

Flußpiraten und Goblins

- [Irgendwo, vielleicht der 13. Ingerimm, 1023 BF](#)
- [13. Ingerimm, 1023 BF](#)
- [14. Ingerimm, 1023 BF](#)
- [14. Ingerimm, 1023 BF, Nachtrag](#)
- [14. Ingerimm, 1023 BF, noch ein Nachtrag](#)
- [14. Ingerimm, 1023 BF, ein weiterer Nachtrag](#)
- [15. und 16. Ingerimm, 1023 BF](#)

Irgendwo, vielleicht der 13.

Ingerimm, 1023 BF

Ich wache auf, mein Kopf dröhnt und vor mir steht ein riesiges Eichhörnchen. Es gibt noch mehr solche großen Eichhörnchen, sie haben Hütten, Gestelle mit Zeug und Tische, Töpfe und Schalen. Was Eichhörnchen alles können... Ich sollte meine Forschung auf diese Tierchen ausrichten.

"Du sein Zauberer?" fragt mich das Eichhörnchen. Warum will es das wissen?

"Ja, freilich, scho aweng", meine ich.

"Dann du uns helfen!" sagt das Eichhörnchen und reicht mir eine Schale mit einem Brei. Der riecht nach Beeren, mangels Löffel esse ich mit den Fingern.

"Wobei soll ich denn helfen?" frage ich das Eichhörnchen. "Und wer bist du überhaupt?" "Bin Große Bahu! Sein Schwarzeberstamm von Goblins!" teilt sie mir eifrig mit. Ah, es sind Goblins, deshalb waren die so groß für Eichhörnchen ist mein erster Gedanke. Direkt danach bin ich hellwach: Ich wurde von Goblins gefangen! Ich realisiere, dass ich in einem Käfig sitze. Meine Beine baumeln auf der einen Seite raus, weil der etwas zu klein für mich ist.

Nach dem ersten Schreck lasse ich mir von ihr berichten und erfahre, dass es hier laufende Bäume gibt (wie witzig, Goblins sind so naiv), die böse geworden sind und die Goblins nicht mehr in den Wald lassen. Die Goblins können seit zwei Wochen nicht mehr schlafen, sind alle mies gelaunt und streiten sich. Das klingt nach dem Markt und Spiele-Fest in Lowangen, da liegt es meistens am Bier, dass die Leute mies gelaunt sind und sich streiten... Sie meint, dass ich zu jemanden gehen soll, der in einem Busch wohnt und sich Waldweiser nennt. Wenn ich das tue, meint sie, gibt sie mir meine Sachen wieder. Da fällt mir auf, dass ich tatsächlich gar nichts mehr habe. Mein Gepäck ist auf dem Schiff geblieben und die wenigen Sachen, die ich bei mir trug, liegen auf einem Tisch und werden gerade von Goblins auseinander genommen. Mein schönes Chirurgiebesteck... mein Tintenfasschen... mein Tagebuch...

Hesinde meint es heute nicht gut mit mir...

"Ich soll also durch den Wald gehen zu diesem Waldweiser?" Die Bahu nickt.

"Aber ich kenne mich im Wald nicht aus, die Bäume sehen alle gleich aus!"

Sie schüttelt den Kopf und zeigt hinter mich. "Der da dich führen!" sagt sie.

Ich drehe mich mit großen Augen um – hinter mir sitzt ein Flußpirat im gleichen Käfig wie ich!

13. Ingerimm, 1023 BF

Ich sitze also in einem Käfig, bei mir ein Pirat und der soll mich durch den Wald führen. Er ist offensichtlich auch ein Halbfelf, seine Ohren sind etwas weniger spitz als meine. Und er spricht in der Dritten Person von sich. Vielleicht haben ihm die Goblins ja auf den Kopf geschlagen. Geschieht im recht, dem Pirat.

Während er so eine Unschuld beteuert – wer würde das nicht tun? – kommen noch mehr Piraten im Goblindorf an. Einer ist ein Zwerg, der andere ein Mensch und sie haben sogar ein Pferd gestohlen, die Schuffte!

Nach einer Weile des Verhandeln stellt sich heraus, dass die beiden keine Piraten sind. Einer hat einen echten Kriegerbrief, das finde ich dann doch sehr beruhigend. Dann haben sie das Pferd vermutlich auch nicht gestohlen. Jedenfalls entscheidet die Gobilnschamanin, dass die beiden mich durch den Wald führen sollen, zu diesem Waldweisen. Das Pferd soll als Pfand bei den Goblins bleiben und der Pirat, der mit mir im Käfig sitzt, soll auch mitgehen. Das kann ja was werden.

Der Krieger heißt Myrkon und kommt von den Zyklopeninseln. Das ist mindestens so weit weg von hier wie Lowangen, wenn ich das richtig im Kopf habe. Der Zwerg heißt Amarosch und der Pirat Amir.

Ich habe wenige andere Möglichkeiten, also beuge ich mich der Situation und folge den dreien. Wir laufen durch den Wald (immer im Kreis, da bin ich sicher, aber der Zwerg hört nicht auf mich) bis wir irgendwann von einem Waldschrat überfallen werden. Die Herren reißen natürlich sofort die Waffen hoch, Amarosch wird vom Waldschrat umgeworfen, Myrkon verletzt den Waldschrat und alles ist ganz und gar fürchterlich. Das kann ich nicht zulassen und rufe dem Waldschrat zu, dass wir friedlich sind und nur durch den Wald laufen wollen. Wie zu erwarten war, funktioniert die Deeskalation perfekt. Wobei ich sicher bin, dass die Herren noch nicht mal das Wort kennen. Naja, der Waldschrat lässt uns passieren, nachdem ich Myrkons Palios mit einem Verband umwickelt habe. Das ist ohnehin viel sinnvoller, als das Ding so durch die Gegend zu tragen, denn jetzt kann sich niemand mehr daran schneiden.

Wir laufen weiter und erreichen nach einer Weile ein Dornengestrüpp, durch das ein Bach fließt. Auf dem Weg drumrum entdecke ich eine Spur, die durch die Dornen führt und da ist wirklich so etwas wie ein getarnter Pfad. Wir gehen durch und finden eine Hütte, die vermutlich bewohnt ist. Allerdings ist niemand da. Stattdessen finden wir weitere Spuren und folgen diesen bis es Abend wird.

Ich realisiere, dass ich im Wald übernachten soll. Mein Vorschlag, doch zurückzulaufen und ein Gasthaus zu suchen, wird abgelehnt. Stattdessen reicht Amir mir eine Decke. Vielleicht ist er doch kein Pirat. Zumindest kein schlimmer.

Bequem ist es nicht, draußen zu schlafen. Immerhin kann die die Herren beeindrucken, indem ich das Feuer anzünde und meine Kopfwunde mit einem Balsam heile. Amarosch und Myrkon wollen Wache halten. Ich denke nicht, dass ich das könnte, nachdem sie mir erklärt haben, was ich da tun muss. Amir, Myrkon und ich legen uns dann also schlafen. Der Schlaf währt nicht lange, denn ich habe fürchterliche Albträume, von einem Schlachtfeld auf dem ich niemanden heilen kann. Ich höre eine grauenvolle Stimme, die ruft "Deine Güte ist ihre Qual" und wache auf. Amir und Myrkon hatten wohl auch solche Albträume...

Der Albtraum

Du stehst auf einem Schlachtfeld, das kein Ende zu haben scheint. Der Boden unter deinen Stiefeln ist kein Erdreich, sondern ein Morast aus geronnenem Blut und zerschlagenen Leibern. Überall um dich herum hörst du das Wimmern der Sterbenden - ein Chor aus tausend Kehlen, der deinen Namen ruft.

Ein junger Soldat kriecht auf dich zu, seine Hand zittert, als er nach deinem Gewand greift. Seine Augen sind vor Schmerz weit aufgerissen. Du kniest dich nieder, murmelst die vertrauten Worte. Doch als du ihn berührst, traust du deinen Augen nicht: Wo deine Hände die Wunden schließen sollten, beginnt sich das Fleisch zu schwärzen.

Panisch ziehst du deine Hände zurück, doch das Verderben breitet sich rasend schnell aus. Er schreit nicht mehr vor Schmerz, sondern vor Entsetzen, während sein Körper unter deiner Berührung zu Fäulnis und Staub zerfällt. Du springst auf, willst fliehen, doch von überall her kriechen sie nun auf dich zu: Freunde und Feinde mit gebrochenen Gliedern. Sie flehen um Hilfe, doch du weißt, dass jede Geste deiner Gnade ein qualvolles Ende bedeutet.

Ein sterbender Ork, dessen Wunden durch deine bloße Nähe zu eitern beginnen, packt dich mit letzter Kraft am Knöchel. Sein Griff ist wie ein glühendes Brandeisen. Er zerrt dich in die Tiefe des Massengrabes, während eine hämische Stimme in deinem Kopf flüstert: „Deine Güte ist ihre Qual. Deine Hilfe ist ihr Ende.“

14. Ingerimm, 1023 BF

Wir verzichten in dieser Nacht auf Schlaf, nachdem auch Amarosch einen Albtraum hatte. Ich bin totmüde und gähne die ganze Zeit. Da keine Aussicht auf Schlaf besteht, ziehen wir weiter.

Auf dem Weg zum Steinkreis des Waldweisen rieche ich Heilkräuter. Der Steinkreis besteht aus 6 aufgestellten Steinen, die mit Rogolan-Runen für die Elemente Humus, Luft, Wasser, Feuer und Erz versehen sind. Das Element Eis fehlt – vermutlich ist das ein Druidenkreis. In den Steinen, die mit Runen versehen sind, finden wir Fächer mit kleinen Püppchen aus unterschiedlichen Materialien. Ich vermute, dass hier ein Ritual durchgeführt wurde und möchte es unterbrechen, indem ich die Püppchen herausnehme. Amarosch packt sie in seinen Rucksack.

Ganz wohl ist ihm dabei nicht, weil auf jedem der Püppchen eine Herrschaftsrune gezeichnet ist. Hier hat jemand entweder Schabernack getrieben oder ganz böse Magie gewirkt. Ehrfurchtgebietend...

Nachdem wir im Licht meines Stabs und einige Fackeln den Steinkreis untersucht haben, hören wir plötzlich einen Schrei. Amir war an einem Baum eingeschlafen und hatte wieder den Albtraum. Der Bursche sieht fürchterlich aus und tut mir leid.

Wir haben völlig vergessen, wie die Zeit vergeht, als wir am Himmel die ersten Wolken des Tages im Licht der Praiosscheibe schimmern sehen. Ein Sonnenstrahl fällt auf eine der drei riesigen Eichen – sie wurde geschlagen!

Ich eile hin und Myrkon erkennt, dass jemand versucht hat, die Eiche zu fällen. Auf die Verletzung des Baumes wurde eine dunkle Paste aufgetragen, fast so wie ich das mit Wirselsalbe bei Schnittwunden mache. Hinter dem Baum liegt eine zerbrochene Holzfälleraxt. War das auch ein Waldschrat? Vielleicht war hier jemand nicht so klug wie ich und hat vergessen, das Axtblatt mit Verband zu umwickeln...

Wir entdecken, dass von hier aus Spuren in Richtung des Waldes führen und folgen diesen. Myrkon und ich unterhalten uns, als wir eine Gestalt in einem Kapuzenmantel zwischen den Bäumen entdecken. Die Gestalt flieht und wir nehmen die Verfolgung auf. Das ist alles so aufregend! Wie toll, dass ich Myrkon begegnet bin. Ich freue mich sehr!

Wie sich herausstellt ist die Gestalt ein Druide namens Daliseon. Er ist der, den die Goblins als Waldweiser bezeichnet haben und passt auf das Tal auf. Er will es beschützen. Das finde ich gut.

Wir unterhalten uns mit ihm, Amarosch kommt auch dazu. Amir ist schon wieder verschwunden. Vermutlich gibt er seinen Flusspiratenfreunden geheime Zeichen. So ein Verräter! Aber das ist jetzt nicht so wichtig, weil wir uns mit Daliseon über den Steinkreis unterhalten. Die Püppchen sind von ihm und schützen das Tal. Ich flüstere zu Amarosch, dass wir die heimlich zurücklegen sollten, da hat Daliseon schon entdeckt, dass sie fehlen.

Wir hatten ihm von den Albträumen berichtet und er meinte, dass dann wohl etwas schief gegangen sei, weil die Albträume nur eine Person haben sollte. Etwas betreten händigen wir ihm die Püppchen aus, Hesinde sei Dank ist er nicht böse. Ich hatte sie aber auch wirklich vorsichtig und gut in die Decke eingewickelt!

Dann zertritt er eines der Püppchen und erklärt, dass die Albträume damit zu Ende sind. Das ist eine gute Neuigkeit!

Im weiteren Gespräch erzählt er, dass eine Schmiedin sein Tal heimsucht und Bäume fällen und den Bach umleiten will. Das geht ja gar nicht, finde ich. Meine Begleiter finden das nicht so schlimm. Aber die haben auch alle nicht studiert.

Wir versprechen ihm, mal mit ihr zu reden. Reden ist gut, damit kommt man immer weiter. Ich bin stolz darauf, dass ich das meinen Begleitern so schnell beibringen konnte. Vielleicht werde ich doch noch Dozentin in Lowangen, wie meine Mutter.

Wir suchen also weiter im Tal und finden schließlich die Schmiedin. Sie hat sich in einem alten, verwitterten Dorf niedergelassen und es teilweise wieder aufgebaut. Ein Rondraschrein und eine Schmiedewerkstatt sind als Gebäude gut in Schuss. Wir erfahren, dass sie Norrigea heißt und Rondras Werk verrichtet. Sie war wohl mit einer Gruppe unterwegs um eine alte Zwergenbinge zu erforschen und hat ihre Gruppe dort verloren. Dass sie den Weg wieder heraus gefunden hat, ist ihrer Meinung nach Rondras Antwort auf ihr Gebet und deshalb baut sie Erz ab und schmiedet Waffen. Unmengen Waffen. Die Waffen sind alle in dem Rondraschrein aufgehängt. Das finde ich nicht gut, weil sich da Kinder verletzen könnten. Aber ich traue mich nicht, Waffen aus einem Rondraschrein zu nehmen.

Myrkon und Amarosch verstehen sich gut mit ihr und wir überzeugen sie, doch mal mit Daliseon zu reden. Aber vohrer möchte sie, dass wir ihre Streitaxt aus der Binge holen. Die hat sie dort verloren. Warum sind die Leute alle so fixiert auf ihre Waffen? Sie könnten auch auf Heiltränke fixiert sein. Oder auf Liebe. Oder Eichhörnchen. Während ich so nachdenke, laufen wir zu einem Loch, wo ein Teil der Binge eingestürzt ist. Wir müssen die Binge durch das Loch betreten, weil der Eingang auch eingestürzt ist. Ich bin ja skeptisch, ob das klug ist, aber Amarosch ist ein Zwerg und Zwerge wohnen ja wie Maulwürfe unter der Erde. Er wird schon wissen, ob das funktioniert.

Der Weg nach unten ist ziemlich steil und Amir klettert an einem Seil hinunter. Da ich nicht klettern kann, bitte ich Myrkon, meine Sachen zu nehmen. Ich flitze hinter einen Busch, ziehe mich aus und verwandle mich in eine Taube. Ich hoffe, Mirkon packt meine Robe und meinen Hut ein.

Dann fliege ich Amir hinterdrein. Nach einer Weile kommt er unten an und beginnt, sich umzuschauen. Die anderen folgen uns und ich gurre Myrkon an und zeige ihm, wo er meine Sachen hinlegen soll. Er schaut seltsam und dann fangen er und Amarosch an, Steinchen aufzuheben. Sie können offenbar beide kein Taubisch.

14. Ingerimm, 1023 BF, Nachtrag

Wir sind also in diese Binge geklettert – ich bin geflogen – und die drei Herren durchsuchen den Raum.

Um mich kümmert sich niemand.

Naja, Amir wedelt mich immer weg, der versteht wohl nicht, dass ich eine Taube bin.

Ich will meine Klamotten wieder haben! M-y-r-k-o-n!

Nach einer Weile setzen sie sich und machen Mittagessen.

Ich bin immer noch eine Taube.

Immerhin wirft Myrkon mir etwas Brot zu, das ich aufpicke.

Als Taube schmeckt trockenes Brot gar nicht so übel.

Wenn es mal wieder nur Brot zu essen gibt, sollte ich mich vorher einfach in eine Taube verwandeln...

Nach dem Essen lande ich hinter einer Säule und verwandle mich zurück.

Ich schaue um die Ecke und rufe Myrkon, ob es mir meine Robe bringen kann.

Er soll aber nicht gucken, sonst lacht er noch über meine Sommersprossen.

Freundlicherweise reicht er mir dann die Robe und guckt woanders hin.

Ich bedanke mich artig und richte alles wieder so, dass ich mitkommen kann.

Dann rufe ich meinen Stab, der liegt noch oben am Eingang.

Zwischenzeitlich hat Norrigea einen Sack mit Kram runtergeworfen.

Alles unnützes Zeug, mit dem ich nichts anfangen kann.

Amir und Amarosch sind aber ganz begeistert.

Wie kann man nur so versessen darauf sein, in stickigen Gemäuern unter der Erde nach Kram zu suchen, wo es doch Bibliotheken gibt...?

Naja, wir stapfen dann los, ich bleibe immer hinter Myrkon, er kann mich vielleicht beschützen, wenn es schwierig wird.

Amir und Amarosch klopfen die ganze Zeit auf den Boden, um Fallen zu finden.

Ich frage, ob es wahrscheinlich ist, dass es noch aktive Fallen gibt, wo doch offensichtlich jemand vor uns dieses Weg öfter gegangen ist.

Aber solche logisch-strukturierten Gedanken wie die meinen überfordern die beiden.

Stück für Stück kommen wir vorwärts, immer schön langsam und ich immer hinter Myrkon.

So ein Rücken kann entzücken...

Ach, was denke ich da!

Weg, weg, weg.

Ich locke eine der Fledermäuse an, die Amir gerade aufgescheucht hat und lasse sie auf meiner Hand landen.

Das ist ein putziges Tierchen.

Wir erreichen einen Raum mit einem Brunnen.

Unten hört man Wasser rauschen und ich werfe einen Heller rein.

Das bringt ja Glück. Es dauert 7 Herzschläge bis es "Platsch!" macht.

Das ist tieeeef!

Während ich noch in den Brunnen gucke, fängt Amir neben mir an hineinzupinkeln.

Der hat wirklich keine Manieren.

Andere trinken vielleicht aus dem Brunnen!

Ich gehe entrüstet weg und sage ihm, er soll sich danach die Hände waschen.

Hygiene ist wichtig, wenn er sich schon nicht benehmen kann.

Wir laufen weiter bis zu einer riesigen Treppe.

Die ist wirklich riesig.

Die geht noch weiter hinab als der Brunnen.

Und wir müssen nach oben.

Auf einer Wendeltreppe ohne Geländer, dafür mit einem schwarzen Schacht in der Mitte.

Ich zittere wie Espenlaub und presse meinen Rücken an die Wand und steige vorsichtig nach oben.

Dann kommen wir an eine fehlende Stufe.

Die anderen springen da locker drüber, aber ich kann das nicht!

Myrkon springt zurück und überzeugt mich, dass er mich rüber bringt.

Er nimmt meine Hand und wir springen gemeinsam.

Oh, Myrkon!

Wir laufen weiter die Treppe hoch, also die anderen laufen, ich presse mich weiter an die Wand.

Dann kommen wir an einen Ausgang.

Ich setze mich erstmal und verschnaufe.

Das Zittern strengt ganz schön an.

Die drei laufen weiter nach oben und vergessen mich im Dunkeln.

Aber ich gehe nicht weiter die Treppe hoch, auf keinen Fall.

Dann kommen sie wieder, oben ist wohl nur ein alter Kran.

Sie wollen dann den Raum durchsuchen und wir schauen uns um.

Eine riesige Halle, völlig leer.

Am anderen Ende ist ein Tor, das ein Stückchen offen steht.

Wir schlüpfen durch und befinden uns in dem Raum, von dem Norrigea erzählt hat.

Hier stehen riesige Zwergenstatuen aus Stein.

Richtig unheimlich.

Da wir Norrigeas Axt holen sollen und wissen, wo sie ist, laufen wir los.

Als wir den Raum durchquert haben, denke ich noch: Alles gut gegangen!

Und dann erwacht plötzlich eine der Statuen und bewegt sich auf uns zu...

14. Ingerimm, 1023 BF, noch ein Nachtrag

Die Statue ist furchterregend und wir fliehen.

Das heißt, alle fliehen, bis auf Amarosch, der rennt vor der Statue hin und her und lockt sie aus dem Raum.

Ich setze mich auf den Thron, während Myrkon und Amir den Raum durchsuchen.

Amarosch hat die Statue irgendwann aus dem Raum gelockt und kommt zurück.

Amir hat hinter dem Thron einige Räume entdeckt und einen Geheimgang, der eine Etage nach oben führt.

Auf diesem Weg flüchten wir vor der lebenden Statue und gelangen zu dem, was wohl mal die Eingangshalle war.

Dort finden wir eine Inschrift, die besagt.

“ Diese Hallen sind verflucht.
Ungorosch fiel nicht durch Krieg,
sondern durch etwas,
das unter dem Berg erwachte.
Wir haben den Eingang versiegelt,
auf dass der Fluch nicht hinausgelange.
Wer Angroschs Namen ehrt,
der kehre hier um.

Wir sehen ein paar Strahlen Mondlicht von außen, können aber den Weg hier nicht freilegen.
Die Zerstörungen sind einfach zu groß.

Also gehen wir die Treppe wieder runter, auf die Etage, auf der die Statue war.

Hier soll es ja einen Geheimgang geben, hat Norrigea uns gesagt.

Als wir den Raum mit der Statue betreten, sehe ich plötzlich, dass sich eine andere Statue bewegt.

Ich schreie, renne zu Myrkon und springe in seine Arme.

Er fängt mich auf, ich habe die Arme um seinen starken Hals gelegt.

Mein Herz pocht ganz schnell.

Das ist nichts für mich hier, ganz und gar nicht.

Schließlich finden wir den Geheimgang und gelangen in eine Höhle.

Wir können das Rauschen von Wasser hören und erkunden die Höhle vorsichtig.

Ich merke langsam, wie müde ich bin, da wir die Nacht vorher ja praktisch nicht geschlafen haben.

Gerade, als ich denke, jetzt kann eigentlich nichts mehr passieren, stehe ich plötzlich drei riesigen Spinnen gegenüber.

Leider sind die anderen gerade nicht direkt hier und ich kann wieder nur schreien...

14. Ingerimm, 1023 BF, ein weiterer Nachtrag

Die drei Herren richten die Spinnen hin.

Ich versuche, sie davon abzuhalten, aber die Spinnen haben keine Chance.

Wobei es eine der Spinnen schafft, Amarosch zu beißen.

Der Biss ist aber nicht schlimm, auch wenn Amir ihn immer wieder untersucht.

Ich gehe dann in den Tunnel aus dem die Spinnen gekommen sind.

Dort finde ich ein paar weitere tote Zwerge.

Wir durchsuchen den Rest der Höhle, finden aber nichts spannendes mehr.

Dann verlassen wir die Höhle, die hinter einem Wasserfall endet.

Ich muss Amir mit einem Bannbaladin verzaubern, damit er mir folgt.

Ihm gefällt das nicht, aber er hatte so viel Angst vor dem Wasserfall.

Ein seltsamer Bursche, der Amir.

Als wir vor die Höhle treten, sehen wir den Sankt Rhys, den höchsten Berg im Eisenwald.

Wir wollen ein Lager aufschlagen und uns endlich ausruhen.

Aber dann wird Myrkon von irgendwas unter Wasser gezogen – und keiner von uns kann ihm helfen, weil wir alle nicht schwimmen können.

Nachdem Myrkon sich befreien kann, bin ich sehr erleichtert und wir beschließen, das Lager woanders aufzuschlagen.

Amir will Amarosch heilen und macht den Spinnenbiss fast noch schlimmer.

Also greife ich ein uns Sorge dafür, dass Amarosch seinen Arm behalten kann.

Der arme Kerl, warum Amir sowas überhaupt macht, verstehe ich nicht...

Dann schlafen wir irgendwann ein.

Beim Einschlafen höre ich Stimmen in meinem Kopf, die sich über irgendwas unterhalten.

Am Morgen sprechen wir darüber und es stellt sich heraus, dass Amarosch und Myrkon in einem Spiel mitspielen und Amir und ich jetzt eingetauscht wurden.

Wir machen uns auf den Weg zu Norrigea.

Unterwegs jagt Myrkon einen Hasen und wir werden satt.

Das ist gut, weil Amir und ich keine Vorräte dabei haben.

Als wir Norrigea erreichen, gibt Myrkon ihr die Andenken, die er in der Höhle von ihren Kameraden gesammelt hat.

Amir gibt ihr die Axt und ich sage ihr, dass sie damit vorsichtig sein soll, weil sie jemanden

verletzten könnte.

Sie meint, dass die Axt genau dafür da ist.

Wie schrecklich!

Die anderen unterhalten sich mit ihr über Daliseon und beschließen alle, dass er ein Problem ist.

Dabei ist Norrigea doch in sein Tal eingedrungen und hat Unruhe gestiftet!

Sie wollen die Püppchen von Daliseon zerstören – auch wenn ich seine Zauber für gefährlich halte, kann ich das nicht unterstützen.

Wir sollten mir ihm reden, nicht streiten, und ich hoffe, dass ich die drei Herren und Norrigea davon überzeugen kann...

15. und 16. Ingerimm, 1023

BF

Wir brechen mit Norrigea auf zu Daliseon.
Unterwegs entdecken wir eine Schneise im Gras
Myrkon meint, dass es Wildschweine waren.

Nach einer Weile entlang des Weges, sehen wir, wie die Wildschweine auf uns zurennen.
Wir weichen ihnen aus, weil wir die Tiere nicht provozieren wollen uns sie lassen uns in Ruhe.
Die Tiere sind nicht panisch, sondern suchen vermutlich einfach nur etwas zu fressen.
Unter den mehr als 10 Tieren sind auch ein paar Jungtiere, aber keine Frischlinge.
Ich erinnere mich, dass eines von Daliseons Püppchen ein Keiler war – sind die herumrennenden
Wildschweine auch sein Werk?
Wir werden es sicher gleich erfahren.

Als wir den Steinkreis erreichen, ist Daliseon nicht hier.
Ich rufe nach ihm und schaue erstmal nach seinen Püppchen.
Luft ist nicht mehr da – das hatte er zerstört.
Eis ist ebenfalls nicht da, aber Wasser, Feuer, Erz und Humus sind noch genauso wie vorher.
Mir fällt auf, dass das Püppchen für Wasser aus den gleichen Pflanzen besteht, die Myrkon nach
unten gezogen haben.

Irgendwann kommt Daliseon und ich will vermitteln.
Die anderen sind skeptisch, ob es überhaupt etwas bringt, mit ihm zu reden.
Aber als Daliseon berichtet, dass er gerade bei den Trollen war und sich bei ihnen entschuldigt
hatte, ist es meiner Meinung nach ganz klar, dass man mit ihm reden kann.

Ich schlage vor, dass er sagt, was ihn stört, dann ist Norrigea dran und dann wechseln wir uns ab.
Daliseon hat Norrigeas Versuch gestört, die Bäume zu fällen.
Norrigea hat das nur aus Verzweiflung gemacht, weil er sie vom Bach ferngehalten hat.
Das wiederum hat Daliseon nur gemacht, weil er seinen Garten retten wollte.
So geht das noch eine Weile und irgendwann kommt raus, dass die beiden einfach nur hätten
miteinander reden müssen, um zu klären, wer was benötigt und welcher Kompromiss nötig ist.

Norrigea benötigt Erz, aber gar nicht viel.
Daliseon verspricht, ihr den Weg freizumachen.
Und so einigen sich die beiden Streitenden schließlich ganz friedlich.
Daliseon entfernt alle seine Püppchen und zerbröselt sie.

Danach gehen wir mit Daliseon zu den Goblins.

Unterwegs verabschiedet sich Norrigea mit der Bitte, wir sollten nochmal zu ihr kommen.

Vor allem, weil sie sich mit Daliseon wegen des Wassers unterhalten will.

Bei den Goblins entschuldigt sich Daliseon bei Radulka.

Die Goblins sehen auch schon wieder ausgeruhter aus.

Zum Dank erhält Myrkon von den Goblins (einem Mädchen) einen Kochtopf.

Myrkon und Amarosch wollen nach Albenhus, Amir sagt nicht so recht, was er möchte.

Aber er sagt, dass er im Tal gefunden hat, was er gesucht hat und reicht Amarosch einen alten Bierkrug.

Daliseon meint, er hätte in Albenus einen Kollegen, zu dem war wohl auch Rinella unterwegs.

Ich möchte die Flusspiraten in Eichhörnchen verwandeln und frage die anderen, ob sie mir helfen.

Immerhin muss ich die Bücher wiederfinden und auch das Geld, das der Akademie gehört.

Aber vorher müssen wir noch einmal mit Daliseon bei Norrigea vorbei.

Auf dem Weg dahin unterhalten wir uns übers Jagen.

Daliseon meint, dass er es nicht gut findet, Tiere zu töten.

Im Prinzip finde ich das vernünftig, aber so ein schönes Steak ist dann doch lecker.

Als wir bei Norrigea ankommen, bedankt sie sich noch einmal bei uns.

Sie gibt Myrkon und Amarosch ein edles Langschwert

Im Schwert ist ein Stein eingearbeitet, der die beiden an etwas erinnert.

Amarosch ist schwer beeindruckt von Norrigeas Schmiedekunst.

Dann möchte Norrigea uns allen jeweils eine Waffe schenken.

Ich bin da ja skeptisch, aber es sie meint es gut und ich entscheide mich für einen Langdolch.

Daliseon geht am Abend und Norrigea bietet uns an, in dem alten Tempel zu übernachten.

Ich versorgen noch einmal Amirs Wunden und begutachte Myrkons Narben.

Amarosch erklärt mir, dass er darauf stolz sein kann, aber ich finde Narben grausam.

Sie sind immer das Ergebnis von Gewalt.

Währenddessen betet Amir.

Dann essen wir gemeinsam Eintopf und erzählen Geschichten.

Myrkon erzählt Geschichten von einem verrückten Adligen Mann und einem Kind, das Amarosch und er gerettet haben.

Die beiden haben sich in Kyndoch kennengelernt und haben mit Rinella ein altes Gasthaus untersucht.

Dort hat es gespuht: es gab ein lautes Jammern und Heulen.

Es ist eine spannende Geschichte über einen alten Geist, der gestammelt hat.

Der Geist hatte einen Efferdpriester erdolcht und beraubt und war deshalb verflucht.

Die beiden haben ihn dann befreit.

Amarosch wollte die Westmeerflotte in Harben sehen.

Amir hat in Punin gelebt, er gehört zum fahrenden Volk.

Am nächsten Morgen machen wir uns wieder auf den Weg.
Wir kommen noch an einer Steinstatue vorbei.
Die Statue ist stark verwittert und überwuchert, aber man kann deutlich einen Zwerg erkennen,
der Leute im Tal willkommen heißt.
Wir verabschieden uns von dem Tal und kehren zum großen Fluss zurück.
Es liegt eine Woche Fußmarsch zwischen hier und Albenhus, also laufen wir los.

Am Abend sehen wir ein Licht, vermutlich ein Lagerfeuer.
Ich bin mir sicher: Das sind bestimmt die Flusspiraten!
Als wir uns nähern, hören wir zwei Männer und eine Frau.
Sie lachen und erzählen.

Wir nähern uns und sehen eine Hütte, wie sie üblicherweise für Flussschiffer gedacht sind.
Es gibt noch eine vierte Person, die an einem Kahn am Fluss irgendetwas tut.
Im Schein des Feuers erkenne ich die Leute – es sind die Flusspiraten, sogar die Frau, die mich von
Bord gestoßen hat, ist dabei.
Sie sind gut bewaffnet und ich sage den anderen, wer diese Halunken sind.

Amir schleicht sich weg, der Feigling.
Myrkon und Amarosch gehen voraus zu den Piraten und ich hinterher.

Als sie uns erblicken, bieten sie uns einen Platz am Feuer an.
Aber ich rufe, dass wir nicht mir ihnen lagern wollen, sondern dass ich meine Sachen wieder haben
will.
Sie stellen sich zunächst dumm, aber als ich dem einen sage, dass ich ihn ein Eichhörnchen
verwandeln werde, muss er so laut lachen, dass es für alle klar ist: Er hat mich wiedererkannt.
Und dann geben sie es sogar zu, diese Schufte.
Sie meinen, sie hätten meine Bücher verkauft, weil sie sie "gefunden" haben.

Dann ziehen sie ihre Waffen und Myrkon setzt zu einem Sprungangriff an.
Er fliegt wie ein Pfeil durch die Luft.
Amarosch rennt zu dem anderen Piraten und schlägt nach ihm.
Ausnahmsweise finde ich es gar nicht mal so verkehrt, den Kerlen zu zeigen, wo der Hammer
hängt.

Ich versuche, einen mit einem Zauber aufzuhalten, aber vor lauter Aufregung verhaspele ich mich.
Naja, das ist nicht mein Ding, dieses Kämpfen...

Nach ein paar Augenblicken strecken die vier ihre Waffen.
Ich versorgen ihre Wunden zuerst, sie sind schwer verletzt.
Dann kommt Myrkon an der Reihe, er hat hesindeseidank nur eine Prellung.
Amarosch fesselt die vier währenddessen und wir fragen sie nach meinen Sachen.

Sie meinen, dass sie noch ein Buch haben, aber die anderen drei haben sie verkauft.
Das waren Bücher für 1500 Dukaten!
Entgegen der Behauptung der Piraten finden Amarosch und ich in der Hütte weder Rucksäcke noch
das Buch.

Ich bin entsetzt – erst stoßen sie mich in den Fluss, und dann, nachdem ich trotzdem ihre Wunden versorgt habe, lügen sie mich auch noch an!

Das geht doch nicht – und das sage ich den vieren auch.

Amarosch findet das wertvolle Buch schließlich hinter der Hütte.

Ich schlepe einen der Piraten in die Hütte und tatsächlich ist mein Rucksack da, wo er es behauptet hat.

Wahrscheinlich war ich vorhin nur zu aufgeregt und im Dämmerlich kann man sowas schon mal übersehen.

Das restliche Geld, das der Akademie gehört, fehlt natürlich auch.

Also fehlen mir 3 Bücher und 500 Dukaten.

Der Rest ist noch da.

Wir beschließen, heute nacht hier zu rasten und morgen die Piraten nach Twergenhausen zu bringen.

Das haben sie davon, die alten Flussschubser!