

E.14 Der Untergang des Hauses Drun

Markus Kässbohrer, MIDGARD-Abenteurer, VF&SF 2025

(nach einer Vorab-Version als "Der Fluch der Drearendouner MacMurdils" im Jahr 2014 gespielt)

Copyright © 2015 by Harald Popp.

Die Zwerge wollen heim

Nachdem die Zwerge am Sabil alles erforscht hatten, was zu erforschen war, machten sie sich auf den Weg nach Norden, zurück zur Küste, um ein Schiff für die Überfahrt nach Alba zu finden. Sie wollten endlich wieder zurück in ihre Heimat! Maolin wollte zuhause mit einem Priester sprechen; er hatte schließlich Mahal ein großes Opfer und eine gefährliche Queste versprochen.

Dank ihrer guten Beziehungen in dieser Stadt erschien den Zwergen Parduna als der beste Hafentort, um sich aufs Meer zu wagen, doch das Schicksal ereilte sie bereits auf dem Weg dorthin, in Diatrava nämlich.

Ein seltsames Angebot

In Diatrava lernten die Zwerge beim Abendessen den Händler Giovanni Parmizzaro kennen; an der etwas dunkleren Hautfarbe und den straff nach hinten gekämmten, glänzend schwarzen Haaren war er leicht als Einheimischer zu erkennen, dessen gepflegte, zweckmäßige Kleidung ihn als wohlhabend, aber nicht ausgesprochen reich, kennzeichnete. Parmizzaro hatte erfahren, dass sich die reisenden Zwerge nach günstigen Schiffverbindungen Richtung Alba erkundigt hatten und eigentlich nach Parduna weiterreiten wollten, sofern sich vorher keine passende Passage ergeben hätte. Da könnte er ihnen vielleicht behilflich sein!

Der Händler hatte erfahren, dass auf der Burg „Drändon“ besondere Speisepilze gezüchtet wurden, die *Albischen Strunkmorcheln*. Er bat die Zwerge, in seinem Namen eine jährliche Lieferung von 40 Kisten mit dem Thaen, Angus MacMurdil, zu vereinbaren. Um die Abwicklung des Geschäfts würde sich später sein Agent in Elrodstor kümmern, George Raffelbottom. Als Lohn für die Gefälligkeit kam der Händler für die Reisekosten auf.

Die Zwerge waren einverstanden und unterzeichneten den ganzen Papierkram, den der Händler vor ihnen ausbreitete und wichtigtuertisch vortrug. Natürlich nannten sie ihm auch alle ihre richtigen Namen. Warum auch nicht? Dieser Auftrag war sowieso völlig absurd.

Natürlich waren sie als Zwerge die besten Pilzkenner, die man sich vorstellen konnte, und insofern lag Parmizzaro völlig richtig, sich mit seinem Auftrag an echte Spezialisten zu wenden, aber andererseits konnten sie nicht nachvollziehen, warum der Händler sein Gold mit vollen Händen zum Fenster hinauswerfen wollte. Warum eine ganze wildfremde Gruppe beauftragen und bezahlen? Warum hier und nicht per Agenten in Alba? Und warum die Übernahme der Reisekosten ohne Sicherheit, dass die Zwerge tatsächlich seinem Wunsch entsprechen würden? Dümmer ging es wohl kaum. Hatte Parmizzaro vielleicht an irgendwelchen Pilzen genascht?

Aber das konnte den Zwergen eigentlich egal sein. Wenn dieser Händler so dämlich wäre und ihnen die Fahrtkosten im Voraus bezahlen würde, plus Spesen, dann würden sie dieses Angebot natürlich nicht ausschlagen, um so ihr eigenes Gold sparen zu können, was ihre zwergischen Herzlein sehr erfreute.

Unterwegs in Diatrava

Die Zwerge hatten noch einen Tag Zeit, bis ihr Schiff in See stechen würde, und bereiteten sich auf die Abreise vor.

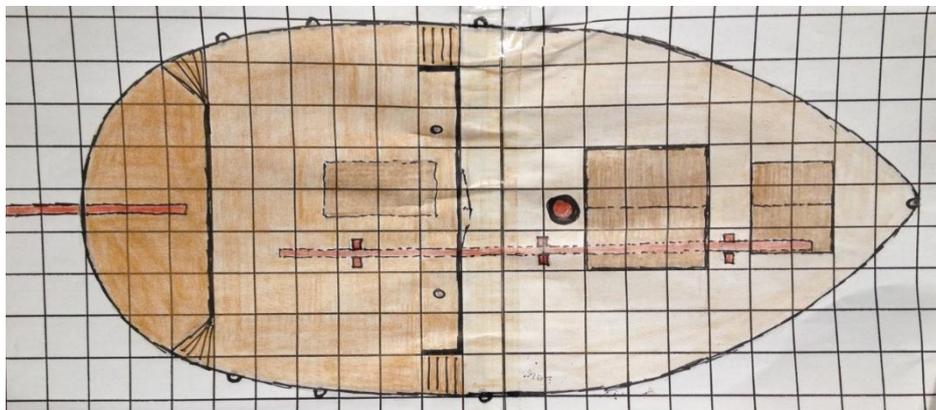
Am späten Vormittag wurden sie auf offener Straße von einem jungen Mann angehalten, der sich als Magie-Inspektor Fortesco Rungini auswies (ok, keiner der Zwerge hatte den Ausweis lesen können) und die Zwerge in barschem Ton aufforderte, eine umfassende Aussage über den Inhalt der Papiere zu machen, die sie am gestrigen Abend im Beisein eines gewissen Signore Parmizzaro unterzeichnet hätten. Die Zwerge ließen sich das freilich nicht gefallen und verbateten sich jede Einmischung in ihre Angelegenheiten. Rungini war immerhin klug genug, nicht zu insistieren, und konnte deshalb ohne körperlichen Schaden von dannen ziehen.

Leider kamen die Zwerge anschließend nicht auf die Idee, sich bei den offiziellen Stellen nach dem Händler zu erkundigen. Damir erfuhr immerhin von einem Hafendarbeiter, dass Parmizzaro ein Geschäftsmann war, der im „Import-Export“ tätig war und kein eigenes Lagerhaus unterhielt, sondern seine Waren mal hier, mal da, an- und verkaufte, wie es der Markt eben verlangen würde.

Auch über die Strunkmorchel fanden die Zwerge nichts heraus. Erdraute und Geuzeleide besuchten zwar einen städtischen Alchimisten, aber der hatte keine Ahnung von diesen Pilzen. Einen pflanzenkundigen Gelehrten fanden sie dagegen leider nicht.

Aufbruch nach Alba

Die Zwerge gingen schon am Vorabend der Abfahrt an Bord der *Tsampion*.



Der korpulente Kapitän Stavros Takanzipides und sein ähnlich voluminöser Steuermann Ioannis Stakouvropoulos begrüßten die Passagiere an Bord. Giovanni Parmizzaro hatte am gestrigen Abend bereits alles mit ihnen abgesprochen, die Reise war also bezahlt und es gab ausreichend Kabinenplätze für die Zwerge. Während sich Stavros freute, dass alles nach Plan lief, meinte Ioannis, dass wasserscheue Kurze an Bord nur eines bedeuten könnten: Unglück!

Maolin ließ sich das nicht gefallen und beschloss, den Steuermann zu beeindrucken. Er sprang also ins Hafenbecken und tauchte unter der *Tsampion* hindurch (mit großer Mühe, aber das hatte keiner sehen können). Ioannis meinte darauf nur, dass er sich wohl missverständlich ausgedrückt hätte: Kurze an Bord könnten vielleicht Unglück bedeuten, verrückte Kurze aber mit Sicherheit. Stavros meinte dagegen, dass sich Maolin – ebenso wie die anderen Zwerge – einen Willkommenstrunk verdient hätte.

Im weiteren Verlauf der Reise merkten die Zwerge noch öfters, dass sich der stets optimistische Stavros und der stets pessimistische Ioannis im Grunde ihres Herzens prima miteinander vertrugen und ausgezeichnete Seefahrer waren.

Zwei der sechs Doppel-Kabinen waren bereits von den anderen Passagieren der *Tsampion* belegt, und zwar einerseits von einem Magier des Covendo Mageo namens „Meister Giovanni“, der nach Chryseia wollte, und andererseits von dem jungen Signor Andrea, Sohn einer angesehenen Händlerfamilie aus Diatrava, und dessen Leibdiener.

Die Ruhe vor dem Sturm

Eine lange langwierige langweilige Seereise begann.

Damir interessierte sich für die Steuerung des Schiffs und schaute Ioannis “über die Schulter”.

Gorthroch hockte bei Stavros an Deck und leistete ihm Gesellschaft beim Weintrinken.

Geuzeleide blieb meistens in der Kabine.

Erdraute interessierte sich vergeblich für die Mitreisenden, die keine Lust hatten, sich mit Zwergen zu unterhalten.

Maolin erzählte den Seeleuten Geschichten, die keiner hören wollte.

Thurgon döste meistens vor sich hin.

Und Aldorin war seekrank.

Die einzige Aufregung ereignete sich am sechsten Reisetag, als die *Tsampion* in den unruhigen Gewässern zwischen den Kontinenten Lamarin und Vesternesse in einen gurgelnden Querstrom geriet, der sie fast unter dem Segel wegriss. Damir wurde durch den Ruck überrascht, verlor das Gleichgewicht und ging über Bord! Zum Glück konnte der Zwerg recht gut schwimmen und wurde gerettet, ehe ihn die Kräfte verließen.

Nach diesem Vorfall beschlossen Damir und Thurgon, bei einem der Matrosen (Nikias Zoichon) die Kunst des Balancierens zu erlernen. Dass dies eine sehr gute Idee war, sollten sie später auf dieser Reise noch erkennen.

Am 32. Reisetag (!) im großen Hafen Kroisos wurden Blätter und Tuch abgeladen. Hier gingen die anderen Passagiere von Bord – jetzt konnte also der Sturm beginnen!

Der Sturm

Am frühen Nachmittag des 36. Reisetags brach ein heftiger Sturm los. Die Besatzung – und einige Zwerge, die sich einigermaßen sicher an Deck bewegen konnten – hatten jetzt alle Hände voll zu tun, das Schiff vor dem Untergang zu bewahren.

Und der Sturm wütete sehr lange.

Der Schiffsjunge Caligabal stürzte vom Mast herab ins tobende Meer und ertrank.

Lecks mussten geflickt werden.

Ladung musste gesichert werden.

Viele Säcke mit feucht gewordenem Getreide mussten über Bord geworfen werden.

Stunde um Stunde, auch die ganze Nacht hindurch.

Und in dieser Nacht wäre die *Tsampion* auch noch beinahe gegen einen Wal gerammt, aber dank des Geschicks der schwer beanspruchten Seeleute konnte dieses Unglück vermieden werden.

Der nächste Morgen graute – und der Sturm stürmte.

Den ganzen Tag. Dann endlich ließ der Sturm nach.

Den Göttern sei Dank, man war gerettet!

Allerdings hatten weder Stavros noch Ioannis noch sonst jemand einen blassen Schimmer, wo genau sich ihr Schiff jetzt befand. Da gab es nur eine Lösung: Stavros forderte alle auf, sich kräftig zu betrinken. Dann würde ihnen Jakchos schon einen Ausweg zeigen!

Das gefiel den Zwergen sehr. Sie beteiligten sich mit großem Eifer – und Gorthroch erwies sich als der ausdauerndste Trinker, dicht vor Maolin und Thurgon.

Von Elrodstor nach Drearendoune

Nach 40 Tagen Seereise wollten die Zwerge jetzt so schnell wie möglich zu dem kleinen Torfdorf Drearendoune, das bei „Kennern“ für seinen braunen Uisge, den *Drearendoune Dew*, berühmt war, der eine auserlesene Köstlichkeit darstellte.

Das Dörfchen lag „irgendwo nordwestlich von Murdagil“ am Rand der ausgedehnten Sümpfe, und man empfahl den Zwergen, am besten die Königsstraße nach Norden zu nehmen und sich entweder am Stammsitz der MacMurdils in Murdagil nach dem genauen Weg zu erkundigen oder einfach so lange weiterzuziehen, bis man die Abzweigung nach Drearendoune erreicht hätte.

Die Zwerge machten sich unverzüglich auf den Weg – und vergaßen dabei völlig Parmizzaros Agenten, George Raffelbottom, zu besuchen.

Unterwegs besuchten die Zwerge die Erzabtei Prioressen und erkundigten sich dort nach Drearendoune; Maolins unfreundliches Verhalten an der Klosterpforte sorgte aber dafür, dass die Klosterdiener den bekanntermaßen geizigen und überaus empfindlichen Zwergen keinerlei Auskünfte erteilten.

Vor Murdagil halfen die Zwerge einem Schäfer, einige seiner Schäflein wiederzubeschaffen, die ihm ein listiger Nachbar gestohlen hatte.

In Murdagil hätten sich die Zwerge sehr intensiv über Drearendoune informieren können, aber sie wollten sich nicht damit aufhalten, sondern gleich weiterziehen.

Der starke Regen der letzten Tage hatte die Straße unterspült. Einen Tag nach Murdagil gerieten die Zwerge in einen Erdbeben, aber sie überstanden dieses Ereignis einigermaßen unbeschadet (aber schlammverkrustet).

Die folgende Nacht mussten die Zwerge in der Burgruine von Caer Longhill verbringen, weil sie den Weg bis zum nächsten Quartier nicht mehr rechtzeitig geschafft hatten. Hier störte ein dudelsackspielender Geist die nächtliche Ruhe und wurde von den Zwergen – natürlich völlig sinnlos – beschossen.

Kaum war der Geist fort und die Zwerge bereit, wieder einzuschlafen, kam die nächste Störung in Form von vier hungrigen Moortrollen herbei. Endlich durfte Aldorin seinen Freunden einmal zeigen, wie prächtig er seine Flammenklinge handhaben konnte! Die Moortrolle wurden von ihm förmlich zerschnitzelt [mehrere kritische Treffer hintereinander – normal war das nicht].



Die Zwerge übernachteten in Wetwaye, ehe sie den Weg nach Drearendoune nahmen, der hier von der albischen Küstenstraße abzweigte. Sie blieben hier leider genauso ungesprächig wie in

Murdagil, und die Bewohner Albas wussten aus leidvoller Erfahrung, dass man schweigsame Zwerge lieber nicht in ein Gespräch verwickeln sollte, wenn man Ärger vermeiden wollte.

Ankunft in Drearendoune

Am folgenden Tag erreichten die Zwerge endlich Drearendoune. Sie marschierten zunächst zum Dorf. Der Anblick einer Gruppe schwerbewaffneter Zwergenkrieger, die bei einsetzender Dämmerung im Eilschritt auf das kleine Dorf zukamen, alarmierte den Dorfbüttel Sean und seine Leute. Waren das etwa Trunkenbolde, die mit Gewalt den Uisge des Dorfes stehlen wollten? Seit Sean einstmals von einer Gruppe angetrunkenen Zwerge verprügelt worden war, weil er einen Scherz über die Kurzen gemacht hatte, konnte er dieses bärtige Völkchen nicht leiden.

Sean wies deshalb die höfliche Frage der Zwerge nach einer Unterkunft schroff zurück und schickte die Gruppe unwirsch nach Drearendoune Hall, also zum Sitz des Thaen Angus MacMurdil. Verärgert fügten sich die Zwerge seiner Aufforderung.

In Drearendoune Hall öffnete der Diener Jaeye zusammen mit seinem Sohn John den Zwergen das Tor, als er hörte, dass sie den Thaen geschäftlich sprechen wollten. Vorher hatten die Zwerge freilich folgsam ihre Waffen in den Torschrank legen müssen, denn der Thaen hatte selbstverständlich keine Lust, sich mit schwer bewaffneten Besuchern in seiner einsamen Burg zu „unterhalten“.

Die Zwerge wurden zum Abendessen eingeladen und erzählten dem Thaen von ihrem Auftrag. Angus schien diesem Pilz-Projekt nicht abgeneigt zu sein (Damir hatte einen Preis von 15 GS vorgeschlagen), wollte aber erstmal eine Nacht darüber schlafen. Seinen Diener Jaeye wies er an, für seine Besucher die Gästezimmer herzurichten.

Im Gespräch hatten die Zwerge erfahren, dass die Frau des Thaen (Vanetha MacCeata) vor acht Jahren an einem Sumpffieber erkrankt war, das schließlich ihren Tod bedeutet hatte. Man hatte sie im Friedwald bei Wetwaye bestattet. Angus war dadurch schwermütig geworden und hatte sich schließlich ins Kloster Prioressen gegeben, um seinem verpfuschten Leben einen neuen Halt zu geben. Dort hatte er Jaeye kennengelernt, der sein Zimmergenosse in der Krankenstation gewesen war. Nach seiner Rückkehr kümmerte sich Angus wieder um die Uisge-Geschäfte, während ihm Jaeye als Diener zur Seite stand.

Außerdem hatten die Zwerge erfahren, dass Angus Vater, Gearalt MacMurdil, vor elf Jahren in Folge des Überfalls einer Horde „marodierender Moorleichen“ getötet worden war. Die „Moormonster“ waren damals ebenso schnell wieder in den Sümpfen verschwunden, wie sie daraus aufgetaucht waren. Verstehe einer die düsteren Geheimnisse der düsteren Moore! Die Bewohner von Drearendoune Hall hatten damals vermutlich einfach das Pech gehabt, den wandernden Toten im Weg gewesen zu sein. Angus war damals gerade in Alba unterwegs gewesen und hatte nach seiner Rückkehr das Amt des Thaen übernommen und später, nach Ablauf der Trauerzeit, seine Frau Vanetha geheiratet. Die Ehe war leider in den ersten Jahren kinderlos geblieben, und dann war die schwächliche Vanetha leider gestorben.

Vor dem Schlafengehen hatten die Zwerge den Eindruck, sie hätten ihren Auftrag ausreichend erfüllt. Morgen wollten sie weiterziehen, ganz gleich, wie sich der Thaen auch entscheiden würde. Wäre er einverstanden, könnten sie sich gelegentlich bei Raffelbottom die Belohnung abholen, und insofern hatten sie freilich ein gewisses Interesse an dem Geschäft. Aber sich noch länger mit dem langweiligen Thaen in seiner einsamen Sumpfburg abgeben? Nein danke!

Die erste Nacht in Drearendoune Hall

Die Gästezimmer der Burg befanden sich alle im 1. Obergeschoss des Turms, des ältesten Teil des Bauwerks. Gorthroch und Damir waren im mittleren Zimmer untergebracht; rechts von ihnen schliefen Geuzeleide und Thurgon, links Erdraute und Aldorin.

Maolin dagegen setzte sich von seinen Gefährten ab und durchstieg sämtliche Geschosse des Turms bis hinauf zur oberen Dachplattform, auf der ein großes Bronze-Horn neben einem Blasebalg stand.

Unterdessen erlebten Damir und Gorthroch eine Überraschung: die geisterhafte Erscheinung einer jungen Frau!

Die Zwerge klopfen an die Wand und alarmierten ihre Zimmernachbarn, ehe sie aus den Betten sprangen und dem „Mädchen“ folgten. Wartete der Geist etwa im Gang auf Zuschauer? Nein, das „Mädchen“ sträubte sich gegen einen unsichtbaren Gegner, der sie trotz heftiger Gegenwehr zur Kammer des Thaen zerrte. Schließlich wurde der Geist mit einem letzten Ruck durch die Tür dieser Kammer gerissen!

Interessantes Schauspiel! Die Zwerge kehrten zurück in ihre Zimmer und postierten jetzt mit Gorthroch eine Wache im Flur.

Als Maolin später dort vorbeischleichen wollte, um das nachstille „Herrenhaus“ zu inspizieren, traf er auf Gorthroch und erfuhr vom Auftritt des Geistes. Dennoch sah sich der neugierige Zwerg allein im Erdgeschoss des Hauses um, ehe er sich schließlich in der Rumpelkammer im 2. Obergeschoss des Turms zum Schlafen hinlegte.

Am Tag nach der Ankunft

Jaeye servierte den Zwergen ein einfaches Frühstück. Diese hatten den schriftlichen Vertrag dabei, den sie bereits in Diatrava von Parmizzaro erhalten hatten. Dort wollten sie jetzt einfach einen finalen Preis einsetzen und sich anschließend verabschieden. Vom nächtlichen Geist erzählten sie nichts.

Angus zeigte sich bereit, das Pilzgeschäft abzuschließen. Er erzählte den Zwergen von dem früheren Verlies der Burg im Keller des Turms, auf dessen Erdboden derartige Stinkpilze gewachsen wären. Sein Vater hätte diesen Raum vor zwölf Jahren geruchsdicht zumauern lassen. Eine Öffnung des Bodens im Erdgeschoss des Turms müsste freilich gut geplant werden, um sich keinen dauerhaften Gestank einzuhandeln.

Während dieser Unterhaltung erhielt der Thaen Besuch von einem Jäger des Dorfs namens Slim MacMurdil. Slim berichtete, dass er nun wüsste, wo der Keiler zu finden wäre, über den die Bauern in letzter Zeit so sehr geklagt hätten. Einer Jagd stünde nun nichts mehr im Wege!

Der Thaen blühte bei dieser Nachricht sichtbar auf. Er lud seine Gäste ein, an der nachmittäglichen Keilerjagd teilzunehmen – und die Zwerge erklärten sich einverstanden. Eigentlich wollten sie nun doch auch dabei sein, wenn die erste Probekiste mit Pilzen gefüllt würde.

Am Nachmittag kam der Büttel Sean mit den angeforderten zusätzlichen Pferden (für die Zwerge) nach Drearendoune Hall. Ihn begleiteten einige neugierige Dörfler, die die Zwergenhändler kennenlernen wollten und einige lokale Produkte mitgebracht hatten.

Sean entschuldigte sich für sein grobes Benehmen am Vortag und plauderte auf Nachfrage ein wenig über die Ehe des Thaens:

Angus ist sehr leichtsinnig mit dem Vermögen seiner Frau umgegangen. Vanetha hat ja keine Kinder bekommen, weil sie sich viel zu sehr für den Umbau der Burg interessiert hat, also insbesondere für den neuen Anbau und das Schmücken aller Fassaden. Angus hat seine zarte Frau sehr geliebt und ihr jeden Wunsch erfüllt – und dabei große Schulden angehäuft. Angus ist in tiefe Nacht gestürzt, als seine Frau vor acht Jahren das Fieber schwer erwischt und am Ende getötet hat. Das ist umso tragischer gewesen, als Vanetha kurz vor ihrer Erkrankung ihren Mann mit seiner heimlichen Geliebten entdeckt hat, nämlich mit der schönen Aghlean aus Wetwaye. Angus ist sehr zerknirscht gewesen, hat Aghlean augenblicklich aus der Burg gejagt und Besserung gelobt – und Vanetha hat ihrem Mann verziehen.

Bei der Keilerjagd tat sich Thurgon hervor. Er war es, der am Ende den Keiler erlegte!

Die zweite Nacht in Drearendoune Hall

Beim Abendessen kündigten die Zwerge an, dass sie am nächsten Vormittag gern mithelfen wollten, den „Bodendeckel“ des Erdgeschosses aufzustemmen. Sie wollten sich jetzt selbst ein Bild von diesen Strunkmorcheln machen. Weitere Gespräche fanden nicht statt; die Zwerge waren schon gespannt, ob sie auch in dieser Nacht wieder einen „Geisterfilm“ sehen würden.

Das war tatsächlich der Fall!

Die Zwerge hatten sich bereits alle im mittleren Zimmer versammelt und warteten ungeduldig auf das „Mädchen“. Es ließ lange auf sich warten – aber schließlich war es soweit, allerdings anders als erwartet. Ein männlicher Geist steckte nämlich seinen Kopf durch die Zimmertür und gab den Zwergen Zeichen, ihm zu folgen. Er führte sie zur Kammer des Thaen, durch deren Tür soeben der Geist des Mädchens waagrecht herausschwebte. Es sah so aus, als ob sie völlig regungslos wäre und von jemandem getragen würde, und zwar die Treppe hinab ins Erdgeschoss der Burg. Die Zwerge folgten – und sahen, dass im Erdgeschoss des Turms, genau da, wo sich der Bodendeckel zum Pilz-Verlies befand, das „Mädchen“ mit den Armen an ein Seil gebunden und dann durch den Boden hinabgelassen wurde!

Als die Zwerge wieder zurück zu den Gästezimmern gehen wollten, winkte ihnen der männliche Geist zu und machte sie auf einen Geheimgang aufmerksam, dessen Zugang sich im Kamin des Speiseaals befand. Welcher Zwerg konnte da widerstehen?

Der geheime Zugang führte zu einem Kriechgang, in dem sich sogar die Zwerge bücken mussten. Maolin ging voraus. Der Gang führte unter dem Boden des Speiseaals geradlinig zum alten Turm und mündete dort in einer Seitenwand des Kellerverlieses! Die Zwerge hatten also einen Weg gefunden, um unter den „Bodendeckel“ des Erdgeschosses zu gelangen.

Allerdings gab es hier unten keine Pilze zu sehen oder zu riechen, sondern nur zwei hohe Mauern, die den Zwergen nur ein Viertelsegment des kreisförmigen Turmes zur Besichtigung freigaben. Und dieses Segment war voller Bauschutt und wirkte auf den ersten Blick enttäuschend; die Strunkmorcheln befanden sich vermutlich auf der anderen Seite der Mauern, wenn es sie überhaupt geben würde.

Tatsächlich waren die beiden Innenmauern des Segments von unterschiedlicher Beschaffenheit – die eine Seite bestand aus nahezu fugenlos zusammengesetzten und verputzten großen Steinblöcken (und bildete die Wand der Regenwasser-Zisterne dieser Burg), während die andere Seite eine gemörtelte Ziegelmauer aus unregelmäßigen Steinen war, die mit Seitenstreben abgestützt wurde.

Dort, wo die Ziegelmauer die Steinwand berührte, befand sich eine 1m breite und 2m hohe Ziegelschicht, die so aussah, als ob man sie erst später eingesetzt hätte, um hier den Durchgang zu verschließen, der vorher existiert hatte. Den fachmännischen Blicken der Zwerge entging eben nichts!

Als sie den Schuttberg unterhalb des Ausgangs ihres Kriechtunnels herabkletterten, weil sie diese Mauerstelle genauer untersuchen wollten, winkten den Zwergen plötzlich geisterhafte Hände zu! Genau aus der verdächtigen Stelle!

Erfreut stellten die Zwerge fest, dass sie offenbar den Ort gefunden hatten, der für das Spukgeschehen in der Burg verantwortlich war. Natürlich wollten sie jetzt unbedingt wissen, was hinter dieser Ziegelmauer war, und begannen den Mörtel aus den Fugen zu kratzen. Ohne passendes Werkzeug war das freilich eine mühsame Angelegenheit, aber schließlich hatten sie ein paar Steine soweit gelockert, dass sie zumindest in den Hohlraum dahinter hineinspähen konnten.

Dort war die (relativ wenig) verwesene Leiche einer Frau, die noch Reste ihrer bäuerlichen Kleidung trug. Sie war hier offenbar gefesselt und geknebelt aufrecht stehend an einem Haken festgebunden worden, ehe man sie eingemauert hatte! Ken Wunder, dass die Tote keine Ruhe gefunden hatte und ihr Geist noch immer in diesen Gewölben umging!

Nun ja, so war das freilich überhaupt nicht gewesen. Aber genau das hatten die Zwerge natürlich glauben sollen. Und noch besser wäre es gewesen, wenn sie den Thaen nicht nur als Täter verdächtigt hätten (denn das taten sie freilich), sondern ihn als selbsternannte Vollstrecker auf der Stelle hingerichtet hätten. Aber auf so eine aberwitzige Idee konnte nur ein Wahnsinniger kommen, wie beispielsweise ein der Finsternis anheimgefallener und vor Rachegeilüsten verrückter naher Verwandter von Angus MacMurdil – aber das wussten die Zwerge nicht.

Als sich Erdraute in dem Schuttraum nach einem besseren Werkzeug oder Stein zum Aufklopfen der Ziegelmauer umsah, entdeckte sie hinter einer wie zufällig an die Außenmauer angelehnten Steinplatte einen steil nach unten führenden Felsgang. Diesem Gang folgten die Zwerge sogleich, und er führte sie offenbar unter dem See hindurch auf gerader Linie einige 100m weiter in Richtung des Moores.

Der Gang endete unterhalb einer verschlossenen Falltür. Dank Maolins *Donnerkeilen* und Erdrautes *Feuerkugel*-Runenstab konnten die Zwerge das Schloss aufsprengen.

Als die ersten Gefährten auf die kleine Lichtung hinausgeklettert waren, in deren Felsboden sich diese Falltür befand, hörten sie, wie durch die üppig wuchernden Brombeersträucher, die diesen Ort umgaben, schlurfende Schritte auf sie zukamen! Waffenlos wollten sie keinen Gegnern begegnen!

Die Zwerge flohen schnell wieder zurück in den Felsgang – und wurden nicht verfolgt.

Sie kehrten zurück in die Schuttkammer, legten die Frauenleiche frei und „bestatteten“ sie unter etwas Schutt. Dann zogen sie ein paar Ziegel aus der Rückwand ihrer Todesbehausung heraus und rochen plötzlich den bestialischen Gestank der Strunkmorcheln. Mehr wollten sie in dieser

Nacht nicht mehr wissen, schließlich würde schon bald der Morgen grauen und es war Zeit, noch ein wenig zu schlafen.

Die Zwerge verschlossen die Wandöffnung wieder, krochen zurück zum Kamin und gingen in ihre Bettchen.

Der zweite Tag in Drearendoune Hall

Die meisten Zwerge schliefen, aber Geuzeleide hielt im Zimmer Wache. Am Morgen hörte sie den Diener herumwerkeln; Jaeye war offenbar schon früh aufgestanden, um für den Thaen und seine Gäste das Frühstück zuzubereiten. Natürlich kein Grund für sie, das Zimmer zu verlassen.

Tatsächlich wollte Jaeye wie immer seinen Herrn wecken und hatte dabei den toten Angus entdeckt. Die Umstände belasteten die Zwerge – zumindest auf den allerersten Blick und unter dem Schock des schlimmen Eindrucks. Jaeye schickte sofort seinen Sohn John ins Dorf, um Verstärkung zu holen.

Als ein Dutzend alarmierte und mit allerlei Gerätschaften bewaffnete Dörfler lärmend in die Burg stürmten, war es zu spät für die unbewaffneten Zwerge, um die Flucht zu ergreifen oder Widerstand zu leisten. Sie ergaben sich Jaeye (unter großem Protest natürlich) und ließen sich fesseln.

Während die meisten Dörfler den Fluchtweg versperrten, verhörten Jaeye und Büttel Sean die Zwerge in einem der Gästezimmer des Turms. Jaeye erzählte den Gefangenen, dass er an diesem Morgen den Thaen tot in seinem Bett vorgefunden hätte; man hatte ihn abgestochen und ein blutiges Pamphlet bei seiner Leiche liegen lassen:

Zu dieser Sühnetat bekennt sich feierlich der Bund der gerechten Rächer, bestehend aus den Unterzeichneten, allesamt Angehörige des Clans der MacAblach. Die göttergewollte und göttergefällige Aufgabe des Bunds besteht darin, mit allen Mitteln und ohne Rücksicht auf das eigene Leben der Gerechtigkeit zu ihrem Recht zu verhelfen, und das auch und gerade dann, wenn die eigentlich für die Rechtsprechung zuständigen Personen versagt haben. Angus MacMurdil hatte eine unschuldige Jungfer geschändet, hatte sie bei lebendigem Leib in seinem Verlies eingemauert und elend sterben lassen – und für diese Tat hat der ehrlose Lump den Tod zweifellos verdient! Tod allen Lumpen! Für den Erhalt der albischen Ehre! Dafür sorgt der Bund der gerechten Rächer, und die Anerkennung seiner Taten soll ihm Lohn genug sein.

Dieses albische Schreiben war mit den Namen aller Zwerge „unterscriben“. Diese waren empört. Ging's noch? Das war doch absolut lächerlich! Genausogut könnte Jaeye den Thaen selbst ermordet haben!

Ihr Protest zeigte Wirkung – Jaeye wollte nämlich von vornherein nicht glauben, dass irgendwelche Gewalttäter derartige Idioten sein könnten, und die Zwerge passten für ihn sowieso nicht in dieses Bild. Da diese beteuerten, sehr gern bei der Aufklärung dieses Falls behilflich sein zu wollen, nahm ihnen Jaeye schließlich einen Eid ab. Die Zwerge schworen bei ihren Göttern: *„Wir bleiben hier, bis der Fall gelöst ist oder gemeinsam mit Jaeye beschlossen wird, dass in dieser Sache nichts mehr getan werden kann. Wir wenden keine Gewalt – weder mit Waffen noch mit Magie – gegen die unschuldige Bevölkerung an, und wir werden auch keinen Fluchtversuch unternehmen. Selbstverteidigung ist jedoch erlaubt.“*

Jaeye machte den Zwergen klar, dass er Laird Tankred MacMurdil verständigen würde, der bestimmt persönlich nach Drearendoune Hall kommen würde, um die Aufklärung dieses Mords zu beschleunigen. Es wäre sehr wünschenswert, wenn sie bis dahin eine plausible Geschichte erzählen könnten!

Nun waren aus den Gefangenen also Ermittler geworden. Als erste Amtshandlung holten sich die Zwerge ihre Waffen aus dem Torschrank und inspizierten den Tatort. Maolin untersuchte die Leiche des Thaen und bemerkte, dass Angus einen starren Gesichtsausdruck hatte, als ob er einen großen Schreck erlebt hätte oder von einem Geist seiner Lebenskraft beraubt worden wäre.

Wie war der geheimnisvolle Mörder in das Zimmer des Thaens eingedrungen? Die Zwerge sahen sich überall in Drearendoune Hall um und zeigten Jaeye auch den „Schuttraum“ im verschlossenen Kellergewölbe des alten Turms (der Diener kroch durch den schmalen Geheimgang, ohne mit der Wimper zu zucken) und die Leiche der eingemauerten Frau, die sie in der vorherigen Nacht hier entdeckt hatten.

Zu seiner großen Überraschung entdeckte Damir hier einen weiteren Geheimgang! Dieser führte im Inneren der Turmmauer nach oben und endete an einer Geheimtür im zweiten Obergeschoss, die dort von einem alten rückwandlosen Schrank voller alter Frauenkleider verborgen wurde.

Jetzt wussten die Zwerge, wie ein Täter aus dem Moor durch den Tunnel bis in den Turm gelangen konnte. Ihre weitere Suche nach Hinweisen führte zu fast nichts – nur der kleine John konnte berichten, dass er am frühen Morgen geträumt hatte, dass das Außentor geöffnet worden war, und als er dort zum Ausguck gelaufen war, hatte er geglaubt, in der Ferne undeutlich drei Gestalten zu erkennen, die in Richtung des Moores gelaufen waren.

Bei einer nachmittäglichen Besprechung hatten die Zwerge den Einfall, den Büttel Sean zu bitten, einen Blick auf die Frauenleiche zu werfen – und Sean erkannte in ihr die vor elf Jahren verschwundene Aelmae wieder, eine Frau als Wetwaye, die damals eines Abends nicht vom Beerensuchen aus dem Wald zurückgekehrt war. Man hatte angenommen, dass sie ein Opfer der „Moormonster“ geworden war, die einige Tage später auch Drearendoune Hall überfallen und die dortigen Bewohner getötet hatten. Der Laird Tankred MacMurdil hatte damals einige Suchtrupps zusammengestellt und die Sümpfe ein paar Tage lang absuchen lassen, aber die wandernden Leichen waren bestimmt schon wieder im Moor versunken, und kurze Zeit später hatte dann ja Angus die Nachfolge als Thaen angetreten, und der Laird hatte das Interesse an dieser Sache schnell wieder verloren.

Aelmae wäre übrigens auch die Frau gewesen, derentwegen Colin vor 18 Jahren ins Ausland verbannt worden war. Ach, die Zwerge hatten noch überhaupt nichts von Angus zehn Jahre jüngeren Bruder gehört gehabt? Nun ja, der Junge hatte damals Aelmae wohl Gewalt angetan, was ja nicht weiter schlimm gewesen wäre, wenn er ihr dabei nicht dummerweise ein Kind gemacht hätte! An dessen Unterhalt hätte sich Colins Vater, Thaen Gearalt, natürlich ehrenhalber beteiligen müssen – und böse Zungen behaupteten, Gearalt hätte seinen Sohn nur deshalb fortgeschickt, damit er keine weiteren Bastarde finanzieren müsste. Vier Jahre später hatte Aelmae dann ihr Söhnchen ans Sumpffieber verloren - und danach ein arbeitsames einsames Leben in Wetwaye geführt.

Die Zwerge standen trotz dieser alten Geschichten vor einem Rätsel. Auf die Idee, dass das Erscheinen der Geister mit einem Beschwörer zu tun haben könnte, der sie unter seine Knechtschaft gezwungen hätte, kamen sie nicht.

Die letzte Spur, die den Zwergen noch blieb, war ein Ausflug ins Brombeergebüsch, und Sean begleitete sie dorthin. In der Nähe der Falltür stießen sie tatsächlich auf drei schlammverkrustete kampfstärke Zombies und vernichteten diese Untoten. Sean war von ihrer Kampfkunst schwer beeindruckt!

Die Zwerge entdeckten Spuren der Zombies, die westwärts ins Moor hineinführten, kehrten aber an diesem späten Nachmittag lieber wieder zurück zur Burg und erzählten Jaeye von ihren Erlebnissen.

Sie befragten den Diener jetzt zur Vergangenheit des Thaens und zu seiner eigenen Geschichte als Seefahrer und Söldner, erfuhren dabei aber nichts Brauchbares. Jaeye warnte die Zwerge davor, auf eigene Faust ins Moor zu gehen; vor allem in der Nähe des markanten Felssporns wäre es lebensgefährlich!

Genau dorthin wollte Maolin schon lange gehen, und deshalb machten sich die Zwerge sogleich auf den Weg. Nachdem sie aber alle schon bald bis zur Hüfte im Schlamm eingesunken waren und nur mit knapper Not wieder festen Boden unter ihre Füße bekommen hatten, nahmen sie Jaeyes Warnung ernst. Ohne Führer waren sie hier wirklich chancenlos!

Showdown (1)

Am nächsten Tag unterhielten sich die Zwerge mit einem Dorfbewohner, der sich als Moorführer zur Verfügung stellen wollte. Von ihm erfuhren sie, dass es etwa 7 km von Drearendoune Hall entfernt eine knapp 10m hohe Felsgruppe im Moor geben würde, die wegen ihrer Ausformung als „Bastion“ bezeichnet wurde. Die Felsen waren ein guter Aussichtspunkt – westlich davon erstreckte sich der praktisch vollkommen unpassierbare Sumpf. Nur Experten wie Angus und Colin, die Söhne des ehemaligen Thaens, würden sich dort vielleicht zurechtfinden können; sie hatten dort den größten Teil ihrer Jugend verbracht.

Sollte sich der Mörder des Thaen vielleicht dort verstecken? Die Zwerge riskierten eine Expedition dorthin, zusammen mit ihrem ortskundigen Führer.

Sie liefen also geradewegs zur „Höhle des Löwen“, auf deren schmalen Zugangswegen man nur vorsichtig hintereinander laufen konnte. Colin hatte die ungebetenen Gäste längst bemerkt - und seine untoten Soldaten warteten sowieso nur auf ihr Einsatzsignal.

Als die Zwerge der Bastion schon sehr nahe gekommen waren, erhoben sich plötzlich vor ihnen drei Skelette aus dem Schlamm, und weitere Skelette (von Menschen und von Wölfen) stemmten sich auf beiden Seiten ihres schmalen Wegs aus dem Untergrund. Auf der trockenen Lichtung vor der Bastion kam ein knapp 3m hoher untoter „Oger“ auf die Zwerge zu, und auf dem Abhang hinter ihm stand in der Deckung zweier ähnlicher „Oger“ ein schlanker Mensch, der die Zwerge aus der Ferne mit bläulichen *Todesblitzen* attackierte.



Weia! Nach dem ersten Schlagabtausch war den Zwergen klar, dass sie hier möglicherweise einen fatalen Fehler begangen hatten. Dieser Gegner war bei weitem stärker, als sie gedacht hatten, und außerdem strategisch ausgezeichnet vorbereitet. Dennoch bissen sie die Zähne zusammen und kämpften verbissen gegen die wachsende Übermacht.

Immerhin gelang es den Zwergen so, etliche Skelette zu zerschmettern, aber Colins Beschuss mit seinen Todeskälte verursachenden Blitzen senkte ihre Kampfmoral – und nicht nur der ortskundige Führer aus dem Sumpf war bereits zu Boden gegangen, auch Geuzeleide stürzte nach einem Kopftreffer bewusstlos in den Schlamm. Und nicht nur der „Oger“ kam immer näher auf die Zwerge zu, aus dem Schlamm erhob sich jetzt ein Dutzend Zombies oder so, und in Colins Nähe schienen hinter den dort herumliegenden Felsbrocken noch mehr Untote zu lauern!

Das war ganz eindeutig die letzte Schlacht der Zwerge, wenn kein Wunder geschehen würde!

Und das geschah tatsächlich, denn nachdem Geuzeleide wieder zu sich gekommen war, flehte sie ohne weiteres Zögern Zornal um Hilfe an – und ein plötzlicher gewaltiger Regenguss ließ die untoten Angreifer im Sumpf einsinken und ermöglichte den Zwergen die wundersame Flucht.

Showdown (2)

Am frühen Nachmittag waren die verwundeten Zwerge wieder zurück in Drearendoune Hall. Sie waren nicht verfolgt worden, Zornal sei Dank! Aber sie rechneten freilich mit einem Angriff dieser Untoten-Armee und bereiteten sich darauf vor, so gut sie konnten.

Im Burghof hielt sich die „Dorfwehr“ unter Seans Leitung kampfbereit.

Es wurde Abend, und nichts war passiert.

Die Zwerge waren hundemüde und legten sich schließlich schlafen.

Gegen Mitternacht wurden sie von lautem Geschrei geweckt. Zahlreiche Ghule hatten den Palisadenzaun der Burg überwunden und kämpften nun im Burghof gegen die Dorfwehr. Irgendwer hatte das Burgtor geöffnet, durch das nun zwei dieser „Oger“ hereinkamen, doch sie hatten nicht mit Jaeye gerechnet! Der „Diener“ beherrschte offenkundig beidhändigen Schwertkampf und hielt ganz allein die beiden Riesen so lange in Schach, bis ihm die Zwerge zur Seite standen. Gemeinsam bezwangen sie die beiden Ungetüme – und damit war offenbar die Angriffslust der übrigen Untoten zu Ende, denn sie flohen nun „wie auf ein Kommando“ in den Sumpf.

Die Zwerge wunderten sich zwar über diesen vergleichsweise schwachen Angriff Colins, aber sie wollten sich wirklich nicht beklagen, bei allen Göttern! Geuzeleides Zornalqueste war also schon die nächste Verpflichtung auf ihrer Abenteuer-Liste, wenn sie die Mahalqueste für Maolin erledigt hatten.

Ermittlungen

Am nächsten Tag durchbrachen die Zwerge die Mauer im Kellerverlies – und Maolin kletterte hindurch, um die extrem stinkenden Strunkmorchel aus der Nähe zu betrachten. Von der Decke ließ sich eine hungrige Schleimamöbe auf ihn fallen, die sich hier unten bisher von einer

gelegentlichen Ratte ernährt hatte. Maolin zerstörte sie mit einem einzigen Hieb gegen ihren Zellkern.

Mit geruchsdichten Lumpen vor ihren Nasen schafften es die Zwerge, die Probekiste des Händlers zu füllen.

Anschließend suchten sie die gesamte Burg noch einmal äußerst gründlich ab, fanden aber keine neuen Hinweise.

Was sollten sie Laird Tankred also berichten? Angus Bruder Colin hätte sie – als Händler Parmizzaro verkleidet – in Diatrava angeheuert, damit sie einen Grund hätten, nichtsahnend nach Drearendoune Hall zu kommen, um dort die „Leiche im Keller“ zu entdecken und dann in einem Anfall von überheblicher Lynch-Justiz den amtierenden Thaen zu töten, weil sie ihn verdächtigen sollten, diese Frau grausam ermordet zu haben? Und Colin hätte dann „überraschend“ in seiner Heimat auftauchen und das freie Amt übernehmen wollen (seine Verbannung war auf 16 Jahre limitiert gewesen)? Und die Zwerge wären unter diesen Umständen – und vielleicht nicht einmal völlig zu unrecht – als Mörder des Thaens hingerichtet worden?

Eine verrückte Geschichte! Nur ein völlig Wahnsinniger würde auf so eine Idee kommen! Außerdem gingen die Zwerge davon aus, dass Thaen Gearalt Aelmae vor elf Jahren eigenhändig getötet hatte, weil die Frau ihn damit erpresst hatte, beweisen zu können, dass nicht Colin, sondern Angus der Vater ihres (verstorbenen) Kindes gewesen wäre.

Statt entschlossen erneut zur Bastion vorzurücken, konzentrierten sich die Zwerge jetzt auf weniger gefährliche Ermittlungen.

Sie ritten zum Friedwald in Wetwaye, um dort die Gruft der MacMurdils zu besuchen und die mitternächtliche Geisterstunde vor ihrem Tor zu verbringen – aber hier ließ sich kein Geist blicken.

Sie suchten das gesamte Gelände um die Burg herum ab.

Nachdem sie fast drei Tage vergeudet hatten, marschierten die Zwerge doch wieder zur Bastion ins Moor. Dort stellten sie fest, dass die meisten Untoten von Colins Armee offenbar in einem regelrechten Hagelsturm zerschreddert worden waren. Zornal hatte ihnen wirklich gründlich geholfen!

Colin war natürlich auf und davon.

Die Zwerge wollten mit ihrem einheimischen Führer jetzt auch noch zu dem markanten Felssporn stapfen. An dieser Landmarke war tatsächlich nichts Besonderes, aber in ihrer Nähe befand sich die „Ruhestätte“ des Schuldeneintreibers Tuk Makkar, der hier eines gewaltsamen Todes gestorben war, und dessen Geist in Form einer Spukgestalt noch immer Erlösung suchte.



Der Spuk griff die Zwerge an, die sich erneut im Schlamm des Sumpfes in einer misslichen Lage befanden. Maolin musste einen bösen Rumpftreffer einstecken, und Damir erlitt eine schwere Beinverletzung. Da es Aldorin gelang, dem Spuk einen eindrucksvollen Hieb zu verpassen, gewann er den Respekt Tuks, der den Zwerg (und alle seine Begleiter natürlich auch) zu der Stelle führte, an der seine Knochen verscharrt waren.

Hier stießen die Zwerge auf einen gut verpackten Schuldschein, der vor elf Jahren ausgestellt worden war, und in dem sich Angus MacMurdil verpflichtet hatte, zum Begleichen seiner Ehrenschulden Gerwaine MacRochall oder dem Überbringer 2000 GS zu bezahlen. Da Tuks Knochen von einem gewaltsamen Tod kündeten, schwante den Zwergen ein Verdacht.

Laird Tankred MacMurdil

Als sie an diesem Abend endlich wieder zurück in Drearendoune Hall waren, war Laird Tankred bereits längst angekommen. Er war äußerst ungehalten über die Respektlosigkeit der Zwerge, die sich einfach erlaubt hatten, bei seiner Ankunft mit ihrer Abwesenheit zu glänzen.

Andererseits wollte der Laird keinen Ärger mit den MacAblach (also mit den Zwergen). Da er von Sean und Jaeye bereits über die Lage in Kenntnis gesetzt worden war und keine akuten Anzeichen einer konkreten Bedrohung vorlagen, brachte er die ganze Sache schnell hinter sich. Im Moor hatte ein übler Finstermagier seine Untoten gegen den Thaen gerichtet und dank irgendwelchen Finsterwerks den Tod des armen Angus bewirkt. Es gab keinerlei Beweise, dass dieser Magier identisch mit dem Bruder des Thaen, Colin MacMurdil, sein würde. Die Vermutungen der Zwerge wurden natürlich zu Protokoll genommen. Das beim Toten vorgefundene Pamphlet war natürlich eine Lächerlichkeit, über die man kein weiteres Wort verlieren bräuchte.

Der Laird bedankte sich ausdrücklich für den wackeren Einsatz der Zwerge und wies ihnen 1000 GS Belohnung für die Vertreibung des untoten Gesindels an.

Tankred richtete sich mit einer kleinen Ansprache an alle Anwesenden. Er wies daraufhin, dass Angus Bruder, der ins Ausland verbannte Colin, selbstverständlich seine Ansprüche auf Drearendoune Hall geltend machen dürfte, wenn ihm danach der Sinn stehen würde. Würde

dies geschehen, würde man sich in Murdagil näher mit dieser Sache befassen. Allerdings würde er nun mit sofortiger Wirkung, und gemäß des Willens des Verstorbenen, das Amt des Thaen an Jaeye übertragen, den „würdigsten Nachfolger, den sich Angus vorstellen konnte“.

Natürlich gab es an diesem Abend ein Fest im Burghof, und der Drearendoune Dew floss ausnahmsweise einmal nicht zu knapp. Als die Zwerge dem Laird die Geschichte von ihrer Begegnung mit Tuks Geist erzählen wollten, mischte sich Jaeye ein. Diese Moorgeschichten würden den Laird doch nur langweilen, nicht wahr? Die Zwerge verstanden sein Zeichen und hielten den Mund.

Später gestand Jaeye in einem vertraulichen Gespräch mit Damir und Maolin, dass er diesen Arsch namens Tuk zusammen mit Angus beseitigt hatte, weil dieser extrem unfreundliche und eingebildete Steuereintreiber einfach überhaupt nicht zur Kooperation bereit gewesen war.

Jaeye zeigte seine Dankbarkeit für die Loyalität der Zwerge, indem er ihnen fünf Fässer mit jeweils 50l Dew schenkte, die er direkt zu Kilors Schwester schicken würde. Ein großzügiges Geschenk, für das sich die Zwerge artig bedankten.

Dann verabschiedeten sie sich und zogen weiter. Ob sie Colin erneut begegnen würden?