

E.33 Alles aus Liebe

Jan Kirchdörfer, WestCon-Edition 1, 2014

Copyright © 2023 by Harald Popp.

Auftakt in Korbaga

Im Drachenmond 2408 verabschiedeten sich die fünf Zwerge (Bestija, Damir, Geuzeleide, Gortroch, Maolin) von Erdraute, die den bevorstehenden Winter in Slamohrad verbringen wollte, um ihre Ausbildung fortzusetzen. Sie ritten drei Tage nach Nordwesten, um in der Hafenstadt Korbaga (an der Mündung der Brega) rechtzeitig die *Schnelle Scholle* zu erreichen, ein Schiff der Fonfrega-Flotte, das am 20. Drache als letztes Schiff vor der Winterpause die lange Fahrt nach Alba riskieren wollte. Das Heimweh der Zwerge (vor allem nach ihrem heimischen Bier) war größer als ihre Furcht vor einer Seereise.

Die Zwerge kamen nach windigen und regnerischen Tagen am Abend des 17. Drache in Korbaga an. Die Torwachen an der Riesen-Brücke informierten die Ankömmlinge routinemäßig über die wichtigsten Orte in der kleinen Siedlung, in deren Mitte sich der von eigenen Palisaden geschützte waelische Fredenhof befand, ein waelisches Handelszentrum im moravischen Grenzgebiet, das zwar den moravischen Konkurrenten nicht sonderlich gefiel, das aber unter dem Schutz des Geltiner Großfürsten stand, weil es sehr förderlich für den friedlichen Warenaustausch zwischen den beiden Völkern war.

Beim Hafenmeister erfuhren die Zwerge, dass die *Schnelle Scholle* Korbaga leider nicht erreicht hatte. Fischer hatten schon Trümmer des Schiffs im Meer entdeckt. Das Schiff war vermutlich bei unruhiger See an einem der vielen Felsen zerschellt, die vor der Küste tückisch unter der Wasseroberfläche lauerten. Fonfregas Kapitäne waren als waghalsig bekannt – dieser hier hatte sich offenbar überschätzt.

Vorsichtshalber endete in Korbaga die Schifffahrt – im Meer wie auf der Brega – traditionell am Ljosdag des Drachenmonds, und sie würde erst am Ljosdag des Bärenmonds wieder beginnen, also in 6 Monaten. So lange wollten die Zwerge hier freilich nicht festsitzen. Sie mieteten ein Zimmer im *Sonne & Mond*, dem teuersten Gasthaus von Korbaga in zentraler Lage – für eine Nacht. Sie wollten dort beim Abendessen Pläne schmieden, wohin sie sich in diesem Spätherbst begeben sollten.

Beim Abendessen lernten die Zwerge den Freden Thorben Helgesson (Mitte 20) kennen.

Hey!

Darf ich mich zu euch setzen und eine Runde Bier ausgeben? Klar, ich will euch mein Anliegen vortragen, aber deshalb müssen eure Kehlen ja nicht vertrocknen, hab ich recht?

Ich heiße Thorben Helgesson. Ich arbeite seit etwa anderthalb Jahren als Wächter im Fredenhof, also im waelischen Handelsstützpunkt hier in Korbaga. Vorher hab ich ein gutes Jahr bei den Leibwachen von Egil Weißhaupt gearbeitet, einem der bedeutendsten Handelsfürsten, die im Fredenhof ansässig sind.

Und auf Egils Bitte hin halte ich gerade Ausschau nach ein paar tüchtigen Leuten, die für ihn einen Auftrag erledigen können, der einen Ritt nach Osten erfordert, also in Richtung Belogora, wo bis heute noch einige Nachfahren des alten Zwergenkönigreichs leben, soweit ich weiß. Vielleicht habt ja ihr Ortskenntnisse dieser Gegend? Nein? Aber reiten könnt ihr, richtig? Und ein Ritt durch unfreundliches Wetter und ungestaltliche Weiten schreckt euch nicht, wenn der Lohn stimmt, richtig? Und wenn es hart auf hart geht, gibt es wohl kaum Härtere als auch Zwerge, richtig? Ich hab so ein Ahnung, dass ihr genau die richtigen Leute für Egil seid!

Falls ich mich nicht in euch getäuscht habe, sehen wir uns morgen – nach Sonnenaufgang – im Wohnhaus von Egil Weißhaupt wieder. Fragt am Tor des Fredenhofs einfach nach dem Weg.

Eine Queste nach Gemmen

Am nächsten Morgen trafen die Zwerge im Wohnhaus auf den waelischen Händler Egil „Weißhaupt“ (Mitte 60), dem Thorben Helgesson und Agnetha Friedasdottir (Anfang 20) zur Seite standen.

Nach einem Schluck Met erklärte Egil sein Anliegen. Agnetha, seine Enkelin, hatte im Frühjahr dieses Jahres einen jungen Pelzjäger auf eine unsinnige Queste geschickt, die der Bursche tatsächlich unternommen hatte, um ihr seine Liebe zu

beweisen. Vermutlich hatte der Kerl den Blödsinn längst beendet und war beschämt nach Hause gezogen, aber da er Agnetha feierlich versprochen hatte, rechtzeitig vor dem Winter wieder in Korbaga zu sein, um sie wiederzusehen und ihr vom bisherigen Verlauf seiner Queste zu berichten, machte sich seine Enkelin jetzt zunehmende Sorgen, dass dem jungen Mann vielleicht etwas zugestoßen sein könnte. Um Agnetha einen Gefallen zu tun, hatte er ihr versprochen, ein paar fähige Leute mit der Suche nach dem Jungen zu betrauen. Sollte er leben, sollten sie ihn nach Korbaga bringen; wäre er tot, sollten sie einen Beweis seines Todes abliefern. In beiden Fällen würde er jedem der fünf Zwerge 500 GS als Belohnung zahlen – und vorab für alle einmalig 500 GS für ihre Reisekasse. Interessiert?

Da die Zwerge bejahten, richtete sich nun Agnetha an die Zwerge. Damir fiel auf, dass Thorben ihr von der Seite bewundernde Blicke zuwarf, gleichzeitig aber betrübt wirkte – und dass ihn Agnetha keines einzigen Blicks würdigte. Klarer Fall von einseitiger unglücklicher Liebe!

Hey!

Arvid ist ein Läina, ihr wisst schon, vom friedlichen Volk der Renntiernomaden, die die weiten Tundren nördlich der Weißen Berge durchstreifen, ein junger gut gebauter Bursche, Mitte Zwanzig vielleicht, kräftig, witzig (spricht gut moravisch), schwarze lange Haare, blitzende dunkle Augen, glatte Wangen mit Grübchen, wenn er lacht, glatte weiße Zähne, kleines Muttermal auf dem Kinn, kleine Narbe auf dem linken Handrücken.

Arvid ist ein Pelzjäger und war letztes Jahr mit ein paar beladenen Packpferden kurz vor Wintereinbruch nach Korbaga gekommen, im Kranichmond vermutlich. Arvid ist das erste Mal hier im Ort gewesen, aus zwei Gründen, denke ich, denn er wollte wohl selbst die Kunden seiner Waren kennenlernen, um besser zu verstehen, was sie besonders schätzen würden, und dann wollte er wohl den Winter in diesem Ort verbringen, um zur Abwechslung mal nicht im Eis des Nordens gegen Kälte und Wind zu kämpfen. Arvid hat in der Massenunterkunft in der Nähe des Handelshofs geschlafen und vermutlich als Tagelöhner etwas Silber verdient, wenn das Wetter Ausbesserungsarbeiten der Lagerschuppen und Boote erlaubt hat.

Naja, ich hab Arvid auf dem Markt kennengelernt, und der Bursche hat mir imponiert, und ich hab mich gefreut, ihn von da an öfters auf dem Markt zu treffen, wenn ich meine Besorgungen gemacht hab. Oft hab ich über seine witzigen Bemerkungen und kleinen Geschenke richtig lachen müssen! Wenn er mal nicht auf dem Markt gewesen ist, wenn ich dort eingekauft hab, hab ich ihn richtig vermisst.

Als alle die Schneeschmelze erhofft haben, heuer im Wolfmond, hat Arvid mir plötzlich erklärt, dass er in mich verliebt sei und er gern vor seinem Aufbruch ins Läina-Land bei meinem Großvater um meine Hand anhalten würde.

<Egil schnaubt empört.>

Ich bin völlig überrumpelt gewesen und hab ihm genauso geantwortet, wie ich das schon bei anderen Kerlen getan hab, nämlich, dass ich ihn selbstverständlich heiraten würde, wenn er mir drei Dinge bringen würde, nämlich den Härtesten Stein, den Hellsten Strahl und den Quell des Lebens.

<Egil prustet los und meint: Diesen Quatsch hast du dem törichten Kerl auf die Nase gebunden? So serviert man aufdringliche Typen ab, Respekt, liebe Enkelin! Der Narr ist doch selbst schuld, wenn er auf diesen Unsinn reinfällt! Klar, ich hab dir meine Hilfe versprochen, mein Wort gilt, nur ist mir gerade klar geworden, dass der Läina vielleicht gut aussehen und wirklich tapfer sein mag, aber ganz schön einfältig ist er auf jeden Fall auch. Ein Frede wie beispielsweise Thorben ist da aus einem ganz anderen Holz geschnitzt, das lass dir gesagt sein!>

Natürlich hab ich nicht geglaubt, dass Arvid mich beim Wort nehmen würde. Aber er hat sich sofort erkundigt, wo er mehr über diese Dinge erfahren könnte, und ich hab ihn zu Agino geschickt, dem corischen Gelehrten, der mir mal erzählt hat, dass einst zwergische Gemmenschneider drei magische Diamanten mit diesen Namen hergestellt hatten:

Der Härteste Stein soll ein schwarzer Diamant gewesen sein, der in seinem Umkreis alles Licht verschluckt hatte.

Der Hellste Strahl soll ein weißer Diamant gewesen sein, der in seinem Umkreis ein gleißend helles Licht verströmt hatte.

Der Quell des Lebens soll ein oranger Diamant gewesen sein, der in seinem Umkreis ein buntes Licht verströmt hatte, das die Lebenskraft und Ausdauer aller Lebewesen verstärkt hatte.

Arvid hat Agino tatsächlich besucht und ist Anfang des Bärenmonds die Brega flussaufwärts geritten. Beim Abschied hat er mir versprochen, spätestens im Hirschmond wieder in Korbaga zu sein. Vielleicht würde er dann noch nicht alle Gemmen vorweisen können, aber vielleicht schon eine, um einen guten Anfang zu machen.

Leider ist weder Arvid noch eine Botschaft von ihm eingetroffen. Ich mache mir große Sorgen, was dem jungen Mann vielleicht widerfahren ist. Schließlich hat er sich ja um meinetwillen auf diese gefährvolle Reise begeben. Bei Fjörgynn, vielleicht ist Arvid ja ein wenig töricht, aber schließlich handelt er aus Liebe zu mir, und es heißt ja nicht umsonst, dass Liebe blind macht, nicht wahr?

Bringt ihn also heil zurück, ihr guten Zwerge! Ich muss Arvid um Verzeihung bitten für meinen Schabernack. Was dann weiter geschehen wird, müssen uns die Götter zeigen.

Thorben fügte hinzu, dass er mit Agino Malatesta gesprochen hatte. Der corische Hersteller und Verkäufer von Zaubermaterialien war auch als Käufer von „arkanen Objekten“ bekannt. Er hatte Arvid im Frühjahr erzählt, dass die drei legendären Diamanten vermutlich Meisterwerke zwergischer Gemmenschneider aus Kuz Alhadur gewesen waren. Agino hatte Arvid empfohlen, den Versuch zu unternehmen, bei den Zwergen in Saragin bessere Auskünfte zu erhalten.

Die einzige Spur zu Arvid führte also über Saragin. Dorthin sollten die Zwerge reiten.

Die Zwerge recherchierten ein wenig in Korbaga und bereiteten sich auf ihre Reise vor.

Beim Abendessen lernten die Zwerge eine hübsche Läina-Frau (Mitte 20) kennen, die an ihren Tisch trat.

Hey!

Darf ich mich zu euch setzen und eine Runde Bier ausgeben? Klar, ich will euch mein Anliegen vortragen, aber deshalb müssen eure Kehlen ja nicht vertrocknen, hab ich recht?

Ich nenne mich hier Pikka – mein Läina-Name ist für fremde Zungen unaussprechlich.

Ich bin letztes Jahr zusammen mit Arvid (wie er sich hier nennt) nach Korbaga gekommen. Ich hab ihn in Saragin kennengelernt, wohin ich mit Leuten meines Stammes Felle geliefert habe, die dort üblicherweise verkauft und auf Boote verladen werden. Arvid war spät dran und wollte lieber bis nach Korbaga reiten, um den Winter dort zu verbringen und neue Dinge zu erfahren. Ich hab ihn spontan begleitet, nachdem mir eine innere Stimme erzählt hat, dass dies der Pfad sei, den ich beschreiten solle.

Nun ja, was soll ich sagen – ab und zu hab ich richtig Heimweh nach dem Schnee der Tundra gehabt. Arvid hab ich ab und zu getroffen, aber leider hat es nicht geklappt mit uns beiden – ich meine, nicht, was ihr jetzt denkt, es war nur so, dass ich mich gern mit einem Läina-Jungen mehr über zu Hause unterhalten hätte und so – aber wir beide haben gearbeitet (ich hab mich bei den Wachhunden des Orts nützlich gemacht, sie gefüttert und ihre Zwinger gereinigt und so), und Arvid hat sich dann mehr und mehr für die Enkelin des reichen Waelingers interessiert, diese Agnetha Friedasdotir, und damit blieb für mich dann sowieso keine Zeit mehr.

Im Frühjahr ist Arvid „auf eine Queste für seine Maid“ losgezogen, bei der er ausdrücklich niemand sonst in seiner Nähe haben wollte. Spätestens zum Ende des Sommers wollte er wieder zurück sein. Keine Ahnung, um was es dabei ging. Mir hat er es jedenfalls nicht verraten wollen. Da mich der Hundewärter für talentiert gehalten hat, hab ich dort weiter arbeiten dürfen und bin hier im Ort geblieben; ich hab von meinem Lohn sogar was zur Seite legen können.

Aber jetzt haben wir schon den Drachenmond und Arvid ist immer noch nicht zurück. Ich hab erfahren, dass ihr jetzt im Auftrag von Egil Weißhaupt nach Arvid suchen wollt. Deshalb bin ich hier. Ich will euch sagen, dass ich mir sicher bin, dass er noch am Leben ist. Eine innere Stimme hat mir nämlich Folgendes zuraunt:

Eine wunderschöne Blume ist ganz in Eis eingeschlossen. Eine Gruppe von fünf Zugvögeln fliegt heran, als würden die Tiere etwas suchen. Sie erspähen die Blume und nähern sich ihr, um sie zu bergen. Jedoch wird sie bewacht von einem eisige Kälte ausstrahlenden Wolf und einem Adler, dessen Kälte die des Wolfs noch bei weitem übertrifft. Es kommt zum Kampf, der hin und her wiegt.

Versteht ihr? Die Blume muss Arvid sein. Die Zugvögel müsst ihr sein (es waren recht kleine Vögel, das hatte mich schon gewundert). Wer oder was Wolf und Adler sind, weiß ich leider nicht zu sagen. Ich hoffe, das hilft euch weiter!

Unterwegs zur Tundra

Am 19. Drache ritten die Zwerge los und folgten der Brega bis nach Saragin. Am Abend des 22. Drache ließen sie sich im Zwergenviertel der kleinen Stadt das gute Bier schmecken, stießen aber auf keine Spur zu Arvid. Bei den Läina im

E.33 Alles aus Liebe

Arbeiterviertel erinnerte man sich tags darauf an den jungen Narr, der nicht von seiner blödsinnigen Suche nach Märchenschätzen abzuhalten gewesen war. Man hatte ihm empfohlen, sich an den Tempel der Zwerge zu wenden, in der Hoffnung, dass man dem Verrückten dort vielleicht helfen konnte, den Irrsinn seines Tuns zu erkennen.

Im Tempel erinnerte sich der Priester an den jungen Läina, der sich im Frühjahr für die verschollenen Meistergemmen von Kuz Alhadur interessiert hatte.

Diese Diamanten hatten in Wahrheit vermutlich nie existiert! Aber der junge Läina wollte wirklich seine Energie mit diesem Unsinn verschwenden, den wir ihm nicht ausreden konnten. So ein Spinner! Der hatte die verklausulierte Abweisung eines stolzen Mädchens tatsächlich für einen echten Auftrag gehalten! Er hat uns leidgetan, weil er so ernsthaft an die erfolgreiche Erfüllung seiner unlösbaren Aufgabe geglaubt hat.

Wir haben ihm schließlich den Weg ins Jarliwnital empfohlen, damit er in diesem einsamen Tal irgendwann seine alberne Suche aufgeben und über einen der auch Menschen bekannten Nordpässe in seine Heimat ziehen kann. Ein guter Weg beginnt beispielsweise in dem kleinen Weiler Ivaskalna.

Mangels anderer Spuren wollten die Zwerge dorthin reiten.

Am 24. Drache führten die Zwerge ihre Pferde erst einen Hangweg mit weiten Serpentinaen hoch, um der Brega dann oberhalb der gewaltigen Possadafälle am Westufer nordwärts zu folgen. Es wurde ein siebentägiger Ritt bei Regen oder Wind oder bei Regen und Wind.

Hin und wieder erblickte ein Zwerg in deutlichem Abstand hinter der Gruppe einen weißen Hund, der immer schnell aus dem Blickfeld verschwand.

Unterwegs entgingen die Zwerge geschickt einer Begegnung mit einer Berekijbärenmutter und ihren zwei Jungbären. Maolin errichtete zwischen der Bäarin und den Zwergen eine *Dschungelwand*, um etwas Zeit für die Flucht zu gewinnen, während die Jungbären auf der anderen Seite der schmerzhaften Wand nach ihrer Mutter schrien. Die Zwerge waren längst auf und davon geritten, als sich die Bärenfamilie wieder vereint hatte. Sie verfolgte die Zwerge nicht.

Am Zusammenfluss von Solobrega und Serobrega gab es eine breite, aber ungefährliche Furt über die Brega. Von hier waren noch zwei Tagesritte bis nach Ivaskalna im Jarliwnital erforderlich. Am Abend des 2. Kranich kamen sie dort an.

Ivaskalna war eine einsame Siedlung von fünf Holzhütten (mit Hühnern und Ziegen), die von einem Palisadenzaun umgeben wurde. Der Boden war fruchtbar, man konnte Fische fangen und Wild jagen und ein ruhiges Leben in der Wildnis führen, solange keine Menschenfresser vorbeikamen. Wanderer konnten in einem Stall übernachten und mit einer einfachen Mahlzeit bewirtet oder mit Reiseproviant versorgt werden. Zum Schutz des Orts (und als Nebenerwerb) züchtete man hier die kälteliebenden Länahunde und bildete sie als Schlittenhunde aus.

Im Einhornmond war hier tatsächlich ein junger Läina eingetroffen, der die Talhänge vergeblich nach einem „Schatz“ abgesucht hatte. Er hatte sich hier einen halben Monat ausgeruht und bei den Feld- und Waldarbeiten tüchtig geholfen, ehe er sechs Hunde plus Schlitten erworben hatte und im Nixenmond nordwärts gezogen war. Er hatte sich oft mit Arn unterhalten, einem Zwerg, der hier seit elf Jahren als Schmied und Zimmermann tätig war und als menschenscheu galt.

Arn stammte aus Dvarheim und erzählte den Zwergen seine Geschichte.

Der junge Läina-Jäger hat mich um meinen Rat gebeten. Arvid hatte in Saragin mit ein paar Zwergen eine Wette abgeschlossen, die er meiner Meinung nach nur verlieren konnte. Aber ich hab ihn wenigstens davon abbringen können, weiterhin die Gegend hier zu durchstreifen, auf der sinnlosen Suche nach den legendären Gemmen.

Ich hab 2397 im Rahmen einer Studienreise für talentierte Gelehrte die größtenteils verlassenenen Hallen von Naktalzarag und den Hof von König Balthus Seidenbart besuchen dürfen. Dort hab ich zufällig – ein ungeheurer Zufall, fürwahr – genau von diesen drei Meistergemmen erfahren, die zusammen mit anderen Schätzen um 200 vL (also vor ca. 2600 Jahren) aus Kuz Alhadur nach Dvarheim gebracht werden sollten, um sie dort vor dem EIS in Sicherheit zu bringen. Und die Zwerge hatten sich damals einen verschlungenen Landweg ausgesucht, der sie erst ostwärts und dann nordwärts ins zunehmend eisige Läina-Land führen sollte, ehe sie westwärts schwenken wollten. Sie wollten sich aus verständlichen Gründen nicht auf den schwankenden Boden eines Schiffs wagen – und etwaige Verfolger auf diese Weise verwirren.

Die alte Quelle, die ich studieren durfte, berichtete davon, dass die kleine Truppe der Schatzretter nach Erreichen der Tundra überrascht war, wieviele Truppen des EISES sich dort bereits formiert hatten. Die Zwerge hatten Unterschlupf in den Ruinen einer kleinen Menschensiedlung gesucht, deren Bewohner bereits nach Süden geflüchtet waren.

Schließlich hatten sie sich zu einem vermutlich letzten heroischen Kampf gegen die Horden des EISES entschlossen, um lieber einen anständigen Zwergentod zu sterben, als jämmerlich an Hunger, Durst und Kälte zu verrecken. Einen Boten hatten sie mit dieser Nachricht zurück nach Kuz Alhadur gesandt und darin beteuert, dass sie wenigstens die drei Meistergemmen in einem sicheren Versteck verwahren konnten.

Als ich das gelesen hatte, wollte ich diesen verlassenen Ort (bei den Läina heißt er wohl Inomhuskritskobana) besuchen, natürlich allein, nur mit Hundeschlitten und Vorräten ausgerüstet, versteht sich, ohne Führer, was dank einer Karte, die ich in Naktalzar angefertigt hatte, recht einfach zu bewerkstelligen war.

Und ich glaube, dass ich diesen Ort auch erreicht habe, weiß aber leider nicht mehr allzu viel darüber. Denn dort haust irgendeine Gefahr, die zumindest mir vorübergehend den Verstand geraubt hat. Vielleicht treibt ja eine Frosthexe dort ihr Unwesen? Seit meiner Fahrt dorthin träume ich nämlich ab und zu – jetzt seltener – von einer hochgewachsenen schlanken jungen Menschenfrau mit langen weißen Haaren und schräggestellten eisblauen Augen, die mich durchdringend anstarren, ohne weitere Handlung oder Rede.

Als ich damals wieder zu mir gekommen bin, hab ich gerade meinen Hundeschlitten südwärts gelenkt, aber gar nicht gewusst, wie es dazu gekommen ist. Mir ist nur klar gewesen, dass ich keinesfalls umkehren wollte. Natürlich hab ich keine Gemmen gefunden. Das hat mich aber weniger geschmerzt als die Tatsache, dass ich meinen kurz vorher in Naktalzar erlernten Zauber Feuerschild vollkommen vergessen hatte. Heute bin ich froh, dass diese Demenz nicht von der fortschreitenden Art gewesen ist, aber mittlerweile ist mir klar geworden, dass eine Laufbahn als Magier sowieso nichts für mich ist. Mein Weg hat mich hierher geführt, und hier hab ich meinen Frieden gefunden. Für meine jetzigen Tätigkeiten brauche ich (fast) keine Magie, und es tut gut, mit den Händen sinnvolle Arbeiten auszuführen.

Der junge Läina war von meiner Geschichte so begeistert, wie ich das erwartet hatte. Von hier führen gut überwindbare Pässe in fünf Tagesmärschen bis zum Nordrand der Weißen Berge, und einen Tagesmarsch weiter nordwestlich sind die verfallenen Ruinen von Inomhuskritskobana in der Tundra. Der junge Läina hatte sogar schon von anderen Läina von diesem Ort gehört! Er erzählte, dass dort angeblich nur noch ein uralter Steinturm die Zeit überdauert hatte.

Nun ja, mehr kann ich euch von dem Gemmensucher nicht erzählen. Wenn ihr ebenfalls nach Norden wollt, müsst ihr euch hier mit Vorräten und Schneeschuhen versorgen. Ich kann euch die Karte geben, die den Weg zumindest für Zwerge ausreichend gut skizziert; der Läina hatte sich eine Kopie angefertigt.

Solltet ihr die Gemmen wirklich finden, würde ich sie gern einmal bewundern, aber seid unbesorgt: ich habe längst den Wunsch aufgegeben, meinen kleinen Hort mit solchen Prunkstücken zu erweitern.

Mit einem Transportschlitten, den sie selbst zogen, stapften die Zwerge am 3. Kranich nordwärts. Von nun an führte ihr Weg durch Schnee. Andere Schlitten- oder Fußspuren waren nirgends zu sehen.

Inomhuskritskobana

Am Nachmittag des 8. Kranich erreichten die Zwerge dank Arns Karte von Süden her die Überreste einer menschlichen Ansiedlung in der hügeligen schneebedeckten Tundra. Hier hatten die Menschen vor über 2000 Jahren Steinhäuser errichtet, von denen jetzt nur noch Ruinen übrig waren; von kaum einem Gebäude ragte überhaupt noch eine nennenswerte Mauer in die Höhe. Schneewehen hatten sich hier und da vor den Wandresten angesammelt. Ein ringförmiger Graben war im felsigen Untergrund noch zu erkennen, der den ganzen Ort kreisförmig umgab. Hier waren damals die Steine für die Gebäude aus dem Felsboden geschlagen und so Fundamente für eine spätere Mauer angelegt worden, die freilich nie errichtet worden war.

Ein wuchtiger Steinturm erhob sich auf einem 3m hohen Felshügel im Norden der Siedlung. Er trug ein altes, aber unzerstörtes Dach aus Schieferschindeln, dessen Spitze etwa 12m hoch war. Der Turm besaß nur schmale Schießscharten, aus denen flackerfreies warmweißes Licht schien – und eine Eingangstür im Süden, zu der ein paar Stufen hinaufführten. Im Westen des Turms waren ein Bretterschuppen und ein Gehege, in dem sich ein Dutzend Schlittenhunde befanden.

Die Zwerge machten einen großen Bogen um das Ruinenfeld, um von Norden aus auf den Turm zu blicken. Außer einer Abfallgrube und einem Misthaufen gab es am Turm nichts Neues zu entdecken – aber der Schnee war hier von vielen Schlitten- und Hundespuren zerfurcht, die alle mehr oder weniger nordwärts, aber keinesfalls südwärts führten.

Als sich die Zwerge nach eingehender Beratung schließlich dem Turm näherten, bemerkten die beiden Läina die bewaffnete Truppe und alarmierten die Eis-Elfe und ihren Diener. Fünf schwer bewaffnete Zwerge! Was die hier wohl verloren hatten?

E.33 Alles aus Liebe

Väino, ein ehemaliger läinischer Wolfs-Schamane, ging auf die überdachte Wacht-Plattform und rief (in der zunehmenden Dämmerung) den Zwergen auf Moravisch die Frage zu, was sie hierhergeführt hätte. Ida spähte dabei aus der Schießscharte ihres (dunklen) Labors. Die Zwerge erklärten, dass sie den Läina-Jäger „Arvid“ suchen und gern im Turm übernachten würden.

Väino lehnte bedauernd ab. Die menschenscheue Eis-Elfin Idahuinan wollte keine Fremden in ihrer Behausung haben. Die Zwerge dürften aber die Nacht im Schuppen verbringen, ehe sie am nächsten Morgen weiterziehen.

Eigentlich wollten die Zwerge – vor allem Gortroch – an der Außenseite des Turms zur Plattform hochklettern, aber die Einladung deutete auf Gastfreundschaft und Normalität hin. Die Zwerge gingen also in den Schuppen und stellten ihren Schlitten dort ab (hier standen schon zwei jüngst verwendete Hundeschlitten). Tatsächlich konnte man hier recht gut wettergeschützt übernachten. Die zwölf Schlittenhunde (im Gehege) waren erst vor kurzem gefüttert worden und störten nicht.

Idahuinan verdonnerte Arvid zu Stubenarrest, nachdem er ihr geantwortet hatte, dass er von fünf Zwergensuchern keine Ahnung hatte. Der Läina legte sich in sein Bett und schlief ein.

Idahuinan aktivierte die sechs „Schneemänner“ im Keller des Turms und postierte sie im Windfang. Wenn jemand in den Turm eintreten wollte, sollten sie ihn töten.

Die beiden Läina waren beeindruckt, aber Eis-Elfen konnten natürlich zaubern, deshalb war das kein ungewöhnliches Alarmzeichen für sie. Sie wunderten sich natürlich auch nicht über die Zwergenphobie einer „Elfin“.

Den Einstieg über die Dachluke bewachte kein Schneemann. Sie war verriegelt – und wenn dort jemand mit Gewalt einbrechen würde, würde man das schon hören.

Väino aß mit den Läina Tundrakaninchen mit Wurzelgemüse und trank aus einem Krug Wasser, während sich Idahuinan (wie immer) in ihr Labor zurückzog und Arvid heute Abend hungrig bleiben musste.

Im Schein des Halbmonds liefen die Zwerge ins Ruinenfeld und wären in der Mitte fast von zehn „Schneemännern“ umzingelt worden, die sich plötzlich aus den Schneewehen erhoben, runde Schneekugeln mit walzenförmigen Arm- und Beinrastern. Glücklicherweise waren die Gegner zu langsam, um die Zwerge an der Flucht zu hindern. Sie verfolgten sie nicht.

Den Zwergen war aufgefallen, dass nur noch ein halbes Dutzend Gebäude interessant für eine nähere Untersuchung waren. Von den restlichen Gebäuden lagen nach über 2000 Jahren nur noch Steintrümmer herum.

Damir entdeckte schließlich an den Ecksteinen eines östlich gelegenen Gebäudes die Zwergenrunen für „hier“ – und am Stein des Türfundaments die Zwergenrunen für „Ecke - Südwesten – abwärts“.

Gortroch legte im Boden dieses Gebäudes unter Schnee und Schutt (und unter einer Erdschicht) eine Falltür frei. Hier war in Dvarska „Vorsicht! Drei für Drei!“ zu lesen. Darunter führte ein Schacht 4m tiefer. Ein niedriger und enger Gang, der offenbar von Zwergen in großer Hast mit magischen Werkzeugen oder Hilfsmitteln in den Stein gehauen worden war, führte nach Westen.

Dieser Geheimgang war eine unfertige Baustelle geblieben, deshalb gab es hier noch Warnhinweise für die Arbeiter. Nach über 2000 Jahren funktionierte aber nur noch eine der drei Fallen einwandfrei.

Geuzeleide ging als beste Entdeckerin von Fallen voraus. Die Fallgrube funktionierte nicht und konnte von ihr problemlos per Hebel entschärft werden. Die Käfigfalle hätte perfekt funktioniert, aber Geuzeleide sah den Trittstein im Boden. Die Zwerge konnten diese Falle also vermeiden, obwohl sie den Warnhinweis auf dem Boden („Tanzschritte“) überhaupt nicht verstanden hatten. Die Bolzenschussfalle bemerkte keiner der Zwerge, aber alle sechs Bolzenkatapulte waren defekt.

Der Gang endete an einer verschlossenen Holztür. Damir knackte das Schloss mühelos mit einem Dietrich.

Dahinter lag eine kleine natürliche Felshöhle. Hier lagen auf drei großen Steinen die gesuchten Gemmen in künstlichen Mulden. Alle Gemmen hatten trübe Stellen und innere Risse.

- Der Härteste Stein war ein ovaler schwarzer Diamant, der auf einer Fassung aus Eisen steckte. Seine Facetten waren an den Spitzen sehr scharf geschliffen. Damir steckte ihn ein.
- Der Hellste Strahl war ein ovaler weißer Diamant, der auf einer Fassung aus Elfenbein steckte. Maolin steckte ihn ein.

- Der Quell des Lebens war ein runder orangefarbener Diamant, der ein regenbogenfarbenes Licht verströmte. Alle Zwerge fühlten sich plötzlich sehr friedfertig und hofften, dass sie künftig auf jeglichen Gebrauch von Gewalt verzichten konnten. Dieses dumme Gefühl verging, nachdem Geuzeleide den Diamanten in ihrem Gepäck verstaut hatte.

An der Rückwand der Höhle waren zwei gespreizte Hände eingraviert. Dazwischen stand auf Dvarska: „Vorsicht! Nur Zwerge! Nur hinauf!“

Nach einiger Diskussion benutzten die Zwerge dieses *Tor*, das tatsächlich funktionierte und sie einzeln in den Vorratskeller des Turms brachte. Sie verhielten sich leise und hörten von weiter oben (von der Steintreppe her) die unaufgeregte Unterhaltung der beiden Läina, die in ihrer Sprache über die morgige Heimreise redeten und dabei in ihre Betten schlüpfen.

Die beiden Läina (Mitte 40) waren an diesem Tag mit ihren Hundeschlitten angekommen und hatten die neuen Vorräte in den Keller gebracht. Zweimal im Monat unternahmen sie diese Fahrt von ihrem Lagerplatz, der eine Tagesreise weiter nördlich in der Tundra lag. Am nächsten Tag wollten sie wieder zurück zu ihrem Lager fahren.

Die Versorgung der Eis-Elfe gehörte seit zehn Jahren zu den Aufgaben der hiesigen Läina, seitdem sie der Wolfsschamane Väino besucht und um ihre Hilfe gebeten hatte. Er war auf einer langen „Geist-Wanderung“ aus dem Nordwesten hierher gekommen und hatte in dem einsamen Steinturm, in dem in früheren Zeiten zauberkundige Wanderer unheimliche Träume bei ihrer Übernachtung gehabt hatten, festgestellt, dass dort eine zauberkundige Eis-Elfe namens Idahuinan residierte, die aus der Anderswelt als Adler an diesen Ort geflogen war, um hier ungestört von allen Wesen über komplizierte Fragen von Zeit und Raum nachzudenken. Väino hatte Idahuinan gebeten, ihr Diener sein zu dürfen, und sie hatte eingewilligt. Deshalb war er jetzt zu den Läina gekommen, um sie zu bitten, den Turm regelmäßig mit Vorräten zu versorgen und gelegentlich (vor allem am Anfang) einige Handwerksarbeiten auszuführen. Im Gegenzug würde sich die Eis-Elfe um die Heilung von Krankheiten oder Wunden kümmern, wenn man die Patienten (nicht mehr als zwei Personen auf einmal) bei diesen Besuchen zu ihr bringen würde. Väino hatte beiläufig erwähnt, dass es ihm erheblich leichter fallen würde, mit dem Wolfsgeist zu sprechen, seit die Eis-Elfe eine kleine Erfrierung seiner Zehen geheilt hatte, was den hiesigen Schamanen neugierig gemacht hatte.

Im Lauf des folgenden Jahres errichteten die Läina den Bretterschuppen und das Hundegehege (um zu verhindern, dass die Tiere durch das Ruinenfeld streunten, in denen seltsame Schneewesen lauerten). Kranke und Verwundete wurden von Idahuinan mit großem Erfolg wiederhergestellt, und läinischen Schamanen (die häufig von ihren Stammesältesten weitere Zaubersprüche erlernt hatten) gelang es nach ihrer Genesung einige Monate lang wirklich leichter, ihre Zauber zu wirken, ehe diese Wirkung verflieg, wohingegen sie manchmal einen ihrer Zauber dauerhaft vergessen hatten, was bei der Aufregung über die Begegnung mit einer heilkundigen Eis-Elfe schon mal passieren konnte.

Gortroch aktivierte seinen Ring der Unsichtbarkeit und lief die Steintreppe ins Erdgeschoss hoch. Hier war ein schmuckloser Saal mit einem einfachen Holztisch und fünf einfachen Holzstühlen. Ein hölzerner Windfang (mit einem blauen Stoffvorhang) war offenbar hinter der Eingangstür errichtet. Es herrschte eine Raumtemperatur von 19 Grad. Der Raum war dunkel. Zwei türlose Durchgänge führten zum Küchenbereich. Hier war ein großer Herd (ohne Brennholz) zu sehen, auf dem einige gebrauchte Küchengeräte lagen. Gortroch konnte auch erahnen, dass in diesem Raum zwei Betten standen, in denen die läinischen Sprecher lagen, die jetzt verstummt waren, nachdem sie irgendwie das warmweiße Kunstlicht ausgeschaltet hatten.

Gortroch vermutet richtig, dass die Steuerung von Licht und Wärme in diesem Turm stets mit Magie erfolgte. An den Wänden befanden sich magische „Schieberegler“, von Thaumagrammen umgebene geschlitzte rechteckige Bronzetafelchen, in denen ein blauer Lichtpunkt leuchtete, der mit einer Schlüsselgeste verschiebbar war. Wie alle anderen Zwerge verzichtete auch Gortroch darauf, diese Steuerung zu erproben.

Gortroch schlich die Steintreppe weiter hoch ins Obergeschoss. Im Schein des Halbmonds, der durch die Schießscharten hereinflie, sah der Zwerg zwei Dinge: eine steile Holzterpe, die zu einer verschlossenen Holzluke hinaufführte, durch die man bestimmt auf die überdachte Wacht-Plattform kam – und einen Gang, der zu vier Türen führte. Er kehrte zu den Gefährten in den Keller zurück.

Maolin hatte sich inzwischen unsichtbar gezaubert und selbst einen Blick ins Erdgeschoss geworfen, war aber sofort wieder umgekehrt, nachdem dort keine unmittelbare Gefahr gelauert hatte, und war wieder sichtbar geworden.

Gortroch drängte seine Gefährten, unverzüglich zu handeln. Er war immer noch unsichtbar und wollte die Magie seines Rings möglichst gut nutzen. Die Zwerge folgten ihm also leise hinauf ins Obergeschoss. Gortroch versuchte die vier Türen zu öffnen, um hineinzuspähen. Die Tür von Idas Labor war verschlossen; die drei anderen Türen ließen sich öffnen. Es waren drei schmucklose Schlafkammern. Eine war leer, in einer schlief Väino, und in der anderen schlief ein junger Läina: Arvid!

Die Zwerge überwältigten Arvid, im Schutz von *Stille*, die Maolin gezaubert hatte. Der Laina wachte auf, wehrte sich aber nicht und ließ sich problemlos knebeln und aus dem Zimmer tragen. Die Zwerge eilten die Treppe hinab und wollten durch den Windschutz zur Eingangstür laufen. Der unsichtbare Gortroch zog den blauen Vorhang zur Seite und sah auf beiden Seiten ein Spalier von je drei „Schneemännern“ stehen. Dennoch eilte er zu der von innen mit zwei Holzriegeln versperrten Eingangstür, hob die Riegel heraus und öffnete die Tür. Die Schneewesen ignorierten ihn – und sie ignorierten auch die Zwerge, die mit Arvid an ihnen vorbei ins Freie rannten.

Die Zwerge eilten in den Schuppen. Sie zerstörten die beiden Hundeschlitten und liefen mit ihren Schneeschuhen in die Nacht davon. Arvid hatten sie auf ihren Schlitten gebunden. Die Zwerge fürchteten sich vor einer Verfolgung durch die zaubermächtige Eis-Elfin.

Ida war 2370 in Ugolgorod als Tochter reicher Brennstein-Händler geboren worden. Ihr Talent für Zauberei war von ihren Eltern großzügig unterstützt worden. Bald schon begann sich Ida für die Künste der läinischen Schamanen zu interessieren, nachdem sie in ihrer Jugend schon viel von den städtischen Thaumaturgen gelernt hatte. Sie unternahm mit läinischen Führern ausgedehnte Reisen in die Weiten der Tundra und verweilte schließlich 2396 einen Sommer lang im Versteck einer Vucub-Fürstin, die sich Ladirinia nannte, wo Ida nicht nur sieben Zauber mit dem Agens Eis vergaß, sondern ums Leben kam und als Magievampir wieder erwachte. Ida eiferte seither ihrem Vorbild nach und will eines Tages selbst die Fürstin der Eismagie werden. Ihre Mentorin unterstützte sie – vorerst noch sehr amüsiert – bei ihrer weiteren Ausbildung.

Nach ihrer Rückkehr merkten ihre Eltern schnell, dass mit Ida etwas nicht stimmte. Sie hatte null Appetit, wirkte aber stets hungrig – sie war gereizt, gönnte sich aber keine Ruhepause und vertiefte sich in ihre arkanen Studien. Junge männlicher Besucher wies sie ebenso schroff ab wie hilfsbereite Heilkundige. Es war nur eine Frage der Zeit, bis man ihr Amulett (ein Geschenk ihrer Mentorin) entdecken und ihre finstere Aura enttarnen würde. Die Blutfürstin hatte den Flammenaugen zwar verboten, nach Belogora zu kommen, aber man könnte Ida ja nach Geltin zu einer Untersuchung bringen (lassen), nicht wahr? Ihre Eltern überlegten so eine Maßnahme bereits!

Lediglich eine wandernde „Kräuterhexe“ mit schlohweißen Haaren und eisblauen Augen durfte Ida besuchen. Das war natürlich Ladirinia, die für ihre Schülerin ein passendes Versteck in Inomhuskriskobana ausfindig gemacht hatte und ihr jetzt ein *Tor* in ihrem privaten Studierzimmer einrichtete, damit sie bequem zu diesem Ort reisen konnte. Der einsame Turm in der Eisöde sagte Ida tatsächlich zu, um ihr neues Dasein als Eis-Elfe Idahuinan in Ruhe zu beginnen. Sie gestaltete den Turm zu einem Ort des Studiums um. Ihre Eltern waren froh, dass Ida auf eine lange Studienreise gehen wollte, um sich nervlich zu erholen. Sie hielten sich an ihr Versprechen, Idas Zimmer nicht zu verändern oder zu betreten.

Idas einzige Besucherin im Turm war Ladirinia. Sie brachte ab und zu einen läinischen Schamanen mit, der seinen Besuch bei den schönen Frauen – und zwei Zauber – vergaß, später aber keinesfalls seine „Traumreise“ zu dem verwunschenen Turm in der Wirklichkeit wiederholen wollte.

2397 besuchte Arn den Turm. Der kleine Happen kam Ida gerade recht.

2398 brachte Ladirinia¹ einen Leckerbissen mit, den läinischen Hexer Väino. Der Mann beherrscht viele köstliche Zauber mit dem Agens *Eis*! Aus Väino wurde ein lebender Vucub, der seither Ida dienen musste. Das Sonnenlicht gefiel ihm zwar nicht, aber es brachte ihn nicht um, so dass er für Ida ein praktischer Helfer wurde. Väino war unglücklich über sein Schicksal, verbarg seine wahren Gefühle aber, weil er zurecht vermutete, dass Idahuinan ihn schnell endgültig beseitigen würde, falls er ihr auf die Nerven gehen sollte. Und sie gönnte ihm sogar ab und zu einen Zauber, damit er bei Kräften blieb.

Nach der Ankunft der fünf Zwerge hatte Ida in ihrem Labor alles für die Flucht durch das *Tor* vorbereitet. Sie lauschte und hörte Gortroch, als der allein (unsichtbar) die Treppe heraufgeschlichen war, aber zu schnell wieder umgekehrt war, so dass ihr keine Zeit geblieben war, sich endgültig zu entschließen, den Unbekannten mit ihren magischen Kräften unter ihre Kontrolle zu bringen. Sie hörte auch die Gruppe kurz danach nach oben „schleichen“. Diese Zwerge waren tatsächlich in ihrem Turm! Die hatten es irgendwie geschafft, praktisch lautlos ihre sechs Schneewächter zu eliminieren, die sie hinter der Eingangstür postiert hatte! Sie stand kurz vor einer Panikattacke.

Als sie merkte, dass die Zwerge gerade Arvid heimlich entführten, war sie erleichtert. Sollten sie den langweiligen Kerl ruhig mitnehmen! Das ersparte ihr die Mühe, ihn selbst zu beseitigen.

Wenig später wurden sie und Väino von den beiden Laina alarmiert. Sie hatten gehört, wie die Tür entriegelt und Leute von drinnen nach draußen gelaufen waren. Die Laina wagten es allerdings nicht, an den unheimlichen Schneewesen vorbeizugehen. Die beiden Vucub wunderten sich, dass die Schneewächter passiv geblieben waren und Arvids Entführer nicht attackiert hatten. Hoffentlich würden die Zwerge nicht mehr zurückkommen! Väino postierte sich zur Verstärkung hinter dem Windschutz – und Ida flüchtete wieder in ihr Labor. Die Vucub dachten überhaupt nicht an eine Verfolgung.

¹ Ladirinia wurde im Trollmond 2403 von OhMeiShe getötet [B.29].

Unterwegs nach Süden

Die Zwerge eilten so schnell durch die Nacht davon, wie es ihre Kräfte zuließen. Unterwegs stießen sie auf Pikka. Sie hielten die junge Läina-Schamanin zunächst für eine Illusionsgestalt der Eis-Elfin. Geuzeleide versuchte sie mit dem Licht des orangenen Diamanten friedlich zu stimmen – und die Zwerge merkten, dass die Gemme nur bei ihnen Wirkung zeigte. Geuzeleide steckte das Ding wieder ein.

Pikka wusste noch, was sie mit den Zwergen in der Kneipe in Korbaga besprochen hatte. Sie war es also wirklich. Dank eines Amuletts ihres Vaters, eines Schamanen namens Väino, der vor 10 Jahren von einer Geist-Wanderung nicht mehr zurückgekehrt war, war sie den Zwergen in Gestalt eines Schneewolfs gefolgt, in der Hoffnung, dass sie auf diese Weise zu Arvid gelangen könnte.

Pikka war schockiert, als sie hörte, dass ihr Vater noch am Leben war. Der Wolfsgeist hatte ihr nie Hoffnung gemacht, dass ihr Vater jemals wieder zu ihr zurückkehren würde. Sie half den Zwergen beim Schlittenziehen; Arvid war schon lange nicht mehr geknebelt, sprach aber weiterhin kein Wort.

Nach fünf Stunden erreichte die Gruppe einen windgeschützten Lagerplatz. Dort ruhten sich die Zwerge erst ein wenig aus, ehe Geuzeleide versuchte, Idahuinans magische Kontrolle über Arvid zu bannen – und das gelang ihr beim zweiten Versuch tatsächlich! Arvid hatte Durst und Hunger. Er war froh, aus dem Turm befreit worden zu sein. Er erzählte ihnen seine Geschichte.

Im Nixenmond 2408 hatte Arvid mit seinem Hundeschlitten den Turm erreicht. Er klopfte dort an – und die hübsche Eis-Elfe hatte ihn freundlich eingelassen. Sie war sicher, dass es hier nirgendwo die gesuchten Zwergengemmen geben würde. Arvid konnte ihrer Einladung, eine Weile bei ihr zu wohnen, einfach nicht ablehnen. Er musste ihren Befehlen gehorchen, ganz gleich, was sie von ihm verlangte.

Die Zwerge interpretierten Arvids Zögern und seinen Seitenblick auf Pikka richtig. Der Läina wollte keine Details der häufigsten Dienste schildern, die er in Idas ansonsten ungenutztem Bett leisten musste.

Arvid war zur Marionette der Vucub geworden. Er durfte den Turm nur zusammen mit Väino verlassen und musste auch im Freien immer in dessen Nähe bleiben. Reden durfte er nur, wenn die Eis-Elfe ihm das ausdrücklich erlaubt hatte.

Arvid bereute seine dämliche Queste zutiefst. Ihm war mittlerweile klar, dass Agnetha kein Interesse an ihm hatte, und er machte sich bittere Vorwürfe, sich derart dämlich verhalten zu haben. Pikka tröstet ihn mit sichtbarem Erfolg.

Die Zwerge kehrten ungefährdet nach Ivlaskalna zurück. Sie zeigten Arn die Meistergemmen lieber nicht. Sie hatten Arvid aus dem Turm der Eis-Elfe befreit, und Wanderer sollten lieber einen großen Bogen um diesen Ort machen, weil es dort nicht geheuer war und Schneewesen in den Ruinen lauern würden. Arn bedankte sich für diese Warnung.

Zusammen mit Pikka und Arvid ritten die Zwerge nach Saragin zurück. Sie erzählten dem Priester im Tempel der Zwergengötter von Arvids Rettung und der Existenz einer mutmaßlichen Magievampirin. Der Priester versicherte ihnen, diesen Fall den Flammenaugen in Geltin zu melden. Ob sie sich – trotz des Verbots der Blutfürstin – in die Nähe der Weißen Berge begeben würden, konnte er freilich nicht beurteilen. Von den Gemmen erzählten die Zwerge nichts.

In Korbaga

Am 26. Kranich kamen die Zwerge in Korbaga an. Egil zahlte das versprochene Honorar.

Arvid bedankte sich für die Sendung seiner Retter und erklärte, dass er ein Narr gewesen war. Die letzten Monate hatten ihm klar gemacht, dass sein Herz nicht für Agnetha schlagen würde. Agnetha war erleichtert, als sie das hörte, denn ihr ging es mit ihm ebenso. Pikka lächelte zufrieden.

Egil meinte, dass seine enormen Ausgaben für diese Rettungsaktion vielleicht nicht ganz umsonst gewesen wären, falls Arvid und Pikka (übrigens ein hübsches Paar, seiner Meinung nach) künftig einen schönen Rabatt für die Pelzwaren ihres Stammes erwirken könnten, zumindest so lange, bis 300% seiner Ausgaben refinanziert waren. Die beiden Läina versprochen, sich bei ihren Ältesten dafür einzusetzen.

Als sich die Zwerge verabschiedeten, hörten sie noch, wie sich Agnetha einverstanden erklärte, mit Thorben einen kleinen Imbiss am Marktplatz einzunehmen, um den guten Ausgang dieser Angelegenheit zu feiern und ein wenig miteinander zu plaudern. Egil hatte dabei erleichtert seufzend ein waelisches Wort gemurmelt: *Endlich!*