

Im Zelt nach Trackenborn

- [Albenhus, 26. und 27. Ingerimm 1023 BF](#)
- [Albenhus, 28. Ingerimm 1023 BF](#)
- [Richtung Trackenborn, 29. und 30. Ingerimm 1023 BF](#)
- [Trackenborn, 1. Rahja 1023 BF](#)
- [Trackenborn, 1. Rahja 1023 BF, Nachtrag](#)

Albenhus, 26. und 27.

Ingerimm 1023 BF

Nach den aufregenden Ereignissen der letzten Tage finde ich endlich wieder etwas Ruhe.

Die ersten drei Bücher sind auf dem Weg nach Lowangen, zusammen mit den 500 Dukaten, die ich nicht gebraucht hatte.

Das vierte schreibt Magistra Vestinger ab und wird es hinterher schicken.

Ich nutze die ruhige Zeit, um im Siechenhaus zu helfen und komme wieder mit Magistra Westinger ins Gespräch.

Von ihr kann ich sicher noch einiges über praktische Heilkunst lernen.

Wir unterhalten uns über das Buch und sie meint, dass der Händler, von dem sie das Buch gekauft hat, noch ein weiteres Buch im Angebot hatte.

Das andere Buch ging wohl an einen älteren Herrn, in dunkler Robe gekleidet und sehr herablassend im Auftreten.

Er hat sich nach dem besten Weg in den Eisenwald erkundigt und meinte, dass er zu Forschungszwecken dorthin müsste.

Die Aufgabe, die Al'Fessir uns gegeben hat, führt auch in diese Richtung und wenn das mein letztes Buch ist, kann ich vielleicht meine Aufgabe doch noch erfüllen.

Albenhus, 28. Ingerimm

1023 BF

Beim Frühstück erzählt Amir uns, dass Al'Fessir ihm gesagt hat, dass in Elenvina Leute Erkundigungen über ihn einholen.

Das überlasse ich lieber Myrkon und Amarosch, mit so etwas kennen die beiden sich besser aus. Amarosch meint, dass Amir einfach Elenvina meiden solle.

Im Gespräch stellt sich heraus, dass Amir wohl etwas gestohlen hat.

Er zeigt uns eine Scherbe, die ich nicht magisch untersuchen kann, aber ich habe den Eindruck, dass sie Magie in sich trägt.

Vermutlich ist das der Grund, warum Amir gesucht wird.

Ich habe ein bisschen ein mulmiges Gefühl als wir dann Albenhus verlassen und die Straße nach Süden nehmen.

Amir bleibt mir ein Rätsel, ich werde aus dem Burschen nicht schlau.

Am Abend kehren wir in einem Gasthaus an der Straße ein.

Vermutlich das letzte Mal für die nächsten Tage.

Richtung Trackenborn, 29. und 30. Ingerimm 1023 BF

Am zweiten Reisetag geht es nach einem ordentlichen Frühstück weiter Richtung Trackenborn. Boreas trägt mein Zelt und meinen Schlafsack und ich mit Myrkons Pferd dafür sehr dankbar. Nach einer Weile verlassen wir die Straße und folgen einem Karrenweg in Richtung der Eisenberge.

Wohl oder übel müssen wir im Wald übernachten.

Von den Eisenbergen kommt eine Kühle Brise zu uns.

Ich bitte die anderen, mir beim Zelt zu helfen, weil ich ja noch nie eines aufbauen musste.

Myrkon hilft mir dabei während Amarosch Jagen geht.

Er kommt mit einem Hasen zurück, den er dann über dem Feuer zubereitet.

Myrkon und Amarosch halten Wache, wofür ich sehr dankbar bin.

Am Morgen berichten die beiden von einem Heulen in der Nacht und einem Rascheln im Wald, das sich um unser Lager bewegt hat.

Über den Ambossbergen haben sich Wolken gesammelt, es wird wohl heute noch regnen.

Wir folgen dem Pfad weiter bis zu einer Furt, die durch einen Bach führt.

Myrkon entdeckt den Fußabdruck eines Goblins, der wohl etwas gesucht haben muss, so wie er hin und her gelaufen ist.

Als wir weiterlaufen erzählt Amarosch, dass Seiler einen Brief von einem Freiherr Ingolf aus Trackenborn erhalten hat.

Der Freiherr bittet Albenhus um Hilfe gegen Räuber, vermutlich sind das dieselben, von denen auch Al'Fessir berichtet hat.

Während wir in das Gespräch vertieft sind, entdecke ich ein rötlich schimmerndes Gesicht zwischen den Büschen.

Ein Goblin, wie nett!

Ich winke und rufe "Hallo!".

Amarosch zieht seine Waffe, Amir springt in einen Busch und Myrkon ist verwirrt, weil er nichts gesehen hat.

Dann springt plötzlich ein gutes Dutzend Goblins auf den Weg und bedroht uns mit Bögen und Knüppeln.

Wir sind umzingelt!

Ein fatter Goblin zeigt auf seine Hand, seine Beine und fordert Wegzoll.

Zwei Silber pro Bein will er haben.

Ich gehe auf ihn zu und erkläre, dass ich total erfreut bin, ihn zu sehen, Grüße ihn von Radulka und

meine, dass er uns doch helfen könnte.

Leider bin ich wohl wenig überzeugend oder er kennt Radulka nicht.

Amarosch will ihn einschüchtern und während er das macht, zaubere ich einen Bannbaladin.

Dann sage ich ihm, dass hinter uns noch mehr Beine sind mit viel mehr Silber und dass er auf die warten soll.

Letzendlich befreit uns Amir aus der Lage, indem er die Goblins mit Süßholz austrickst.

Sie möge diese Stangen und Amir erklärt dem Anführer, dass jedes Ende ein Bein ist, so dass wir und Boreas mit 6 Stangen Süßholz passieren dürfen.

Die beiden unterhalten sich noch etwas und Amir erfährt, dass der Anführer Brocho heißt und seine Sippe auch eine Schamanin wie Radulka hat.

Dann folgen wir weiter dem Karrenweg, bis das Unwetter sehr dicht herangekommen ist.

Amarosch findet einen Unterschlupf und wir wollen den Regen abwarten.

Während die anderen diskutieren, lege ich mich hin - was soll ich sonst auch weiter tun.

Der Regen geht relativ lange und die anderen lassen mich bis zum nächsten Morgen schlafen.

Trackenborn, 1. Rahja 1023

BF

Am nächsten Tag erreichen wir am Vormittag Trackenborn.

Wir sind mittlerweile so hoch, dass es kaum noch Laubbäume gibt und der Wald größtenteils aus Nadelbäumen besteht.

Das Dorf ist von einer Palisade umgeben, ein Bach fließt hindurch und außerhalb der Palisade ist eine Mühle am Bach zu sehen.

Nördlich des Dorfes stehen drei Galgen – wie gruselig.

Etwas weiter sieht man eine Burg, zu der sich ein Weg schlängelt.

Die Burg ist wie aus dem Felsen gewachsen und hat sogar eine Zugbrücke!

Bevor wir uns dem Dorf nähern, sehen wir eine Gestalt in unsere Richtung rennen.

Sie rennt, als geht es um ihr Leben und als sie näher kommt, erkennen wir, dass es eine junge Frau ist.

Die Frau ruft um Hilfe und rennt panisch auf uns zu.

Als sie uns erreicht, völlig außer Atem, und berichtet, dass böse Soldaten hinter ihr her sind.

Ich versuche, sie zu beruhigen und lege ihr tröstend den Arm um die Schulter.

Sie erklärt keuchend, dass ihr Leute unterstellen, sie hätte versucht einem Soldaten mit einem Zauber zu schaden.

Amarosch und Amir sehen eine Staubwolke auf dem Weg von der Burg zum Dorf.

Es sind Reiter, die wohl die Frau verfolgen.

Sie hat wirklich Angst und ich bin sicher, dass von ihr keine Bedrohung ausgeht.

Dann sagt Amarosch, sie solle sich doch besser im Wald verstecken, woraufhin sie panisch weiterrennt.

Ich habe es zwar versucht, aber von den anderen wollte keiner dieser Frau helfen.

Wie kann man so herzlos sein!

Es stellt sich heraus, dass es sich um sechs Reiter handelt, von denen einer ein Praiosgeweihter in rotgoldener Robe ist.

Sie donnern im vollen Galopp durch das Dorf und reiten in unsere Richtung.

Ich entzünde das Licht meines Stabes und stelle mich in den Weg.

Als die Reiter bei uns ankommen, werden sie langsamer.

Amarosch zieht mich trotzdem zur Seite, so dass mein Gruß in einem Stolpern endet.

Ich rufe: "Hesinde zum Gruße! Wohin so eilig?"

Die Reiter halten an und grüßen uns.

Vier Männer und zwei Frauen, in Kettenhemden und Lederrüstungen und schwer bewaffnet.
Bis auf einen tragen alle ein Praiosamulett.

Der Praiosgeweihte fragt uns, ob wir eine Frau gesehen hätten und beschreibt uns die Geflohene.
Ich schüttele den Kopf aber Myrkon sagt "Ja!" und zeigt über die Schulter in Richtung des Waldes.
Als die Verfolger weiter wollen, frage ich, was sie denn von der Frau wollten, sollten wir sie gesehen haben.

Während die Pferde angaloppieren, ruft mir eine der Frauen zu, sie sei eine Hexe und hat einen Soldaten verletzt.

Dann preschen sie los.

Ich bin fassungslos.

Dann überkommt mich Wut und ich stürme auf Myrkon los und beschimpfe ihn.

Wie kann er so herzlos sein und eine Unschuldige ausliefern?

Ich packe ihn an den Schultern, aber ich kann ihn nicht rütteln.

Da sind schwer bewaffnete Reiter, die eine wehrlose Frau verfolgen.

Das darf nicht sein – aber Myrkon akzeptiert meine Perspektive nicht.

Dieser Stahlkopf, wo ist sein Mitgefühl?

Es stellt sich heraus, dass Myrkon und Amarosch diesem Geweihten schon begegnet sind.
Aber das ist kein Grund, der Frau nicht zu helfen.

Ich lasse von Myrkon ab und laufe der Frau in Wald hinterher.

Es dauert eine Weile, bis ich Spuren finde, denen ich folgen kann.

In solchen Dingen bin ich nicht sonderlich gut.

Schließlich gelange ich wieder auf den Weg und sehe, dass die Reiter mir entgegen kommen.

Einer von ihnen, der sehr grob und dumm ausschaut, hat die Frau quer vor sich auf dem Pferd liegen.

Sie halten an und der Geweihte grüßt mich erneut und fragt, was ich im Wald mache.

Ich meine: "Ich passe auf, dass ihr eure Aufgaben rechtmäßig erfüllt."

Er antwortet: "Ich brauche keine dahergelaufene Magistra, die mir erklärt, wie ich meine Arbeit zu machen habe."

Sonderlich klug ist er also nicht, der Herr Geweihte.

Ich antworte bewusst frech: "Ich würde mir nie anmaßen, Euch zu sagen, wie Ihr Eure Arbeit zu machen habt. Ich passe nur auf, dass Ihr sie rechtmäßig tut."

Das scheint ihn immerhin zu irritieren.

Also frage ich weiter, was die Frau getan hat und erfahre, dass ein Soldat von Freiherr Trackenborn für Wochen außer Gefecht gesetzt ist.

Das ist eine gute Gelegenheit, bei der armen Frau zu bleiben und ich meine, dass sie Glück hätten, weil ich ja Heilmagierin bin.

Ich biete meine Hilfe an und schlage vor mitzureiten.

Einer der Männer, der schon recht alt ist, reicht mir die Hand und ich klettere zu ihm aufs Pferd.

Auf dem Weg ins Dorf frage ich ihn verschiedenes, aber er antwortet sehr zurückhaltend.

Die Frau hat wohl ein Pferd verzaubert, das dann gescheut und einen Soldat abgeworfen hat.

Der hat sich beim Sturz den Arm gebrochen.

Mir fallen hundert Gründe ein, warum ein Pferd scheut und ich kann mir beim besten Willen nicht vorstellen, dass gerade eine Hexe Magie dazu benötigen würde, einen dieser Gründe herbeizuführen.

Der Alte mit dem ich reite, trägt neben dem Greifen noch einen Delphin.

Er steht wohl auch Efferd nahe, dem wir ja in Albenhus einen Gefallen getan haben.

Im Dorf halten sie vor dem Gasthaus und ich soll absteigen.

Damit habe ich nicht gerechnet.

Eigentlich wollte ich einen Verwundeten versorgen, also weigere ich mich.

Der Geweihte will ihn morgen zu mir schicken und auch mein Insistieren kann ihn nicht umstimmen.

Er meint, er würde es begrüßen, wenn ich seine Worte schätzte und absteigen würde.

Ich antworte: "Ich kann auch vom Pferd absteigen, ohne eure Worte zu schätzen."

Sein Greifvogelgesicht verfinstert sich deutlich.

Toll Callan, du hast einen neuen Freund.

Warum kann ich meinen Mund nicht halten.

Als sie losreiten rufe ich hinterher: "Ihr habt sechs Pferde dabei, passt auf, dass sie nicht scheuen!"

Die schwarzhaarige Reiterin macht eine abfällige Geste in meine Richtung.

Ich kann nicht widerstehen, stampfe mit meinem Stab auf den Boden und mache eine "Ich beobachte euch"-Geste in Richtung der davoneilenden Reiter.

Dann bemerke ich, dass mich etliche Dorfbewohner anstarren.

Ohje, ist das peinlich.

Wenn ich wenigstens überzeugender gewesen wäre...

Und was wenn die auch alle Hexen verbrennen wollen...?

Ich ziehe meinen Kopf ein und gehe langsam rückwärts zum Gasthaus.

Boreas ist vor dem Gasthaus angebunden und säuft aus der Tränke.

Die anderen sind vermutlich drinnen und ich habe mittlerweile auch Hunger.

Also schaue ich mal, ob Myrkon mir meinen Ausbruch verzeiht...

Trackenborn, 1. Rahja 1023

BF, Nachtrag

Als ich gerade den Dorfkrug betreten will, höre ich wie drei Bauern in der Nähe tuscheln...

“ Bauer 1: „Hat die gerade dem Herrn Inquisitor widersprochen?“
Bauer 2: „Bei allen Zwölfen, die hat Nerven.“
Bauer 1: „Oder keinen Verstand.“
Bauer 3: „Eine Magierin, die dem Herrn Inquisitor Widerworte gibt. Das wird noch Ärger geben.“
Bauer 2: „Vielleicht hat sie recht gehabt.“
Bauer 3: „Du willst wohl auch Ärger?“
Bauer 1: „Frag sie, was passiert ist!“
Bauer 2: „Frag du doch!“
Bauer 3: „Schaut nicht so hin. Sie schaut zurück!“
Bauer 2: „Hast du ihre Ohren gesehen? Die sind ganz spitz!“

Als ich hinüberschaue, denke ich mir, dass ich wohl mehr als nur den Inquisitor vor den Kopf gestoßen habe.

Tausende Gedanken sausen mir durch den Kopf...

Was, wenn ich mich irre? Was, wenn ich zu frech war und sie sich jetzt an ihr rächen wollen? Ohje...

Ich sammle meinen Mut, um mich meinen Gefährten zu stellen und betrete endlich den Dorfkrug.

Die drei sitzen an einem Tisch, trinken Bier und essen Suppe.

Ein Mann sitzt bei ihnen, der Kleidung nach zu urteilen ist das der Wirt.

Er stellt sich vor, ich ebenfalls und dann frage ich, ob ich mich dazu setzen darf.

Amarosch meint, er hätte schon überlegt, aus welcher Zelle er mich befreien müsste.

Der Wirt berichtet vom Dorf und meint, dass hier einiges los sei.

Die Leute treffens ich abends auf dem Tanzplatz oder in der Spinnstube und erzählen sich Geschichten und Neuigkeiten.

Seit einer Weile ist der Inquisitor hier und hat den Braunen Harro dingfest gemacht.

Der Herr der Burg, Freiherr Trackenborn, ist noch jung, macht aber seine Aufgabe gut.

Ich bin mir nicht sicher, ob er das aus Vorsicht so deutlich formuliert.

Diese Intrigen in Albenhus gehen mir nicht aus dem Kopf.

Jedenfalls sind die Eltern von Trackenborn vor ein paar Jahren in den Krieg gezogen und nicht

wiedergekommen.
Seitdem ist er der Herr.

Myrkon fragt den Wirt wegen der jungen Frau, die gejagt wurde.
Der Wirt meint, sei heißt Madalea und ist die Tochter des Müllers.
Das ganze sei eine komische Sache und die Leute munkeln, sie sei eine Hexe.

Es sind wohl zwei Reiter zur Mühle geritten und kamen kurz darauf zurück, sehr schnell sind sie durch das Dorf galoppiert und sehr aufgeregt.
Einer hielt sich den Arm seltsam verdreht.
Ich frage mich ja, wie der da galoppieren konnte.
Angeblich hat er sich den Arm gebrochen und ich habe schon einige gebrochene Arme gerichtet.
Keiner von denen, die ich behandelt habe, wäre noch galoppiert.
Jedenfalls soll Madalea das Pferd verzaubert haben, der Himmel soll sich verdunkelt haben und dann ist das Pferd gestiegen und hat den Reiter abgeworfen.
Ich denke mir so: Und der ist dann mit gebrochenem Arm wieder aufgestiegen.

Zwischendurch stelle ich dem Wirt immer wieder ein paar Fragen.
Aber er meint, der Inquisitor wird schon alles richtig machen.
Dem muss ich widersprechen, er hatte ja keinerlei Interesse an irgendwelchen Zusammenhängen.
Und insgesamt finde ich, er ist eine unangenehme Person.

Der Wirt erzählt weiter, dass Madalea schon ein bisschen komisch war.
Das haben sie in Lowangen von mir auch immer gesagt.
Auch Madaleas Bruder redet auch nicht gut von ihr.
Die Müllers kommen nicht mehr oft ins Dorf, seit sich Wulrik, Madaleas Vater das Bein verletzt hat.
Sie sollen sich auch Mehl abzweigen.
Meiner Meinung nach hat das nichts mit Madalea zu tun.

Über den Inquisitor berichtet der Müller, dass er in Bleichbach, einem Dorf in der Nähe, Leute dingfest gemacht hat.
Myrkon erzählt, dass er und Amarosch dem Inquisitor schon begegnet sind.
Seiner Meinung nach, hat er dort gerecht gehandelt, als er Recht gesprochen hat.
Wir liefern uns ein Wortgefecht, ob Madalea bei unserer Begegnung geflunkert hat oder nicht.
Myrkon meint ja, ich halte dagegen.
Dann erklärt er mir, dass ich mir mit dieser Haltung meine Chancen verbaue, Madalea zu helfen.

In dem Moment hören wir von draußen Hufgetrappel.
Ich schaue neugierig, vielleicht bringen sie ja den verletzten Reiter doch schon heute und ich kann ihn mir ansehen.
Es ist aber nur ein Karren und dann kommt eine Frau mit einem Weidenkorb herein.
Amarosch scheint sie sogar zu kennen, Weibel Seiler hat ihm wohl von ihr berichtet.
Sie heißt Ana Oligowa und kommt mit ihrem Karren aus Albenhus.
Die beiden unterhalten sich über die Goblins und sie meint, sie speist sie mit Kupfermünzen ab.

Als sie wieder gegangen ist, verlässt uns auch der Wirt und Amarosch meint, ich solle nicht so viel plappern.

Myrkon erklärt mir, dass ich den Reiter morgen aushorchen soll, wenn ich mir seinen Arm anschau.

Zum zweiten Mal diskutiere ich heftig mit Myrkon, diesmal darum, ob er zu wenig oder ich zu viel Mitgefühl habe.

Dann kommt schon wieder jemand herein, eine sehr kräftige Frau, die die anderen wohl schon kennen.

Sie ist die Dorfschulzin kommt herein und stellt sich als Pedora Langbart vor.

Als ich ihr meinen Namen sage, meint sie nur, dass sie jetzt nicht mehr die einzige mit einem komischen Namen ist.

Da die anderen sie schon kennen, überlasse ich ihnen das Gespräch.

Der Freiherr Trackenborn sucht wohl eine Frau, erklärt sie uns und Amarosch und Amir versuchen sofort, mich zu verhökern.

Das ist wirklich gemein, so hätte ich sie nicht eingeschätzt.

Vielleicht ist Amir doch ein Flusspirat...

Pedora lädt uns jedenfalls zum Tanz heute Abend ein.

Ich frage sie wegen Madalea und Pedora meint, dass sie Leute verzaubert.

Amir sagt sofort, dass ich das auch mache und Leute in Eichhörnchen verwandle.

Als Pedora geht, laufe ich ihr hinterher und hole sie vor der Türe ein.

Draußen erzählt sie mir, dass die Leute Angst vor Madalea haben.

Sie erzeugt Schwefelgeruch und lässt es Dunkel werden.

Und überhaupt sind die Müllers seltsam.

"Freie Leute halt" meint sie und ich finde heraus, dass sie zu den wenigen im Dorf gehören, die keine Leibeigenen sind.

Dann erfahre ich noch von Thika, einer Kräuterfrau, die etwas abseits vom Dorf lebt und auch nicht zu den Leibeigenen gehört.

Die Leute holen bei ihr Kräuter, selbst die Perainegeweihten suchen sie auf.

Der Köhler kennt sie wohl ganz gut und dann erklärt Pedora mir den Weg:

An der Mühle vorbei, am Bach entlang, an der Eiche mit Gesicht Richtung Osten und dann in einer Senke, da lebt Thika.

Ich bedanke mich artig und eile zu den anderen zurück.

Mein Plan ist, Thika aufzusuchen und vorher die Müllers.

Myrkon will mich begleiten, vielleicht hat er doch ein gutes Herz.

Die anderen kommen auch mit, fantastisch.

Wir gehen und ich laufe schnurstracks zur Mühle, die drei werden schon hinterher kommen.

Man hört die Mühle schon von weitem klappern, es ist ein einfaches Mühlhaus, dessen Rad von einem aufgestauten Bach angetrieben wird.

Als wir ankommen, sehen wir eine eine kräftige Frau, die einen schweren Sack schleppt, und einen hageren jungen Bursche, der einen deutlich kleineren Sack hinter sich her schleift.

Der Junge weist die Frau auf uns hin.

Sie hält inne und wir begrüßen einander.

Sie ist Gantja Korninger, die Frau des Müllers, der Junge ist ihr Sohn Fredrik.

Zunächst vermutet Gantja, wir wurden vom Inquisitor geschickt und meint, sie hätten Madalea schon abgeholt.

Ich versuche zu erklären, dass wir aus anderen Gründen in Trackenborn sind und dass ich Madalea helfen will.

Auf meine Frage meint Gantja, dass sie schon denkt, dass alles mit rechten Dingen zugeht.

Es kamen zwei Reiter, die Madalea auf die Burg zum Trackenborn holen wollten.

Madalea wollte das aber nicht und dann ist ein Pferd gestiegen, weil es geknallt hat, und hat einen der Reiter abgeworfen.

Mir fallen dutzende von Möglichkeiten ein, wie man einen Knall erzeugen kann, von Peitschen bis Kinderspielzeugen, aber bevor ich etwas sagen kann, fragt Myrkon ganz direkt: "Ist Madalea magiebegabt?"

Gantja gibt vor, nicht zu wissen, was das bedeutet und ich erkläre es anhand von möglichst einfachen Beispielen.

Fredrik will etwas sagen, aber seine Mutter knufft ihn in die Seite.

Es ist klar, dass die beiden uns anlügen, als sie meinen, dass Madalea nicht magiebegabt ist und dass sie nicht wissen, was das überhaupt ist.

Amir bietet Fredrik an, beim Tragen des Sacks zu helfen und verschwindet mit ihm in der Mühle. Ich biete derweil an, mit dem Bein des Müllers mal anzuschauen.

Gantja ruft ihren Mann und ich betrachte das Bein.

Ein komplizierter Bruch, der nicht gut verheilt ist.

Ich will fast sagen, dass jemand gefuscht hat, als die beiden meinen, der Perrainegeweihte hat Wulrik damals versorgt.

Die Verletzung ist zu lange her als dass ich sie heute noch mit Magie behandeln könnte, aber ich erkläre dem Müller, dass es zwei Möglichkeiten gibt.

Wir könnten das Bein an der Stelle noch einmal brechen (ich hoffe Amarosch und Myrkon bekämen das hin) und dann könnte ich es richten und ordentlich magisch heilen.

Alternativ könnte ich ihm auch eine Schiene entwerfen, so dass er das Bein wieder fast normal belasten kann.

Vor der ersten Variante hat der Müller Angst, was ich gut verstehe, und möchte lieber eine Schiene haben.

Amir, der inzwischen zurück ist, hilft mir dabei, das Bein zu vermessen und eine Schiene zu entwerfen.

Der Schmied Alrik soll sie dann herstellen.

Ich habe den Eindruck, dass sich der Müller sehr darüber freut, dass wir ihm helfen.

Als wir gehen, frage ich Gantja, warum Trackenborn Madalea holen wollte und ob das öfter passiert.

Sie meint ja und ihr Bruder meint, es sei eine Ehre und auch Myrkon sagt, sie hätte da nicht sein sagen sollen.

Dabei ist sie eine freie Frau und "Nein" ist ein vollständiger Satz.

Ich bin entsetzt, als Myrkon meint, dass Madalea Trackenborn damit gekränkt hätte.

Dann gehen wir weiter in Richtung von Thikas Hütte.

Unterwegs frage ich Myrkon wegen der Kränkung.

Er gibt mir viel zum Nachdenken, wie die Obrigkeit und der Inquisitor so denken.

Das lernt man alles nicht in Lowangen, da ist alles viel einfacher.

Er sagt immer wieder, ich sei mir meines Standes nicht bewusst und ich frage mich, welchen Stand er meint...

Als wir Thikas Hütte erreichen, sehen wir eine Ziege, ein paar Hühner und einen Kräutergarten.

Sie kommt auch recht schnell heraus, als die Hühner Lärm machen.

Ich möchte Thonys und Wirselkraut bei ihr kaufen und dann beginnen mit ihr zu erzählen.

Thika berichtet von den Goblins, deren Schamanin Shiuz kommt wohl öfter bei ihr vorbei, ebenso wie die Enkelin des Perainegeweihten.

Früher besuche sie auch der Köhler öfters und auch Madalea komme immer mal auf einen Tee.

Sie ist ein nettes Mädchen und hat Wilfried, die Ziege, gerettet, als er mal auf einen Baum geklettert ist.

Ich frage mich wie ein Ziegenbock Milch geben kann und wie er auf einen Baum klettern soll, aber das ist jetzt nicht wichtig.

Als wir direkt nachfragen meint, Thika, dass Madalea sicher keine Hexe sei, weil sie ihr das gesagt hätte.

Ich bin mir nicht sicher, was ich mit dieser Aussage anfangen soll, aber der Zirkelschluss ist offensichtlich.

Sie möchte natürlich wissen, warum wir uns für Madalea interessieren.

Wir berichten also, was passiert ist und von dem Inquisitor hat sie auch schon gehört.

Sie meint, er wird schon merken, dass Madalea eine gute ist, und das richtige tun.

Ich frage noch einmal nach, ob Madalea es nicht vor ihr verborgen hätte, wenn sie eine Hexe wäre - ich kenne ja einige, die uns in Lowangen immer mal besuchen, worum immer ein großes Geheimnis gemacht wird.

Sie meint, dass Lowangen sich weit weg anhört und dann erzähle ich ihr meine ganze Reise, von Elenvina, den Flusspiraten, den Goblins, Albenhus...

Als wir wieder aufbrechen, fragt Amarosch sie noch nach dem Boten und den Goblins.

Von Al'Fessirs Boten weiß sie nichts, aber die Goblins leben in der "Drachenhöhle".

Vor langer Zeit hat ein Ahne der Trackenborns den Drachen erschlagen, der dort lebte und jetzt sind da die Goblins eingezogen.

Beim Gehen halte ich noch einmal inne und frage Thika, ob Madalea noch andere Freunde hätte.

Sie meint, nein, die anderen Kinder im Dorf würden sie ärgern.

Ich seufze, das klingt sehr vertraut.

Auf dem Rückweg ins Dorf erkläre ich den anderen, dass ich glaube, dass Madalea zaubern kann, es aber nicht gelernt hat.

Und dass ich sie deshalb zu einer Akademie bringen möchte, damit sie dort entweder lernt, damit umzugehen, oder die Fähigkeit loswerden kann.

Myrkon meint, dass ich Madaleas Chancen reduziere, wenn ich nicht freundlicher gegenüber dem Inquisitor bin.

Und dabei klingt er fast wie mein Vater.

Und dann fällt mir ein, dass ich mich nur frage, welchen meinen Stand Myrkon meint, weil er recht hat: Ich weiß gar nicht genau, wie andere mich sehen.