise Haarproben ein.

Kapuzenträger, die sich in Luft auflösten? Flugkatzen? Das war nichts für Jungzwerge! Nachdem Kilor noch einen seltsamen schwarzen flachen und runden Stein eingesammelt hatte, kehrten die Zwerge zum Schiff zurück, und Ormantes war erleichtert, diesen unheimlichen Ort endlich verlassen zu können.

Der fliegende Valianer

Am nächsten Tag zog erneut Nebel auf, doch diesmal war er ganz natürlicher Art. Plötzlich schlug von schräg vorne eine große Welle über der *Bosvellia* zusammen! Der Nebel riss auf, und jetzt konnte man sehen, dass ein kleines, flaches Schiff mit spitzem Bug, das irgendwie metallisch schimmerte, in hoher Fahrt direkt auf die *Bosvellia* zukam. Dem Maat gelang es gerade noch, sie abzdrehen, so dass das fremde Schiff ganz knapp an der *Bosvellia* vorbeischrämte, ehe es neben ihr zur Ruhe kam. Es sah sehr seltsam aus:

Das Schiff ist kleiner und flacher als die *Bosvellia*, vielleicht gerade einmal 15m lang und 4m breit. Der Bug läuft spitz zu, hat aber keine Aufbauten. Im Heck erhebt sich ein flacher Aufbau. Das Schiff hat keine Segel, aber einen sehr breiten Zentralmast, der aussieht, als bestünde er aus mehreren übereinander gesteckten Ringsegmenten unterschiedlichen Durchmessers. Die einzelnen Segmente drehen sich, in der Regel in jeweils gegenläufiger Richtung, und einige davon gleiten auch nach oben bzw. unten, über andere Segmente hinweg. Hinzu kommt ein leise Summen, das vom Mast ausgeht. An Deck sind keine Waffen zu sehen. Das sonderbarste ist aber eindeutig das Material, aus dem das Schiff zu bestehen scheint – das ist eindeutig Metall! Ein silbrig schimmerndes, unbekanntes Metall zwar, aber eben doch Metall. Und das Schiff scheint leer zu sein – man sieht keine Besatzung.

"Der fliegende Valianer..." murmelt hinter euch einer der Seemänner unheilschwer.

Kaum war der Name „Fliegender Valianer“ gefallen, gab es unter der Besatzung große Aufregung. Ein wildes Erzählen von Schauergeschichten nahm seinen Anfang. Während die Zwerge auf die Seeleute einredeten, um sie wieder auf den Boden der Tatsachen zu holen, tat sich tatsächlich etwas auf dem neu angekommenen Schiff.

Da, plötzlich – Bewegung am Heck des Schiffes! Aus einem Durchgang am Heckaufbau, von dem ihr schwören könntet, dass er eben noch nicht da gewesen war, tritt mit fließenden, fast schon schwebenden Bewegungen ein kleinwüchsiges, vage menschenähnliches Lebewesen an Deck und schreitet gemächlich in eure Richtung. Ein anderes folgt ihm, dann noch eines und noch eines und noch eines... und plötzlich ist das halbe Deck voll davon! Wo hatten die sich alle versteckt? Das vorderste Wesen bleibt stehen, als es die Höhe des Mittelmastes erreicht hat; die anderen stauen sich gleichsam dahinter an. All dies geht völlig lautlos vor sich. Auch aus der Nähe könnt ihr nicht erkennen, wie die Wesen genau aussehen. Sie haben auf jeden Fall zwei Arme und einen Kopf und sind etwa 1m groß. Alle übrigen Merkmale sind aber durch eine Art silbrig-graues Schimmern verhüllt – oder es gibt diese Merkmale gar nicht! Vielleicht sind dies tatsächlich Geister – grob menschenähnlich zwar, aber ohne Gesicht und andere Unterscheidungsmerkmale. Die Wesen, mittlerweile so um die 15 an der Zahl, stehen einfach da, und ihr habt den unmissverständlichen Eindruck, als würden sie euch anblicken.

Aldorin begann, mit den merkwürdigen Wesen Kontakt aufzunehmen: seine Frage, ob sie Geister wären, beantworteten sie mit eifrigem Nicken. Auch die Frage, ob sie verstehen würden, was er sagen würde, bejahten sie. Die „Geister“ machten den Zwergen klar, dass sie ein Problem unter Deck hätten und geleiteten sie zur Luke, indem sie förmlich Spalier standen und ihre zwergischen Besucher weiterwinkten.

Unten angelangt, sahen die Zwerge Folgendes:

Direkt vor dem Mast gibt eine metallene Luke den Weg nach unten frei. Das Unterdeck ist klein, beengt und niedrig – etwa 1m lang, 3m breit und 2m hoch; es wird von schwachem, bläulich-weißlichem Licht erfüllt, das von überall her zu kommen scheint. Allerdings ist das Unterdeck fast völlig leer – mit Ausnahme einer großen, sonderbar aussehenden Apparatur direkt unterhalb der Stelle, an der sich auf Deck der Mast befindet.

Es handelt sich dabei um eine Art großen, länglichen "Kasten" von etwa 2m Breite und 4m Länge, der die gesamte Höhe des Unterdecks einnimmt und mit zahllosen Vorsprüngen, Aufbauten, Knöpfen, Hebeln, kristallinen Küppelchen und anderen Dingen übersät ist. Auffallend dabei ist eine ins „Gesamtkunstwerk“ integrierte Flasche mit roter Aufschrift, die völlig vom „Baustil“ des Rests des Artefakts abweicht und ganz so aussieht, als gehöre sie nicht im Mindesten hierher. Eine verwirrende Vielfalt von Lichtern spielt über das nicht

minder verwirrende Artefakt, und ein schrilles Summen, das in rascher Folge unregelmäßig Tonart und Lautstärke wechselt, liegt in der Luft. Was ist das nur?

Als die Zwerge, dicht gefolgt von den drängelnden Geistern, näher herangingen, um sich die Sache genau anzusehen, erhielt Maolin, der am weitesten vorne lief, einen eiskalten Schlag, der ihm Lebenspunkte kostete, wie bei der Begegnung mit einem Geist. Jetzt sahen es auch die anderen Zwerge: eine durchsichtige Wand befand sich vor dieser Apparatur! Die Geister machten Zeichen, die Zwerge sollten doch die Flasche zerstören, deren Aufschrift man nun erkennen konnte: *Der mythische Feuervogel*. Darunter stand das moravische Wort für „Wässerchen“.

Maolin wusste dank seiner Ausbildung in Zauberkunde, dass es sich bei dem Feuervogel um das persönliche Erkennungszeichen des genialen, aber leicht durchgeknallten Hofmagiers des Großfürsten von Geltin handelte, der Myxxel Ban`dor hieß.

Maolin versuchte, die Flasche mit *Heranholen* loszureißen, aber sie war einfach zu fest eingebaut. Dagegen flimmerte plötzlich die Luft über der Flasche:

Über der Flasche mit dem roten Aufdruck entsteht urplötzlich das durchscheinende Bild eines alten Mannes mit krausem weißem Haar und ebensolchem Vollbart. Er lächelt gütig und sagt dann: *"Ach, ne, Jungs und Mädels, so doch nicht... äh... jawohl!"* Er kichert mit leicht irrem Unterton. *"Ihr wisst doch... nix mit elementarer Aura und so. Ich mag vielleicht so aussehen, als sei ich blöd, und eigentlich stimmt das ja auch, aber so blöd dann doch nicht!"* Er grinst breit, und das Bild löst sich auf.

Damit konnten die Zwerge nun gar nichts anfangen, und sie begannen, die blöde Flasche dieses blöden Deppen mit Armbrustbolzen zu attackieren. Schon beim ersten Treffer tat sich wieder etwas:

Wieder seht ihr das durchscheinende Bild eines alten Mannes mit krausem weißem Haar und ebensolchem Vollbart. Er rauft sich die Haare und ruft aus: *"Oh, weh! Oh weiawei! So hatte ich das aber nicht geplant! Und das mir – wer immer ich auch bin! Na? Wisst ihr, wer ich bin? Na, ist ja auch egal. Wo war ich? Ach, ja. Die Metaller. Ihr wollt doch nicht wirklich die Sch..."* Mit diesen eher schwer verständlichen Worten bricht er ab und sieht sich über die Schulter. *"Oh",* sagt er dann, in die euch abgewandte Richtung, *"ganz vergessen. Freie Entscheidung nur mit den Informationen, die sie haben. Nix mit Wissen von außerhalb des Weltbilds. Doof, das, aber ist ja gut. Eine Invasion wie die andere ..."* Er dreht sich wieder zu euch um und sagt, in fast schon entschuldigendem Tonfall: *"Also, ne, das müsst ihr jetzt selbst entscheiden. Finde ich auch doof. Aber ist halt so. Also, macht mal."*

Das ließen sich die Zwerge nicht zweimal sagen, und sie zerdepperten mit vereinten Kräften mit ihren Armbrüsten die Flasche. Mit dem letzten Schuss, mit dem die Flasche in tausend Stücke zersprang, hörte das schrille Summen der Maschine auf und wich einem gut geschmierten weichen Surren. Die Umriss der Geister verschwanden, und vor den Zwergen standen jetzt geschuppte Metallwesen mit vier krallenbewehrten Beinen, zwei Armen, hervorquellenden Glubschaugen und einem Horn auf dem Kopf. Sie bedeuteten den Freunden resolut, dass ihre Aufgabe erledigt wäre und sie nun nicht mehr auf dem Schiff gebraucht würden.

Der Übermacht von 30 Metallwesen wollten die Zwerge nichts entgegensetzen und so zogen sie sich auf die *Bosvellia* zurück. Die *Caerdydd*, diesen Namen glaubte Damir auf dem Schiff gelesen zu haben, nahm lautlos Fahrt auf, einem unbekanntem Ziel entgegen. Die Zwerge rätselten, ob das Getane jetzt gut oder schlecht gewesen war. Die Zeit würde es wohl weisen.

Ankunft in Parduna

Der Rest der Fahrt verlief ruhig, bis ein Matrose Alarm gab, als sie sich bereits in Sichtweite der Küste Tevarras befanden. Ein Leichnam wurde aus dem Wasser gefischt, der offensichtlich schon länger auf dem Wasser getrieben war, da seine Kleidung vom Salzwasser zerfressen und sein Körper von Fischen angeknabbert war. Die Zwerge zogen der Leiche einen Goldring mit der Gravur „*Gamila*“ vom Finger und fanden ein Amulett aus Kupfer mit feiner scharidischer Zierschrift, die sie sich später übersetzen ließen: *Vor Alamans sehendem Auge erscheine ich gewöhnlich*. Außerdem fanden sie in einem wasserfesten Beutel eine Kartenskizze mit Kreuz und Totenkopf. Etwa eine Schatzkarte?!

Am 16. Tag des Luchsmonds legte die *Bosvellia* mittags in Parduna an. Kilor passte noch Ulfgarson ab, der beim Anblick eines waelischen Schiffes im Hafen etwas nervös wirkte und sich eigentlich schnell verdrücken wollte. Kilor vereinbarte mit ihm, sich am 19. Luchs bei Sonnenuntergang vor dem „*Lustigen Delphin*“, einer Hafenkneipe in Parduna, zu treffen.

Der Hafen von Parduna ist groß, laut, lebhaft und lärmend. Hier ist noch weitaus mehr los als in Corrinis, und ihr seht und hört vieles, das euch völlig unbekannt ist. Gerade neben der *Bosvellia* zum Beispiel liegt die Waelinger-Skeid, die direkt vor euch in den Hafen eingelaufen ist. Die Matrosen dort lassen gerade mittels eines Behelfskrans eine höchst sonderbare Fracht zu Land: einen quadratischen Kasten aus dicken Holzbalken, in dem ein sehr merkwürdiges Wesen gefangengehalten wird: ein mannsgroßer Pinguin mit einem gefährlich aussehenden Schnabel, der wild gegen die Balken einschlägt. Ob dies einer der gefürchteten waelischen Mörderpinguine ist, die hierzulande gern in Zoos gehalten und für Arenakämpfe eingesetzt werden? An Bord der Skeid mühen sich vier Mann mit der Winde ab, zwei weitere stehen auf dem Kai, um den Käfig in Empfang zu nehmen, der sich langsam schlingernd dem Boden nähert. Doch da – was ist das? Eine Halterung reißt, das Seil dreht frei, der Käfig schlägt auf dem Boden auf, das Holz bricht: der Pinguin ist frei! Noch bevor ihr etwas tun könnt, hat er sich, rasend vor Wut, auf die beiden Waelinger auf dem Kai gestürzt und sie mit gezielten Hieben getötet! Nun steht das Tier mit bluttriefendem Schnabel da, auf der Suche nach neuen Opfern!

Gorthroch machte sich sofort kampfbereit. Endlich mal wieder ein richtiger Gegner! Doch da schickte Maolin zur Verblüffung aller den Pinguin mit einer einzigen Geste in tiefen Schlaf. So ein Spielverderber!

Die Waelinger verschnürten ihre kostbare Fracht wieder sicher und zeigten sich dankbar. Die Umstände, wie der Pinguin kampfunfähig geworden war, blendeten sie dabei offenbar irgendwie aus (wahrscheinlich hatte ihn der stattliche schwerbewaffnete Zwergenfürst [Gorthroch] bewusst geschlagen, anders konnte das doch gar geschehen sein). Die Kapitänin Holja Sveinsdottir lud die Zwerge jedenfalls zum Abendessen ins „*Nordische Licht*“ ein.

Nachdem die Freunde im Gefolge der Waelinger unbehelligt an den Zollkontrollen vorbeikamen, ohne peinlich genau nach magischen Gegenständen befragt oder untersucht zu werden (von den vielen Sigildornen der Waelinger hatten die in der Hafenverwaltung tätigen Magier in der Vergangenheit immer so heftiges Kopfweh bekommen, dass sie danach wochenlang dienstunfähig gewesen waren, so dass sie jetzt lieber gleich die Finger von waelischen Einreisenden ließen), beschlossen sie, im gleichen Gasthaus ebenfalls Quartier zu nehmen.

Der Gnom Gugliemil schloss sich ihnen an. Er hatte angeboten, ihnen als Übersetzer zu dienen, wenn sie ihm dafür behilflich wären, die Zutaten für das von ihm gesuchte Haarwuchsmittel aufzutreiben. Schon auf dem Schiff hatte er mit den Zwergen Neuvallinga für Touristen geübt. Gugliemil schloss sich anfangs auch tatsächlich an, ging aber während der folgenden Zeit immer mehr seine eigenen Wege. Parduna bot für den neugierigen Gnom

einfach zuviel Zerstreuung, und die Zwerge, die in der Landessprache immer sicherer wurden, merkten irgendwann gar nicht mehr, dass er nicht mehr auftauchte.

Irgendwann würden sich die Freunde aber sicher wieder daran erinnern, dass sie noch Guglielmils Zutatenliste bei sich hatten: Ein Wallabunyaey aus Buluga, getrocknete Bythrellpilze aus dem Racudin-Wald, der pulverisierte Kopf einer meketischen Mumie aus der Fünften Dynastie, und ein Stückchen von einem Schleimdämon. Nun ja, der anhängliche Gnom war ihnen bestimmt nicht zum letzten Mal begegnet!

Beim Wirt erkundigten sich die Zwerge nach Bertram Hammerhieb, den Bruder von Bestija, der vor etwa einem halben Jahr in Parduna angekommen sein müsste. Der Wirt konnte sich tatsächlich erinnern, dass bei seinem Cousin, der ein paar Häuser weiter eine einfache Herberge betrieb, zu dieser Zeit ein Zwerg gewohnt hatte (Zwerge waren in den Küstenstaaten ja auch kein üblicher Anblick).

Als sich die Freunde bei diesem Herbergswirt namens Luigi nach dem gesuchten Zwerg erkundigten, konnte dieser nur sagen, dass jener nach einigen Wochen Aufenthalt mit unbekanntem Ziel abgereist wäre. Solange er in Parduna gewesen war, wäre Bertram ein gern gesehener Gast in der Schatzsuchergilde gewesen, deren Oberhaupt der reiche Händler Hermon Loandras war.

In Parduna unterwegs (Tag 1)

Loandras hatte an diesem Tag keine Zeit mehr für Besucher – die Zwerge erhielten einen Termin für den nächsten Tag.

Maolin suchte die Magiergilde auf und wollte die Zauberer vor dem Dunklen Meister warnen, der mit seiner Schwarzen Galeere auf dem Meer unterwegs war. Wegen der rosafarbenen Flugkatzen mit Hasenohren klang seine Geschichte für die recht eingebilddete diensthabende junge Magierin sehr obskur, und sie fragte Maolin, ob er vielleicht etwas getrunken hätte, und wenn ja, ob das vielleicht etwas zuviel für ihn gewesen wäre? Unverschämtheit!

Immerhin erfuhr Maolin, der höflich blieb, dass die Schwarzen Türme der Navigation der Schwarzen Galeeren dienten und dass bezüglich der Seemeister bekannt war, dass sie Namensmagie beherrschten. Körperproben eines Wesens könnten dazu dienen, deren „Wahren Namen“ herauszufinden.

Anschließend besuchten die Zwerge den prächtigen weißen Tempel der valianischen Götter und erfuhren, dass die Priester für eine *Austreibung des Bösen*, die Maolin zum Heilen der Geisterpunkte benötigte, tausend Goldstücke verlangen würden. Unglaublich!

Die Zwerge suchten das Viertel der Waffenhandwerker auf und kauften dort sehr gute einzeln verpackte magische Armbrustbolzen.

Kilor erkundigte sich nach einem Gemmenschneider und hörte zum ersten Mal von Maestro Danfrada, der einen Laden in der Altstadt hatte. Im Laden erzählte man ihm, dass Maestro Arkens Danfrada derzeit, wie auch sonst oft, im Badehaus wäre und dort üblicherweise auch seine Geschäfte abzuschließen pflegte.

Abends nahmen die Zwerge die Einladung von Holja Sveinsdottir wahr. Zunächst lief alles gut. Holja beschenkte die Freunde mit einem reichlichen Essen nach waelischem Geschmack (viel Fisch mit Reis und einer fetten Knoblauch-Majonäse) und 100 Goldstücken pro Zwerg.

Im Verlauf des geselligen Abends wurden die Zwerge aufgefordert, Lieder, Geschichten und Gedichte zum Besten zu geben. Großen Applaus erntete das Gedicht von Erdraute, die von Holja zum Dank einen schönen goldenen Armreif geschenkt bekam. Der schwer verletzte Waelinger, den Aldorin gerettet hatte, bedankt sich bei diesem mit einem echten Sigildorn.

Erst als Kilor und Maolin in missionarischer Absicht anfangen, ihre Erfolge mittels Illusionsmagie am Beispiel böser Orcs zu schildern, die sie überlistet hatten, kippte plötzlich die Stimmung. Mit solch sinnestäuschendem Seidwerk wollten die Waelinger gar nichts, aber auch gar nichts zu tun haben. Sie vom Nutzen dieses verachtungswürdigen Tuns zu überzeugen, konnte nur das Werk Kjulls, des Listenreichen sein!

Holja war hin und hergerissen zwischen Verpflichtung zur Dankbarkeit und Abscheu vor diesen Seidwirkern. Nur ersterem war zu verdanken, dass sie nicht sofort zum Angriff überging, sondern die Veranstaltung für beendet erklärte und sich recht kühl mit ihren Leuten zurückzog.

In Parduna unterwegs (Tag 2)

Am Morgen des nächsten Tages packten die Waelinger frühzeitig ihre Sachen und reisten wortlos ab. Kilor versuchte noch ein Gespräch, wurde aber brüsk zurückgewiesen.

Die Zwerge suchten nun Hermon Loandras auf, der sich freute, dass ihn Zwerge aus dem fernen Norden besuchten und sie sogleich zu seinem Gesellschaftsabend einlud, den er heute im Rahmen seiner Rolle als Mitglied der Schatzsuchergilde abhalten wollte. Bertram Hammerhieb war ihm bekannt – der Zwerg war tatsächlich ein Gast der Gilde gewesen, aber er war dann abgereist, ohne eine Nachricht zu hinterlassen. Bertram hatte erzählt, dass er in den Küstenstaaten auf der Suche nach Spuren der Zwerge gewesen war. Er wäre nämlich davon überzeugt, dass in dieser Gegend in grauer Vorzeit Zwerge gelebt hätten. Nun, wie auch immer, jedenfalls wäre Bertram des Öfteren bei den Wasserinspektoren zu Gange gewesen, um sich dort irgendwelche Pläne anzuschauen. Wahrscheinlich sinnlos, aber der Weg wäre das Ziel, nicht wahr?

Hermon Loandras konnte den Zwergen auch bezüglich des Rings und des Amuletts weiterhelfen, die sie bei der Leiche im Meer gefunden hatten. Ein im Haushalt lebender Scharide las ihnen das Wort „Gamila“ und die Inschrift vor.

Anschließend trennten sich die Zwerge. Aldorin, Kilor, Maolin und Thurgon wagten das Äußerste und gingen freiwillig ins Badehaus (Aldorin wegen des völlig unzwergischen Wellnessgedankens, Kilor vor allem deshalb, weil er dort den Gemmenschneider Arkens Danfrada zu treffen hoffte). Die anderen suchten beim Kartographen, bei den Wasserinspektoren und auf den Märkten nach weiteren Informationen.

Die badenden Zwerge ließen es sich gerade noch ein wenig im Warmwasserbecken gut gehen (so unangenehm war diese Badesache eigentlich gar nicht, wenn man sich erstmal überwunden hatte), da hörten sie plötzlich Tumult vom Eingang her, laute Schreie, von Panik erfüllt:

– und ehe ihr euch verseht, huscht, nein, fliegt ein silbrig-grauer Schemen durch das Badehaus, direkt zum Warmbaderaum, direkt auf den leicht untersetzten Mann zu, der Arkens Danfrada sein soll, springt ihn an... Es ist, als sei die Zeit für euch eingefroren, für alle hier, nur der Schatten scheint zu leben... und als die Welt sich wieder zu bewegen beginnt, liegt Arkens Danfrada im Becken, bewegungslos, das Wasser rot von Blut, und aus

dem Schatten, nun bewegungslos ruhig, ist eine große, silbrig-graue Katze geworden, das Maul blutig, die über Danfrada steht...

Oh weh, dachte Kilor, da schwand sie dahin, meine Hoffnung auf eine Brille! Baden konnte ja sooo gefährlich sein!

Die Katze verschwand ebenso schnell, wie sie gekommen war. Thurgon sprang noch aus dem Wasser und versuchte sie aufzuhalten, doch da er nur mit seinem Bart und einem Handtuch bewaffnet war, konnte ihm der Berglöwe elegant und mühelos ausweichen. Der Puma hatte offensichtlich gar nicht die Absicht, noch jemanden anderen anzugreifen, gerade so, als wäre seine Mission beendet!

Die Zwerge redeten mit dem Besitzer des Badehauses, der schwer um seinen Ruf besorgt war. Von ihm erfuhren sie, dass der Gemmenschneider eine Witwe hinterließ, Narena Danfrada, und er nannte ihnen auch gleich noch ihre Adresse. Ganz so, als würde er erwarten, dass sich die Zwerge darum kümmern würden, Narena die traurige Nachricht zu überbringen. Der Stadtwache traute er das offensichtlich gar nicht zu? Sehr seltsam. Obwohl die Zwerge zunächst zögerten, diese äußerst delikate Aufgabe zu übernehmen, entschlossen sie sich dann doch dazu, Narena aufzusuchen.

Narena Danfrada wohnte in der Rosengasse im besseren Viertel der Altstadt von Parduna. Es handelte sich um ein prachtvolles Haus mit Atrium. Eine Dienerin führte die Zwerge durchs Haus in das Besucherzimmer, wo sie die Hausherrin, eine gut aussehende Frau Ende Zwanzig, im Beisein von zwei Dienerinnen empfing. Als die Zwerge ihr die traurige Nachricht schonend beibrachten, reagierte Narena überrascht und verstört, jedoch nicht traurig. Sie erzählte freimütig, dass ihre Ehe mit Arkens Danfrada nicht zum Besten gestanden hatte. Sie ließ (versehentlich?) einfließen, dass sie von der Stadtwache nichts Gutes erwarten würde, solange Hauptmann Antonius Hoya, ein wirklich mieser Kerl, dort das Kommando hätte. Mehr wollte sie dazu aber nicht sagen.

Unterdessen versuchten die anderen Zwerge (Bestija, Damir, Erdraute und Gorthroch) etwas mehr über das Kartenstück zu erfahren, das sie bei der Leiche gefunden hatten. Aber der Ausschnitt war zu klein, als dass man ein bestimmtes Gebiet hätte eingrenzen können, so dass ihre Besuche bei den städtischen Kartographen erfolglos blieben.

Auch ihr Besuch beim Wasserinspektor Eskar Vilamando war zunächst nicht von Erfolg gekrönt, weil sie einfach Lage und Verlauf ALLER Wasserleitungen und Brunnen genau wissen wollten, und der eigentlich hilfsbereite Vilamando sich nicht als Ausbildungsbeamter für zukünftige Wasserinspektoren berufen fühlte.

Auf dem Rückweg trafen die Zwerge den Brunnenputzer Dinos Glimeritto, der gerade am Mattiaca-Tiefbrunnen herumwerkelt und dabei wild fluchte. Er hatte nämlich eine abgeschnittene Hand im Brunnen gefunden, die die Zuleitung verstopft hatte. Glimeritto war ein echter Mann aus dem Volk mit einer Abneigung gegen die feinen Leute, die er verdächtigte, absichtlich Dreck in seine schönen Brunnen zu werfen. Er überließ den Zwergen gern die scheußliche Hand, an der sich sogar noch ein Siegelring mit dem Wappen der Stadt Parduna befand!

Als die ganze Gruppe wieder zusammen war, befragten die Zwerge ihren Zimmerwirt nach dem Aussehen von städtischen Wappen und Siegelringen und kamen zum Schluss, dass der Siegelring einem Kommandeur der Stadtwache gehören musste.

Die Freunde begaben sich also zur Stadtwache in der Altstadt. Sie gingen dort sehr vorsichtig und höflich mit den diensthabenden Wachmännern um und wurden tatsächlich zum stellvertretenden Hauptmann Ranodo Dalmada vorgelassen, der ein sehr besonnener und ehrlicher Mann war. Nachdem die Zwerge von ihm erfuhren, dass Hauptmann Antonius Hoya

seit vier Tagen vermisst würde, zeigten sie Ranodo die gefundene abgeschnittene Hand. Ranodo war entsetzt und konnte den Ring eindeutig als Hoyas Eigentum identifizieren.

Auf die Frage nach dessen Feinden erzählte Ranodo dann von Yanaek, dem Sohn von Arkens Danfrada, den man vor zwei Jahren des Diebstahls bezichtigt und dementsprechend auch verurteilt hatte. Man hatte dem damals Zwölfjährigen daher die Hand abgehackt, wie das in Fällen des schweren Diebstahls durchaus üblich war. Der wachhabende Hauptmann, Antonius Hoya, der die Vollstreckung des Urteils beaufsichtigt hatte, hatte den Jungen damals verbluten lassen. Ob absichtlich oder eher aus Versehen, vermochte Ranodo nicht zu sagen, da er nicht persönlich dabei gewesen war. Ranodo konnte sich jedoch nicht vorstellen, dass Narena Danfrada aus Rache zu einem Mord fähig sein würde – er kannte sie persönlich, da sein Vorgesetzter Antonius Hoya und Arkens Danfrada befreundet gewesen waren. Er erzählt auch, dass er durch das plötzliche Verschwinden von Hoya sehr mit Verwaltungsangelegenheiten überlastet und deshalb dankbar wäre, falls die Zwerge noch weitere Erkenntnisse gewinnen würden, wenn sie ihm ordnungsgemäß Bericht erstatten würden.

Das klang für die Ohren der Zwerge fast wie eine Aufforderung, auf eigene Faust und mit Deckung der Stadtwache tätig werden zu dürfen. Sie gingen als nächstes nochmal zum Wasserinspektorat, wo sie den Chef, Marco di Marino, anzutreffen hofften. Sie mussten aber wieder mit Eskar Vilamando vorlieb nehmen, doch mit der Eingrenzung auf den Mattiaca-Tiefbrunnen hatten sie unerwartet Erfolg:

"Also der Brunnen nahe des Rathausplatzes... der Mattiaca-Tiefbrunnen, wie ihr bestimmt wisst... nein? Oh, weh... Also... da gibt's nichts. Keinen Zugang. Über dem Brunnen ist ja ein Gitter – auf Rostfreiheit behandelt, wenn ich das mal so einwerfen darf. Teuer, aber selbstverständlich, da unser Inspektorat das Beste der Altstadt ist. Jedenfalls... das Gitter ist zu eng für alles, das größer ist wie ein kleiner Finger. He, he... Es könnte höchstens... hm... wartet mal..."

Der junge Sub-Inspektor springt auf und eilt zu einem großen Regelschrank, der vor Büchern, Schriftrollen und Pergamentblättern gleichsam überquillt. Er sucht mit wachsender Begeisterung, bis er schließlich ein schon ziemlich altes, zusammengerolltes Pergament gefunden hat. *"Ha! Hier!"*

Er kommt zu seinem Schreibtisch zurück, breitet das Pergament aus und beschwert die Enden mit Tintenfassern und einem Dolch. *"Hier! Eine Detailkarte der Überlaufanlagen der Brunnen der Altstadt. Bisschen älter schon, aber so schnell baut man hier keine neuen Brunnen, he, he... Also..."*

Er beugt sich über die Karte, die sich euch als verworrenes System von Kreisen und Linien darbietet. *"Ah...! Eine alte Überlaufrinne mit Außennotzugang. Mann, ist der lang... der geht ja aus der Stadt raus... unterirdisch natürlich, he, he... wartet..."* Eskar Vilamando springt ein weiteres Mal auf und kommt mit einer Karte der Stadt und ihrer nahen Umgebung zurück. Er vergleicht beide Karten, stellt ein paar Berechnungen an und ruft schließlich triumphierend aus: *"Ha! Hier! Altes Noteinstiegssystem, lange vergessen. Einzige Möglichkeit! Wer weiß denn noch von so was?"* Er beendet seine Erläuterungen mit zwei raschen Federstrichen, die ein "X" auf der Stelle der Karte bilden, an der er den "Außennotzugang" vermutet, und schaut euch mit breitem Grinsen an.

Eskar Vilamando konnte die Zwerge nicht selbst an die Stelle führen, aber er gab ihnen den Tipp, dass der Brunnenputzer Dinos Glimeritto, der in der Neustadt wohnte, für ein Trinkgeld bestimmt bereit wäre, diese Aufgabe zu übernehmen. Er könnte ihm sogar Bescheid sagen, wäre morgen früh recht? Das war es natürlich.

Die Zwerge führten anschließend noch ein paar Ermittlungen beim Badehaus durch und befragten Zeugen, die den Puma gesehen hatten, als er durchs Osttor zur Stadt hinausgelaufen war.

Abends nahmen die meisten Zwerge die Einladung von Hermon Loandras zum Empfang der Schatzsuchergilde wahr. Sie könnten ein wenig mit Katalina, der abenteuerlustigen Tochter Hermons plaudern. Gorthroch wagte sogar ein Tänzchen mit ihr, was ihm ausnehmend gut gelang. Die Zwerge lauschten den neuesten Gerüchten und erfuhren, dass jetzt auch der Bruder von Arkens Danfrada, Guiseppe verschwunden war. Außerdem erinnerten sich einige ältere Herren an Bertram, den Bruder von Bestija; sie konnten berichten, dass er auf der Suche nach einem Ort namens „Dreifachdrei“ war, von dem er vermutet hatte, dass es sich dabei um eine verlassene Zwergenstadt in den Küstenstaaten handeln würde. Obwohl es bekanntermaßen in dieser Gegend nie Zwerge gegeben hätte, wäre Bertram davon überzeugt gewesen, dass sie nur vor ewig langer Zeit ausgewandert wären und ihre Spuren verwischt hätten. Man hatte ihm das einfach nicht ausreden können! Eines Tages war er dann nicht mehr zu den Zusammentreffen gekommen; wahrscheinlich hatte er sich nicht richtig ernst genommen gefühlt.

Maolin und Kilor beobachteten unterdessen das Haus der Witwe Danfrada. Dort blieb jedoch alles vollkommen ruhig. Die beiden befragten noch einen Diener in der Nachbarschaft, der ihnen erzählte, Arkens Danfrada wäre krankhaft eifersüchtig gewesen, seine Frau Narena wäre jedoch bekanntermaßen absolut anständig. Danfrada hätte sogar Dienstmoten mit Geld belohnt, wenn sie ihm Gerüchte über seine Frau zugetragen hätten!

In Parduna unterwegs – und außerhalb (Tag 3)

Am nächsten Morgen holten die Zwerge Dinos Glimeritto zuhause ab und entrissen ihn den Armen seiner übellaunigen Frau. Glimeritto führte sie durchs Osttor der Stadt und dann zwei Stunden durch einsame steinige Landschaft, bewachsen mit niedriger Macchia und hartem Gras, nach Südosten. Außer ein paar Ziegen begegnete ihnen niemand.

Als Glimeritto überzeugt war, dass sich hier die Stelle des Notzugangs auf der Karte befinden müsste, suchten die Zwerge das magere Gebüsch ab und fanden tatsächlich eine Art Kanaldeckel. Eine genauere Untersuchung ergab, dass er vor nicht allzu langer Zeit geöffnet wieder sorgfältig verschlossen worden war. Sogar die losgerissenen Grasbüschel waren wieder darüber gelegt worden!

Jetzt entdeckten die Zwerge auch Spuren, die weiter nach Osten führten. Unter dem Deckel befand sich ein Schacht, von dem aus ein enger Gang Richtung Stadt führte. Dort unten konnten sie Fußabdrücke erkennen, die hin und wieder zurück führen. Aha. Das musste der Übertäter gewesen sein!

Die Zwerge entschlossen sich, den oberirdischen Spuren nach Osten zu folgen und trennten sich jetzt von Glimeritto, der wieder in die Stadt zurückkehrte.

Die Zwerge fanden schließlich nach einigem Suchen eine versteckt an einer Felswand gelegene Hütte. Sie umzingelten die Hütte nach allen Regeln der Kunst und stiegen schließlich ein. Thurgon, der es durch die Vordertür probierte, handelte sich eine schwere Verletzung dank der dort angebrachten Armbrustfalle ein. In der Hütte lag ein gefesselter Mann, dem man die rechte Hand amputiert hatte. Das konnte ja nur der vermisste Hauptmann der Stadtwache und Besitzer der Hand im Brunnen sein, Antonius Hoya!

Während sich Aldorin, Kilor und Maolin um Hoya kümmerten und ihn einerseits ein wenig aufpäppelten, andererseits mit harten Fragen in die Zange nahmen, untersuchten die anderen Zwerge die Hütte gründlich nach Hinweisen und Wertsachen. Damir steckte dabei seine Hand in eine Schublade, die mit einer Falle gesichert war, die ihm einen tiefen schmerzhaften Schnitt beibrachte.

Bei den „Fundsachen“ befand sich eine Zeichnung mit dem Grundriss einer alten Ausweichzisterne knapp außerhalb Pardunas, die schon seit langer Zeit nicht mehr genutzt worden war (und auf den aktuellen Karten der Wasserinspektoren auch gar nicht mehr verzeichnet war). Die Karte war mit "Alte Zisterne" sowie einer Reihe sonderbarer Zeichen beschriftet.

Später sollten die Zwerge Folgendes herausfinden:

Bei diesen Zeichen handelte es sich um eine leicht modifizierte Variante der druidischen Ogam-Runen. Die Zeichen gaben eine simple Richtungsangabe an: "7 km NNW". Aufgrund der Beschränkungen des Ogam-Alphabets waren die Zahlen als Striche dargestellt, das "k" als "c" und das "w" als "u" – will meinen, da stand: "iiiiiii cm nnu". Die stilisierte Großkatze war ein weiterer Hinweis mit einer Anspielung auf die sieben Leben einer Katze, die die Kilometerangabe nochmals betonte.



Das Verhör Hoyas hörte sich ungefähr so an:

"Diese Furie, sie hat mich entführt!!! Mich, einen Bediensteten der STADT PARDUNA!!! Eine AMTSPERSON!! Und gefoltert hat sie mich, seht ihr! ARGH!!! Was soll ich ohne Hand bloß tun? ICH BIN WACHMANN!!!"

Auf Nachfragen, warum die Beschuldigte ihn entführt haben könnte, reagierte er verständnislos:

"Keine Ahnung, das ist halt so eine Verbrecherin! Was weiß denn ich, VERDAMMT, bringt mich sofort zurück nach Parduna, der schicke ich eine ARMEE auf den Hals!! Bloß, weil sie keinen Mann abbekommen hat!"

Die Zwerge ließen jedoch nicht locker, und so erfuhren sie, dass es sich bei der „Furie“ um Sirina Candida handelte, der Schwester von Narena Danfrada. Auf die Frage, wie es sich mit der Bestrafung und dem Tod von Yanaek Danfrada verhalten hätte, flüchtete sich Hoya in wüste Beschimpfungen: Narena wäre die gleiche Hure wie ihre Schwester, das wüsste doch jeder in der Stadt! Yanaek wäre gar nicht Arkens Sohn gewesen. Außerdem wäre er ein Lump gewesen, man hätte ihn auf frischer Tat ertappt, als er das Haus seines Gastgebers mit einem gestohlenen Edelstein in der Tasche verlassen hatte! Er hätte seine gerechte Strafe erhalten!

Die Freunde grübelten, warum, wenn es wirklich Rache gewesen war, diese Tat dann mit einer Verzögerung von zwei Jahren stattgefunden hatte. Das war doch komisch!?

Die Zwerge legten sich einen Plan zurecht, wie sie den verletzten Antonius Hoya möglichst unauffällig zurück nach Parduna bringen könnten, um dann ungehindert der Spur des Verbrechens weiter folgen zu können. Erdraute, Kilor, Maolin und Thurgon beförderten den verletzten Hauptmann schließlich auf einer improvisierten Trage Richtung Stadt; die anderen Zwerge eilten ihnen bereits voraus. Sie vereinbarten, sich bei Sonnenuntergang am Osttor wieder zu treffen.

Die flinkeren Fußgänger suchten in Parduna unverzüglich Narena auf. Diese war in Tränen aufgelöst. Sie hatte mittlerweile auch vom Verschwinden Guiseppes gehört. Sie machte sich große Sorgen um ihre Schwester, denn sie war nun sicher, dass Sirina hinter den ganzen

Vorgängen steckte. Sirina war ihre Zwillingschwester, und seit diese erfahren hatte, dass Narena nach allem, was ihr sonst schon angetan worden war, vor kurzem von Arkens Bruder Guiseppe in ihrem eigenen Haus vergewaltigt worden war, wollte Sirina jetzt mit Sicherheit Rache an allen Männern in Narens Leben üben. Natürlich war Yanaek der Sohn von Arkens. Weil sich Arkens aber eingebildet hatte, das Kind wäre nicht vom ihm, hätte er zusammen mit seinem Kumpel Hoya eine Intrige geschmiedet, die zum Tod ihres geliebten Sohnes geführt hatte.

Na endlich, jetzt waren alle Motive übersichtlich ausgebreitet! Narena flehte die Zwerge an, falls sie ihre Schwester finden würden, ihr nichts anzutun und sie nicht der Stadtwache auszuliefern. Die gute Frau hatte Nerven!

Als nächstes begaben sich die Zwerge zu Ranodo Dalmada und erklärten ihm, dass sie Antonius Hoya verletzt gefunden hatten und ihre Freunde gerade dabei wären, ihn in die Stadt zu bringen. Sie baten sich aus, dass Ranodo ihnen einen Tag Zeit gäbe, bis er bekannt geben würde, dass man Hoya gefunden hatte, damit der Schuldige nicht vorzeitig gewarnt würde. Ermittlungstechnische Geheimhaltung, alles klar? Ranodo war vom professionellen Vorgehen der Zwerge schwer beeindruckt und versprach ihnen seine Unterstützung sowie eine stattliche Belohnung, wenn sie den Hauptmann lebend zurückbringen würden.

Aldorin und Bestija fuhren mit einem Leichenwagen ans Osttor, um Hoya dort unauffällig abzuholen.

Damir und Gorthroch erkundigten sich in der Zwischenzeit nach alten Zisternen östlich der Stadt.

Nachdem der „Leichentransport“ gut geglückt war und die Zwerge also Hoya bei Ranodo in der Wache abgeliefert hatten, treffen sich alle wieder beim Wasserinspektor, dem hilfsbereiten Eskar Vilamando (sein Chef war immer noch nicht da). Mit Hilfe des Inspektors lösten die Zwerge die verschlüsselte Entfernungsangabe auf dem Plan aus Sirinas Versteck und ermittelten ungefähr die Gegend, die für diese Außenzisterne in Frage kommen könnte.

Schließlich klopfen die Zwerge Dinos Glimeritto aus dem Bett und machten sich eilig auf die Suche nach dieser Zisterne. Mit Hilfe des Brunnenputzers fanden sie sie schließlich; auch hier konnte man erkennen, dass der Eingang schon lange Zeit zugewachsen und erst vor kurzem wieder geöffnet worden war.

Sobald die Zwerge den Gang und die Treppe hinabgestiegen waren, konnten sie Folgendes erkennen:

Sirina hat ein paar Fackeln auf der untersten Ebene der Zisterne aufgestellt, um ihr Opfer gut im Blick zu haben. Narens Schwager Guiseppe steht, an eine Säule gefesselt, am hinteren Rand der Zisterne. Die Säule reicht bis an die Decke der Zisterne und muss ursprünglich einmal zu irgendeiner mechanischen Vorrichtung gehört haben. Ansonsten befindet sich auf dem Boden der Zisterne nichts außer ein wenig verstreutem Müll.

Sirina sitzt auf der Galerie, die oben um das Zisternenbecken herumläuft; ihre linke Hand liegt auf einer Vorrichtung, die wie ein großes Rad aussieht. Neben ihr liegt die griffbereite Bola. Sie wartet darauf, dass der bewusstlose Guiseppe endlich aufwacht und sie ihn bei vollem Bewusstsein ins Jenseits befördern kann. Das Rad ist natürlich die Vorrichtung, mit der man bei Bedarf Wasser aus dem Kloakensystem in die Zisterne leiten kann – die Anlage ist etwas eingerostet und nur mit viel Gewalt zu bedienen, aber noch funktionsfähig.

Kilor gab sofort einen Schuss mit der Armbrust auf Sirina ab, traf aber nicht. Bestija begann dagegen sofort, Sirina in ein Gespräch zu verwickeln. Diese wollte sich aber auf nichts einlassen und wiederholte immer wieder, dass die Schweine bei dem, was sie ihrer Schwester

angetan hatten, nichts Besseres als den Tod verdient hätten. Gorthroch und Damir versuchten unterdessen, an einer Seitenwand zu der Galerie hochzuklettern, auf der Sirina saß.

Maolin, der sich bisher noch im Hintergrund gehalten hatte, gab nun Kilor ein Zeichen. Zusammen hatten sie den Auftritt ihres Lebens. Maolin nahm die Illusionsgestalt Narenas an, und Kilor ließ ihr mit seinen noch kaum erprobten „Nachahmungskünsten“ erfolgreich die Stimme.

Die Illusions-Narena flehte ihre Schwester wortreich und mit dramatischen Gesten an, von ihrem bösen Tun abzulassen. Sirina war wie vom Donner gerührt, denn sie glaubte dem Schauspiel ohne den geringsten Zweifel. Der Wille der gerade noch zum Töten entschlossenen Rächerin brach, sie schluchzte verzweifelt, sprang auf und rannte davon. Gorthroch, der als einziger bereits die Galerie erreicht hatte, verfolgte Sirina und fand dort oben einen weiteren Notausgang. Sirina war bereits auf und davon.

Jetzt banden die Zwerge den bewusstlosen Guiseppe von der Säule los, an die er gefesselt war. Dabei fanden sie im unteren Bereich der Säule eine Markierung: Drei stilisierte Tannen, in der Mitte drei Zacken und ganz unten drei Wellenlinien. Wenn das nicht ein Hinweis auf „Dreifachdrei“ war!

Die Zwerge hielten sich jedoch nicht mehr länger auf, sondern brachten Guiseppe zurück zur Stadt. Sie behandelten ihn dabei nicht unbedingt sanft, lieferten ihn aber schließlich im Ganzen bei Ranodo ab. Guiseppe hatte von der Szene in der Zisterne überhaupt nichts mitbekommen und auch seinen Rücktransport nur sehr nebelhaft in Erinnerung, so dass er annehmen musste, die Zwerge hätten ihn unter Einsatz ihres Lebens befreit. Auch Antonius Hoya hatte keinen Grund, ihnen für seine Rettung nicht dankbar zu sein.

In Parduna unterwegs (Tag 4)

Anschließend, im Morgengrauen des folgenden Tages, suchten die Zwerge Narena auf und berichteten ihr von den Ereignissen. Die Witwe dankte ihnen überschwänglich, dass sie ihrer Schwester nichts angetan, sondern ihr die Flucht ermöglicht hatten. Sie beschenkte die Zwerge reich und versprach ihnen, sie in allen Dingen, die in ihrer Macht stünden, zu unterstützen. Sie deutete an, dass sie nach dem Tod ihres Mannes jetzt selbst das Sagen im Hause Danfrada hätte und diese neu gewonnene Macht nützen wollte, damit sowohl Antonius Hoya als auch Guiseppe Danfrada ihre gerechte Strafe erhalten würden. Nie wieder sollte ihre Schwester in die Lage kommen, sie mit Gewalt verteidigen zu müssen! Sie würde sich jetzt selbst behaupten, natürlich im Einklang mit dem Gesetz!

Narena Danfrada stellte auch Kilor die ersehnte Brille in Aussicht; schließlich hatte Danfrada in letzter Zeit nur noch wenig selbst gearbeitet, sondern vor allem sehr fähige Gesellen ausgebildet. Sie wollte auch mit dem Tempelvorstand sprechen und ein neues Glasfenster für den Tempel spenden, damit Pinos die notwendige *Austreibung des Bösen* erhalten würde. Die Zwerge könnten von ihren Bekannten gern kostenlose Unterweisung in Händlerfertigkeiten erhalten, wenn sie das möchten.

So hatten die Zwerge das fast Unmögliche geschafft, von beiden Parteien eine Belohnung zu erhalten, denn bei der Stadtwache erhielten sie neben der goldenen Belohnung auch eine kostenlose Ausbildung in Kriegerfertigkeiten.

Das nächste Abenteuer konnte bald beginnen!