

## E.36 Die Brautwerbung

Mario Truant, SüdCon Exklusiv Edition #13, DDD-Verlag Würzburg, 2019

Copyright © 2024 by Harald Popp.

### Von Usegorm nach Dungawry

Die Zwerge wollten im Luchsmond 2409 nL an Bord von Fonfregas *Flinker Flunder* von Usegorm nach Deorstead fahren. Ein schlimmer langanhaltender Sturm zwang das Schiff auf einen Nordwestkurs. Schwer beschädigt, aber manövrierfähig erreichte es schließlich die Ystrad-Mündung und kämpfte sich mühsam flussaufwärts nach Dungawry (Sitz des Königs der Wendwyn, 18.000 Einwohner, wichtigster Handelsplatz im Osten von Clanngadarn).

### Der Auftrag des Pelzhändlers

In Dungawry gab es keine Fonfrega-Handelsstation. Die Reparatur der *Flinken Flunder* sollte voraussichtlich einige Monate dauern. Die Zwerge sinnierten im Gasthaus bei akzeptablem Bier über ihre Optionen. Nichts tun und 100 GS pro Monat verlieren, bis das Schiff wieder flott war? Kostspielig. Arbeit suchen? Fad. Auf dem Landweg südwärts reiten? Anstrengend.

Gut, dass der kleine dicke Pelzhändler Nye an ihren Tisch trat. Er kannte den Kapitän der *Flinken Flunder* und hatte von dem bevorstehenden längeren Zwangsaufenthalt der „tüchtigen Zwerge“ gehört.

Ihr seid mir als tüchtige Helfer für ungewöhnliche Einsätze empfohlen worden – und genau solche Leute sucht einer meiner Geschäftspartner für eine persönliche Herzensangelegenheit. Die Sache selbst ist streng vertraulich – nicht einmal ich weiß, um was es dabei gehen soll –, aber es ist keinesfalls ein gesetzwidriger oder unsittlicher Auftrag, das kann ich euch versprechen. Natürlich ist die Sache bestimmt nicht einfach oder gefahrlos, aber die Belohnung meines Partners ist sicherlich dem Risiko angemessen.

Da ihr in Dungawry wohl die nächsten Monate festsitzen werdet, habt ihr vielleicht Interesse, euch dieser Sache anzunehmen. Zeitlich könnte es für euch passen, denke ich. Ihr würdet dem Ystrad flussaufwärts folgen, noch ein ganzes Stück über Dinas Dron hinaus, natürlich als Gäste auf einer meiner Flussbarken. Nach etwa einem Monat solltet ihr meinen Partner erreicht haben, also am Beginn des Schlangenmonds. Er rechnet damit, dass ihr maximal einen Monat braucht, um die Sache – so oder so – zu erledigen. Dann seid ihr in spätestens einem weiteren Monat (Ende Feenmond) wieder zurück in Dungawry. Obwohl ihr unterwegs weder Unterkunft noch Verpflegung bezahlen müsst, würde ich euch pro Person 300 GS bezahlen, damit ihr aus diesem Projekt zumindest ein schönes Taschengeld mitnehmen könnt, wenn es keinen erfolgreichen Abschluss finden sollte. Übermorgen bei Sonnenaufgang (3. Nixe) würde die Fahrt beginnen.

Seid ihr dabei? Iboch Schlammtänzer, mein bester Flussmann, weiß, wohin er euch zu bringen hat. Es wäre schön, wenn ihr euch bei ihm melden würdet.

Ach so: Ich schätze, der erste Eindruck ist wichtig für meinen Partner. Lasst ihn ruhig sehen, dass ihr tüchtige Leute seid, die nicht nur für gefährvolle Aufgaben gut gerüstet sind, sondern die auch Wert auf ihre äußere Erscheinung legen. Er will bestimmt keine bettelarmen Strolche beauftragen, die nur auf sein Gold scharf sind und keine Manieren haben, versteht ihr?

Viel Glück!

Die Zwerge waren dabei (mit Ausnahme von Bestija und Erdraute, die lieber in der Stadt auf die Rückkehr ihrer Gefährten warten wollten). Sie erwarben am nächsten Tag mit Nyes „Taschengeld“ schönere Rüstungen oder Gewänder; manche investierten zusätzliches Gold, um geschmackvolle Bartfibeln (für ihren persönlichen Zwergenhort) anfertigen zu lassen.

### Von Dungawry nach Llanfyllin

Die Flussbarke kam stromaufwärts nur langsam vorwärts. Das Treideln, Segeln, Rudern und das Be- und Entladen von Handelswaren kostete Zeit. Auf manchen Etappen wäre man auf dem Landweg bestimmt schneller vorangekommen – auf anderen wegen ihres schlechten Zustands ähnlich langsam. Sehr viel weniger anstrengend war die Flussreise auf jeden Fall für die Zwerge, die als Passagiere mehr oder weniger untätig die Fahrt genießen durften.

Iboch kümmerte sich tagsüber um die Barke und ging nachts frühzeitig schlafen. Er war ungesprächig und überhaupt nicht neugierig, also kein Gesprächspartner für die Zwerge.

Nach 20 Tagen erreichten sie Dinas Dron. Hier wurden die Barken gewechselt. Mit einem kleineren Schiff und einer neuen Mannschaft brachte Iboch die Zwerge auf dem Nordarm des Ystrad in Richtung Fuardain. Nach weiteren 10 Tagen kamen sie in der kleinen Siedlung Llanfyllin an.

### Der Auftrag des Thursen

Iboch wartete hier auf die Rückkehr der Zwerge, die von zwei twyneddischen Helfern des geheimnisvollen Geschäftspartners durch die bewaldete Hügellandschaft zu dessen Aufenthaltsort gebracht wurden.

Es war das Sommerlager einer größeren Gruppe von Pelzjägern (insgesamt drei Dutzend Männer, Frauen und Kinder). Ihr Anführer (er hieß Formorne) hatte sein trockenes Quartier in einer großen Felshöhle, die auch zur Unterbringung der Ponys und der Lebensmittelvorräte diente. Die Zwerge legten ihre Waffen in dem Gästezelt ab, das man ihnen zugewiesen hatte.

Dann wurden sie von Wächtern zu Formorne gebracht, einem 5,4m großen Thursen, der auf einem großen Stuhl vor einer Felswand thronte, an der ein gewaltiger Bihänder (knapp 4m lang) lehnte und eine Sammlung riesiger Stein- oder Metallgitarren an Haken befestigt war. Formorne bekam beim Anblick der Zwerge einen – für einen Thursen höchst ungewöhnlichen – Lachanfall. Nye hatte offenbar tatsächlich keine Ahnung, wer er wirklich war! Sonst hätte er ihm wohl kaum ausgerechnet Zwerge als „exotische ausländische Helfer“ geschickt. Aber das zeigte Formorne auch, dass seine Jagdtruppe seine Identität tatsächlich vor den Menschen geheim gehalten hatte, worüber er sehr froh war.

Formorne ließ einen starken Beerenlikör auftischen, um die Zwerge angemessen zu begrüßen. Nachdem sie sich vorgestellt hatten, kam Formorne unverzüglich zum Kern seines Anliegens.

Ich bin hochofregut, dass Nye ausgerechnet Leute wie euch zu mir geschickt hat. Ich lege keinen Wert darauf, meine Anwesenheit nahe der Menschensiedlung bekanntzugeben, und auf die Verschwiegenheit meiner Helfer ist offensichtlich Verlass. Und seid unbesorgt: Ich unterliege nicht dem dumpfen rassistischen Groll meiner dämlicheren Artgenossen, die noch immer wegen längst vergangener Geschichten dem gesamten Volk der Zwerge unsinnige Vorwürfe machen.

Nye hat eine gute Wahl getroffen, und ich danke euch, dass ihr die Reise zu mir unternommen habt. Ich zähle auf eure Verschwiegenheit, was den Ort meines Sommerlagers hier angeht. Und auch, was den Inhalt meines Auftrags angeht, erwarte ich von euch Diskretion, selbst wenn ihr ihn ablehnt, klar?

Mein Anliegen ist ganz einfach. Im großen Schleiermoor, nördlich von Dinbych, lebt im Sommer eine angemessen große, offenbar ledige junge Frau allein mit zwei Kätzchen auf einer Insel, und ich habe mich entschlossen, heuer um sie zu freien. Gern würde ich das höchstpersönlich machen, aber die Traditionen der großen Leute verlangen, dass nur Fremde – je ausländischer oder exotischer, desto besser – als Brautwerber in Frage kommen. Ihr seid hervorragend qualifiziert, versteht ihr?

Ihr sollt meine Braut besuchen, sie über meine ehrlichen Heiratsabsichten informieren, und sie anschließend hierher in mein Sommerlager bringen. Natürlich wird sie sich zieren, das gehört bei einer ordentlichen Brautwerbung einfach dazu. Dann dürft ihr meinem Antrag ruhig etwas Nachdruck verleihen, gern auch mit sanfter Gewalt, denn sie soll spüren, dass es ihr künftiger Ehemann ernst meint.

Interessiert? Oder verschwenden wir nur unsere Zeit, wenn wir uns mit den Details beschäftigen?

Ach ja, die Belohnung! Also: Kehrt ihr mit leeren Händen zurück, gibt es natürlich keine Belohnung. Habt ihr überdies meine Auserwählte verjagt oder verärgert oder gar verstümmelt, dann werde ich euch töten, wenn ich euch schnappen kann. Aber wir wollen positiv denken. Bringt ihr meine Braut mehr oder weniger unbeschadet zu mir, dann will ich euch eine fünfsaitige Hartfels-Gitarre schenken, ein echtes Formor-Rammstein-Modell, bei dem das Anschlagen jeder Saite einmal eine magische Liedwirkung entfaltet, die man vielleicht am besten mit „Macht über hmmmhmm“ beschreiben kann und deren Wirkung stärker ist, wenn der Zauber auf weniger Wesen wirken soll – dabei würde ich mich ganz nach euren Wünschen richten.

Die Zwerge erklärten ihr Interesse.

Prima, hier also die Details:

Iboch wird euch mit zwei Leuten meiner Truppe in zwei Tagen von Llanfyllin nach Dinbych bringen. Iboch wird dann umkehren, aber meine Leute werden dort bleiben und die Kosten für die Ausrüstung eurer Expedition ins Schleiermoor übernehmen, die ihr dort erwerben könnt – und sie werden dort auf eure Rückkehr warten.

Natürlich solltet ihr nicht mit meiner Braut dort aufkreuzen. Meine Leute können euch auf dem Landweg hierher begleiten, wird vermutlich ein oder zwei Tage länger dauern, aber ich möchte jedes Aufsehen vermeiden, versteht ihr? Also meldet euch bei ihnen, dann kümmern sie sich um alles Weitere.

Die Sümpfe sind sehr ausgedehnt und voller Inseln. In diesem Labyrinth verirrt man sich leicht – ok, als Zwerg vielleicht nicht ganz so leicht. Turlin, mein Falke, wird euch leiten. Die Zielinsel hat folgende Merkmale: recht groß, ziemlich viel Wald, aber auch kahle Hügel, in der Mitte eine Lichtung, auf der Steine herumliegen. Naja, folgt einfach Turlin, dann werdet ihr die Insel schon finden.

Denkt dran: Die Braut muss erst ausführlich mündlich über die Werbung informiert werden, bevor ihr andere Maßnahmen ergreift. Ein paar Schrammen machen nichts. Hilfreich wird die Zauberpflanze sein, die ich vorbereiten ließ.

Meine Braut ist mit zwei „Katzen“ unterwegs. Das könnten üble Biester sein! Zumindes hab ich meinen Falken so verstanden, dass sie lange Zähne in ihrem Maul haben. Ihr werdet schon eine Lösung finden, hoffe ich!

## Im Schleiermoor

Alles lief wie geplant.

Die Zwerge kauften in Dinbych ein Ruderboot, das Platz für fünf bis sechs Zwerge bot und zwei Ruderbänke besaß, sowie Proviant. Der Falke flog tagsüber in ihrer Sichtweite. Die Einheimischen warnten die neugierigen Sumpftouristen vor den krallenbewehrten Sumpfkobolden, die seit etlichen Jahren den Norden des riesigen Moors (120 km \* 120 km) unsicher machten, weshalb die Fischer / Fallensteller / Kräutersammler / Torfstecher diesen Bereich meiden würden. Sie verkauften den Zwergen einen Sud aus Chirinblüten, dessen regelmäßige Einnahme gegen das Sumpffieber helfen würde

Am 9. Schlange ruderten die Zwerge los. Damir übernahm das Steuer, Aldorin und OhMeiShe ruderten, und Geuzeleide und Gortroch hielten Ausschau nach interessanten Orten und nach dem Falken.

Während der ersten sieben Tage ihrer Bootsfahrt war die einzige (zunächst unwillkommene) Abwechslung der Angriff von kopfgroßen „Wasserräubern“, die gern das Blut ihrer durch einen Stich gelähmten Opfer getrunken hätten. Die Zwerge wehrten jeden Angriff ab. Nachdem Damir das schöne krabbenartige Fleisch der Biester gesehen hatte, waren ihre Attacken gar nicht mehr so unwillkommen, weil die getöteten Angreifer eine praktische Ergänzung ihrer Lebensmittelvorräte darstellten.

In den folgenden Tagen überflog der Falke drei größere Inseln (jeweils teilweise mit Wald bedeckt, teilweise mit kahlen Hügeln ausgestattet), aber als die Zwerge merkten, dass der Falke über keiner von ihnen „stehenblieb“, folgten sie lieber ihrem gefiederten Führer, als sich Zeit für einen Besuch der Inseln zu nehmen.

Auf Insel #1 wohnten 60 Sumpfkobolde. Sie wären zu schlau gewesen, um sich mit fünf gut gerüsteten Zwergen anzulegen. Aber vielleicht hätten die Besucher drei gefräßige Moortrolle beseitigen oder vertreiben können, die hin und wieder einen vorwitzigen Kobold verspeist hatten?

Auf Insel #2 gab es zwei Hügelgräber zwergischer Machart. Ein ängstlicher Schatzsucher hätte gern die Hilfe der Zwerge in Anspruch genommen, um den „Grabunhold“ zu beseitigen und dessen Schatz 50:50 zu teilen.

Auf Insel #3 gab es einen Blutbaum und einen freiwilligen Blutspender; beide wären über den Besuch von Störenfrieden nicht erfreut gewesen.

## Bärhild

Bei der vierten Insel steuerten die Zwerge ihr Boot in eine Bucht, an deren Ufer ein großes Floß festgemacht war, mit einer 5m langen Stake. Im Wasser waren an Pflöcken die Netze von Reusen befestigt. Die Zwerge gingen an Land und wollten gerade dem Falken ins Innere der Insel folgen, als ihnen die gesuchte Riesin entgegenkam. Bärhild stellte sich vor und erkundigte sich neugierig nach dem Grund für den Besuch der Zwerge. Sichtlich begeistert nahm sie zur Kenntnis, dass der berühmte Hartfels-Musiker Formorne um ihre Hand anhielt; sie selbst spielte nur Maultrommel, aber schwere

### E.36 Die Brautwerbung

Metallmusik fand sie schon immer toll. Natürlich lehnte sie den Antrag ab, denn sie war schließlich kein leichtes Mädchen!

Sie empfahl den Zwergen, nachts die Insel zu meiden, da ihre Kätzchen nur tagsüber schlafen würden. Sie selbst würde nach der Aufregung jetzt dringend ihren „Schönheitsschlaf“ brauchen und würde dabei hoffentlich nicht von wüsten Werbern bedrängt werden, die ihren schwachen Moment ausnutzen wollten. Dann ging sie zu ihrem Floß und stakste zu ihrer einsamen Uferhöhle davon.

Die Zwerge ruderten ihr natürlich hinterher.

Bärhild legte unterwegs am Ufer an, sammelte ein paar Felsbrocken und legte sie auf ihr Floß. Dann stakste sie weiter. Mit einem – scheinbar – schlechten Wurf eines Brockens versuchte sie, ihre Verfolger auf Abstand zu halten. Die Zwerge gaben ihr mehr Vorsprung und verloren sie vorübergehend aus den Augen, aber das Floß war nicht zu übersehen, das am Nordufer der Insel vor einem dunklen Höhleneingang festgemacht war.

Die Zwerge pirschten sich an die „schlafende“ Riesin und schafften es rechtzeitig, alle drei Schellen der Zauberrassel zu schließen, ehe sie sich anstandshalber mit allen Kräften wehren hätte müssen. So waren alle zufrieden!

### **Zurück nach Dungawry**

Bärhild bestieg folgsam ihr Floß, um die Zwerge (und das Ruderboot) zur Südgrenze des Schleiermoors zu transportieren. Aber ohne ihre Maultrommel wollte sie nicht zu ihrem Bräutigam!

Die Zwerge gingen deshalb mit ihr zu ihrer Hütte. Die riesigen Säbelzahniger gehorchten Bärhild aufs Wort und hinderten sie nicht, die Maultrommel zu bergen.

Dann begann die Rückfahrt zur Südgrenze des Schleiermoors. Sie verlief ereignislos.

Formorne nahm seine kleine Braut hocheifrig in die Arme. Das Entzücken war gegenseitig und wurde mit einer spontanen Hartfels-Nummer gefeiert, die allen die Trommelfelle erschütterte. Natürlich bekamen die Zwerge die versprochene Belohnung.

Im Feenmond 2409 waren sie wieder zurück in Dungawry. Die *Flinke Flunder* war startklar.