

## E.30 Der Stab der Riesin

Jan Rudolph – SüdCon Exklusiv Edition Nr. 6 – DDD-Verlag, 2012

Copyright © 2022 by Harald Popp.

### Von Orbisov nach Vorlok

Am 13. Einhorn brachen die Zwerge zusammen mit Jurro Fadejev in Orbisov auf und zogen mit dem Händler und seinen Karren weiter ostwärts. Am Abend des 14. Einhorn kamen sie in der kleinen wehrhaften Waldsiedlung Iwasjelo an, die an der Gewürzstraße zwischen Uchana und Warogast lag.

Unterwegs hörten die Reisenden Gerüchte über ein Verkehrsproblem bei Vorlok. Zum Glück lag der etwa 30 km von Iwasjelo entfernte Ort nicht auf Jurros Route! Denn dort hatte die Fähre über die Vjosa zumindest vorübergehend ihren Betrieb eingestellt. Das war wohl sicher. Die Gründe dafür waren dagegen unklar:

- Maschenko, der Dorfvorsteher von Vorlok, hatte den Reisenden verboten, die Fähre zu nutzen. Er wollte vermutlich im Auftrag seines Dschupans (Borislaus 24) und mit der Unterstützung von dessen Soldaten die Maut erhöhen.
- Am Ostufer der Vjosa waren Räuber oder Tegaren gesichtet worden, denen der Weg nach Westen erschwert werden sollte. Der Dschupan hatte schon Soldaten nach Vorlok geschickt, um das Dorf zu verteidigen.
- Die Wassergeister waren aus irgendeinem Grund erzürnt und erzeugten riesige Flutwellen in der Vjosa, die den Fährbetrieb zu riskant machten. Der Dschupan hatte Soldaten geschickt, um zusätzliche Sicherheitsvorkehrungen zu treffen.

In Iwasjelo lernten die Zwerge abends in der Dorfherberge den Kohle-Erz-Kutscher Slowasch kennen. Er war an diesem Tag mit seinem Karren aus Vorlok angekommen und berichtete seinen Zuhörern sehr gern von den jüngsten Geschehnissen im Osten. Die Rollfähre war dort nämlich in Wahrheit samt des Anlegers von den Steinwürfen eines Riesen zerschmettert worden!

- Der 6m große Unhold hatte am Vormittag des 9. Einhorn sein Zeltlager am Ostufer eingerichtet und mit Steinwürfen alle Gaffer vertrieben, die ihn vom 75m entfernten Westufer anstarren wollten.
- Am 10. Einhorn hatten sich einige sehr mutige und sehr neugierige Dorfbewohner per Fähre in seine Richtung aufgemacht. Der Riese hatte ihnen verboten, näher zu kommen, und da sie ihm nicht gehorchen wollten, hatte er schließlich Fähre und Anleger mit einem Steinwurf zerschmettert. Die Leute waren zum Glück rechtzeitig ins Wasser gesprungen, so dass es keine Verletzte gegeben hatte. Dieser Riese hatte eine beliebte Ost-West-Route für den Warenverkehr lahmgelegt, einfach aus einer Laune heraus! Riesen wurden zum Glück in Moravod sehr selten gesehen, weil die menschenscheuen Wanderer normalerweise einen großen Abstand zu allen Siedlungen einhielten. Jetzt konnte man mal sehen, was geschehen würde, wenn sie das nicht tun würden! Blanker Terror! Maschenko hatte nach diesem Vorfall den zuständigen Dschupan (Borislaus 24) um Hilfe gebeten.

Slowasch erzählte nicht, dass der Riese angeblich die Dörfler aufgefordert hatte, ihm einen Wanderstab zu bringen. Das hatten die Leute doch nur erzählt, um ihm Unsinn auf die Nase zu binden. Warum sollte der Riese die Hilfe der Dörfler brauchen, um sich einen passenden Baum als Wanderstab herzurichten? So einen Mist wollte er nicht wiederkäuen.

- Am Abend des 11. Einhorn waren sechs Soldaten in Vorlok eingetroffen – fast zeitgleich mit Slowasch, der eigentlich einen Karren voll Kohle über Vorlok weiter nach Osten transportieren wollte. Slowasch hatte zwar über die Vjosa hinüber auf das große Zelt des Riesen gestarrt, aber den Unhold selbst hatte er zum Glück nie erblickt.
- Am 12. Einhorn hatten die Soldaten die Lage erkundet.
- Am 13. Einhorn hatten die Soldaten den Riesen attackiert, aber klugerweise schnell gemerkt, dass ihnen der Kerl haushoch überlegen war. Ein Teil war bei der Attacke verwundet worden und kurierte seither seine Verletzungen in der Versammlungshalle des Dorfs aus.

Am Morgen des 14. Einhorn (also heute) hatte Slowasch seine geplante Fahrt nach Osten angebrochen und war wieder nach Iwasjelo zurück gefahren. Er hatte noch mitbekommen, dass Maschenko im Dorf verkündet hatte, dass Borislaus 24 eine Belohnung von 600 GS demjenigen versprochen hatte, der es schaffen würde, den Riesen zu vertreiben.

Für diese Summe waren die Zwerge eigentlich längst nicht mehr bereit, ihre kostbare Gesundheit aufs Spiel zu setzen, aber ihre Neugier war jetzt doch geweckt, und sie beschlossen, am nächsten Tag nach Vorlok zu reiten. Jurro und seine Wagenlenker verabschiedeten sich.

### Am Ufer der Vjosa

Am folgenden Nachmittag erreichten die Zwerg Vorlok und lernten sofort den Dorfvorsteher Maschenko und die Dorfschamanin Jenufa (Maschenkos Gemahlin) kennen. Die beiden freuten sich, dass Leute – ok, bloß goldgierige Kazelni, aber besser als niemand – in den Ort gekommen waren, um die Riesin zu vertreiben, die der festen Überzeugung war, dass sich in Vorlok die Diebe ihres „Stabes“ versteckt hatten.

Tatsächlich hatte die Riesin am nebligen Morgen des 9. Einhorn am Ostufer plötzlich einen lauten Schrei ausgestoßen, der zwei Jäger aus Vorlok heftig erschreckt hatte, die gerade von Osten her von einem frühmorgendlichen Jagdausflug nach Vorlok zurückgewandert und jetzt schnell zur Rollfähre gerannt waren. Die beiden – der erfahrene Dorfjäger Rowno und Wladin, der 19-jährige Sohn des Ehepaars, der gerade die Kunst der Jagd erlernte – konnten der Riesin entkommen, die das Ufer zu spät erreicht hatte. Sie hatte ihnen etwas hinterher gerufen, was die beiden in der Aufregung aber nicht richtig verstanden hatten.

Natürlich war die Anwesenheit von Riesen oder Riesinnen in der Nähe von Vorlok vollkommen ungewöhnlich. Geuzeleide vermutete sogleich, dass die „Riesin“ eine zaubermächtige Thursin wäre, die auf einer einsamen Wanderung vom nördlichen EIS nach Süden unterwegs gewesen und der jetzt ihr Zauberstab abhanden gekommen war, und damit lag sie wirklich nicht schlecht.

Die Riesin hatte jedenfalls am Ostufer ihr Zelt aufgeschlagen und hatte den Dörflern, die sich ihr am folgenden Tag per Fähre genähert hatten, deutlich (auf Moravisch) zugerufen, dass sie ihren Stab wiederhaben wollte. Solange sie den Stab nicht besäße, gäbe es keine Überfahrt über den Fluss mehr. Da die Dörfler ihr keinen Glauben schenken wollten, hatte die Riesin die Fähre mit gezielten Fels-Würfen versenkt und den Anleger zerstört. Natürlich hatten weder Wladin noch Rowno irgendetwas gestohlen. Die beiden waren am heutigen Tag mit anderen Jägern zu einem Jagdausflug nach Norden aufgebrochen, weil es Hinweise gegeben hatte, dass sich eine Renttierherde in den Wäldern verlaufen hätte und leichte Jagdbeute sein würde. Am morgigen Abend würden sie aber bestimmt wieder zurück sein.

Die Soldaten des Dschupans hatten am Morgen des 13. Einhorn die Riesin attackiert. Je zwei Soldaten hatten die Vjosa nördlich und südlich der Fährstelle an geeigneten Stellen überquert und schließlich am Ostufer die Riesin von zwei Seiten angegriffen, nachdem die übrigen zwei Soldaten sich am Westufer lautstark und mit Trommelwirbeln bemerkbar gemacht und die Riesin aufgefordert hatten, die Störung des moravischen Personen- und Warenverkehrs sofort zu unterlassen. Die Riesin hatte den Soldaten aber derart heftig mit Blitzen und Hagelschauern zugesetzt, dass es überhaupt nicht zum Nahkampf gekommen war, weil alle Angreifer die Flucht ergriffen hatten und letztlich heilfroh gewesen waren, mit eher kleinen Blessuren davon gekommen zu sein. Sie verspürten momentan keine Lust, zu ihrem Dschupan zu reiten, der ihnen vielleicht eine entschlossenerne erneute Attacke befehlen würde.

Da es erst früher Abend war, liefen die Zwerge mit einem Fischer zum Westufer der Vjosa, sahen die große Jurte der Thursin, deren Tuchwände über und über mit hellblauen Runen bedeckt waren, und ließen sich ein Boot zeigen, das sie leihweise benutzen durften. Dank Damirs Ruderkennnissen gelang es den Zwergen, die Strömung des Flusses gut zu überwinden.

Kaum waren die Zwerge auf dem Fluss, da kam die Thursin aus ihrer Jurte und spähte neugierig zu dem Boot hinüber. Sie fragte auf Moravisch, ob vielleicht ihr Stab im Boot sei. Die Zwerge verneinten auf Moravisch und auf Dvarka und baten darum, ans Ostufer zu dürfen, damit man sich ohne Geschrei unterhalten könnte. Die Thursin war sofort einverstanden und erkundigte sich (jetzt auf Dvarka), ob die Zwerge vielleicht Hilfe bei der Überfahrt benötigten. Die Zwerge lehnten ab und legten kurz darauf am Ufer an.

Nach einer Vorstellungsrunde wussten die Zwerge jetzt, dass die Thursin (lange weiße Haare, hellhäutig, eisblaue Augen) „aus sehr privaten Gründen“ auf einsamer Wanderschaft war, und dass die Zwerge den Namen „Skessa“ als brauchbare Anrede für sie verwenden konnten. Da sie davon überzeugt war, dass zumindest diesmal das Volk der Zwerge nicht für den Schaden verantwortlich war, den sie erlitten hatte (zumindest nicht auf direkte Weise), war sie zu einem Gespräch mit den goldgierigen und kaltherzigen Sturköpfen bereit.

Skessa hatte die Nacht vom 8. auf den 9. Einhorn auf einer Lichtung in der Nähe der Vjosa im Freien übernachtet, um den schönen Sternenhimmel zu bewundern, den sie durch das Lüftungsloch des Jurtendachs nur unvollständig betrachten konnte. Ihren Stab hatte sie zu ihrem Gepäck auf einen trockenen Steinhügel gelegt, etwas abseits ihrer Decke, die sie auf der weichen Wiese ausgebreitet hatte. Im Morgengrauen hatte sie irgendetwas geweckt, ein Luftzug vielleicht, und da ihr erster Blick immer ihrem Stab galt, hatte sie entsetzt aufgeschrien, weil er nämlich fort gewesen

war! Sie hatte gleich darauf die Schritte der frechen Diebe gehört, die zum Ufer gespurtet waren. Leider hatten die beiden Menschen schon die Rollfähre flottgemacht und waren bereits auf dem von Nebelschwaden umwaberten Fluss, ehe sie die richtige Uferstelle gefunden hatte. Das waren entweder Leute aus dem Dorf am Westufer, oder irgendwelche Räuber, die es auf ihren Zauberstab abgesehen hatten. Einen persönlichen Feind im Menschevolk hatte sich gewiss nicht – es musste eher ein günstiger bzw. ungünstiger Umstand gewesen sein, der zum Verlust ihres Stabs geführt hatte. Wie auch immer – solange Skessa ihren Stab nicht bekommen würde, würde es an diesem Ort keine Passage über den Fluss mehr geben.

Als die Zwerge hörten, dass Skessa Stab 6m lang und 15 cm dick war und ganz aus Eisenholz bestand, das vollständig von einem Geflecht aus Alchimistensilber umhüllt wurde, das an einem Ende des Stabes mit einer 20cm großen Schneeflocke aus Silber verbunden war, piffen sie durch die Zähne. Dieser Stab war nicht nur sehr wertvoll, er war auch sehr schwer, ca. 120 kg. Den hätten zwei Menschendiebe niemals im Spurt wegtragen können, selbst wenn keine Bäume im Weg gestanden hätten. Skessa war das freilich auch klar, aber diese fiesen Diebe hatten vielleicht einen Zauber der Schwereelosigkeit oder des Verkleinerns (oder was auch immer) aktiviert, um ihren vor solchen magischen Anschlägen bisher leider ungeschützten Stab zu stehlen. Leider hatte sie ihn bisher auch nicht mit Ortungszaubern belegt, weil derartige Zauber von Kennern leicht missbraucht werden konnten. Das war den Zwergen zwar neu, aber sie hatten auch ohne diese oder ähnliche Andeutungen schon längst bemerkt, dass die Thursin eine mächtige Zauberin und der verschollene Stab ihr persönliches Thaumagral war.

Die Spur zu ihrem Stab führte nach Meinung der Thursin jedenfalls nach Vorlok, aber Skessa wollte keinen Stress mit unschuldigen Menschen und lehnte unnötige Gewaltanwendung aus tiefster Überzeugung ab. Sie war deshalb froh, als sie merkte, dass die fünf Zwerge sich für ihren Fall interessierten, und stellte jedem von ihnen einen Diamanten (1000 GS) in Aussicht, wenn sie den Stab zu ihr zurück brächten.

### Im Alten Wald

Beim Abendessen im Haus des Dorfverwalters, der gleichzeitig auch der Quartiermeister des Orts war, war überraschend Wladin anwesend, da sich die angebliche Beobachtung der Renttierherde als Irrtum erwiesen hatte. Natürlich „verhörten“ die Zwerge Wladin sehr genau und erfuhren so ein Detail: als die beiden Jäger am Ostufer Skessas Schrei vernommen hatten, hatte Wladin geglaubt, einen großen dunklen „Schatten“ am Morgenhimmel zu erspähen, ganz so, als ob ein riesiger Vogel mit 20m oder 30m Flügelspannweite in westliche Richtung geflogen war, was bestimmt eine optische Täuschung gewesen, oder?

Nun ja, es gab natürlich extrem seltene Greifvogelarten, zum Beispiel den Ruch, der gern mal einen jungen Elefanten in seinem Horst verspeiste. Aber solche Giganten der Lüfte waren in Vorlok noch nie beobachtet worden, so weit die Erinnerungen der Dörfler zurück reichten.

Wladins Eltern waren dennoch sehr beeindruckt und sehr nachdenklich. Richtung Westen? Also Richtung Alter Wald? Dorthin durften nur einmal im Jahr die vier auserwählten „Grenzgänger“, um die Jahresgaben Vorloks zur Opfergrube zu bringen. Das verlangte der *Alte Pakt* mit dem *Alten Waldvolk*, der so alt war, dass selbst Jenufa nicht mehr wusste, wie dieser Pakt zustande gekommen war, der dafür sorgte, dass das mächtige Waldvolk der Rabenreiter den Dörflern kein Leid zufügen würde, solange diese den Alten Wald meiden und die Jahresopfer – vier lebende Kaninchen, 12 Liter Wässerchen (in 120 Phiolen), 12 kg Salz (in 120 Säckchen – darbringen würden.

Jetzt schien es so, als ob die Rabenreiter „irgendwie“ den Pakt verletzt hatten, denn der Diebstahl des Stabs fügte ja den Dörflern „Leid“ im weitesten Sinn zu. Maschenko bat die Zwerge, als Botschafter des Dorfs mit Wladin als Führer (sein Sohn war seit einem Jahr einer der vier Grenzgänger des Dorfs) auf dem *Erlaubten Pfad* in den Alten Wald zu ziehen und mit einer Freundschaftsgabe – 3 Liter Wässerchen, 3 kg Salz – bei der Opfergrube versuchshalber ins Gespräch mit dem Alten Waldvolk zu kommen.

Am 16. Einhorn führte Wladin die Zwerge also zur 5 km entfernten Opfergrube, einer von einem Steinkreis aus Findlingen umgebenen, 2m tiefen Mulde (2,5m \* 6m) im Zentrum einer kleinen Waldlichtung. Unterwegs bemerkten die Zwerge, dass sie von einer zunehmenden Anzahl von Raben beobachtet wurden, die sich auf den Ästen der Bäume am Rand ihres Weges niederließen, um die Wanderer zu beobachten.

Wladin erzählte den Zwergen, dass man die Opfergrube am besten ohne Metall betreten sollte, weil sich dort alle Metallobjekte „irgendwie merkwürdig“ verhalten würden. Die Zwerge hatten gerade keine Lust auf diese Aktion und baten Wladin, die Opfergaben selbst in der Grube abzulegen. Der junge Jäger erledigte das gern und erhob dann seine Stimme, um sich an die Raben zu wenden, die sich auf den Bäumen der Umgebung niedergelassen hatten:

*Mächtiges Waldvolk der Rabenreiter! Wir haben den Erlaubten Pfad nicht verlassen. Wir sind mit guten Absichten zur Opfergrube gekommen, und als Zeichen unseres guten Willens haben wir Euch ein paar schöne Extra-Opfer mitgebracht. Wir haben in Vorlok ein Problem, das uns Leid zufügt, und wir möchten uns mit Euch darüber unterhalten, denn schließlich bindet uns der Alte Pakt, und vielleicht könnt Ihr uns mit Erkenntnissen weiterhelfen, die uns helfen, unser Problem zu beseitigen?*

Ein knappes Dutzend Raben flatterte von den Bäumen herab und landete auf dem Boden der Lichtung. Sie verwandelten sich in nur 20 cm große braunhaarige „Mini-Kobolde“, die ihre runzlige schwarze Lederhaut mit (kaninchen-)ledernen Lendenschurzen bedeckten. Sie trugen Stirnbänder und Gurte, an denen kleine Obsidianmesser und hölzerne Steinkeulen hingen. Ihr Hauptmann hieß und hielt ein ausgehöhltes Holzstück wie ein Megaphon an seine Lippen, um sich auf diese Weise auf Moravisch mit den Besuchern etwas krächzend, aber insgesamt gut verständlich zu unterhalten.

Ruditschko bedankt sich für die Extra-Gaben und hieß die Gäste aus dem Zwergenvolk im Alten Wald willkommen, solange sie hier keinen Schaden anrichten würden. Von Wladin wollte er wissen, um welches Problem es denn gehen würde. Maschenkos Sohn erklärte es ihm.

Leider wussten die Rabenreiter nichts von einem großen Vogel oder von einer Riesin oder von deren Zauberstab. Sollte der von Wladin vielleicht beobachtete Schatten in die beschriebene Richtung geflogen sein, dann wäre er vielleicht in jenes Gebiet des Alten Walds geflogen, das die Rabenreiter seit 2400 (also seit 8 Jahren) nicht mehr betreten durften, seitdem sie einen Pakt mit den aggressiven Schnorrwichten geschlossen hatten, die damals aus der Anderswelt aufgetaucht waren und sich anschließend hier breit gemacht hatten.

Schnorrwichte? Noch ein Pakt? Die Suche nach Skessas Stab war anstrengender, als erwartet.

Ruditschko erzählte, dass die Schnorrwichte – wie die Rabenreiter – Naturgeister waren, die in der Anderswelt ihre angestammte Heimat hatten. Die Schnorrwichte waren dort als leidenschaftliche Sammler und Händler von Antiquitäten aller Art bekannt, und sie hatten eine nahezu fanatische Vorliebe für Zauberkräuter und starke Schnäpse. Die vollständig in braune Rindenkutten (mit Kapuzen) gehüllten, sehr schlecht riechenden riesigen „Kohlenkerle“ (etwa 100 cm groß) hatten leuchtend gelbe Augen und waren stets gewaltbereit. Sehr gern verpassten sie mit ihren Runenstäben Widersachern aller Art schmerzhaft bläuliche Blitze<sup>1</sup>.

Die Schnorrwichte hatten im Frühjahr 2400 nach ihrem Auftauchen ursprünglich den ganzen Alten Wald für sich beansprucht und begonnen, das tapfere Volk der Rabenreiter nach und nach zu vertreiben. Die Schnorrwichte waren den Rabenreitern letztendlich waffentechnisch deutlich überlegen, denn wenn zwei oder mehr von ihnen einem Gegner in der gleichen Runde einen schweren Treffer mit ihren Blitzstäben zufügen konnten, dann war der für immer erledigt!

Es schien also nur eine Frage der Zeit zu sein, bis die Schnorrwichte die Rabenreiter vollständig vertrieben hatten. Dann hatten die Kerle aber am Tag der Sommersonnenwende 2404 die köstlichen Jahresgaben der Menschen in der Opfergrube entdeckt – und schnell gemerkt, dass sie ohne die Anwesenheit der Rabenreiter auf diese Köstlichkeiten verzichten müssten. Deshalb hatte Ruditschko damals mit diesen Widerlingen einen Pakt geschlossen. Die Schnorrwichte würden 2/3 der Opfergaben (ohne Kaninchen) erhalten und im Gegenzug den Rabenreitern den östlichen Teil des Alten Waldes nicht mehr streitig machen. Die Rabenreiter würden außerdem darauf verzichten, den westlichen Teil des Alten Walds zu erforschen, was später freilich keine Rolle mehr spielte, weil die Schnorrwichte einen dunkel-dweomeren Bann-Schirm um den westlichen Teil des Alten Walds angelegten (durch Einrammen von 20 cm langen schwarzen Dornen in den Waldboden), der es praktisch allen vernunftbegabten Wesen (z.B. Rabenreitern, Menschen oder Zwergen) unmöglich machte, sich in die „neue Heimat“ der Schnorrwichte zu begeben.

Tatsächlich kontrollierte der Finsterbaum diesen Bann-Schirm. Wenn er einem Wesen die Erlaubnis erteilte, konnte es passieren.

Ruditschko meinte, es würde ihn nicht wundern, wenn Vorloks Problem irgendwie mit diesen Schnorrwichten zu tun haben würde. Aber ihm war leider kein Ort bekannt, an dem man die Schnorrwichte antreffen könnte. Sein Volk hatte seit der Vereinbarung des Pakts keinen einzigen Schnorrwicht mehr zu Gesicht bekommen! Er hatte nichts dagegen, wenn Wladin und die Zwerge sich selbst von der Undurchdringlichkeit des Bann-Schirms überzeugen wollten, und er war auch einverstanden, die Opfergaben versuchs halber eine Nacht in der Opfergrube liegen zu lassen, weil die Schnorrwichte ja vielleicht tatsächlich einen geheimen Zugang zu diesem Ort hatten. Die Rabenreiter hatten in den letzten Jahren stets ihren Anteil aus der Opfergrube geholt und dann ein ausschweifendes Fest in ihrem Teil des Alten Waldes gefeiert. Keiner war auf die Idee gekommen, die Opfergrube im Auge zu behalten, aber sie war tatsächlich am folgenden Tag immer leer geräumt gewesen.

---

<sup>1</sup> Ganz und gar nicht zufällig erinnert diese Beschreibung an das Volk der Jawa aus *Star Wars*.

## E.30 Der Stab der Riesin

Ruditschko fügte hinzu, dass die Rabenreiter sehr erfreut wären, wenn es den Zwergen gelingen sollte, die Schnorrwichte zu vergrämen.

Die Zwerge überzeugten sich von der Undurchlässigkeit des Bann-Schirms.

Wladin kehrte heim, damit sich seine Eltern keine Sorgen um ihn machten. Die Zwerge wollten die kommende Nacht bei der Opfergrube Wache halten.

Um Mitternacht füllte sich die Opfergrube mit dichtem weißen Nebel. Dann begann in der Mitte der Westwand ein grellweißes Licht unter dem Nebel zu leuchten. Die Zwerge rutschten oder kletterten in die Grube hinab – und das grellweiße Licht erlosch. Alle Metallsachen der Zwerge (Kettenrüstungen, Schilde, Waffen) fühlten sich merkwürdig „verändert“ an, als ob sie zeitweise schwerer oder leichter würden. Kurz darauf begann sich der Nebel aufzulösen.

Die Zwerge blieben in der Nähe der Opfergrube bis zum Morgen wach, aber es passierte nichts weiter.

Drei Rabenreiter führten die Zwerge auf dem Erlaubten Pfad nach Vorlok zurück, während sich der Rest ihres Volkes über die Opfergaben hermachte. Die Zwerge ruderten über die Vjosa zu Skessa hinüber. Die Thursin wusste leider nichts über Schnorrwichte und hatte sich nur sehr wenig mit den Kräften des Dunklen Dweomer beschäftigt. Sie war offenkundig keine Hilfe.

Während die Zwerge am Nachmittag schliefen, versuchte Jenufa eine *Vision* von der Großen Wölfin zu erhalten, aber sie erhielt nur die Eingebung, dass ihre Mentorin unzufrieden darüber war, dass sie nicht überall ungehindert durch den Wald streifen konnte.

Am Abend kehrten die Zwerge, mit weiteren drei Litern Schnaps ausgerüstet, zur Opfergrube zurück. Maolin spendierte den drei Rabenreitern, die am Rand des Alten Walds auf sie gewartet hatten, um sie sicher zu ihrem Ziel zu lotsen, eine kleine Extra-Portion Wässerchen, die sie dankbar entgegen nahmen.

### **Bei den Schnorrwichten**

Die Zwerge deponierten den Schnaps in der Opfergrube und warteten am Steinkreis auf Mitternacht. Wieder füllte sich die Grube mit Nebel und weißem Licht.

Die Zwerge vermuteten die Aktivierung eines *Tors* oder *Portals* und kletterten eilig in die Grube hinab, um das Feld mit der Tormagie rechtzeitig zu erreichen. Gortroch spurtete als Erster ins Licht, das in Wahrheit ein grelles *Zauberlicht* war, das das obere Ende eines abschüssigen Felsengangs beleuchtete, solange dessen Eingang dank eines mächtigen Zaubers der Elementenwandlung offenstand. Damir und Geuzeleide folgten ihm, ehe sich der Eingang schlagartig schloss und Erdraute draußen gegen den Erdhang der Grube prallte. Zusammen mit Maolin war sie zur Untätigkeit verdammt, während es ihre drei Gefährten im trüb erleuchteten Felsengang mit einer Gruppe von sechs Schnorrwichten zu tun bekamen.

Gortroch hatte gesehen, wie der vorderste Schnorrwicht ein Runensymbol (I/O) an der Wand berührt hatte, ehe sich der Eingang geschlossen hatte, und er versuchte das beim folgenden Kampf ebenfalls zu tun, um den Eingang wieder zu öffnen.

Die Schnorrwichte feuerten mit ihren Blitzstäben auf die drei Zwerge, aber sie richteten damit wenig aus, während Damir und Gortroch die Gegner nach und nach mit Waffengewalt beseitigten. Geuzeleide unterstützte sie dabei mit göttlichen Blitzen. Tatsächlich verschwand ein Schnorrwicht vollständig, sobald er einige schwere Treffer abbekommen hatte. Die anderen Schnorrwichte kommentierten das Verschwinden ihrer „Kollegen“ mit gehässigem Kichern und wirkten recht unbekümmert.

Tatsächlich konnten diese Naturgeister nur in der Anderswelt endgültig vernichtet werden. Die Schnorrwichte wussten, dass sie unter den jetzigen Gegebenheiten nach 24 h erneut (und völlig unverletzt) in ihrem derzeitigen „Gefängnis“ wieder erscheinen würden, aber diese vorübergehende Abwesenheit war ihnen dennoch sehr unangenehm, weil die anderen Schnorrwichte diese Gelegenheit gern nutzten, um inzwischen den jeweiligen „Nachlass“ der Verschwundenen unter sich aufzuteilen.<sup>2</sup>

Zum Ende des Kampfs hin gelang es Gortroch, den Eingang zu öffnen, und Maolin und Geuzeleide rückten nach. Maolin nahm den „Opferschnaps“ aus der Opfergrube mit.

---

<sup>2</sup> Ganz und gar nicht zufällig erinnert diese Beschreibung an das Volk der Minions aus *Einfach unverbesserlich*.

## E.30 Der Stab der Riesin

Nach 400m erreichten die Zwerge eine Gangkreuzung und kamen schließlich zum Eingang einer großen natürlichen Felshöhle. Hier hatten etwa zwei Dutzend Schnorrwichte ihre persönlichen Habseligkeiten gelagert und mit weißen Kreiderunen umringelt: Häuflein mit verschiedenen Teilen aus Keramik, Glas oder Edelstahl, die allesamt so aussahen, als ob sie aus dem Alchimie- oder Zaubrerlabor eines fremdartigen Forschers stammen würden. Eine 50cm durchmessende und 50cm hohe Bronzeglocke war hier auch zu finden. Sie war mit Arracht-Versalien bedeckt.

Als die Zwerge sich dieser Felshöhle näherten, verstopften die Schnorrwichte den Eingang – und einer von ihnen, der mit ein paar Blitzen zu dieser Aufgabe ermuntert wurde, forderte die Zwerge auf Moravisch auf, sich sofort von ihrer Schatzhöhle zu entfernen. Sobald er das Wort „Schatz“ ausgesprochen hatte, bestraften ihn seine Kollegen mit Blitzen für diese Unachtsamkeit. Mit solchen Worten würde man die gierigen Kazelni nur noch gieriger machen! Ein anderer wurde zum Sprecher bestimmt, der die Zwerge nun ebenfalls aufforderte, sich sofort von der... (die Schnorrwichte hinter ihm richteten ihre Blitzstäbe bereits lauernd auf) ...Schatzhöhle zu entfernen. Erneutes Blitzgewitter. Ein dritter Sprecher wurde bestimmt. Er kam auf die Idee, die Zwerge zu fragen, wie sie es hierher in den Sperrbezirk des Großen Baums geschafft hatten. Für seine Worte „Großer Baum“ wurde der Sprecher mit Blitzen bestraft.

Angesichts der zahlreichen, wenn auch körperlich kleineren, Gegner, beschlossen die Zwerge, sich den Zutritt zur Höhle mit dem Opferschnaps (2 Liter) zu erkaufen – und dieses Manöver gelang ausgezeichnet. Die Schnorrwichte stritten sich sofort untereinander um den Besitz und ignorierten die Zwerge.

Da außer der Bronzeglocke nichts Interessantes in der Felshöhle zu entdecken war und es dort auch keinen anderen Ausgang gab, kehrten die Zwerge um und spendierten den letzten Liter Schnaps, um ungefährdet wieder den Felsengang zu erreichen.

Die Zwerge nahmen an der Kreuzung jetzt den anderen Gang und erreichten ein seit längerer Zeit ungenutztes Arracht-Labor. Ursprünglich hatte es hier vier unterschiedlich genutzte Quadranten gegeben: ein Nekromantium (zur Schaffung von Automatenkriegern), eine Zuchtstation (mit zwei großen Glaszylindern zur Aufzucht des idealen Kriegers), ein Vorratslager (mit normalen, alchimistischen und thaumaturgischen Materialien aller Art), und ein Studier- und Ruhezimmer. Sämtliche Möbel und Laboraufbauten waren fein säuberlich zerlegt worden. Ein Tischpult im Zentrum des Raums war noch ein wenig funktionstüchtig und besaß viele Schalter und Regler, die verschiedenfarbig leuchteten oder blinkten. Dort versuchten zwei Schnorrwichte (mit endloser Geduld, aber völlig aussichtslos) die Wirkungsweise dieses längst unbrauchbar gewordenen Steuerpults zu erforschen. Drei andere Schnorrwichte versuchten gerade aus verschiedenen Laborteilen eine Leiter und einen Flaschenzug herzustellen.

Die Zwerge riefen ihnen zu, dass ihre Kollegen in der Schatzhöhle bereits den Schnaps bekommen hätten, worauf die fünf Schnorrwichte an ihnen vorbei rannten, um ebenfalls etwas von der Köstlichkeit abzubekommen.

### **Beim Finsterbaum**

Hinter der Ausgangstür des Labors führte ein kurzer Gang zu einem alten Brunnenschacht (4m Durchmesser), der 12m höher ins Freie mündete und 8m tiefer im einstigen Quellboden endete. Dort unten begannen jetzt die schwarzen Wurzelstränge eines 2m durchmessenden Baums, dessen schwarzer Stamm schleimig glänzte und von zahlreichen „Pockennarben“ übersät war. Im Freien ragte der Stamm weitere 12m in die Höhe, ehe er sich zu drei kräftigen Trieben verzweigte, die 4m höher ein Nest aus dicken und dünnen Ästen trugen, das einen Durchmesser von 8m hatte. Eine Leiter aus eisernen Krampen an der Schachtwand erlaubte den Aufstieg ins Freie.

Gortroch, der als Erster zum Rand des Schachts gelaufen war blieb keine Zeit, sich hier länger umzuschauen, denn der Baum bespuckte ihn mit schwarzen Schleimklumpen, die ein schmerzhaftes Brennen hervorriefen. Er zog sich ins Labor zurück, um das weitere Vorgehen mit seinen Gefährten zu besprechen.

Einige Schnorrwichte kamen von der anderen Seite ins Labor. Sie forderten im Auftrag des Großen Baums die Zwerge auf, sofort zu verschwinden. Ehe die Situation eskalieren konnte, schenkten die Zwerge den Schnorrwichten den magischen Dolch Jelenyas, dessen finstere Energie ihnen unheimlich war. Das Geschenk sorgte sofort für Streit unter den Schnorrwichten, so dass die Zwerge, von Decken geschützt, den Aufstieg ins Freie wagen konnten. Die Decken wurden mit dem Schleim des Baums getränkt, aber die Zwerge selbst blieben verschont.

Draußen herrschte Nacht, aber die Zwerge sahen dennoch, dass ein stabförmiger Gegenstand über den Rand des großen Nestes hinausragte. Das war bestimmt der Stab der Thursin!

Als die Zwerge hörten, dass die Schnorrwichte durch den Schacht nach oben kletterten, eilten sie über die kahle Lichtung, in deren Zentrum der Baum stand. Hier gab es weder pflanzliches noch tierisches Leben im Umkreis von 25m. Am Rand dieses Bereichs welkten die Pflanzen und vertrockneten die Bäume. Ein Stück dahinter begann die

## E.30 Der Stab der Riesin

natürliche Vegetation des Alten Waldes. Die Schnorrwichte liefen hier hin und da hin und wirkten planlos. Mehr als einmal entdeckten sie einen Unbefugten und gaben ihm ihre Blitze zu schmecken, bis sie merkten, dass es in Wahrheit ein Kollege war, der sich mit Blitzen zur Wehr setzte.

Die Zwerge liefen bis zum Rand des Bannkreises und fanden dort nach einiger Suche eine Stelle, an der die Schnorrwichte einen schwarzen Dorn in den Boden gesteckt hatten. Leider mussten sie feststellen, dass ein magisches Feld verhinderte, dass sie irgendeine Kraft auf den Dorn ausüben konnten. Etwas frustriert kehrten sie zum Finsterbaum zurück.

Dort hielten zwei Schnorrwichte Wache, die den Zwergen zuwinkten und die Lichtung verließen, um im Schutz der Bäume ihre Bereitschaft zu erklären, den Zwergen zu helfen. Sie waren nämlich selbst Sklaven des Großen Baums und würden sich freuen, wenn sie ihm einen Streich spielen könnten.

Vor acht Jahren (Neujahr 2399/2400) hatten die Schnorrwichte in der Anderswelt einen *Torzeiger* eingetauscht, der ihre ganze Sippe in der hiesigen Welt direkt zu dem im Brunnenschacht verborgenen Arracht-Tor geführt hatte. Unterhalb der Plattform, auf der sich das magische Tor und der Zugang zum Labor befunden hatte, hatte es eine weitere Plattform gegeben, auf deren Boden eine Bronzeglocke festgeschraubt gewesen war. Natürlich hatten Schnorrwichte dieses interessante magische Objekt abmontiert. Die freiwerdende arkane Energie hatte vier Schnorrwichte (und den *Torzeiger*) vollständig vernichtet. Unter der Glocke war ein schwarzes Bäumchen gewesen, das seitdem ein mächtiges Wachstum hingelegt hatte. Gleich zu Beginn hatte das Bäumchen seine Befreier allesamt zu seinen Knechten gemacht, die ihm – zumindest nüchtern – keinen Widerstand entgegensetzen können. Seither arbeiteten sie für den Großen Baum.

Vor einem halben Monat war ein Ruch-Pärchen den magischen Rufen des Finsterbaums gefolgt und hatte sich auf ihm ein Nest gebaut. Der Große Baum hatte die riesigen Greifvögel „gebeten“, Ausschau nach magischen Objekten aller Art zu halten und ihm davon Kunde zu geben. Vermutlich hätte er dann einen Schnorrwicht abkommandiert, auf einem Ruch zu der Fundstelle zu fliegen und das Objekt einzusammeln. Einer der beiden Vögel war aber vor ein paar Tagen selbst fündig geworden und hatte einen Zauberstab mitgebracht! Kurz darauf hatte der Große Baum die beiden Vögel fortgeschickt, und sie waren seitdem nicht wieder hier aufgetaucht.

Die Schnorrwichte hätten gern den Stab untersucht, aber ohne Flaschenzug und Klettergerüst würden sie das nicht schaffen. Der Große Baum wollte offenbar den Stab irgendwie senkrecht über seiner Spitze schweben lassen, um ihn so in seinem Herzspross aufzunehmen, aber so genau erwähnten die beiden Schnorrwichte das nicht, weil sie das selbst nicht so genau verstanden hatten.

Die beiden Schnorrwichte hatten verstanden, dass sich die Zwerge ebenfalls für diesen Stab interessierten. Vielleicht könnten sie das Teil gemeinsam ins Labor hinunter schaffen, wenn die Zwerge einen Weg wüssten, an den Stab heranzukommen? Um den Großen Baum zu täuschen, damit er keine Schleimklumpen auf die Zwerge spucken würde, sollten sich die Zwerge nach der Bergung des Stabes einfach den Schnorrwichten ergeben, die ihre Gefangenen zum „Verhör“ ins Labor bringen würden.

Die Zwerge hörten sich diesen Vorschlag mit Misstrauen an. Was sprang dabei für die plötzlich so ungewöhnlich Hilfsbereiten heraus? Die beiden Schnorrwichte drucksten herum und meinten, dass die Zwerge sie ja später gefangen nehmen und zwingen könnten, die Opfergrube zu verlassen. Auf diese Weise würden sie in den östlichen Alten Wald kommen. Der Große Baum hätte dann bestimmt keine Macht mehr über sie. Oder so.

Tatsächlich hatten die Schnorrwichte gar nicht vor, den Zwergen wirklich zu helfen. Sobald sich die Zwerge nicht gewehrt hätten, wären sie von den Schnorrwichten gelähmt worden. Anschließend hätten sie die Zwerge sämtlichen Besitzes beraubt und sie dann zur Opfergrube gebracht. Der Große Baum (nach seiner Machtausübung über die Ruch-Vögel noch nicht im vollen Besitz seiner Zauberkräfte) hätte darauf bestanden, dass ein weiterer Dorn den Felsengang vor weiteren Besuchern abschirmt. Diesen extrem harten Befehl hätten die Schnorrwichte freilich nur sehr ungern befolgt und bei der Ausführung gewiss deutlich geschlampert.

Die Zwerge lehnten dankend ab, und die Schnorrwichte eilten zurück zum Großen Baum, um ihm anderweitig zu Diensten zu sein.

Was tun? Ein langer Kriegsrat begann.

Maolins Vorschlag wurde schließlich angenommen.

Gegen Mitternacht beförderte Maolin (mit *Macht über Unbelebtes*) zwei mit je einem Liter Zauberöl gefüllte und äußerlich mit etwas Zauberöl getränkte Wasserschläuche (mit Docht) ins Ruch-Nest hinauf. Geuzeleide setzte die beiden Objekte mit *Göttlichen Blitzen* in Brand. Maolin beförderte später noch Lampenöl hinauf, um dem Brand mehr Wirkung zu verleihen.

### E.30 Der Stab der Riesin

Sobald das Nest zu brennen begann, versuchte der Baum die Ruch-Vögel zu rufen, aber sie waren zu weit weg. Also wehrte er sich mit einer Dornensalve, aber die Zwerge hatten eine solche Reaktion erwartet und waren alle rechtzeitig in Deckung gegangen.

Die schwarze Rinde des Stammes begann Schleim zu schwitzen, der seltsamerweise nach oben stieg, bestimmt mit der Absicht, das Feuer des Nestes zu löschen. Aber der Weg war dafür zu weit.

Der Baum versuchte die Schnorrwichte zu rufen, erreichte sie aber nicht, weil sie in ihrer Schatzhöhle gerade damit beschäftigt waren, den Opferschnaps komplett zu vernichten, weil es sinnlos war, solche Köstlichkeiten aufbewahren zu wollen, angesichts der Gier und Heimtücke ihrer Kollegen.

Das Feuer tat seine Arbeit.

Der Stab fiel zu Boden – natürlich völlig unbeschädigt.

Als der Herzspross des Baums Feuer fing, zerriss es ihn in einer gewaltigen Explosion.

### **Friede, Freude, Wässerchen**

Zu fünft konnten die Zwerge den Stab der Thursin problemlos schultern. Sie liefen damit durch den Alten Wald bis zum Bannkreis – und stellten erfreut fest, dass er fort war.

An der Opfergrube freuten sich die Rabenreiter über diese guten Nachrichten. Ruditschko überreichte jedem Zwerg eine *Feder der Rabengunst* – und ihrem Anführer (Maolin) sogar zwei.

Am frühen Morgen des 18. Einhorn hatte Skessa ihren Stab zurück und zahlte gern die versprochene Belohnung. Vielleicht hatte die Thursin eines Tages einmal wieder Bedarf an einer Zwergentruppe? Das wussten nur die Götter.

Der Fährbetrieb konnte wieder beginnen, sobald die Reparaturen beendet waren. Maschenko spendierte den Zwergen gern zwei 15l-Fässchen Schnaps. Die Zwerge brachten sie (mit Wladin) unverzüglich zur Opfergrube und sorgten dort für mehr als ausreichend „Stoff“ für eine tagelange Friedensfeier der Rabenreiter und Schnorrwichte.

Nach einer kurzen Ruhepause ritten die Zwerge zum Dschupan Borislaus 24 und kassierten dort sogar 1000 GS (statt der ausgelobten 600 GS), weil der Dschupan außer sich vor Freude war.

Dann ritten die Zwerge weiter nach Iwasjelo. Sie wollten baldmöglichst in Warogast sein, um sich mit den Nachzüglern (zumindest Aldorin und Bestija) zu treffen, die vorgehabt hatten, mit einem späteren Schiff nach Moravod zu reisen.